

Taller de medios digitales y nuevas tecnologías en artes visuales

Alfredo Stipech, Guillermo Mantaras

Universidad Nacional del Litoral, Santa Fe, Argentina

arqasoc@satlink.com

This paper introduces the pedagogic experience of a course in the Visual Arts Bachelor Degree Program offered by the Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo at the Universidad Nacional del Litoral, in Santa Fe, Argentina. The class was taught using a combination of Present and Semi-Present attendance through the Multimedia Center of Distance Education (CEMED), and with the support of the Multimedia and Didactic Device Laboratory for the Education (LIDEM), belonging to the said university and school. The workshop dealt with the integration of Digital Media into the Artistic-Creative and Teaching-Learning processes, Despite the lack of electronic equipment of last generation and in the necessary quantity, we achieved interesting and successful results that are relevant to this congress' topics.

Art, Workshop, Media, Digital, Analog.

Desarrollo

Se presenta una experiencia académica realizada en un Módulo de la Licenciatura en Artes Visuales de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, Santa Fe, Argentina. Fue dictado en las modalidades Presencial y Semi - Presencial a través del Centro Multimedial de Educación a Distancia (CEMED), con el apoyo del Laboratorio de Insumos Didácticos para la Educación Multimedia (LIDEM) pertenecientes a la universidad y a la facultad respectivamente. Se trabajó en la integración de los Medios Digitales (MD) a los procesos Artístico-Creativos y de Enseñanza-Aprendizaje.

A pesar de no contar con equipamientos de última generación ó en la cantidad necesaria, los resultados del taller revelaron interesantes aspectos relativos a los tópicos del congreso.

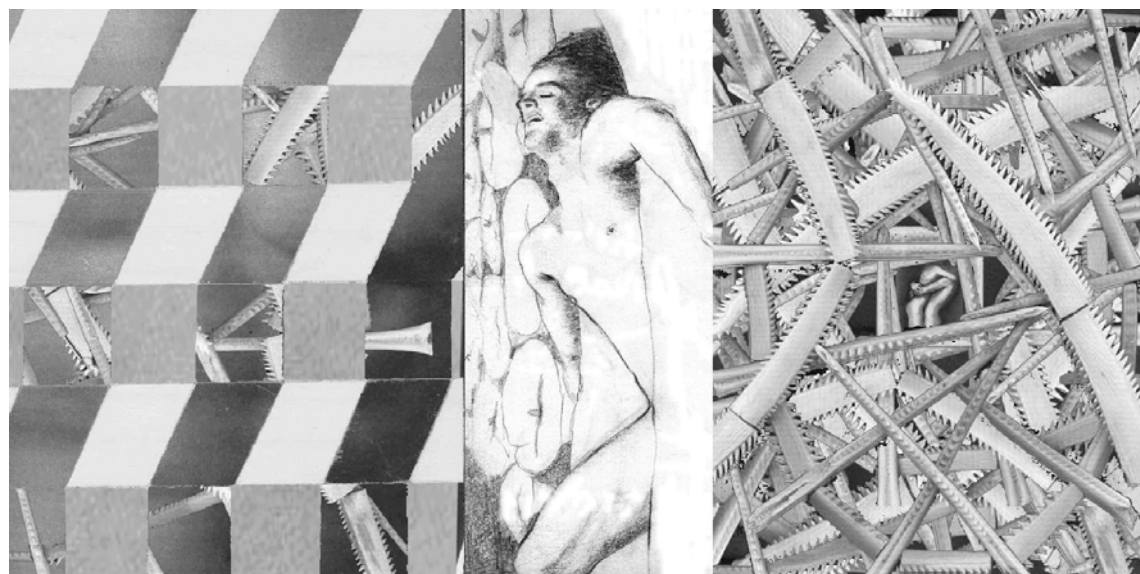


Fig1: Totis Marcelo – Captura animación digital.

El modelo educativo y la propuesta didáctica incluyeron una amplia gama de posibilidades. El material y las clases estaban disponibles en CD, Internet, Campus Virtual, Video y Clases Satelitales transmitidas a cuarenta localidades de cuatro provincias, además del soporte tradicional impreso. Esta gama de

alternativas permitió el acercamiento gradual a una experiencia novedosa para la región, que permite la participación de artistas y docentes de formación, producción, actividades y contextos diversos. En su mayoría son personas adultas, algunas con poca capacitación y otras se iniciaban recientemente en un Módulo previo de Introducción a los MD. Paradójicamente esto fue muy promisorio ya que si por una parte existían carencias en el manejo de los MD, se compensó con importantes aportes conceptuales y de oficio, situación diametralmente opuesta a lo que sucede en los cursos de grado.

La propuesta pedagógica parte de integrar el potencial Multimedia de los MD, dentro de las posibilidades promedio que brindan las computadoras personales y los periféricos estándares. Sumándolo a los conocidos valores de las técnicas e instrumentos tradicionales de las Artes Visuales. Con estas dos fuentes de recursos se experimenta e investiga la Migración de Medios entre lo análogo y lo digital, emulando la situación que en forma consciente o inconsciente se vive en la mayor parte de nuestra cultura. Para ello se trabajaron dos líneas de acción:



Fig2: Serralunga María Teresa. – Captura animación digital.

La primera es el trabajo en taller mezclando los Medios Análogos (materiales) con los MD (virtuales), los resultados estuvieron sujetos a como cada uno lograba la pertinencia de esta experiencia, con relación a su producción y expectativas.

La otra línea de acción hace de marco a la anterior y es el abordaje de aspectos conceptuales, reflexionando sobre lecturas dirigidas y los propios contenidos teóricos del curso. Allí se profundiza y observan los cambios de la cultura material, ante el advenimiento de la cultura digital como característica de la época. Estas dos líneas de acción son los extremos que van desde lo intuitivo hasta lo especulativo entre los cuales se abren infinitos matices que posibilitan abordar la producción.

Contenidos

El taller promueve tres líneas teóricas – prácticas a experimentar:

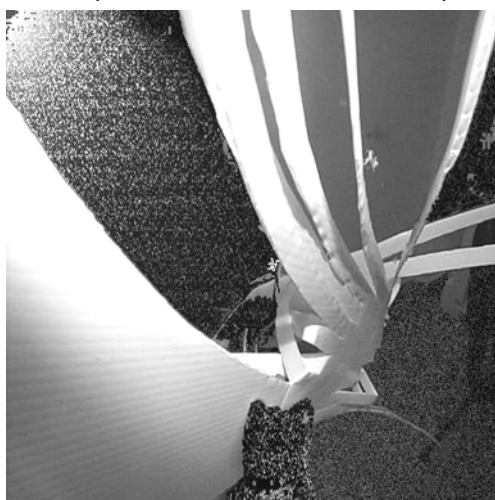


Fig3: Raquel De Diego – Captura animación digital.

“La Interacción de Medios” (Bermúdez & King, 1999) la cual se introdujo con el uso de los MD en forma desinhibida desde un punto de vista perceptivo – intuitivo. No se desarrollaron rutinas de algún programa (*software*) en particular, sino en cambio se utilizaron partes de estos que resultaran útiles en cada momento, mediante un sistema de sugerencia, indicación y referencia, pasando inmediatamente a la acción. Esta forma de trabajo fue bien acogida, recordemos que en la formación general de las artes visuales, se tienen una necesidad fáctica, que supera lo especulativo, lo racional o lo metódico. Sobre este territorio poco explorado de producción híbrida la ideación y generación de las formas, evolucionan y se transforman durante los sucesivos cambios de Medios.

Esto se puede observar además como una transposición, entendiéndolo como un cambio de lenguaje.

A partir de allí reconocemos e interactuamos sobre los lenguajes propios de cada Medio y sus correspondientes soportes expresivos.

Tomando la Migración de Medios como una transposición de textos, permite analizar sus correspondientes mutaciones del lenguaje...". *Este recurso estético es de reconocido valor en nuestra cultura, nos lleva a descubrir el carácter intrínsecamente comunicativo de las estructuras formales que están en juego en dichos lenguajes...*" (Reinante, 1997)

Como todo proceso de transposición tendrá pérdidas y sustituciones, donde los códigos tomados de los textos, (en un sentido amplio, es decir: objetos, instalaciones, imágenes, etc.). *... "Buscarían su homologación para legitimar el discurso de un nuevo texto, las transformaciones entonces serán en dos sentidos: primero la reducción a los signos básicos de las formas, y luego la codificación de estos signos, para descubrir las estructuras lingüísticas subyacentes"*... (Reinante, 1997)

Dentro del amplio espectro de la Grafica Digital esta suficientemente explicada la necesidad de los procesos interdisciplinarios que convergen en la producción multimedia. Allí es donde el taller recurre a las experiencias de la Historieta (*comic's*), Cine, Video y TV. Los elementos constitutivos de estos medios están subyacentes en las experiencias cognitivas de todos por medio de la cultura general, lo cual permite abordarlos rápidamente y profundizarlos en un sentido práctico. La relación que establecemos entre el trabajo del taller y el desarrollo formal de estos lenguajes es para abrir el panorama. Como ejemplos alternativos, no es el único camino posible para hilvanar secuencias o fragmentos de mensajes traducidos a través de distintos recursos expresivos. Esta relación también se debe a que a través de las migraciones se obtienen múltiples capturas, imágenes de síntesis, símbolos, objetos, (textos). A los cuales se les puede asignar un significado, un rol o una instancia en un proceso más amplio. Allí encontramos la similitud con elementos del espacio cinematográfico prefigurados en un guión, o en las viñetas de una historieta. Ambos Medios admiten el montaje y la permanente manipulación entre lo general y las partes por medio del lenguaje referente estructurado para su comprensión. De esta manera la producción del taller se puede representar por las instancias de una narrativa elegida o su construcción a través de las partes que la compondrán, posteriormente se pueden unir en series interdependientes (montaje) que suman al cometido final de la comunicación.

Conclusiones

Para los artista o docentes de arte no fue difícil expresar un pensamiento, un texto, una palabra a través

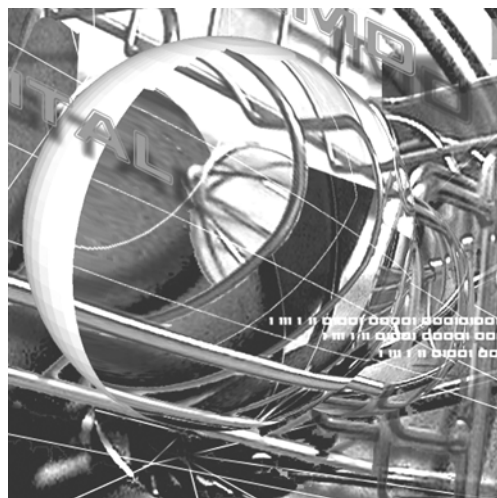


Fig4: Andrea Gennaro – Captura video digital.

del papel, la pintura, el metal, la madera o el vidrio. Situación que se repitió en la pantalla, en el espacio intangible de las formas digitales a la cual se migró llegando a diversos soportes finales, como videos analógicos, montajes digitales, impresiones de imágenes manipuladas, etc. En el ínter discurso resultante entre lo análogo y lo digital, se funde la ideación y las transformaciones con los conceptos, constituyendo una verdadera transposición de textos.

El uso de los programas, cámaras y scanner como instrumentos para modificar la percepción, permitió descubrir o des-ocultar cualidades alternativas o potenciales de las formas, aunque se tratara muchas veces de objetos cotidianos.

El proceso de trabajo en sí fue des-estabilizador y produjo un estado mental de transición diferente a lo conocido, privilegiando el proceso y la interpretación más que los mismos resultados. Se dieron algunos casos muy particulares como indagar aspectos expresivos en el CAD, usándolo en contra de su lógica de funcionamiento, explotando ciertos comandos con algoritmos que puestos en otros códigos producían resultados plásticos inesperados.

La coordinación de grupos de trabajo complementarios en distintas destrezas, formaciones e intereses, acrecentó la visión interdisciplinaria. Logrando que el oficio artístico o el abordaje conceptual fuera un medio de comunicación, y el Taller de Medios un punto de encuentro, la experiencia trajo efectos gratificantes en quienes participaron. La mayoría entendió que es posible abordar la producción en el MD desde lo Perceptivo y Conceptual para ir incorporando los instrumentos y dispositivos (*software* y *hardware*) en estrecha relación a las necesidades expresivas y de comunicación. A su vez interactuando y realimentando el mismo proceso creativo en su desarrollo.

La producción final se podría agrupar en dos grandes y heterogéneas categorías: Los que lograron incorporar el Medio Digital o su estética como soporte expresivo de ideas y conceptos, y los que realizaron como mínimo comunicaciones con recursos multimedia de objetos o imágenes materiales, digitales o híbridas, que en síntesis no se involucran con el soporte digital, o este con el contenido.



Fig5: Platino Florencia – Captura video digital.

Otro aspecto a destacar es la pertinencia de los alumnos de la Modalidad a Distancia se recibieron las consultas a través del Campus y el Correo, hubo una sobre valoración de estos medios. A pesar de ser una de las partes críticas de la propuesta por falta de experiencias previas, incluyendo a los docentes que debimos modificar nuestro discurso para las devoluciones. Se elaboraron esquemas y planteos más objetivos, dentro de un marco de reflexión que no es lo habitual en la corrección interpersonal, donde la coherencia del discurso oral se funda en distintas bandas de redundancia. También fue interesante en esta modalidad el manejo de los tiempos impuesto por los propios alumnos que controlaban su proceso, si bien fue extendido no llegó a términos extremos.

Referencias

- Bermúdez, J. & King, K. 1999. "La interacción de Medios en el proceso de diseño: Hacia una base de Conocimientos", De Diego Estrella... [et al], 1995. "Arte y Escritura", Ed. Universidad de Salamanca. España.
- Espinosa L. Y Montan R. 1998. "Había una Vez"... como escribir un guión. Ed. Librería Técnica CP67 S.A. Bs.As.
- Jiménez José [Ed.] 2000. "Ver las palabras, leer las formas", Ed Centro Gallego de Arte Contemporánea, Santiago de Compostela. España.
- La Ferla, Jorge y Groisman, Martín, Compiladores. 1996. "El Medio es el Diseño". Ed. UBA. Bs.As.
- Mitchell William J, 2001. "e-topía". Ed. G.Gili. Barcelona España.
- Piscitelli, Alejandro. 1998. "Post Televisión". Ed. Paidós Contextos, Buenos Aires.
- Reinante Carlos, 1997. "Creaciones del discurso espacial y diseño morfológico. La transposición de textos como didáctica – proyectual" 1º SEMA), San Juan. Argentina.
- Spitz Rejane 1999. "Mãos sujas no teclado: por uma Computação Gráfica menos asséptica em cursos de Artes & Design", en Libro de Ponencias Tercer Congreso Iberoamericano de Gráfica Digital. Facultad de Arquitectura. Universidad de la República. Uruguay. pp 13-18.
- Zátonyi Marta, 2002. [Comp.] "¿Realidad Virtual?", Ed. Geka, Buenos Aires. Argentina.