

DANIEL GARCÍA ANDÚJAR

1. La influencia de las tecnologías de información y comunicación, y las consecuencias de la globalización han tenido un indudable efecto transformador en la medida en que están desmantelando viejos modos de pensar y funcionar. Estamos, sin duda, ante una reformulación de los procesos de producción, transmisión y apropiación de los bienes simbólicos, que nos hace replantearnos los modelos de construcción de subjetividad y organización social. Podemos apreciar una clara ruptura de las pautas lineales de experimentación del tiempo y del espacio, así como de conceptos como el de autoría o propiedad intelectual e industrial. Se vive una reconsideración de las identidades individuales y colectivas, de acuerdo con el nuevo contexto multicultural y de diversidad que pone en crisis los sistemas de representación clásicos y el modelo de reproducción cultural asociado al estado-nación. Efectivamente, la evolución de las llamadas nuevas tecnologías nos capacita para formular las cosas de forma diferente, y aporta nuevos medios al proceso y a los sistemas de producción de los diversos bienes y servicios culturales, así como a las formas de distribución y transmisión de información. Hemos podido apreciar un cambio en ciertos procesos de trabajo y aprendizaje colectivo con la aparición de una especie de jerarquía meritocrática basada en los esfuerzos individuales por el bien colectivo y las relaciones persona a persona que están ayudando a crear uno de los mayores espacios colectivos de intercambio, innovación y creación de la historia de la humanidad al margen de las instituciones. Estamos asistiendo a procesos de cambio estructural y de transformación fundamental que están moldeando irremediabilmente la acción social y la experiencia humana, e influyendo —como no podía ser de otra manera— en el proceso de trabajo de artistas individuales y colectivos, tal como viene sucediendo prácticamente en todos los campos de nuestra sociedad; en este sentido la educación tampoco es una excepción.

2. Soy un absoluto profano en temas de educación reglada; personalmente no he asistido jamás como alumno a universidad alguna ni he recibido enseñanza regulada específica sobre artes visuales, por lo que mi posición sobre estos contextos educativos es bastante escéptica. En estos momentos se me hace bastante difícil, en cualquier caso, hablar de un sector cultural totalmente autónomo. Pero sin duda esta cuestión es una de las grandes incógnitas a resolver. Para la mayoría de los analistas, los contextos digitales serán el entorno de aprendizaje del futuro próximo, sean o no adecuados, dado que las generaciones más jóvenes muestran una preferencia clara por estos entornos. La resolución del problema pasa precisamente por resolver una difícil dicotomía: las generaciones de “adultos analógicos” intentan imponer un modo de vida, un sistema educativo, un sistema jerárquico, unas instituciones y unas normas de convivencia que los “nativos digitales”, las nuevas generaciones, no alcanzan a comprender. La adaptación del sector educativo —y aquí podemos estar hablando de sectores más amplios de la sociedad— a estos nuevos usos y costumbres, desafíos y transformaciones supone un reto tanto para el educador como para las distintas instituciones implicadas. Se trata de hacer frente a este reto con el objeto de facilitar el desarrollo de una nueva concepción de las enseñanzas artísticas, con una infraestructura de investigación desarrollada gracias a una actitud innovadora y emprendedora para una fuerza de trabajo inmaterial, y prestando atención a la emergencia

de productores de las nuevas herramientas educativas, que están ahora muy alejados del mundo educativo tradicional. Un reto no exento de paradojas e incluso contradicciones. La paradoja de construir nuevas estrategias para promover iniciativas culturales y tecnológicas que cada vez tienen un marco de representación más difuso. La contradicción de un proceso cultural necesariamente lento frente a un ritmo de desarrollo tecnológico y social frenético. Cada vez será más difícil aceptar un concepto de lo permanente, lo físico, lo presencial o lo particular, y más probable, el de zonas híbridas y temporales. La enseñanza de las artes visuales debe ofrecer alternativas de actuación, abrir espacios de confrontación y de crítica, debe alejarse de una visión demasiado encorsetada del mundo del arte, que tiene una concepción unidimensional, instrumentalizada y teledirigida del mundo que nos rodea.

3. Para mí, la práctica artística y los procesos de generación de conocimiento van enlazados de forma muy intensa con procesos de transmisión de información, como parte de un mismo proceso cultural colectivo. Un mundo tremendamente complejo como al que nos enfrentamos, pero intensamente conectado, necesita de procedimientos complejos de colaboración y de una didáctica del hecho colectivo. Nuestra sociedad, economía y cultura están construidas sobre intereses, valores, instituciones y sistemas de representación que, en general, limitan la creatividad, confiscan y manipulan el trabajo del artista y desvían su energía hacia la confrontación estéril y el desaliento. Interesada en poner en evidencia estas configuraciones del poder, la práctica del arte debe establecer mecanismos de relación social que ayuden a asegurar su impacto a largo plazo y permitan trasladar su discurso más allá de los confines restringidos al público del arte y a la propia institución. No puede limitarse simplemente a airear los grandes interrogantes de lo humano y lo divino - ni obedecer a estrategias puramente estéticas o de mercado -, sino que debe comprometerse en un proceso social y político que busca cambiar las reglas del juego descubriendo métodos de trabajo y colaboración - muy a menudo junto con otros individuos o colectivos sociales - para demandar ese cambio tan esperado. Ese cambio ha de comenzar redefiniendo el papel del artista en la sociedad, aún dentro de su especificidad. Entiendo que este proceso ha de ser comunicado y compartido; por ello no entiendo una práctica artística en la que se diferencien los aspectos formales de la misma y los supuestamente didácticos o educativos. El concepto original ha de formar parte de una misma idea de conjunto, donde el *workshop* y la exposición pública son parte de un mismo fin. El espacio de trabajo del artista es a su vez un conjunto de espacios, no necesariamente físicos ni unidos, donde se trabaja, se investiga, se celebra, se escucha, se visita, se consulta y se intercambia, se reúne y/o se discute como parte de un sistema complejo. Se impone un proceso de ruptura de la clásica concepción de enseñanza artística a otra de carácter procesual, analista, informadora, crítica o activista, en una realidad y lógica contestación a la situación en que se encuentra ahora mismo. Una experiencia abierta donde compartir, aprender o contribuir, donde la idea de espacio social abierto y de experiencia colectiva sea posible, haciendo un especial énfasis en esa idea horizontal de intercambio, colaboración y de experiencia desjerarquizada. El acceso a la información es fundamental para la generación de conocimiento.

Daniel García Andújar es el creador de Technologies To The People®, <http://www.irational.org/ttp/primera.html> y de proyectos como e-barcelona.org, <http://www.e-barcelona.org/>; e-valencia.org, <http://www.e-valencia.org/>; e.sevilla,

<http://www.e-sevilla.org/>

CC

Este artículo está bajo una licencia Recono-NoComercial-CompartirIgual de Creative Commons, bajo la cual se permite copiar, distribuir y comunicar públicamente los textos y las traducciones sin fines comerciales, y además se permite crear obras derivadas siempre que sean distribuidas bajo esta misma licencia. Licencia completa:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/es/legalcode.es>