

Investigación + Creación. Gráfica experimental en tiempos de pandemia

Alvaro Ricardo Herrera Zárate y Sandra Johana Silva Cañaveral (*)

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 383-385. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: abril 2022
Versión final: octubre 2022

Resumen: Se presenta la experiencia de llevar a cabo un proyecto de investigación artística en gráfica experimental desde la virtualidad, escenario impuesto por las restricciones y la pandemia del COVID-19. Se hará énfasis en las transformaciones metodológicas y en los productos propios de un hacer a distancia, que nos reunió a dos docentes y seis estudiantes, bajo la figura de Semillero de Investigación.

Palabras claves: Investigación artística – gráfica experimental – semillero de investigación – pandemia, virtualidad.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 385]

Introducción

Este tiempo de pandemia ha modificado diversos campos y procesos de nuestras vidas y el territorio de la academia y la investigación claramente es uno de ellos, así como también el de la práctica artística. Todos los que nos dedicamos a las disciplinas creativas, como el arte y el diseño, hemos tenido que superar dificultades y proponer salidas distintas para lograr dar continuidad a proyectos y cumplir con los productos que teníamos comprometidos. La docencia misma también se ha modificado, los espacios, los tiempos, las interacciones han tenido que virtualizarse. Con este panorama, la profesora Sandra Silva y el profesor Alvaro Ricardo Herrera, iniciamos en el 2020 un proyecto de investigación + creación que se tituló “ARTGRALAB. Laboratorio de gráfica experimental como estrategia para la creación y la educación artística”, en el que la pieza clave sería la conformación de un semillero de investigación y creación con seis estudiantes. El reto era justamente poderlo ejecutar en tiempos de COVID y a través de herramientas y posibilidades tecnológicas que ampliaran y suplieran las que tradicionalmente existen para investigar desde el arte. En concreto, el terreno de la práctica era el de las artes gráficas, incluyendo allí el grabado artístico experimental y algunos elementos propios del diseño gráfico. Dentro de los productos comprometidos se incluían: un escrito académico, que debía tener publicación en el circuito tradicional que rige estos productos, un conjunto de obras de creación, unos productos de socialización en donde el diseño gráfico surge como disciplina conexas a las artes gráficas artísticas y, finalmente, una exposición y un informe de cierre del proyecto. A grandes rasgos estos son los mismos productos de todo proyecto de investigación + creación, pero adicionalmente debíamos dar cuenta de los resultados del grupo de estudiantes, mostrando sus participaciones en encuentros de jóvenes investigadores, desde la figura de póster de investigación y ponencias. En este punto aparece la pandemia y sus transformaciones y restricciones y, con ella, la pregunta que nos llevó a contemplar sus impactos en las metodologías propias del proyecto y en los cambios de materialidades, visualizaciones, alcances y públicos. La respuesta inicial a ese cambio era radical: todo debía virtualizarse. Pero lo que no

sabíamos en ese momento era el cómo. Si al final podíamos volver a cierta normalidad sería un afortunado encuentro, pero el proyecto, desde su inicio, debía ser programado y planeado desde encuentros virtuales y, así mismo, debían ser modificadas sus fases metodológicas y sus resultados.

Cambios metodológicos en tiempos de pandemia

A grandes rasgos las transformaciones que se ejecutaron en la investigación en tiempos de pandemia y sus metodologías fueron las siguientes:

- Encuentros del semillero: nunca se pudo realizar un encuentro presencial de todo el grupo, debimos reunirnos por plataforma Zoom y mantener contacto por email y grupo de WhatsApp. Por allí se impartieron los momentos de docencia, se revisaron avances, se planearon productos y se dio retroalimentación de los resultados.
- Documentación del proceso: fue fundamental el uso de Google Drive como repositorio de todos los documentos y las imágenes. Las herramientas análogas tradicionales en proyectos de investigación artística, como bitácoras y diarios de campo, se debieron digitalizar y subir a dicho repositorio.
- Entrevistas con expertos: se tuvieron que realizar también por plataformas virtuales, por email o clips de audio. No se pudieron visitar los espacios de taller de estos expertos, en el caso particular de nuestro proyecto se trataba de profesores artistas del grabado, pero por otra parte la virtualidad permitió acceder a muchos profesionales extranjeros.
- Espacios de la práctica: la idea de un único “taller de creación” se sustituyó por una multiplicidad de talleres en cada una de las casas de los participantes.
- Conjunto de obras de creación artística: se ejecutaron en físico, cada uno en su taller. Algunas se ajustaron desde lo digital, lo que permitió probar nuevas composiciones y formatos.
- Muestra final de resultados creativos: nos vimos en la necesidad de pasar de la exposición real (presencial y en físico) a la muestra en plataformas y salas artísticas

virtuales. Esto se dio tanto en el caso de las obras de los investigadores principales como en las que realizaron los estudiantes del semillero.

- Productos de diseño gráfico de socialización del conocimiento: se diseñó expresamente para visualización digital, aquí se incluyen los siguientes resultados: catálogos de las exposiciones, piezas promocionales para redes, página web, póster de investigación de participación en encuentro de semilleros y libro informe final de investigación.

- Ponencias y divulgación del proyecto: se tuvieron que realizar de forma virtual, en ciclos y eventos expresamente pensados para darle continuidad a la cultura de la investigación, en estos tiempos de pandemia. Esto, aplicó para las charlas de los investigadores como para los encuentros de semilleros de investigación.

- Resultado académico escrito: este es quizás el que se desarrolló sin mayores transformaciones. El flujo de producción de escritos tipo artículo o capítulo de libro de investigación ya venía dándose y soportándose en los canales virtuales desde mucho tiempo atrás. Lo que pudo verse afectado fue la consecución de revistas y los tiempos de respuesta y aceptación.

Una nueva realidad para la docencia y la investigación

Las transformaciones que la educación sufrió debido al cierre de las instituciones tradicionales y a la imposibilidad de aglomeraciones impactó de una manera clara el desarrollo del proyecto, ya que este contenía un alto componente de docencia. Los profesores investigadores tuvimos que cambiar los currículos y planes de clase para la virtualidad, de la misma manera que todos los docentes tuvieron que adaptarse. La figura de semillero de investigación nos implicaba enseñar a investigar, enseñar las particularidades de las técnicas gráficas involucradas en el proyecto y además compartir los saberes pedagógicos de la misma disciplina para que los estudiantes replicaran en sus propias prácticas docentes.

Nos vimos, por lo tanto, dictando clases teóricas y prácticas, estas últimas fueron las que más retos implicaron pues se trataba de generar una serie de talleres espejo al que teníamos en casa, ya que no podíamos acceder al de la universidad. La primera consideración fue diseñar un kit de herramientas y materiales que pudiéramos enviar por correo a cada uno de los estudiantes participantes. Ejecutado esto, se realizaron los encuentros teóricos y prácticas en tiempo real, vía Zoom, en los que cada uno, podía resolver su práctica en paralelo, podía tener los materiales iguales a los que veía en pantalla, generando una experiencia no solo visual, auditiva sino de presencia, en espejo a la que mostrábamos los docentes. Este kit fue actualizándose en el tiempo del proyecto y requirió el envío de un paquete complemento, que permitía cumplir con el currículo práctico que fue desarrollándose en el año de duración de la experiencia.

Desde las vivencias investigativas y docentes de los estudiantes podemos anotar que fue necesario aplicar un sistema similar al que llevábamos los docentes con ellos, es decir, tuvieron que hacer sus prácticas en la

mayoría de los casos de forma igualmente virtual o de forma muy personalizada con grupos muy cercanos. Las entrevistas a expertos que se tenían planteadas como insumo para la construcción de un estado del arte del proyecto, cambiaron de un alcance local y nacional por unas de alcance nacional e internacional. Se perdió la opción de visitar talleres de maestros, pero se ganó la opción de hablar con profesores y profesoras a cientos de kilómetros. Con estas entrevistas, nuestros jóvenes investigadores, se probaron en herramientas de virtualización de reuniones y cumplieron con su aprendizaje de una metodología tan importante como el diálogo con expertos. Finalmente, todo ese material grabado en video sirvió para producir recursos didácticos individuales, así como la producción de un compendio final de extractos videográficos donde se incluían las opiniones más relevantes de algunos participantes. Podemos decir que la evidencia de esta parte del proyecto, en su forma digital, produjo otro resultado creativo.

Un punto de aprendizaje importante fue el paso que tuvimos que dar de la consideración de una exposición artística final presencial, a una virtual y finalmente, pensar que el ideal era combinar las dos opciones, cuando el tiempo y las restricciones lo permitieron. En principio puede verse como una gran pérdida el hecho de no ver las obras en vivo, pero esto nos trajo nuevas posibilidades, de curaduría y museografía en salas virtuales. Para estas salas, en aplicaciones como People Art Factory, Kuntsmatrix y Artsteps, entre otras, la experiencia de la imagen es muy distinta a la que se tiene en vivo, la cual se potencia con la posibilidad del zoom en pantalla o de los elementos multimedia que se adicionan. El audio de los videos es más puro y sin interferencias del sonido ambiente, la calidad del video es apreciada de forma directa, el ojo se concentra sin distracciones y no es necesario tener una sala oscura, factor a veces limitante en algunos espacios reales (presenciales y en físico) de exposición. Desde lo concerniente a las obras bidimensionales, las cuales constituyeron el 80% de lo producido en ARTGRALAB, es muy versátil la posibilidad de marqueterías y montajes diversos, así como el juego que se puede hacer con la escala y la posición de las distintas piezas. En las salas virtuales podemos concentrar la mirada y la experiencia, lo que funciona muy bien para piezas que no dependen de la percepción del espacio. Como nuestros resultados estaban en esta línea y en el orden de lo videográfico funcionó de manera muy apropiada, e incluso, esto tuvo un impacto muy positivo en el presupuesto general del proyecto, pues no se tuvieron que ejecutar rubros altos como los de la marquetería o el alquiler de pantallas o proyectores. De otra parte, el presupuesto se redistribuyó en el pago de la plataforma misma y en la compra de los materiales para los kits.

Conclusiones

Hoy en día aún se discute si es posible enseñar artes y diseño, en particular las asignaturas prácticas, desde un computador y en la virtualidad. Desde una postura muy radical se puede pensar que hay en todo esto una pérdida irreparable y que estas generaciones están aprendiendo

a medias, pero desde otra parte es posible encontrar potencias y ventajas complementarias. Con este proyecto hemos querido mostrar que lo primero no es del todo cierto que, si bien sí hay una gran ventaja en la labor tradicional de hacer taller y hacer clase en la presencialidad, existen múltiples ganancias al permitir incluir en todo el proceso las metodologías propias de las tecnologías digitales de la información y la comunicación.

El acto docente ya no será el mismo, así como consideramos que la gestión y el diseño de una investigación artística, incluso de un proyecto de creación, ya no deberá ser el mismo. Con este tiempo hemos ganado posibilidades de ampliar el impacto y el alcance de los proyectos, accediendo a países y personas que no estaban al principio contempladas. Una queja muy común en el campo del arte y las exposiciones es que solo se asiste al día de la inauguración y que, museos y galerías permanecen casi vacíos los demás días hasta que termina la muestra. Con una muestra virtual, como las que resultaron de este proyecto, meses después de su inauguración, aún se tiene acceso y se puede tener un registro que perdure más, que puede ser consultado por un número mayor de personas. De alguna forma el balance que hay que seguir analizando, es aquel que se establece entre difusión, impacto y calidad de la experiencia. Por supuesto, que siempre será mejor ver la obra real, incluso con las distracciones que tenga el sitio expositivo, pero en condiciones óptimas, las plataformas virtuales trabajadas a su máxima posibilidad pueden brindar una experiencia de calidad que cautiva de una forma más duradera que algunas muestras presenciales. El asunto de la ganancia en difusión y públicos resulta casi indiscutible, las obras de este proyecto fueron vistas en principio y de forma comprobable, en 6 países, por personas que ni siquiera conocíamos y que claramente nunca hubieran tenido acceso a ellas. Al tratarse de un proyecto de investigación + creación esto es un factor preponderante que obliga a seguir pensando en plataformas de este tipo, para compartir los resultados creativos investigativos. Esto a tono con las distintas modalidades de nuevas revistas, páginas, repositorios que se han ido creando para mostrar los resultados de estos proyectos de investigación artística. El último punto con el que queremos cerrar este ensayo es la necesaria modificación de unos productos tan formales como el informe final y los póster de investigación. Aquí también hicimos la apuesta por productos desde el diseño gráfico que se salieran de la convención más académica. El póster se pensó como una amplia infografía y el informe como dos libros arte. La producción de estos objetos virtuales y reales permitió un conjunto de ensayos y pruebas de diseño de algunos estudiantes del semillero, manteniéndonos coherentes con el marco principal del proyecto: el de proponer avances en el terreno de la gráfica experimental.

Con todo el desarrollo de ARTGRALAB cubrimos paso a paso la transformación metodológica que implicó este tiempo excepcional y al hacerlo, nos preparamos y entrenamos para seguir haciéndolo, incluso, en tiempos de normalidad.

Referencias a las exposiciones

ARTGRALAB. *Gráfica experimental y otras estampas*. <https://artspaces.kunstmatrix.com/node/1789667>

Gráfica y educación artística. <https://artspaces.kunstmatrix.com/node/1791720>

2do Salón de Gráfica Universitaria Nacional. <https://www.artsteps.com/view/5f970d437623510bf46abc0b>

Referencias Web

<https://peopleartfactory.com/>

<https://www.kunstmatrix.com/en>

<https://www.artsteps.com/>

Abstract: The experience of carrying out an artistic research project in experimental graphics from virtuality, a scenario imposed by the restrictions and the COVID-19 pandemic, is presented. Emphasis will be made in the methodological transformations and in the products of a distance work, which brought together two teachers and six students, under the figure of a Research Semillero.

Keywords: Artistic research - experimental graphics - research seedbed - pandemic, virtuality.

Resumo: Este trabalho apresenta a experiência de realizar um projeto de pesquisa artística em gráficos experimentais do mundo virtual, um cenário imposto pelas restrições e pela pandemia da COVID-19. A ênfase será dada às transformações metodológicas e aos produtos do ensino à distância, que reuniram dois professores e seis alunos, na forma de um Seminário de Pesquisa.

Palavras chave: Pesquisa artística - gráficos experimentais - sementeira de pesquisa - pandemia, virtualidade.

(* Alvaro Ricardo Herrera: Artista plástico, magíster en Artes visuales y magíster Interdisciplinar en teatro y artes vivas. Actualmente profesor nombrado del Departamento de Artes Visuales y Estética de la Universidad del Valle, en Cali, Colombia. Miembro del Grupo de Investigación, Creación en Artes y Educación Artística (GICAEA) de la misma universidad. Ha realizado proyectos en el ámbito del arte urbano, los estudios del performance y la investigación artística. En su ejercicio docente combina los procesos teórico-históricos con los procesos propios de las prácticas artísticas actuales como la fotografía y las diversas técnicas del grabado. Ha participado en el Congreso Latinoamericano de enseñanza del diseño en los años 2012, 2013 y 2014 y en el IX Encuentro Latinoamericano de diseño con diversos temas en el campo de la interrelación artes y diseño. Dichas reflexiones se encuentran publicadas en la revista especializada de la universidad de Palermo, Actas de diseño # 16, 17 y 24. **Sandra Johana Silva:** Profesora nombrada del Departamento de Artes Visuales y Estética de la Universidad del Valle, Santiago de Cali, Colombia. Dirige el Grupo de Investigación, Creación en Artes y Educación Artística (GICAEA) de la misma universidad. Licenciada en Artes Visuales, Especialista en Artes Mediales y Doctora en Diseño y Creación. Durante seis años consecutivos fue becaria de Colciencias hoy conocido como Minciencias, en las modalidades Beca Programa Jóvenes Investigadores “Virginia Gutiérrez de Pineda” y Beca Doctorado Nacional. Ha impartido clases en programas de pregrado y posgrado en el área de Investigación + Creación y ha trabajado en el campo de las prácticas artísticas relacionales, la investigación artística y los estudios feministas y de género.