

Fracasso, Liliana.

Profesora Ph.D. Progettazione Multimediale, Accademia di Belle Arti di Venezia

do Amaral Nunes, Lilian.

Investigadora Ph.D. MediaLab UFG/Profesora colaboradora DIVERSITAS USP

Umpiérrez, Marcos.

Profesor adjunto Udela. Facultad de Artes; Universidad de la República de Uruguay

Prácticas artísticas co-elaborativas en red: narrativas multimediales y pedagogías críticas

Co-elaborative artistic practices network: multimedia narratives and critical pedagogies

PALABRAS CLAVE:

Práctica artística, multimedia, co-elaboración, procesos, pedagogía crítica, enseñanza/aprendizaje.

KEY WORDS:

Artistic practice, multimedia, co-elaboration, processes, critical pedagogy, teaching/learning.

RESUMEN

En el marco de PANORAMA 2021, se celebró el VIII Simposio Internacional de Innovación en Medios Interactivos SIIMI 2021 | MediaLab BR, el #20ART / UnB BR y Balance Unbalance / Canadá donde se generó una coyuntura de intercambio interinstitucional, de investigación teórica y experimentación artística, determinados por la pandemia de Covid19. La activación del OpenLab Panoramas 2021, impulsó una serie de encuentros con artistas profesionales, investigadores y estudiantes: un laboratorio co-creativo en red. Fue el caso de la performance INLETS, que implicó temas de alcance global y creación colaborativa glocal. Asimismo repercutió en inesperados caminos autónomos de investigación-creación impulsados localmente. A modo de caso de estudio, se presenta una experiencia desarrollada en la Accademia de Bellas Artes de Venecia, que como parte integrante de la actividad didáctica docente, articuló el Laboratorio de diseño del multimedia a los temas y la propuesta del OpenLab Agua, bajo una perspectiva inter y transcultural, enraizada en el uso de las tecnologías digitales y estimulada por la oportunidad de exploración de un espacio físico circular para proyecciones inmersivas. Las obras digitales fueron desarrolladas en red y se expusieron en Panorama Expo 2021. De la coyuntura excepcional del evento, emerge una experiencia vivenciada en un espacio liminar.

ABSTRACT

Within the framework of 2021, the VIII International Symposium on Innovation in Interactive Media SIIMI 2021 was held | MediaLab BR, the #20ART / UnB BR and Balance Unbalance / Canada where a situation of inter-institutional exchange, theoretical research and artistic experimentation was generated, determined by the Covid19 pandemic. The activation of OpenLab Panoramas 2021 promoted a series of meetings with professional artists, researchers and students: a co-creative network laboratory. This was the case of the INLETS performance, which involved themes of global scope and glocal collaborative creation. It also had repercussions on unexpected locally driven autonomous paths of research-creation. As a case study, an experience developed at the Accademia de Bellas de Venecia is presented, which as an integral part of the teaching didactic activity, articulated the Design Laboratory to the themes and the proposal of the OpenLab Agua, under a inter and transcultural perspective, rooted in the use of digital technologies and stimulated by the opportunity to explore a circular physical space for immersive projections. The digital works were developed online and were exhibited at Panorama Expo 2021. From the exceptional situation of the event, an experience lived in a liminal space emerges.

PASAJES: ENTRE LUGARES Y REDES¹

El presente está marcado por la complejidad que configura el campo de la cultura, un concepto en constante transformación. La obra de arte, como elemento de mediación, en este contexto, se configura como un dispositivo privilegiado, una especie de tecnología de procesamiento sensorial, con el potencial de, en el encuentro con el otro, desplazarlo de la posición de neutral, indiferente, poniéndolo en acción, transformando el lugar, percibiéndose en él. Habitar el mundo, portal, lugar, territorio de experimentación y redes, son metáforas que permiten visualizar el ambiente en el que es posible la comprensión del encuentro. Habitar como sinónimo de crear un espacio de mediación física y/o virtual, donde lo humano pueda emerger: construir situaciones relacionales.

En este encuentro entre el arte y el mundo, presentamos, como una forma de profundizar en los procesos de co-investigación y co-creación propuestos por el colectivo de investigación HolosCi(u)dad(e) en el contexto de Panorama Exp2, proyectos co-elaborativos realizados en el ámbito de OpenLab y OpenSpace3, en el que artistas de diferentes orígenes y territorios crean obras en coautoría.

Este esfuerzo puede dar lugar a nuevas experiencias, conocimientos o lenguajes. Su finalidad es habilitar espacios para la creación y desarrollo de procesos. Lugares de encuentro que representan pasajes que nos ayudan a cruzar de un lugar a otro, de una dimensión a otra. Situaciones construidas de silencios, pausas que dan perspectiva, momentos de duda, de incertidumbre. Hay tres ejes principales sobre los que construimos nuestra acción educativa y artística: la creación de situaciones como procedimiento creativo, la situación de la interacción como forma de arte colaborativo, el contexto de la red como situación de co-creación y el compromiso como horizonte político y poético. De esta forma, donde confluyen estos tres grandes ejes, construimos modos de habitar el mundo, de construir un lugar donde sea posible el encuentro y el diálogo con los demás. Se trata de abrir espacios de experimentación y reflexión para uno mismo, capaces de albergar también a los demás.

OpenSpace y OpenLab

Estas dos propuestas, OpenLab y OpenSpace, dialogan y están interconectadas a pesar de haber surgido en diferentes momentos aunque de la misma raíz de tres ejes comentada anteriormente. Desde el compromiso político/poético se crea un contexto donde desplegar estrategias para el acontecimiento. A su vez, el motor de estas propuestas fue la necesidad de encontrar un lugar donde digerir un tiempo que se presentaba casi apocalíptico por la pandemia de COVID 19. La sensación de desconcierto y ansiedad por la incertidumbre del momento se fue transformando en acción de resistencia a través de la elaboración, o mejor dicho, co-elaboración. Estos espacios digitales co-creados y abiertos fueron la plataforma donde experimentar, dialogar, traducir y hacer una lectura de la realidad desde el arte. Tejimos redes, de contenido, redes afectivas, de producción y relación, en esas circunstancias, actuar, pensar y crear poéticamente era urgente, para no perder la consciencia y a su vez ampliarla en una dimensión global, una consciencia colectiva. Es así que se presentan en Panoramas Exp 2021 el taller OpenLab como espacio de encuentro sincrónico, de co-elaboración y reflexión a través de la acción artística y OpenSpace como plataforma para difundir los resultados. Estas co-elaboraciones, están sustentadas en acciones previstas de antemano, pero en el derrotero de los acontecimientos late la emergencia desde la diversidad de miradas y saberes en torno al diálogo propiciado por un objetivo común. Desde este lugar otros mundos, los de la diversidad y los posibles, se hacen presentes activando y construyendo un imaginario común, reconfigurando la realidad, compartiendo, cediendo y proponiendo. El acontecer está signado por la intersubjetividad, esto hace a la riqueza de la emergencia formando un ecosistema de mundos en permanente retroalimentación.

El centro de esta propuesta es el agua, elemento en permanente tensión en todos los aspectos de la vida, ambiental, social, político, económico, etc. Nos propusimos experimentar una mirada colectiva, dialógica y crítica sobre este bien común, era muy apropiado desde la fragilidad del momento pensar y reflexionar sobre la fragilidad y fortaleza de la vida en torno a este elemento vital.

La activación del OpenLab Panoramas 2021, concebido como un espacio articulador, impulsó una serie de encuentros con artistas profesionales, investigadores y estudiantes: un laboratorio co-creativo en red. Fue el caso de la performance INLETS, que implicó temas

¹ Elaborado por los autores L. do Amaral Nunes y M. Umpiérrez

² Panorama Exp – Reunión de tres eventos Internacionales – SIIMI – Simpósio Internacional de Innovación y Medios Interactivos, el Simpósio de ANIAV – Asociación Nacional de Investigadores en Artes Visuales / ES y Balance UnBalance – Canadá. (https://www.instagram.com/panoramas_2021/)

³ OpenLab - residencia artística procesual propone reflejar colectivamente acerca de la dimensión poético-política contemporánea a partir del agua como procomún y elemento de cohesión planetaria

Open Space – Ambiente virtual, abierto y procesual, especialmente desarrollado para acoger proyectos presentados en el ámbito de Panorama EXP y posteriormente, con el fin de generar una galería permanente para albergar obras interactivas.

de alcance global y creación colaborativa glocal. Asimismo repercutió en inesperados caminos autónomos de investigación-creación desarrollados localmente.

INLETS⁴ surge de la propuesta del académico y artista Josep Cerdà (Universidad de Barcelona) con la coordinación de la Profa. Lilian Amaral (Universidade Federal de Goiás - Brasil) y el Prof. Marcos Umpiérrez (Universidad de la República - Uruguay). El taller y seminario práctico se realizó a partir de la obra del reconocido artista John Cage, una de las figuras más emblemáticas del arte contemporáneo del siglo XX. Esta obra es una acción performática/sonora que propone una interpretación con caracolas y agua en su interior, que son manipuladas consiguiendo una gran riqueza sonora a través del movimiento. La propuesta de Cage no sigue una estructura determinada aunque establece tiempos y tiene reglas específicas. Es así que a partir de esta premisa se desarrollaron una serie de encuentros en los cuales cada participante compartió un sonido de agua, imágenes relacionadas y sonidos provocados con su cuerpo imitando el sonido del agua, lo que terminó en un material audiovisual colectivo con la posproducción del equipo de coordinación.



Figuras 1 y 2 - INLETS - OPENLAB WORKSHOP. Archivo del colectivo investigativo Holos, 2021.

A su vez, y en paralelo a este workshop, se crea un espacio expositivo dentro de OpenSpace, donde se reproduce de forma virtual el espacio de Panoramas EXP contando con una pantalla circular virtual donde se expusieron los trabajos de Regina Silvera y Rodrigo Barbosa. Ambas obras están preparadas para ser vistas en la pantalla circular, es así que decidimos a partir de estas propuestas utilizar el espacio virtual para poder exponer las obras tal y como fueron pensadas.

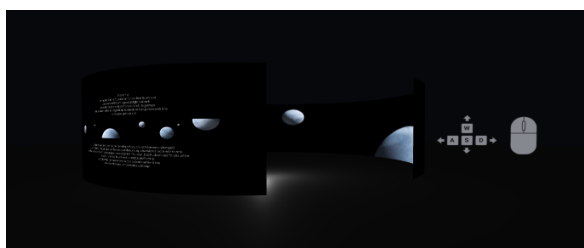


Figura 3 - Up There - Regina Silveira. Archivo del colectivo investigativo Holos, 2021.5

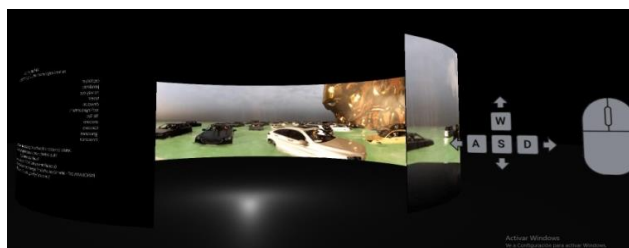


Figura 4 - Contempo_Rain_2021 - Rodrigo Barbosa. Archivo del colectivo investigativo Holos, 2021.6

OpenSpace es un espacio exclusivamente concebido para el desarrollo y acogida de trabajos exclusivamente pensados para espacios virtuales e interactivos. En el caso de UP THERE - una obra proyectada para el espacio físico del Farol Santander en São Paulo, Brasil, adaptado para la estructura inmersiva cilíndrica, presentada en la galería Josep Renau en la UPV y trasladada, transcreada para el espacio virtual. Así mismo, la obra de Rodrigo Barbosa, se presentó en la estructura inmersivo circular, desplazándose para el espacio virtual configurado para OpenSpace. Si UP THERE nos sugiere una perspectiva ficcional acerca de las formas de vivir en el espacio sideral, la obra Contempo_Rain_2021 de Rodrigo Barbosa nos presenta una mirada distópica en un mundo caótico sumergido en el agua.

⁴ INLETS, es una composición sonora de John Cage estrenada en Seattle el 10 de septiembre de 1977, y un buen ejemplo de composición indeterminada, es decir, mediante componentes aleatorios. En la partitura original (editorial Peters, Edition EP66787) el compositor establece los parámetros en que se tiene que interpretar la obra: se tiene que jugar mediante unas caracolas marinas (a modo de instrumento musical) de diferentes tamaños, llenas parcialmente de agua. Pensadas inicialmente para un trío, donde los intérpretes (jugadores en el término anglosajón) mueven las caracolas durante una duración no especificada, Cage indica que cada caracola se toca sola y cada vez con una duración mayor que la precedente. A mitad de la obra los intérpretes callan (tacet) y se oye el crepitar de un fuego, para terminar el sonido de un cuerno marino indica el final.

⁵ https://openlab.space/regina_silveira/

⁶ https://openlab.space/rodrigo_barbosa/

El desarrollo técnico de la plataforma OpenSpace ha corrido por parte del Prof. Pablo Sedraschi y del Prof. Marcos Umpiérrez del Área de los Lenguajes Computarizados de la Facultad de Artes UDELAR, y se ha utilizado como herramienta la plataforma Unity. El comisariado del OpenSpace es una co-elaboración propuesta por la Profa. Dra. Lilian Amaral y el Prof. Marcos Umpiérrez, como forma de pensar nuevos espacios de experimentación del arte digital, la co-creación en red a fin de generar lugares virtuales específicos para el desarrollo y la fruición/interacción con el arte tecnológico.

EL LABORATORIO DE DISEÑO DE MULTIMEDIA 20-21 – Accademia di Belle Arti di Venezia (ABAVE)⁷

1. Introducción

En Italia, las Academias de Bellas Artes hacen parte de las instituciones de Alta Formación Artística y Musical (AFAM) que otorgan títulos de estudios con valores legales, equivalentes a los títulos universitarios. La experiencia artística que se presenta a continuación involucra un grupo de estudiantes de la Academia de Bellas Artes de Venecia del segundo ciclo, Curso de Diploma Académico en Nuevas Tecnologías del Arte, campo de estudio Prácticas artísticas integradas. En el año académico 2020-2021 debido a la situación de pandemia por Covid-19, la docencia se desarrolló totalmente con didáctica a distancia (DAD). En el caso de la asignatura Diseño de multimedia, el laboratorio didáctico se fue articulando al evento Panoramas 2021 Exp y al Workshop INLET, en el marco del VIII Simposio Internacional de Innovación en Medios Interactivos SIIMI 2021 | MediaLab BR, el #20ART / UnB BR y Balance Unbalance /Canadá.

El confinamiento por pandemia determinó por una parte, el aprovechamiento del potencial educativo en internet, con el despliegue de herramientas para la docencia digital, por otra, facilitó la articulación al evento (que se desarrolló on-line) por medio del desarrollo de prácticas artísticas en red y en el *ciberespacio*. Los estudiantes se vieron así involucrados en unos temas de amplio alcance, como el del cambio climático y del agua. Conectados además, a una red internacional conformada por artistas profesionales, colectivos de investigadores y profesores de instituciones extranjeras de formación superior.

En el campo del arte, la práctica de establecer relaciones entre lugares geográficos diferentes, intercambiando textos, imágenes, experiencias es antigua. Empieza con la interconexión entre artistas de distintas regiones o países y la reproducción de imágenes sobre papel con el uso de la imprenta. Con las vanguardias artísticas nace la *mail art* de Tristan Tzara, Giacomo Balla, Marcel Duchamp, Ray Johnson. Sucesivamente, las primeras experimentaciones de networking artísticos buscaron transferir en el exterior exposiciones de obras tradicionales, como la pintura, de la forma más amplia posible (Lombardo & Porcu, 2012). Sin embargo, cuando en los años 1970, la generación de imágenes se produjo con el cambio estructural y temático, el intercambio adquiere nuevos escenarios (espacio público), características (desmaterialización de las obras) y significados (político). De la participación pasiva del espectador/receptor de la obra de arte, se pasa a una concepción de “arte de la participación”, que involucra, de una forma más radical y articulada, la comunidad a la creación artística. Los procesos de creación e interacción física con la obra, alcanzan grados progresivamente más altos de libertad, más allá de la contemplación, percepción, imaginación o evocación (Plaza, 2003).

El arte que se genera fuera de los circuitos de las galerías y de los museos, se convierte en interacción colectiva, arte comunitario, arte político (Szmulewicz, 2012). La participación del público se vuelve activa, basada en exploraciones, manipulaciones, intervención o modificación directa de obras, acciones intangibles y relacionales. El debate se desplaza rápidamente del lugar artístico a la realidad de lo cotidiano y del arte urbano y del graffiti al movimiento punk y el arte electrónico. En una videoentrevista el artista inglés Heath Bunting nos relata cómo fue la llegada y la difusión de internet en el arte urbano, y de cómo se dió el paso del artivismo al hacktivismo. Con mucha decepciones por lo que se refiere a las expectativas de uso subversivo de las redes sociales, el testimonio de este net artista pone de manifiesto cómo los procesos promovidos por la estética relacional (analizada en los años 1990 por Nicolás Bourriaud), se potencian con la interactividad tecnológica y con la relación hombre-máquina mediada por las interfaces técnicas. La máquina se vuelve un nuevo y decisivo agente, la participación perceptiva (con el arte cinético) e interactiva, producen relaciones recíprocas entre usuario y sistema inteligente. En las investigaciones artísticas de Lev Manovich, con la aplicación de la inteligencia artificial para la visualización de datos, como en un juego de espejos, emerge la proliferación en la red de las imágenes (de todo tipo) asimismo la inmensa producción de la cultura digital que impacta la cultura en *lato sensu*.

En Italia el arte digital emerge entre los años 1970 y 1980, con “Uroboros” por ejemplo, que fue el primer centro de Computer art, expresión de las relaciones entre arte y nuevas tecnologías. En esta época el lenguaje artístico cambia y también la forma de comunicación. Se difunden los festivales de artes electrónicos, la multiplicación de las herramientas informáticas y sus interacciones. Corren en la sociedad el arte informático, el videoarte, las exposiciones, los seminarios, los conciertos, las conferencias, entre otros

⁷Elaborado de aquí en adelante por la autora L. Fracasso

(Bordini & Gallo, 2018). En los años 1980, fueron los movimientos sociales *okupas* (centros sociales ocupados) los que más desarrollaron un uso independiente de las tecnologías, por medio de las creaciones colectivas generadas con finalidades artísticas o políticas de alcance territorial. Con la difusión de internet y del World Wide Web, el network se identifica con la “red de relaciones sociales”. Internet es el medium (y el mensaje es la red) que técnicamente permite la transmisión; también es la extensión de nuestro cerebro y lo comprende todo: cine, radio, televisión, prensa, etc..

Entendido como la interconexión entre arte y media, el networking artístico a partir de los años 1990 empieza a involucrar los ámbitos académicos en consideración a las implicaciones sociales y políticas que ejerce la *net culture* en Italia. Con el uso de los medios en el arte, se hacen experimentos con finalidades de interés social, para formar laboratorios de hacker en los que se organizan encuentros colectivos y se crean artistas colectivos (ej. Luther Blissett, Wu Ming), para informar e intercambiar competencias. Nacen los proyectos nacionales como Indymedia Italia, Telestreet, New Global Vision, el server libre Autistici/inventati entre otros proyectos locales de los colectivos Candida Tv, Serpica Naro, Molleindustria entre otros (Bazzichelli, 2006).

“Hacker no es solamente quien usa la tecnología para forzar límites, sino sobre todo es quien cree en la libertad de la información (y del arte), en la accesibilidad de la información y en el intercambio de los saberes, sin que necesariamente se haya visto una computadora en la vida” (Bazzichelli, 2006 pp. 21-22, libre traducción)

Las prácticas artísticas de networking en internet modifican el punto de vista de quien buscaba la vida en el arte, ahora por el contrario, se busca el arte en la vida. La red se vuelve arte y esta es la revolución de la actualidad (Fadda, 2006 cit. Bazzichelli, 2006). La conexión es la práctica artística, que crea redes de relaciones para la condición de ideas y de experimentaciones artísticas (hacktivism). En esta evolución del network y de la cultura del networking, la fisicidad o corporeidad del lugar parece haber perdido relevancia cediendo el paso a un espacio virtual, creado por internet que, sin embargo, guarda características culturales de un lugar, a pesar de no ser físico. En este lugar de internet, por medio del arte digital en red ¿es posible despertar y cultivar la empatía? ¿Se puede producir un conocimiento encarnado? ¿Se pueden avivar emociones hacia un lugar físico que demanda protección y salvaguardia? Es posible co-crear en red e involucrarse afectiva y factivamente en la resistencia y defensa de un lugar propio como de uno ajeno?

2. Objetivos del Laboratorio de diseño del multimedia ABAVE

Con el objetivo general de producir obras multimediales para la exposición de Panoramas 2021 Exp 360, aprovechando el *entourage* cognoscitivo y artístico del Simposio, el laboratorio de Diseño de Multimedia (de aquí en adelante LDM⁸ de la Academia de Bellas Artes de Venecia se transforma en una experiencia inter y transcultural, que conecta lugares físicos y no físicos, globales y locales. La participación de las obras producidas en Panoramas 2021 Exp 360, fue concebida para exponerse en una estructura expositiva creada por LaboLuz (Laboratorio de Luz) de la Facultad de Artes de la Universitat Politècnica de València (ES). La estructura está conformada por una pantalla circular, de ocho metros de diámetro y veinticinco metros lineales, cuatro proyectores y máximo diez canales audios: un espacio perfecto para la experimentación de ambientes inmersivos.

Los objetivos específicos, concebidos por la docente del LDM en términos de resultados de aprendizaje, fueron:

- subvertir la práctica habitual que en los laboratorios académicos de diseño de multimedia otorga primacía al trabajo individual;
- propiciar en la co-creación, una estrecha colaboración y cooperación entre los estudiantes de diferentes nacionalidades;
- con una aproximación de investigación basada en las artes (IBA), poner en relación contextos territoriales inicialmente desconocidos, para desarrollar obras multimediales sobre la crisis ambiental por calentamiento global;
- favorecer una mirada “desde el sur” que recuerda el mapa geográfico al contrario de América Latina del artista uruguayo Joaquín Torres García: “nuestro norte es el sur” símbolo y expresión de una postura política descentralizada y, por ende, no-eurocéntrica, no-urbano céntrica, no-antropocéntrica;

⁸ El grupo del Laboratorio Diseño de Multimedi (LDM) estaba conformado por: Catena Selene, Ambrosi Camilla, Patron Silvia, Vaccai Giuliano, Xinyi Li, Sun Xiru (grupo 1); Qingxiang Li, Yuelin Wang, Yilika Suduer, Tongtong Wan (grupo 2); Chengli He, Jiahao Li (grupo 3); Chunju Yu (grupo 4); Jingyun Wang, Haofan Liu, Shuyu Gong (grupo 5); Shi Ni, Wenqian Li, Ying Lin, Leyi Zhou, Yue Ding, Hongkai Yang (grupo 6); Jiapeng Rui, Chengwei Lin, Andreaza Luca (grupo 7); Li Yating, Wang Ianruo, Fu Yuhan (grupo 8). Los grupos que expusieron la obra en Panoramas Exp fueron los grupos 1, 2, 5, 6 y 7. Las actividades del laboratorio fueron coadyuvadas por el tutor Samir Sayed Abdellatf, relativamente a los aspectos logísticos de la didáctica a distancia, la comunicación entre estudiantes y el docente. Del total de 28 estudiantes, solamente 5 eran de nacionalidad italiana y 23 de nacionalidad china, es decir casi el 90%. Arq. Ph.D. Liliana Fracasso, docente y coordinadora de las actividades del LDM y de las obras presentadas para la exposición, siendo vinculada como investigadora y artista también al colectivo HolosCi(u)dad(e).

- en una condición de aislamiento físico por pandemia, estimular la imaginación artística y la afectividad entre los estudiantes;
- incorporar en las obras, en igualdad de condiciones, procesos cognitivos y sensorial - vista y oído- de naturaleza empático-territorial, en una dinámica relacional e interactiva.

3. Aproximación y metodología del laboratorio de Diseño de Multimedia ABAVE

“El nuevo territorio es una expansión electromagnética del espacio mental”
“Il nuovo territorio è un’espansione elettromagnetica dello spazio mentale” (Rollo, 2018)

En un texto de Rollo (2018) divulgado en internet acerca del uso de las aplicaciones digitales para las artes visuales en las Academias de Bellas Artes italianas, emergen dos importantes cuestiones que nos ayudan a otorgar contexto nacional a la experiencia del laboratorio LDM. Por una parte, la condición generalizada de precariado de los docentes e investigadores, determinada por la ineficiencia del sistema de reclutamiento profesoral (con algunas especificidades nacionales en Europa). Dicha condición, especialmente sentida en el “mundo AFAM” determina la turnación excesiva de los profesores, la discontinuidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje, que trastocan los tiempos de decisiones colegiadas, la articulación de contenidos en el plan de estudio y en las asignaturas. Por otra parte, los programas de formación en las Escuelas de Nuevas Tecnologías para el Arte, estarían excesivamente orientados hacia la producción y consumo, de acuerdo con la demanda del mercado capitalista, situación esta que sacrifica el pensamiento crítico.

En pedagogía, la relación con el pensamiento crítico (Paulo Freire⁹, Henry A. Giroux¹⁰, John Dewey¹¹) se ha establecido de dos maneras o modelos: la primera, en el sentido epistemológico, es decir de la actividad crítica acerca del discurso pedagógico mismo (objetos, estructuras, modelos, lenguajes, tareas, objetivos) (Cambi, 2008 cit. Tizzi, 2014 p.54); la segunda, en el sentido de una crítica más radical hacia las prácticas y las instituciones educativas, en un contexto histórico-social, para impulsar el cambio y la transformación del sistema educativo. En este sentido, en las Escuelas de Nuevas Tecnologías para el Arte, los nexos aplicaciones digitales / artes y, por supuesto, diseño de multimedia/territorios, necesitan una reconsideración crítica. La búsqueda es hacia “modelos educativos” para un nuevo proyecto formativo que dé respuestas a los desafíos de la contemporaneidad. Los espacios de las experiencias inmersivas y de lo enactivo trazarán un camino a recorrer (Rollo, 2018).

La idea del conocimiento como “enacción” es de Francisco Varela (1996) y cuestiona la cognición fundamentada en lo representacional. La orientación está a la base de este neologismo cuyo término procede del verbo inglés *to enact*, que significa “poner en ejecución” (como un legislador), pero también “representar” o “actuar” (como un actor) (Ojeda, 2001). La cognición no es la representación de un mundo pre dado, sino más bien es la puesta en obra de un mundo que emerge, con una variedad de acciones que se realizan en el mundo (Araya-Véliz, Arístegui & Fossa, 2017 pp. 41-46). El enfoque enactivo busca rescatar el ámbito de la experiencia sin dejar de lado los procesos reflexivos y científicos [...] una de sus caras miran la naturaleza y los procesos cognitivos, mientras que la otra mira el mundo humano o lo que los fenomenólogos denominan *lebenswelt*, «mundo-vida» o «mundo de la vida» (Varela et al., 1991, p.37 cit Araya-Véliz, Arístegui & Fossa, 2017).

“La comprensión científica y la experiencia serían entonces las dos orillas que la perspectiva enactiva buscaría unir (...) como una articulación del saber de trasfondo, entendido holísticamente, como un todo estructurado e indisoluble. Esto quiere decir que las dimensiones del saber del significado y el saber del mundo se presentan como un diagrama integrado y no pueden entenderse por separado. Este saber del significado no es equivalente a un saber analítico a priori independiente, y el saber del mundo no corresponde a un saber situado a posteriori, sino más bien la enactuación implica un estar presente o un hacer emerger, es un saber encarnado que da cuenta simultáneamente de ambas dimensiones (reflexiva-científica y experiencial)” (Araya-Véliz, Arístegui & Fossa, 2017).

Uno de los grupos, que desarrolló la obra “Sirenas a la deriva” describe así su experiencia y la metodología del LDM:

“El desarrollo del proyecto coincidió con el período de emergencia sanitaria por el Covid-19. Ante esta situación, nos hemos tenido que readaptar a un nuevo método de enseñanza, que es el de la educación a distancia, que ciertamente nos privaba del diálogo y la presencia

⁹ Gil, R. L., et.al. (2018). Formación docente y pensamiento crítico en Paulo Freire (R. M. P. Martínez, G. M.R. Herrera, & J.H.T. Catalán, Eds.). CLACSO. <https://doi.org/10.2307/j.ctvnp0jhs>

¹⁰ Para profundizar en el Critical Pedagogy estadounidense de Henry A. Giroux véase Luisella Tizzi (2014) “Pedagogia critica: Henry A. Giroux e i problemi della scuola negli Stati Uniti. “Riacendere l’immaginazione” nell’era dei test e dell’accountability” de *Formazione & Insegnamento* XII – 4 – 2014 on line doi: 107346/-fei-XII-04-14_04

¹¹ John Dewey, *Art as experience* 1980, por Perigee Books. The Berkley Publishing Group

física pero devolvía nuevas formas de comunicarse tal vez de manera más efectiva, eludiendo todo lo que pudiera ralentizar el proceso de creación y desarrollo del proyecto (distancia geográfica, desplazamientos, plazos, etc...). A pesar de la diferente edad cronológica y cultural, el grupo de trabajo encontró de inmediato una dimensión orgánica y productiva. A través de la plataforma, que permite compartir y modificar instantáneamente los archivos producidos, las barreras del idioma se rompieron fácilmente y el proyecto pudo desarrollarse en un período de tiempo más corto. La disponibilidad total, la programación obligatoria y una buena dosis de autodisciplina, han devuelto un flujo de trabajo organizado que ha cumplido con los plazos, experimentando una metodología útil y concreta para ser aplicada también en otros campos del diseño artístico. Cada miembro del grupo pudo sacar a relucir sus habilidades potenciándolas para los propósitos del proyecto y esto caracterizó la fuerza del trabajo. El diálogo e interacción que se produjo entre los integrantes del grupo y la docente del curso en torno a la temática propuesta por Panoramas 2021, resultó en una fuerte necesidad narrativa que impulsó a la obra-visual a contarse a través de cuestiones ambientales, investigado acerca de un problema específico que involucra a los habitantes de Venecia pero que en realidad afecta a todos, es decir la subida progresiva y perjudicial de las mareas y la protección de ecosistemas frágiles que son típicos de la laguna de Venecia: los marismas (*barene*)”.

Una estudiante del grupo que desarrolló la obra “Butterfly Effect” destaca:

“Durante el proceso creativo hubo una elevada eficiencia de trabajo en grupo, los miembros del *team* me han hecho sentir el poder del grupo y me he sentido feliz a lo largo de todo el proceso de creación”.

4. Construcción grupal de las narrativas multimediales

En el laboratorio LDM, el flujo de los pensamientos grupal empieza tomando la forma de un mapa conceptual colaborativo multimedial, multidimensional, multifocal, hipertextual y multidioma, desarrollado en modalidad sincrónica y asincrónica, que se enriquecen en la construcción de moodboards, la búsqueda de artistas referentes, el intercambio entre grupos, las conexiones. La ideación y las fases de pre-producción, producción y post-producción del proyecto dejan rastros del proceso en cada momento (registros gráficos, fotográficos, textuales, sonoros), sin desechar nunca los pasajes anteriores. El proceso otorga la misma relevancia y el mismo nivel a los aspectos cognitivos y sensoriales.

De forma interactiva e iterativa, inductiva, deductiva y abductiva los “mapas” de cada proyecto se depuran, en un proceso de mediación en los que se activa la experiencia en red, intercultural y transcultural, hasta concordar un *concept* de la obra. El proceso prácticamente finaliza cuando el grupo alcanza (in)formar la mirada, es decir cuando otorga forma e información, sentido y sentimiento al conocimiento y a la experiencia. La narración se estructura y despliega, dependiendo del medio elegido, y todos son válidos. Los aspectos técnicos y formales de la obra se resuelven con el acompañamiento constante del docente que, con la ayuda de un tutor, orienta los patrones de problemas encontrados y reconocidos, hacia una solución técnico-formal, estética y poética, comunicacional.

Las competencias y habilidades que cada integrante aporta en el grupo, es propiciada como alquimia por el docente, que provoca inquietudes para estimular y orientar el trabajo transdisciplinar (hecho de preguntas, precisas y situadas) y con una dinámica parecida a la de “un taller vertical” (en la que diferentes competencias y habilidades encuentran siempre cabida y conexiones).



Figura 5. Síntesis flujo de pensamientos: concept y pre-producción: storyboard grupo 5 “Efecto Mariposa”.
 Laboratorio Diseño de Multimedia ABAVE a.a.20-21

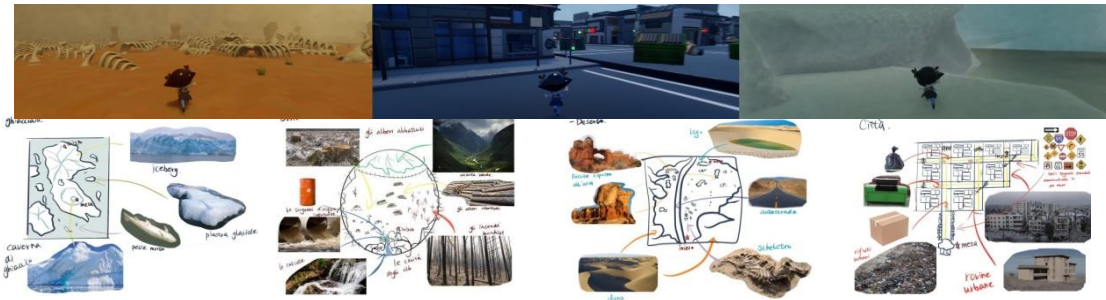


Figura 6. Bosquejos de pre-producción y Post-producción grupo 4: “Después del fin del mundo”
Laboratorio Diseño de Multimedia ABAVE a.a.20-21

A continuación unas reflexiones de una estudiante del grupo 4.

“Después del fin del mundo” fue el primer trabajo de videojuegos en el que trabajé. En mi caso, la producción fue como una araña que teje una telaraña, que forma la estructura de todo el videojuego. Yo trabajé principalmente en la integración de ideas y el diseño del escenario, y fue muy difícil lograr reflejar de forma cabal nuestras ideas en el juego. Fue difícil encontrar una perspectiva única sobre la narración, en los varios aspectos del videojuegos, las técnicas de narración, los diseños de los personajes, entre otros. El método de presentación se convierte en la dirección para encarar y crear efectos únicos. Cuando tenemos dudas acerca de nuestro quehacer proyectual, los videojuegos representan los mejores ejemplos no tanto como “caso de estudio para analizar”, sino como un excelente manual acerca de cómo presentar las ideas de los creadores. Personalmente amo todo tipo de videojuegos, pero creo que si un creador de videojuegos realmente quiere hacer su propio juego, desde cero, tiene que mantener un amor absoluto por la materia, porque hacer videojuegos es un proceso muy tedioso y puede suceder. que todo el amor por el juego se agote durante el proceso de creación del mismo”

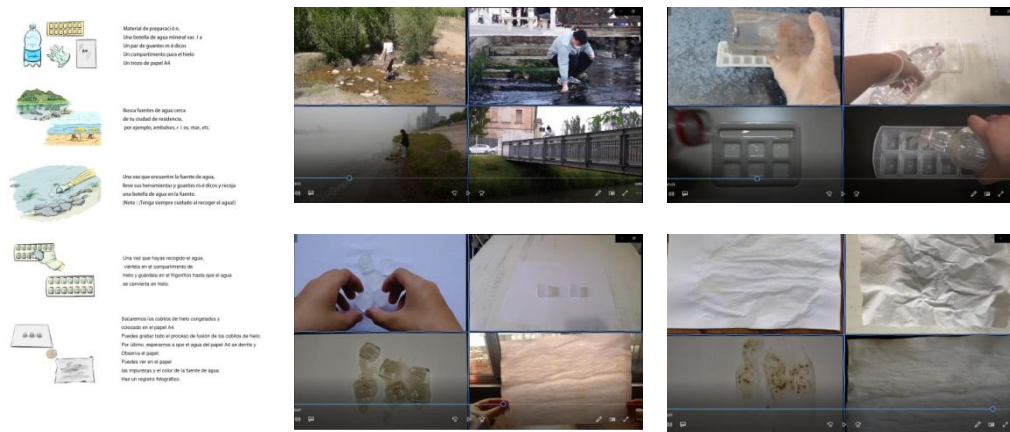


Figura 7. Protocolo de participación y Capturas de pantalla de la acción artística grupo 3 “Rastro de agua”
Laboratorio Diseño de Multimedia ABAVE a.a.20-21

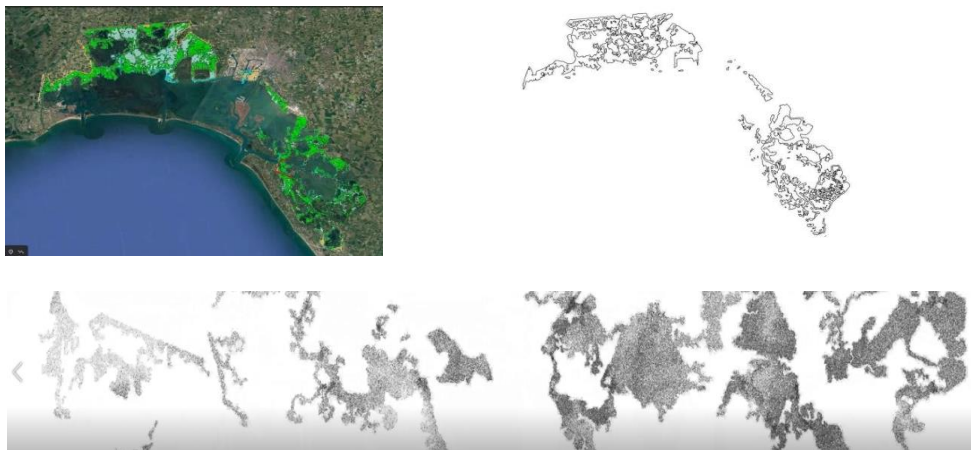


Figura 8. Preproducción y post-producción grupo 1 “Sirenas a la deriva”
 Laboratorio Diseño de Multimedia ABAVE a.a.20-21

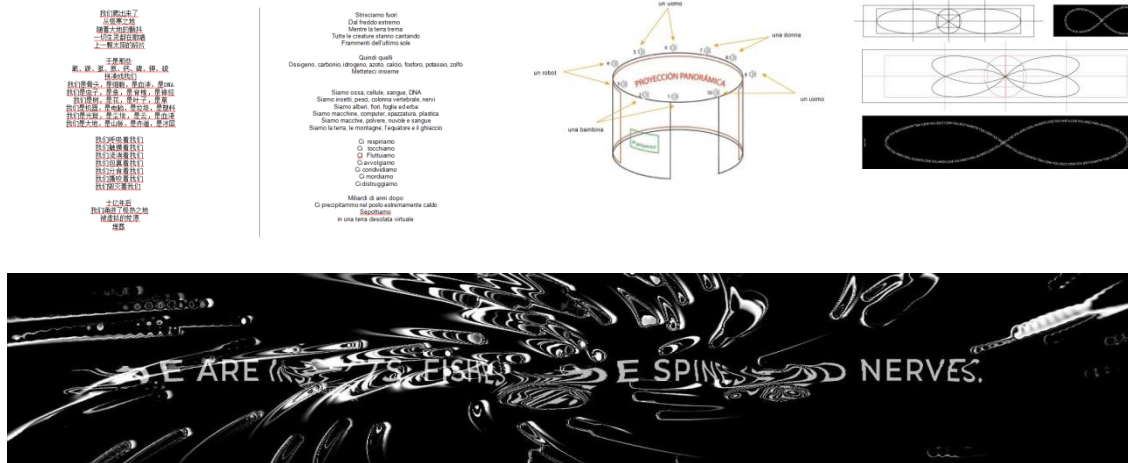


Figura 9. Preproducción y post-producción grupo 2 “Saṃsāra kṣaṇa”
 Laboratorio Diseño de Multimedia ABAVE a.a.20-21

5. Mentees corporizadas de un cuerpo colectivo

Los proyectos artísticos desarrollados “doblemente en internet”, como se ha argumentado en los párrafos anteriores, enviados para Panorama Exp 360¹² y expuesto en Valencia en julio 2021 se pueden resumir en la tabla siguiente (Tabla 1).

¹² https://www.aniav.org/aniav/index.php/exposicion-panorama_exp/
<https://www.arteinformato.com/agenda/f/panorama-exp-2021-200555>

Tabla 1: Laboratorio Diseño de Multimedia Academia de Bellas Artes Venecia a.a.20-21

Grupos y estudiantes	Título del proyecto artístico	Poética
Grupo 1: Giuliano Vaccai, Silvia Patron, Selene Catena, Camilla Ambrosi, Xiru Sun e Xinyi Li	Sirenas a la deriva <i>Sirene alla deriva</i> (04:09) https://www.behance.net/gallery/127688037/Sirene-alla-Deriva-2021?tracking_source=search_projects_recommended%7Csirene	Los datos suministrados por el <i>Centro Previsioni e Segnalazioni Maree del Comune di Venezia</i> se traducen en un visual de conmemoración de la inundación llamada Aqua Granda que ocurrió el 12 de noviembre de 2019, en Venecia, día en que la ciudad quedó sumergida por 187 cm de agua. La obra nace de la sincronización de los datos de las mareas con el sonido de las sirenas, que alertan cuando sube el nivel del agua en la Laguna de Venecia. La obra aborda un tema global : un problema que no atañe sólo a una pequeña ciudad sino que se deslocaliza, involucrando los puntos más extremos del globo.
Grupo 2: Wang Jingyun, Liu HaoFan, Gong Shuyu	Saṃsāra – kṣaṇa <i>Saṃsāra – kṣaṇa</i> (04:09) https://www.youtube.com/watch?v=PAi9MyQDWvw	Desde el ciclo del agua y de la reencarnación surge la propuesta. El agua: sistema dinámico y ordenado, que mantiene su equilibrio, que intercambia y se conserva, que es periódica, eterna, cíclica.... La obra es un video poema sonoro.
Grupo 3: Wang Jingyun, Liu Haofan, Gong Shuyu	Rastro de agua <i>Water Trace</i> (05:51) https://yilikasu.wixsite.com/my-site	Se propone una acción artística colaborativa para “pintar” utilizando agua sucia procedente de los cuerpos de agua contaminados de lugares de Italia y China. En la acción y en el gesto estético - de recoger la muestra de agua, congelarla y luego pintar con su derretimiento (que lleva sedimentos y suciedad) - radica la esencia de la obra. Se quiere provocar una toma de conciencia acerca del estado del agua en el mundo.
Grupo 4: Rui Jiapeng, Lin Chengwei, Andrezza Luca	Después del fine del mundo <i>Dopo la fine del mondo</i> (05:16) https://www.youtube.com/watch?v=FOLASrTm7AI	La obra nace de la idea de utilizar el video juego como un medio expresivo para transmitir una visión del mundo “después de el fin del mundo” : paisajes de incendios, desiertos de urbanización salvaje, deshielo ...un ser híbrido (animal-hombre, orgánico-mecánico) vaga por un mundo acabado.
Grupo 5: Li Wenqian, Lin Ying, Ni Shi, Zhou Leyi, Ding Yue YangHongkai	Efecto mariposa <i>Butterfly Effect</i> (04:44) https://youtu.be/DGWiaH6sZQg	Una obra de videoarte que narra visualmente como pequeñas y sencillas acciones humanas pueden ser metáforas de grandes desvíos y catástrofes: deshielo, efecto invernadero, deforestación reconocidos en un talajápiz, en el goteo de tinta en el agua, en el derrite de un helado...

Fuente: Liliana Fracasso, 2022

El un día de la exposición de Panoramas Exp 360 (Junio 15-18 de 2021), mientras el grupo de estudiante del laboratorio LDM se reunía con el docente en la clase virtual para la última sesión del semestre, sin que nadie supiera, una estudiante del curso decidió, no obstante las restricciones por Covid 19, viajar físicamente, desde Venecia a Valencia para presenciar la exposición en el ambiente inmersivo. Logramos que se realizara la transmisión en directo desde el celular. Las imágenes capturadas con el uso del celular por la estudiante de visita a España fueron transmitidas en simultánea al laboratorio LDM. Asimismo, las reacciones del grupo, capturadas por la docente “en vivo” por medio de la plataforma, fueron en simultánea compartidas con la misma estudiante, que estaba transmitiendo, y con quienes desde el equipo de LaboLuz estaban gestionando las proyecciones en el evento.



Figura 10. Collage : capturas de pantallas en la clase virtual (L. Fracasso) y fotos (B. Santos) de la transmisión de la exposición Panoramas Exp 360 en Valencia por parte de una estudiante (Gong Shuyu del grupo 2)-

6. Conclusiones caso de estudio

En la pedagogía crítica, la experiencia sólo puede ser entendida en relación con el entorno, con el mundo de la vida, con los territorios. En el caso del LDM, el “entorno” fue vivenciado “doblemente en internet”, en los espacios de la didáctica a distancia (el grupo nunca se encontró físicamente) y del ciberespacio del Simposio-workshops-exposición de Panoramas 2021. Concebida sobre los supuestos de la perspectiva enactiva, el laboratorio LDM desde el punto de vista artístico, operativo y pedagógico ofrece sin lugar a duda elementos de reflexión acerca de la compleja relación entre percepción háptica y cognición (Bedia & Castillo Ossa, 2010.). Las obras multimediales llevadas a cabo en los pequeños grupos de trabajos (Tabla 1), articulados entre sí y conectados por medio del docente a la red internacional del Panoramas 2021, fueron por éste mismo dirigidos como si fueran la expresión de una “mente corporizada” (o *embodied mind*). Más precisamente la mente de un cuerpo colectivo, estructura experiencial, vivida por sus integrantes y al mismo tiempo, contexto o ámbito de los mecanismos cognitivos activados por cada uno.

Por la condición de confinamiento y de virtualidad, lo “situado” que es propio de un conocimiento encarnado, adquirió la connotación de lo “diferido” con una relevancia significativa de lo recordado (en la mente y en el cuerpo): una “emisión” a posteriori respecto a su “grabación” en el mundo real que se había dado prevalentemente antes del Covid 19. Los proyectos artísticos se relacionaron con dos tipos de mundos, el físico y el virtual, y dos tipos de lugares. Por una parte, *lugares físicos*, realidades experimentadas asociadas entre sí por el tema del agua, como Baotou, Inner Mongolia, China; Near the Yangtze River Bridge in Wuhan, Hubei Province, China; la ciudad de Venecia y la ciudad de Mestre (VE). Por otra, *lugares digitales* que en las obras realizadas con un lenguaje fílmico (*visual*), de videojuego, de poetrónica o *cyber poetry* entre otros, adquirieron sentido global.

De la práctica artística en red nacieron por consiguiente, por una parte, lugares en internet, sin especificidades geográficas, y por otra lugares experimentados con el cuerpo físico. En ambos casos, y en su conjunto, se trata de pensamientos encarnados que llevan por tema lo catastrófico o el “todo en uno”: el ciclo de vida, muerte y nuevo nacimiento del *samsāra*; la materia indeterminada e indefinida como el *ápeiron* del filósofo griego Anassimandro, que representa el todo antes que se puedan distinguir sus elementos; el Yin y Yang como expresión de la naturaleza; el efecto mariposa de la teoría del caos; o, las alarmas de sirenas a las derivas en el mundo global.

FUENTES REFERENCIALES

- Araya-Véliz, C., Arístegui, R. y Fossa, P. (2017). Pasos hacia una enacción relacional. Aporte, ambigüedades y limitaciones del concepto embodied mind en Francisco Varela: un análisis metateórico. *Mindfulness & Compassion*, 2(1), 41-46.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S2445407916300477>
- Bazzichelli T, (2006). *Networking. La rete come arte*. Costlan editori.
- Bordini, S. y Gallo, F. (a cura di) (2018). *All'alba dell'arte digitale. Il Festival arte elettronica di Camerino*. MM Edizioni.
- Gil, R. L., et.al. (2018). *Formación docente y pensamiento crítico en Paulo Freire* (R. M. P. Martínez, G. M.R. Herrera, & J.H.T. Catalán, Eds.). CLACSO. <https://doi.org/10.2307/j.ctvnp0jhs>
- Lombardo, G. y Porcu, A. (2012). Incontri in Rete. *Parol. Quaderni d'arte e di Epistemologia*, 22 (luglio/dicembre).
- Ojeda, C. (2001). Francisco Varela y las ciencias cognitivas. *Revista chilena de neuro-psiquiatría*, 39(4), 286-295.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0717-92272001000400004>

- Plaza, J. (2003). Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *ARS (São Paulo)*, 1(2), 9–29. <https://doi.org/10.1590/s1678-53202003000200002>
- Rollo, A. (2018) Di ruolo nelle Applicazioni Digitali per le Arti Visive (on-line).
<http://www.oistros.it/quandodecidemmodicambiareilmondoconilteatro/di-ruolo-nelle-applicazioni-digitali-per-le-arti-visive/>
[Consulta: 6 junio 2022]
- Spam Arts (6 de junio 2022). *Del graffiti al arte electrónico. Entrevista a Heath Bunting, artista y activista del Netar* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=91zVwlinVOE&t=2s>
- Szmulewicz Ramírez, R. (2012). *Fuera del cubo blanco: lecturas sobre arte público contemporáneo*. Ediciones Metales Pesados.
- Tizzi, L. (2014). Pedagogia critica: Henry A. Giroux e i problemi della scuola negli Stati Uniti. “Riacendere l’immaginazione” nell’era dei test e dell’accountability”. *Formazione & Insegnamento* XII. https://doi.org/107346/-fei-XII-04-14_04
- Varela, F. (1996). *Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectivas. Cartografía de las ideas actuales*. Gedisa.
- Varela, F., Thompson, E. y Rosch, E. (1991). *The embodied mind: Cognitive science and human experience*. MIT Press.