

RDA.III

III CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTES
REVUELTAS DEL ARTE



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE LAS ARTES



III CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTES “REVUELTAS DEL ARTE”

Buenos Aires, 10 al 12 de octubre de 2023

Actas del III Congreso Internacional de Artes : revueltas del arte / Cristina Híjar... [et al.] ;

Compilación de Lucía Rodríguez Riva. - 1a ed - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Universidad Nacional de las Artes, 2024.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-3946-31-8

1. Arte. 2. Actas de Congresos. I. Híjar, Cristina II. Rodríguez Riva, Lucía, comp.
CDD 700.71

RDA.III

III CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTES
REVUELTAS DEL ARTE



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE LAS ARTES

III CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTES “REVUELTAS DEL ARTE”

Buenos Aires, 10 al 12 de octubre de 2023

El Congreso fue realizado por la Secretaría de Investigación y Posgrado de la Universidad Nacional de las Artes.

ACTAS DEL III CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTES “REVUELTAS DEL ARTE”

COMPILADORA

Lucía Rodríguez Riva

CORRECTORAS

Leonora Madalena y Diana Marina Gamarnik

ILUSTRACIONES

Facundo Marcos

DISEÑO

Soledad Sábato

COORDINACIÓN DE DISEÑO

Viviana Polo

RDA.III

III CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTES
REVUELTAS DEL ARTE



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE LAS ARTES

EJE 2

**ARTES, INVESTIGACIÓN
Y PRODUCCIÓN DE SABERES**



EJE: 2. ARTES, INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN DE SABERES; 2.2. VALIDACIONES EMANCIPATORIAS PARA NUEVAS CIUDADANÍAS: PEDAGOGÍAS E INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS

La digitalidad de la obra despojada de su materialidad: construcción del acto pedagógico en el ejercicio de práctica situada autorreflexiva en busca de aquello que solo encuentra sentido en la subjetividad

Juan Martín del Valle (Universidad Nacional de las Artes - Universidad Nacional de La Matanza)

RESUMEN: Esta propuesta describe la construcción del acto pedagógico en el ejercicio de práctica situada autorreflexiva sobre las propias experiencias de desarrollo de propuestas estéticas para el diseño de la imagen, mediante procesos creativos colaborativos, a partir del abordaje del intercambio, desde la complejidad de las particularidades individuales de los actores implicados, mediados por la interacción de sus subjetividades, desde y con la tecnología, en la construcción de significados consensuados, para la creación de mundos posibles —realidades— y sus representaciones. Se teorizó sobre las situaciones de enseñanza y aprendizaje, a través del desarrollo de narrativas pedagógicas de estudiantes y docentes, como una técnica intensiva basada en las declaraciones emitidas por una muestra representativa de una población concreta, dado que únicamente a través de sus discursos informales es posible conocer sus opiniones, actitudes, creencias y valoraciones subjetivas. A través de esta lectura se identificaron rasgos de transformación de las prácticas

provenientes de la digitalidad, que dan cuenta de la adecuación de la comunicación a los formatos digitales de representación en los espacios en los que se desarrollan los procesos creativos colaborativos como ámbitos sociales, de la originalidad proveniente de la información no predicha o ruido, del conocimiento/desconocimiento cultural como diferencia de inteligibilidad de la experticia entre el arte analógico y el digital, así como de la apertura creativa hacia aquello que a partir de la capacidad perceptiva del sujeto no puede ser identificado y solamente encuentra sentido en la subjetividad.

Palabras clave: Acto pedagógico; Proceso creativo; Mediación tecnológica; Digitalidad; Ausencia.

Introducción

El proyecto en el que se enmarca esta ponencia “La digitalidad de la obra despojada de su materialidad en procesos creativos colaborativos para la construcción del mundo posible mediados por la tecnología”, PIACyT 34/0708, Departamento de Artes Audiovisuales, (IIAA), Universidad Nacional de las Artes, recorta en el intercambio creativo desde la complejidad de las particularidades individuales de los actores implicados, mediados por la interacción de sus subjetividades desde y con la tecnología en la construcción de significados consensuados para la creación de mundos posibles —realidades— y sus representaciones a través del desarrollo de propuestas estéticas, en función de reconocer la relación entre las mediaciones y los procesos creativos colaborativos.

Continúa en la línea de abordaje del proceso creativo colaborativo del diseño de la imagen de las producciones audiovisuales realizadas en el marco de los trabajos prácticos de las materias de Dirección de Arte, con la intención de potenciar las capacidades y los saberes

individuales ocultos de los estudiantes, comprendidos como sujetos centrales del proceso de enseñanza y aprendizaje en el espacio áulico concebido como ecosistema comunicativo, que se ha desarrollado en sus proyectos antecesores: “El mundo posible generado por el proceso de diseño de la imagen para la producción audiovisual”, PIACyT 34/0471, y “El proceso creativo colectivo en el espacio áulico para el diseño de la imagen en la producción audiovisual”, PIACyT 34/0595.

El espacio de modalidad semipresencial en el que se realizaron estas prácticas de intercambio creativo en procesos colaborativos mediados por las interacciones de sus subjetividades desde y con la tecnología surgió tras la crisis social de la pandemia y permaneció como una alternativa dentro del conjunto de prácticas culturales que visibilizaron realidades diferentes a la forma de vida establecida (Santos, 2020, 2021).

La documentación de interpretaciones en prácticas pedagógicas permite recuperar la experiencia particular atravesada por aquellas teorías que le permiten analizar la experiencia desde la observación de los programas en acción, las dificultades y las posibilidades particulares a su contexto, así como lo particular de cada escenario en función de comprender qué factores resultan o no vehículos para el proyecto educativo. La identificación y la incorporación de los particularismos culturales al proceso de construcción colectiva de la imagen permiten que el espacio de enseñanza sea un lugar de encuentro cultural donde se reconoce, sin fórmulas estandarizadas, al estudiante como sujeto de derecho inmerso en una trama social particular (Suárez, 2007; Núñez, 2015).

A través de esta lectura, se buscó identificar rasgos que den cuenta de la transformación del espacio áulico como ámbito social a partir de la adecuación de la comunicación a los formatos de representación de los medios de comunicación digitales, la superposición de la ciencia de datos con la inteligencia artificial —decisiones algorítmicas automatizadas sobre determinada cognición que da el mismo resultado al mismo requerimiento en términos de información predicha-no original / Información no predicha o ruido original— y el

conocimiento / desconocimiento cultural de la complejidad de habilidades, técnicas y procesos de producción del arte tradicional y del arte digital proveniente de la ausencia de educación cultural sobre los procesos digitales como diferencia de inteligibilidad de la experticia entre el arte analógico y el digital.

Particularmente se propuso indagar sobre la apertura creativa hacia aquello que no fue definido, que a partir de la capacidad perceptiva del sujeto no puede ser identificado y solamente encuentra sentido en la subjetividad, mediante la incorporación del concepto de ausencia frente al concepto tradicional de esencia de la obra de arte en relación con la condición inmaterial de la obra de arte digital.

En este sentido se aplicó la conceptualización teórica a las prácticas de búsqueda, elección, apreciación, interpretación e intervención de las obras de arte inspiradoras a través de la observación presencial o digital, el desarrollo del proceso creativo y la generación de nuevas configuraciones de recursos expresivos por medio de herramientas que circulan en distintos niveles de interrelación entre los medios en el ecosistema mediático.

CONSIDERACIONES TEÓRICAS

En el contexto de la civilización del acceso, la cultura está codificada y se constituye como la suma de conocimiento, mediación tecnológica e identidad particular en contrapartida al atravesamiento de la modernidad, incorporando la diversidad cultural de los relatos y los territorios, las experiencias y las memorias particulares en interacción con la globalización (Martín-Barbero, 2003).

La imagen se manifiesta como signo que indica o señala una presencia. La mediación aparece cuando ese signo es subjetivado y se transforma en símbolo —cargado de tiempo, memoria, historia—. El uso de dispositivos a través de los cuales la hegemonía transforma los vínculos entre los proyectos colectivos y las elecciones individuales constituye el campo

de las mediaciones en el que se articulan prácticas de producción, recepción y uso que resignifican la cultura masiva. La apropiación simbólica de los sujetos se produce de forma íntima y estructural, a partir de una mediación tecnológica que se define a través de múltiples experiencias en un escenario compuesto por las situaciones relativas a la utilización de la interfaz cultural y sus correspondientes contextos socioeconómicos, políticos y culturales.

En este sentido, la mediación tecnológica de las prácticas de enseñanza y aprendizaje y procesos creativos colaborativos integra los procesos de apropiación en las prácticas en las que tienen lugar la reflexión sobre la que se desarrolla la construcción de subjetividades en interacción con los modos de percepción, lenguajes y discursos de acuerdo a sus sensibilidades y emociones relativas a sus particularismos culturales, sociales y personales. La clave de lectura de modos de uso y apropiación de la tecnología permite indagar sobre las prácticas de aprendizaje, participación social y construcción de la identidad que interpelan el sentido hegemónico de la Sociedad del Conocimiento (Bauman, 2002; Manovich, 2005; Martín-Barbero, 2008).

Las plataformas de comunicación digital intervienen los ámbitos sociales y culturales a partir de su naturaleza distribuida, ejerciendo un rol central en el acceso a la información de interés público tanto a través de los medios que han sido diseñados para la sociedad de la información, como de sus antecesores, que, traducidos a información numérica, han adquirido las mismas características. Las sociedades contemporáneas están caracterizadas por una intensa mediatización en la cual el desempeño en el mundo social está formateado por los medios de comunicación digitales y sus estructuras subyacentes (Manovich, 2005; Couldry, 2013).

La investigación en arte contiene la contradicción relativa al método, donde solo es posible el planteo de aquellos problemas que pueden ser planteados mediante su formalismo y deja fuera de la posibilidad de investigación aquellas situaciones de la experiencia para cuya

representación no se han diseñado términos o métodos para su indagación (Heisenberg, 1959).

Mientras que el reductivismo es un aspecto intrínseco del medio digital y de las artes audiovisuales que requieren la instrumentación de un plan de producción sobre un proceso que es a la vez creativo y técnico, el atravesamiento de la expresión artística por métodos de producción y análisis reductivistas implica una dialéctica arte/ciencia.

Los abordajes cualitativos en las ciencias humanas apuntan hacia la interpretación, los abordajes cuantitativos en las ciencias sociales, hacia la explicación —predicción de valores de determinadas variables a partir de la combinación de otras variables—, mientras que los abordajes en las ciencias de datos apuntan a la automatización (Penny, 1997; Manovich, 2020).

La ciencia de datos se superpone con la inteligencia artificial, ya que es utilizada para automatizar decisiones algorítmicas sobre determinada cognición que da el mismo resultado al mismo requerimiento. Pero estos modelos solamente pueden predecir una parte de la vida real. A la información que no es predicha se la denomina ruido o error, ya que no encaja en el modelo matemático. Por el contrario, en los procesos culturales, la información de interés es justamente la que los modelos estadísticos no pueden predecir. Algo es original si no puede ser predicho (Manovich, 2020).

El desarrollo de las sociedades tecno-científicas expandió y masificó el uso de dispositivos técnicos que eran utilizados exclusivamente por operadores especializados. El desconocimiento del universo digital se da a partir de la falta de socialización y entrenamiento cultural de los conceptos algorítmicos. Es en ese punto en donde radica la diferencia entre la inteligibilidad de la pieza artística analógica y la digital. La idea establecida de inaccesibilidad intrínseca de los dispositivos digitales resigna al sujeto a desconocer los fundamentos de su funcionamiento y, por lo tanto, sus posibilidades de

creación. El sujeto que reconoce los procesos de producción reconoce un posible grado de complejidad compositiva y a partir de ahí los lenguajes por medio de los cuales la realización de la obra busca socializar. La conceptualización de pieza artística no está determinada por su medio, pero es a través de este que logra su sustancialidad (Boden & Edmonds, 2019).

La proliferación de imágenes que circulan en una red caracterizada por la fragmentación textual produce un nivelamiento de significados y significantes en el cual lo imaginario se impone sobre lo simbólico, ahondando el predominio de lo visual sobre lo textual. “La apertura hacia el ‘mundo-imagen’ [...] obliga realmente a las disciplinas estéticas —hasta ahora autorreferencialmente cerradas sobre el valor ‘arte’— a redefinirse en un contexto de amplias mutaciones tecnológicas y socioculturales que han trastocado las formas del ver” (Richard *et al.*, 2015, p. 98; Sartori, 1996).

La obra de arte como organismo es abierta, dada la posibilidad de múltiples interpretaciones en cada acto de goce estético, sin que eso afecte su singularidad. Los sujetos, en su propio contexto sociocultural y situación presente, comprenden a la obra de arte como un mensaje particular y diferente del emitido por el autor y del que pudieran interpretar en otro momento (Eco, 1992).

La diferencia entre esencia y ausencia —considerada como un vacío que se produce desde la subjetividad en la apreciación de la obra de arte y se convierte en creación— ofrece una aproximación alternativa a la tradicional, que presenta al aura como una esencia que hace única a la obra de arte, genera una emoción al espectador al ser observada sin mediatización y puede apreciarse solamente en las obras de arte originales (Han, 2021; Benjamin, 1989; Adorno, 1995). La ausencia no aparece como una sustancia de la cual el sujeto puede apropiarse, sino como aquello que está fuera de ella y puede ser creado a partir de la apreciación en un camino diferente a la idea de ser estático que habita en la obra. “A diferencia del ser, el camino no admite una unidad sustancial. Su procesualidad

infinita impide que algo suscite, insista o persista. No surgen entonces esencialidades fijas” (Han, 2021, p. 7).

Lo material no solo incluye lo que está allí, sino el vacío que hace posible la existencia de aquello que constituye a las cosas. La posibilidad de creación y cambio solo es posible a partir de la existencia de ese vacío que otorga flexibilidad a las formas. Lo real no puede ser reducido a la racionalidad humana. Lo que el sujeto percibe no es lo real, sino una representación de algunos aspectos de las cosas reducidos a partir del atravesamiento de sus percepciones por el lenguaje. Lo que se presenta como realidad es una construcción simbólico-imaginaria que vela lo real. Lo real es aquello cuyas características son independientes de lo que cualquiera pueda pensar que son. Las significaciones que le da el sujeto conforman la subjetividad, la realidad psíquica en la que puede comprender y tranquilizarse. Cuando esos ejes que conforman la realidad se sacuden, aparece la angustia que implica la presencia de lo real, algo que no es simbolizable ni imaginable (Pierce, 1958; Heisenberg, 1959; Lacan, 2008).

El momento abductivo se genera a partir del sentimiento del sujeto sobre una carencia a la que debe dar respuesta a través de una nueva cualidad de sentimientos que no es comparable a ninguna anterior. El razonamiento abductivo se genera cuando una experiencia novedosa da lugar a un hecho sorprendente. El sujeto pierde la estabilidad de sus ejes de realidad, rompe su creencia hacia un estado de duda, entra en contacto con la angustia que representa lo real. Dar cuenta del hecho sorprendente, en función de apaciguar el estado de duda y recomponer los ejes de la realidad subjetiva, es el proceso cognitivo que integra a la inferencia abductiva con el proceso epistémico. Si el estado del sujeto se recompone en una nueva cualidad de sentimientos, la resolución abductiva se convierte en creativa en forma de sugerencia. Esta sugerencia se convierte en creencia a través del proceso creativo —momento deductivo— y la realización de la obra —momento inductivo— (Lacan, 2008; Calleja, 2016).

La ausencia de materialidad de la obra de arte en la representación reductivista a través de un material intangible e invisible está fuera del rango sensorial corporal y de la escala espacial del sujeto. La pieza pierde sustancialidad, aquello que la hace afirmarse sobre su propia esencia en un significado determinado. En lugar de ser un espacio de enfrentamiento por alcanzar la estabilidad, su deber ser se convierte en apertura. La ausencia de materia posibilita el encuentro por lo no explorado. Aquello que no fue definido, y que a partir de la capacidad perceptiva del sujeto no puede ser identificado, solamente encuentra sentido en la subjetividad (Penny, 1997; Han, 2021; Kandinski, 2011).

TEORIZACIÓN DE LAS SITUACIONES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DURANTE LOS PROCESOS CREATIVOS

La mediatización del encuentro entre las obras y los estudiantes condiciona y transforma el contenido dándole lugar a la forma. Ya sea en la función de traducción, decodificación o fabricación de significados dentro de un proceso de comunicación, todas las acepciones del concepto sitúan en el centro del acto comunicativo al sujeto y no al objeto. Dado que el medio determina la experiencia del sujeto, esta se refleja en el contenido del mensaje. Toda comunicación tiene un nivel de contenido y un nivel de relación. Por lo tanto, el nivel de relación entre los sujetos y la manera en que es dada afecta directamente al contenido y, por ende, a su interpretación. La multiplicidad e interrelación entre las capas o estratos artísticos y tecnológicos desestabilizan los elementos básicos de la *performance* y afectan directamente al modo en que el espectador las percibe (Aguirre, 2015; Strate, 2012; Couldry, 2013).

El campo de las mediaciones en el que se articulan prácticas de producción, recepción y uso que resignifican la cultura masiva, a través de dispositivos individuales que despliegan una interfaz cultural homogeneizada, se convierte en un espacio híbrido signado por el desconocimiento/conocimiento cultural como diferencia de inteligibilidad de la experticia

entre el arte analógico y el digital que invita a la exploración autodidacta e intuitiva de posibles recursos expresivos por medio de herramientas digitales, globalmente expandidas y masificadas, que son generadas por la visión mundial ingeniera de las sociedades tecnocientíficas a partir de la interpretación de procesos y herramientas analógicas tradicionales en cierta discrepancia con las necesidades artísticas producto del reductivismo.

El desconocimiento y descubrimiento en ese espacio híbrido integra el momento inductivo mediante la utilización de herramientas, interfaces y dispositivos, así como canales de comunicación digitales a modo de prótesis cognitiva que genera significantes visuales concretos a la simbolización creativa de las imaginaciones individuales.

Este proceso se encuentra condicionado por las discrepancias entre el arte analógico y el digital relacionadas con el reductivismo, y en estas prácticas en particular, por el recorte del universo que producen los motores de búsqueda y sistemas operativos y por la utilización de paquetes predeterminados de soluciones en software generado para todos los niveles de experticia de los usuarios.

Sin embargo, estas experiencias evidencian que una vez generado el proceso abductivo y la pulsión creativa, mediante la necesaria guía del enseñante inmerso en el proceso creativo de los estudiantes, tanto el desconocimiento como el conocimiento ofrecen —dentro de este universo hegemónico y homogéneo, reductivo y finito— infinitos caminos de realización creativa, generación de recursos expresivos y realizaciones finales inmatrimales que están fuera del alcance de las prácticas analógicas del arte para estudiantes que no se forman en ellas.

La elaboración formal de un plan de trabajo proveniente del proceso creativo, el conocimiento y entrenamiento cultural de los conceptos algorítmicos, los procesos digitales de producción y las posibilidades ofrecidas por el grado de complejidad compositiva, recursos expresivos y lenguajes disponibles, configuran las condiciones ideales de la

instrumentación lógica de la producción artística digital. Pero en el caso de estas experiencias con estudiantes cuya necesidad de expresión supera a la formación artística específica tradicional y digital con la que cuentan previamente, se descubre un universo imprevisto, no predeterminado o al menos considerado como secundario por los propósitos del diseño de herramientas digitales artísticas por parte de las sociedades tecno-científicas.

Ante la idea establecida de inaccesibilidad intrínseca de los dispositivos digitales, que aplica a los estudiantes que desconocen los fundamentos de su funcionamiento y sus posibilidades de creación, la incentivación a la exploración en el espacio áulico colaborativo ofrece un camino de salida de la resignación en el cual la información no predicha, el desconocimiento cultural y la ininteligibilidad de la experticia se convierten en un terreno virgen propicio para la búsqueda de expresiones artísticas caracterizadas por la entrega de los estudiantes a la aventura de la exploración por lo desconocido que a la vez está al alcance de su mano —o bien, literalmente en su mano— como prótesis tecnológica.

A partir de la aplicación de software específico, los estudiantes intervienen las obras de arte dotándolas de una nueva interpretación en la que tienden a profundizar su capacidad creativa a través de la cabeza imaginativa, pero recurriendo a la cabeza objetivada. En lugar de transitar la experiencia perceptual y física con los materiales, generan nuevas formas por medio de recursos que circulan en el ecosistema mediático en el que los niveles de interrelación entre los medios generan nuevas configuraciones (Penny, 1997; Serres, 2013; Aguirre, 2015).

La digitalización de una imagen analógica implica su traducción a información numérica a partir de la cual es representada mediante una trama regular compuesta por unidades de pixel cuyo color y forma componen una expresión exacta y determinada que excluye aspectos naturales resultantes del proceso creativo humano mediante materiales y herramientas analógicas. Los programas de diseño y edición de imágenes están diseñados desde el enfoque de la visión mundial ingeniera en función de supuestas soluciones a

necesidades preconcebidas y funcionan a través de procesos compartimentizadores reductivos que condicionan la totalidad de la experiencia humana a una acumulación de partes. “En contraste, ciertas actividades humanas como la producción y el consumo de arte integran las capacidades humanas en una forma que resiste la discriminación reductiva” (Penny, 1997, p. 22; Manovich, 2005).

Los signos que se generan en cada estudiante a partir de la apreciación de una imagen pictórica a través de mensajes particulares diferentes del emitido por el autor se transforman en símbolos coincidentes en los aspectos que atraviesan sus miradas en común, provenientes de intersecciones de acuerdo a coincidencias culturales particulares, globalización cultural o franja etaria. Pero suelen diferir de acuerdo a la construcción subjetiva de cada uno de formas que despiertan un camino inspirador que conduce sus participaciones individuales en los procesos creativos colaborativos de manera apasionada. Estos sentimientos y emociones despertados por la imagen inspiradora a partir de sus inferencias individuales necesitan ser expresados a través de la obra en función de apaciguar el estado de duda y recomponer los ejes de la realidad. Dado que difícilmente adquieren enunciaciones precisas durante los procesos creativos, estas se trasladan a la obra final como expresión que los identifica.

Esa carencia, a la que el sujeto debe dar respuesta a través de una nueva cualidad de sentimientos que no es comparable a ninguna anterior, sorprende a los estudiantes y los incentiva a continuar el proceso colectivo, superando las abrumadoras dificultades que les genera la experiencia de la mediación tecnológica en el escenario compuesto por las situaciones relativas a la utilización de la interfaz cultural, los diferentes contextos socioeconómicos, políticos y culturales y la subjetividad que define cada mirada en el marco de tensión entre los proyectos colectivos y las elecciones individuales .

Estas inquietudes pueden encontrar empatía en la totalidad del grupo, en subgrupos o individuos, como resoluciones creativas, aunque no adquieran definiciones que permitan

identificar las coincidencias verdaderas ni del mensaje en particular recibido de la imagen inspiradora o la experiencia novedosa que le produce a cada uno en la inferencia abductiva. Se convierten en creencias inferidas por los estudiantes de forma indefinida y diferente de acuerdo a sus subjetividades y contextos —tiempo, memoria, historia— durante el momento deductivo, a través de los diálogos grupales, con la participación del enseñante durante el proceso creativo, y cobran su forma más definida en el momento inductivo, que se materializa en la devolución final —sobre el proceso creativo, la realización y la imagen final— en la que completan el proceso de aprendizaje, dimensionan y valoran el cambio conceptual que realizaron y la transmisión cultural que reconstruyó su subjetividad durante la experiencia.

Este nuevo estado subjetivo, iluminado y enriquecido por la satisfacción de la obra realizada, la valoración del enseñante y el alivio que genera la recomposición de los ejes de realidad perdidos durante el proceso, se convierte en una nueva forma de razonamiento abductivo latente que contiene el potencial de procesos creativos consecuentes, impulsados por la carencia generada por lo que no se ha expresado y experimentado, a la que los estudiantes deben dar respuesta en futuras realizaciones que se vuelven urgentes. Estos impulsos suelen constituir nuevos caminos tanto grupales, subgrupales como individuales, que se vivencian con fe en sus creencias validadas en sus nuevas subjetividades y en sus interpretaciones de la experiencia y de la propia obra.

CONCLUSIONES

La documentación de las experiencias de enseñanza y aprendizaje permitió revisar los métodos y la comunicación en la práctica áulica en función de regenerar las categorías y el lenguaje para abordar nuevas realidades a partir de nuevas teorías que recuperen los sentidos de este tiempo y espacio en particular (Suárez, 2005; Santos, 2021).

De las narrativas pedagógicas que permitieron recuperar las experiencias surgen indicios de transformaciones remanentes del descubrimiento de los estudiantes desde la realidad de los hechos, en el impacto del atravesamiento obligatorio de la tecnología en las prácticas educativas, durante la crisis social de la pandemia.

El determinismo y la racionalidad instrumental tienden a instalarse en los procesos creativos a través de la optimización de recursos, en particular, el tiempo. La disolución de los proyectos colectivos en función del individualismo, en la era del fin del compromiso mutuo, se traslada a la implementación de la comunicación virtual para desarrollar los procesos creativos por medio de redes y plataformas de forma asincrónica, con una notable reducción de encuentros presenciales y, por lo tanto, del intercambio simbólico, de la pluralidad de voces, de las prácticas cotidianas y de los particularismos culturales.

Estas evidencias sugieren la necesidad de explorar e implementar alternativas de acción en las prácticas de formación artística y educativas provenientes de los discursos de la pluralidad de los actores implicados, que las orienten hacia escenarios que incorporen la digitalidad de forma adecuada, en función de preservar los procesos de transmisión cultural.

Las experiencias dan cuenta de estrategias en las cuales los condicionamientos de la comunicación digital y del reductivismo de las herramientas artísticas digitales pueden convertirse en disparadores de procesos inductivos colaborativos en los que se integra la exploración de recursos expresivos y herramientas que tienen posibilidades de generar expresiones artísticas representativas del momento abductivo por medio de procesos de creación y realización que integran arte, cultura y tecnología al proceso de formación como espacio de vínculo y transmisión cultural.

El escenario descrito permite vislumbrar un espacio creativo que, si bien existe en el imaginario y las prácticas aleatorias de la cultura globalizada, no está enunciado en términos de la relación entre la ausencia en la obra de arte y los procesos abductivos. La pérdida de

sustancialidad, generada por la ausencia en la obra de arte digital generada y representada a través de procesos reductivistas, se convierte en apertura posibilitando el encuentro por lo que no fue preconcebido racionalmente por la capacidad perceptiva del sujeto y solamente encuentra sentido en la subjetividad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adorno, T. (1995). *Sobre Walter Benjamin*. Cátedra.

Aguirre, I. (2015). *La experiencia perceptiva en la performance intermedial*. Universitat Autònoma de Barcelona.

Bauman, Z. (2002). *La modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.

Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la época de su reproducción técnica. *Discursos interrumpidos I*. Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara.

Boden, M. & Edmonds, E. (2019). *From Fingers to Digits: An Artificial Aesthetic*. The MIT Press.

Calleja, M. (2016). Razón ampliada, abducción y creatividad musical. *Cuadernos del Sur - Filosofía* 45, 41-57. <https://ojs.uns.edu.ar/csf/article/view/871/539>

Couldry, N. (2013). Mediatization or mediation? Alternative understandings of the emergent space of digital storytelling. *New media & society*, 10 (3), 373-391

Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Planeta.

Han, B-C. (2021). *Ausencia. Acerca de la cultura y la filosofía del Lejano Oriente*. Caja Negra Editora.

Heisenberg, W. (1959). *Física y filosofía*. La Isla.

Kandinski, V. (2011). *Sobre lo espiritual en el arte*. Libertador.

Lacan, J. (2008). *Seminario 2 - El Yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica*.

Paidós.

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios. La imagen en la era digital*. Ediciones Paidós Ibérica.

Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics*. The MIT Press.

Martín-Barbero, J. (2003). *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. Andrés Bello.

Penny, S. (1997). La virtualización de la práctica artística: Conocimiento corporal y la Visión Mundial Ingeniera. (Publicado por primera vez en *CAA ART Journal Fall*). *Reflexiones Digitales: El diálogo de Arte y Tecnología*.

Richard, N., Dussel, I., y Gutiérrez, D. (2015). *Estudios visuales y políticas de la mirada. Educar la mirada: Políticas y pedagogías de la imagen*. Manantial.

Santos, B. (2009). *Una epistemología del sur*. CLACSO Ediciones, Siglo XXI.

Sartori, G. (1996). *Homo Videns. La sociedad teledirigida*. Taurus.

Serres, M. (1996) *La comunicación: Hermes I*. Anthropos.

Serres, M. (2013). *Pulgarcita*. Fondo de Cultura Económica.

Strate, L. (2012). El medio y el mensaje de McLuhan. *Infoamérica, Iberoamerican Communication Review*.

Suárez, D. (2005). *La documentación narrativa de experiencias pedagógicas*. Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología de la Nación.

Suárez, D. (2007). Docentes, narrativas e indagación pedagógica del mundo escolar. Hacia otra política de conocimiento para la formación docente y la transformación democrática de la escuela. [en línea] e-Eccleston. *Formación Docente*. Año 3. Número 7. Otoño-Invierno. ISPEI Sara C. de Eccleston. DGES. Ministerio de Educación. GCBA.