



1 de enero de 2017 | Vol. 18 | Núm. 1 | ISSN 1607 - 6079

ARTÍCULO

ARTE Y DISEÑO DIGITALES: HUMANISMOS TECNOLOGIZADOS PARA LA CREACIÓN

(<http://www.revista.unam.mx/vol.18/num1/art10/>)

*Claudia Mosqueda Gómez
Doctora en Filosofía, Universidad Autónoma de Madrid*

ARTE Y DISEÑO DIGITALES: HUMANISMOS TECNOLOGIZADOS PARA LA CREACIÓN

“El avance tecnológico y las novedosas formas de emplear los artefactos o soportes digitales en el arte y diseño conducen a estas disciplinas y a sus creadores...”

Resumen

El propósito de este texto es presentar algunas evidencias de cómo el Arte y el Diseño digitales se transforman y sus procesos de pensamiento y estructuras se reconfiguran, y enfrentan el vertiginoso avance tecnológico. La estructura metodológica del presente trabajo, en primera instancia, propone algunas consideraciones epistemológicas sobre el modo en que el arte y el diseño digital están modificando sus propias prácticas de producción de objetos. En segundo lugar se suscita una reorganización de habilidades en la producción de las obras de arte y de diseño porque el trabajo colaborativo se nos presenta como respuesta de una nueva dinámica del trabajo

creador.

Palabras clave: *Palabras clave: Arte, diseño, tecnología, interdisciplina, trabajo colaborativo.*

Bitcoin: An Overview

Abstract

The purpose of this text is to present some evidence of how Digital Art and Design are being transformed and their structures and thinking processes reconfigure themselves, and face the dizzying technological advance. The methodological structure of the present work, in the first place, proposes some epistemological considerations on the way in which the art and the digital design are modifying its own practices of production of objects. Secondly, it reviews how a reorganization of skills in the production of works of art and design arises because the collaborative work is presented as a response to a new dynamics of creative work.

Keywords: *Art, design, technology, interdiscipline, collaborative work.*

ARTE Y DISEÑO DIGITALES: HUMANISMOS TECNOLOGIZADOS PARA LA CREACIÓN

Introducción

Desde finales del siglo XX y en los inicios del siglo XXI observamos que la formación profesional y producción de obras de arte y de diseño son atravesados por el vertiginoso desarrollo tecnológico y los cambios epistemológicos de la interdisciplina y transdisciplina.

“El uso de las crecientes tecnologías digitales y de las redes de comunicación interactiva acompaña y amplifica una profunda mutación de la relación con el saber [...] Aquí no se trata de utilizar a todo precio las tecnologías sino de acompañar consciente y deliberadamente un cambio de civilización que vuelve a cuestionar profundamente las formas institucionales, las mentalidades y la cultura de los sistemas educativos tradicionales y, sobre todo, los roles del profesor y del alumno”. (Levy; 2007: 144-145)

Frente a estas irrupciones, el arte y el diseño empiezan a reconfigurar sus funciones profesionales y sociales: 1) la producción de su pensamiento, 2) la producción de la obra, 3) la lectura de su contexto socio-cultural y, 4) el vínculo con el mercado laboral en el que tendrán que desarrollar sus competencias. De tal suerte se habla de una nueva línea de pensamiento en estos saberes disciplinarios. Los desarrollos de procesos tecnológicos cada vez más sofisticados, el desarrollo de nuevas condiciones materiales informáticas y el despliegue crítico y dinámico de nuevos espectadores en el siglo XXI, permite que los Artistas y diseñadores digitales repensar en la producción de sus objetos, innovando los procesos de prefiguración y creación de la obra que irrumpe con la lógica tradicional de su producción y abre, al mismo tiempo, nuevas formas de reflexionar sus propios saberes.

El avance tecnológico y las novedosas formas de emplear los artefactos o soportes digitales en el arte y diseño conducen a estas disciplinas y a sus creadores a generar formas emergentes de composición en los lenguajes del diseño que inciden productivamente en el re-pensamiento del su proceso creador. Estas disciplinas siempre han establecido una relación estrecha con la tecnología, en el contexto del siglo XXI supone la producción de objetos y obras de arte y diseño con cualidades efímeras, abiertas, colectivas porque la vertiginosidad con la que se mueve el contexto y la producción tecnológica modifica, en todo momento, la producción de sus objetos, ahora estos creadores están sometidos a una lectura veloz de su contexto y lo que es más, requiere de atributos que lo hagan un creador complejo de su tiempo capaz de aprender a diseñar en la vertiginosidad de su época. Pérez Cortés (2003) dice que un artista-diseñador es un creador complejo de la época en que vive:

“Alguien capaz de moverse en los parámetros profesionales de su tiempo.

Hombre creador, artista y artesano a la vez, ingeniero, técnico y armador. Capaz de conceptualizar sus circunstancias históricas. Un verdadero dédalo de la época contemporánea: ingenioso, inventor, conocedor de la técnica, de los materiales y capaz de sacar provecho de las dificultades con que cuenta. Inventor y transeúnte de laberintos, conocedor de caminos que le permitirán salir de los espacios complejos disimulados en que nos encontramos". (Pérez; 2003: 64).

Frente a estos cambios estructurales, los nuevos creadores tendrían que atender a las velocidades con que se producen y circulan los flujos de información en la red, los rápidos procesos del avance tecnológico, la producción creativa dentro del espacio de la información global o la ruptura de fronteras disciplinares para trabajar en los umbrales de una revolución material y la expansión de sus competencias.

I. Cambios disciplinares

Las consideraciones epistemológicas de la interdisciplina y transdisciplina, como esquemas de pensamiento, contribuyen a la reconfiguración de las prácticas del arte y diseño digital, toda vez que estos saberes son transgredidos por el cruce complejo con la ciencia y la tecnología. Esta imbricación de disciplinas muestra una creciente liquidación o fragmentación de sus fronteras.

"La TD¹ [...] se constituye en generadora de nuevos aparatos conceptuales y tecnológicos para abordar las conectividades complejas de los procesos sociales naturales [...] la TD considera que tanto los agentes como los saberes se encuentran estructurados en forma de redes mutuamente imbricadas. Ya no sólo se buscan soluciones especializadas, epistemológicamente fundadas y técnicamente viables sino soluciones epistémicamente aptas, técnicamente viables y socialmente robustas [...] buscan el diálogo fructífero con las tradiciones disciplinares y al igual que éstas, tienen la intención de consolidar comunidades académicamente, capaces de generar, transmitir, gestionar, y aplicar conocimiento". (Casanueva y Méndez; 2010: 48).

Las prácticas profesionales se encuentran en un proceso de reconfiguración porque las instituciones educativas asisten a un proceso de transformación que no cambia tan rápidamente en comparación con el cambio del contexto social. "La producción de un nuevo conocimiento ya no ocurre sólo dentro de las fronteras disciplinares, a través de la interfecundación entre ámbitos disciplinares y de la difusión de instrumentos y procedimientos que afectan a la práctica de la investigación en ámbitos a menudo remotos" (Gibbons; 1996: 191).

La idea de la disciplina compromete epistemológicamente estudiar objetos con métodos y conceptos rigurosos. Sin embargo, en la mitad del siglo XX, se hizo indispensable la necesidad de pensar *vínculos complejos entre* las diferentes disciplinas. Esto nos llevó a generar otras formas de producir el pensamiento y enfrentar problemas desde



[1] Casanueva y Méndez abrevian transdisciplina como TD.

perspectivas complejas, emerge entonces la interdisciplina y la transdisciplina.

Si las disciplinas se encuentran en un proceso de difuminación de fronteras, la pregunta para el arte y diseño sería cuáles son los retos que enfrentan estas prácticas creadoras frente a los cambios a la nueva producción del conocimiento. El arte y diseño digitales se aventuran en una experiencia inter y transdisciplinar² que le permita reafirmarse y confirmar su producción creadora, para establecer interconexiones con fronteras disciplinares de otros campos de conocimiento.

En el campo de las artes se está dando lugar a un mapeo interdisciplinario de competencias. La expansión del campo de la historia de las artes para incluir estudios de género y otras ciencias sociales comparativas que pueden ser subsumidas bajo el nombre de estudios culturales es, en un paso subsecuente, extendida incluso más para abarcar campos de trabajo que habían estado previamente reservados para áreas escolares que habían sido removidas del arte mucho tiempo atrás -que van desde la sociología hasta la ecología. De este modo, la sola transgresión del consenso de lo que se dice que es el arte, es transformado en un acto de rebasamiento de las propias competencias, que esta vehementemente rechazada por aquellos que hasta ahora han sido los propietarios monopólicos de estos campos del arte. (Weibel; 2008: 20).



[2] Casanueva y Méndez recuperan la tipología que Köppen (2005) propone para definir a la multidisciplinaria, interdisciplinaria y transdisciplinaria: “la multidisciplinaria crea una combinación aditiva de conocimientos, pero no da lugar a una integración en la cual dichos saberes se fusionen y enriquezcan mutuamente. La interdisciplina conlleva un transvase de fronteras disciplinares, sin que las ramas actuantes pierdan su identidad. Los colaboradores de este tipo de empresa estudian lo necesario. Los ámbitos del saber ajenos al de su competencia, con el fin de sentar las bases de un mutuo entendimiento. La *transdisciplina* disuelve las barreras disciplinares o, como su nombre lo indica, las trasciende. Se identifican fenómenos cuya plena caracterización no está inscrita en las formaciones disciplinares individuales de los colaboradores en la empresa, por lo que es menester generar un nuevo lenguaje”. (Casanueva y Méndez; 2010: 48-49)

Estos creadores han asumido que la mirada disciplinar que tiende a estar asociada con una defensa de la autonomía académica limita el campo de visión de sus horizontes creativos, que son cada vez más complejos. “La existencia de disciplinas tiende a girar alrededor de un nexo evolución histórica y heterogéneo de problemas, métodos, textos canónicos, teorías e instituciones hicieron se piensa que vale la pena tanto impugnación y defensa. Los límites de las disciplinas y las formas en las que deben existir, entonces, están en cuestión y en juego”. (Barry y Born; 2013: 8).

En vez de limitarse a pensar y crear disciplinariamente en terruños o cotos de saberes específicos, los artistas y diseñadores están rrumpiendo y dando lugar a un mapeo complejos de disciplinas que los empujan a promover una continuidad de competencias. La interdisciplinariedad se va colocando como una alternativa posible de problematizar con la realidad desde el arte y el diseño.

II. Colaboratividad

El trabajo colaborativo es una respuesta de trabajo creador frente a la vertiginosidad de los cambios de la época, de los procesos digitales ha puesto en marcha formas organizativas que le permitan a los artistas y diseñadores asir los cambios del contexto sociocultural y reordenar las formas de trabajo de artistas y diseñadores que conducen a la creación.

El trabajo colaborativo es una forma de organización colectiva que se ha suscitado en el trabajo artístico, y que el diseño empieza a implementar de un modo relati-

vamente novedoso, porque el despliegue de competencias desarrolla y potencializan el trabajo de los creadores. Este trabajo creador abre nuevos espacios y miradas para organizar el trabajo. Los procesos de creación se modifican por el uso o empleo de software y plataformas libres, de creaciones colaborativas, del *hágalo usted mismo (Do it your self)* o la constante innovación de los artefactos tecnológicos permite repensar el modo en que el arte y el diseño se plantean y resuelven nuevos problemas.

“Al prolongar ciertas capacidades competitivas humanas (memoria, imaginación, percepción), las tecnologías intelectuales de soporte digital redefinen su alcance, su significación, y a veces incluso su naturaleza. Las nuevas posibilidades de creación colectiva distribuida, de aprendizaje cooperativo y de colaboración en red ofrecidas por el ciberespacio vuelven a plantear la cuestión del funcionamiento de las instituciones y de los modos habituales de división del trabajo en las empresas como las escuelas”. (Lévy; 2007: 144).

En este sentido lo que Peter Weibel (2008) denomina como competencias el equivalente al trabajo colaborativo, porque no se trata de hacer divisiones del trabajo entre creadores, sino de saber desplegar habilidades y generar ambientes de aprendizaje colectivo en el que se no sólo se puedan emplear herramientas tecnológicas, como el software, sino de resolver problemas planteando otras estrategias, materiales, procesos, prefiguraciones a partir de que el artista se asuma como un lector agudo de su contexto. “La extensión de la competencia es la última fase en la expansión del concepto de arte. El arte se expande desde el objeto hasta la práctica y su práctica se extiende desde su campo de trabajo hasta nuevos dominios que estaban previamente reservados para las ciencias naturales y sociales”. (Weibel; 2008: 21).

Es común notar que los artistas exploren nuevas áreas de la tecnología y que puedan contribuir a su desarrollo, el artista y los diseñadores poseen los medios para el acceso a la tecnología en la que están interesados para lograr sus propósitos. No se puede pensar que estos creadores se formen sólo en asuntos estéticos, en la teoría de la cultura, del arte o historia propios de su campo; de ser así, estarían mal equipados para trabajar con tecnologías complejas. En síntesis, se puede decir que la colaboración es un proceso en el que los agentes creadores trabajan juntos para lograr objetivos compartidos, llámese obra de arte o de diseño que los involucre en el acto de creación.

El trabajo colaborativo opera regularmente entre aquellos que poseen las habilidades técnicas y otro que tiene habilidades artísticas o estéticas, en pocos casos, podría ser que una persona posea ambas, es decir que el artista posea las habilidades tecnológicas y artísticas necesarias. La estructura de estas nuevas formas de colaboración se ha multiplicado pudiendo configurarse como grupos, equipos, colectivos, asociaciones, o colaboraciones esporádicas, ya sean entre artistas, o entre artistas y personas de diferentes disciplinas, comunidades o público en general.

El trabajo colaborativo es una forma de organización colectiva que se ha susci-

tado en el trabajo artístico, y que el diseño empieza a implementar de un modo, quizá menos desarrollado que los artistas, pero si tratando de producir y renovar su práctica.

La estructura de estas nuevas formas de colaboración se expande con mucha flexibilidad y en corto tiempo. La dinámica de su agrupación está en que los expertos involucrados se vinculan con la intención de potencializar habilidades y competencias de un modo mucho más complejo y en diferentes niveles de experiencia y aprendizaje.

Hargrove dice que:

“Colaboración es una extraordinaria combinación de personas. Colaboración es un acto (o proceso) de compartir la creación o descubrimientos. Las personas colaborativas son quienes pueden identificar las posibilidades y reconocen que su propia visión o talento no es suficiente para hacerla realidad. Ellos necesitan otras miradas, perspectivas y talentos. Como colegas pueden ayudarse a amplificar sus talentos y habilidades”. (Hargrove citado por Oppenheimer; 2005: 141).

En este sentido es claro que los artistas y diseñadores trabajan como catalizadores de la innovación porque en la creación de sus objetos asisten a la renovación y represamiento de sus propios procesos creadores a partir de soportes nuevos y sofisticados. La transformación de la que habla se refiere a la transcendencia de los saberes del arte y diseño. En el umbral del fin de siglo XXI se establecen algunos caminos que imbriquen a la tecnología, cuerpos técnicos o prácticas novedosas del conocimiento, investigación para la producción de nuevos campos emergentes en el arte y el diseño. En el proceso del avance tecnológico ambos saberes evolucionan. La técnica y el conocimiento están vinculados. Un avance particular –un nuevo producto o proceso- generalmente trae consigo un cuerpo más amplio de conocimiento que incluye, pero trasciende, los particulares de la nueva técnica.

Conclusión

Reconfiguración de los perfiles del nuevo artista y diseñador digital. Es indispensable que el Artista y diseñador no sólo sea un experto técnico en software sino que se deje nutrir de disciplinas como la antropología, la psicología, la sociología y el arte, entre otras. Además de tener la apertura a otras áreas técnicas como la electrónica y las ciencias de la computación y sobre todo, el pensamiento matemático. Este arte y diseño ordena de modo sistemático saberes de la ingeniería, las ciencias de la comunicación, de la computación, de la cibernética la sociedad trata de comprender los flujos de la sociedad de la información, el devenir de la cultura digital visto, explicado e interpretado desde la sociología, la antropología, la cultura y la filosofía. Pero también repiensa los procesos metodológicos para el acto creador, el trabajo y la creación colaborativa.

Incorpora procesos bioquímicos, físicos o algorítmicos para la creación de obras. Las prácticas del arte y diseño digitales en la era de la tecnología pueden aspirar a hacer al artista y diseñador agentes activos de su propia educación, por medio de la interacción permanente de sus acciones, reflexiones y formas de configurar el pensamiento. "El mapeo de los medios, la expansión de las competencias artísticas, culturales e interculturales, la extensión del campo de la imagen hacia el campo de la información global (en el arte network) constituyen las nuevas prácticas del arte *avan-garde* de las décadas venideras. Los artistas operan con sus competencias interdisciplinarias e interculturales". (Weibel; 2008: 24).

Se trataría de que el artista y diseñador abarquen todas las dimensiones de la vida encontrando nuevas formas para producir conocimiento que les permita expandir los modos diversos de la creación artística.

Bibliografía

- [1] CASANUEVA, M y Méndez., D., (2007)., Notas a favor de la transdisciplina o hacia una epistemología de las relaciones mereológicas entre modelos teóricos y sistemas empíricos en *Observaciones filosóficas en torno a la transdisciplinariedad*. México, Antropos y UAM Cuajimalpa.
- [2] BARRY y Born., (2013). *Interdisciplinarity: reconfigurations of the social and natural sciences*. USA, Routledge.
- [3] GIBBONS., M., (1996). *La nueva producción del conocimiento*. Barcelona, España: Pomares.
- [4] LÉVY., P., (2007)., *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. México, Antropos y UAM Iztapalapa.
- [5] OPPENHEIMER., R., (2005). A Strange Dance: The Creative Collaborative origins & processes of "9 Evenings: Theater and Engineering" (137-143) in *Creativity & Cognition*, USA, Goldsmiths College London.
- [6] PÉREZ., F., (2003). *Lo material e inmaterial del arte-diseño contemporáneo: materiales, objetos y lenguajes virtuales*. México. UAM Xochimilco.
- [7] WEIBEL, P., (2008). New protagonists and Alliances in 21st Century Art (18-24) in *RE_ACTION: the digital archive experience*, Denmark, Alborg University Press.