

PLATONIQ

1. Existen multitud de factores que nos hacen entender que la educación de las artes visuales vaya migrando hacia la formación de usuarios y creadores de software. La expresión artística por medio de herramientas informáticas, que viene a llamarse Artes Gráficas Digitales, está siendo asociada principalmente a los medios de comunicación audiovisuales, a la industria y al comercio, hasta el punto de haber creado un nuevo mercado laboral en ese campo. Son las oportunidades laborales las que priman en un sector tan precario y a menudo “descontextualizado” como es el de las artes visuales. También a nivel económico la distribución de las artes visuales va dejando de fundamentarse en el comercio del objeto y se acerca a los modelos de la música o el cine que están basados en la difusión pública de contenidos inmateriales y en el control de los derechos de acceso de estas producciones. Con la digitalización, los soportes analógicos pasan a ser lógicos, y esta desmaterialización, sumada al uso de la red, posibilita que los trabajos digitales se distribuyan de una manera tan barata, rápida y global como incontrolable.

En este contexto de las economías inmateriales que luchan por mantenerse a flote, aparecen nuevas reivindicaciones. El énfasis que anteriormente recaía en los derechos de la protección del territorio, la educación o la lengua, deja el protagonismo a una nueva reivindicación popular acorde con los tiempos, el derecho al acceso a la cultura, a la comunicación, a la información, lo que se ha venido a llamar “derechos conectivos”, que evidentemente entran en conflicto con las regulaciones tradicionales de la propiedad intelectual. No obstante, hay que señalar que este aspecto, que a priori es percibido por los autores como una señal de peligro, si es entendido desde el punto de vista de la promoción, difusión e internacionalización que proporciona sumar las estrategias tecnológicas al acceso libre de los contenidos, si eso es así, entonces el intercambio puede resultar ventajoso. Incluso siendo aún más coherentes con el contexto en el que vivimos, y regresando de nuevo al ámbito de la educación, creemos que la inversión en sistemas que optimicen el acceso y la distribución de las artes actuales, junto con estudios, manuales o recursos, podría convertirse en campo de cultivo a la hora de pensar en un nuevo modelo de enseñanza que capacite y permita al alumnado adquirir procedimientos de aprendizaje útiles y actualizables a lo largo de su vida. Los rápidos cambios de la economía y de la técnica hacen inservibles incluso una formación orientada hacia lo profesional, ya que la propia mutación de las empresas y la evolución de los conocimientos vuelven obsoleto cualquier información que se transmita en los centros académicos. Si anteriormente se decía que el saber era recordar, así como aprender es comprender, en la actualidad saber es saber buscar y elegir, conocer los mecanismos para penetrar en la abundancia en lugar de seguir aumentándola.

2. Desde nuestro punto de vista, es vital para un aprendizaje significativo una enseñanza situada y experiencial. Para llegar a esto resultaría más eficaz, si en lugar de partir de la teoría y la distancia sobre los fenómenos y realidades, especialmente en un ámbito tan desconectado socialmente como es el de las artes visuales, se educara desde la solución de problemas auténticos o al menos desde la investigación productiva con comunidades experimentadas. Pensamos que este enfoque promueve la reflexión en la acción y facilita el desarrollo de estrategias adaptativas y extrapolables en los alumnos.

Los estudiantes se apropiarán mejor de las prácticas y herramientas culturales a través de la interacción con miembros experimentados y en contextos concretos. Este cambio de enfoque mejorará el entendimiento y la capacidad de interpretar con criterio propio cualquier teoría relacionada.

En la mayoría de los casos, el arte o las artes se perciben socialmente como pretextos para favorecer el ocio, probablemente por la fuerte industrialización de la cultura. El problema principal es que los aspectos creadores de investigación y conocimiento en las artes visuales han ido infravalorándose socialmente y no acaban de estar debidamente atendidos en el entorno educativo institucional. Por ejemplo, la innovación debería ser uno de los objetivos en los trabajos académicos y, como resultado, probablemente obtendríamos unas relaciones experimentales más contundentes con áreas de las ciencias, la educación, el urbanismo y la arquitectura o el trabajo social. Sin duda el desarrollo de estas relaciones, además, mejoraría o transformaría la imagen elitista e intrascendente que a menudo se tiene de las artes visuales.

Si tomáramos conciencia del impacto de las industrias culturales y de las artes visuales en una sociedad altamente audiovisualizada, ello nos conduciría a preguntarnos qué es lo que NO estamos haciendo para que los artistas visuales no tengan un papel fundamental en nuestro contexto. Son evidentes los beneficios de la cultura tanto en el nivel económico como en el nivel de jugar una función clave en el crecimiento civil o en la recomposición del tejido social, y nos parece vital para la sanidad cultural, especialmente en la educación de las artes, recuperar este potencial que ha ido decayendo tanto por la falta de propósito y aptitud innovadora como por la tendencia general de la formación académica en reproducir los métodos y estereotipos válidos en épocas anteriores, pero descontextualizados en la actualidad.

3. Aprovechamos, como colectivo Platoniq, cualquier formato público para traducirlo en producción de conocimiento compartido, ya sea desde el desarrollo de herramientas o desde la investigación colectiva generada en talleres y acciones. No separamos lo que habitualmente se concibe como ámbitos o fases diferentes: la producción puede estar intrínsecamente relacionada con su comunicación, o el contexto de distribución puede ser ideal para la formación. En todo caso entendemos nuestras actividades como experiencias piloto contextualizadas, con una vocación alternativa a la concepción del conocimiento como dominio de saber de las comunidades académicas o científicas que se ha venido imponiendo como única vía aceptada. Hemos comprobado, a partir de nuestra práctica cultural, la importancia de las interacciones sociales entre las personas actuando en contextos determinados. Desde ese punto de partida hemos organizado espacios temporales de encuentro, de transmisión de información y experiencias, que en la mayoría de los casos han acabado por configurarse como estrategia pública, acción mediática y archivo común de los resultados.

Detectar necesidades o problemáticas actuales para pensar en soluciones, aunque sean utópicas o incluso erróneas junto con los grupos afectados, suele proporcionar resultados aprovechables tanto para los estudiantes o investigadores, como para las comunidades con falta de recursos, tiempo o creatividad agotada, siempre, eso sí, intentando no perder la óptica y la ética de intercambio. De la misma manera que la actividad es un nexo de unión entre el individuo y la comunidad, las comunidades legitiman las prácticas individuales, y éstas son vitales para el aprendizaje y la continuidad de las transmisiones de experiencia.

Platoniq es un colectivo de productores culturales y desarrolladores de software con base en Barcelona desde el año 2001. Su trabajo se centra en los posibles usos sociales de la tecnología y el trabajo en red, con el objetivo de activar estrategias que generen nuevas formas de comunicación, formación y organización ciudadana. Desde el año 2003 es un grupo colaborador del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona y durante el último año han obtenido dos premios internacionales por su proyecto *Burn Station*, en el Festival Transitorio de México D.F. y en el Festival de cultura digital Transmediale de Berlín. Actualmente producen el proyecto *Banco Común de Conocimientos*, un espacio de acción colectiva basado en la transferencia de conocimientos y la educación mutua.
<http://www.platoniq.net>; <http://opensever.cccb.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/licences/by-nc-sa/2.1/es/legalcode.es>