

LA INVESTIGACION ENTRE DIBUJO MANUAL Y DIGITAL

Cuadernos de Investigación

Carlos Porley

Roberto Crespo

Anahí Cáceres

 Visuales

LA INVESTIGACION ENTRE DIBUJO MANUAL Y DIGITAL

Cuadernos de Investigación

VER. PENSAR. DIBUJAR. VER

AUTOR: CARLOS PORLEY

**EL DIBUJO COMO INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN
DE SINGULARIDADES DISCURSIVAS. ALTERNATIVAS
PEDAGÓGICAS.**

AUTOR: ROBERTO CRESPO.

LA INVESTIGACIÓN ENTRE EL DIBUJO MANUAL Y EL DIGITAL

AUTOR: ANAHÍ CÁCERES

Los trabajos publicados tienen su origen en las *Jornadas Permanentes de Investigación 2014 Perspectivas de una década en el Departamento de Artes Visuales "Prilidiano Pueyrredón"* organizadas por Susana Sel desde la Dirección de Investigación, con la colaboración de Estela Torres y Soledad Muñeza, entre el 30 de setiembre y el 2 de octubre en la Sede Aída Carballo de la hoy Universidad Nacional de las Artes – UNA (ex IUNA).

Autoridades

INSTITUTO UNIVERSITARIO NACIONAL DEL ARTE

Rectora

Prof. Sandra Torlucci

Vice-Rector

Mtro. Julio García Cánepa

Sec. Investigación

Lic. Mónica Kirchheimer

DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES

Decano

Prof. Rodolfo Agüero

Dir. Investigación

Dra. Susana Sel

Coordinación de esta publicación

Dra. Susana Sel (Dir. Investigación)

Diseño

Lic. Juan José María Tirigall (Of. Prensa y Difusión)

Crespo, Roberto

La investigación entre dibujo manual y digital : cuadernos de investigación / Roberto Crespo ; Anahí Cáceres ; Carlos Porley. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Instituto Universitario Nacional del Arte-IUNA, 2015. 60 p. : il. ; 20x15 cm.

ISBN 978-987-3668-13-5

1. Arte. I. Cáceres, Anahí II. Porley, Carlos III. Título CDD 708

Indice

01 - Ver. Pensar. Dibujar. Ver	7
02 - El Dibujo como investigación y producción de singularidades discursivas. Alternativas pedagógicas.	29
03 - La investigación entre el dibujo manual y el digital.	51
04 - Resumen Bibliográfico de los Autores	71

01 VER. PENSAR. DIBUJAR. VER

Autor: Carlos R. Porley

Dibujo, línea y realidad

Texto inaugural de la Cátedra

Donde hay forma hay un dibujo. Donde hay una representación de una forma, hay dibujo. La forma es la generadora del dibujo, la línea su protagonista, la actriz y narradora por excelencia.

Lo raro es que ésta línea tan importante en el dibujo casi no existe en la realidad objetiva de lo observado. Es información de límites, de planos, de superficies, de movimiento. Pura descripción. Sólo es real en el papel. Sí, están en lo real y en el dibujo los valores luminosos, los contrastes, los pasajes...

Me he dado cuenta que yo veo realmente cuando dibujo. Es la manera de comprender la forma y el espacio, que es otra forma más, que a su vez me abarca a mí. Y yo, finalmente, soy parte de ese todo y de ese dibujo que estoy dibujando como en un cuento de estructura circular.*

Carlos Porley /IUNA /Agosto/ 2001

*En este 2014 Año Cortázar, valga la referencia al cuento La continuidad de los parques como un homenaje a J.C. tan dibujante en toda su obra literaria.

I - ¿Qué es exactamente esta *investigación entre dibujo manual y digital*?

Lo que problematiza esta frase es la palabra *exactamente*. Porque no comprendo exactamente si investigar sobre el viejo y tradicional dibujo con carbón, grafito, tintas y acuarelas sobre diferentes superficies o sobre los dibujos resultantes de las nuevas tecnologías de las tabletas digitales, de las pantallas táctiles de monitores -que casi nadie tiene entre nuestros estudiantes- y se bajarían por impresoras caseras, laser o de spray, por plotters e impresoras *fine arts*. O se trata de ese espacio de espesor variable entre ambos que le podríamos dar a las fotografías... también más o menos manuales (analógica, esteno-peica, al colodión húmedo, etc.) o las digitales.

O investigar el intento académico de entrarle a la generación, producción, de imágenes que es el dibujo visto desde la especificidad de la materia Oficio y Técnicas de las Artes Visuales, Dibujo I, II, III. Este intento de incluir las técnicas y modalidades contemporáneas está bastante condicionado por varias situaciones:

- a. los estudiantes al no cursar un *ingreso* formativo y nivelador carecen de las experiencias que den un piso uniforme de conocimientos y prácticas. Con muchos se debe partir del nivel cero. Con otros se puede avanzar a grandes pasos. Lo ideal es una instancia de aprestamiento que permita un funcionamiento grupal más o menos parejo.

- b. aunque estamos muy atentos a los intereses y aptitudes individuales no siempre es posible personalizar así los crecimientos. Sin contar que a veces la auto percepción de cada estudiante va de indulgente a devastadoramente crítica.
- c. instrumentamos la mirada colectiva sobre la producción del grupo como manera de comprender las diferencias y similitudes entre las individualidades y cómo un mismo problema se resuelve desde diferentes percepciones y creatividades.
- d. la poca disponibilidad espacial y de equipamiento informático en relación al número de alumnos en un momento de predisposición, acercamiento y uso en el arte de las *nuevas tecnologías*, conspiran contra esta actualización necesaria.

La inmensa circulación de imágenes por las redes puede llegar a democratizar la visita al mundo del arte y la contemporaneidad. Esperamos que a medida que los estudiantes que ya han recibido entrenamiento con alguna de los cinco millones de Pc del plan *Compartir Igualdad* o los ya cercanos egresados de las NES (Nueva Escuela Secundaria) que incluyen el uso de las TIC en su currícula (Tecnologías de la Información y de la Comunicación) vayan ingresando a la UNA se puedan implementar más fluidamente estas prácticas en la cátedra.

Las políticas en materia de educación digital se enmarcan en la Ley de Educación Nacional 26.206/2006. En el artículo 88 se destaca “*el acceso y dominio de las tecnologías de la información y la comunicación*”

formarán parte de los contenidos curriculares indispensables para la inclusión en la sociedad del conocimiento.”¹

Existen acuerdos en la comunidad internacional sobre la importancia de integrar a las nuevas tecnologías en las prácticas de enseñanza y aprendizaje. El IPE, Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación de la Unesco, destaca la relevancia y la necesidad de que las competencias TIC sean introducidas en los diseños curriculares. Además está la exigencia del propio devenir de las corrientes artísticas actuales y del tratamiento de imágenes.

II – Concepción hiperbólica del Dibujo. Y del dibujar.

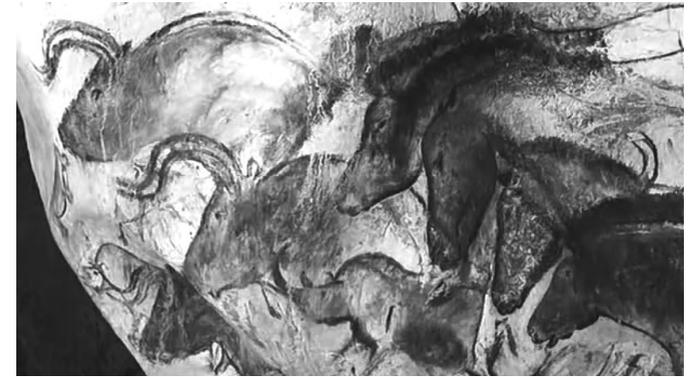
Mirando reproducciones de los dibujos paleolíticos de las cuevas de Altamira, Lascaux, Tassili, Chauvet –éstos, descubiertos en 1994 son quince mil años más antiguos- me gusta pensar que la humanidad entera en la prehistoria, antes de la agricultura, sobrevivió gracias al dibujo.

¿Cómo podemos imaginar que estos antepasados pudieron atrapar tremendas bestias para alimentar a la tribu con tan rudimentarios instrumentos de caza? Seguramente contaron con algún poder superior que les dio una fuerza extraordinaria para lograrlo: el dibujo.

[1]
NES Nueva Escuela Secundaria de la Ciudad de Bs.As. p118, 2014-2020, Diseño Curricular, Ministerio Educación BA Ciudad

[2]
Berger, John Sobre el dibujo. Le Pont d'Arc, p 74. Edit. Gustavo Gili, Barcelona, 2011

[3]
Hauser, Arnold Historia social de la literatura y el arte, ps 11 a 22, Col. P. Omega, Guadarrama, Barcelona, 1978



Fotograma del documental de Werner Herzog
La cueva de los sueños perdidos, 2010.

“Se diría que el arte surgió como un potro que se echa a andar nada más nacer... la necesidad de ese arte y el talento para hacerlo llegaron juntos.”² Pensó J. Berger mirando las pinturas de Chauvet.

¿Qué se cree que eran los dibujos rupestres? ¿Pasatiempo, arte decorativo, material didáctico? Esos dibujos de perfecta observación y factura eran poderosos instrumentos de caza, como nos convence Hauser.

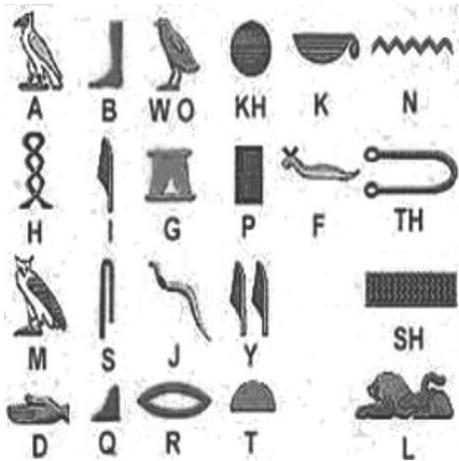
“La representación pictórica no era en su pensamiento sino la anticipación del efecto deseado; el acontecimiento real tenía que seguir inevitablemente a la mágica simulación; mejor todavía, estaba ya contenido en ella, puesto que el uno estaba separado de la otra nada más que por el medio supuestamente irreal del espacio y el tiempo.”³ Me gusta pensar que eran parte de una técnica primitiva de visualización y sugestión apoyada en estas imágenes de gran realismo. Que

además resultó! Cazaron, sobrevivieron y aquí estamos, dibujando.

Pasaron los milenios y los ancestros desarrollaron lenguajes, fueron dejando otras marcas, signos, **señas gráficas**.

Treinta mil años después de los dibujos rupestres del paleolítico se comunican con dibujos significantes: como los **jeroglíficos** egipcios 4000 ac y como el sistema **cuneiforme** de los sumerios, creando la **Historia**. Ya por el 1400 ac dibujaron el **sonido** del lenguaje, es decir crearon **las letras...**

Y todo esto ha sido Dibujo.

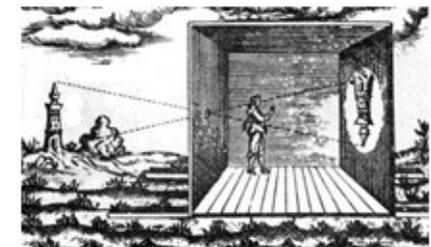


Seguramente el hombre de las cavernas también vio filtrarse algún rayo de luz por un orificio y formarse una imagen invertida, pero no fue sino hasta Aristóteles, 400 ac, que se registró el fenómeno luego conocido como **cámara oscura** que los griegos aplicaron a investigaciones sobre la naturaleza.



Casi veinte siglos después, el **velo albertiano**, una especie de cuadrícula con visor y la cámara oscura fueron usados por los dibujantes renacentistas y los que siguieron, para facilitar los parecidos y los trazados de perspectivas.

Como cámara se pasó de una habitación a un cajón mediano.



Leonardo, Durero, Canaletto, Caravaggio, Vermeer y tantísimos artistas la usaron y mucho. Della Porta avanzado el S. XVI había mejorado la fidelidad de la imagen con una **lente**. Sólo falta que alguien descubra que el poder de la luz puede dibujar sobre una superficie sensible a ella...

Si saltamos a la primera mitad del S. XIX encontramos a algunos inventivos **químicos** (Niepce, Daguerre, Wedwood) que logran capturar una imagen en la cámara oscura y en 1827 fijarla (Niepce, foto de abajo).



(4)
Lemagny, Jean-Claude
La sombra y el tiempo:
ensayos sobre la
fotografía como arte.
P 28, 1ªed. La marca
editora, Bs.As., 2008

Es decir que la **fotografía deviene del dibujo y del dibujar**.

Esta novedad, la fotografía, se desarrolló y divulgó rápido. Los artistas plásticos en ese momento no ven nada bien el auge de la fotografía que los desplaza del negocio del retrato y de las ilustraciones gráficas. *“Es sabido que los primeros grandes fotógrafos eran*

*o habían sido dibujantes o pintores: Nadar, Charles Negre, Gustave Le Gray... Ellos llevaron a la fotografía lo que quedaba de más vivo y válido en la pintura clásica que tocaba a su fin: la composición...”*⁴



Es la era de la ahora llamada **fotografía analógica**. Duró aproximadamente un siglo y medio basada en las emulsiones químicas, mecanismos de relojería, obturadores, diafragmas, fotometría, formatos y sensibilidades de películas y papeles, de lentes y logrando altísima calidad de imagen y poderosa transmisión de ideas y sentimientos en una gran brega por constituirse en arte visual independiente. Henri Cartier-Bresson, foto periodista, uno de los

mayores fotógrafos del siglo XX, el primer fotógrafo francés en exponer en el MoMa y el primero en ver sus instantáneas colgadas en el Louvre, premiadísimo, referente artístico y profesional decía en 1952: *“La fotografía es para mí el reconocimiento en la realidad de un ritmo de superficies, de líneas y valores; el ojo corta el sujeto y la cámara apenas tiene que hacer su trabajo, que es imprimir sobre la película la decisión del ojo. Una foto se ve en su totalidad, de una sola vez, como un cuadro; la **composición** es una coalición simultánea, la coordinación orgánica de elementos visuales. No componemos de forma gratuita, sino debe haber una necesidad, y no podemos separar el fondo de la forma. ...Más tarde, podremos divertirnos trazando sobre la foto la media proporcional u otras figuras, y nos daremos cuenta de que, accionando el obturador en ese instante, hemos captado instintivamente lugares geométricos precisos sin los que la foto sería amorfa y carecería de vida. La composición debe ser una de nuestras preocupaciones constantes, pero en el momento de la fotografía sólo puede ser intuitiva, porque nos enfrentamos a instantes fugaces en que las relaciones son móviles...”*⁵

[5]
Chéroux, Clément Henri
Cartier-Bresson. El
disparo fotográfico.
pp 133, 134 “Textos de
Cartier-Bresson sobre
fotografía”. Edit. Blume,
Barcelona, 2012



Dos fotos de Cartier-Bresson notables ejemplos de los juegos geométricos en la composición y del momento culminante.



Desde principios de los '90 estamos en la era de las imágenes digitales: proliferan las **cámaras digitales** y todas las posibles manipulaciones con una PC y programas específicos -sin pasar por laboratorios, cuartos oscuros ni químicos- cada vez más poderosos para el profesional, cada vez más sencillos para el uso casero.

Acá retoman los dibujantes, diseñadores y artistas visuales la posta creativa y productiva, en el hueco que dejan los miles y miles y de aficionados sin formación artística en la captura de millones de imágenes con cámaras digitales pockets, o profesio-nales o adosadas a celulares, tablets y etc. Imágenes que luego viajarán por las redes para ser vistas por alguien, quizás a su pesar.

Pienso, quizás polémicamente para algunos, que las formas generadas por la luz en cualquier superficie sensible –o las sombras proyectadas en una simple pared- pueden ser apreciadas como dibujos.

Entonces, las **fotografías serían dibujos**, realizados con técnicas específicas claro está. Puras o intervenidas, ensambladas, en cruce con todo el mundo gráfico preexistente o por desarrollar, abriéndose un gran espacio creativo y comunicacional, cuya base teórica y práctico-visual están históricamente en el DIBUJO.

Interrogantes similares surgen si incluimos la generación de formas en soportes similares pero con diferentes materiales o tecnologías. ¿Se borran o reafirman límites y categorías entre las imágenes producidas con o sin color?, ¿estampadas o delineadas a mano?, ¿con técnicas húmedas o secas?, etc. Sí, caben ciertas segmentaciones para facilitar la comprensión y el entrenamiento de habilidades en el proceso de aprendizaje, o de especialización, para la producción en las artes visuales. Las indefiniciones probablemente sean más fecundas que las certezas. Lo que define al arte son fundamentalmente las obras más que las palabras. Son aquellas, por presencia o elusión, las que dan que hablar. Y lo que la obra llega a decir, su razón de ser.

III – Enseñanza del Dibujo en la Cátedra

“Refiere Ludwing Richter en los Recuerdos de su vida que hallándose una vez en Tívoli con tres camaradas jóvenes como él, se pusieron a pintar un trozo de paisaje, resueltos firme-mente a no separarse lo más mínimo de la naturaleza; a pesar de la cual y a pesar de que

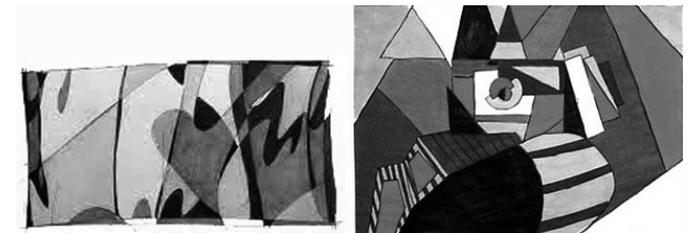
el modelo era el mismo para todos y de que cada uno recogió con talento lo que sus ojos vieron, resultaron cuatro cuadros totalmente distintos; tan distintos entre sí como lo eran las personalidades de los cuatro pintores. De donde colige que no hay una visión objetiva, que la forma y el color se aprehenden de modos siempre distinto, según el temperamento”.⁶

Lo decía Wölfflin y coincidimos en la cátedra, aseguramos que toda persona puede desarrollar la capacidad de dibujar satisfactoriamente lo que se proponga. Para ello como para toda actividad compleja de coordinación entre la mente, el sistema neuromuscular y las emociones es necesaria la ejercitación inteligente, pautada y más o menos continua. (Además de un lote de paciencia y apoyo psicológico posterior para el docente...)

Simplificando mucho, hay dos grandes caminos de aproximar-nos al dibujo:

- el *conceptualista*, donde el énfasis está puesto en la idea, concepto, símbolo y en cómo creemos que son o deben ser las cosas. Era la manera medieval. Es el dibujo de la mirada interior, del dibujar estereotipos y síntesis geometrizadas. Importa más lo que dice que lo que muestra.

[6]
Wölfflin, Heinrich
Conceptos
fundamentales de la
Historia del Arte, La
doble raíz del estilo, p 25.
Col. Austral, Edit. Espasa
Calpe, 3º edic., Madrid,
2007



- El *visual*, con énfasis en *cómo vemos* las cosas, con atención a las variables formales. Los conceptos serán pensamientos visuales. Pensar es darle forma a una idea, dibujar es pensar al ver.



[7]
Secretaría de Cultura
Gob BsAs Osvaldo
Attila Dibujos, p 8. Edic.
Municipal, CABA, 2003

Osvaldo Attila –profesor y maestro de varios docentes actuales del UNA- decía: *“Dibujar es ver. El hombre primero ve y después relaciona, piensa. Cuando dibuja pone de manifiesto un sistema de relaciones.”*⁷



“Y ahora qué?”, carbón, t. mixta, 57 x 44 cm, 1978

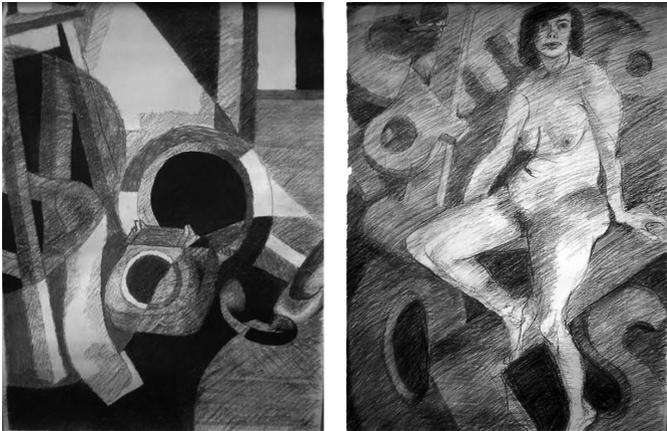
El énfasis estará puesto más en el *significante*, en lo visual y perceptivo, sus accidentes y variables que en la retórica. Para la etapa inicial de aprendizaje del dibujo este último es el camino indicado, respetando las diferencias personales de cada estudiante.

OBJETIVOS Y PROCESO

1- SABER VER, darnos cuenta cómo es la forma, la contra-forma y el espacio. Ejercitar la capacidad de ver lo real incorporando los mecanismos de control de la observación de las direcciones, proporciones, valor luminoso y contrastes.

Vencer en el match entre la mirada y el creer saber, entre-nando al ojo para lograr la visión plástica y el

recorte compositivo. Herramienta básica: ventana clásica, visor y pantalla de la cámara, pantalla del celular o tablet.



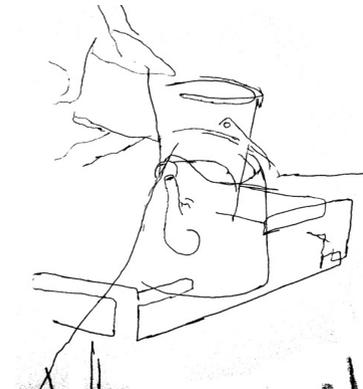
Comprender que el espacio plástico tiene estructura y zonas privilegiadas (anisotropía), que toda su superficie es importante y que el ojo recorre el dibujo llamado por los contrastes le permitirá organizar los dibujos para ser disfrutados.

De lo observado ir acumulando datos en el cerebro a través del hacer para poder generar las formas personales en plena libertad creativa.

2- SABER HACER, decir, contar, crear la forma con los recursos plástico-visuales y materiales generarla en el plano plástico. Es el desarrollo de las habilidades del oficio, de la representación gráfica, de creación y de comunicación por dibujos técnicamente versátiles. Extraños. Verosímiles. Experi-

mentar diferentes caligrafías y modalidades lineales, tonales, cromáticas, retóricas y expresivas. Investigar tecnologías y cruces de lenguajes.

3- RECONOCER LO PERSONAL. Investigar en esa dirección y aceptar lo diferente. Investigar la propia historia en relación con los distintos materiales gráficos, técnicas, soportes, tamaño.



4- ACEPTAR LA INTERACCIÓN, ver y mostrar al grupo. Tomar y compartir experiencias de dentro y fuera del aula, del entorno físico y social.

5- PRODUCIR con sentido procesual, experimental, seriado, con ejes personalizados. Con especial apertura a lo no experimentado y a diferentes modalidades y tecnológicas.



-Foto color-texto tipográfico-cubierta de vidrios porta preparaciones
-Roxana Butazzoni, 31/12/06.

Camino virtuoso: investigación > descubrimiento > experimentación = aprendizaje > producción.

IV – Lo digital

Consideramos a las herramientas digitales, incluidas las cámaras y escanners, como herramientas tecnológicas de dibujo. Y analizamos algunas variables y características.

-Dos grandes campos que se entrecruzan:

1. Fotografía digital pura o técnicas manuales (analógica o experimentales) y/o más digitalización, y/o más manipulaciones a investigar.

2. Dibujos vectoriales:

– Pantalla / tablet son ideales para mostrar a los estudiantes productos visuales novedosos.

– Pantalla PC / tablet muy adecuadas para que los estudiantes muestren a los docentes procesos, series, etc.

– Pantalla = ejercitación compositiva. Ya viene con recorte compositivo incorporado. Muy útiles para la búsqueda de encuadres con cámara o pantalla visor de celu, al margen de su función especial de captura.

– Permite experimentar las posibilidades del trabajo por capas, layers, con imágenes generadas con diferentes métodos (dibujo tradicional, foto, tipografías) y collages digitales.

– Registro de producciones o acciones que no dejan huella o no permanecen (body-art; land-art).

– Digitalizaciones, proyecciones, animaciones, planteados, intervenciones, etc.

– Muestras virtuales individuales y grupales en la red.



"Tenemos futuro", y las partes del collage. dibujo de técnica mixta, C. Porley

Mini encuesta

12 casos / II y III nivel / 20 a 55 años

Preguntas:

1- Además del color ¿hay diferencia entre el dibujo y la pintura?

8 encontraron diferencias

4 encontraron poco relevantes

2- ¿Qué importancia tiene hoy, era digital, dominar con solvencia al Dibujo?

Todos le atribuyen importancia al Dibujo y varios también a lo digital.

3- ¿Tenés compu / tablet? ¿La podés usar para dibujar en el taller?

8 usarían

4 no tengo / no quiero / no interés

- fácil acceso al equipamiento informático para los estudiantes
- que las competencias fotográficas y digitales integren los contenidos curriculares
- que sean consensuadas con los claustros de docentes y de estudiantes
- que se diseñen acciones institucionales para la difusión de estos enfoques

Nota: Los trabajos y dibujos sin indicación de autoría fueron realizados por alumnos de la cátedra en sus clases regulares.

V – Conclusiones

Podemos decir que es incuestionable la necesidad de transitar por los caminos del hacer que están recorriendo los artistas contemporáneos. Es imprescindible que nuestros estudiantes adquieran competencias tanto en las diferentes modalidades de la fotografía, tanto en la generación digital de imágenes como en los cruces con las diferentes modalidades y “géneros”. Mínimamente, hacen falta algunas definiciones:

- completo equipamiento institucional, en aulas adecuadas

02 EL DIBUJO COMO INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN DE SINGULARIDADES DISCURSIVAS. ALTERNATIVAS PEDAGÓGICAS.

Autor: Roberto Crespo

Resulta un histórico lugar común, la afirmación de que toda producción artística conlleva en sí misma un proceso de investigación. Y esto es una verdad absolutamente corroborada.

Esto es así, porque en la génesis y en el desarrollo de cualquier proceso artístico, se ponen en juego nuevas instancias de producción, que a su vez generan nuevas alternativas a problemáticas conocidas o nuevos desafíos a enfrentar.

Soy profesor de arte y artista plástico, pero mi vida lleva como un sino insoslayable el placer, y porque no, la preocupación por la docencia. Es por eso que quisiera iniciar esta ponencia citando un revelador concepto de Paulo Freire, que me ha acompañado como materia viva, dentro del aula.

“La crisis en la educación, se produce porque los docentes brindan respuestas, a preguntas que los estudiantes no han formulado

(Paulo Freire - Pedagogo)

Me he enfrentado a esa problemática de “transmitir” como una urgencia virtuosa, donde he imaginado, y transitado, numerosas posibilidades y experiencias pedagógicas, en mi contacto con el otro, con el estudiante.

En las instancias universitarias que me tocaron y que me tocan vivir, mi percepción acerca de qué cosa buscaba ese estudiante, me llevo con el tiempo al placer de escuchar, a cierta certeza de que cualquier aporte que pudiera yo brindar, surgiría siempre de la necesidad del otro, que buscaba con una pregunta, imprecisa generalmente, aproximarse al sentido de lo desconocido o simplemente a su propia duda.

En este punto conviene aclarar que valoré en mucho, con el tiempo, aquella aseveración de Paulo Freire¹ cuando manifiesta:

“El educador que no castra la curiosidad del educando, que se adentra en el acto de conocer, jamás le falta el respeto a ninguna pregunta”

Dicho esto, podemos observar que cualquier metodología docente, que se base en una respuesta absoluta, específicamente estructurada de antemano, conlleva el serio riesgo, de poner al estudiante frente a una información distante de su “curiosidad”, la cuál será como siempre lo ha sido, un verdadero motor del “conocer”.

[1]
Paulo Freire-Antonio
Faundez (2013): Por
una pedagogía de la
pregunta. Ed. Siglo
Veintiuno, Argentina

Este desafío presupone naturalmente, que el conocimiento nunca es un punto de llegada como un compartimento estanco, sino un camino a transcurrir atendiendo todas las necesidades que implique ese proceso. Creo necesario puntualizar aquí, que se hace necesario posicionar a la enseñanza artística como un auténtico proceso de investigación. Es decir, no se producirá en el estudiante una capacitación profunda, si no se facilita el recorrido propio que cada uno de ellos pueda darse, con una tarea docente que acompañe y desmitifique, los “presupuestos objetivos” que acarrea la historia del arte en general.



Veamos a que me refiero...

La ciencia posee un desarrollo sincrónico, en tanto el arte acciona un desarrollo diacrónico o sea paradigmático.

En materia de investigación y de producción, el camino de la ciencia ocurre siempre como una acción a futuro, como una génesis con deseo de futuro. Cada paso surge a partir de un sólido pasado, contenedor, inspirador, que abre senderos hacia adelante, y cada nuevo paso lleva en su mochila una historia que busca a sí misma continuarse, con esperanza de arribar a un mejor lugar, más certero, más revelador, con vocación de diversificar los futuros posibles.

El arte en cambio, se presenta en sus manifestaciones pulsionales, como signos únicos de expresión y comunicación, donde la historia solo se mira hacia atrás, desde la impronta de esos gestos presentes.

El arte es en este caso, la historia del arte, recuperada a partir de ese presente, que en que cada manifestación se hace visible por su imagen, y es en ellas donde podemos rastrear pasados reconocibles.

Cada obra de arte o producción artística, es un paradigma que surge de la propia necesidad del artista, como discurso singular que mira a su entorno productivo, al universo de las otras producciones artísticas como un insumo interior, filtrado a través de su propia mirada personal.

El tiempo del arte en gran medida, es siempre el tiempo presente, donde se resuelve lo interno y lo externo de una necesidad expresiva y comunicacional a partir de un determinado lenguaje.

El lenguaje visual es hoy una herramienta que favorece la producción de discursos visuales ampliamente diversificados.

El arte es, un dispositivo técnico y la imagen generada por el mismo. Otro tanto podríamos decir, en materia de las producciones artísticas históricas, y de las contemporáneas. Desde las utilitarias manifestaciones tribales del hombre primitivo, pasando por el servicio excluyente a la propaganda religiosa, o por el egocentrismo del artista genial del renacimiento, o de las originales veleidades de las vanguardias, o bien en la masificación en el uso del lenguaje a partir de los avances del psicoanálisis y la semiótica, hasta en el uso auto-referencial que visualizamos en la actualidad, las imágenes han recorrido un extenso camino y lo seguirán haciendo, más no como manifestaciones invertebradas.

La imagen, cualquier imagen, todas las imágenes, más allá de su carácter polisémico, se estructuran a partir de un lenguaje específico, que es el lenguaje visual.





Este lenguaje expresivo (como el corporal, el musical, o el de la palabra) conlleva en sí mismo, los elementos sintácticos y semánticos, que permiten el desarrollo de estamentos pragmáticos, que son aquellos que denominamos obras de arte.

Quisiera aquí resaltar la evidencia, de que aquellos elementos sintácticos y semánticos, son herramientas, en una primera instancia, que habilitan una segunda instancia que es la pragmática, como soporte de la producción misma, exhibiendo características que podemos asociar, con lo que los lingüistas aciertan en distinguir, como lengua y habla.

Es sencillo verificar que actualmente transcurren tiempos donde la imagen, basada fundamentalmente en su impronta comunicacional, accesible a cualquiera de nosotros, ha subordinado en parte, al universo de la palabra, como instancia única y abarcativa de comunicación. Son estos sin embargo, los tiempos donde podemos observar una mayor displicencia por parte de las instituciones educativas, en materia de la enseñanza en la estructuración de la imagen, ya sea en sus manifestaciones sintácticas o semánticas.

[2]
Gabriel García
Márquez (1967): Cien
años de soledad. Ed.
Sudamericana, España

Hemos hecho referencia por ejemplo, a la auto-referencialidad como reservorio expresivo, que vemos hoy que suele generar fallidos intentos comunicacionales, a menudo crípticos, por desconocimiento de los elementos que constituyen el lenguaje visual, por medio del cual se manifiestan.

Generalmente comprendemos las imágenes y hasta las gestualidades expresivas, sin la necesidad de preguntarnos como están construidas, ni que dispositivos comunicacionales se ponen en juego para transmitirnos tal o cual mensaje.

En materia de imágenes, la irrupción de la virtualidad además, ha generado un nuevo universo comunicacional, implacable, certero, efectivo y casi mágico, que deja poco espacio al reconocimiento de la propia sensibilidad construida por el espectador en sus experiencias directas, y nos retrotrae boquiabiertos, a un estímulo permanente de nuevas imágenes, ante las cuales nos sentimos como el protagonista de la novela de García Márquez², cuando dice:

“...el mundo era tan reciente, que muchas cosas carecían de nombre y para mencionarlás, había que señalarlas con el dedo...”

Sin embargo, prescindiendo de metáforas y de elementos más o menos inasibles, las imágenes cumplen con diferentes finalidades, a partir de unos mismos elementos, que la estructuran desde la antigüedad hasta nuestros días, más allá de las operatorias retórico-comunicacionales que se renuevan a diario.

Como ejemplo podemos observar, que la praxis matemática y geométrica del Renacimiento, fue la construcción de un discurso homogeneizante y único en la construcción de una macro visión, racional y civilizatoria.

Y para esta finalidad como siempre, esa época generó los dispositivos técnicos adecuados, para desarrollar sus propios esquemas conceptuales. Solía decir un maestro mío, que la pintura al óleo fue para su tiempo, una revolución quizás, tan importante como la informática para los tiempos que corren. Fue necesario para el humanismo y para el naturalismo del Renacimiento, la invención de un medio pictórico capaz de demorar el secado de la pintura, para representar el espacio en toda su plenitud atmosférica, dando cuenta en forma mimética de la realidad cotidiana del hombre. De forma similar, a como resultan para nosotros hoy día, las técnicas de animación digital que nos permite correr entre dinosaurios, o las exploraciones artroscópicas, un tanto menos invasivas, en las intervenciones quirúrgicas actuales.

Vale observar entonces, que el lenguaje visual, ha preservado una serie de elementos sintácticos (modos de representación), y elementos semánticos (metáforas, cadenas metonímicas, etc.) a partir de los cuales estableció y establece sus propias instancias pragmáticas (discursos), mediante los cuales construimos nuestras propias representaciones del mundo, ya sean individuales o sociales.

[3]
John Berger. 2012. Sobre el dibujo. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.

En relación al tema que nos ocupa, la investigación en el dibujo manual o digital, quisiera citar una frase de John Berger³, que resulta por demás reveladora:

“Un dibujo es un documento autobiográfico que da cuenta del descubrimiento de un suceso ya sea visto, recordado o imaginado. Una obra (acabada) es un intento de construir un acontecimiento en sí mismo.”

Este concepto, hace hincapié en el dibujo como instancia de investigación primaria, que nos permite establecer ciertos parámetros diferenciados, dentro de la relación señalada entre investigación y producción, basada en los objetivos que el artista se plantea en su tarea.

Se hace necesario atender el concepto de lo “autobiográfico” en tanto dialogo, con la manifestación de las pulsiones internas, culturales y subjetivas de toda producción simbólica.

Cabe destacar en esta instancia las diferencias existentes entre lo “autobiográfico” (sentimientos) y lo “auto-referencial” (sensaciones) como génesis de los desarrollos de las singularidades discursivas.

Cuando nos referimos a los sentimientos (acción y efecto de sentir o sentirse) en lo autobiográfico, estamos hablando de aquella condición inherente a la construcción de singularidad en los discursos visuales. Decimos singularidad en tanto los sentimientos suceden como construcciones, donde el tiempo tamiza y decanta aquello que constituye lo propio cultural.



En una dirección diferente, las sensaciones (impresión que las cosas producen por medio de los sentidos) en lo auto-referencial, nos enfrenta a un estadio gutural de la construcción de discursos visuales. Aquí la singularidad, permanece en el terreno de lo perceptivo, exteriorizando de manera meramente expresiva y circunstancial, determinados presupuestos sin la necesidad de establecer una construcción discursiva de carácter comunicacional.

(1)
nota al pie



Entonces...

La retórica es la transgresión a la norma consensuada, siendo en ella, solamente, donde puede generarse un proceso creativo.

En lo que hace al aprendizaje de la imagen o de las disciplinas proyectuales en las que forma parte, observamos que las estructuras institucionales no contienen, ni tendrían porque hacerlo, la totalidad de las construcciones subjetivas del estudiante, que se acerca a ella buscando una capacitación en un lenguaje expresivo determinado.

¿No tendrían por qué hacerlo?

Entendemos que esa función institucional en materia de pedagogías que apuntan a desarrollar la “creatividad” en los estudiantes de arte, han derivado lamentablemente, en un conservatorio que tiende más a la reproducción de objetividades, a veces históricas, que a la construcción de subjetividades con su pertinente producción de sentido, que puedan favorecer una singularidad expresiva, en cada sujeto de la enseñanza.

De la observación minuciosa y el análisis pormenorizado de los diferentes planes de estudio en carreras donde, de una forma u otra, se pone en juego la creatividad como motor de la capacitación tanto artística como proyectual, se desprende que no garantizan de manera alguna aquel corolario imaginado, ya que paradójicamente no buscan atender cómo pauta de trabajo, las singularidades de cada estudiante.

Entendemos entonces que, la capacidad retórica para la estructuración de cualquier singularidad discursiva,

no surge indefectiblemente, del cumplimiento de un cierto número de normas o consignas, sino más bien, de la transgresión a las mismas.

En este sentido y como antes manifestamos, esa reproducción de objetividades verificadas (sean estas históricas, consagradas, paradigmáticas, o visiones personales de cada docente), atentan contra la construcción de subjetividad en el estudiante.

¿De qué manera entonces podríamos favorecer la mirada innovadora en cada estudiante?

¿Cómo se habilitaría la pregunta/curiosidad, ante el concepto cerrado y consumado?

¿Cuál sería el espacio que ofrecemos para la producción de subjetividad?

No debemos ignorar, que cuando nos enfrentamos a obras de arte, o producciones artísticas, estamos recibiendo estímulos, que se corresponden con miradas y universos conceptuales, propios de su realizador. Estos estímulos sustentan percepciones propias y diferenciadas en cada uno de nosotros, habilitadas por el intrínseco carácter polisémico de su imagen. Resulta entonces de esta ecuación, que la simple reproducción objetivada de esa imagen, no puede siquiera acercarnos a la naturaleza completa del gesto de su productor, e inhabilita la posibilidad de expresar el universo que se abre frente a nosotros a partir de ese estímulo. Nuestra mirada queda postergada, ahogada y sin visibilidad. Nuestro universo subjetivo carece de su materialidad, y posterga a menudo, el

(1)
nota al pie

desarrollo de su propia construcción singularísima. Esto impide la adquisición natural de un pensamiento crítico, relegándonos a un territorio vacío de aprendizaje y de conocimiento, limitándonos a ser solo, multiplicadores de paradigmas ajenos. En la medida en que los discursos son construcciones humanas, éstos se pueden reelaborar o cambiar, transformando así nuestra manera de mirar el mundo.

Entendemos la creatividad como un motor de la cultura, y a esta, como la manera en que los pueblos resuelven sus ecuaciones históricas.

El discurso, todos los discursos, no son ni más ni menos que construcciones situacionales, es decir, construcciones que uno hace con otros y para otros. El discurso es siempre una situación de diálogo con la historia, naturalmente con la historia de los discursos, es decir, no hablamos desde un lugar vacío, sino desde los discursos que nos preceden.

Resulta imperioso entonces, potenciar la capacidad de interpretar y actuar sobre la experiencia y cultura propia, como método para involucrar al estudiante en su propia producción, entendida esta como capacidad de interpretación, mismo que de transgresión, cara a cara con las prácticas artísticas o proyectuales, facilitando así en el estudiante su inclusión, para que no se relacione con estas, desde un afuera distante.

Se trata de favorecer las especulaciones del pensamiento propio, el compromiso afectivo que genere nuevos desarrollos conceptuales, y la posible creación de códigos propios en cada estudiante.

Se debe naturalmente, tender a una ampliación y superación de los dogmas perceptivos, en la búsqueda de una producción de sentido, desplegando el campo de estudio sobre múltiples y variadas producciones, que favorezcan la más adecuada comunicación visual de los discursos imaginados. Esto implica fundamentalmente, no producir privilegios ni sectarismos sobre forma estilística alguna, favoreciendo una actitud analítica y crítica en relación a la propia producción de cada uno.

En el campo específico de la producción, se hace necesaria una formación que incluya las diferencias de significado de distintas operaciones, de acuerdo al soporte comunicacional en que se instalan, lo que conduce al desarrollo de esquemas conceptuales más amplios que los del clásico perceptualismo.

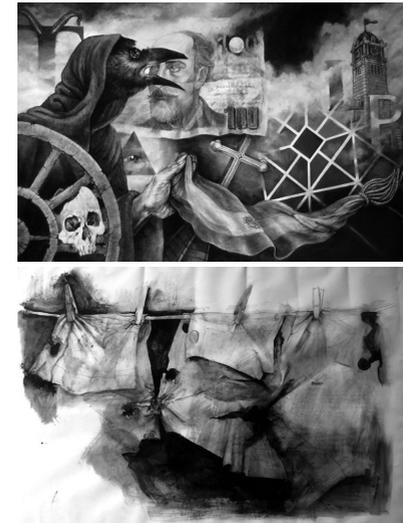
Tal ampliación debe reconocer (e implementar) los avances de la semiótica, en tanto disciplina que se ha ocupado de la descripción y funcionamiento de códigos de diferentes niveles de organización, y los aportes de la retórica generalizada (tal cual se la practica en nuestros días) a los efectos de poner en claro ciertos mecanismos productores de sentido.

La puesta en juego de los factores de circunstanciación de los distintos mensajes visuales, en materia de arte, deberá tener en cuenta, tanto en el campo de la ejemplificación como en el interpretativo, todo lo concerniente a la experiencia cultural propia.

Tengamos en cuenta, que toda producción construida a partir de un lenguaje, es siempre un discurso social, es un texto situado que no ostenta linealidad,

(4)
Eliseo Verón (2004) La
semiosis social. Ed.
Gedisa, Mexico

sino que como tal, circula entre lo que conocemos como, instancias de emisión y condiciones de producción, e instancias de recepción y condiciones de reconocimiento.



Eliseo Verón⁴ plantea que la producción social de sentido no existe si no es sentido invertido en alguna materia significativa. Esto es, en una organización social no hay sentido si junto con la organización no hay una representación de esa organización. Algo en paralelo ocurre, en lo que reconocemos como manifestaciones o producciones individuales de un artista. Nadie que pretenda expresarse a través de un lenguaje, puede pretender no decir nada, o no comunicar nada.

Sería y lo es, un intento por demás absurdo. Siempre se desprende de cada manifestación, un sentido particular, que puede resultar más explícito o más críptico, pero de ninguna manera, puede carecer de él. La utilización de cualquier lenguaje, lleva implícito un proceso de comunicación, y este se verifica en que de alguna manera, aunque sea errónea, es recibido por otro, y siempre esta generado en la presunción de un otro, aún de uno mismo.

Con lo cual, cuando generamos un discurso, soportado en una materia significativa (como ocurre con cualquier obra de arte o producción artística) estamos participando de un diálogo con el otro, de un dialogo social con el otro, ya que compartimos formas de reconocimiento cultural, y nuestras condiciones de producción están contenidas, aun inconscientemente, en el devenir de nuestra propia cultura.

El objetivo primordial radica entonces, en estimular y favorecer el desarrollo de “ lo propio cultural “ en cada alumno, facilitando la tarea, como manifestamos antes, de producir subjetividades en lugar de reproducir objetividades.

Cuando no hay *conflicto cognitivo*, cuando no hay necesidad de resignificación y reestructuración cognitiva provocada por la apropiación o construcción de nuevo conocimiento, el estudiante no aprende sino que reproduce una realidad o situación determinada por otro.

El aprendizaje solo se produce a través del conflicto cognitivo (que necesariamente implica la reflexión).

(1)
nota al pie

Habrás así, que proponer a cada alumno, y acorde a cada necesidad, distintos procesos de retorización en la concepción y realización de sus imágenes o diseños, por medio de operaciones retóricas simples en relaciones de identidad, similitud, diferencia y oposición.

Más importante que ser inteligente, es darse cuenta.

De las manifestaciones vertidas por alumnos de talleres proyectuales o troncales de distintas disciplinas artísticas o de diseño, alumnos de materias como Morfología, Fundamentos Visuales, Visión o Lenguaje Visual, y de alumnos que se encuentran formulando sus tesinas de graduación, en distintas universidades nacionales, podemos inferir que las metodologías docentes aplicadas, se hayan fragmentadas, disociadas.

Cuesta encontrar un corpus coherente en lo que hace a un sistema o proyecto pedagógico, que intente establecer, en un plan de estudios, un correlato en el desarrollo de contenidos mínimos, que apunten a una gradualidad en la adquisición por parte del alumno de esos contenidos, ni siquiera en una horizontalidad de los mismos, que abarquen las distintas materias determinadas por dichos planes.

Se hace necesario destacar, que lo propio de la escolástica es explicar las ideas por otras ideas, sin relación con la palpitante naturaleza humana que les ha dado nacimiento.

En lugar de hacer cada vez más consciente el trabajo diario que el estudiante realiza en su taller, y de las herramientas que utiliza, se favorece la elección sin

criterio de sus propias ideas, y se los embota por lo general en callejones sin salida. Resultando que las elecciones o propuestas de los estudiantes terminan siendo eclécticas: “todos tienen algo de razón”; irracionalistas: “cualquier cosa está bien”; subjetivistas, cuyos gustos cambian con sus estados hormonales, sin distinción de género; o mágicas donde hasta el misterio y el oscurantismo tienen cabida. Pero, como bien manifestara Manuel López Blanco⁵:

“...La ignorancia no puede ser un factor de elección...”

Asimismo, no podemos perder de vista que en los tiempos que corren, la imagen ha sufrido fuertes determinaciones en su estructura, producto de un bombardeo permanente a través de diferentes dispositivos comunicacionales, basados generalmente en soportes tecnológicos, que por necesidad de incidir efectivamente en el espectador, han limitado y homogenizado sus posibilidades expresivas de creación, en algunos clichés visualizados y probados como suficientes para satisfacer, solamente, el sentido comercial para el que han sido formulados. Es interesante analizar, de qué manera estos dispositivos han derramado por sobre las diferentes manifestaciones visuales contemporáneas, una serie de recursos estético-expresivos, mayoritariamente mediatizados, cuya finalidad no está en la construcción de un discurso visual singular y comprometido, sino en una autosatisfacción, más cercana a los

[5]
Manuel López Blanco (1986): Notas para una introducción a la estética. Ed. Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata

[6]
Moneta, Anguio, Crespo, Barrios (2001): “Grados de iconicidad y retórica de la imagen”. Revista de Artes Visuales RAMONA N° 18. Fundación Start, Buenos Aires

desarrollos formales que a los contenidos. Indudablemente, estas manifestaciones señaladas, no solo se rigen por reglas del mercado artístico o de diseño en particular, sino por desequilibradas propuestas pedagógicas, que terminan favoreciendo y estimulando aquella reproducción de objetividades que mencionáramos anteriormente. A modo de ejemplo, en la historia de la enseñanza de las artes visuales, podemos establecer claramente, y sin entrar en juicios de valor, diferentes proyectos que respondían a instancias religiosas, sociales, políticas, etc. y que constituían en sí mismos una unidad de criterio, con un desarrollo coherente y estructurado de metodologías pedagógicas en la materia. Estas corrientes pedagógicas, en nuestro país, pueden sintetizarse en las tres principales, y por demás abarcativas: la Academia de Artes propia del siglo XIX europeo; la estética derivada de las vanguardias del siglo XX llamadas “postcubistas”; y la corriente “perceptualista” con marcada influencia de la psicología de la Gestalt, que llega a nuestro país alrededor de la década del ’50 de la mano de Rudolf Arnheim como conceptualización fundamental.⁶ Subyacen en aquella formulación de “reproducción de objetividades” los valores más intrínsecos de estas tres corrientes pedagógicas, sustentadas en: prácticas áulicas que resultan más bien, actividades, que desarrollos de contenidos; en el estudio de los distintos “ismos” en forma totalmente descontextualizada; y en la generación de imágenes duplicadas y digitadas hasta el cansancio, siempre como un “afuera” para

el alumno, sin posibilidad de construir un pensamiento visual propio.

En suma, necesitamos determinar, que cualquier modelo pedagógico coherente puede generar resultados verificables en materia de formación artística y de diseño, pero ocurre que, la hibridación de esos modelos pedagógicos, sus tiempos de desarrollo, los objetivos y contenidos, las metodologías teóricas y las prácticas, la compartimentación de las áreas de conocimiento, y las desconexiones conceptuales, atentan sensiblemente contra la capacitación, en el conocimiento y materialización este lenguaje expresivo.

Para finalizar, debemos precisar que siempre los pensamientos artísticos o proyectuales, se estructuran y materializan a partir de un lenguaje que los expresa. Se hace entonces necesario, atender en la forma más abarcativa posible, todas las instancias de construcción de un pensamiento singular y subjetivo en cada estudiante.



Creo definitivamente que se debe favorecer la “investigación” en cada estudiante, pues será en ese recorrido donde descubrirá las formas de materializar, por medio del estricto conocimiento y aplicación del lenguaje expresivo elegido, todas sus especulaciones conceptuales y creativas.

Busquemos como docentes “transmitir”, entendiendo que además de los aciertos y desaciertos en la palabra, existen gestos, miradas, y hasta actitudes corporales por medio de las cuales los estudiantes buscan expresarse.

Empecemos por construir nuevas miradas, un tanto más “inclusivas” para abordar nuestra tarea. Porque más allá de nuestras metodologías, mejores o no tanto, solo acompañaremos a nuestros estudiantes, durante un corto periodo de tiempo de su vida profesional. Prioricemos capacitarlos aquí y ahora, en el placer de enfrentar sus “curiosidades”, por medio de la investigación personal, ya que antes o después, indefectiblemente...



<http://elestantedelfondo.blogspot.com.ar/2007/04/arena-ii-joseph-beuys.html>

NOTA: Todas las obras que acompañan este ponencia, pertenecen a alumnos del Taller Proyectual de Dibujo (cátedra Crespo) – (U.N.A.), y del Taller Dibujo Básica, Facultad de Bellas Artes (U.N.L.P.), a quienes agradezco profundamente.

03 LA INVESTIGACIÓN ENTRE EL DIBUJO MANUAL Y EL DIGITAL

Autor: Anahí Cáceres

[1]
nota al pie

1. Nuevos soportes

En las artes visuales la investigación es una actitud, quizá debido a la búsqueda permanente de nuevos soportes, técnicas o herramientas, pero también los fundamentos teóricos que sostienen la identidad de cada artista. La búsqueda de un estilo propio. Y es aquí cuando se habla de *investigar*. Es interesante ver la diferencia que existe entre las palabras *recherche* o *research* cuya antigua raíz francesa significa examinar, buscar alrededor (*circa*, cerca, cerco) e *investigar*, que proviene del latín *vestigium* (huella, ruinas, restos) significa “seguir la huella para buscar una verdad, visualizar antes un camino, ir en pos de algo”.

Durante los ‘80, en la ciudad de Córdoba surgieron varios grupos de artistas que, acordes con la época, necesitaban buscar nuevos lenguajes. Así surgió lo que más tarde se llamaría Multimedia. Con ADEV (Agrupación para el Desarrollo de Experiencias Vi-

suales) y desde los sótanos del Centro Cultural Alta Córdoba presentamos una de las primeras muestras de Instalaciones en Córdoba.

En 1984 se vivía una verdadera fiesta civil. En ese ambiente Carlos Giménez¹ creó el 1er Festival Latinoamericano de Teatro, al que fuimos convocados como parte de los eventos especiales. Reunimos a 32 artistas para la acción callejera “Arte en la calle”², con obras montadas sobre carteles de publicidad en un recorrido que comenzaba en el entonces Teatro Rivera Indarte³ y llegaba hasta el Museo Provincial de Bellas Artes Emilio Caraffa⁴, atravesando todo el centro de la ciudad.

*“Se iniciaba una nueva era de democracia, habían pasado muchos años de dictadura por fuera y por dentro del mundo aparentemente distante del arte. Muchos jóvenes habían surgido con nuevas propuestas, muchos espacios comenzaban a brindarse para una generación que recordaba, que sabía lo que había hecho, y que tenía mucho para decir con un discurso diferente, contemporáneo a los grandes cambios y necesidades interdisciplinarias. Búsqueda, investigación y propuestas abiertas y participativas”.*⁵

En el museo, y también dentro de las actividades del Festival, presentamos la muestra “Instalaciones”⁶ donde, por ejemplo, el músico concreto Oscar Bazán⁷ hizo su aporte con “Intersticios, Montaje y creación musical electroacústica”. Trabajó con el material de audio que cada uno aportó, logrando diferentes coloraciones sonoras en cada obra aunque desde la entrada se escuchaba como una sola pieza musical.

[1] Carlos Giménez, escritor y director de teatro venezolano nacido en Rosario, Argentina (1946-1993 Caracas). Fue el creador del Festival Internacional de Teatro de Caracas y el grupo Rajatabla, el Taller Nacional de Teatro, el Centro de Directores para el Nuevo Teatro y el Teatro Nacional Juvenil de Venezuela.

[2] Participaron: Arévalo, Avendaño, Arteta, Bottaro, Cáceres, Castiglia, Cepeda, Córdoba, Crespo, Echevarrieta, Fraticelli, Gallegos, Goldes, G. Padilla, Herrera, Huertes, La Serna, Liguori, Mangini, Montenegro-, Paez, Páez, Pérez, Porcel de Peralta, Echazu, Ponce, Reyna, Crist, Rosenweld, Sahade, Stöck, Torres.

[3] En la actualidad Teatro General San Martín

[4] Actualmente MEC

[5] Cáceres, Anahí, 2013. “De la misma matriz”, Suplemento Página12, Ed. Página12, Buenos Aires

[6] Los Expositores fueron el Grupo Norte de Tucumán, Dujovny con láser, Schneider y Gallegos: “Panóptico, cámara de imágenes para un acontecimiento polivisual”. Páez instaló grandes ataúdes, Avendaño hizo siluetas a escala real. La Serna con ropas y objetos de rituales familiares. Stöck colgó desde el techo

varios metros de telar y yo propuse un recorrido con ramas y barro remitiendo a sensaciones primigenias con la materia.

[7] Oscar Ernesto Bazán (Cruz del Eje, Córdoba, 1936-Córdoba, 2005). Estudió con A. Ginastera, A. Copland, O. Messiaen y L. Dallapiccola, entre otros. Becario del Centro Latinoamericano de Altos Estudios Musicales del Instituto “Torcuato Di Tella” en Buenos Aires (1963-1964)

[8] Bazán, Oscar, 1984, Catálogo, editado por Museo Caraffa, Córdoba.

Escribió para el catálogo: *“Existe una técnica para analogar lo visual y lo sonoro, que va de lo formal a lo conceptual. Llegando a lo más hondo de la obra, nos encontramos con el mensaje y lo invisible es más valioso que lo visible, y lo extra acústico es más profundo que lo audible. Es entonces cuando ese orden de relaciones pierde vigencia y la sensibilidad explora otros caminos. La técnica los recorre todos, la intuición elige., y en algún intersticio se albergará la música.”*⁸

2. Interdisciplina

Gracias al conceptualismo del Siglo XX, el arte pudo retomar el vínculo con las ciencias y hoy ya es una particularidad en el arte contemporáneo por estar muy ligado a la tecnología. Por ejemplo, el video y la fotografía digital, la poesía visual, las instalaciones robóticas, las matemáticas y las estadísticas vinculadas al arte, el video-danza, la performance y el teatro con los nuevos espacios escénicos, etcétera.



Imagen 1 Arte ceremonial

En el caso de mi producción artística, ha estado ligada a la lingüística. En uno de mis viajes para visitar a familiares en Chile me interesó estudiar la cultura mapuche. Trabajé con el diccionario del padre Augusta⁹, que tiene palabras y conceptos de primera fuente.¹⁰ De este modo también pude hacer comparaciones con otras culturas del mundo encontrando maravillosas coincidencias de todo tipo. Luego, en Temuco, contacté con antropólogos. Sobre todo con el profesor Raguileo¹¹, un importante lingüista y biólogo que me alentó a seguir trabajando sobre el diseño espacio-temporal del ritual más importante de la cultura mapuche, con sus actores, objetos y lenguajes artísticos involucrados en la danza, la escultura, la música y la poesía. En 1992, mi ponencia “Lectura del Arte Ceremonial Precolombino, el Nguillantún, ceremonia mayor del pueblo Mapuche”, en las Jornadas “Génesis de Extremo Occidente” organizadas por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional de Córdoba y dirigidas por el doctor Marcelo Nusevich¹², quien dijo en la presentación :

“Tal lectura recorre los objetos intervinientes, la configuración del espacio y la interrelación de las artes en la Ceremonia, para llegar a una interpretación de la Cosmovisión Mapuche, cuya Memoria Absoluta, nos plantea Anahí, es factible de ser rescatada. Este trabajo nos deja varios aportes, y nos abre varios interrogantes. En síntesis, podríamos decir que nos ha suministrado:

1- Una reflexión sobre las relaciones entre el signo y la

[9]
Félix José de Augusta (Augsburgo, 1860-Valdivia, 1935). Médico cirujano y misionero capuchino de origen judeoalemán, estudioso de las costumbres de los mapuches.

[10]
La primera edición es de Valdivia, Chile, 1915.

[11]
Anselmo Raguileo Lincopil (Saltapura, Nueva Imperial, 1922-1992). Lingüista, investigador y poeta mapuche, conocido por desarrollar un sistema de escritura para la lengua mapuche o mapudungun, el “Alfabeto Raguileo”.

[12]
Teórico, investigador. Titular de la Cátedra Introducción a la Historia de las Artes de la Facultad de Artes, UNC.

[13]
Félix José de Augusta (Augsburgo, 1860-Valdivia, 1935). Médico cirujano y misionero capuchino de origen judeoalemán, estudioso de las costumbres de los mapuches.

grafía en el sistema lingüístico mapuche, y a su vez en varios sistemas gráficos y artísticos de dicha cultura. 2- Una articulación posible entre la estructura propia del mito y el ritual, y de algunas prácticas artísticas contemporáneas, como la instalación. 3- A partir de los desarrollos anteriores, aportes para una posible lectura de objetos rituales relacionados con la cosmovisión mapuche. Pero lo más importante del trabajo queda por fuera de esta -como de todas- las enumeraciones, y es, a nuestro entender, su coherencia interna. Cáceres nos demuestra, como artista e investigadora, que la distinción total y taxativa entre teoría y praxis es un paradigma moderno occidental que hay que revisar, lo mismo que otros paradigmas e instituciones de aquella historia, y que esa es una tarea que nos compete a todos los protagonistas de la cultura, emisores y receptores”.

De esta ponencia, que ese mismo año fue editada por Cuadernos de ImaginEra de Córdoba y presentada en el CAYC de Buenos Aires, destaco -por tratarse de un tema que desarrollé en varias obras-: del capítulo *Puesta en escena*, página 7, una operación a partir de un objeto semiótico, El Yiwe¹³.

yu / sh	liso
llü / nad	plano, llano
llü / fun	plato de greda
llu / fu	hondo, profundo
yeu	liso

“we que significa nuevo, reciente, joven, principio, inicio (...), sustancia-origen (...) primero, principio, primordial, joven.

(...) *El fondo del platillo muestra tres círculos concéntricos de mayor a menor, circunscribiéndose en este una cruz cardinal, que ubicándola según las reglas rituales, frente al Este, quedarán alineadas las asas ofídicas de Oeste a Este. Al respecto, recordamos que dentro del panteón arcaico Tren-Tren y Kai-Kai son las serpientes primordiales, representando una el bien y la otra el mal, responsables tanto del diluvio como de la salvación del pueblo mapuche (...) Para concluir, entonces, retomando el análisis lingüístico de Yiwe se ha encontrado una concordancia entre:*

YI Llano/ Cruz cardinal	Espacio
WE Origen-Principio: /Serpientes, Leyenda de Tren-Tren y Kai-Kai / Cruz solsticial	Tiempo



Imagen 2- YIWE

3. Internet, un nuevo lenguaje

A partir de la llegada de Windows '95, la tecnología digital se hizo más accesible a los artistas que por lo general veníamos de la gráfica. Descubrimos que incursionando en la imagen en movimiento nos acercábamos a un lenguaje nuevo y con él, a una nueva tecnología como es el lenguaje interactivo de internet. Así fue que en 1996 iniciamos el proyecto *arteuna*¹⁴, basado en el concepto de obra abierta capaz de ser expresada en diversos soportes a la vez; una obra que muta, se transforma, deviene en otras y resulta múltiple, a su vez única y total. La inmaterialidad de la Idea y los lenguajes digitales crean un vínculo directo en donde el artista experimenta la velocidad real de su creatividad. La comunicación, la interactividad y la interdisciplina abren el espectro mostrando que la obra es comunitaria, móvil y autosustentable.

De este modo incorporamos el concepto de Arte Comunitario que, a partir de la caída de las Torres Gemelas y la proliferación de correos electrónicos en la web, cambiaron el criterio de información en todo el mundo. En esa época trabajaba en el proyecto YIWE-YIWEB¹⁵, que fue seleccionado para la residencia en Franklin Furnace Foundation para el proyecto *The Future of the Present 2001*.

El yiwe es un objeto sagrado que exhibe conceptos de simultaneidad: el cacique, ubicado frente al Este, toma el yiwe por sus asas para libar en forma de ofrenda ritual. Debido a la morfología de este yiwe,

[14]
Recibió el premio Jacobo Kogan de Asociación Argentina de Críticos de Arte (AACA), 1999 el y el Homenaje a pioneros en la muestra Fase 5.0, Arte Ciencia y Tecnología, 2013.

[15]
Un juego de palabras: el Yiwe, aquel objeto ceremonial mapuche y la Web

y a la posición que le da el ofrendante, se propone este objeto como semiótico con los conceptos Espacio-Tiempo y Movimiento simultáneamente. Ellos fueron relacionados con el “ritual” comunicativo en la web. La tecnología de la red es comunicación y su simultaneidad instala un cambio en el rito de la comunicación.

Dentro de este proyecto realicé la performance del mismo nombre como reflexión sobre el ritual de la comunicación en la web, sus contenidos y una exhortación a tener propósitos más humanitarios ante el creciente desarrollo de la violencia del poder económico mundial.

*“Anahí Cáceres performs for live spectators on set at DCTV (Downtown Community Center Television) while simultaneously broadcasting her live performance on television and the web. The YIWE, a Pre-Colombian ceremonial object, serves as a metaphor for community as these three planes of the same reality interactively meet. In this performance the artist manipulates a virtual image of the YIWE in real time on the web”.*¹⁶

4. Investigación y docencia

A fines de los ‘90 tuvo gran importancia en la comunidad artística de Buenos Aires el Ciclo de Extensión Cultural de la Escuela Ernesto de La Cárcova, dirigido por Oscar Smoje, donde se ofrecía al público talleres con propuestas de avanzada a cargo de destacados artistas. Allí me inicié como

[16]
Sant, Toni. Franklin
Furnace’s Archives of the
Avant-Garde. Ed. Intellect
Bristol, 2011, Chicago,
EEUU.

[17]
Cáceres, Anahí. Cátedra
Cáceres, 10 años. Edición
de la Cátedra, 2010,
Buenos Aires.

[18]
Subsidio otorgado
por res. N° 0306/07,
IUNA-Artes Visuales,
2007-2009.

docente y, siguiendo el criterio interdisciplinario, dirigí varios Seminarios de Multimedia, entre ellos: “Teoría, Realidad y Posibilidad: límites entre la Ciencia y el Arte”, con la intervención de teóricos, científicos y artistas invitados tales como Yuyo Noé, Raúl Santana, León Ferrari, Teresa Volco, Liliana Vitale, Ar Detroy, doctor Andrés Carrasco y Osvaldo Giesso. En el 2000, cuando se inauguró el Instituto Universitario Nacional del Arte (IUNA) -hoy Universidad Nacional de Artes (UNA)- nos tocó a Marina Zerbarini, Guillermo Kexel y a mí dar inicio a las tres primeras cátedras de Imagen Digital, pioneras en instituciones y universidades del país. Desde entonces han pasado 15 años.

*(...) “La multiplicidad, la simultaneidad y la comunicación inmediata que fueron los baluartes de los inicios del llamado ‘arte digital’, hoy ya no son motivo de asombro y se han instalado otros conceptos tales como: redes, activismo social, virtualidad-artificialidad, vigilancia, y los de nuevos dispositivos que aparecen en el mercado y el artista debe conocer.”*¹⁷

En 2007, y motivados por la convocatoria de investigación de arte y ciencia que el IUNA promovió, presentamos con mi hermano Manuel Cáceres, investigador principal del CONICET, el proyecto “Paradigmas dualistas en el acto de percepción-creación artística”.¹⁸

(...) “La idea de encarar una investigación en conjunto con las polaridades de nuestras posiciones desde el arte y la ciencia, implicó supeditarla a una previa donde el acto creativo debía ser mensurado científicamente para

luego proponer un sistema que fuera útil en diversos trabajos destinados a la investigación del arte” (...)¹⁹ (...) “convenimos en que puede haber un diálogo muy fructífero entre ciencia y arte, sobre todo en la investigación con nuevas tecnologías y que habiendo encontrado una posibilidad de aplicar cierta forma de mensuración, sería factible recoger algún dato científico del acto creativo” (...)²⁰



Imagen 3- Ensayos sobre la percepción-creación artística. A. Cáceres-M. O. Cáceres. Ed. Dunken 2010.

Otro aspecto de la docencia que involucra la investigación es la dirección de Proyectuales y tesis en la que se abordan “(...) *nuevas teorías nutridas desde la ciencia y la filosofía que aportan conceptos acerca de la Multiplicidad, Aleatoriedad, Simultaneidad, Sistemas de medios y la Inmaterialidad de una Imagen/Tiempo, que muta en múltiples procesos*”(...) ²¹

En tal sentido, resultó muy interesante el seguimiento de los temas elegidos y la época en que se desarrollaron, porque demostraron una coherencia, un verdadero compromiso e inquietud por la investigación:

[19] Cáceres, Manuel O. y Cáceres, Anahí, Ensayos sobre la percepción-creación artística, p. 11. Ed. Dunken, 2010, Buenos Aires. ISBN: 978-987-02-4256-7.

[20] Cáceres, Anahí, “Arte, investigación y juego”, Revista Teórica N° 4, p. 59, 2012. Córdoba.

[21] Cáceres Anahí, op. cit., p. 20.

INQUIETUDES	OBSERVACIONES	PROPUESTAS
1989		
1991		La pintura y el Objeto Oscar (Grillo) Ortiz (UNC)
1996		
1998		
2000		
2001		Rastro significativo Lilian Merulizabal. (UNC) Liliana Pagano. 1998 (FNA)
2002		
2003	El arte: los umbrales del cambio. Graciela Colombo. (SEU-IUNA) Andrés Cárdenas. (SEU-IUNA)	Señales Alejandro Delgado. (SEU-IUNA)
2004		Urde una tesis en lenguas Javier Sobrino. (SEU-IUNA)
2006		
2007		
2008		
2009	Distopias Pablo Grangé. (SEU-IUNA) Iconografía del Terror, el arte frente a la renovación de la industria de la información Karen Brovone. (IUNA) Artistas en el arte de acción y/o en el arte de la performance Claudia Herrera Ruiz. (SEU-IUNA)	Alberto Greco y la conexión Duchamp Patricia Kranewitter. (SEU-IUNA)
2011		
2012		
2013	Voragine Verónica Romero (IUNA)	Los sueños, los rituales y el arte Amalia Vargas. (IUNA)
2014		Arte Qom, el eterno mensajero que vencerá la discriminación Lenora Sandobal. (SEU-IUNA)
		Arte en red Soledad Navarro. (IUNA)

En 2011, y para la participación como docente investigadora en el proyecto “Lo sonoro musical en las producciones translingüísticas”²² del Departamento de Música, presenté la obra “Archivos del 3^{er}. milenio, Archivos del Habla: Matilda o el secreto del tiempo”.²³ (...) *“Esta instalación se propone como un sistema de archivos de audio y equipos de reproducción. Con un diseño de Interactividad directa que se intercepta en forma periférica, se controla el nivel de audio, modificando así el sentido de los sonidos. El trabajo podría ser aplicado a distintos proyectos sobre música o producciones sonoras, porque en la programación, es posible intercambiar fácilmente los archivos de audio. La programación fue realizada mediante Arduino²⁴, una plataforma de hardware libre que consta de una placa con un microcontrolador para usos electrónicos-multidisciplinarios, realizando interfaz con el programa “openFramework”²⁵.*



imagen 5- Archivos del 3er milenio, Palais de Glace 2013

(22)
Fueron directores: profesor Julio García Cânepa (decano) y profesora Diana Zuik (directora Dto. de Investigación), Departamento de Música del IUNA. Publicada en la revista on line 4'33". p. 22.

(23)
Obra expuesta en el Museo Caraffa, actualmente MEC, Córdoba, desde 12-2012 hasta 03- 2013 y Palacio Nacional del Arte-Palais de Glace, Buenos Aires 08 al 09 del 2013

(24)
Plataforma que consiste en una placa con un microcontrolador y un entorno de desarrollo que facilita el uso de la electrónica multidisciplinaria. El software desarrolla el lenguaje de programación Processing/Wiring. Se puede utilizar para desarrollar objetos interactivos autónomos o conectado al ordenador. El proyecto Arduino recibió una mención honorífica en la categoría de Comunidades Digitales en el Prix Ars Electronica de 2006. (http://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Buscar/Prix_Ars_Electronica)

(25)
Un software diseñado que deja a los programadores quitar y reemplazar fácilmente sus componentes (módulos u objetos) para desarrollar nuevas aplicaciones.

(26)
Nader Khalili (1936-2008) arquitecto, filósofo e investigador nacido en Irán, de doble nacionalidad (norteamericana), realizó numerosos trabajos de investigación en la NASA. En los últimos años regresó a Irán e inspirado en el filósofo y maestro sufí, Celaleddin Mehmet Rumi (Persia 1207-1273), fundamenta toda su obra en esta cultura y los cuatro elementos fuego-agua-tierra-aire, para su utilización inteligente en las catástrofes, las manifestaciones de la naturaleza y en las guerras humanas.

(27)
Del griego αναμνησις, anámnesis = traer a la memoria: “recolección”, “reminiscencia”, “rememoración”. La anamnesis en general apunta a traer al presente los recuerdos del pasado, recuperar la información registrada en épocas pretéritas.

(28)
Lyotard, Jean Francois. Lo inhumano. Charlas sobre el tiempo. Ed. Manantial, 1998. Buenos Aires.

(29)
Cáceres, Anahí. Texto fundamentación de la instalación Archivos del 3er Milenio: Archivos del Habla. 2012.

El formato de esta Instalación es un homenaje a la obra del arquitecto Nader Khalili,²⁶ creador de las Eco Domo, arquitectura ecológica para la supervivencia, realizadas con su técnica de “Superadobe”. Extracto de la fundamentación: *“La anamnesis²⁷ sería la advertencia, la puesta en guardia o admonición de tener que encauzarse hacia el espejo claro, a través del destroz”*.²⁸

“Alrededor de 2000 años a. de C. en la ciudad de Babilonia -actual Irak- se inició una gran cultura que construyó la Gran Torre de Babel; 1500 años después, en Alejandria, nació la más grande Biblioteca del mundo conteniendo toda la cultura producida hasta el momento, más tarde destruida por el hombre. En el Siglo XX en el ciberespacio, se dio comienzo a un gran archivo de toda la cultura del mundo. Pero, en el segundo decenio del Siglo XXI, también Medio Oriente es nuevamente el centro de otra inmensa destrucción”.²⁹

En esta obra se plantea una especial experiencia acerca del tiempo, al tratarse de las grabaciones de una sola niña creciendo: cuando el observador ingresa al espacio “de resguardo”, escucha las voces de varios niños de distintas edades, logrado por un archivo de *juxtaposición* con 8 canales simultáneos. Con un canal por año, el público puede percibirlos de distintas maneras: a) una secuencia lineal desde el 2004 hasta el 2014; b) nueve secuencias individuales que corresponden a cada año de vida por separado; c) todas las secuencias en simultáneo.

5. La Imago contemporánea como *sistema*³⁰

a) Aproximación a significados de los nuevos paradigmas en las producciones translingüísticas. Realización de un trazado arqueológico del término **Imago**:

Imago: Imaginación / imagen / idea_materialización-representación / pensamiento / retrato / especie / apariencia / pretexto.

Idea: Una idea (del griego ἰδέα, de eidós, “yo vi) es una imagen que existe o se halla en la mente. La capacidad humana de contemplar ideas está asociada con la capacidad de razonamiento, autorreflexión, la creatividad y la habilidad para adquirir y aplicar el intelecto. Las ideas dan lugar a los conceptos, los cuales son la base de cualquier tipo de conocimiento científico o filosófico.

Imagen: Una imagen (del latín *Imago*. Singular: “imagen”; plural: “imágenes”) es una representación visual que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario. Aunque el término suele entenderse como sinónimo de representación visual, también se aplica como extensión para otros tipos de percepción, tales como imágenes auditivas, olfativas, táctiles, sinestésicas, etcétera. Las imágenes que la persona vive interiormente son denominadas imágenes mentales, mientras que se designan como imágenes creadas (o bien como imágenes reproducidas, según el caso) las que representan visualmente un objeto mediante técnicas diferentes: dibujo, diseño, pintura, fotografía, video, etcétera.

[30]
Ponencia en Jornadas
de Investigación.
Departamento de
Investigación IUNA,
Departamento de Música,
2013

Presencia: manifestación, hecho real -visible – (comunicable).

Presentación: (*presto*, del latín) manifiesto, entrega, muestra, suministro (de un emisor). Un hecho real, visible, comunicable.

Re-presentación: Hacer una nueva *manifestación*, entrega, muestra, suministro (de un emisor). Una nueva manifestación, mediante un determinado lenguaje, información.

Lenguaje: (del latín *lingua*) código semiótico estructurado dentro de un contexto natural o artificial de uso y combinatorias formales, comunicación.

Información: Conlleva a la formación de la memoria y la representación del espacio que nos rodea.

Manifestar: Dar a conocer una persona una opinión o un sentimiento, declarar. Mostrar o hacer evidente una cosa.

Materialización: Realización de un proyecto, de una idea, etcétera.

Real-realidad: Lo real (del latín *res, rei*, traducible por cosa), un concepto filosófico, psicológico y epistemológico con diverso grado de relación con el concepto coloquial de realidad (el DRAE lo define como que tiene existencia verdadera y efectiva). Su opuesto es lo imaginario o lo virtual. No debe confundirse con el concepto de verdad (su opuesto es la mentira) ni con el concepto de lo cierto (su opuesto es lo falso).

1. Número real, un concepto matemático (también existe el concepto de número imaginario).

2. Lo real, lo imaginario y lo simbólico, conceptos psicológicos.
3. Lo perteneciente o relativo al rey o a la realeza (sinónimo de regio: este uso de la palabra *real* deriva del latín *regālis*).

Sistema³¹. Es un conjunto de partes o elementos organizados y relacionados que interactúan entre sí; puede ser un objeto complejo cuyos componentes se relacionan con otros componentes. Puede ser material o conceptual. Los sistemas tienen composición, estructura y entorno, pero solo los sistemas materiales tienen mecanismo, y solo algunos sistemas materiales tienen figura o forma.

Un sistema puede ser físico o concreto o puede ser abstracto o conceptual. Cada sistema existe dentro de otro más grande, por lo tanto un sistema puede estar formado por subsistemas y partes y, a la vez, puede ser parte de un supersistema. Los sistemas tienen límites o fronteras, son abiertos o cerrados, reciben datos (entrada), energía o materia del ambiente y proveen información: energía o materia (salida).

El ambiente es el medio externo que envuelve física o conceptualmente a un sistema y este, a su vez, tiene interacción con el ambiente, del cual recibe entradas y al cual se le devuelven salidas.

Un grupo de elementos no constituye un sistema si no hay una relación e interacción, que dé la idea de un “todo” con un propósito.

Podríamos entonces decir que en la actualidad, por medio de la tecnología, habría una nueva categoría

[31]
Del latín *systema*,
proveniente del griego
σύστημα: aparato,
colección, agrupación,
organización de algo en
relación con otros .

de Imago que la clasificaría como Sistema y que, *se manifestaría* en tiempo real.

Ejemplo de una nueva categoría de Imago: En la actualidad y por medio de la tecnología la idea *se materializa* en tiempo real. Por ejemplo, en la creación de sonidos binaural: la audición es un proceso complejo. El cerebro humano, para interpretar un sonido, ha de conjugar la información que le llega de ambos oídos. La información que el cerebro recibe de cada uno de los oídos es diferente -salvo cuando están equidistantes de la fuente-, porque ambos oídos están físicamente separados entre sí por la cabeza. Esta diferencia en la situación de los oídos es la que le permite al cerebro localizar la fuente sonora. En el sistema auditivo la sensación tridimensional está relacionada con la diferencia de amplitud y tiempo que recibe cada oído. Es decir, la localización de los sonidos en el espacio se consigue con el procesamiento por separado de la información de cada oído y con la posterior comparación de fase y nivel entre ambas señales. Para determinar la dirección del sonido el cerebro tiene en cuenta 3 factores que interactúan: 1- El retardo temporal y el efecto Haas. 2- La longitud de onda. 3- El enmascaramiento.

b) Componentes de la Imago contemporánea:

1. Dispositivos de entrada y salida, archivo y distribución por un software para producción de imágenes o representaciones formales. Los canales de accesibilidad son simultáneos y multisensoriales. La interactividad también.

2. Lenguaje: *a)* de programación del software. Con plataformas multimediales se crean sistemas individuales conectados entre sí; *b)* de disciplina artística, etcétera.
3. Los sistemas individuales, al interconectarse, se desarrollan y complejizan en uno mayor que, resultando una red, se comportan como unidad.
4. Generación en cadena. Autogeneración, etcétera. Y nuevas producciones extralingüísticas.

c) Rol del observador de las producciones translingüísticas:

Rol del observador activo:

1. Colaborador indispensable en el ciclo de transmisión multisistémica. (Hacerlo posible: real.)
2. Interactuando con los dispositivos genera respuestas a las variables diseñadas multiplicando las instancias del evento y, dependiendo de su desarrollo programático, es imprevisible.
3. Promueve a la socialización y, al compartir el evento, lo difunde en tiempo real. El concepto de “espectáculo” no existe sin observador, es decir, su rol: es indispensable para cerrar el circuito del sujeto observado y el observador, la comunicación.

Este tipo de rol en producciones de mayor complejidad tiene una actitud “creativa” y es posible que cuantos más sean los dispositivos interconectados menos referencia habrá a estos actores, con lo que

quedan algunos espectadores en una posición atemporal en relación con los eventos desencadenados por la interactividad.

Rol del observador pasivo: Estaría prediseñado en las realizaciones extralingüísticas menos complejas ocasionando solo la activación de su desarrollo y es similar a cualquier experiencia artística donde el espectador ocupa el lugar que le dispuso el artista para “presenciar” su obra. Un ejemplo son las instalaciones espectaculares o las propuestas electrónicas programadas a modo de “juegos” donde “ganar” es recibir todas las posibilidades sensoriales del producto artístico.

d) Posible categorización de las producciones artísticas atravesadas por la tecnología. Abiertos o cerrados. Interdisciplina,

Instalaciones /Ambientaciones /Audiovisuales /Sonoras /Kinéticas /Robóticas /Biotecnología y nanotecnología aplicadas al cuerpo humano/ Performances, etcétera. Son producciones artísticas abiertas en tanto necesitan aportes desde un “afuera” observador. Y son cerradas en tanto sean preprogramadas. En todos los casos la interdisciplina está presente: ciencia, arte y tecnología comparten sistemas que podrían analizarse en forma individual. Por este motivo, tal vez categorizar estas producciones actuales con los parámetros tradicionales, podría implicar el riesgo de limitar su conceptualización.

04 RESUMEN BIOGRÁFICO DE LOS AUTORES

CARLOS R. PORLEY

Prof. Superior de Pintura, ESBA E. de la Cárcova
Prof. Nacional de Pintura ENBA P. Pueyrredón;
Maestro Nacional de Artes Visuales, EPBA M. Bel-
grano, Neuquén. Docente Titular Ordinario UNA:
en OTAV y Dibujo I-III (Cát. Porley)

Docente de Dibujo 3 en profesorado ISFA, R.
Yrurtia e ISFA Lola Mora.

Docente de Dibujo, BOC Escuela Cerámica 1

Ex Profesor Asociado, UAI: Taller de Dibujo, Visión.

Diseño Gráfico. Ex Profesor de Extensión, UNA:

Taller de la Mirada – dibujo

Docente seminario de posgrado en carrera de Par-
ques y Jardines, UBA.

Desde 1970 se desempeña en publicidad y diseño.

Desde 1977 participa como pintor y dibujante en
muestras colectivas, individuales, salones municipales,
regionales y nacionales. Desde 2003 participa en

muestras en CABA, Tandil, S. Fernando, Campana
así como en Arte BA y Arte Clásica. Escritor del
periódico y curador de muestras en SAAP. Jurado
salones y concursos.

ROBERTO H. CRESPO

Maestro Nacional de Dibujo – E.N.B.A. Manuel Belgrano

Profesor Nacional de Pintura y Dibujo – E.N.B.A.P. Pueyrredón – Universidad Nacional de las Artes - UNA

Docente Titular Ordinario -Taller Proyectual de Dibujo I A V, Universidad Nacional de las Artes - UNA

Docente Titular Ordinario - Sistemas de Representación III a V – Artes Del Fuego, Universidad Nacional de las Artes, UNA

Adjunto Ordinario - Oficio Y Técnicas De Las Artes Visuales – Pintura I a III

Universidad Nacional De La Plata – U.N.L.P. – Fac. De Bellas Artes

Adjunto Ordinario - Dibujo Básico I a IV, Universidad Nacional De Lanús – U.N.La.

y Titular Ordinario - Desarrollos Visuales I y II

Docente Investigador – Categoría III del Programa de Incentivos, Secretaría de Políticas Universitarias.

Director Académico - Secretaria Académica - I.U.N.A. - 2000 / 2005

Vicedirector – Escuela Nacional De Bellas Artes Manuel Belgrano - 1990-1993

Rector – Instituto Panamericana De Diseño Y Publicidad - 1998

ANAHÍ CÁCERES

Docente Titular de OTAV y Proyectual con Orientación digital, Universidad Nacional de las Artes, UNA. Desde 1984 se desempeña como investigadora independiente con participación en Jornadas y diversas publicaciones. Del 2009 al 2013 codirigió una investigación en el IUNA Visuales y como investigadora en el Departamento de Música.

Jurado en salones oficiales y privados, dirección de cursos, seminarios de grado, posgrado, becas nacionales y Tesis de grado en universidades del país. Desde 1996 dirige arteuna.com, Premio Jacobo Kogan al Sistema de Difusión, Intercambio Cultural y Lenguaje de Producción Cultural y Artística de la Asociación Argentina de Críticos de Arte 1999, y en 2013 “Homenaje a Pioneros” junto a Víctor Grippo en la muestra Fase 5.0, Metáforas de la supervivencia, C. C. Recoleta, y en el Museo Timoteo Navarro de Tucumán 2014.

Participó en 450 muestras nacionales e internacionales de pintura, gráfica, escultura, instalaciones, performance, multimedia y artes electrónicas, obteniendo 35 premios y distinciones en el país y el extranjero. Su última muestra “De la misma matriz, una mirada retrospectiva” se realizó en el Museo Caraffa MEC Córdoba 2012 y el Palais de Glace Buenos Aires 2013.

