

La obra de arte mediada por el diseño y la tecnología, para la práctica inclusiva desde la transdisciplina.

Matilde Rosello^(*)

Resumen: Tomando como punto de partida la inclusión como herramienta transversal a todas las disciplinas, se trata de establecer la relación del diseño como mediador de la obra de arte, para que todos los individuos o grupos sociales, puedan tener las mismas posibilidades y oportunidades para acceder al patrimonio cultural que se encuentra en los museos. A partir de la reinterpretación del modelo de Rich Gold, se vincula la inclusión en la accesibilidad a la obra de arte desde la transdisciplina, actuando el diseño como mediador, a través de las herramientas tecnológicas creadas por la ingeniería. Esta propuesta alternativa, vincula las fronteras verticales que no se definen en el modelo de los cuatro sombreros de Gold, poniendo en relación el arte y el diseño por un lado, y la ciencia e ingeniería por otro, vinculando ambas fronteras a través de las prácticas inclusivas.

Palabras clave: transdisciplina – inclusión – obra de arte - diseño

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 51]

^(*) Docente universitaria, investigadora y tutora de memorias de grado en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Udelar y en la Universidad Católica del Uruguay. Maestría en Educación Universitaria (doble titulación España-Estados Unidos, beca FUNIBER).

A partir de la reinterpretación del modelo de Rich Gold, se ponen en relación la inclusión como elemento vinculante entre el arte, la ciencia, el diseño y la ingeniería, y como herramienta para la innovación y la creación para favorecer la accesibilidad al espacio museístico y a la obra de arte.

A su vez, se definen y vinculan los conceptos de mediación e hipermediación (Scolari, 2008) que se desarrolla en la interfase (Bonsiepe, 1998) entre el diseño y la obra de arte, tomando al diseñador como comunicador-mediador “facilitador” que pone en diálogo el ac-

ceso a la obra, al patrimonio cultural y a los espacios museísticos, desde la transdisciplina y los diferentes actores (artista, curador, montajista, arquitecto, ingeniero, comunicador, traductor a lengua de señas, intérprete de discapacidad visual, entre otros).

Alineado con el concepto de interfase de Bonsiepe, aparece la conexión entre el cuerpo humano (la persona), el objetivo de una acción (acceder al espacio museístico y a la obra de arte), un artefacto o una información en el ámbito de la acción (el propio espacio y la obra propiamente dicha). La conexión entre estos tres campos se produce a través de la interfase mediada e hipermediada por el diseñador. Se debe tener en cuenta que la interfase no es un objeto, sino un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y objeto de la acción (Bonsiepe, 1998).

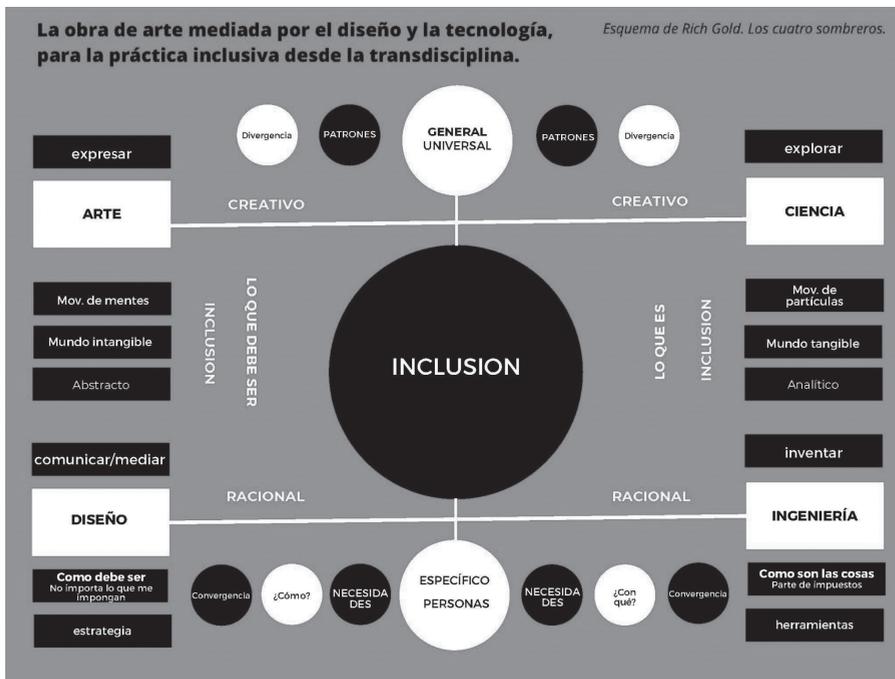


Imagen 1

Como diseñadores, la interfase es el ámbito central de acción, y el espacio de vinculación entre el arte y la ingeniería, atendiendo el planteamiento del modelo de los cuatro sombreros de Rich Gold, y la definición de interfase de Gui Bonsiepe.

Gracias a la proyectación de la interfase se articula el campo de acción en la etapa de utilización de los productos; la interfase vuelve accesible el carácter instrumental de los objetos y el contenido comunicativo de la información. Transforma los objetos en productos; transforma la simple existencia física (Vorhandenheit), en el sentido de Heidegger, en disponibilidad (Zuhandenheit) (Bonsiepe, 1998).

En este sentido, resulta imprescindible el trabajo transdisciplinar y colaborativo entre las disciplinas ya mencionadas, para dar respuesta y atender las necesidades de todas las personas desde la mirada del diseño social e inclusivo. En otros tiempos, el campo del arte, la ciencia, el diseño y la ingeniería-tecnología, estaban alejados, hoy en día, no debería faltar en ninguna empresa, institución o proyecto, un equipo de trabajo multidisciplinar que involucre estas áreas.

Asimismo, teniendo como centro la inclusión como herramienta para la creatividad y la transversalidad, el proceso innovador atraviesa diversas etapas a través de la ciencia, la tecnología y el diseño. Ante la falta de una de estas disciplinas la innovación carece de resonancia social que es lo que se busca desde el diseño y la inclusión (Bonsiepe, 1993). Si se separa la ciencia de la tecnología y el diseño, se puede caer en el academicismo. La separación de la tecnología, conduciría a la tecnocracia, mientras que si se trabaja aisladamente desde el diseño, se puede caer en el hecho solamente estético, lo que en cierta forma, ha desvirtuado bastante la relevancia del mismo en épocas anteriores.

El diseño es la disciplina fundamental de la cadena que sirve como mediadora para introducir las innovaciones científicas y tecnológicas en el quehacer de la vida cotidiana.

Tanto la ciencia, la ingeniería como otras áreas disciplinares, son la respuesta a la necesidad de resolver problemas, y el diseño, además de dar respuesta a dichas necesidades, se está convirtiendo poco a poco en el mediador entre el pensamiento abstracto de los artistas, con el analítico de los científicos, haciéndose indispensable cuando hablamos de resolver problemas de inclusión y accesibilidad, y en este caso, como mediador e hipermediador de los espacios museísticos y la obra de arte.

Por otro lado y alineado con este pensamiento, el modelo propuesto por Rich Gold, nos ayuda a comprender la relación entre arte y ciencia, y diseño e ingeniería, relacionándose en este esquema visual de manera vertical el arte con el diseño a través del “movimiento de mentes”, planteándose en esta investigación, una propuesta de reinterpretación, asociando ambas disciplinas al mundo intangible, de lo abstracto del arte a los procesos estratégicos del diseño, de la expresión del arte, a la comunicación del diseño (Maeda).

Esta investigación surge a partir del curso del doctorado de Epistemología del Diseño, en donde se expone el modelo de los cuatro sombreros de Rich Gold, y se reinterpreta a partir de la relación entre arte, diseño, ciencia e ingeniería, desde la producción de herramientas tecnológicas. En esta reinterpretación se toma la inclusión como herramienta transversal y que vincula dichas disciplinas, y a su vez, como herramienta para la innovación y la creatividad, asumiendo al diseñador en el nuevo rol de mediador e hipermediador entre la obra de arte y las personas excluidas de los espacios museísticos o para el arte.

Así surge este interés específico por la mediación y la hipermediación que involucra las nuevas tecnologías, y la relación entre el arte y la sociedad desde el punto de vista inclusivo, y la necesidad actual de poder construir equipos multidisciplinares dentro de los espacios museísticos compuestos por ingenieros y diseñadores además de los actuales actores involucrados.

La mayoría de las veces la mediación se toma desde la práctica curatorial pero el interés de esta investigación es atender las nuevas necesidades desde una mirada social, y desde el rol del diseñador desde el diseño inclusivo y social, como traductor-mediador-comunicador de la obra de arte, para dar respuesta a determinadas necesidades y transmitir un mensaje claro y lo más objetivo posible, a diferencia de la obra de arte o del arte en sí mismo, en donde como dice Maeda, está en relación con la expresión y no tanto con la comunicación como sería el rol del diseño, pensando en el modelo de Rich Gold.

Esta investigación trata de abordar en términos generales la relación entre arte, la obra de arte y el acceso a la misma de las personas que hoy por hoy están por fuera del circuito cultural, implicando entonces al diseñador como mediador de la obra de arte a través de las herramientas creadas por la ingeniería, en ese “movimiento de partículas” que plantea Rich Gold entre la ciencia y la ingeniería. Dichas partículas colaboran en el movimiento y creación de tecnologías de las cuales se apropia el diseño para un uso social y dar respuesta a la inclusión y el acceso a los espacios para el arte. A través de estas tecnologías se plantean recorridos autónomos para personas ciegas o con baja visión y personas sordas o con baja audición, implicando a su vez a una gran parte de la población que ya sea por su edad como por situaciones momentáneas, tienen algunas capacidades disminuidas.

En esta reinterpretación que se hace al modelo, se pone en relación a la ciencia desde la exploración y a la ingeniería desde la invención (Maeda), asociándolo al mundo tangible a las herramientas que genera la ingeniería, para que a través del diseño se pueda comunicar y mediar la obra de arte. En ese rol de comunicador, el diseño está asociado a cómo deben ser las cosas, que se debe decir y cómo se debe comunicar para mediar de la mejor manera, la obra de arte, en esa traducción para que dicha información sea inclusiva y objetiva.

A su vez, a través de Scolari, podemos vincular el mundo tangible con el intangible, del espacio físico al espacio virtual, definido en la reinterpretación del esquema de Gold. Scolari propone pasar de las mediaciones a las hipermediaciones, del soporte analógico, de estructuras textuales lineales y baja interactividad con monomedialidad, a las hipermediaciones en soportes digitales, estructuras hipertextuales, con un usuario más colaborador, y una alta interactividad.

En las artes visuales, la mediación busca por su parte, lograr puentes dialógicos entre una propuesta artística organizada temáticamente o centrarse en el trabajo de un artista, y las preguntas biográficas de un observador público en relación con su contexto social y cultural, en un período de la historia o estilo específico. Reflexionar sobre la condición en el mundo del observador es uno de los principios de la mediación artística.

Según Vygotsky, la mediación cultural hace hincapié en que las personas al interactuar, intercambian patrones culturales; la mediación cultural se da a través de la interacción y el lenguaje.

Por su parte Scolari, nos habla del pasaje de la mediación a la hipermediación, en donde de esta forma, se pierde el objeto para ganar un proceso: el proceso de hipermediación. Al hablar de hipermediaciones nos referimos a procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente, implicando así comunicación, diseño, e ingeniería.

Existen más continuidades que rupturas en el camino que va de las mediaciones a las hipermediaciones. Las hipermediaciones no niegan a las mediaciones, sólo miran los procesos comunicacionales desde una perspectiva diferente y los pone en discurso desde otra perspectiva y a través de otras herramientas comunicacionales.

En las mediaciones, hay una mirada desde lo popular (se investigan los procesos de constitución de lo masivo desde las transformaciones en las culturas subalternas, se estudian por ejemplo telenovelas, el teatro popular, los informativos, los grafitis, entre otros), en el espacio político territorial (constitución desviada de lo nacional-moderno).

En las hipermediaciones, se estudia la confluencia de los lenguajes y la aparición de nuevos sistemas semióticos, hay una mirada desde lo participativo (se investigan la convergencia de medios y la aparición de nuevas lógicas colaborativas), en el espacio político virtual (constitución desviada de lo global posmoderno).

Scolari (2008) define el concepto de “hipermediación” como los “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrolla en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí”, planteando que las tecnologías digitales inciden a su vez en la comprensión y percepción de las personas.

Tanto los conceptos de nuevos medios y nuevas tecnologías, como los conceptos de mediación e inclusión, se encuentran en permanente cambio y evolución, lo que implica a su vez, la tarea del diseñador de seleccionar las tecnologías más apropiadas, pensando en las necesidades de las personas, en este caso vinculadas a la inclusión de personas con discapacidad audiovisual en el acceso a los espacios museísticos y la obra de arte.

Como menciona Álvarez de Morales Mercado, C. (2014) en su artículo sobre “La accesibilidad en el museo desde una perspectiva sociológica”: “... Los museos han cambiado su centro de interés del objeto al visitante: se han multiplicado las exposiciones temporales, los eventos culturales, la tecnología audiovisual ha invadido espacios donde antes reinaban frías vitrinas repletas de antigüedades. A pesar de sus logros, uno de los principales fracasos de esta corriente ha sido la falta integración del público con discapacidades. El interés pasó del objeto al visitante, pero no a todos los visitantes ...”

A su vez, la UNESCO define la inclusión como el enfoque que responde positivamente a la diversidad de las personas y a las diferencias individuales, entendiendo que la diversidad no es un problema, sino una oportunidad para el enriquecimiento de la sociedad, a través de la activa participación en la vida familiar, en la educación, en el trabajo y en general en todos los procesos sociales, culturales y en las comunidades.

Es relevante no olvidar la inclusión en cada etapa del proceso de mediación, que si bien incluye determinadas etapas básicas, desde la investigación se plantea la necesidad de in-

troducir a las personas en este caso con discapacidad visual y baja visión, en las diferentes etapas, ya sea de experimentación, prototipado, y obviamente en la de testeo. Siendo que cada obra es una experiencia en sí misma, tanto la mediación como las herramientas que intervengan en la misma, serán diferentes por lo cual es fundamental la inclusión de cada actor siempre.

En síntesis, hablamos de la “mediación inclusiva” de la obra de arte desde el diseño y la tecnología, para la democratización en el acceso al arte y el patrimonio cultural, proteger la pérdida de identidad y los valores culturales de la nación, favorecer la independencia y autonomía de las personas con discapacidad, y crear nuevas experiencias que favorezcan la inclusión de un público diverso, aumentando a su vez la cantidad de público que visita los espacios para el arte. Asimismo, es indispensable reconocer y actuar en relación desde nuestra disciplina ocupando el rol de mediadores, constructores y diseñadores de experiencia, desde el diseño social.

En este sentido, quedan abiertas aún en la investigación, preguntas que surgen en el proceso, como la validez de la obra de arte luego de la “mediación inclusiva”. El arte no es solamente aquello que es mediado por un agente externo, sino que el arte actúa también por sí mismo en tanto que agente de mediación (Fontdevilla 2018, p. 51). A su vez, al mediar la obra de arte para hacerla accesible a través de la tecnología, pasa por un nuevo filtro, transformándose quizás en una nueva obra. ¿Hasta qué punto dicha obra transmite lo que quería expresar el artista? ¿Qué tan fiel a esa expresión es? ¿Qué importancia tendría este hecho? ¿se estaría accediendo realmente a aquel patrimonio artístico o es una nueva expresión para todos?

Bibliografía

- Benjamín, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México, Itaca, 2003.
- Alonso Fernández, A. (1999). *Introducción a la Nueva Museología*. Alianza Editorial. p. 144. ISBN 8420657484.
- Rivière, G.-H. (1993). *La Museología. Curso de Museología: Textos y testimonios*. Akal Arte y Estética. ISBN 8446001713.
- Robles, R. (2015). Museo o no museo. En Arnaldo, J., ed. *Museografías. La Oficina de Arte y Ediciones*. p. 127. ISBN 978-84-941270-8-3.
- Santacana Mestre, J. y Hernández Cardona, F. X. (2006). *Museología Crítica*. Trea. p. 302. ISBN 84-9704-226-3.
- Álvarez de Morales Mercado, C. (2013). La accesibilidad en el museo desde una perspectiva sociológica. En *Revista de Estudios Jurídicos n° 13* (Segunda Época). Universidad de Jaén (España).
- Fascioli, F. (2019). *La audiodescripción y su relación con la banda sonora en el marco de la Producción Audiovisual Accesible*. Tesis de Maestría. Universidad Autónoma de Barcelona.

- García, M. y Gutiérrez, S. (2018). El museo como espacio multicultural y de aprendizaje: algunas experiencias inclusivas. *LIÑO. Revista Anual de Historia del Arte*, 24, 117-128.
- Mouratidis, I. (2019). La dimensión espacial del "ser usuario de museo": reflexiones sobre la construcción social de un espacio expositivo inclusivo. *Revista Espacio, tiempo y forma*, 7, 379-404.
- Press, M. y Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Relevamiento de Infraestructuras e Instituciones Culturales del Uruguay 2016, (2016). [ebook]. MEC. <http://cultura.mec.gub.uy/innovaportal/v/86079/8/mecweb/relevamiento-de-infraestructuras-e-instituciones-culturales?parentid=79801> Descargado: 13/06/2016.
- Tercer informe de Imaginarios y Consumo Cultural 2014*, (2014). [ebook] MEC
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva* (1a. ed.). Barcelona: Gedisa S. A.
- Soler, S. (2013). *La traducción accesible en el espacio multimodal museográfico*. Tesis Doctoral. Universidad de Córdoba.
- Osorio, D., Ménager, F., Tyler, C., Darmaillacq, A. (2022). *Control multinivel del camuflaje adaptativo por sepia europea*. *Biología actual*. <http://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cub.2022.04.030>
- Biggs, B., Pitcher-Cooper, C., Coughlan, J. (2022). Ponerse en contacto con la producción automatizada de mapas táctiles: evaluación del impacto y áreas de mejora. *Revista sobre Tecnología y Personas con Discapacidad*, 10.
- Sheffield, R., D'Andrea, F., Morash, V., Chatfield, S. (2022). ¿Cuántos lectores de Braille? Política, política y percepción. *Revista de discapacidad visual y cieguera*, 1-12. <http://doi.org/10.1177/0145482X211071125>
- Arte, Ciencia, Diseño e Ingeniería: Los cuatro sombreros de Rich Gold. Seisdeagosto.com. (2021). Retrieved 3 May 2021, from <https://www.seisdeagosto.com/indica/2008/09/2008-09-arte-ciencia-diseño-e-ingeniería-los-cuatro-sombreros-de-rich-gold/>.
- De La Barrera Medina, M., & Carrillo Chávez, I. (2020). Factores que inciden en investigaciones para Diseño. En *Cuaderno 82 Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* [Ensayos] (82nd ed.). Universidad de Palermo. Retrieved 3 May 2021, from https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_publicacion.php?id_libro=722.
- Hawking, S. W. (1993). *Las Revoluciones Científicas Del Siglo XX1*.
- Kuhn, Thomas S. (1962). *The structure of scientific revolutions*. Chicago: University of Chicago Press. ISBN: 0 226 458040 <https://goo.gl/MU1i13>
- Ynoub, R. (2015). *Cuestión de método. Aportes para una metodología crítica. Tomo I* (Vol. 1). Cengage Learning Editores S.A de C.V.

Abstract: Taking inclusion as a starting point as a transversal tool for all disciplines, the aim is to establish the relationship of design as a mediator of the work of art, so that all individuals or social groups can have the same possibilities and opportunities to access the

cultural heritage found in museums. Based on the reinterpretation of Rich Gold's model, inclusion in accessibility is linked to the work of art from a transdisciplinary point of view, design acting as a mediator, through the technological tools created by engineering. This alternative proposal links the vertical borders that are not defined in Gold's four hats model, linking art and design on the one hand, and science and engineering on the other, linking both borders through practices. inclusive.

Keywords: transdiscipline - inclusion - work of art – design

Resumo: Tomando a inclusão como ponto de partida como ferramenta transversal a todas as disciplinas, pretende-se estabelecer a relação do design como mediador da obra de arte, para que todos os indivíduos ou grupos sociais possam ter as mesmas possibilidades e oportunidades de acesso o patrimônio cultural encontrado nos museus. A partir da releitura do modelo de Rich Gold, a inclusão na acessibilidade está vinculada à obra de arte de um ponto de vista transdisciplinar, atuando o design como mediador, por meio das ferramentas tecnológicas criadas pela engenharia. Esta proposta alternativa liga as fronteiras verticais que não estão definidas no modelo dos quatro chapéus de Gold, vinculando arte e design de um lado, e ciência e engenharia de outro, vinculando ambas as fronteiras por meio de práticas.

Palavras chave: transdisciplinaridade - inclusão - obra de arte - design

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
