

O design atuando como imagem autômata na vídeo performance

Actas de Diseño (2021, diciembre),
Vol. 35 pp. 82-86. ISSSN 1850-2032.
Fecha de recepción: noviembre 2016
Fecha de aceptación: octubre 2017
Versión final: diciembre 2021

Wayner Tristao Goncalves (*)

Resumo: O arquivo há algum tempo vem se inserindo no campo artístico, onde além da característica de documento, transforma-se em Arte. Na época atual de automação e virtualização da imagem, vários arquivos de imagens corporais são criados/produzidos formando um banco de dados cada vez maior. Instaura-se a possibilidade de gerar performances a partir de imagens concebidas para outros fins. Na criação de vídeo-performances até onde será possível separar o corpo de sua intenção? A fabricação de autômatos possibilita um novo vídeo passível de ser amplamente divulgado.

Palavras chave: Design - Vídeo - Performance - Arquivo - Realidades.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo na p. 86]

O arquivo que sempre despertou a necessidade humana de autopreservação desde os anos sessenta vem sendo proposto como obra em si mesmo, atualmente com a importância cada vez maior do *Big Data* é cada vez mais aplicado como Arte. A arte contemporânea cria uma tendência para a reinterpretação do arquivo e do documento enquanto conceitos chave para refletir sobre questões atuais da sociedade na era de abundante informação. Com a virtualização dos dados e a especialização constante, nada mais natural que buscar uma forma de catalogação que nos permita um maior entendimento sobre determinados pontos. Dessa forma o arquivo e o documento serão tão valiosos em nossa época efêmera da virtualização.

A proposta do arquivo como nova possibilidade artística retorna ao início do séc. XX, tendo nos principais expoentes figuras fora do campo artísticos, principalmente o filósofo Walter Benjamin, o historiador da Arte Aby Warburg, e o fotógrafo August Sander, entre outros.

O arquivo enquanto acúmulo de documentos nos permite criar/seguir uma catalogação destas fontes de modo a criar algum sentido nestas informações. Deste modo a interpretação destes passa a configurar uma nova forma de criação de sentido.

A poética da interpretação do arquivo requer uma lógica de armazenagem da informação, ocorrendo com documentos ou registros.

Podemos dizer que uma das premissas da Arte moderna foi a inspiração do registro (impressões técnicas) e desse modo a contaminação fotográfica na Arte desta época. A Arte atual parte então de propostas mais informáticas na criação das obras. O armazenamento, transmissão e processamento da informação serão chaves para compreender muito do que se produz atualmente.

Em nossa época dominada por pesquisas facilitadas pela internet, temos um acúmulo de informações mas também sua catalogação em notícias, livros, vídeos ou imagens. Desse modo o facilitador do botão *enter* nos abre a “uma exploração idiossincrática das figuras, objetos, e eventos particulares na Arte moderna, filosofia e história” (Foster, 2004, p. 20). Permite então uma abertura a uma

nova era na Arte com o consumo ilimitado de referentes já produzidos e catalogados pelo buscador eletrônico. Esse armazenamento virtual pode ser considerado como capacidade de registro e será uma das inovações de paradigmas artísticos de nossa época.

A vídeo performance existe enquanto forma de registro de um evento pontual localizado no tempo surge como arquivo/documento ou como obra em si mesma, utilizando linguagem própria do cinema e vídeo para montagem do vídeo a partir da utilização de performances a priori. A intenção deste texto é propor o vídeo como possibilidade de criar vídeo performances a partir de imagens sem esta intenção primeira, mas reaproveitadas sugerindo performances.

Registro como Arte

Ao ampliar a força poética do registro passamos a percebê-lo como Arte, não somente como acúmulo de documentos de um ato poético. O registro pode passar então a ser considerado como uma Arte crítica. Assim como as vanguardas se valiam do manifesto, em nossa época os artistas utilizam os meios de registro tecnocracionalistas como forma de remediar uma validação e ampliação mesma da obra (ultra) conceitualizada – o texto adjunto que facilitava a leitura da obra, agora se transforma em obra em si.

Partindo da validação como abertura de leituras o manifesto transforma-se em documento e este em Arte, ou seja, a cientificidade da Arte é reivindicada pelo manifesto e registrada pelo documento adjunto que se transforma em obra: metalinguagem da própria validação.

O efêmero que se valia antes de sua novidade e de um tempo livre é atualmente apreendido no registro para posterior transformação em capital (econômico e simbólico). A Arte desmaterializada dos anos sessenta requer suportes de registro para validação e existência permanente nas instituições artísticas. Performances, ações e happenings serão auxiliados pela fotografia e sobretudo pelo vídeo. As Artes do corpo que surgiram no momento de sua reali-

zação ganham uma sobrevida em registros. Porém muitas vezes estes registros serão permeados pelas estruturas inerentes de cada meio, restando uma nova obra no caso da vídeo-performance.

Este registro documental e físico passa a ser questionado inclusive por artistas como Tino Segal, que propõe suas performances proibindo qualquer forma de documentação, de modo que a performance só sobreviva na memória e na transmissão oral dos que direta ou indiretamente participaram da ação. Porém a instituição artística ainda trabalha com suportes físicos, senão a obra ao menos o registro da mesma.

O próprio registro é passível de modificações físicas, devido ao acaso, à más condições de conservação ou mesmo na má captação/construção deste registro. Desse modo surge ainda um outro significante: o ruído virá a constituir-se num símbolo adicional podendo transfigurar o simples documento numa obra a partir do estilo do ruído ou da construção repetitiva com este acaso impresso no documento. Dessa falha de registro pode surgir uma subjetividade latente adicionando uma carga poética onde só havia uma comunicação objetiva em forma de documento.

Os registros se inserem no mundo artístico não só como documentação (propiciada por qualquer material passível de leitura) mas principalmente como obra fragmentada, quando se percebe a variedade e linguagem dos meios de registro. Os filmes em super 8 que remetiam ao tempo e à nostalgia familiar; a fotografia que se insere por si mesma no grau de Arte; o vídeo, então em VHS que traía o ruído como linguagem, e atualmente o cinema e o vídeo em alta resolução que buscam discutir a inter-relação entre linguagens e a estética virtual.

O documento possui sua própria carga semântica que transpassa o momento documentado proporcionando uma nova leitura, criando assim duas obras: no momento de sua produção e eventual exposição e outra virtual quando é dilatada a interpretação através da documentação. Esta forma de Arte autocrítica parte do arquivo originando esta nova referência histórica.

O cinema entretanto segue em seu circuito fechado, mas amplamente aberto à cultura massiva, onde qualquer forma de documentação inscreve no fetichismo espetacular e não na possibilidade poética do fragmento. O vestígio assim atua como arquivo do processo, onde serão desenvolvidas novas técnicas de arquivamento de material audiovisual, digital ou físico.

O arquivo/registo se insere contra uma desmaterialização recorrente na Arte contemporânea, principalmente a partir do conceitualismo. O efêmero que se valia antes de sua novidade e de um tempo livre é atualmente aprendido no registro e posteriormente transfigurado em capital (económico ou simbólico). Esta materialização do processo nas Artes não poderia significar a presença de uma Arte relacional no cinema?

No cinema André Bazin já sinalava o plano sequência como fundamento do registro, onde a falta de montagem sugeriria a ausência do diretor. Desta forma propiciando um aumento do extra campo do plano cinematográfico para incluir um tempo extra enquadramento, um tempo que não é gravado, mas sim vivido. Tal concepção atualmente ganha em técnicas com a utilização de novas

dispositivos de captura que possibilitam um filme inteiro sem cortes, dando noção de uma realidade única sem paralelismos de cortes e outras realidades.

A importância do instante vai se perdendo desde o romantismo até os dias atuais. Já nas vanguardas modernistas não há uma importância demarcada no tempo mais que um quadro de um cotidiano qualquer, este irá ampliar-se ainda mais com as Artes que se desenvolvem no tempo (performance, happenings, vídeo, etc) o instante e o ponto de vista antes únicos agora se multiplicam, (como nas fotografias de David Claerhout) desenvolvendo-se tanto no espaço-tempo como na interação com o público, materializando-se desse modo num tempo inacabado como proposta aberta à interpretação do receptor. No que concerne à performance, o registro é um elemento interno que presume uma memória corporal do ocorrido. A investigadora Diana Taylor propõe a diferenciação entre arquivo e repertório para inserir novas formas de uma memória corporal que registra momentos, falas e sentimentos.

O arquivo é o documento que opera por meio da distância através de objetos que guardam índices, um presente que se congela para o futuro; já o repertório é interno e se atualiza no próprio corpo e requer presença.

A performance além do registro

A amplitude do conceito de performance abarca os mais diversos campos (cultural em que se prevalece a eficácia; organizacional onde se preza a eficiência; tecnológica onde se busca a efetividade). No campo artístico, a performance se insere dentro das Artes do corpo, e tem seu entendimento estendido a proposições artísticas com o corpo como suporte. Segundo Katritzky:

As Artes performáticas alcançam além da tradicional Artes cênicas: espetáculos musicais e entretenimentos como concertos, opera e dança; entretenimentos populares como teatro de rua, teatro de bonecos, circo e acrobacias; e performances apresentadas via meios de divulgação massivos: rádio, filme, televisão, e vídeo. A uma extensão mais limitada, determinada pela específica situação cultural a definição pode ser ampliada para incluir certos eventos que são principalmente motivados por questões políticas, religiosas, ritualísticas, competitivas ou preocupações didáticas como é o caso de algumas procissões, ralis, carnavais, eventos esportivos e demonstrações (1999, p. 68).

Para fazer uma distinção desta amplitude de modos com a particularidade da performance artística ele propõe uma interpretação iconográfica de modo a encontrar significados e poéticas próprias da arte. Considera 5 pontos para se traçar uma iconografia da performance através de “uma abordagem interdisciplinar que é capaz de benefícios de avanço feito em outros campos, nomeadamente a história da Arte”:

1. Identificar fontes de imagens relevantes
2. Encontrar imagens
3. Obter reproduções legíveis

4. Classificar as imagens arte-historicamente
5. Interpretar o conteúdo performático e a significação (Katritzky, 1999, p. 86).

Porém segundo a variabilidade de meios e temas da performance, como discernir movimentos do corpo com pretensas Artes performáticas já registrada num suporte? É possível ampliar ainda mais o leque de possibilidades performativas do corpo ao ultrapassar o tênue limite entre Arte e registro, ou ainda Arte e narrativas.

Warburg amplia a catalogação através de aproximações estéticas que possibilitam justamente a dissolução de barreiras entre a performance artística e a ação performática em qualquer instancia da sociabilidade humana. “A análise é melhor conduzida quando a metodologia pode variar livremente, sem medo dos guardas de fronteiras” (Warburg *apud* Michaud, 2013, p. 300).

Desse modo implementa uma nova forma de catalogação, onde vai além de limites lineares, históricos ou estilísticos, criando uma interpretação dos fenômenos observados nos registros, que carregam através dos tempos em variadas culturas.

Se as imagens corporais são múltiplas, lábeis, instáveis e incontroláveis, desestabilizam as representações convencionais do corpo e nossas referências culturais, mas poderiam tornar-se representações estáveis. É a Arte que, por sua aventura, por suas extravagâncias, pelas rupturas operadas no tempo e no espaço, pela subversão exercida no que diz respeito aos tabus, gera um semelhante efeito de estabilidade (Jeudy, 2002, p. 28).

Se a proposta inicial da performance era permanecer fora do circuito mercadológico, derrubando a barreira entre Arte e vida, logo ela é absorvida pelo mercado através da materialidade física do suporte de registro. Ainda assim permanece no momento único de sua realização, quando o público está presente.

A obra de Arte cessa de existir uma vez que o performer e seu público se separam, por isso é dependente do *hic et nunc*, intransportável no espaço e não reproduzível no tempo. Não se pretende, portanto, que uma performance produza um objeto de Arte, mas que instaure um rito performativo, seja com gestos, dança, ato, ou imagem; um conjunto sem regras que foi estabelecido chamar performance, por isso o fenômeno performance depende de uma nomeação, e isso é um objeto de Arte, tal como o urinol de Duchamp (De Duve, 1981, p.18).

As performances artísticas na maior parte das vezes se formam no contato com o público presente, entretanto há ainda a possibilidade de performances sem público ou que este só entre em contato com a obra no caso de registros, seja por meio de vídeo performance, seja por meio de fotografias ou de material descritivo. Quando o contato é indireto (o público não participa no momento da performance) abre-se a possibilidade de criação a posteriori da obra através de uma montagem/criação de vestígios.

O real como objeto do vídeo

O cinema e por analogia o audiovisual figura-se com o meio de registro que mais aproxima-se do real. Apoiando na premissa dos irmãos Lumière que o dispositivo cinematográfico era demasiado científico para agradar as massas, e desse modo permaneceu também como máquina de registro, depois atualizado em linguagem cinematográfica e ficcional.

Entretanto a máquina de visão amplia as possibilidades narrativas, atualizando-se em uma máquina criadora de novos mundos e ficções e não mais de atualização do real. Desse modo o vídeo leva a uma perda de analogia, onde “pela primeira vez, os corpos e objetos são virtualmente desfigurados e re-figurados segundo uma potência que transforma, em tempo real, [...] as representações captadas por seu olho mecânico” (Bellour *apud* Parente, 1993, p. 223).

O vídeo vai agrupar várias realidades registradas, e se somarmos ainda as possibilidades da computação gráfica irá ampliar outras realidades ao repertório, criando novos registros. Se somadas estas inúmeras possibilidades de produção em vídeo logo a questão de registro do real perde a razão de ser, uma vez que manipulações perfeitas inventam novos reais a cada minuto. A inovação tecnológica auxiliada pelo automatismo e transcodificação computacional permite a utilização de novos efeitos que simulam a realidade num simples botão. Plug-ins espalham-se pela rede e qualquer usuário pode realizar tarefas antes relegadas a diretores de fotografia e experts em efeitos especiais, aplicando-os nos vídeos caseiros tão viralizados pelos canais de vídeo, como *youtube*, *vimeo*, *dailymotion*, etc. Atualmente até o buscador Google já produz vídeos automáticos a partir de fotos dos usuários. Por meio de uma programação específica escolhe aleatoriamente fotos e efeitos para sugerir uma montagem aleatória com quaisquer fotos (geralmente separadas por pastas, dias, ou localização). A veracidade do referente passa a ser discutida uma vez que fotos alheias ao arquivo pré-determinado podem estar associadas.

O vídeo pela seu suporte digital (atualmente) está sujeito a outros tipos de interferências, seja erros de códigos, sejam sujeira no suporte/dispositivo. A impureza do vídeo, que nasce como uma hibridação entre cinema, fotografia e computação gráfica, só amplia essa dissolução de referencial indicial.

Vídeo-performance como problemática dupla

A vídeo-performance divide-se em registro e obra em si mesma. Plasma o tempo e o real apreendido no momento de sua realização, mas também opera como significação poética da especificidade da linguagem e da temática abordada na obra.

Na vídeo-performance a subjetivação da obra que permite a inserção da imagem como Arte, é somada ao registro da imagem que vai atuar como documento da realidade. Somam-se dois aspectos neutros para a criação de uma obra. Uma subjetividade qualquer baseada numa imagem qualquer (que sempre será indicativo da realidade registrada). Se a princípio o vídeo era somente uma máquina de registro dos atos performáticos, pouco a pouco ele

passa a ser linguagem da própria cena e dispositivo de visibilidade ao vivo do acontecimento.

Os primeiros vídeo artistas utilizavam a imagem do próprio corpo na obra, potencializando a disposição autoral de criação e direção da própria obra mais que como forma de um narcisismo endêmico já no caso das vídeo instalações serão utilizados mais a imagem dos espectadores. Discutindo a questão auto identitária destes primeiros registros performáticos Krauss afirma que a diferença entre o vídeo e as outras linguagens artísticas reside em que o vídeo descreve a condição psicológica mais do que a física. A vídeo-performance irá unir a ruptura especular das performances com o narcisismo do vídeo.

A performance que surge como instante ao se plasmar-se em vídeo perde seu elemento vital: a efemeridade.

A única vida da performance é no presente. A performance não pode ser salva, gravada, documentada, ou participar de outra forma na circulação de representações de representações: uma vez que o faz, ela se torna algo que não uma performance. Na medida em que o performance pretenda ingressar na economia da reprodução, trai e debilita a promessa de sua própria ontologia (Phelan, 1993, p. 146).

A vídeo da performance não é a performance, mas é a forma mais objetiva de registro da mesma, entretanto se a performance se repete, a memória corporal atualiza a cena. O vídeo enquanto registro aparece como documentação da ação enquanto é realizada e pode ser utilizado para as mais variadas linguagens, ficando a cargo da vídeo performance uma nova proposta de utilização da performance aliada à tecnologia audiovisual que permite utilizar-se de sintagmas do vídeo para compor uma nova obra.

Auxiliada pelo vídeo pode recriar-se nessa nova linguagem autômata que é a vídeo-performance evocando as possibilidades hibridação de novas realidades do vídeo com a amplitude de interpretações da performance. Dessa forma Diana Taylor já propõe as novas tecnologias como um grande aliado na percepção futura de novas formas de performance:

Ainda que o corpo ao vivo tem sido o elemento central nas performances desde que surgem como ato estético e político nos anos 60, não se deve fetichizá-lo a tal ponto que a performance depende dele para sua existência e definição. Talvez as performances digitais sejam transgressoras ao romper com outras barreiras (Taylor, 2012, p. 152).

Para Richard Schechner performances (de Arte, de rituais, ou do cotidiano) são “comportamentos restaurados”, definidos por uma repetição do ato e escolhidos segundo uma intenção cultural, econômica ou estética. Porém há ainda os atos que se formam pela primeira vez e agrupados esteticamente segundo uma pós produção videográfica, esta nova categoria pode surgir através da montagem esteticamente cuidada ou de plug-ins automáticos de softwares de edição. Neste segundo caso estamos frente a uma obra autônoma, recriada a partir de corpos e proposta como vídeo performance autômata.

A performance realizada a posteriori

Close rosto do idoso. Corte para detalhe das mãos. Funde com idoso caminhando na rua. Sons em off. Corta para câmera acelerada do idoso parado, fundo acelerado. Funde com idoso tirando a camisa em câmera lenta.

Uma imagem qualquer encontrada na internet adquire pois uma nova carga semântica quando desdobrada em montagem audiovisual. Tal como no experimento de Kulechov nos anos 20, essa nova possibilidade amplia a possibilidade de percepção da imagem livre na virtualidade.

O vídeo permite a construção de um novo tipo de performance, que nunca ocorreu na realidade mas que é construída na linguagem do vídeo e suas variações de câmeras, montagens e efeitos. A intencionalidade do corpo fica assim deslocada de sua função original, recriada para formar esse novo vídeo performático. Esse vídeo que já não é registro passa a ser reconstruído como uma obra de apropriação, podendo até mesmo ser um *found footage* recriado para servir de suporte desta pós performance, ou performance *a posteriori*.

Com a destruição dos conceitos de autoria e originalidade, a Arte contemporânea vai permitir um sem número de transformações em imagens encontradas na rede. Devido ao crescente número de dispositivos de capturas de imagens somada a facilidade de distribuição das mesmas na internet, temos uma infinidade de arquivos passíveis de serem utilizados com os mais variados fins.

Esse infinito estoque de imagens (sendo ampliado a cada segundo) possibilita uma atualidade cada vez maior desse tipo de Arte relacionada com o arquivo (seja em conceito ou em utilização destes). A Arte/história da Arte desde o nascimento do sujeito artista sempre esteve ligada a noção de arquivo com a produção serial das obras ou da necessidade de uma ligação entre as obras – estilo, atualmente este questionamento passou ao centro do discurso artístico, daí sua importância.

A catalogação das obras no entanto perde o referente autoral, se multiplicando em várias imagens autônomas que permeiam nossa sociedade. Faz-se necessário uma nova forma de agrupamento, mesmo que amplificada por noções interpretativas como propõe Warburg.

A noção de uma apropriação constante dessa inteligência coletiva requer uma prática de pós produção onde o vídeo se torna a imagem democrática na cultura contemporânea, não possui a dificuldade de programação dos multimídias interativos, mas amplifica as possibilidades da fotografia com sons, montagens e artifícios da linguagem.

Referências

- Alain Michaud, P. (2013). *Abi Warburg e a imagem em movimento*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Bourriaud, N. (2009). *Pós-produção, Como a Arte Reprograma o Mundo Contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes.
- Costa, L. C. (org). (2009). *Dispositivos de registro na Arte contemporânea*. Rio de Janeiro: FAPERJ.
- Duve, T. (1981). *La Performance hic et nunc*. Chantal, Pontbriand (dir.). Performances tex (e)s et documents. Actes du Colloque Performance et Multidisciplinarité: Postmodernisme. Montreal: Parachute.

- Foster, H. (2004). "An Archival Impulse". *October* 110, Nova York.
- Gualsch, A. (2011). *Arte y archivo: genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Akal.
- Jeudy, H. (2002). *O corpo como objeto de arte*. São Paulo: Estação Liberdade.
- Katritzky, M. A. (1999). Performing arts iconography: traditions, techniques and trends. In: Heck, Thomas F. *Picturing Performance: The Iconography of the Performing Arts in Concept and Practice*. University of Rochester Press. Nova Iorque.
- Krauss, R. (1976). *Video: The Aesthetics of Narcissism*. In: *October*. Nova York.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Parente, A. (org.). (1993). *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Parfait, F. (2001). *Video: un art contemporain*. Paris: Editions du Regard.
- Phelan, P. (2011). Ontologia da performance: representação sem reprodução. In: Taylor, Diana; Fuentes, Marcela. *Estudios avanzados de performance*. México: FCE.
- Schechner, R. (2006). *Performance studies: an introduction*. New York & London: Routledge.
- Taylor, D. (2012). *Performance*. Buenos Aires: Asunto Impreso.

Abstract: The file for some time has been entering in the artistic field, where in addition to the document feature, becomes art. In the current era of automation and virtualization image, a number of body image files are created / produced forming a growing database.

Introducing the possibility of generating performances from images designed for other purposes. In creating video performances as far as you can separate the body of your intention? The manufacture of automata enables a new video that can be widely disseminated.

Keywords: Design - Vídeo - Performance - File - Realities.

Resumen: El archivo hace algún tiempo viene insertándose en el campo artístico, donde además de la característica de documento se convierte en Arte. En la época actual de virtualización y automatización de la imagen, se crean/producen una serie de archivos de imagen corporal a partir de la formación de una gran base de datos. La introducción de la posibilidad de generar presentaciones de imágenes diseñadas para otros fines ¿En la creación de videoperformances cómo se puede separar el cuerpo de su intención? El diseño para la fabricación de autómatas permite un nuevo video que puede ser ampliamente difundido.

Palabra clave: Diseño - El rendimiento de vídeo - Archivo - Realidades.

(* **Wayner Tristao Goncalves**. Nació en 1978 en la ciudad de Rio de Janeiro, Brasil. Licenciado en Bellas Artes por la UFMG en 2002. Especialización en Artes UNC, Argentina 2004 Becado AUGM. Maestro en Artes Visuales UNAM 2006 Becado por la SRE de México. Doctorado en Desarrollo Global Becado UABC Perfil PROMEP. Doctorado en curso en Artes Visuales, UFRJ. Actualmente vive y trabaja en Petrolina donde es Profesor de video en la UNIVASF.

Interculturalidad: miradas múltiples. Desafío creativo cooperativo

Patricia M. Doria (*)

Actas de Diseño (2021, diciembre),
Vol. 35, pp. 86-92. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2016
Fecha de aceptación: julio 2017
Versión final: diciembre 2021

Resumen: En el área de Diseño de Indumentaria, los proyectos son individuales, creativos, y personales, generando mucho énfasis en la enseñanza, el aprendizaje y la corrección (grupal) por parte del profesor, que debe respetar el estilo personal de cada alumno. El sentido es fomentar las miradas múltiples y diferentes, aceptar las diversidades e influencias interculturales y, de este modo, citar en las producciones las improntas culturales para nutrir y generar diseños de mayor originalidad y acceder a una mayor competitividad. A partir de estas ideas se generó una técnica específica para el área de Indumentaria, donde los proyectos son el eje central y directriz de la formación de los alumnos. Esta técnica es denominada Desafío Creativo Cooperativo (DCC).

Palabras claves: Proyecto - aprendizaje - creatividad - interculturalidad - diseño - indumentaria.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 92]

Introducción

La necesidad de formación en técnicas de aprendizaje cooperativo ha sido y sigue siendo un hecho relevante en la formación de alumnos universitarios, porque supone un desplazamiento de una educación centrada en la en-

señanza hacia una educación centrada en el aprendizaje, a la vez que se exige a los alumnos nuevas competencias interpersonales que facilitan la interacción social y la cooperación.