

## Presupuestos para una formación universitaria del artista digital: la interacción entre el campo artístico y el campo artístico-pedagógico

### Assumptions for the Digital Artist's Higher Learning: The Interaction between the Artistic Field and the Artistic-Pedagogical Field

**Alonso Eduardo Veloz Arce**

Docente Titular Auxiliar

Facultad de Artes y Humanidades

Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Ecuador



0000-0003-3446-7664

[alonso.veloz@cu.ucsg.edu.ec](mailto:alonso.veloz@cu.ucsg.edu.ec)

**Hortensia Peramo Cabrera**

Docente Titular Principal

Facultad de Artes Visuales

Universidad de las Artes, Cuba



0000-0002-5555-8664

[hortensia49@cubarte.cult.cu](mailto:hortensia49@cubarte.cult.cu)

**Fecha de enviado:** 28/09/2021

**Fecha de aprobado:** 10/10/2021

**RESUMEN:** La formación profesional de artistas de los nuevos medios en la Universidad ecuatoriana abre una perspectiva académica que puede contribuir a modificar el panorama de carencias y debilidades que presenta el arte digital en Ecuador y su enseñanza. Como objetivo se estableció el reconocer la especificidad del campo artístico y artístico-pedagógico para determinar las estrategias a usar en los procesos formativos de los artistas digitales. La investigación es descriptiva, describe la situación actual de la carrera Licenciatura en Producción y Dirección en Artes Multimedia y Licenciatura en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales. Se aplicó la investigación de campo, recolección de datos y entrevistas. Se establecieron los presupuestos teórico-metodológicos que sustentaron una formulación científica y viable de una propuesta académica encaminada hacia un cambio favorable en la situación detectada. La Universidad puede promover el desarrollo del arte digital en el campo artístico profesional ecuatoriano con una estrategia curricular concebida especialmente para la formación profesional de artistas digitales.

**PALABRAS CLAVE:** arte digital; estrategia curricular en arte; formación artística profesional.

**ABSTRACT:** The professional training of new media artists in the Ecuadorian University opens an academic perspective that can contribute to modify the panorama of deficiencies and weaknesses of digital art in Ecuador and its teaching. The objective was to recognize the specificity of the artistic and artistic-pedagogical field to determine the strategies to be used in the formative processes of digital artists. The research is descriptive, it describes the current situation of the Bachelor's Degree in Production and Direction in Multimedia Arts and Bachelor's Degree in Production and Direction in Audiovisual Arts. Field research, data collection and interviews were applied. Theoretical-methodological assumptions were established to support a scientific and viable formulation of an academic proposal aimed at a favorable change in the detected situation. The University can promote the development of digital art in the Ecuadorian professional artistic field with a curricular strategy specially designed for the professional training of digital artists.

**KEYWORDS:** digital art; curriculum strategy; artistic professional training.

Con la incursión de la tecnología en los diferentes ámbitos de la vida, también en el arte, se ha facilitado el uso de recursos para la elaboración, producción y difusión de piezas artísticas a través de las distintas plataformas virtuales, así como también, el tener acceso a ellas por los diferentes segmentos y objetivo a nivel global.

Pero las facilidades tecnológicas al alcance de todos no deben conspirar contra la calidad de la pieza, ni otorgar condición de arte ni de artista a quienes dominen esos recursos, sin proponer una idea o mensaje concebido y realizado con los fines que distinguen, y las cualidades que exige esta actividad creativa. Esto no sólo afecta al territorio del arte, también atenta contra la comprensión de este nuevo tipo de arte que denominamos comúnmente arte digital o arte de los nuevos medios, al considerar las TIC como los nuevos medios en nuestro contexto, sino que puede generar en el receptor una baja capacidad para valorar este nuevo arte y la calidad de la pieza que se muestra. Ergo, para los verdaderos artistas que optan por este camino, es un desafío extender y desarrollar su creatividad e imaginación más allá del uso convencional de las tecnologías, que pueden ser muy provechosas si se las emplea con la debida conciencia y conocimientos artísticos.

Este problema también constituye un reto para las universidades encargadas de formar artistas visuales, cuando se proponen incursionar en el arte digital. Una adecuada formación de los estudiantes que se interesen por esta disciplina comienza por entender, que se está creando arte y no manejando una tecnología vacía de significado, que no se trata sólo de realizar un dibujo, foto, video o afiche, sino de saber concebir un contenido artístico,

una pieza cargada de sentido, un mensaje dicho y comunicado a través del arte con un lenguaje diferente.

Por otro lado, la mayoría de los artistas digitales ecuatorianos han incursionado empíricamente en este lenguaje, y adquirido sus conocimientos en las nuevas tecnologías, a través de la práctica de su ejercicio profesional, más no la parte académica en su fase de estudiantes de artes visuales, carencia que genera la necesidad de crear un diseño curricular en las sedes universitarias con carreras en Artes Visuales, que postule un proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel postgraduado como de pregrado, donde necesariamente se incorpore la utilización de las diversas herramientas tecnológicas, pero donde esencialmente se establezca una verdadera sinergia entre la tecnología y la conciencia, comprensión y conocimiento de este arte.

Asimismo, no es posible proponerse una estrategia formativa en arte digital si no se establece de manera orgánica, el necesario vínculo entre la universidad y el arte profesional, o dicho en los términos que nos aportan las teorías de los campos, entre el campo artístico-pedagógico (Peramo 2011) y el campo artístico (Bourdieu 2000), y determinar las estrategias formativas mediante el diálogo activo y continuo con la producción artística y sus tendencias, aunque sin subordinarse a ellas. Quiere decir, que es necesaria una interacción entre el campo artístico y el artístico-pedagógico, puesto que uno es donde se desarrollan las experiencias del artista digital, su campo de acción específico, mientras que el segundo, es aquel del cual se va a extraer el conocimiento necesario para crear cimientos sólidos de aprendizaje para una formación artística profesional en esta rama del arte.

## **Desarrollo**

### **El fin del arte**

La idea sobre el fin del arte, formulada originalmente por F. Hegel, reeditada en posteriores y diferentes circunstancias por otros filósofos, como Arthur Danto y teóricos del arte como Gianni Vattimo o Stefan Morawski, pretenden explicar los cambios de una nueva era artística que se abrió con la cibernética y la sociedad postindustrial. Si la era pop, estudiada por Danto sobre la caja de Brillo de Andy Warhol, dio un giro no solo a los procesos creativos o al objeto de la creación, sino también a los fenómenos de la circulación y de la percepción del arte, o de la institución arte en su conjunto y de los sujetos de la creación, la era digital, que potenció también lo mediático, tan caro al pop art, ofreció un escenario totalmente nuevo, donde el proceso creativo y el perceptivo parece que se encuentran condicionados y prácticamente diluidos en la tecnología de los llamados «nuevos medios».

Las relaciones entre arte y ciencia; y entre arte y tecnología, han acompañado toda la historia de la humanidad. En este sentido, se pueden referir ejemplos de esas relaciones artísticamente productivas desde los orígenes del arte, cuando el «artista» primitivo descubría, mediante la práctica y la observación, algunas regularidades que luego explicaron las leyes de la química o la física, así como incorporó descubrimientos científicos y novedades tecnológicas a la construcción de sus metáforas, del mismo modo que requirió la elaboración de recursos específicos e instrumentos especializados o vinculados directamente al proceso creativo artístico. Fue así que las materias primas dejaron de ser minerales para ser pigmentos, y de ser fibras o crines para ser pinceles, y las vasijas dejaron de ser recipientes

para ser objetos estéticamente diseñados, superando con ello su valor de utilidad, hasta ser concebidas, incluso solamente, para agradar la vista.

De la misma manera, gracias a la mezcla del pigmento con aceite, no sólo se logró preservar la pasta, sino que contribuyó a resolver dificultades a la representación, pues permitió tiempo y cualidades materiales para experimentar otras maneras de aplicación y búsqueda de efectos que permitieron, por ejemplo, a los renacentistas, lograr el naturalismo tan ansiado, al cual también contribuyó la invención por el artista de las leyes de la perspectiva y la incorporación de los estudios anatómicos del cuerpo humano a través de la disección de cadáveres que no pocos de ellos practicaban. De igual modo, en la historia del arte posterior se mencionan las ganancias de la pintura, cuando incorpora conceptos aportados por la fotografía, como el ángulo visual y el encuadre, más los conocimientos de la física óptica relacionados íntimamente con estos inventos introducidos en la estética y técnica pictórica del Impresionismo.

Bastan estos pocos ejemplos para verificar que esta relación del arte con la ciencia y la tecnología es tan antigua como el *homo sapiens*, y también sirvan para ilustrar que en ningún caso se produjo una traspolación de la tecnología o de la ciencia al arte, sino una elección y apropiación de aquellos conocimientos y herramientas por parte del artista que, al refuncionalizarlos artísticamente, transformaron su naturaleza o finalidad original, para convertirlos en instrumentos de arte o en un medio para hacer arte, o hasta en objeto de arte.

En muchos casos esta relación, diálogo o apropiación creativa, llega a definir épocas o períodos artísticos, ya no en cuanto a estilo o

manera, sino en su dimensión estética, donde el nuevo medio propicia la designación de nuevos géneros artísticos e impacta la naturaleza misma del arte y su razón de ser.

Esto es lo que se vive con la era digital y el arte, donde las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), concebidas originalmente como medios de información y comunicación sobre soportes digitales, deviene material o medio artístico en manos del artista. Pero debe quedar claro que no se trata de informar o comunicar reproducciones de arte aprovechando estos soportes, o su empleo como reservorio, sino que los medios digitales se asimilan por el artista como una posibilidad de hacer arte de otra manera, o hacer otro tipo de arte, transformando otra vez estos nuevos medios en medios artísticos, incorporando las novedades conceptuales para el arte que estos medios implican, y propiciando un cambio en el modo de producción y de circulación del arte, y que alcanza, de forma significativa, al sujeto convencionalmente concebido como espectador.

Fue así que, en la década del 90, artistas, galeristas y críticos empezaron a hablar de «arte de los nuevos medios» para referirse a obras que empleaban la tecnología digital, tales como instalaciones multimedia interactivas, entornos de realidad virtual y arte en la red (Tribe & Jana, 2006, p. 6).

De modo que cuando se habla del arte de los nuevos medios se hace referencia a una nueva etapa de la relación histórica entre arte y tecnología, que se define, en síntesis, como toda expresión artística que incorpora las nuevas tecnologías de comunicación a sus propósitos artísticos, y llega más allá, pues da apertura a una nueva dimensión estética, la digital.

Algunas de estas técnicas, y en especial, la participación de la informática, buscan explorar

un espacio digital con mayores expectativas creativas para el artista, pero también para el público, pues «el espectador, hasta ahora pasivo, se convertía en un ser activo, en artífice del arte» (Walther & Ruhrberg, 2012, p. 581). Sobre esto último cabe aclarar que en el arte, según las teorías de la comunicación y la percepción artística, nunca el espectador fue ni es enteramente pasivo, pues el proceso de percepción artística implica una actividad co-creativa que ese sujeto realiza desde su subjetividad, conocimientos y vivencias; de ahí que importantes semiólogos como Umberto Eco hayan explicado el fenómeno de la polisemia en el arte, es decir, el hecho de que existen lecturas y significados múltiples sobre una misma obra aportados por cada uno de sus perceptores. De esta forma se fundamenta que la percepción es en verdad el último eslabón del proceso de la creación y del sistema de la comunicación artística, donde se concreta una relación intersubjetiva entre el sujeto creador y el perceptor (Peramo, 1992).

### **Aspectos importantes del arte digital**

Se pueden señalar cuatro aspectos en que el arte digital se diferencia del arte convencional, incluyendo el aporte de la vertiente de producción de arte contemporáneo de corte relacionista (Bourriaud, 2006) que enfatiza las cualidades e intencionalidades peculiares de este arte como interacción.

El primer aspecto, que en las artes no digitales el artista no siempre trabaja conscientemente con la expectativa de la co-creación, sino que, por lo general, crea libremente, sin atenerse a ella, aunque en los últimos años, esta cualidad ha sido desbordada o cancelada por un arte que abandona los espacios tradicionales de legitimización para

Alonso Eduardo Veloz Arce, Hortensia Peramo Cabrera

incursionar en los espacios públicos, intervenirlos y provocar la interacción con el público no avisado.

El segundo aspecto, derivado del anterior, que no siempre el artista ha promovido la participación productiva directa del perceptor, sino que esta co-creación queda al nivel subjetivo de la percepción, es decir, no es productiva, el espectador no interviene o modifica el objeto artístico, con la excepción de las tendencias que en el siglo XX se propusieron incorporar al perceptor como actor directo del proceso creativo, por ejemplo, a través del *happening*, a lo que se suman de forma más evidente y masiva las propuestas públicas ya referidas. Respecto a estas dos cuestiones, en el caso del arte de los nuevos medios, la expectativa co-creativa no sólo es consciente en el artista sino que pasa a un primer plano, en lo fundamental, a través del importante «principio de inmersión», premisa imprescindible para construir una obra virtualmente autónoma que genere propuestas que trasciendan los tradicionales límites espacio-temporales de la obra convencional, tal como señala Jeffrey Shaw: se busca «la posibilidad de originar instalaciones inmersivas a partir de la incorporación de los nuevos dispositivos tecnológicos» (Fernández, 2012, p. 24) que involucren al público como parte integrante y fundamental, no sólo del proceso creativo, sino de la pieza.

El tercer aspecto a considerar es que, mientras en las artes no digitales los medios técnico-artísticos están en manos del artista, incluido su propio cuerpo como sucede en el performance, o apele a una propuesta inmaterial, como el caso del arte sonoro, en el de los nuevos medios, el artista pone los medios en manos del espectador, quien pasa a

manipularlos u operarlos para obtener experiencias artísticas propias o determinados resultados senso-perceptivos o de otro tipo, a veces más promovidos que previstos por el artista.

Por último, como cuarto aspecto podría considerarse que, a pesar del estrecho vínculo histórico ya observado entre arte y tecnología, en los nuevos medios, el peso que tiene la tecnología parece superar las anteriores relaciones, tanto que ha provocado uno de los asuntos más debatidos, a la vez que menos precisados, en este tipo de arte, el concerniente a la delimitación de sus territorios, hasta dónde llega uno y comienza el otro, así como determinar qué es arte digital y qué no lo es. A estos problemas se suma la complejidad que acarrea el hecho de que se está tratando con un campo ilimitado de exploración y producción artística, dada la infinitud que hoy día propicia y evidencia el mundo digital.

### Corrientes artísticas y sus antecedentes

Varios fueron los acontecimientos que dieron inicio o fueron antecedentes al arte digital, y tanto con referentes artísticos como tecnológicos. Existen corrientes creativas artísticas anteriores que, sin obviar sus particulares cargas conceptuales e intenciones, al trabajar con la estética de los materiales, su nueva visualidad y sus tecnologías, como el *ready made*, el constructivismo ruso, la Bauhaus y el pop art, permiten establecer puentes con el arte digital. Asimismo, debe tenerse en cuenta la trayectoria tecnológica que contribuyó al despegue del arte digital, en la que se pueden citar propuestas ya visibles en los años 50 tan importantes como Nicolas Schôffer, padre del video, del arte cibernético y de la interactividad; también hay que mencionar a Nam June Paik,

quien contribuyó a este segmento del campo artístico con el video-art, a Larry Cuba en los 70, quien «fue uno de los pocos artistas en servirse [...] de tecnología informática digital para investigar las posibilidades de la animación abstracta» (Walther & Ruhrberg, 2012, p. 593) y John Whitney St., artista pionero de la animación por computadora.

Recordamos al inicio que el cambio de era fomentó teorías sobre el fin del arte; pero pese a los fundamentos que estas ideas poseen, la realidad es que estos medios, si bien han permitido ampliar el campo de posibilidades artísticas, no han destituido o sustituido el arte que se vale de los hoy considerados medios convencionales o tradicionales. Así lo resalta Heinrich Klotz:

*Los nuevos medios otorgan un espectro más amplio de instrumentos de mediación, donde las artes convencionales conservan su lugar. La historia del arte de los últimos 200 años muestra que el espectro de medios se ha extendido sin que ninguno de ellos haya caído en desuso. (Walther & Ruhrberg, 2012, p. 619)*

Como se observa, el efecto es de ampliación, mas no de sustitución, y en esta, al igual que en todo arte, tales novedades ganan condición de arte y de durabilidad a pesar de su naturaleza aparentemente efímera y virtual cuando «se trata de un acto poético único que puede tener un efecto perdurable si continúa vivo en la mente del espectador» (Walther & Ruhrberg, 2012, p. 601).

### Relación entre el arte y la tecnología

Está claro entonces que en esta relación arte-tecnología hay algo fundamental que no debe perderse de vista: el arte digital no puede

entenderse como un modo de arte supeditado a la tecnología, sino concebido y producido a través de esta tecnología.

Pareciera ocioso referir tales presupuestos conceptuales y valorativos, pero según lo obtenido en esta investigación, existe todavía mucha confusión y desconocimiento en la designación, conceptualización o distinción de lo que es y no es arte de los nuevos medios. Y para una muestra concreta, se expone uno de los casos sometidos a estudio.

La experiencia en la carrera de Arte de los nuevos medios en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, denominada Licenciatura en Producción y Dirección en Artes Multimedia, y Licenciatura en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales, carreras vigentes desde el año 2008, demostró que la ingeniería no forma artistas.

Los productos elaborados por los estudiantes (ilustraciones, poster, fotografías, animaciones, videojuegos y otros) aun cuando estaban concebidos formalmente con cierta artísticidad, no eran en sí, obras de arte, ni digitales, ni de ningún tipo. Esto llevó a pensar que la carrera estaba confusamente planteada desde su denominación, donde se asumía el arte de dominar la tecnología y sus productos como sinónimos de arte digital. No existía una intención o necesidad de reorientar el perfil formativo, pues este tenía dividendos que respondían a una demanda profesional y de empleo vigentes, pero no satisfacían vocaciones ni intereses artísticos ni tributaban a este sector. Atendiendo a esta circunstancia, en un primer momento se pensó que podrían satisfacerse vocaciones en el terreno artístico aprovechando las capacidades y recursos ya instalados y se consideró que el problema se podría resolver agregando algunos contenidos de arte a la malla

Alonso Eduardo Veloz Arce, Hortensia Peramo Cabrera

vigente. Sin embargo, desde las primeras indagaciones sobre el problema, se advirtió que se estaba mirando el asunto desde el campo equivocado. Había que colocar la nueva perspectiva formativa, no en la tecnología, sino en el campo del arte. Esta nueva perspectiva determinó la necesidad de establecer una condición esencial para el proceso formativo: si no hay idea artística, de nada sirven los medios, por muy sofisticados que estos sean o por mucho dominio que el individuo tenga de ellos. El arte digital implica un cambio de mentalidad creativa y proyectiva en el artista, es verdad, pero el artista y su intencionalidad artística son siempre quienes proponen y disponen.

A partir de esta revelación, faltaba cómo concretarla en el campo de la enseñanza profesional del arte, y encontrar y apropiarse de los fundamentos teóricos metodológicos que la sustentan. Es así que se asume la teoría, de soporte bourdiano, sobre la existencia y pertinencia de un campo específico, formulado y sustentado por Peramo (2011), al cual denominó campo artístico-pedagógico, en donde esta última, concebida como un campo, presenta especificidades y goza de una relativa autonomía respecto a los campos artístico y pedagógico con los que se relaciona. Aunque también reconoce que, si hay un punto de partida y de orientación fundamental para la enseñanza del arte, ese es el campo artístico.

Llevado este postulado a la práctica formativa, la propia autora Peramo (2011), en su curso Diseños curriculares en artes visuales, plantea que una de las primeras tareas que tiene que emprender una institución formadora en arte es documentarse sobre lo que está ocurriendo en el campo profesional del arte, cuáles son sus tendencias, sus demandas, sus dificultades y sus fortalezas, porque de ello depende, en buena

medida, la estrategia a seguir por los procesos formativos. En igualdad de condiciones, también hay que indagar acerca del estado del propio campo artístico-pedagógico, su capital acumulado como principal fortaleza, y demás requisitos necesarios no sólo para corresponder a la demanda cualitativa del campo artístico, sino que, valiéndose de sus propias acumulaciones y potencialidades, puede promover soluciones y líneas de desarrollo en ese campo. De este modo quedaba planteado, como principal fundamento teórico-metodológico la necesaria interacción entre el campo artístico y el artístico-pedagógico, aunque sin perder de vista lo que aporta.

### **El campo artístico y campo artístico-pedagógico: su interacción**

De forma general, el campo pedagógico es un campo del saber constituido por sujetos, prácticas y discursos que dan sentido al cambio educativo y un proceso formativo, aunque en algunas ocasiones es adaptado a la especificidad de alguna enseñanza particular. Pero advierte que el campo artístico-pedagógico no se subordina a ninguno de los dos campos fundamentales de su relación, y que la especificidad del campo artístico-pedagógico se define en su relativa autonomía a partir del establecimiento de una doble correlación de fuerzas con el campo artístico y con el campo pedagógico (Peramo, 2011).

Lo importante aquí, según Peramo (2017), es destacar que esta especificidad de campo, a la vez que sirve de plataforma teórico-metodológica específica para los procesos formativos en arte, obliga a no perder de vista lo artístico-pedagógico, como categoría de especificidad, a la hora de planificar los procesos formativos en esta esfera. Es decir, que el investigador tiene

que posicionarse en este campo y mirar desde aquí su proyecto, sin dejarse llevar por las exigencias del campo artístico ni por los requisitos del campo pedagógico en sus estados puros, sino tomarlos en cuenta, pero que debe trazar la estrategia propia de su campo, que le servirá de guía, así como estudiar el particular espacio donde se inserta el proyecto o programa formativo a proyectar.

Para emprender la tarea de formular una posible formación profesional del artista digital en la universidad en estudio, se procedió con el primer paso de todo proceso curricular: la investigación. Y siguiendo los presupuestos teórico-metodológicos de estos procesos en las artes, arriba apuntados, la indagación comenzó por el campo artístico, específicamente, el campo del arte digital, donde están los artistas, los espacios especializados, los circuitos de promoción y difusión, entre otros componentes de la institución arte. El segundo campo para indagar era el artístico-pedagógico, con el interés de observar cómo se comporta la formación profesional del artista digital en las universidades de Ecuador.

El resultado de la primera indagación arrojó que el artista digital ecuatoriano, aunque recibió formación académica en alguna rama de las artes visuales, en lo que respecta al arte digital generalmente se ha formado en la propia práctica artística, pues ninguno de los entrevistados recibió un curso formal en arte digital, como también evidenció algo muy importante: que sólo asumieron estas herramientas si lo demandaba su proyecto creador, lo que confirma que la formación de la personalidad artística va por delante del dominio de los medios, cualesquiera que estos sean. También se observó la escasa difusión que tienen los trabajos realizados por estos artistas:

no hay espacios especializados, a pesar de algunos buenos intentos, o las necesarias confrontaciones; tampoco la crítica se hace eco, ni los perceptores potenciales parecen estar enterados, ni interesados, en esa perspectiva del arte. La institución rectora de la cultura, al ser consultada, reconoce esta debilidad dentro de la institución arte. Con este resultado afloró la pregunta de hasta qué punto será necesario formar especialistas en una práctica artística que no le preocupa a casi nadie, o hasta qué punto esta es una opción posible o viable para los jóvenes estudiantes. Si se pensaba en una quimera, si era pertinente la investigación. Sin embargo, las entrevistas practicadas a profesionales y estudiantes mostraban una tendencia favorable a nuestros propósitos.

El desenlace de la segunda indagación, sobre el estado de la formación del artista digital en las universidades, mostró un panorama doble: desalentador, porque apenas se encontró referencias, y alentador, porque parecía que todo estaba por hacer, de modo que, sin descartar las escasas experiencias formativas para un posible diseño curricular, se centró la atención en las entrevistas con los artistas digitales o que hacen arte digital, pues ellos podían ofrecer información útil para el proyecto. La recogida de información se basó en tres preguntas fundamentales: cómo se formó, si se debe formar y cómo cree que se deba formar un artista digital en la universidad ecuatoriana.

Con la información recogida y procesada, se profundizó en la teoría curricular, sin perder de vista las especificidades que esta tiene cuando de arte se trata. Además, para enfrentar la propuesta luego de la incertidumbre apuntada, se contaba con el aliento que proporciona la afirmación de que una acción formativa con una debida estrategia puede promover

Alonso Eduardo Veloz Arce, Hortensia Peramo Cabrera

modificaciones en el panorama artístico profesional (Peramo 2011) y con el papel de adelantado que en muchas ocasiones corresponde realizar a los procesos formativos y sus instituciones.

La teoría curricular propone las bases conceptuales sobre las que se asientan los enfoques que la sustentan, y una de las principales es que concibe la proyección del currículo como constructo socioeducativo y político; esto lleva a una primera pregunta: ¿qué artista se quiere formar? En la respuesta hay que tomar en cuenta los discursos institucionales, pero también otros dos discursos, como apunta Peramo: el artístico y el propiamente artístico-pedagógico. El artístico, porque ahí se encuentra el modelo profesional a seguir, sus procesos creativos, intencionalidades, rutinas y resultados; el artístico-pedagógico, porque la institución formadora es la que realiza un procesamiento que sólo ella está en capacidad de llevar a cabo con su propio capital: decantar las prácticas artísticas y su conversión en prácticas artístico-pedagógicas. Esto último se vincula con el enunciado de la relativa autonomía del campo de la enseñanza del arte, y también se ajusta a la teoría curricular, que en el caso de los procesos curriculares en arte abarcan desde el diseño del especialista o qué artista se pretende formar, que no es sólo lo que debe saber, conocer y saber hacer, sino su proyección como artista en tanto ser humano y social, proyección estratégica que debe reflejarse en la malla curricular, los programas, las didácticas especializadas en materias artísticas y hasta la clase, en íntima relación de la teoría con la práctica.

Al asumir la especificidad de este campo y determinado el posicionamiento, se plantea

como problema a resolver ¿cómo se diseña el proceso formativo de un artista digital?

El caso de estudio planteaba la disyuntiva entre hacer un nuevo diseño curricular o enfrentar una transformación curricular sobre la carrera ya montada en la universidad, como principales opciones. Se optó por la segunda alternativa a partir de Horruitiner (2006), donde se establece la siguiente diferencia: «el rigor del diseño curricular es solo una etapa, un momento de un proceso mucho más complejo, que es la transformación curricular» (p.1); de manera que el término «transformación curricular» se consideró como el más adecuado al cambio que debe de sufrir el actual currículo con miras al profesional que pretendemos formar.

### **Proceso formativo**

De manera que en la construcción de este proceso formativo artístico no debe de faltar, como mínimo, los siguientes aspectos, claramente detallados por Peramo (2011)

1. Estrategia: define la concepción formativa para la obtención de un modelo determinado de artista.
2. Diseño curricular: revelador de la estrategia, concebido en función del modelo del artista que se desea formar.
3. Didácticas especializadas y específicas: diseñadas como resultado del proceso de academización o conversión de la experiencia artística en artístico-pedagógica.
4. Indicadores de calidad artístico-formativa: definidos en relación con el modelo de artista para medir la eficiencia cualitativa del proceso y sus resultados.

Como el resultado investigativo pretende formular un programa de formación del artista

Alonso Eduardo Veloz Arce, Hortensia Peramo Cabrera

digital en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, cada uno de estos aspectos debe tener expresión concreta y adecuada a las circunstancias e intereses del campo artístico y del artístico-pedagógico ecuatoriano, aunque esto no invalida su consideración en otros contextos posibles.

Horruitiner (2006) y Peramo (2011) en sus conferencias, también otros autores consultados, concuerdan en plantear que primero hay que definir la estrategia formativa, pues las demás tareas a realizar deben guiarse por ella. Además, resaltan que el nuevo diseño o cambio de currículos transita por diferentes etapas como: preparación, diseño, ejecución y evaluación.

### **Etapas del proceso de formación del artista digital**

La primera etapa, la preparación, se encarga de preparar a quienes serán los encargados de desarrollar y elaborar el nuevo currículo, donde, por supuesto, se priorizan los docentes. La del diseño, es donde se pone en marcha la construcción colectiva del diseño curricular.

La etapa de la ejecución, «donde los currículos adquieren vida en la clase» (Horruitiner, 2006, p. 3), y la última etapa de la evaluación, que tiene presencia durante y después del proceso formativo, lo cual significa que el proceso curricular no termina en el diseño curricular, sino que continúa durante su aplicación y en la evaluación sistemática del mismo.

El diseño o modelo de formación, como resultado del proceso curricular, se articula en tres definiciones fundamentales: el objeto, el problema y el objetivo de la transformación curricular, que, articuladas, conforman los elementos básicos del macrocurrículo, a la vez generan una caracterización de la carrera como

un todo, dando como resultado el modelo del profesional. Para el caso de la formación del artista digital, este paso llevó a las siguientes precisiones preliminares.

El objeto de la profesión es la realidad sobre la cual recae directamente la actividad de la profesión, por lo que constituye un aspecto esencial de la caracterización de la carrera. Como parte del objeto de la profesión se identifican dos aspectos esenciales: las esferas de actuación o áreas de desempeño laboral donde el profesional se manifiesta como tal, en este caso sería el campo artístico profesional, y en particular el de la producción digital que se desarrolla dentro de este espacio; y los campos de acción, que «constituyen aquellos contenidos esenciales de la profesión que aseguran el desempeño profesional del futuro graduado» (Horruitiner, 2006, p.8), situación a determinar a través de los relatos de los propios artistas digitales y de instituciones con experiencia en este perfil formativo.

La identificación del problema, como centro de la investigación curricular, requiere la precisión de los objetivos formativos del nuevo perfil. Según Peramo (2017) el problema se concibe como una categoría pedagógica: qué y cómo, punto de partida para definir los objetivos formativos; estos objetivos se determinan siguiendo una lógica pedagógica, en nuestro caso, una lógica artístico-pedagógica, modos de actuación profesional llamados por algunas competencias, donde no sólo se concibe lo instructivo, sino lo educativo, y donde, en nuestro caso, es inherente el *habitus* artístico profesional, o sea, las rutinas propias de este profesional en su campo, todavía bastante indeterminadas.

Una vez definida la estrategia de qué artista digital se pretende formar, está por delante precisar el cómo formarlo.

Otra definición son los problemas de la profesión, aspecto fundamental porque, tal como indica Horruitiner (2006) «sin una adecuada precisión de los problemas no es posible conocer ante cuál realidad se ha de enfrentar el estudiante luego de graduado» (p. 8). En esta investigación, los principales problemas fueron detectados a través de la indagación preliminar sobre el estado del arte digital profesional en el país, y aunque no corresponde a la universidad resolverlos, sí los debe tener en cuenta para orientar debidamente el proceso y ofrecer alternativas al estudiante-artista, categoría que aporta la teoría del campo artístico pedagógico. Como dice Peramo (2017) no se debe aspirar a formar «artistas desempleados», ni carreras que no creen expectativas profesionales reales, aunque en arte, por lo general, el artista encuentra sus propios rumbos. En este sentido, se reclama la definición de los conocimientos, destrezas y habilidades, en otro término, las competencias que debe desarrollar y luego mostrar el egresado. Este es un asunto complejo, porque la competencia artística depende de muchos factores propios de este campo, donde la subjetividad creativa y evaluativa suelen ser fuertes condicionantes.

La tercera definición hace referencia al objetivo de la transformación curricular, que «constituyen la imagen anticipada del objeto ya transformado» (Horruitiner, 2006, p.9) que, en términos pedagógicos, son un modelo del encargo que la sociedad solicita a la universidad, o que la universidad acoge por una toma de conciencia de la necesidad de realizar el cambio. Ellos también serán en el plano didáctico la guía para determinar el contenido de la enseñanza y

sus métodos específicos. En este proyecto, el modelo está en el campo artístico, en la producción nacional, regional e internacional de arte digital, que junto a la estrategia sociocultural definida sobre qué artista se quiere formar, traza el «deber ser» del diseño y sus didácticas específicas.

También plantea Horruitiner (2006) que la universidad debe proceder a la presentación y defensa del nuevo diseño curricular ante la sociedad; en nuestro caso, está establecido que debe presentarse a las autoridades universitarias para su posterior aprobación y aceptación del Consejo de Educación Superior (CES). Pero, por tratarse de un perfil artístico, y por relación imprescindible entre el arte y su enseñanza, también deben estar presentes los artistas, y especialmente, una representación de los artistas digitales locales, así como una representación de los posibles empleadores del futuro egresado, y no como público, sino como oponentes de la propuesta, lo que permitirá aprobar el proyecto con todas las partes interesadas e implicadas.

Una vez aprobado y puesto en marcha, como bien enseña la teoría curricular, lo que más peso tendrá es la validación del diseño durante el proceso formativo donde la práctica artística de los estudiantes-artistas es determinante, incluso en su seguimiento como graduados. Por eso es tan valioso el último de los pasos a seguir, el de la evaluación, especialmente en el caso del arte, donde todo transcurre simultánea y vertiginosamente, más si se trata de arte digital.

En cuanto la segunda condición, que el diseño curricular que se propondrá debe revelar la estrategia planteada, y en particular, la caracterización del arte digital determinada desde las prácticas artísticas y sus teorías, ya se ha observado que no es la tecnología y la

Alonso Eduardo Veloz Arce, Hortensia Peramo Cabrera

posible mezcla multimedial la que determina que un producto digital sea arte, sino que es la creación, la formulación de una idea e intención artística y la construcción de un discurso artístico propio, lo que hace que un producto de este tipo sea arte; lo peculiar en este caso, es que estará concebido y realizado desde una nueva dimensión estética: la dimensión digital: una construcción multifactorial «que no sólo rompe las barreras tradicionales entre los diferentes artes, sino también, introduce el enfoque artístico en áreas que hasta entonces estaban alejadas» (Riboulet, 2013, p.139).

Por eso habrá que comenzar por pensar en formar este artista considerando las valiosas experiencias acumuladas por los artistas entrevistados, y otros, así como las referencias registradas en otras universidades, y en función de la estrategia formativa formulada, así como teniendo en cuenta las innovaciones que plantean la pedagogía y las didácticas especializadas contemporáneas. De ahí que habrá que comenzar por el Dibujo Artístico y el resto de las asignaturas establecidas universalmente para el dominio de estos conocimientos y destrezas como medio de expresión y concreción de una obra en el territorio de las artes visuales.

En cuanto a las materias de la especialización, directamente vinculadas a la dimensión estética digital, sus didácticas especializadas deberán tener en cuenta el desarrollo de habilidades necesarias en el estudiante-artista para enfrentar la dinámica galopante de estos medios y las variantes que ella proporciona, debe proyectar la adopción de una rutina creativa que propicie construcciones artísticas inmersivas, pero que en cualquiera de sus soluciones, el estudiante-artista parta siempre de preguntas propias del proceso

creativo ante cualquier nuevo recurso a emplear y para la producción de una nueva obra.

Consecuente con el principio de inmersión, debe además asimilar que está tratando con un nuevo tipo de performance, puesto que su obra sucede en el desarrollo de un tiempo y espacio determinados, con la diferencia respecto al performance convencional donde cada presentación se convierte en una obra única, puesto que el soporte es el cuerpo del artista, variable en tanto humano, mientras que en el arte digital el performance se desplaza al cuerpo del espectador y se trabaja con invariantes pre-determinadas por el artista, pero que proponen una reutilización del soporte y una repetición o variación de la experiencia, ahora, por parte del receptor. Es decir, se unen *aestesis* (percepción) y *poiesis* (creación). Hay un traslado o desplazamiento del cuerpo del artista al cuerpo del espectador-actor.

Precisamente, debe familiarizarse con la realidad virtual y trabajar para permitir el acceso a un mundo artificial generado por una computadora, que ofrece la posibilidad de interactuar con dicho entorno y con otros receptores; de ahí que, en los estudiantes-artistas debe estimularse «la experimentación y elaboración de lenguajes corporales de sustitución» (Walther & Ruhrberg, 2012, p. 617) donde tales lenguajes corporales pueden ser guiados por periféricos externos que elevarán la experiencia interactiva del público con la obra.

Continuando con la reflexión de Contreras (2012) sobre la condición digital, cuando estima que «introduce en el arte más democracia, más libertad de intercambio de experiencias estéticas entre un público más amplio», la didáctica específica debe implicar a la estética relacional que propone Bourriaud (2006,) al resaltar la significación de los entornos tecnológicos

construidos para la relación entre y con las personas, migrando de un escenario artístico que buscaba la construcción de situaciones creadas a partir de imágenes artísticas predeterminadas, por ejemplo una pintura, a otra que se despliega en un entorno virtual, donde el individuo es parte de la construcción de la pieza o de la experiencia artística. Esto tiene además el significado de lo que representa en la formación del estudiante-artista, en su comprometimiento, a través de lo virtual, con la realidad social con la que se relaciona y sobre la que espera lograr alguna incidencia con la complicitad del espectador inmerso en su propuesta.

También el estudiante-artista debe aprender a explotar la diversidad de los sentidos humanos, para ser capaz de provocar una experiencia multisensorial en la que se mezcla lo visual, auditivo y hasta lo tangible (incluso por medio de prótesis para lograr palpar los entornos virtuales) con el fin de producir obras de arte basadas en una repetición de códigos binarios (ceros y unos) creando experiencias artísticas digitales, han dado pie a definiciones y clasificaciones diversas como las de *computer art*, *software art*, *videogames art*, *net art*, y otras clasificaciones artísticas que se han apropiado del campo de la realidad virtual e inteligencia artificial. Por supuesto que el currículo se completaría con disciplinas universitarias establecidas y, de forma fundamental, con aquellas materias de naturaleza humanista que proporcionan soportes y herramientas teóricas y conceptuales imprescindibles al desarrollo de la creación artística.

La tercera condición propuesta, la definición de las Didácticas especializadas y específicas: diseñadas como resultado del proceso de academización o conversión de la experiencia

artística en artístico-pedagógica, depende de las definiciones curriculares expuestas en los párrafos anteriores, y tal como lo propone el enunciado, la tarea debe enfocarse desde las experiencias de los propios artistas digitales a partir de las preguntas que les fueron realizadas en las entrevistas: cómo se formó, se debe y cómo cree que se debe formar. Lo más probable, y necesario, es que algunos de ellos integren el colectivo que deba diseñar el perfil, la malla curricular y los programas correspondientes. Pero también el enunciado advierte que se trata de una conversión, no de llevar al taller universitario la práctica artística, sino transformarla en artístico-pedagógica. No se trata de hacer arte digital, sino de enseñar a hacer arte a través de los medios digitales, lo que implica un cambio de rol: de artista a artista-profesor, otra de las categorías de la teoría de base asumida.

Para el cuarto y último ítem o condición: precisar los indicadores de calidad, se tiene en cuenta que el diseño curricular responde no solo a la experiencia de quienes lo conciben y ejecutan, sino también al desarrollo económico y social, a los espacios donde habitualmente se emplean o con los que se vinculan estos graduados, a los avances científicos y al nexo con la actividad de postgrado. En el caso del artista digital, a las necesidades del desarrollo cultural específicamente artístico y como espacio de inserción del graduado, el campo artístico.

Ante la indispensable pregunta: ¿cuáles podrían ser las demandas de profesionales de sus principales empleadores? habría que tener muy en cuenta que por las especificidades de la formación artística y particularmente en la formación de creadores, es imposible de planificar cuantitativamente una relación oferta-demanda. Más bien debe mirarse lo cualitativo,

Alonso Eduardo Veloz Arce, Hortensia Peramo Cabrera

observar el comportamiento del campo artístico, aunque, y es otra especificidad del campo artístico-pedagógico que señala Peramo (2017), la acción formativa puede proporcionar cambios cualitativos en la esfera profesional, tanto como generar nuevas «demandas» profesionales. Por su parte indica Horruitiner (2006) que «solo en vinculación con los empleadores es posible brindar una respuesta completa al problema planteado» (p. 5). Pero en el caso del artista digital, no se trata de los empleadores, sino del campo artístico, por eso es tan importante el criterio del artista digital y las garantías que puede ofrecer la institución arte y la política de los rectores y gestores culturales. También plantea tener en cuenta las tendencias que se experimentan en la ciencia y en la tecnología, y su vínculo con el perfil a formar, que, en este caso, resulta obvio el vínculo entre arte y tecnología.

Para finalizar, restaría por fundamentar dos condiciones que agrega Peramo (2017) en sus conferencias sobre Diseños curriculares en las artes visuales: la fundamentación de la pertinencia del nuevo currículo o de la transformación curricular, y el estudio de factibilidad para su posible introducción en la práctica formativa. Se considera, que la pertinencia está fundamentada en tres cuestiones: primera, y aunque no sea suficientemente visible, en Ecuador existe una producción de arte digital desarrollada por un grupo de artistas profesionales, lo que significa un interés y expectativa en esta vertiente creativa dentro del campo artístico, en lo que la formación en este perfil puede contribuir, cuantitativa y cualitativamente, a potenciar su visibilidad y su inserción en los circuitos de circulación de cualquier nivel y alcance; segunda, estos artistas fueron capaces de

incursionar en el arte digital porque contaban con una formación previa como artistas, lo que indica la conveniencia de esta formación básica, y, en opinión consensuada, estiman que la universidad debe viabilizar esta formación para que sea más sólida y expedita.

En cuanto al estudio de factibilidad, puesto que se parte de una carrera en funcionamiento que usa los medios digitales y que cuenta con profesores calificados en sus usos, la base material y profesoral tecnológica para el nuevo perfil está garantizada. Lo que faltaría asegurar, sobre todo, es el cuerpo profesoral imprescindible para las disciplinas que constituyen los cimientos de la especialidad artística, artistas-profesores que orientarían las aplicaciones específicas de las tecnologías a los diferentes proyectos artísticos que emprenderían sus estudiantes-artistas.

### **Conclusiones**

La conceptualización más importante que hasta el momento se ha determinado es que las preguntas estratégicas en un proceso curricular en arte, en nuestro caso, arte digital, únicamente son posibles de responder en la interacción entre el campo artístico y el campo artístico-pedagógico, dentro del marco y necesidades que establece el campo socio-cultural donde se inscribe el proyecto. Y la convicción de que desde la universidad se puede promover el desarrollo del arte digital en el campo artístico profesional ecuatoriano, con una estrategia curricular diseñada científicamente para la formación profesional de artistas digitales.

Es necesaria la transformación de la malla curricular de la carrera en cuestión, puesto que esta debe ser redireccionada a formar profesionales en arte digital, con conocimientos sólidos en cuanto a los diferentes entornos y

medios, sin olvidar que su perspectiva formativa debe estar cimentada en el campo del arte, y no desde la tecnología, con un enfoque más concreto en el desarrollo de su personalidad artística creativa que asuma como herramientas artísticas el manejo de los medios digitales, con el aprovechamiento de sus recursos puestos en función de una idea, proyecto o discurso artístico.

### Referencias bibliográficas

- Bourdieu, P. (1990). *Sociología y cultura*. México: Ediciones Grijalbo.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Trad. Cecilia Beceyro y Sergio Delgado. Editor: Fabián Lebenglik. Adriana Hidalgo editora S. A. Córdoba, Buenos Aires. [http://blogs.fad.unam.mx/asignatura/ma\\_del\\_camen\\_rossette/wp-content/uploads/2014/01/33748369-Nicolas-Bourriaud-Estetica-relacional.pdf](http://blogs.fad.unam.mx/asignatura/ma_del_camen_rossette/wp-content/uploads/2014/01/33748369-Nicolas-Bourriaud-Estetica-relacional.pdf)
- Contreras Medina, F. R. (2012). La obra de arte en la era digital: Una nueva relación entre el artista y su obra. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, 91. <https://idus.us.es/handle/11441/16878>
- Fernández Castrillo, C. (2012). Jeffrey Shaw: un pionero en el arte de los nuevos medios. Imagen, Cultura y Tecnología: medios, usos y redes. Actas del Segundo Congreso Internacional sobre Imagen, Cultura y Tecnología (2, Octubre 2010, Getafe, Madrid) [cd-rom]. Madrid: Universidad Carlos III, pp. 24-33. <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/14004>
- Horruitiner Silva, P. (2006). El reto de la transformación curricular. *Revista Iberoamericana de Educación*, 40(3), 1-13. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1524Silva.pdf>

Alonso Eduardo Veloz Arce, Hortensia Peramo Cabrera

- Peramo Cabrera, H. (1992). *Temas de Estética*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Peramo Cabrera, H. (2011). El campo artístico-pedagógico. *Revista Cúpulas*, (2), Nueva época. <http://www.cupulas.cult.cu/editions/view/2>
- Peramo Cabrera, H. (2011). Procesos formativos en arte, conceptos y reflexiones. Cursos de pre y post grado, Universidad de las Artes, ISA
- Peramo Cabrera, H. (2017). Diseños curriculares en Artes Visuales. Maestría en Formación artística, Universidad de las Artes, ISA
- Riboulet, C. (2013). Sobre el arte de los nuevos medios. *Calle 14: revista de investigación en el campo del arte*, 7(10), 136-143. <https://www.redalyc.org/pdf/2790/279029204009.pdf>
- Tribe, M. & Jana, R. (2006). *Arte y Nuevas Tecnologías*. Ed. Taschen. New York, USA. <https://es.scribd.com/document/171937071/Arte-y-nueva-tecnologia-Mark-Tribe-Reena-Jana>
- Walther, I. F. & Ruhrberg, K. (2012). *Arte del siglo XX*. México: Océano. [https://bibliotecadigital.uchile.cl/permalink/56UDC\\_INST/llitqr/alma991004353919703936](https://bibliotecadigital.uchile.cl/permalink/56UDC_INST/llitqr/alma991004353919703936)

### Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses.

### Contribución de los autores

Alonso Eduardo Veloz Arce: Investigación e idea inicial, recolección, interpretación y análisis de los datos, elaboración de las conclusiones, redacción del manuscrito, adecuación a las normas de la revista y aprobación en su versión final.

Hortensia Peramo Cabrera: Interpretación y análisis de los datos, elaboración del resumen y traducción al inglés, redacción del manuscrito, revisión de las referencias bibliográficas y aprobación en su versión final.