

Editor invitado

Raúl Alejandro Martínez Espinosa

Publicista de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Especialista en Periodismo de la Universidad de los Andes y Magíster en Artes Plásticas y Visuales de la Universidad Nacional de Colombia. Líder nacional del Programa de Artes Visuales y del grupo de investigación “Intersecciones Digitales” de la UNAD.

Arte, virtualidad y educación

Editorial

Oscar vive en Cartagena, a mil cuarenta y seis kilómetros de distancia de Daianna y Paola, que viven en Bogotá, en el centro del país. Ellos han visto sus rostros a través de las pequeñas pantallas de teléfonos celulares, han escuchado sus voces, escrito más de una veintena de trabajos juntos, planeado exposiciones e incluso han desarrollado proyectos de investigación; sin embargo, no se conocen “en persona”. Este es un ejemplo de tantos que se podrían referenciar de los estudiantes del programa de Artes Visuales de la Universidad Abierta y a Distancia (UNAD). Desde que comenzó, hace cinco años, se planteaba la necesidad de ampliar

la enseñanza de las artes a poblaciones que ni siquiera contaban con universidades cercanas. Cuando iniciaron las clases en la plataforma Moodle en el campus virtual UNAD, los profesores conocíamos que de cada 100 estudiantes que se presentaban a estudiar artes en la universidad pública solo 20 podían ingresar. También éramos conscientes de que la oferta de programas para estudiar artes plásticas y visuales se concentraba en Bogotá y Medellín. Estos datos obtenidos del Ministerio de Educación Nacional de Colombia en el año 2016 no han variado mucho en la modalidad presencial, no obstante, la enseñanza de las artes en

2

Colombia sí comenzó a cambiar en términos de acceso y oportunidades para poblaciones como San José del Guaviare o Duitama.

En el año 2016 comenzó el programa con cuarenta y cinco estudiantes. Ese primer periodo supuso el comienzo de una serie de acciones pedagógicas, didácticas, artísticas, comunicativas y, sobre todo, creativas ante cada reto que se presentaba al momento de actuar, proponer talleres o establecer relaciones en tiempo real y asincrónico con los artistas en formación. En este mismo escenario, también estaban presentes las indagaciones por el aprendizaje significativo. La

pregunta sobre si es posible la enseñanza de las artes en esta modalidad, nos permitió plantear procesos de investigación cuyo objeto de estudio, en sus inicios, fue el mismo programa de artes. Ofertar el programa en el marco de una universidad con cuarenta años de experiencia en educación virtual y a distancia, garantiza cumplir con una serie de estándares para trabajar, además de los procesos regulares, una serie de estrategias para relacionarnos con los estudiantes. Estas acciones han supuesto, la construcción de una serie de plataformas, dispositivos y medios por parte de los docentes del programa, con el fin de agenciar

contenidos, proponer espacios de creación y desde luego, escenarios para la reflexión. ¿Es posible la enseñanza de las artes a través de la modalidad virtual? Fue la pregunta recurrente en las primeras reuniones de los profesores que diseñamos el programa. Posteriormente, después de la aprobación del programa, cada alistamiento o diseño de curso, cada taller y ejercicio de vida académica trajo una serie de reflexiones sobre los retos que implica la enseñanza de las artes en la virtualidad. Así pues, responder esa pregunta comporta una serie de reflexiones sobre la construcción del sentido que tiene la enseñanza de las artes en un país como Colombia. La respuesta afirmativa a este interrogante supera el entusiasmo inicial que suscita la cobertura y el alcance de los contenidos para los artistas en formación de los lugares más apartados y se sitúa en la necesidad permanente de innovación a través del desarrollo de acciones estratégicas para garantizar el aprendizaje significativo de las artes haciendo uso de plataformas LMS. Con este leitmotiv creamos el Museo Universitario de Artes Digitales (MUNAD), la revista de divulgación Back Projection, aplicaciones como JAWA o libros como La mirada y la comida. Enumerar cada una de estas estrategias y acciones más allá de una lista de chequeo, supone el permanente ejercicio de creatividad para pensar los espacios del arte y la enseñanza del arte en los ambientes virtuales de aprendizaje como un ejercicio colectivo y, también, una práctica entre estudiantes, profesores y técnicos.

En el año 2020 durante el mes de marzo, cuando estábamos en los preparativos de la primera exposición de graduados, todos los profesores y funcionarios de la universidad recibimos un correo electrónico con indicaciones muy precisas sobre la suspensión de actividades presenciales en los centros de la universidad. A pesar de la preparación en la modalidad virtual, fue un proceso complejo porque la vida del trabajo, del estudio y del descanso se reunieron en una sola. A un tiempo que preparábamos nuestras clases y reuniones, atendíamos labores que antes estaban destinadas para los fines de semana. La convivencia en los hogares supuso nuevas pautas. Nuevas negociaciones. Todo fue confuso y frenético. Y, en medio de esto, el computador y sus otras versiones estuvieron de forma omnipresente.

Primero creíamos que serían un par de semanas, luego un par de meses y después de más de un año, algunos hablan de una realidad nueva, sin retorno a los espacios que habitamos antes de la pandemia. En esta incertidumbre se comenzaron a expandir los retos de la enseñanza de las artes a través de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), más allá del diseño y trabajo en mediaciones didácticas, los ejercicios de evaluación o las sesiones de acompañamiento sincrónico; se introdujo el problema de la espacialidad de las obras y los procesos del arte. La producción de imágenes en medio del encierro planteaba una dificultad con el contexto en el día a día de los estudiantes ya que cursos

como antropología visual requerían que los estudiantes hicieran preguntas de su entorno. Durante el confinamiento el contacto con la vida exterior quedó en pausa, y la vuelta a este contacto ha requerido un retorno lento y nuevo a los lugares de donde provienen las imágenes, los temas.

Las imágenes que se producen desde el arte apuntan a ser críticas en el sentido que Huberman (1992, p. 113) les asigna, como aquellas que nos obligan a mirar verdaderamente. En este sentido, aquellas imágenes que más que invitar a transcribir o consumir, invitan a construir, demandan una relación dialéctica con quien mira. Buena parte de los propósitos de los artistas y artistas en formación apuntan a inquietar el sentido y ampliar la comprensión del mundo. En una dirección similar apunta Luis Camnitzer con el texto que presenta en este número con su “Manual anarquista de preparación artística” en la declaración 22 según la cual “La mirada crítica a veces es más importante que la obra”. Uno de los propósitos centrales de esta edición de Desbordes plantea la necesidad de problematizar la relación entre el arte y la educación artística en los escenarios virtuales. La pandemia aceleró un proceso de relacionamiento entre profesores y estudiantes a través de mediaciones tecnológicas y plataformas que permiten el encuentro remoto o la simulación por medio de planos reales y simulacros que ponen en juego la espacialidad, y en crisis los espacios que habitamos. Las relaciones que se establecen en el

ámbito educativo y pedagógico para el arte conllevan preguntas por la construcción de imagen, pero también por la circulación de esta. El taller, por esencia experimental, apunta en la virtualidad hacia una expansión espacio temporal de las preguntas por el origen y la producción de la obra de arte. El desarrollo de esta relación que supone preguntas decanta en un mayor número de interrogantes, ¿cómo opera la autonomía en los procesos de aprendizaje mediados por la virtualidad? ¿Cómo se afectan las relaciones en el proceso de formación a través de la presencia remota en este encuentro? En el texto de Luis Camnitzer se formula una estrategia, así lo menciona, propia del arte en el siglo XX, el Manifiesto. Dicha estrategia supone una serie de sentencias, muchas paradójicas o a modo de aforismos, que proponen ampliar el sentido de la enseñanza de las artes en esta época. “La obra de arte debe activar la creación de los demás, no frenarla” afirma, y en esta declaración introduce un campo de revisión nuevo en la relación de las imágenes que produce el arte y su función en la sociedad. Esto plantea una dimensión no sólo estética o técnica en la educación artística, sino también una dimensión política. El manifiesto propone que la obra debe apuntar a la producción de conocimiento y, en esa medida los artistas deben “identificar qué es lo que hace que lo imposible no se pueda realizar, qué o quién lo impide y por qué, y tratar de remover los obstáculos”. ¿Los procesos del arte y las personas que se relacionan con ellos deben ser

emancipatorios? Es una de las inquietudes latentes en esta lectura. Fernando Miranda, en su texto para este número de la revista *Desbordes*, “Mediación y (pos)pandemia: Apuntes para la educación artística” establece que las relaciones de poder y las prácticas de exclusión se ensancharon durante esta coyuntura cuando nos invita a “reflexionar sobre nuestros prejuicios, los riesgos que asumimos y la crítica que nos debemos aún, para que las soluciones no sean un nuevo gesto de adaptación inmediata a la realidad, de esas que el capitalismo tardío –o el realismo capitalista, como diría Mark Fisher (2020)– suele presentarnos como la única vía posible”. Miranda expone una de las situaciones complejas que trajo el confinamiento y es el efecto sobre la población más expuesta, “al borde del abismo” afirma, para quienes no operaron las mismas condiciones que para otros grupos con mayor acceso a las mediaciones tecnológicas desde casa. Colombia, para el año 2020, en un artículo de prensa del diario *El Tiempo* en el que cita al Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, tan solo contaba con 14 accesos fijos por cada 100 habitantes en el país (*Tiempo*, 2021). En las regiones el panorama es más complejo, toda vez que nueve departamentos en el territorio nacional cuentan con cinco o menos accesos por cada cien habitantes. Aunque la virtualidad y atención remota constituyen campos para la acción pedagógica, no deja de ser necesario hacer demandas y esfuerzos ingentes en la formulación de una

política pública que garantice el acceso y la conectividad a los lugares más remotos del sur global. Es muy difícil agenciar procesos de acción pedagógica si no se procuran condiciones mínimas para los procesos educativos, y desde luego artísticos.

En este proceso de relación arte-educación en ambientes virtuales siempre está presente la pregunta por el cuerpo, Miranda, refiere a la particular coyuntura de distanciamiento en los siguientes términos:

La imposibilidad de la proximidad física, del encuentro personal y del trabajo grupal o colaborativo, elementos privilegiados de la educación –especialmente en las artes–, pusieron en duda la continuidad de nuestro trabajo y nos produjeron sensaciones encontradas de temor, duda y desasosiego.

Esas sensaciones y preguntas también son abordadas en el trabajo para este número de *Desbordes* de Mónica Marcell Romero, quien afirma que “en las artes creamos y aprendemos con el cuerpo”. En su experiencia como docente de una maestría de educación artística propone la necesidad de replantear aprendizajes corporales, y a través de la experiencia virtual o remota, expandir las experiencias de las acciones pedagógicas. Romero expone una serie de estrategias resultado de la experimentación propia del trabajo de las artes y la educación artística ante el aislamiento; a partir de la producción que se da desde el taller, ella instaura

una pregunta estructural en esta relación: ¿Qué significa aprender y crear en las artes cuando todo pasa por el cuerpo y las emociones? Para abordar esta inquietud se abre un ámbito de encuentros y desencuentros, tensiones y puestas en juego, para comprender al acto educativo en las realidades mediadas por dispositivos electrónicos.

Miranda señala en su artículo para este número de la revista que “las tecnologías nos permiten niveles relevantes de proximidad social, más allá del distanciamiento físico”. Empero, corremos el riesgo de que la tecnología nos expropia en alguna dimensión el cuerpo y nos vuelva sobre una condición de separación cuerpo-intelecto que ya fuera parte, en otro contexto y época, de la lucha moderna contra la alienación del trabajo fabril.

Sobre esta advertencia, Toledo (2013, p. 29) identifica tres tendencias en busca de mediaciones entre los computadores y el ser humano, la realidad virtual, la realidad aumentada y la virtualidad incorporada, según la cual se despliega todo un sistema de tecnología calma. La incorporación de dispositivos y la expansión de los espacios en los que se desarrollan las interacciones se acentúan, para Toledo (2013), un tipo de cuerpo “posbiológico” aparece y se identifica a través de avatar digital hasta extremos como cuerpos robóticos habitados por mentes transfiguradas. En medio del confinamiento y la restricción para el encuentro vital de la acción pedagógica en las artes que

menciona Mónica Romero, se ha recurrido a desplegar diversos tipos de representaciones del cuerpo a través de los dispositivos, desde luego en permanente tensión por el control de intereses corporativos y de homogeneidad, pero también como resistencia a “abandonar” por completo la corporeidad en el encuentro con los demás. En el artículo escrito para este número de Desbordes por Laura Rodríguez, “AETP. Arte, Educación, Tecnología y Pandemia”, se hace hincapié en la relevancia que la educación virtual da, a partir de la aceleración de esta modalidad en los diversos niveles de formación, a la presencialidad y lo performático en clase, la comunicación sincrónica, así como la comunicación gestual. Rodríguez propone una serie de estrategias que responden a la necesidad de innovación en la enseñanza ligada a los ambientes virtuales de aprendizaje desde las pedagogías emergentes, y con énfasis en toda la potencia del arte como ámbito de transformación. Para Laura Rodríguez, la educación mediática es indispensable para las necesidades expresivas y comunicativas de los estudiantes. De alguna manera, las obras de arte no se pueden desligar del contexto virtual. La producción de obras de arte en el contexto medial requiere pensar y comprender el medio y la medición virtual, digital y electrónica con todas sus posibilidades.

Finalmente, para Toledo (2013, p. 35), la obra de arte aborda el problema de la subjetividad desde sus factores estéticos y presenta

a sus participantes formas alternativas y creativas de salir de la serialidad, resistiendo al acelerado control de los afectos, los gustos, las sensaciones mediante la producción y conservación de la consistencia vital.

Los procesos del arte amplían la relación con la pedagogía a un ámbito de resistencia y comprensión del mundo desde una mirada crítica, las obras. En el octavo punto del manifiesto, Camnitzer afirma: “El arte placentero es demagogia”. Y el manifiesto termina con una invitación que abarca todo el poder del arte en relación con la comprensión del mundo: “26. Aun cuando el arte es utilizado para hacer, su misión fundamental es ser un instrumento del conocimiento”. El presente número de *Desbordes* apunta no solo a la revisión de experiencias y modelos sobre la enseñanza de las artes en la virtualidad, sino también

a plantearle al lector una serie de intersticios sobre conceptos que emergen a partir del distanciamiento social. La pandemia aceleró y desbordó la experiencia virtual que contrae, como lo señala Queáu (1998) nuevos tipos de espacios y nuevas formas de vivir dichos espacios. La telepresencia, sostiene Queáu (1998, p. 95), nos hace experimentar nuevas formas de ser, nuevos medios de hacernos mutuamente presentes. En algún punto de estos encuentros remotos y de telepresencia, Daianna, Oscar y Paola, junto a otros compañeros del programa de Artes Visuales de la UNAD, culminaron un proceso de formación como artistas, en donde experimentaron junto a nosotros, sus profesores, nuevas formas de expandir las prácticas artísticas, de encontrarse y ensanchar las formas de expresión y conocimiento del mundo.

Referencias

- Huberman, G. (1992). *Lo que vemos lo que nos mira*. Editorial Manantial.
- Ministerio de Educación Nacional (2016). SNIES Sistema Nacional de Información de la Educación superior. <https://snies.mineduacion.gov.co/portal/>
- Queáu, P. (1998). *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Paidós.
- Tiempo, C. (2021). *¿Cómo está el país en conexiones de internet?* El Tiempo. <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/internet-en-colombia-cifras-del-primer-trimestre-de-2020-541895>
- Toledo, R. (2013). *Territorios y cuerpos. Codificar/Decodificar: Prácticas espaciales y temporalidades del audiovisual en Internet*. Signo y Pensamiento, 32(63),195-197. <https://www.redalyc.org/comocitar.oi?id=86029193012>