

Nuevos escenarios virtuales en pandemia

Experiencias en educación artística mediadas por soportes y entornos digitales para el nivel universitario.

Patricia Ayelen Barbalarga

Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata

barbalarga.ayelen@gmail.com

Juliana Cabrera

Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata

julianacabrera2016@gmail.com

Verónica Lucentini

Facultad de Artes, Universidad Nacional de la Plata

verolucentini@gmail.com

RESUMEN

El presente trabajo busca acercar experiencias de producción y circulación artística mediadas por tecnologías y adaptadas a la lógica de los entornos virtuales en el marco formativo de estudiantes de artes a nivel universitario. Las mismas fueron realizadas durante el 1er cuatrimestre 2020 en el Taller de Fotografía e Imagen Digital, materia perteneciente a la Facultad de Artes - UNLP y responden a estrategias de adaptación de la cursada presencial a partir del advenimiento del ASPO en nuestro país. Dichas experiencias buscan problematizar y reflexionar sobre la naturaleza de los soportes digitales, los modos de circulación e interacción de les usuaries dentro de la virtualidad, así como su potencial como espacio para la configuración de experiencias estéticas inmersivas y accesibles a todes.

Palabras clave: educación artística; soportes digitales; entornos virtuales; soberanía tecnológica; experiencias estéticas inmersivas.

INTRODUCCIÓN

La materia Fotografía e Imagen Digital (FeID) es un Taller de régimen cuatrimestral correspondiente al 4° año de las carreras del Prof. y Lic. en Artes Plásticas y un Seminario General o Específico a elección de la carrera de Diseño Multimedial, impartida en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (FDA-UNLP).

La modalidad es de tipo Taller, con 4 horas semanales en las cuáles se trabajan contenidos teórico-prácticos que funcionan como complemento formativo en el desarrollo de herramientas y recursos específicos para la creación de producciones artísticas en torno a la fotografía y la imagen digital. Se plantea un abordaje de contenidos a partir de la experimentación con dispositivos digitales desde un uso “no normativo” de los mismos, con el objetivo de explorar sus potenciales estéticos en pos de un sentido poético por parte de los estudiantes.

Con el advenimiento del ASPO en nuestro país en marzo de este año, la pérdida del espacio del aula como lugar para el desarrollo práctico de los contenidos vistos clase a clase significó replantear lo presencial dentro de la lógica de la virtualidad. Esto supuso pensar nuevos espacios de encuentro, soportes para las producciones y otras lógicas de circulación y transmisión de la información desde el uso de tecnologías digitales.

El presente texto acercará, en una primera instancia, dos experiencias realizadas por estudiantes del primer cuatrimestre 2020, en el marco del Trabajo de Producción Final - Serie (TPF-Serie). Es posible advertir en ellas cómo la elección de determinadas plataformas y herramientas digitales se proponen como recursos valiosos para la producción artística, más allá de su uso cotidiano. Se analizará también la primera experiencia inmersiva realizada por la cátedra a través de una plataforma de software libre, creando una galería virtual interactiva que nuclea las producciones de todos los estudiantes. Dicha elección responde a un posicionamiento pedagógico que busca priorizar la soberanía tecnológica y el acceso democrático de las prácticas académicas realizadas dentro del marco de nuestro taller.

Por último, se presentarán algunas consideraciones finales que amplíen la reflexión y problematicen la práctica pedagógica mediada por tecnologías en este contexto tan incierto que atravesamos.

DESARROLLO

Si bien la materia FeID ya contaba con un espacio virtual que respondía al formato de Aula Expandida/Aumentada, permitiendo extender la acción docente más allá de los medios tradicionales de la propia clase (Barberá, 2004), la presencialidad era un aspecto fundamental para el abordaje de los contenidos a partir de la práctica, la experimentación y la consulta entre estudiantes y docentes.

Es así que al encontrarnos en esta situación mediada por tecnologías, el espacio del Aula Virtual cobró un mayor sentido, siendo necesario, como menciona Dussel (2018), organizar los saberes, redefinir el modo de comunicación y las relaciones de autoridad en este nuevo contexto.

El principal desafío para el equipo docente al adaptar la currícula a la estructura puramente virtual de cursada, fue encontrar una alternativa para el abordaje del Trabajo de Producción Final de Serie (TPF-Serie). El mismo consistía en la confección de una propuesta personal que contemple uno o varios de los contenidos vistos durante la cursada, priorizando la materialización y el montaje en el entorno de la facultad, como por ejemplo pegatinas, libros impresos, afiches, proyecciones, etc. Nuestra propuesta ante esta situación fue invitar a los estudiantes a pensar sus producciones artísticas en soportes digitales cuya circulación se realice dentro del entorno virtual (Instagram, páginas web, libros en ISSUU, etc.) Asimismo creamos un espacio de confluencia de dichas producciones a partir del diseño de una galería virtual interactiva creada con el software libre Mozilla Hubs.

La captura de pantalla como soporte inherente a la obra: “Fotovirtual” de Dolores Sancho.

“¿Es posible un encuentro sin la presencia de los cuerpos físicos? (...)
¿Es la falta de los cuerpos lo que genera ausencia? O ¿es otra cosa?
¿Cuántas veces nos encontramos físicamente y sentimos ausencia?”

Fragmento de Texto de Fundamentación
TPF-Serie. 1º C 2020. Sancho Dolores.

La propuesta de producción final de Sancho Dolores, titulada “Fotovirtual”, consistió en una secuencia de imágenes fotográficas realizadas a través de una videollamada y registradas a partir de capturas de pantalla de su celular. Su

producción reflexiona acerca de la presencia/ ausencia de los cuerpos físicos en este contexto de ASPO y cómo esta nueva realidad nos obligó a encontrarnos a través de la pantalla de dispositivos móviles. A partir de ciertos interrogantes que funcionaron como disparador de su producción, Sancho se apropia de un mecanismo que se suele utilizar cotidianamente para registrar elementos visto en pantallas móviles, como es la captura de pantalla, y lo utiliza a favor de un lenguaje poético.

Lo que resulta interesante en este procedimiento es que la modelo, que posaba para las fotos, era guiada a partir de instrucciones por videollamada, es decir, directivas que se iban dando a través de una pantalla, con la complejidad de tener que pasar una imagen mental a palabras, para que la persona que estaba del otro lado pudiera interpretar esa imagen y recrearla.

Esta Serie fotográfica que, previo a la pandemia, se hubiese realizado en un espacio preparado como estudio fotográfico, con la iluminación y los elementos escenográficos necesarios para lograr una ambientación acorde a la temática, se resolvió con muy buenos resultados utilizando un dispositivo móvil, y elementos caseros con los que contaba la persona fotografiada. La decisión de dejar a la vista la caracterización que le da la captura de pantalla, tales como señal de wifi, batería, hora, notificaciones de aplicaciones, nombre de la persona, etc. refuerza el uso del dispositivo a favor de su propuesta y da cuenta del contexto de su realización.

Esta producción pone en evidencia que no es necesario contar con herramientas o dispositivos de calidad para resolver los trabajos de producción, ya que la posibilidad que tenga cada estudiante de acceder al material otorgará particularidades en la producción de las obras, siendo nuestro rol como docentes el de orientar al estudiante para que produzca una propuesta visual de manera crítica.

Retomando a Dussel cuando menciona que "(...) la buena enseñanza con medios digitales es la que personaliza los aprendizajes y tiene en cuenta los intereses y ritmos de cada alumno" (Dussel, 2018, p.171) podemos identificar una apropiación y uso creativo del dispositivo que resulta de un acompañamiento que promueve un desarrollo autónomo de la propuesta según su contexto y posibilidades.

Prácticas colaborativas y redes sociales: “Cartografía: habitando la nostalgia, el deseo y otros recorridos” de Dolores García Campodónico.

“No estoy tan segura de que la memoria tenga un recorrido tan lineal. Más bien, creo que es rizomático”.

Fragmento de texto de fundamentación

TPF-Serie. 1°C 2020. García Campodónico Dolores

El Trabajo de Producción Final de Dolores García Campodónico titulado “Cartografía: habitando la nostalgia, el deseo y otros recorridos”, consistió en la realización de una cartografía colaborativa a través módulos construidos digitalmente y emplazados en el espacio virtual de las redes sociales.

La consigna invitaba a los participantes a compartir imágenes que representaran aquellos espacios significativos y/o situaciones personales o colectivas a las que desearían regresar cuando la pandemia termine. A partir del material recibido, se realizaba una edición digital utilizando programas de dibujo vectorial, remarcando las líneas de contacto entre los cuerpos presentes en las imágenes y agrupandolas compositivamente como un mapa.

La totalidad de la propuesta se basó en la utilización de herramientas y plataformas tecnológicas familiares para ella como el formulario de google y su cuenta de red social Instagram. La primera de ellas, funcionó como espacio para la recepción del material visual, audiovisual y escrito para la construcción de la cartografía en el contexto de ASPO, mientras que su cuenta de IG fue el sitio de emplazamiento virtual de la obra final.

Para adaptar el diseño del mapa a la red social, utilizó la app “9 Square”, que le permitió dividir la imagen para la publicación en el feed de su cuenta de Instagram. Las imágenes en formato de módulo, eran emplazadas paulatinamente, a medida que el material llegaba a manos de García Campodónico. Además del mapa desarrollado por ella, cada publicación funcionaba a modo de álbum que recopilaba las fotografías enviadas por los participantes. La elección de esta red social como espacio virtual de montaje y circulación de la obra, tiene que ver con el carácter colaborativo del trabajo, en tanto proporciona un intercambio fluido con los participantes y con quienes sean parte de dicha “comunidad”.

El objetivo de la propuesta no se limita solamente al manejo instrumental de los dispositivos, sino más bien, a reflexionar en torno a cómo las imágenes

construyen sentido poético a través de un uso crítico de los mismos. Tal como afirma Gómez (2020) en torno al uso de tecnologías “el desafío que se plantea no es si usarlas o no, sino cómo usarlas y, por lo tanto, se hace necesario un modelo de uso pedagógico reflexivo y de apropiación educativa de las TIC que incorpore la experiencia de los y las estudiantes en el manejo de estos dispositivos” (p.11).

TRANSICIÓN - Galería VR. Los entornos virtuales como espacios democráticos de encuentro.

“Un Internet abierto y global es el recurso de comunicación y colaboración más poderoso que se haya visto. Permite nuevas oportunidades de aprendizaje, crea un sentido de humanidad compartida y resuelve los problemas más urgentes a los que se enfrenta la gente en todas partes.”

Manifiesto Mozilla

(Disponible en: <https://www.mozilla.org/es-ES/about/manifiesto/>)

Un aspecto que nos interesaba mantener como experiencia para les estudiantes en la cursada, era asegurar que las producciones del TPF-Serie no quedaran aisladas entre sí, supeditadas a la diversidad de los entornos seleccionados por cada estudiante para su propuesta.

Durante la cursada presencial, las producciones se encontraban habitando el espacio común de la facultad y sus alrededores, siendo pensadas a partir del entorno concreto, sus potenciales espectadores y el intercambio que se generaba durante la jornada de exposición. Es así que analizando posibles alternativas para la construcción una galería virtual, surge como posibilidad por parte de una de las adscriptas, de utilizar una plataforma que permitía construir salas virtuales para chatear, denominada Hubs.

Hubs es una plataforma creada por Mozilla, que ofrece salas de chat interactivas para quienes deseen reunirse e interactuar de manera virtual de forma privada y segura. Es posible ingresar a salas prediseñadas o bien cualquier usuario puede crear espacios personalizados a partir del uso de un programa online llamado Spoke.

Pero, ¿por qué esta opción y no otra? Uno de los aspectos más valiosos de esta herramienta es que se trata de un programa de software libre, es decir, que es creado mediante un modelo de colaboración abierta: el código es accesible para ser

visto y modificado por cualquier usuaria. Su objetivo principal es el poder ofrecer una experiencia de socialización inmersiva, sin necesidad de crearse una cuenta, ofrecer datos privados o tener que pagar por su uso. También propone un acceso libre, seguro y democrático de la experiencia ya que no requiere ningún tipo de tecnología específica, programa o la instalación de una aplicación para poder acceder a las salas. Puede hacerse desde cualquier dispositivo: desde una PC, tablet o celular.

Entendemos que en esta realidad mediada por la Cultura Digital y el Big Data, donde la moneda de cambio pasa a ser la recopilación de datos, las tecnologías no son neutrales e inocentes, sino que pueden responder a intereses o ideologías concretas. Desde nuestro lugar docente, nos parece fundamental poder fomentar alternativas que favorezcan la autodeterminación informativa, la autonomía y la soberanía tecnológica. Poder asegurar el acceso libre de esta experiencia a todos nuestros estudiantes, respetando su privacidad y el resguardo de sus identidades, fue y es uno de nuestros principios rectores desde la cátedra. Pensar la tecnología a disposición de nuestras clases significa revisar las ideas instrumentales y neutrales que se le atribuyen a la misma. La mirada crítica sobre los recursos puestos a disposición para su dictado, tal como lo define Beatriz Busaniche (2020. p.1) “significa abordar el uso y adopción de tecnologías desde una perspectiva necesariamente analítica, estratégica y consciente de los procesos políticos, sociales y económicos que la atraviesan”.

Luego de explorar las herramientas básicas que propone el programa, diseñamos un espacio de exposición virtual, donde alojar los links a todas las producciones realizadas en el primer cuatrimestre 2020. Se emularon secciones diferenciadas por temáticas o según las características de los soportes utilizados: imagen fija, videos, libros digitales, etc.

Otro aporte innovador que nos dio este sitio fue la posibilidad de interactividad que ofrece. El espacio se inauguró en un día y horario determinado y les participantes ingresaron con avatares que podían personalizar a gusto. Pudieron recorrer la muestra, pero al mismo tiempo interactuar entre ellos: se podía chatear, hablar por micrófono, compartir videos, sacar fotos/selfies en tiempo real, logrando una experiencia mucho más inmersiva y de comunicación que si sólo se hubieran publicado las imágenes/videos en una página estándar. Independientemente de haberse fijado un día y horario concreto para su inauguración, esta galería se

encuentra vigente y disponible para su acceso en cualquier momento y desde cualquier parte, un aspecto que no sería posible replicar en una exposición presencial.

Consideraciones finales

Las experiencias presentadas en este documento no pretenden ser propuestas acabadas o recetas que resuelvan de manera satisfactoria la traducción de la práctica docente presencial a la lógica de la educación mediada por tecnología. Entendemos como equipo docente que estamos en un marco donde la cultura digital y las tecnologías están en constante cambio, por lo tanto, nuestra planificación es dinámica y cambiante. Se abren caminos posibles de acción para seguir preguntándonos sobre las maneras de propiciar lo que Freire (1996) identifica como una Educación Dialógica, entendida como encuentro, generando espacios posibles donde construir conocimiento a través del intercambio y la reflexión mutua.

Los casos relatados actúan como estímulo para seguir preguntándonos sobre nuestras prácticas docentes ¿Cómo incluir de manera más activa a los estudiantes en la construcción de la galería virtual? ¿qué papel tomamos nosotras como mediadoras entre los objetivos de enseñanza-aprendizaje y las trayectorias personales de formación de cada estudiante en relación a los contenidos? ¿cómo fomentar la autonomía a lo largo de todo el proceso de producción de las obras?

Aún queda pendiente generar estrategias que fomenten un mayor protagonismo y participación por parte de los estudiantes en lo que respecta a la creación y organización de estos espacios de encuentro en la virtualidad. En esa búsqueda nos encontramos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barberá E., Badia A. (2004). Educar con aulas virtuales. Orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Madrid: Editorial A. Machado Libros.

Busaniche, B. (2020). Módulo 5: Medios, plataformas y tecnologías en un mundo de propiedad concentrada. Abordajes críticos de la tecnología para la educación universitaria. Pedagogía crítica y didáctica en la enseñanza digital. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

Dussel, I. (2018). ¿Nuevas formas de enseñar y aprender? En Revista Perfiles Educativos, vol. XL, número especial, IISUE-UN.

Freire, P. (1996). Pedagogía de la autonomía. Saberes necesarios para la práctica educativa. Buenos Aires, Siglo XX

Gómez, P. A. (2020). Módulo 3: Cultura de la conectividad y subjetividades actuales en la relación estudiantes - docentes. Pedagogía crítica y didáctica en la enseñanza digital. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

REFERENCIAS AL MATERIAL MENCIONADO

- Sancho, D. (2020). *Fotovirtual*. Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/99959289/fotovirtual>
- García Campodónico, D. (2020). *Cartografía: habitando la nostalgia, el deseo y otros recorridos*. Recuperado de <https://loladelcampo.wixsite.com/cartografia>
- Taller de Fotografía e Imagen Digital (s.f.) *TRANSICIÓN - Galería VR 2020*. Recuperado de <https://feidfa.wixsite.com/inicio/transici%C3%B3n-galer%C3%ADa-vr-2020>
- Taller de Fotografía e Imagen Digital (s.f.) *TRANSICIÓN - Catálogo de Trabajos de Producción Final - FeID*. Recuperado de https://issuu.com/fotografiaeimagendigital/docs/black_and_white_home_design_ad_slideshow_video_3