Grupo 1

Gloriana Cordero Rojas (Ced. 207900566)
Valeria Esquivel Jiménez (Ced. 305130195)
Tiffany Perla Brenes (Ced. 402250927)

Grupo 2

Valeria Leiva Ruiz (Ced. 402410297)
Mariela Martínez Alfaro (Ced. 116650685)
Andrés Garita Briseño (Ced. 116670660)

Grupo 3

Mariana Cañas López (Ced. 117360684),
Wensy Fuentes Hernández (Ced. 304840286)
María Gabriela Isturiz Rojas (Ced.A00143467)
María Soledad Morales Brenes (Ced. 304930606

Memoria final de seminario

Tutor y Editor Dr. phil. Yamil Hasbun Chavarría

Comité Asesor: Máster. Luis Gomez Cascante / Máster.Pamela Jiménez Jiménez

Grupo 4

Yendry Madrigal Mora (Ced. 305040915)
Gabriela Mora Araya (Ced. 115960692)
Randy Rojas Diaz (Ced. 114350782)
José Solano Sánchez (Ced. 117170405)

Grupo 5

Susana Gonzales Gabrilova (Ced. 901050904)

Índice

6 Introducción

10 Estado de la Cuestión

18 Grupo 1

19 Paper 1

25 Paper 2

26 Paper 3

34 Sociograma

37 Cuadro de agentes

48 Herramientas participativas

54 Grupo 2

55 Paper 1

60 Paper 2

63 Paper 3

70 Sociograma

71 Cuadro de agentes

82 Herramientas participativas

95 Grupo 3
96 Paper 1
104 Paper 2
106 Paper 3
116 Sociograma
117 Cuadro de agentes
132 Herramientas participativas
138 Grupo 4
139 Paper 1
145 Paper 2
149 Paper 3
152 Sociograma
153 Cuadro de agentes
165 Herramientas participativas
179 Grupo 5
181 Paper 1

187
Paper 2

188
Paper 3

192
Sociograma

195
Cuadro de agentes

203
Herramientas participativas

208
Conclusiones

211
Bibliografía

Introducción

Introducción y Presentación del tema

por Dr. phil. Yamil Hasbun Chavarría

Entendiendo que el Seminario constituye una modalidad comprendida en el ámbito de los Trabajos Finales de Graduación como una actividad teórico - práctica dirigida al desarrollo de proyectos de investigación circunscritos a un tema propuesto por la Unidad Académica. El tema de este seminario de graduación, avalado por la mencionada entidad, coincide con el proyecto (PPAA): *Nodos activos (Investigación + práctica artística)*.

En síntesis, este tema es la exploración crítica sobre los procesos, formas prácticas y modelos destinados a diferentes formas de vivenciar, asumir y aplicar el concepto de Investigación artística y diseñística[1]. Por su amplitud y complejidad, este tema se ofrece como matriz para el desarrollo de proyectos de investigación alternos o asociados partiendo de una perspectiva interdisciplinaria y transdisciplinaria capaz de comprender diferentes áreas de especialización más allá incluso de las fronteras de las artes visuales y el diseño.

Este espacio para la exploración crítica sobre el concepto de Investigación artística se condensa dentro de los propios procesos de desarrollo profesional de la persona estudiante, y desde una perspectiva académica que derivó en exploraciones temáticas inherentes a las artes y el diseño como áreas de conocimiento particulares, únicas. Áreas además en sí valiosas mediante procesos multi, inter o transdisciplinares. El presente seminario de graduación busca abrir oportunidades innovadoras de conexión entre la investigación artística, la extensión, producción y docencia. Reconoce además que a pesar de que éstos obedecen a procesos con características, momentos y necesidades compartidas, operan de manera metodológicamente distintas entre sí.

Ahora bien, al tratarse del primer año de vigencia del proyecto *Nodos Activos* (marco de este Seminario), hasta la fecha existía únicamente una esquematización que, aunque clara y ciertamente robusta, no se había aun materializado en propuestas concretas elaboradas desde la docencia y la investigación desde el sector estudiantil del CIDEA. Es aquí donde el presente seminario se convirtió en una plataforma para potencializar un rico dialogo propositivo –desde la práctica de la investigación artística misma– entre las diversas personas expertas en investigación de las artes y el diseño de la Universidad Nacional y personas estudiantes de la Escuela de Arte y Comunicación Visual circunscritas en esta modalidad de trabajo final de graduación.

Es en este contexto donde las personas estudiantes participantes, organizadas en equipos de trabajo interdisciplinarios plantearon investigaciones locales que derivaron en una serie de discusiones críticas de naturaleza teórico-conceptual desde sus respectivos énfasis. Investigaciones que emergieron solamente después de que se indagadó profunda y sistemáticamente acerca de las diversas variables presentes en el proyecto mismo, y en la realidad actual de las múltiples prácticas de investigación artística del CIDEA.

[1] Para efectos de síntesis, en adelante utilizaré la palabra ‘artística’ únicamente entendiendo que bajo mi postura académica y ética personal, el diseño y el arte no son sinónimos en términos prácticos, históricos, sociológicos, ontológicos, epistemológicos ni metodológicos.

FORMULACIÓN DE PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN Y SU JUSTIFICACIÓN

por Dr. phil. Yamil Hasbun Chavarría

El CIDEA en los últimos 5 años ha desarrollado una serie de esfuerzos desde el trabajo conjunto y colaborativo de las Unidades Académicas que lo integran, por visibilizar la investigación en artes como acción fundamental para la producción de conocimiento en esta área, en concreto desde aquellas relaciones que surgen desde lo disciplinar hacia lo inter, multi y transdisciplinar. Es por ello, que en el ceno del CIDEA se han desarrollado una serie de acciones y procesos tales como la organización de los encuentros CIDEA Investiga entre otros.

Como resultado de las ediciones 2017 y 2019 del mencionado evento, se identificaron distintas capas de diálogo, necesidades y perspectivas que desde su sistematización se convierten en insumos para el planteamiento tanto del proyecto *Nodos Activos*, cómo del presente seminario. Estos insumos además presuponen la puesta en común de una noción de investigación en artes que parte de la dinámica y las necesidades del propio CIDEA en la actualidad.

Más puntualmente, se identificaron una serie de intereses desde las propias personas participantes en el evento por abordar algunos vacíos relacionados con las practicas de investigación artística tales como la necesidad de valorar el rol fundamental de las personas estudiantes en los procesos de investigación artística; y necesidad de valorar la propia investigación artística por sus propios particularidades epistemológicas y metodológicas en lugar de someter esta a una adaptación forzosa y artificial bajo el ideal modernista del *método científico*.

También se identificaron otros intereses latentes tales como la necesidad de buscar lenguajes propios desde el arte y el diseño para abordar, registrar y circular la investigación artística desde sus propias competencias y sensibilidades analíticas; y finalmente la necesidad por enfrentar una cierta desarticulación de espacios en común dentro del CIDEA en temas de investigación. De esta identificación de intereses investigativos, y de vacíos del conocimiento se desprende el problema del seminario:

¿Como desarrollar discusiones críticas, rigurosos, innovadores y culturalmente pertinentes en torno a prácticas y procesos de investigación artística en el ceno del CIDEA desde diferentes posicionamientos analíticos situados en problemáticas particulares?

Como respuesta a este problema de investigación, las personas estudiantes inscritas en este seminario, organizadas en cuatro grupos interdisciplinarios, y en un trabajo individual, formularon los siguientes temas de investigación asociados:

1. La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica.

2. El uso de la dialógica en la creación de las artes en el CIDEA.

3. Procesos de creación artísticas del CIDEA como generadoras de conocimiento.

4. Oportunidades y desafíos de la 4ta revolución industrial en el CIDEA.

5. Análisis de variables integrativas aplicados a las diferentes prácticas de investigación artística, dentro del contexto de Meta-arte / Meta -investigación costarricense.

Metodológicamente, el estudio de la temática general del presente seminario se dará mediante la conformación de estos cinco equipos de trabajo que desarrollarán una serie de discusiones investigativas críticas en torno a las cinco problemáticas condensadas arriba, y a través de un proceso de triangulación (Visocky O'Gradyh y Visocky O'Gradyh, 2018; Flick, 1992) basado en los intereses investigativos de las personas integrantes de cada equipo, la indagación constante de conceptos teóricos relevantes, y la identificación de oportunidades investigativas y vacíos de conocimiento aglutinados a través de la aplicación de diversas *herramientas participativas* con los actores relevantes a cada caso.

FORMATO DE ESTA MEMORIA

por Dr. phil. Yamil Hasbun Chavarría

La presente memoria del Proyecto Seminario 2021 está organizada en 5 capítulos. Cada capítulo equivale al trabajo investigativo realizado por cada equipo adscrito al Seminario. Luego de que cada unidad introduce un breve *Estado de la Cuestión*, cuyo propósito es esbozar el contexto general en que se circunscribe cada equipo, y por tanto, ubicar el vacío del conocimiento que buscan explorar a través de sus trabajos investigativos, los subsiguientes capítulos están organizados de la siguiente manera:

1. Un resumen general del proyecto investigativo. Incluye una reseña de los temas a investigar en cada artículo académico, o *paper*, el vacío del conocimiento identificado que plantea la delimitación temática, temporal, espacial y crítica de cada investigación.

2. Primer artículo académico, o *paper* 1. Formato escrito convencional.

3. Segundo 'artículo académico', o *paper* 2. El formato de esta segunda indagación investigativa fue abierto. Las personas estudiantes tenían la oportunidad de escoger el que consideraran que mejore se apegara a sus necesidades indagatorias mientras que a su vez se mantuvo el mismo nivel de rigurosidad de los otros dos artículos.

4. Tercer artículo académico, o *paper* 3. Formato escrito convencional.

5. Sociograma: Herramienta socio-métrica mixta que representa gráficamente las relaciones entre grupos de individuos o agentes, y la forma en que estos se organizan como redes sociales. Permite, entre otras cosas, visualizar como surgen e interactúan relaciones reciprocas y no-reciprocas de comunicación, de alianzas y de agendas no-evidentes entre agentes, y Ver la relación entre agentes y productos tangibles (i.e. un objeto tecnológico, una política administrativa, un programa), y no tangibles (i.e. un discurso, un cambio social, un paradigma, una corriente teórica, etc).

6. Matriz de Agentes y Agendas: Herramienta complementaria al Sociograma que permite a la persona investigadora sistematizar un perfil instrumental sobre los agentes relevantes a su investigación. Estos agentes se ordenan por organizados (aquellos que ya son parte del contexto), agentes por organizar (aquellos que se quiere atraer al contexto) y agentes no-organizados (Actores vinculados al contexto, pero sin una organización social articulada). Tanto el sociograma como esta matriz son herramientas construidas sobre la triangulación de datos recopilados, observación crítica y la propia subjetividad de las personas investigadoras.

7. Herramienta participativa 1*

8. Herramienta participativa 2*.

* Las herramientas participativas son los instrumentos y medios por los cuales las personas investigadoras capturan, ordenan y sistematizan los datos empíricos básicos utilizados en las investigaciones. Los participantes de cada herramienta son asignados por cada equipo según sus necesidades específicas. En esta memoria del seminario se detallan los aspectos relevantes del diseño de cada herramienta, sus públicos meta, muestras de su aplicación y de sus resultados.

Nótese además que varios grupos optaron por elaborar herramientas participativas adicionales a las dos básicas evaluadas en el marco del Seminario.

Estado de la cuestión

Equipo I

La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica.

Considerando el eje principal de nuestra investigación; la experiencia de la investigación del arte inter / trans / multidisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica, el estado de la cuestión se va a desarrollar en un contexto universitario a nivel local (Costa Rica) y en un contexto internacional latinoamericano, con apoyo de las distintas investigaciones dentro de un marco seleccionado. En el proceso de investigación, consideramos varios vacíos importantes, los cuales son abordados de forma nula o leve dentro del ámbito de las investigaciones, especialmente artísticas. Es por esto que, para nuestra investigación, destacamos temas como: estigmas sobre la investigación desde las artes, el trabajo colaborativo, los espacios inter, trans o multidisciplinarios y las metodologías empíricas y procesos provenientes de las disciplinas artísticas. Esto con el fin de reflexionar sobre la ruptura de los límites entre disciplinas y así mismo, redescubrir y destacar los diversos procesos investigativos provenientes de las artes para la generación de nuevo conocimiento.

En primer lugar, Carrillo, P, (2015), en investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales; define el concepto de investigación basada en la práctica como algo que no ha sido institucionalizado; nos permite tener una mirada distinta sobre las investigaciones artísticas, en donde plantea una incongruencia con respecto a la investigación científicas, ya que, esta posee métodos rígidos, mientras que la primera se centra en la práctica y experiencia humana. Por otra parte y relevante comparte su inquietud sobre combatir prejuicios existentes hacia las metodologías y enfoques subjetivos generados desde las humanidades, lo que lleva a la idea de implementar nuevas metodologías distintas a las ya establecidas.

Ahora bien, dentro del trabajo colaborativo, podemos mencionar la presentación de Margery, E (2019), Investigación colaborativa (parte 1) Escala disciplinar y ciencia de la colaboración, en la cual esclarece los conceptos de inter, trans y multidisciplinariedad, y paralelamente introduce el concepto de trabajo colaborativo. Margery incluye una guía para lograr llevar a cabo el trabajo colaborativo de una forma llevadera. Lo anterior es compartido por, Vargas, K y Retana, A (Colectivo en fuga, 2021), que comentan la importancia de colaborar, trabajar y compartir conocimientos con otras disciplinas para obtener el desarrollo de una metodología interdisciplinaria y orgánica. Además, opinan que las metodologías en los procesos interdisciplinares se basan en una escucha activa, generando espacios de diálogo abierto y esencialmente en la horizontalidad en la toma de decisiones.

Siguiendo con el tema de metodologías, Siles (2021), a partir de su trabajo crea una vinculación entre el arte y las ciencias e indica que aunque las disciplinas involucradas no hacen uso de una misma metodología o un mismo lenguaje, estos lograron entenderse y trabajar para un mismo fin. Aquí podemos comprender la importancia entre la vinculación de las artes con otras disciplinas fuera del ámbito artístico, incluso podemos, introducir al diálogo sobre los espacios inter, trans o multidisciplinarios, donde sus beneficios son útiles para la generación de conocimiento, en el que Téllez, M (2014), en su Investigación interdisciplinar en las artes y el diseño realiza una reflexión acerca de los beneficios de lo interdisciplinar en el arte y el diseño; además analiza el uso de la interdisciplinariedad, lo cual nos ayuda a comprender los beneficios que conlleva los proyectos e investigaciones interdisciplinares, desde una perspectiva artística no solo en el área del académica sino también fuera de ella.

Diagrama de áreas atendidas y desatendidas

Equipo 2

El uso de la dialógica en la creación de las artes en el CIDEA.

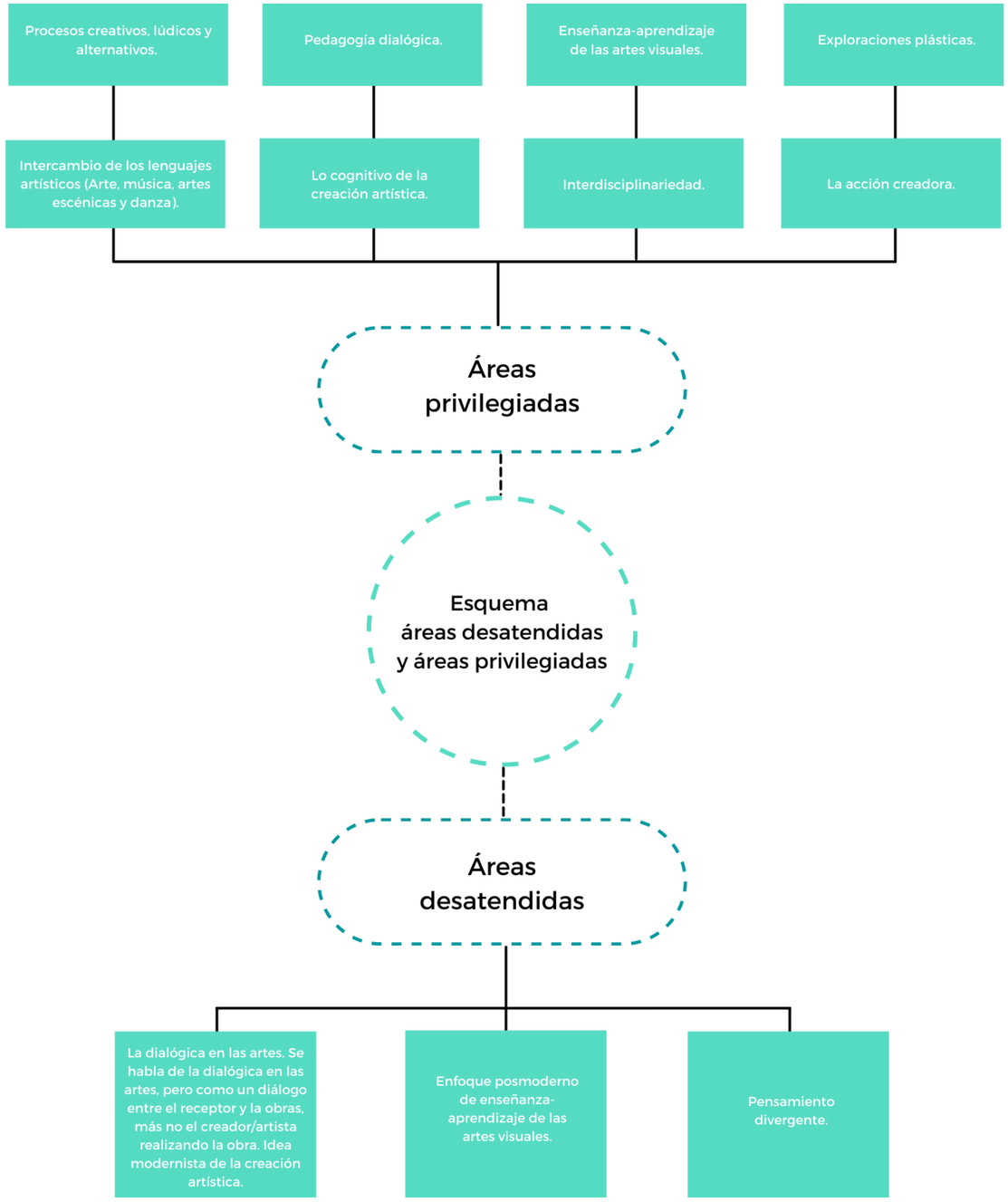
En los antecedentes se destaca la creación dialógica presente en Barbosa (2018) en el artículo "Construcción dialógica ciencia/arte. Estética del alea desde el enfoque de la complejidad", donde se menciona que el arte dialógico conlleva la gestación de un nuevo paradigma en el que la razón y la imaginación, la objetividad y la subjetividad, sean asumidas como partes constitutivas de la racionalidad sustentable. Seguidamente la implementación de metodologías experimentales por Nicolas (2016) en La educación artística a través de la mirada de Paulo Freire.

Evidencia que el ser artista implica una necesidad de expresar lo diferente, lo visceral, así como probar que aquello que se hallaba escrito es permeable a dudas, puede transmutar, variar o ser alterado siendo una complementación a lo establecido. Se le da continuidad con lo lúdico mencionado por Murillo (1996) en La metodología lúdico-creativa: Una alternativa de educación no formal. Expresando que la actividad lúdica es un importante medio de expresión de los pensamientos mas profundos y emociones del ser. Así como propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico.

Por otra parte, el concepto de la interdisciplinariedad que es desarrollado por Calléjon & Pérez (2010) en Arte y movimiento de la interdisciplinariedad al enfoque integrador de los diferentes saberes artísticos. Donde se explica que con el enfoque integrador de disciplinas, en torno a la creación artística, el estudiante va a desarrollar una abanico de capacidades como la observación, la imaginación, la creatividad, análisis e interpretación de la realidad, la comunicación y expresión a través de los diferentes lenguajes artísticos.

A partir de la investigación cualitativa se logró detectar un vacío del conocimiento sobre la creación artística por medio de la dialógica, donde los estudiantes utilizan la dialógica de manera indirecta, las creaciones elaboradas por los participantes revelan datos importantes de los procesos creativos de los autores, como la creación artística varía y se enriquece a partir de materiales y énfasis, cuando estos son sacados de su zona de confort y se ven en la necesidad de experimentar con nuevos materiales, en este caso harina, hilo, tecnología, cintas, pintura, colorantes, lápices, papel, entre otros.

A modo de incrementar el reservorio teórico que sustente el proyecto, los autores anteriormente mencionados servirán de apoyo, ya que abarcan temas de interés y que están presentes dentro de la Dialógica o hacen posible que esta se pueda emplear, desde la creación artística a partir del diálogo, intervención y acción, la creación a partir de intereses propios, la exploración plástica, así como aspectos cognitivos y emocionales dentro de la creación artística, el papel que juega lo teórico-práctico dentro de la formación profesional del estudiante y cómo esto se ve reflejado en su proceso y obra final, así como la importancia de la interdisciplinariedad.



Equipo 3

Procesos de Creación artísticas del CIDEA como generadoras de conocimiento.

Para la investigación de Los Procesos de Creación Artística como medio de Investigación del CIDEA, se utilizaron antecedentes tanto de contexto Latinomericano como Internacional que aportan criterios teóricos y metodológicos. Esto para exponer la importancia, conocimiento y comprensión que tienen las investigaciones artísticas dentro del marco académico, pues este tema no se encuentra abordado anteriormente dentro del CIDEA dentro de la Universidad Nacional de Costa Rica.

Calderón, N. y Hernández F. (2015). Irrumpir Lo Artístico, Perturbar Lo Pedagógico: La Investigación Artística como espacio Social De Producción De Conocimiento, es una investigación-tesis la cual tiene como foco de interés responder a:
¿Cómo se producen conocimientos a partir de los procesos artísticos, y qué espacios sociales se forman en esta producción? Esto a través de la parte textual (tesis) y otra parte audiovisual (dos vídeos) aplicando herramientas basadas en la etnografía visual como también, métodos artísticos audiovisuales. Con la finalidad de legitimar la práctica artística como constructora de conocimientos o desconocimientos.

Kingman, M., & Cevallos, P. (2016). Trayectorias: la investigación artística en la Carrera de Artes Visuales de la PUCE. Index, Revista De Arte Contemporáneo, tiene como objetivo una búsqueda a la reflexión sobre la investigación artística en contexto universitario de Ecuador. Define que el debate sobre la investigación artística no solo ha producido textos y resultados académicos sino también, cambios en las metodologías de aprendizaje y procesos artísticos en el aula. Enfatizan principalmente, cómo la estructura de la carrera y la cátedra de Taller de Arte, son un eje que opera desde la noción de investigación-creación. Esto abre el debate en la institución universitaria de las artes sobre la importancia de crear e investigar, como también la relación que va a tener la formación del estudiante como investigador.

Marín-Viadel, R.; Roldán, J. (2019) A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística, este antecedente a pesar de que el contexto es diferente al de la presente investigación, es un inicio para la exploración de las metodologías en el campo artístico. La 'a/r/tografía, se define como una metodología en la que se concentran simultáneamente los intereses artísticos, educativos e investigadores en el territorio de la Investigación Basada en Artes.

La naturalidad con la que se produjo este hallazgo terminológico y metodológico vino provocada porque la gran mayoría de las personas implicadas en su creación y desarrollo tienen una formación inicial como artistas y su trabajo profesional se desarrolla en la universidad casi siempre en departamentos de educación artística. El resultado de una investigación como la a/r/tográfica no es tanto de obtener un conocimiento sino crear un conocimiento, recorrer y ampliar el panorama de connotaciones, por lo que se trata de una búsqueda del sentido, en lugar de determinar el significado.

Los antecedentes anteriores sirven como base a nuestra investigación ya que nos aportan criterios para exponer la importancia, conocimiento y comprensión que tienen las investigaciones artísticas dentro del marco académico. Para abordar nuestro estudio sobre la Investigación Basada en Artes se realizará una revisión bibliográfica y documental, que nos permita fundamentar nuestra hipótesis sobre cómo las investigaciones basadas en las artes que usan procesos creativos y praxis artística, son generadoras de conocimiento.

Aún cuando, en la mayoría de los antecedentes referidos, prevalece una perspectiva epistemológica y pedagógica, e interesada el área de investigación educativa, que se enfoca en validar y legitimar este tipo de investigación así como las herramientas utilizadas para llegar a producir conocimiento, no se centran en darle mayor auge, visibilidad o el reconocimiento que esta debería tener, ya que es un tipo de investigación poco conocida incluso dentro del área artística, por lo tanto es aún más desconocida por otros sectores o estudiantes que no practican algún arte visual.

Equipo 3

Procesos de Creación artísticas del CIDEA como generadoras de conocimiento.

Además de que los antecedentes referidos ocurren en contextos diferentes al nuestro, algunos son del ámbito latinoamericano, no exactamente referidos a nuestro país ni a sus investigaciones artísticas universitarias, por lo que no se puede afirmar que las investigaciones ocurren en contextos cercanos a los del CIDEA en la Universidad Nacional.

Al enfocarse desde una perspectiva epistemológica, no se prioriza el análisis, la interpretación o estudio de los procesos creativos que generan conocimiento por parte de estudiantes universitarios de arte, lo que permite mostrar que realmente es posible aplicarlos para investigaciones universitarias actualmente.

En los últimos años existen evidencias en el auge de la práctica y la creación artística utilizados como medio para generar conocimiento, sin embargo, todavía tiene un largo camino que recorrer en temas de validación y visualización académica especialmente en Costa Rica.

Equipo 4

Oportunidades y desafíos de la 4ta revolución industrial en el CIDEA.

Grupo 4 (Gabriela Mora Araya, Yendry Madrigal Mora, Randy Rojas Díaz, José Pablo Solano Sánchez)

El siguiente estado de la cuestión se va a desarrollar desde el contexto universitario a nivel local (Costa Rica), enfocándose principalmente en espacio de la Universidad Nacional como contexto inmediato, el orden cronológico abarca desde el año 2016 hasta el 2021, con una temporalidad que abarca el 2021. La temática por desarrollar es "Oportunidades y desafíos de la 4ta revolución industrial en el Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística de la Universidad Nacional de Costa Rica"

Para la conceptualización realizada para este proyecto se establecieron una serie temáticas de importancia para el CIDEA, se tomaron los conceptos como: la interdisciplinariedad, el rol de los públicos en las artes, procesos creativos e innovación en las artes. Bajo estos ejes se dividió el estado de la cuestione en dos secciones, la primera en la que se incluyen la bibliografía de teóricos, la segunda parte pertenece a los antecedentes directos del CIDEA en los cuales se recabo información de académicos de cada escuela perteneciente a cada escuela que se incluyen en la facultad, la información recabada por los académicos se incluye a detalle en la herramienta 1 realizada por el grupo.

Sección 1: Vicky Cortés, (2018) "Improvisación: una cartografía" el texto plantea desde una perspectiva ontológica la improvisación como proceso creativo y proceso formador, el tema es planteado desde la disciplina de la danza y abordado desde enfoques multidisciplinarios en las artes: danza, teatro y artes visuales. Uno de los objetivos es sistematizar el ejercicio de la improvisación, para el desarrollo de la investigación para ello recurre a la entrevista de distintos profesionales de las artes y plantea una metodología cualitativa en la que criterios de autenticidad son relevantes para la selección de los entrevistados y por otra parte la cartografía como componente metodológico le permite conclusiones; siendo esta su principal herramienta que permitiría evidenciar la experiencia y la tradición, y así plantear o entender relaciones.

El escrito de Correira y Dalagana, (2020) "Investigación artística", este texto propone una investigación artística como un campo interdisciplinario para triangular los diferentes modos de conocimiento provenientes de diversas áreas. De hecho, plantean la investigación artística como un ejercicio transdisciplinario más allá de las ciencias o ramas del saber académico y plantea involucrar las experiencias como una fuente esencial de saber además apuntan a la metodología de triangulación para analizar y presentar alcances y conclusiones. Para ello se reconfiguraron las narrativas mitopoéticas para la presentación de un modelo explicativo de la investigación basada en la intersección de 3 esferas: Ética, Cultura- Remix y Apreciación Estética.

"Estética Universal" (2012) de Franklin Hernández, este texto reflexiona sobre la percepción humana de la estética y de esta se rige a partir de variables biológicas, psíquicas, físicas y socioculturales; se vincularon estas percepciones con la evolución de juicios compartidos por el aprendizaje y la tradición dentro del componente social. La percepción humana es un ejercicio condicionado y puede ser influido o guiado en la medida en la que se tengan presente el factor humano y el factor receptor en el planteamiento de una obra de comunicación, de arte, danza teatro, música, entre otros.

¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistematización (2005) de Mihaly Csikszentmihalyi y Pablo Pascale, el siguiente escrito se desarrolla sobre el modelo de creatividad de Csikszentmihalyi el cual principalmente plantea que el valor de la creatividad y de su estudio radica en 1) el valor que aporta a la cultura y 2) la productividad en la vida cotidiana. Define la creatividad como un proceso mental de un resultado de la interacción de la cultura, novedad al campo simbólico y teóricos o expertos que lo validen. En relación con los procesos creativos, el concepto que se extrae particularmente es que el ejercicio creativo no es lineal y más bien recurrente, iterativo; además especifica que el proceso creativo sigue cinco etapas: 1 Aparición de problema, 2. La incubación 3.Intuición o experiencia. 4. Evaluación 5. Elaboración.

Sección 2: en este apartado se encuentran los académicos del CIDEA que fueron entrevistados, la escuela a la que pertenecen y los proyectos en los cuales han participado: Desde el ámbito musical, Julio Quimbayo Bolaños, Desde el ámbito de la Danza, Marta Ávila Aguilar y Erika Mata González, Desde el ámbito de las Artes escénicas, Reinaldo Amien Gutierrez y Julio Barquero Alfaro ("Teatro Laboratorio", teatro del oprimido), Desde el ámbito del Arte y Comunicación Visual, Karla Vargas Herencia, Priscila Romero y Javier Calvo ("El Bosque", "Embodied Memory" y "el mito de la blancura tica y cómo se construyó el estado nación de Costa Rica a través de este arquetipo").

Equipo 5

Análisis de variables integrativas aplicados a las diferentes prácticas de investigación artística, dentro del contexto de Meta-arte / Meta-investigación costarricense.

Introducción

El presente estado de cuestión se centra en la recopilación de estudios sobre los ejes temáticos: variables de investigación, meta-investigación, meta-arte, agentes estructurados y los no estructurados. Se va a desarrollar desde el contexto universitario a nivel local (Costa Rica) y un contexto internacional latinoamericano. Además, se incluyen investigaciones desde distintas perspectivas disciplinares.

Meta-Arte y Meta-Investigación

En la interpretación de la Meta Investigación, Arqueros (2015) habla de cómo muchas veces las investigaciones en el arte se cae en la ambigüedad al no precisar bien las tesis de investigación pues tiene principios ontológicos (tipo de objeto de investigación y epistemológicos (conocimientos producidos) y metodologías de investigación. Arqueros (2015) plantea las siguientes interrogantes: "¿Cómo se incrementa el campo de la investigación en artes?" ¿En qué sentidos se habla de investigación/creación artística? Se distingue la investigación en el campo del arte de la investigación artística propiamente dicha, reservando para esta última los sentidos de un tipo de indagación estética creativa, en la constitución de nuevos lenguajes y obras". Henderson (2014), cita a Molina (2005) y da una serie de cuatro pasos para investigar en el arte: " a. Contextualización, b. Clasificación c. Categorización y d. Análisis" asimismo hace una delimitación en quehacer del investigador, donde concreticidad y límites bastantes establecidos.

Mientras el estudio de Cuevas (2019) propone que el ámbito investigativo reacciona a un modelo social que implica directamente en el mercado del arte, cuya dinámica siempre ha perseguido la legitimidad de los principios creativos que preceden la obra. El dar valor a este proceso creativo y de investigación son acompañadas por instituciones oficiales y no oficiales, convirtiéndose en fiscalizadores, administradores y hasta orientadores para la creación investigativa, y así abrirse paso en la aceptación académica ha sido difícil, pues por naturaleza el arte se vale de los simbolismos y le da más importancia a estos que la propia realidad para comunicar o causar el efecto deseado en el espectador. (p 4). Las investigaciones artísticas, según Zambrano (2016,) han tenido una relación ambigua con la ciencia. En general, esta se encuentra enmarcada por los límites académicos de las instituciones de enseñanza. La generación de conocimiento académico ha tenido como principio activo la importancia de la forma investigativa con lineamientos dictados por las mismas instituciones. Apelando a la epistemología enfocada en dos conceptos: Meta-Arte y Meta-Investigación. El prefijo "meta" el cual se refiere a la abstracción de un concepto sobre otro concepto o sea nos referimos a su significado, ir más allá del concepto (Gramaticas.net párr. 6) .

Variable:

Para Pacheco (2019) su investigación refleja un punto de vista estadístico de una variable tiene sentido matemático, medible en diversos casos adoptando distintos valores. Estas variables pueden ser variables cualitativas, las cuales enuncian características y variables cuantitativas, las cuales expresan cantidades numéricas. Mientras el proyecto de investigación de Tomailla (2008) se interesa básicamente en incidir en el planeamiento teórico, corresponde a la determinación del objeto de investigación, supeditado a la capacidad perceptiva del artista. División de pasos a seguir como es : Planear, describir (campo, aérea y línea) y variables. Hace un hincapié en las variables y los relaciona con los objetivos. Descomposición de variable, se está hablando de la precisión de los indicadores. Tomailla (2008). Tobar (2015) profundiza agudamente en el concepto de variable en el concepto de "variar o cambiar de valor."

Entes estructurados, organizados

Bejarano (2013) enuncia que para caracterizar una variable hay que describir el comportamiento de la población, es así que enumeramos una serie de cualidades que encierran a esta población. Entes organizados según el análisis del resultado empírico de la presente investigación: Son profesores y/o investigadores dentro de una institución gubernamental de enseñanza superior, por este oficio constan con la aprobación de la comunidad artística, siendo los más escuchados en el mundo artístico. Otra característica importante es que tienen un espacio de retroalimentación constante por los cursos que imparten, también tienen acceso a charlas, becas, simposios que ayudan que su espectro de conocimiento sea más grande y abogado a las generalidades en un campo específico.

Por otro lado están comprometidos a la generación de nuevas corrientes de información de estudio y postulados de creación, esta condición está respaldada por una estabilidad laboral, compartiendo la misma misión que la institución para cual trabajan, teniendo acceso a desarrollar proyectos interdisciplinarios exploratorios, pues cuentan con el espacio y los recursos necesarios para hacerlos.

Conclusión
De esta manera y a modo de conclusión de la presente indagación del estado de la cuestión, sobre las variables propuestas en esta investigación se ve claramente que la meta-investigación ha sido ampliamente estudiada, indagada y profundizada desde e investigadores. A lo que meta-arte se refiere, el arte como objeto de estudio está ampliamente explorado de manera descriptiva, recopilatoria, tanto de producciones como mutaciones históricas, más enfocados al pasado que al presente y futuro. Mientras a lo que se refiere a las variables, se encuentran diferentes formas de clasificar las variables, su desempeño, curso, observación y todo lo referente a la metodología de recolección y clasificación de datos, con todas las aristas implícitas.

Y sin embargo según la necesidad de la presente investigación se halló una gran faltante tanto de estudios de las variables de las artes propiamente dichas, como su clasificación propia a cada arte y línea, tales como se propone a estudiar en la presente investigación. Como al mismo tiempo se percibió como una faltante el estudio sobre el meta-arte propiamente, estudios de artes enfocadas al pensarse a sí mismo, de hecho el único estudio que se refería con esta misma nomenclatura, pertenece al año 1978, e imposible por medio cibernético acceder a la información pertinente del mismo, obviamente no incluido en este estado de la cuestión.

Capítulo 1
Equipo 1

Miembros:

Gloriana Cordero Rojas
Diseño Textil

Estudiante con conocimiento de técnicas textiles, manejo de herramientas y materiales para un proceso exploratorio de las fibras

Tifany Perla Brenes
Escultura

Estudiante con desarrollo de la sensibilidad hacia las formas tridimensionales y sus posibilidades expresivas.

Valeria Esquivel Jimenez
Diseño Ambiental

Estudiante con conocimiento tridimensional bajo un proceso de pensamiento, fundamentado en la exploración de la forma para soluciones en el diseño de ambientes.

La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica.

Resumen

Los principales intereses en la investgación son lograr definiciones sobre la inter, trans y multidisciplinariedad desde el campo de las artes, evidenciar las investigaciones inter, multi y transdisciplinarias dentro del área artística, además de comprender cómo están funcionando las metodologías y procesos dentro de esta clase de investigaciones y proyectos en el ámbito académico nacional. Por otra parte, existe la intención de mostrar nuevas posibilidades prácticas para el desarrollo de investigaciones inter, multi y transdisciplinarias en el CIDEA. Se busca demostrar que las artes brindan posibilidades y oportunidades a las investigaciones realizadas, tanto con otras disciplinas como a su misma disciplina o cercanas, además de que no solo debe verse como algo superficial y estético, cabe mencionar que lo anterior pretende así mismo romper y/u omitir los estigmas del artista como investigador. Y por último, se tiene la pretensión de enfocar estos intereses temáticos a partir de las experiencias empíricas recopiladas de personas investigadoras del ámbito artístico desde un contexto artístico académico y/o universitario nacional (Costa Rica).

Es por eso que a partir del análisis de textos y entrevistas se percibieron cuestionamientos y vacíos dentro del concepto de transdisciplinariedad, ya que se ha dado un mayor enfoque a las investigaciones interdisciplinarias y multidisciplinarias. Cabe mencionar que, el tema de inter, trans y multidisciplinariedad es comúnmente estudiado por disciplinas que se encuentran fuera del ámbito artístico como las ciencias y el campo de la enseñanza, inclusive en el caso del CIDEA se generan más proyectos que investigaciones con relación a esta misma temática. Otros textos mencionan la dificultad a la hora de gestionar el trabajo en equipo y encontrar esos lenguajes en común. Se ven reflejadas las intenciones de las universidades nacionales por promover proyectos e investigaciones de esta categoría, al proporcionar espacios y apoyo para el desarrollo y divulgación de estos. Se encontró, un faltante de guías de procesos interdisciplinarios desde las artes y diseño, además, de que muchas veces el arte es visto como un aporte superficial y no como un aporte significativo dentro de una investigación. Y, por último, a lo largo de las investigaciones se recalca que los procesos inter, multi y transdisciplinares son de gran importancia para la resolución de problemáticas globales actuales, y se nos invita a reflexionar sobre la ruptura de los límites entre disciplinas, para llegar a descubrir nuevos procesos investigativos para la generación de nuevo conocimiento.

Ahora bien, una de las principales razones por las que se debe de desarrollar esta investigación es que en el contexto académico y/o universitario nacional (Costa Rica), muchas de las investigaciones inter, multi y transdisciplinarias son generadas desde otras disciplinas como las ciencias, educación, entre otras. En segundo lugar hay que mencionar que en muchos proyectos e investigaciones inter, multi y transdisciplinarias, las artes son vistas como objeto de estudio y en otros casos, si son partícipes de las investigaciones o proyectos, su aporte es principalmente superficial o estético. Finalmente, encontramos importante el generar y divulgar investigaciones inter, multi y transdisciplinarias; para y desde las artes, para solucionar muchas de las problemáticas actuales y las cuales consideramos que no se deben abarcar desde una sola disciplina.

Finalmente, para el desarrollo exitoso de la investigación se deben realizar etapas variables para abordar la problemática de investigación, comenzando con un análisis de material documental de investigaciones inter, trans y multidisciplinario, donde primeramente se realizará una recopilación de documentos y insumos sobre estas investigaciones y luego se creará una herramienta que nos ayudará a conocer más de cerca algunas de las investigaciones planteadas, además en este punto se enfrentará los conceptos de inter, trans y multidisciplinario, para un mejor entendimiento; en la segunda etapa analizaremos los discursos generados a partir de la ejecución de la herramienta, en este punto se realizarán entrevistas a investigadores y seguidamente se analizarán para generar una base de datos que nos ayudarán a realizar un estudio de casos de las investigaciones y proyectos seleccionados. Además, se realizará una investigación donde conoceremos estigmas de los procesos investigativos artísticos con otras disciplinas y para finalizar recopilaremos, utilizaremos y divulgaremos datos desde la experiencia de los investigadores en el contexto del CIDEA.

Paper 1

Reflexión sobre el desarrollo de las investigaciones artísticas inter, trans y multidisciplinarias: metodologías, fuentes y conocimiento empírico.

Palabras clave: investigación artística, interdisciplinariedad, transdisciplinariedad, multidisciplinar, trabajo en conjunto, disciplina, artes, formatos, estigmas, metodologías empíricas.

Resumen:

La investigación artística compete una serie de experiencias empíricas para su desarrollo y divulgación. En la actualidad, se presentan distintas posturas con respecto a la investigación artística, inclusive se señala que existe una gran variedad y diferencias entre ellas, dependiendo de cuál sea el enfoque investigativo que se le dé a dichas investigaciones. Paralelamente, la investigación científica y la investigación en las artes han sido consideradas como categorías separadas, generando una serie de estigmas en torno a los estudios realizados desde las artes. Este artículo plantea la investigación artística como generadora de conocimiento y espacios inter, trans o multidisciplinarios, que logren fomentar el trabajo colaborativo. Por otra parte, muestra que existe una variedad de formatos para la documentación de investigaciones. Asimismo, pretende mencionar algunas sugerencias para el desarrollo de trabajo colaborativo y documentación de investigaciones artísticas, a partir de las experiencias empíricas brindadas por las diferentes personas investigadoras, desde las artes o que se relacionan con las artes.

Introducción:

El presente trabajo investigativo va a ser abordado desde un contexto académico universitario, tomando en cuenta material teórico y sobre todo empírico recopilado principalmente del CIDEA en la Universidad Nacional y de la Universidad de Costa Rica.

Podemos encontrar una discusión abierta sobre los significados y características de los conceptos; inter, multi y transdisciplinario, que según Riveros, Meriño y Crespo (2020), en los últimos cincuenta años la perspectiva de estos va más allá el diálogo epistemológico, ya que con estos se pueden abarcar modalidades de conocimiento académico con un énfasis en la investigación (p. 4). Ahora bien, dentro de todo esto es posible encontrar principios donde podamos identificar cada uno, en la interdisciplinariedad existe una cooperación e integración entre dos o más disciplinas y su objetivo es que los resultados se manifiesten más allá de las mismas disciplinas vinculadas, en esta podemos encontrar integración de conceptos, metodologías y prácticas (Riveros, Meriño y Crespo, 2020), la transdisciplinariedad es definida según Almarza (en Zamora, 2019), como la que promueve el conocimiento "entre, a través y más allá de las áreas disciplinares...con el fin de mejorar [la] comprensión del mundo" (p.74), o multidisciplinario, igualmente Riveros, Meriño y Crespo (2020), menciona que pueden involucrarse dos o más disciplinas y estas trabajan por centrarse en un objeto de estudio y aportan desde la visión de cada disciplina, pero no llegan más allá de la disciplina que les corresponde (p. 7).

El artículo nace con el primordial objetivo de identificar eventuales estigmas con respecto a la posición del artista dentro de las investigaciones académicas, por lo cual en este artículo se busca evidenciar que las artes brindan posibilidades y oportunidades a las investigaciones realizadas en conjunto con otras disciplinas como a su misma área. Además de esto, la necesidad de ofrecer a la comunidad estudiantil y de paso al personal académico, ciertos lineamientos claros en términos de metodologías de investigación basadas en la práctica de las artes, se vuelve un tema importante en los procesos que conllevan a la búsqueda de información para un eventual trabajo final de ciclo o de graduación en el ámbito artístico, ya que es una acción que no se promueve de forma vehemente dentro de las disciplinas de dicha área. Por tanto, este tema es significativo por el hecho de la falta de promoción de metodologías empíricas y procesos provenientes de las disciplinas artísticas, además de que a esta problemática se le suman los prejuicios que rodean las investigaciones desde las artes o desde la práctica artística en sí al trabajar colaborativamente con otras áreas ajenas al campo de las artes. Su investigación requiere comprometerse con el análisis teórico de varias disciplinas a la vez, generando espacios inter, trans y multidisciplinares.

Justificación de la investigación artística inter, trans y multidisciplinar

Actualmente existen una serie de posturas con respecto a la investigación artística, inclusive se señala que existe una gran diferencia entre ellas dependiendo de cuál sea el objetivo de la investigación que se desee realizar. El autor Borgdorff (2010), las cataloga como etiquetas empleadas para caracterizarlas y separarlas unas de otras. Se dividen en tres tipos: investigación sobre las artes, investigación para las artes e investigación en las artes. La primera tiene como objeto de estudio la práctica artística en su sentido más amplio, la segunda son estudios al servicio de la práctica artística, la investigación entrega, por así decirlo, las herramientas y el conocimiento de los materiales. La tercera es un componente esencial tanto del proceso de investigación como de los resultados de la investigación (p. 9-10). Sin embargo, el autor lo menciona desde la perspectiva de obtener una obra de arte como resultado, y no tanto un formato científico.

Por otra parte, la autora Perla Carrillo (2015) en su artículo Investigación basada en las artes, alude justamente a la investigación que se basa en las artes, a pesar de darle un enfoque cinematográfico, esta se refiere a las artes visuales en general. Define la investigación basada en la práctica como cualitativa y de carácter interdisciplinario, que utiliza procesos de producción (audiovisuales, artísticos, literarios, performativos, mediáticos) para indagar a través de la práctica y la experiencia humana (p. 222). Señalando que, de este modo, la investigación basada en la práctica de las artes surge de la necesidad de estudiar por medio de la práctica misma, mecanismos que son contextualizados dentro de múltiples disciplinas. Sin embargo, la contextualización del tema de estudio desde la perspectiva del individuo es uno de los métodos más importantes dentro de este tipo de investigación. Es decir, se analiza el proceso desde la postura de la persona investigadora.

La investigación artística o de las artes abarca un ámbito muchísimo más amplio que el del propio arte. Es decir, a diferencia de otros campos de conocimiento y saberes, la investigación artística se sirve de métodos experimentales y de interpretación, dirigiéndose a procesos y resultados particulares. Borgdorff (2010), hace un énfasis importante, señalando que una diferencia crucial respecto a la investigación académica objetiva establecida es que la investigación artística generalmente es desarrollada (casi siempre) por los mismos artistas; es probable que dado esto, el arte se ve en otras disciplinas como de trabajo solamente colaborativo en forma creativo. Además, al ser realizadas desde esta perspectiva, es muy probable que la problemática a tratar en la investigación llegue a ser inter, trans o multidisciplinar en muchas ocasiones.

Ahora bien, según Carrillo (2015) podemos definir la investigación basada en la práctica como cualitativa y de carácter interdisciplinario, que utiliza procesos de producción de otros y del mismo ámbito para indagar a través de la práctica y la experiencia humana. Es tomar un objeto de estudio y partir de él desde una postura como artista individual. Borgdorff (2010), por otra parte, menciona que:

> "la investigación artística también se ocupa generalmente de interpretar lo

Paper I

> particular y lo único, pero en este tipo de investigación la experimentación práctica y personal son un elemento esencial...no hay prácticas artísticas que no estén saturadas de experiencias, historias y creencias; y a la inversa, no hay un acceso teórico o interpretación de, la práctica artística que no determine parcialmente esa práctica, tanto en su proceso como en su resultado final. Conceptos y teorías, experiencias y convicciones están entrelazados con las prácticas artísticas y, en parte por esta razón, el arte es siempre reflexivo. (p.11-27)

El estudio del arte, así como su investigación analiza la producción artística dentro de contextos históricos y corrientes de pensamiento, punto que bien podrían considerarse controversiales, en este caso para el discurso empírico y, por lo tanto, para el método científico (Carrillo, 2015). En tanto el conocimiento empírico adquirido se base en un saber derivado de la experiencia humana, posiblemente se crean metodologías empíricas que mejor se adapten a la propuesta investigativa. Además, esto podría verse como una restauración de la subjetividad, de la misma forma que crean una cierta incomodidad porque a menudo los investigadores académicos, sólo desarrollan los métodos y técnicas de investigación apropiados a medida que avanza su trabajo, y las reglas para la validación y la fiabilidad de los resultados de su investigación (Borgdorff, 2010).

Mariela Richmond (2021), académica de artes escénicas, nos comenta mediante una encuesta realizada con la intención de abarcar mejor la temática, que para plasmar y representar las metodologías empíricas en la investigación artística y reproducir estos conocimientos empíricos a nivel académico, el archivo, la sistematización de experiencias y la evaluación de los procesos anteriores son vitales para revisar dichas metodologías. El análisis de estos materiales, unidos al acompañamiento de otras voces al proceso podrían representar una traducción a la escritura de forma académica, remitiéndose al punto anteriormente mencionado sobre la incorporación de distintas disciplinas en la investigación artística.

Continuando en esta línea, el artista José Pablo Morales (2021), nos comenta que óptimamente cada disciplina debe de tener sus propias metodologías, sin que esto quiera decir que no sea posible hacer “préstamos” metodológicos de otras disciplinas. Realmente no se incentiva la generación de investigaciones o documentos escritos desde las artes de manera conjunta entre distintas disciplinas y que la mayoría del tiempo se incentiva acudir a estrategias de investigación que provienen de las ciencias sociales (en el caso de las artes). Este tipo de comentarios van muy de la mano con lo que Borgdorff comenta en su artículo sobre ¨el debate sobre la investigación en las artes¨, cuando menciona el hecho de que muchas veces la investigación artística se vale de otras disciplinas porque la de las artes no es del todo considerada aún como investigación.

Pero, por otra parte, Paola González (2021), academia de arte escénico, plantea cuestionamientos alrededor del tema desde dónde se debe y se está justificando la investigación en las artes, ya que en muchos casos se utilizan metodologías provenientes de las ciencias para justificar la investigación artística, en lugar de optar por las herramientas que el mismo ámbito artístico provee desde las diversas disciplinas que lo integran. Con respecto a este tema González, plantea que se deben de justificar las investigaciones de las artes desde las artes, ya que los métodos científicos generalmente responden a otra naturaleza de procesos y también es aplicado a un contexto cultural diferente principalmente con necesidades de búsquedas, lenguajes y apropiaciones del mundo que no son tan aplicables a nuestro contexto como artistas. Claro que, esto también depende desde dónde se posicione epistemológicamente la persona investigadora a la hora de generar su discurso. Por el contrario, Torres (2021), menciona que la investigación artística desde la práctica artística ha adoptado una serie de metodologías teóricas que provienen de las ciencias; además, considera que las prácticas artísticas contemporáneas buscan tener un panorama más abierto y resalta que hay un principal interés en la documentación y exposición de los procesos combinando lo artístico con el formato científico.

Como menciona Carrillo (2015), históricamente el arte y la investigación científica han sido consideradas como categorías separadas, aunque actualmente esta división se encuentra bajo una revisión. Sin embargo, las investigaciones artísticas no se pueden documentar de la misma manera que las ciencias duras (Ayala, Fernández y Nicolini, 2018, p. 69). Analizando estos aspectos, a pesar de ser ámbitos un tanto ajenos, muchas investigaciones artísticas recurren a abarcar o justificar la investigación de artes y diseño desde los métodos científicos y como nos menciona Sáenz (2021), se pueden incluir los métodos científicos en la investigación artística, pero “no todas las preguntas pueden explorarse desde el marco científico, hay limitaciones”. Ahora bien, enfatizando en el hecho de abarcar o justificar la investigación de artes y diseño desde la práctica de las artes y no desde los métodos científicos, Richmond (2021) señala que este hecho depende mayormente de la temática que se plantee, de la metodología y de las personas que realizan-acompañan la investigación, se debe ajustar la justificación.

Además, nos apunta que, desde su experiencia particular, la hibridez en los métodos basados en arte-educación y los métodos científicos o basados en aproximaciones a las ciencias sociales, son más interesantes y enriquecedoras que las justificaciones que tienen un único enfoque, pero depende del caso de estudio. Según Borgdorff (2010), la investigación en las artes ya por sí sólo es un tema híbrido, ya que engloba elementos tanto de la filosofía (sobre todo, de la epistemología y la metodología) como de ciencias, políticas y estrategias docentes.

Lo anteriormente señalado abre paso a que se creen estigmas relacionados a la investigación artística dentro y fuera del ámbito académico universitario costarricense cayendo en la idea de que en la investigación artística no llegue a tener validez, y sea percibida como algo que se limita a aportar creatividad, por decirlo de alguna forma. A pesar de que existen personas encargadas propiamente de la reflexión intelectual sobre el arte, metodologías, la práctica y procesos de la investigación artística como tal, se presenta, aún, la idea de que el arte es ajeno del discurso y métodos científicos. Según Sánchez (2009), se cree que “La investigación artística está asociado inevitablemente a la creatividad” (p. 327), pero este puede ir más allá de los límites de una propia disciplina. Otro punto importante es que, dependiendo del panorama, aún existe el prejuicio que separa la investigación científica del quehacer artístico; en el ámbito académico la hegemonía del discurso moderno privilegia modos de pensamiento objetivos y abstractos sobre la subjetividad de la experiencia humana (Carrillo, 2015). Considerando la investigación de las artes como un medio que se vale de la subjetividad que utilizan los estudios culturales, en este caso la de la persona practicante de las artes.

En una entrevista personal realizada a Karla Herencia (2021), docente en la carrera de Arte y Comunicación Visual, nos comenta unos puntos muy importantes por considerar relacionados al tema de la creación y reproducción de estos estigmas en las investigaciones dentro del ámbito artístico, enfatizando que nosotros como artistas visuales tenemos cierta responsabilidad, al creer que existen esos prejuicios en la investigación de las artes.

Menciona que como personas artistas se alude a reiterar consecutivamente que estos son reales y que la gente cree lo que uno le dice y hace y la persona artista es consecuente de ello. Herencia por otra parte resalta la acción de tener un enfoque positivista, creando nuevas y buenas interacciones humanas independientemente de la disciplina. Este tipo de estigmas se crean desde las actitudes y comportamientos que la persona practicante de las artes tenga, es decir no es del todo necesario involucrarse en temas académicos. Esto depende mucho de que una persona de otra disciplina ajena a las artes, que desee trabajar con alguien de nuestra área no

Paper I

descubra que es una persona con malos hábitos, generando nosotros mismos esos estigmas. Karla recalca el hecho de que todo el tiempo tenemos la oportunidad de reinventar esas creencias o estereotipos, ya que si alguien los tiene es porque en algún momento se ha topado con eso, no es algo que se creó de la nada.

Asumiendo que lo anterior sea cierto, los estereotipos en las artes no se crearon de la nada, al menos en términos de acciones y actitudes de las personas involucradas en el proceso, los estigmas en la investigación artística van mucho más allá de eso. Uno de los errores es percibir las artes como un asunto que solamente abarca procesos prácticos y no teóricos-prácticos, pero mucho de esto va de la mano con lo que se desconoce de nuestra área, el ideal sería el promover más la investigación artística académica como tal, dentro del ámbito universitario. Respecto a esto, Julio Quimbayo (2021), académico de la Escuela de Música en la Universidad Nacional, sugiere no tratar de justificar la investigación en artes desde una práctica u otra, sino de tratar de discernir cuáles métodos argumentativos son útiles en determinadas circunstancias de proceso investigativo.

Trabajo colaborativo inter, trans y multidisciplinario desde las artes: Conocimientos empíricos.

Al hablar de investigación inter, trans y multidisciplinar siempre surge la incógnita de cómo se logra desarrollar el trabajo colaborativo de la mejor forma, entendiendo este concepto como el "mutuo compromiso, en un esfuerzo coordinado para resolver juntos el problema'' (Margery, 2019, p. 5). Cómo se logran esos lenguajes en común y cómo se logra llegar a acuerdos dentro del equipo de trabajo. No hay una respuesta concreta a esto, ya que no existe ninguna metodología certera o establecida para lograr una perfecta armonía y diálogo entre los integrantes del equipo de distintas disciplinas, por supuesto existen guías como "La mini-guía para el Pensamiento Crítico" desarrollada por Paul, R & Elder, L (2003) o "La investigación colaborativa" desarrollada por Enrique Margery (2019), pero a la hora de llevar a cabo el trabajo en equipo a la vida real, es muy diferente y se pueden mostrar muchas dificultades, más que todo al tener contacto con otras disciplinas ajenas al arte, ya que se pueden perder de vista los lenguajes en común, surgen los pensamientos egocentristas, la idea de la superioridad disciplinar y el rechazo a metodologías provenientes de otras disciplinas.

Claramente no se puede brindar una receta para el desarrollo del trabajo en equipo inter, trans y multidisciplinar, pero sí es posible dar recomendaciones para el desarrollo de estos, a partir de las experiencias empíricas desarrolladas por las diferentes personas investigadoras, desde las artes o que se relacionan con las artes. Un ejemplo de lo anterior es el proyecto interdisciplinar Arte y Salud desarrollado por Pamela Jiménez Jiménez, docente de Danza, afirmó que uno de los retos en el desarrollo del proyecto fue lograr llegar a esos lenguajes en común entre las disciplinas, pero lo logró a partir de esa misma confusión de lenguajes, lo cual resultó en cambio enriquecedor, fortaleció el desarrollo del proyecto y permitió un auto aprendizaje para todos y todas las integrantes. Otro punto por tomar en cuenta para lograr desarrollar el proyecto fue el de mantener una metodología general donde hubiera una constante reflexión y retrospectiva de las disciplinas.

Por otra parte, Jiménez menciona que para lograr los puntos anteriores se debe tener confianza en los integrantes del equipo, desarrollando un proceso integral con participación activa abierta al diálogo, abierto a la posibilidad de apertura para la generación de nuevas posibilidades y procesos creativos cambiantes, esto fomenta a que el trabajo inter, trans y multidisciplinar llegue a ser un ámbito de oportunidad para profundizar objetos de estudio desde otras disciplinas y por ende desde diversos puntos de vista.

Siguiendo con este tema del trabajo en conjunto y concordando con los planteamientos presentados anteriormente por Jiménez (2021); por su parte, Vera Gerner (2021), miembro del Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (CIDEA) de la Universidad Nacional (UNA), mediante su experiencia trabajando con comunidades, plantea que para lograr una mejor convivencia a la hora de trabajar en equipo, debe de existir primordialmente una apertura a la discusión, ya que los resultados de los proyectos dependen de estos espacios de comunicación, además, cabe mencionar que el desarrollo de estos espacios, dependen también de la actitud y la naturaleza de los procesos. De igual forma se debe dar relevancia a los procesos desde la escucha, entendimiento y comunicación, a partir de un contexto social e imaginario, sin enfocarlo a lo disciplinar, así logrando entender y construir a partir de las diferencias de los individuos. Logrando así mismo, una comunicación más certera, se puede por otra parte, intentar tener un vocabulario o lenguaje en común, partiendo de un tema o intereses que convergen, la idea es siempre llegar a un tipo de convergencia entre lenguajes que permita mantener un diálogo abierto al entendimiento y la construcción.

Algo que se debe de comprender a la hora de generar estos espacios inter, trans y multidisciplinarios es que no deben de entenderse como espacios forzados a la colaboración, sino que se deben de ver como espacios de libertad, inclusión, de participación abierta y aprendizaje mutuo, esto no quiere decir que busca calzar disciplinas o formas de ver el mundo, sino que busca lograr una conexión y a partir de esta construir. Se puede entender entonces que trabajar en conjunto, es entender las diferencias para tratar un tema compartido por las personas que conformen los o el proceso colaborativo. Sobre esto, Siles (2021), nos indica que debemos comprender la importancia entre la vinculación de las artes con otras disciplinas fuera del ámbito artístico, ya que no existen barreras entre disciplinas, estos son meros imaginarios. El trabajo interdisciplinario apoya a las personas involucradas no solo en el intercambio de saberes, también, en encontrar un lenguaje en común, como se mencionó anteriormente; según Ayala, Fernández y Nicolini (2017), dentro de todos los retos que se pueden enfrentar en una investigación inter, trans o multidisciplinaria la comunicación es primordial entre los miembros de la investigación, tanto en el proceso de investigación, como para la "convergencia de saberes...y precisar metas compartidas" (p. 194), y así poder conocer que hay una necesidad dentro de las investigaciones artísticas con estos enfoques, ya sea para un marco conceptual o una metodología, porque los trabajos entre disciplinas buscan una vinculación entre "teorías, métodos e instrumentos" (Zuñiga, 2012, p. 270), entre las disciplinas que están involucradas en la investigación. Por otra parte, y sobre el lenguaje en común Torres (2021), nos menciona que entender diferentes lenguajes nos ayuda a "abrazar la complejidad, sostener encuentros en el tiempo, tener coincidencias y entender el contexto en donde se realiza la investigación".

Sin embargo, Duque Hoyos (2006), hace mención de que muchos de los procesos interdisciplinarios y pluridisciplinarios acaban siendo investigaciones disciplinarias, por falta de una guía o bases de trabajo en equipo, principalmente en el campo de la transdisciplinariedad, ya que muchos de estos están enfocados a la disciplinariedad y la interdisciplinariedad. Hoyos, pone en evidencia el concepto de la transdisciplinariedad, como una problemática que debe de ser tratada por las universidades, educadores e investigadores, ya que la definición y la forma de utilizar este concepto no se encuentra totalmente clara, lo cual podría tener consecuencias a largo plazo.

Con lo anterior se podría determinar que las problemáticas de base, que existen alrededor de la inter, multi y transdisciplinariedad, surgen a partir de que nosotros no estemos preparados para trabajar de esta forma, ya que no siempre se nos enseña la forma correcta de cómo trabajar colectivamente desde las aulas e inclusive, como

Paper I

afirma Quimbayo, J (2021) en los entornos académicos artísticos actuales en Costa Rica, hay muy poco apoyo para el desarrollo de investigaciones colaborativas asociadas a ramas fuera del arte, así mismo, se invita o se motiva a desarrollar esta clase de investigaciones pero más que todo desde el interés particular de la persona investigadora, no porque exista una plataforma de generación de conocimiento especializado en este tema que incluya personal capacitado para llevar a cabo trabajos colaborativos.

Con relación a lo mencionado por Quimbayo, es conveniente hacer mención de lo planteado por Margery, E (2019) en donde a partir de su concepto umbral, explica que se debe de negar, "la idea de la enseñanza universitaria como una ocupación solitaria, que se desarrolla a puerta cerrada, en el aula" (p. 4). Esto se puede interpretar como que se debe de incentivar la colaboración y la apertura hacia otras disciplinas desde la educación y a partir de esto, implementar los conceptos que se han mencionado anteriormente como lo son la escucha, comunicación y experimentación activa, motivación y la compartimentación de conocimientos y experiencias a la hora de trabajar en equipos inter, trans o multidisciplinares.

Con esto cabe la posibilidad de que los conceptos de inter, trans y multidisciplinariedad, en cambio de verse como algo forzado y frustrante, puedan ser aplicados de una forma acertada y se interpreten como espacios de crecimiento, reflexión y escucha activa. Cabe mencionar que, para lograr estas colaboraciones hay que evitar seguir patrones de pensamiento egocéntrico, en donde Paul, R & Elder, L (2003) plantean diversas formas de egocentrismo como el sociocentrismo, cumplimiento de deseos, autovalidación y el egoísmo innato. Según Paul y Elder (2003), hay que contar con ciertas características intelectuales para evitar dichos comportamientos y lograr así una mejor convivencia entre los integrantes del equipo, entre estos se encuentra la humildad, entereza, empatía, autonomía, integridad y perseverancia intelectual, confianza en la razón e imparcialidad, además que a estos se le integran ciertos estándares intelectuales los cuales podrían facilitar la colaboración a corto y largo plazo.

Por último, nos debemos cuestionar que si hay que tomar tantos factores y condicionantes en cuenta para lograr trabajar de forma inter, multi y transdisciplinar, ¿por qué se sigue intentando implementar?, Margery, E (2019), menciona que la colaboración desde el ámbito científico se da principalmente por, atribución de autoría y socialización de datos, acceso a experticia, colaboración como componente de la carrera profesional, por cultura científica abierta o por una alta dependencia mutua, quizás con la colaboración en las artes suceda lo mismo, pero según lo mencionado anteriormente por los diversos investigadores con relación a la colaboración en artes, estas se dan con la intención de generar espacios para la socialización de ideas, conocimientos y experiencias, además esto abre la posibilidad de creación de redes y colectivos con conexiones tanto nacionales como internacionales, con el fin de difundir los conocimientos producidos desde y para las artes, en donde a nivel nacional en el ámbito artístico podemos encontrar redes como la Red LIA(2018) y la Red INV+ART+DIS (2021).

De hecho, el mismo Margery, E (2019), menciona que las colaboraciones en general, sin considerar disciplina alguna, se dan con el fin de "construir significados compartidos, para aprovechar las competencias de cada disciplina y para darle sentido a los resultados obtenidos como colectivo" (p. 7).

Formatos para la documentación de investigaciones desde las artes.

La experiencia dentro de una investigación puede ser divulgada; existe una gran variedad de formatos para la documentación de estas y no solo a nivel artístico. Entre los formatos más aceptados y universales, se encuentran el documento escrito, el audiovisual (González, 2021) la bitácora (sobre todo en las artes) y el ensayo, pero como nos indica Sánchez (2009), no tiene por qué tener un formato exclusivamente literario y Tomas (2021), cree que:

> ...Las herramientas para documentar o plasmar las metodologías deberían ser igualmente abiertas. Creo que existe un enorme miedo a la incertidumbre y una enorme sed de datos cuantificables; al final [sic], se le da un valor mucho más elevado a un dato que a una experiencia.

Vinculado a esto Ayala, Fernández y Nicolini (2018), plantean que "podemos convertir esa experiencia en un texto de investigación, de que la manera en cómo se piensa y se crea una obra puede, sin duda iluminar el camino para los que quieran aprender sobre ella".(p. 72).

En el ámbito artístico es común ver catálogos de obras, publicaciones comerciales o las memorias de los eventos en donde asisten los investigadores vinculados a las artes y se sabe que existen más espacios de publicaciones sobre ciencias duras que sobre humanidades y arte, lo que representa una dificultad para poder publicar artículos sobre las investigaciones en el área artística; para los artistas es más difícil hacer investigación si nos entrenaron para hacer arte (Ayala, Fernández y Nicolini, 2018), pero existen múltiples medios en dónde podemos generar conocimiento mediante el uso de estrategias de manera sistematizada y clara.

Mucho de este conocimiento se genera de artículos, libros, entrevistas, registros escritos o incluso en espacios como los talleres, laboratorios u otros; los cuales proveen a los estudiantes y personas investigadoras un acercamiento al conocimiento generado a partir de las investigaciones basadas en las artes y proyectos de extensión (González, 2021 y Quimbayo, 2021). Ahora, se considera que en las artes existe una carencia de sistemas de documentación, así como de poca claridad en el proceder metodológico de un proyecto, el problema en las artes según Morales (2021), es que muchos investigadores no llevan los procesos empíricos o ninguna sistematización de sus propias investigaciones; Richmond (2021), nos dice que para plasmar y reproducir los conocimientos empíricos a nivel académico, se considera que el archivo, la sistematización de experiencias y la evaluación de los procesos anteriormente trabajados, son vitales para revisar las metodologías empíricas.

Las herramientas para documentar o plasmar las metodologías deberían ser abiertas dentro del mundo del arte, ya que como se mencionó anteriormente, la misma obra puede servir como evidencia de documentación o como nos comenta Tomas (2021), "la documentación puede llegar a ser una obra de arte"; adjunto a esto, Saenz (2021), nos menciona que se necesita una manera de ir más allá del texto en donde se pueda plasmar y representar la investigación artística, como por ejemplo, la creación de audiovisuales, o algún registro etnográfico.

Dentro de los usos de formatos diversos para la documentación de los procesos, considerando los cambios que generó la emergencia global del Covid-19, el proyecto Colectivo en Fuga, se basó en el videoarte e hizo uso de herramientas como la grabación audiovisual, la animación digital, experimentación sonora y la danza; en esta misma línea se puede mencionar el proyecto "Tenemos miedo" el cual según Ortiz, L (2020) busca desarrollar el cuerpo escénico a partir de un producto audiovisual y dramaturgia latinoamericana.

A partir de estos dos ejemplos se puede hablar de cómo los formatos de la documentación han cambiado a partir de la emergencia nacional y de esa necesidad de poseer archivos digitalizados para facilitar la accesibilidad y divulgación de estos, en lo cual se ha visto una gran movilización en la generación de procesos editoriales y de divulgación académica de la investigación artística como por ejemplo la creación de la revista interdisciplinaria de investigación a través de la práctica artística, Arte, Cultura y Sociedad o proyectos como Iniciativas Interdisciplinarias a nivel de la Universidad Nacional, pero incluso en la Universidad de Costa Rica podemos encontrar el

Paper I

proyecto “Producciones interdisciplinarias”, todos estas organizaciones fomentan espacios (digitales o físicos) de vinculación y divulgación de conocimiento inter, trans y multidisciplinarios y que están desarrollándose a nivel académico costarricense.

Finalmente, Ayala, Fernández y Nicolini, (2018), nos indican que debemos exponer en las autoridades académicas superiores como se investigó, cómo se está generando este conocimiento y cómo se aplica el mismo; pero “se tiene que conocer y dominar los procesos de creación de texto de investigaciones además de dominar las herramientas de la técnica con la que se crea” (p. 72) y los diferentes formatos nos pueden ayudar a promover nuestro trabajo ya sea disciplinar o con otras disciplinas, incentivando con esto a no solo la continuación de colaboración con otras disciplinas, sino también generar un registro de lo que se ha realizado en el área artística e incluso todo esto puede facilitar a futuras generaciones a desarrollar nuevo conocimiento empírico.

Conclusión

Es evidente que cualquier investigación que tome en cuenta aspectos humanos, sociales o culturales debe considerar la experiencia humana como un punto de partida importante (Carrillo, 2015). Es considerable resaltar que cualquier tipo de investigación es promovedora de conocimiento verdadero, lo único es que unos parten de una postura objetiva como la investigación científica o bien desde nuestra propia experiencia subjetiva. Cada investigación se desarrolla según los métodos y técnicas de investigación que se consideren los más apropiados a medida que avanza el trabajo. No se busca promover una investigación sobre la otra, sino resaltar que la investigación artística de igual manera aporta reflexividad y conocimiento desde una perspectiva subjetiva del artista. La investigación artística se dice que requiere que involucremos nuestros sentidos, emociones e intelecto con el objeto de estudio para dar sentido a la investigación como una experiencia humana y sobre todo busca que se vea más allá de una disciplina estética que aporta creatividad en procesos inter, trans y multidisciplinares.

Por otra parte, anteriormente, se aclaró que no existe un tipo de guía que cubra todas las problemáticas que pueden surgir a la hora de ejercer el trabajo en conjunto con disciplinas pertenecientes al arte o fuera de esta, pero sí que se logró llegar a conocer, una serie de recomendaciones y conocimientos empíricos aplicados a diversos proyectos e investigaciones, principalmente interdisciplinares. Por otra se logró determinar a partir de conocimientos empíricos, de académicos y personas investigadoras, tanto de la Universidad Nacional como de la Universidad de Costa Rica, que un espacio inter, trans o multidisciplinar, debe de lograr cumplir con ciertos factores como, el llegar a lenguajes en común a partir de la misma diversidad de lenguajes que provee cada disciplina que pertenece al grupo colaborativo. Por ello, es primordial la promoción de la confianza, escucha, entendimiento, respeto, horizontalidad en toma de decisiones, comunicación, participación activa y apertura al diálogo, todo esto a fin de evitar los pensamientos egocéntricos y los juicios de superioridad disciplinar, que podrían generarse al ser parte de estas colaboraciones. En estos casos es valioso, mantener una mentalidad abierta hacia las nuevas posibilidades, además de poder ver las personas como tal y no desde sus disciplinas, considerando sus contextos sociales y conocimientos, lo cual aporta al propósito de trascender las barreras imaginarias entre las disciplinas.

En síntesis, se pueden interpretar estos ámbitos colaborativos como espacios de libertad, inclusión, de participación abierta y aprendizaje mutuo, esto no quiere decir que buscan obligar a que las disciplinas lleguen a concordar siempre en sus formas de ver el mundo, sino que busca lograr una conexión y a partir de esta construir. Por otra parte, se entiende que estos no van a llegar a ser espacios utópicos donde no existan conflictos entre los integrantes o problemáticas alrededor de estos, tales son las problemáticas burocráticas que muchas veces ejercen las unidades académicas o la diversidad de contextos sociales y culturales. Además, ahora mismo con la emergencia nacional, surgen nuevas dificultades y retos, para la colaboración como lo es, el contexto en que se encuentra cada involucrado y las complicaciones para calzar con horarios o espacios. Tampoco se pueden considerar como lugares en donde no van a existir retos, porque más bien esta clase de proyectos están repletos de desafíos que hay que enfrentar como equipo y que por tanto se deben de crear dichos espacios que cumplan con las características mencionadas anteriormente (tomando en cuenta que estas son tan solo recomendaciones y características flexibles, que van a ir cambiando con respecto a la naturaleza de cada proyecto e investigación), fortaleciendo el nivel de respuesta del equipo hacia las dificultades.

Como se ha venido diciendo, los conceptos de interdisciplinariedad, multidisciplinariedad y más que todo la transdisciplinariedad, cuentan con dificultades al no estar definidos totalmente con respecto a su aplicación, pero como se menciona anteriormente, esto puede que tenga que ver con nuestra forma de asimilar el trabajo en equipo, en donde se habla sobre las debilidades que existen desde la academia para la ejecución de trabajo en conjunto. Esto podría liderar a un posible tema a ser desarrollado en una siguiente investigación, como lo es el papel de la docencia para el desarrollo de investigaciones inter, multi y transdisciplinares, generando cuestionamientos de cómo se están apoyando esta clase de espacios a nivel nacional, para la creación de conexiones entre las diversas disciplinas dentro y fuera de la disciplina artística, para su colaboración.

Finalmente, cabe mencionar que la investigación artística tiende a no divulgarse; aunque existan un gran número de formatos donde el investigador puede plasmarla, dentro del área artística; los formatos más utilizados son el ensayo y la bitácora, los cuales reproducen los procesos por los que paso la investigación, además de representar el conocimiento adquirido a través de la investigación. A pesar de todo lo anterior se puede encontrar una carencia tanto en los registros de los procesos investigativos, como en la sistematización de documentos sobre las investigaciones artísticas a nivel público. El representar una investigación por medio de un documento escrito es el método menos práctico para los artistas, ya sea por el no conocimiento de cómo realizar un texto investigativo o el miedo a los datos. Sin embargo, hoy en día podemos prescindir de formatos de texto, lo que ayuda al investigador a exponer su conocimiento empírico por medio de algo más visual, como el videoarte o una puesta en escena de teatro, música o danza. Gracias a estos nuevos formatos se puede promover la colaboración entre disciplinas y suministrar a las nuevas generaciones un panorama más claro de dónde está la investigación en las artes dentro del ámbito académico costarricense; además, que fomenta la vinculación de las nuevas generaciones universitarias o más allá de ella.

Y esto es un punto importante para las universidades; además de que estas deben velar por apoyar a sus investigadores, pero no solo en los temas económicos, también en los procesos administrativos, quitando obstáculos que pueden detener a los investigadores a realizar trabajos empíricos e incluso a la vinculación entre disciplinas, al igual que deben procurar apoyar en su capacitación.

Bibliografía:

Ayala, P. Fernández, N. y Nicolini, D. (2017). Experiencias en la formación de un cuerpo académico multidisciplinar en el área de las Bellas Artes. ARTSEDUCA, (17), 176-197. Recuperado de: https://www.e-revistes.uji.es/index.php/artseduca/article/view/2559

Ayala, P. Fernández, N. y Nicolini, D. (2018). La investigación en arte y los formatos insti-

Paper I

tucionales de evaluación en México. ARTSEDUCA, (20), 68-77. Recuperado de: http://www.e-revistes.uji.es/index.php/artseduca/article/view/3387

Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. Amsterdam School of the Arts Recuperado de: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59981801/Borgdorf_h._el_debate_sobre_la_investigacion_en_las_artes20190711-95275-6d3vgu-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1630374617&Signature=ArcjknOmRJ0S6f2FbaIRARscv82ISmsk6W-V5MKjGcGWq~jkG~KxwSwANc9w2Mm1eT-ny-BXAK9Sk-rYcyqc~TTF7uYHO4kRVqEwsb6a0IoGuk3GIOWOedpXDxxi2-87PTArtLokhejFQc00qUEZ8xs57yFi~~B6DdoE~nrITFsCwB5YJOiGW8h532CTmZx6QS7s4Li-EsrS9Eiu10ZxK4NfwGOF0I8DtlX8AYr1zMZ-SaEN5mattbnENPPEGThW3he~J0XqsR7GtjeeAMigp~gFIbgEuhZXr31KGltlwI6Bvzk9stf86xVRG2UyFy2z8yLHGG09XEk7QJJNX6QJnA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Carrillo, P. (2015). La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales. Revista Mexicana de Investigación Educativa. VOL. 20 NÚM. 64, PP. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662015000100011

Duque Hoyos, R. (2001). Disciplinariedad, interdisciplinariedad, transdisciplinariedad–Vínculos y límites–. Semestre Económico, 4(7). Recuperado de https://revistas.udem.edu.co/index.php/economico/article/view/1412

Margery, E. (2019). Siete Conceptos de Umbral para la Docencia Universitaria. Los portales que atravesamos camino a la excelencia. En Complejidad, transdisciplinariedad y competencias. Recuperado de: http://www.openinstitute.co/uploads/3/4/8/8/34883750/no_eval%C3%BAe_el_desempe%C3%B1o_margery_open_2001_2019.pdf

Margery, E. (2019). Investigación colaborativa (parte 1) Escala disciplinar y ciencia de la colaboración. [Diapositiva de PDF]. Recuperado de: http://www.openinstitute.co/uploads/3/4/8/8/34883750/complejidad_transdisciplinariedad_competencias_2_edici%C3%B3n_cap_7_enrique_margery_open_2019.pdf

Jiménez, P (2021). Entrevista Personal. [07 de mayo]. Plataforma MEETS, Costa Rica

Ortiz, L. (2020). El arte se muda al escenario digital. CAMPUS. https://www.unacomunica.una.ac.cr/index.php/multimedios/campus/category/12-campus-2020?download=146:campus-noviembre-2020

Gerner, V (2021). Entrevista Personal. [04 de mayo]. Plataforma MEETS, Costa Rica

González, P. (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Hidalgo. E. (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Morales, J.P (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Paul, R & Elder, L. (2003). La mini-guía para el Pensamiento crítico Conceptos y herramientas. Fundación para el Pensamiento Crítico. Recuperado de: https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-ConceptsandTools.pdf

Quimbayo, J. (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Richmond, M. (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Riveros, P., Meriño, J., Crespo, F. (2020). Las diferencias entre el trabajo multidisciplinario, interdisciplinario y transdisciplinario. Unidad de Redes Transdisciplinarias, Universidad de Chile. Recuperado de: https://www.uchile.cl/publicaciones/165173/trabajo-multidisciplinario-interdisciplinario-y-transdisciplinario

Sánchez, J.A (2009). Investigación y experiencia. Metodologías de la investigación creativa en artes escénicas. Estudis escènics: quaderns de l'Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona, 35, 327-335. Recuperado de: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5483630

Sáenz, R. (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Siles Canales, F. (2021). Entrevista personal [4 de Mayo]. Plataforma Jitsi Meets. Costa Rica.

Torres, J (2021) Entrevista personal, [28 de abril]. plataforma ZOOM, Costa Rica

Torres, J. (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Vargas, K (2021). Entrevista personal. [5 de mayo]. plataforma MEETS. Costa Rica.

Zamora, J. (2019). La transdisciplinariedad: de los postulados de Nicolescu al pensamiento complejo de Morin y su repercusión en el ámbito educativo. Revista Ensayos Pedagógicos, 14(2), 65-82. https://doi.org/10.15359/rep.14-2.4

Zuñiga, E. (2012). Experiencias Creativas para el Desarrollo Humano Sostenible: espacios para la formación profesional en Arte en Costa Rica. Revista de Docencia Universitaria. 1(11). Recuperado de: https://polipapers.upv.es/index.php/REDU/article/view/5600/5591

Paper 2

Análisis de los espacios dedicados a las investigaciones inter, trans y multidisciplinarios en el ámbito académico UNA y UCR.

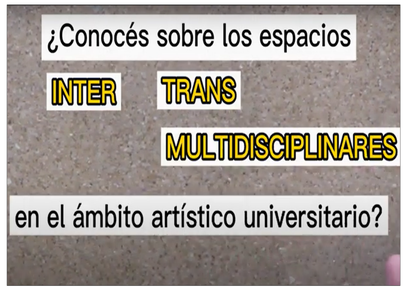
Palabras clave: espacios, CIDEA, académicos, estudiantes, UNA, interdisciplinariedad, transdisciplinariedad, arte, investigación

Resumen:

La siguiente investigación desarrollada a partir de una multimedia, pretende dar un acercamiento sobre espacios de investigaciones ínter, multi y transdisiplinarias, donde se estudiaron los espacios ya existentes en el CIDEA que se dedican a promover dichos procesos; tomando estos como ejemplos en la creación de futuros proyectos de esta índole y, además se ejemplifica cómo se podrían proyectar mejoras. Por otra parte, se analiza desde qué disciplinas artísticas surgen estos espacios con mayor frecuencia, por qué se da este fenómeno, que tanto se involucra el personal académico de las escuelas dentro de estos espacios y además si la misma universidad se encarga de apoyarlos y promoverlos. Por tanto, se mostrará la situación de estos espacios inter, trans y multidisciplinares pertenecientes al CIDEA desde una perspectiva tanto académica como estudiantil del área artística.

Puede acceder al vídeo completo ingresando la siguiente URL:
https://youtu.be/3khqUOEFj0I

O escaneando el siguiente código QR:

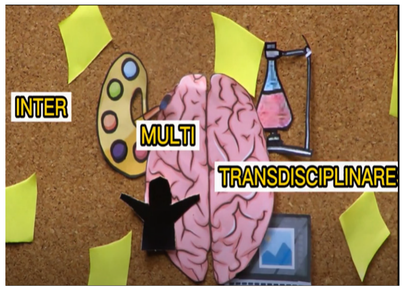


Existen espacios para la generación de proyectos inter, trans y multidisciplinarios como el Proyecto WEB Cidea, Proyecto Teatro Laboratorio, Programa IAT (Investigación Arte y Transmedia), LED (Laboratorio Escénico Digital), CIDEA Investiga, Proyecto Arte y Salud y el fondo concursable: Iniciativas Interdisciplinarias.

Creación de espacios tipo taller artístico abierto dentro del CIDEA, que nos permita conocer proyectos de otros artistas independientemente de su disciplina, facilitando la comunicación y las conexiones entre estas y abriendo a nuevas formas de investigación.

Diferentes formatos sobre lo que hacemos: Hay que reflexionar sobre formatos que deberíamos poner en práctica, alejándonos un poco del escrito.

Tienen como finalidad la generación de propuestas artísticas interdisciplinarias e innovadoras de calidad desde los procesos de la docencia e investigación y en relación directa con la sociedad costarricense, prioritariamente en grupos humanos, comunidades y regiones con menos oportunidades.



Existe una característica que puede surgir para que el estudiante se vincule o conozca acerca de esto, la motivación... puede llegar a que el estudiante encuentre y se vincule a los espacios ya sean disciplinares o inter, multi y transdisciplinares creados por las facultades y universidades.

Paper 3

Incógnitas en las distintas expresiones artísticas y la hiperespecialización entre las escuelas de Danza, Arte Escénico, Música y Arte y Comunicación Visual del CIDEA.

Palabras clave: escenario, expresiones artísticas, espectador, instalación, escenarios, artista visual, rol del artista, hiperespecialización, sobrecalificación laboral, trabajo colaborativo.

Resumen:

Surge la pregunta de ¿cómo se desempeña cada carrera artística a nivel académico universitario?, refiriéndose a la de Arte y Comunicación Visual, Arte Escénico, Danza y Música, lo cual, ha generado cierta incógnita por el hecho de que unas producen más activamente proyectos colaborativos que otras, creando inconscientemente ciertas brechas entre las distintas carreras dentro del ámbito académico. Paralelamente, se analizan las posibles causas de dicha situación exponiendo los distintos roles de cada expresión artística fuera del CIDEA, como proyectos o procesos independientes y que necesita cada una de estas para desarrollar presentaciones o exhibiciones para cumplir un objetivo y si es posible que estas lleguen a converger en tiempo y espacio. Igualmente, se plantea el rol del artista visual y los distintos factores que posiblemente lo desvinculan de las demás artes en términos académicos. Añadido a lo anteriormente mencionado, se introduce el término de hiperespecialización como posible problemática o solución al trabajo colaborativo, cómo éste repercute en el mercado laboral artístico y cómo la educación influye en la generación de egresados hiperespecializados.

Introducción:

El presente trabajo investigativo va a ser abordado desde un contexto académico y/o universitario, precisamente del área del Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (CIDEA), abarcando distintos aspectos como el desempeño de cada una de las cuatro carreras; Arte y Comunicación Visual, Arte Escénico, Música y Danza, desde el rol del artista. Además, es importante señalar cómo se desenvuelven cada una de estas fuera de la universidad, es decir, dentro de un escenario, museo o espacio expositivo, frente a un público en específico, considerando el papel del espectador como un elemento importante dentro de las diferentes expresiones artísticas.

El artículo nace con el primordial objetivo de exponer cada especialidad artística por aparte, considerando el hecho de que en un ámbito académico cada especialidad trabaje, en cierta medida, de manera aislada, debido a distintas razones o diferentes brechas artísticas existentes dentro del CIDEA. Todo esto abre espacio a la incógnita de qué tan vinculadas suelen estar las cuatro carreras artísticas de la Universidad Nacional y si es posible que estas realicen proyectos colaborativamente. Por otra parte, se introduce el concepto de instalación como un término híbrido, donde en muchas ocasiones es posible que distintas disciplinas del ámbito artístico converjan en un mismo tiempo y espacio expositivo.

Para esto, hay distintos puntos que se deben de tener en cuenta, desde el hecho de que cada área artística tiene distintas maneras de aprender, diversas metodologías, técnicas y espacios expresivos, hasta diferentes formas de manifestación corporal y espacial. A pesar de que todas se engloban dentro del mundo del arte, también deja en evidencia como este es sumamente complejo y amplio, abriendo paso a un sinfín de interpretaciones y posibilidades tanto para artistas ya formados como para un público interesado en este entorno. Correspondiente a esto, el artista plástico se caracteriza por permanecer un poco aislado de las demás disciplinas artísticas, y esta separación suele ser más evidente que las demás por el hecho de que su modo tradicional de proyectar la obra de arte, por lo general suele ser en un espacio desigual, mientras que las artes escénicas y musicales se proyectan en escenario, frente a un público, las artes plásticas no dependen de un escenario, sino de una galería o museo. No obstante, a pesar de que cada especialidad trabaja contextos claros, es importante mencionar que probablemente éstas acudan una a la otra para producir proyectos colaborativamente o bien para crear hibridaciones artísticas y que de estas surjan nuevas posibilidades de expresiones artísticas, que no sean clasificadas dentro de alguna de las cuatro carreras que conforman el CIDEA.

Paralelamente a lo señalado con anterioridad, surge como incógnita el hecho de que si cada especialidad artística se contiene a sí misma, pueden surgir una serie de inconvenientes a nivel académico y laboral. Es por esto que se plantea el concepto de hiperespecialización desde diversas perspectivas, primeramente, desde el trabajo colaborativo, a partir de puntos de vista tanto teóricos como empíricos, generando así, una clase de diálogo que permite cuestionar si este concepto facilita o dificulta los procesos inter, trans y multidisciplinares. Además, en esta misma línea se hace mención de la persona multidisciplinar y cómo se diferencia de la persona con extrema especialización. En segundo plano se mira desde el mercado laboral, surgiendo cuestionamientos como ¿Cuál es el mercado laboral para una persona hiperespecializada? ¿Por cuáles razones un individuo no cumple con las características del mercado laboral actual? ¿Cuáles características busca una empresa en su proceso de contratación?. Por otra parte, se hace una reflexión sobre el rol de las universidades con respecto al tema de la hiperespecialización y el tema del campo laboral, generando interrogantes como que si la universidad realmente está preparando a los estudiantes para la inserción laboral realista, cómo influye el personal académico contratado y qué futuro tiene la hiperespecialización a nivel académico y laboral.

Especialidad: distintas expresiones artísticas

El arte escénico es por sí solo el arte que posiblemente mejor abarca el tema de lo escenográfico, la puesta en escena, ya que, según el Repositorio Académico Institucional de la Universidad Nacional de Costa Rica (2002-2015), las artes escénicas son las artes destinadas al estudio y práctica de muchas formas de expresión capaz de inscribirse en la escena: el teatro, la danza, la música y, en general, cualquier manifestación artística que se lleve a cabo en algún tipo de espacio escénico, habitualmente en las salas de espectáculos, pero también en cualquier espacio arquitectónico o urbanístico construido especialmente o habilitado ocasionalmente para realizar cualquier tipo de espectáculo en vivo. La carrera de Arte Escénico tiene como objetivo formar profesionales capaces de enfrentar distintos retos técnicos y metodológicos de la producción, investigación y extensión teatral en una sociedad contemporánea.

Es por ello que el artista escénico o en especial la carrera de Arte Escénico, por lo general va a estar más ligada a proyectos o procesos de carácter inter, trans y multidisciplinarios. En una encuesta realizada a distintas personas académicas y estudiantes del Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (CIDEA), la mayoría concluyeron en que la Escuela de Arte Escénico es la que recurre más seguidamente a la producción y desarrollo de este tipo de espacios en la Universidad Nacional, basándose en los proyectos activos que podría tener cada escuela del CIDEA, y considerando que esos proyectos podrían propiciar mayores espacios de investigación inter, trans y multidisciplinario, debido a su apertura disciplinar. Dicho de otra manera, por su naturaleza las artes escénicas implican un conjunto variable de distintas prácticas artísticas, además de que acepta interrelaciones que se producen entre el sujeto y el objeto de la investigación.

Quizás se debe a los métodos de investigación en artes escénicas, que como menciona Llorente y De Diego (2011):

Paper 3

> "...estos ponen el énfasis en el carácter procesual de estas prácticas y abordan los procesos de escenificación como objeto privilegiado de estudio, procesos a través de los cuales toma cuerpo una estrategia discursiva, una suerte de mirada o disposición enunciativa que, al tiempo que dispone la interacción comunicativa y las modalidades de participación del espectador, está destinada a poner en circulación el sentido." (p. 5)

Esto tiene que ver con lo que el artista escénico produce, es decir, poner en marcha un proyecto de esta índole abarca un sinfín de disciplinas por la manera en la que son presentados ante un público. La continua preocupación por una creación viva y expresiva lleva a los miembros del grupo a trabajar la comunicación, la concentración y la atención de los acontecimientos dentro y fuera del escenario. Además de esto, en las artes escénicas persiste comúnmente un interés por integrar de cierta manera al público en el espectáculo, ya sea apelando a su imaginación o reaccionando a los estímulos que envían consciente o inconscientemente (Paulín, 2016).

En las prácticas escénicas contemporáneas, la puesta en escena representa el desarrollo de un proceso de escenificación, a través del cual el artista indaga e interviene en la conformación de una configuración espacio-temporal, que puede desarrollarse bajo las convenciones universales, productivas y culturales institucionalizadas, o bien, puede optar por un proyecto escénico a través de la reflexión y experimentación de los diferentes aspectos que conforman una presentación escénica en términos expresivos. El artista escénico se mantiene en constante movimiento, viéndose en necesidad de desarrollar memoria corporal capaz de registrar y construir con intención a partir de lo sensorial. Algo muy similar pasa en la Carrera de Danza.

Por otra parte, en la carrera de Música existe una gran variedad en cuánto a ritmos y géneros, lo que va a provocar que su desempeño y puesta en escena también sea sumamente diversa, dependiendo de su presentación. En lo que respecta la carrera de Música como tal, esta consiste en el desarrollo, análisis e investigación de las posibilidades sonoras de un instrumento musical (clarinete, trompeta, flauta, saxofón, percusión, guitarra y piano) y la voz, además de que comprende el aprendizaje de aspectos técnicos y artísticos simultáneamente, el desarrollo de destrezas psicomotoras, de la sensibilidad y del gusto musical, así como de las actitudes reflexivas, críticas y creativas (Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística [CIDEA], 2021).

Ahora bien, poniendo en distintos contextos la música y sus diversas formas de manifestarse en un escenario, si nos referimos a una orquesta, los músicos por lo general suelen permanecer sentados; a menos de que el director indique lo contrario. En este sentido, la relación músico y público es sumamente contemplativa, sin ser partícipe del espectáculo por decirlo de alguna manera, dentro de un espacio estético, donde el espectador está inmerso dentro del espectáculo, pero de una forma pasiva. En casos distintos, en la música más de carácter popular, el público se integra un poco más con la música del artista, ya sea mediante el baile, el canto o ambos. La sonoridad entre el público puede ser un indicador para conocer la recepción del trabajo, en el caso de una orquesta, la mayoría de los músicos suelen estar más atentos a las interrupciones de la audiencia que a la partitura misma. Sin embargo, como menciona Anduaga (s.f), a pesar del protocolo académico actualmente existen músicos que han incorporado al espectador como parte de sus conciertos, esta práctica se ha intensificado en los últimos años; desde la música sinfónica, hasta el Rock-Pop; desde Europa hasta América. La música comúnmente es usada para complementar algo, o sea la música se utiliza como un recurso que acompaña una puesta en escena o evento social público o privado. Es decir, a pesar de que la música está muchísimo más presente cotidianamente, las otras disciplinas por lo general recurren al músico, y no viceversa. Sin embargo, la experiencia de la música es un poco más compleja si nos salimos de un contexto académico, los horizontes se abren al igual que sus distintos escenarios musicales. Existe una forma de registro del público en casi todos los músicos, que funciona de una forma más instintiva y menos consciente, sin dejar de ser amplia y precisa.

Las artes se han expandido dando paso a hibridaciones y fusiones entre las diferentes expresiones artísticas fuera de un ámbito académico. Actualmente las artes le ofrecen al espectador un panorama muy amplio en cuanto a presentaciones y exhibiciones, permitiendo que la persona espectadora tenga una experiencia atípica en muchas ocasiones. Llorente y De Diego (2011) señalan que:

> "...ciertas prácticas artísticas abren espacios de participación y de confrontación, movilizan una nueva mirada, a través de la cual se interpela la competencia y la capacidad interpretativa del espectador, generando nuevas formas de comunicación y de experiencia estética que son, a su vez, nuevas formas de comunidad, de relación política y de disenso." (p. 24)

Así mismo, la participación del espectador cumple un papel fundamental dentro de la obra artística, ya que, es el receptor del mensaje artístico. Una obra de teatro, plástica o presentación musical no sería posible sin un público. Giannetti (2004), hace un énfasis respecto a incluir la participación del espectador en la obra, porque menciona que esta requiere redefinir cuatro campos esenciales: la percepción, la exhibición, la comunicación y la estructura. El público por lo general debe de actuar en el contexto de la obra o producción, que se transforma en un entorno experimentable tanto emocional como físicamente. Sin embargo, este también cumple un papel distinto en las diferentes expresiones artísticas.

Esto se debe a que en el marco de los Movimientos de Vanguardia que se desarrollaron desde mediados del siglo XIX hasta mediados del XX, se producen múltiples aportes en el campo del arte. Actualmente se podría decir que el arte es un poco rebelde, en el sentido de que la persona artista no basa su obra de arte en un estilo o discurso visual definido, por lo general se basa en una hibridación artística, es como una especie de arte liminal, ni en una época ni en otra, ni en un movimiento ni en otro, ni en un énfasis artístico ni en otro. La autora Valesini (2014), hace una mención importante respecto a esto cuando alude que, ya no se trata de un arte de objetos inamovibles y perdurable, sino de una intención de captar la atención del espectador en un momento concreto; no una estructura unitaria y única, sino diversa en su totalidad (p.65). El concepto de obra de arte se expande y conjuga la actividad propuesta por diversas artes para conseguir una sola, añadiendo el concepto de instalación.

Alrededor de la década de los 60, se introduce el término de instalación en el terreno de la creación artística, remitiéndose precisamente al contexto del arte minimalista. En estos años, el arte da paso a una profunda transformación que buscaba la intensificación de la experiencia del espectador en el arte, a través de diversas estrategias para que este fuese parte intrínseco de la obra. De este modo, "se procuraba la fusión de las esferas del arte y de la vida, construyendo tiempos y espacios artísticos experimentables

Paper 3

y concretos" (Valesini, 2014, p.20). En primera instancia, a inicios de la década la colocación de materiales es un espacio dado era denominado como "ensamblaje" y environment. Cuando se introdujo el concepto de instalación, se refería únicamente al modo en que una exposición había sido planteada, inclusive años después, el término era denominado de diversas manera como ambiente, lugares, esculturas y objetos específicos. Lo anteriormente señalado, converge en un enunciado al que alude la autora Valesini (2014), cuando señala que:

> "La instalación se revela como un concepto inestable, que ha logrado encauzar a un grupo heterogéneo de prácticas artísticas difíciles de catalogar. Es una práctica intrínsecamente híbrida, que promueve la articulación de diferentes formas y dispositivos artísticos, intentar definirla nos introduce en un territorio escurridizo y abierto a un sinnúmero de interpretaciones" (p. 19).

El concepto de instalación coincide con nuestro objeto de estudio, sobre todo por el interés en la hibridación del arte, al ser una instalación una disposición de objetos en un espacio y contexto creando una relación con la interacción entre el espectador y la obra, donde por sus connotaciones crea un contexto en donde el espectador entra físicamente, la obra busca de cierta manera ser habitada por este, convirtiéndolo en un elemento esencial de la instalación. Es cierto punto, donde diferentes expresiones artísticas llegan a converger y coincidir en un mismo entorno, Valesini (2014), "así, los objetos e imágenes del propio contexto son relocalizados y puestos en juego para producir sentido; pero no para reproducir una relación ya existente sino para articular un nuevo discurso, subjetivo e individual". (p. 26).
Sin embargo, hay importantes diferencias en términos conceptuales entre la instalación y la obra de arte. La instalación se plantea como un concepto inestable, que ha logrado encauzar a un grupo heterogéneo de prácticas artísticas difíciles de catalogar. Es una práctica intrínsecamente híbrida, que promueve la articulación de diferentes formas y dispositivos artísticos, intentar definirla nos introduce en un territorio escurridizo y abierto a un sinnúmero de interpretaciones (Valesini, 2014, p.20). Se podría decir que quizás corresponde a un concepto casi subjetivo condicionado por ciertos argumentos y características que hacen que una persona pueda clasificarlas dentro de una rama artística. Sin embargo, es un punto relevante, ya que, al ser un arte liminal, hace posible el trabajo inter, trans y multidisciplinar, al coincidir distintas prácticas artísticas en cuanto a espacio y tiempo. Y una mencionado esto, converge con Valesini (2014), cuando menciona que:

> "...la instalación hace posible la experiencia estética del espacio en vivo, y la obra deviene algo que acontece durante la reunión entre el visitante y el lugar, recuperando aspectos propios del convivio. La fusión entre espacio plástico y espacio escénico permite a la obra relocalizarse en una frontera entre el arte y la vida, mediante un desplazamiento del espacio simbólico en el espacio real (p. 67).

La diversidad de usos y prácticas artísticas creativas (escénicas, música, baile, plásticas, audiovisuales) resultan ahora oportunas ya que en estas nace el sujeto y la subjetividad. Es como si se tratase más de indagar el modo en que el sujeto emerge en el discurso artístico, y en muchas ocasiones debe de acudir a la interpretación o la imaginación, que tal y como menciona Lorente y De Diego (2011), el sujeto acude a "la puesta en práctica de estrategias discursivas diversas, a través de las cuales los hablantes construyen y dan sentido a la realidad y a las relaciones del sujeto consigo mismo y con los demás" (p. 10)

¿Diferencias entre disciplinas?
Siempre hemos abordado el tema de las artes vinculadas en los diferentes proyectos o investigaciones, pero han surgido incógnitas en el camino; que si ¿realmente existe esa vinculación entre las disciplinas o no?, ¿por qué no se dan estas o donde se encuentran las diferencias entre ellas? Puede que existan múltiples razones, pero ya sea epistemológicamente o teóricamente existe muy poca información de acceso abierto acerca del tema de la vinculación entre todas las artes (escénicas, música, danza y visual).

Aunque algunos temas pueden resultar problemáticos comentarlos, es de importancia para el proyecto realizar un análisis de estos. Se recopilaron una serie de datos donde se trató de responder a las incógnitas más importantes; pero que están centradas en la poca relación entre los artistas visuales con respecto a las demás artes, ya sea dentro o fuera del CIDEA, aunque se dará un énfasis a este último. Dentro de esto, podemos mencionar el tema poco analizado de lo que podría entenderse como una cierta arrogancia de los artistas visuales, además de los proceso de producción o el proceso de abordaje en el objeto de estudio de cada especialidad y finalmente, la diferencia de entorno de las artes visuales con respecto al arte escénico, la danza y la música.

En el primer punto hemos optado abordarlo desde una perspectiva no artística, para poder fijar un punto de vista para el presente análisis, pero sin perder la importancia del arte. Ahora bien, como investigadoras y como resultado de los distintos análisis anteriormente realizados, nos encontramos con la interrogante percibida sobre si la arrogancia (la cual se menciona verbalmente, pero no se analiza dentro de investigaciones) tenía que ver con los pocos precedentes de un trabajo colaborativo entre los artistas visuales y los demás artistas (arte escénico, danza y música) dentro de la academia.

Primeramente debemos mencionar de manera general que según VMRM, (s.f), en la arrogancia se "tiende a menospreciar la opinión ajena porque piensa que él es mejor y el más sabio de todos" (p.1); además, Gonzáles (2016), menciona que las personas que presentan esta característica sobreestiman sus capacidades técnicas; acorde a esto podemos mencionar un término llamado arrogancia epistémica, el cual es analizado como la:

> "exposición a un entorno social donde tener conocimiento es un valor y no tenerlo un desvalor. Puede ser transmitida de persona a persona y acontece bajo ciertas condiciones, entre las que se encuentran la necesidad de éxito social, la necesidad de éxito individual, la carencia de instrucción o de un aprendizaje adecuado, y la falta de calibración entre sentimientos epistémicos y el saber". (González, 2016, p.125)

Por consiguiente, podemos analizar que puede que se haya confundido el comportamiento del artista visual hacia otras artes y que no sea estrictamente arrogante, sino que se le ha enseñado académicamente al artista a buscar una necesidad de alcanzar un prestigio, popularidad o más bien una aceptación social y en este caso (el del artista visual), quiera alcanzarla por medio de el éxito individual, quizás por todos los perjuicios que puede abarcar una carrera como esta, más que todo en el contexto donde nos encontramos (Costa Rica) y esto lo lleva a que por error valore sus habilidades de forma individual y no como colectivo y que a partir de eso cree una falsa ilusión de estar haciendo las cosas de manera correcta

Paper 3

(González, 2016, p. 125-126).

Ahora bien, dentro de la poca relación mencionada anteriormente, también podemos aludir que los resultados de producción y los proceso de abordaje en el objeto de estudio de cada especialidad es diferente; podemos arrancar en que conocemos que los resultados o productos de las diferentes artes abordadas en esta investigación son distintas, pero además de estas ¿donde hay diferencia? Uno de los más significativos es como los artistas visuales toman una problemática y la solucionan por medio de un objeto. y las demás especialidades, conciben sus objetos por medio de sus cuerpos, movimientos y habilidad de expresión, las cuales pueden cambiar según donde se presenten o se encuentre el artista; en el arte visual las soluciones que se conciben se ven a través de la pieza realizada, la cual no cambia en sí; además, que muchas de las piezas artísticas se crean con el objetivo de colocarse en un pedestal o pared y aunque se pueden cambiar de espacio no se puede cambiar su forma final según el espacio donde se coloque, esto dejando de lado que según el espacio donde se encuentre una pieza artística puede cambiar su significado, ya que estamos hablando del carácter formal no de su carácter conceptual.

Ampliando un poco el tema de la enseñanza del artista visual; Roco (2005), nos menciona que el artista visual, pone en duda todo y no se resigna fácilmente, “éste es el modo de estudiar su entorno, es su manera de vivir” (p. 2), esto lo podemos confirmar por medio de la experiencia que hemos tenido dentro del CIDEA, ya que se nos enseña a tomar una problemática y encontrar la manera de abordar ésta por medio de un objeto visual, para que el espectador pueda reflexionar sobre el tema que se aborda dentro de la obra; por otro lado y ampliando el posible proceso que se sigue en el arte visual el autor nos explica que se:

> “...elige la expresión problema plástico-visual para enunciar los supuestos, proposiciones o cuestionamientos motivadores o desencadenantes de los procesos de producción artística, provocados por la constante interacción del artista y su obra (insertos en un particular momento social, histórico, geográfico y cultural) en un diálogo constante con el espectador o lector enfrentado a estos hechos” (Roco, 2005, p. 9).

En coordinación con esto dentro de la música, Heidegger (en Hernández, 2019), menEn coordinación con esto dentro de la música, Heidegger (en Hernández, 2019), menciona que “el artista es el origen de la obra, la obra es el origen del artista”, es decir, la obra debe o está relacionada a su creador, en la misma línea Hernández (2019), también menciona que esta obra y por ende el artista tiene cualidades que hacen que el espectador se pueda transformar o relacionar, lo cual también podemos ver en el ámbito visual. Viruel (2013), nos expresa que al mencionar el tema de lo musical, tenemos que hablar de ritmo, este nos lleva a pensar en movimiento y si pensamos en movimiento surge la danza y el movimiento corporal (arte escénico) como respuesta (p.115).

Seguidamente, podemos mencionar muchos autores más que investigan acerca de la estrecha relación entre danza, arte escénico y música, no solo a nivel del CIDEA, si no más allá de este, incluso en el propio escenario; pero hay pocos que mencionan la relación entre estas y el arte visual, entre ellas podemos mencionar al autor Román de la Calle; el cual nos menciona una perspectiva de la vinculación entre la música y el arte plástico y está a su vez con el teatro. El autor menciona que dentro de las imagenes estan escondidas las palabras, las cuales les dan sentido a las obras, él lo llama “palabras pintadas” y que el “modelo regulador” de las palabras dentro de los artistico es el teatro, lo cual la hace visible (p.88-89). Ahora bien dentro del tema de vinculación entre música y arte (pictórico específicamente), el autor plantea que se puede vincular rompiendo los paradigmas y abordando los conceptos de arte sonoro y música visual, por otro lado, tenemos a González, el cual menciona otra de las relaciones más conocidas de entre el arte plástico y las artes dentro del teatro; además de que los pintores decoraban las salas donde se presentaban los actores, estos realizaban una réplica de escenas donde se veían vinculados las dos disciplinas y trabajaban de la mano para crear la obra (1987), esto no solo se puede aplicar al teatro si no también a la danza.

Finalmente, como vemos, desde tiempos remotos existe la relación entre las diferentes disciplinas del arte que se abordan en la investigación; es ahí donde nos preguntamos si realmente existe la desvinculación o se puede encontrar un desinterés o obstáculos en formar estas alianzas solo en el CIDEA. Por otra parte, nos podemos plantear si realmente existe un vínculo entre las escuelas, pero no se le está dando la debida importancia y divulgación tanto para las otras disciplinas dentro de la universidad como para los propios estudiantes dentro de las escuelas pertenecientes al área artística.

Hiperespecialización ¿Dificulta o facilita el trabajo colaborativo?

Un término a tomar en cuenta a la hora de desarrollar trabajos inter, multi y transdisciplinarios es el de la hiperespecialización, dado que según Yzaimar G (2016), una de las razones por las que la interdisciplinariedad nace es por “la excesiva especialización que prevalece en el desarrollo de la ciencia contemporánea” (p.139). Cabe mencionar que existe, además, una tendencia desde las artes por imitar los métodos científicos; dos posibles justificaciones a esto podrían ser que los métodos tradicionales son los aprobados por la academia, y por tal motivo son los más recurridos por búsqueda de aprobación y proveer “seriedad” a la investigación realizada o por desconocimiento de las metodologías desarrolladas desde las artes. Por tanto, en las disciplinas artísticas se repiten patrones ya sean negativos o positivos que son generados a partir del área científica, como por ejemplo la extremada especialización y el saber totalitario, de esto último, surge el término de la especialización disciplinar que según Rancier, O (2017), se entiende como la “predominancia del conocer (o saber de) una parte sobre el todo” (p.53).

Comprendiendo ahora el término y de dónde provienen estas tendencias, se pueden determinar las consecuencias tanto positivas como negativas que provee la extrema especialización a la hora de trabajar de forma colaborativa, ya que existe una serie de opiniones contrariadas una de la otra alrededor de este concepto, no con la intención de definir si este es “bueno” o “malo”, sino que busca definir desde distintas perspectivas cómo este limita o impulsa los procesos colaborativos. Por ejemplo, en el caso de González, P. (2021), opina que este concepto no se debe de observar como algo que separa disciplinas o evita la colaboración, sino que a partir de esta especialización también se puede lograr el desarrollo de fenómenos o problemas. Lo anterior provee una perspectiva práctica y empírica, lo cual, se puede contrarrestar con la perspectiva teórica propuesta por Rancier, O. (2017), quien comenta que este concepto: “Aleja al hombre del todo para centrarse en las partes de lo existente, distanciando de una perspectiva totalitaria y real.” (p, 53).

Estos puntos de vista desde la teoría y la práctica, nos hace ver que desde la teoría, la hiperespecialización ya no está siendo apoyada en su totalidad o al menos se le está tratando de limitar un poco, ya que está siendo considerada desde este punto de vista como un concepto que impide observar, analizar y solucionar los objetos

Paper 3

de estudio a nivel global. Esto quizás, se estimula con el fin de impulsar el desarrollo de personas con diversas especialidades desde los medios educativos, resolución de problemáticas globales, adaptabilidad al mercado y mejoramiento de cualidades para trabajo en equipo. Pero hay que resaltar que estos puntos de vista teóricos son un tanto cerrados, además de que no le otorgan ninguna posibilidad de cambio o solución al concepto, sino, que lo tratan de mostrar desde una mirada despectiva y por ende, enaltecen a la persona multidisciplinar, a los cuales no se les debería de considerar de esta forma, ya que podría provocar que las investigaciones, inter, trans y multidisciplinares, se miren como algo positivista e impuesto.

Morales, J (2021), proveyendo una perspectiva práctica, comenta que la hiperespecialización es necesaria para seguir expandiendo el conocimiento, en donde se debe de saber cuándo recurrir a lo específico y cuándo a lo general, ya que lo mono disciplinar y lo multidisciplinar, no se excluye uno del otro. Así entonces podemos determinar que ninguno de los procesos es perfecto, sino que los dos procesos se deben de aplicar cuando sea necesario, ya que, muchas veces en los procesos colaborativos en acción, es importante regresar a las disciplinas propias y aportar desde la disciplina misma, mientras que en otros momentos hay que olvidar estas barreras, colaborar y aportar desde nuestros puntos de vista y metodologías sin ninguna forma de imposición.

El apoyar los procesos inter, trans y multidisciplinarios y el crecimiento de profesionales especializados a nivel global, no quiere decir que los profesionales hiperespecializados deben de ser erradicados de estos, ya que gracias a estos se han desarrollado variedad de descubrimiento y progreso dentro de las disciplinas, como menciona Quimbayo, J (2021), “se ha necesitado ineludiblemente de esos profesionales hiperespecializados, genios y virtuosos de las artes para llegar al nivel de depuración técnica-estética que conocemos ahora”. Entonces, lo que se busca en este momento, es que estas personas se integren activamente a procesos colaborativos para compartir sus conocimientos y participar en la solución de problemas que se están generando a partir de la globalidad de nuestro mundo actual, como menciona Morales, J (2021), “es necesario que la gente experta en áreas hiperespecializadas sea siempre capaz de comunicar eficientemente su conocimiento, ya que de lo contrario se convierte en una especie de “conocimiento arcano” de poca o nula accesibilidad.”

El presente trabajo no pretende arribar a una conclusión definitiva en relación con el concepto de hiperespecialización ayuda o no al desarrollo de trabajo colaborativo, dado que, para obtener una respuesta concreta se tendrían que desarrollar estudios de casos sobre trabajo colaborativo, entre personas hiperespecializadas y personas multidisciplinares, que estén desarrollando investigaciones o proyectos inter, trans o multidisciplinares, en el área artística o relacionados. Lo anterior, de por sí, no nos llevaría a una respuesta concisa, ya que estos procesos dependen de los contextos, factores externos e internos, actitudes que tomen los participantes con respecto al diálogo, la escucha y la horizontalidad, a la hora de generar un trabajo colaborativo en un contexto real. Como menciona Richmond, M (2021), “La hiperespecialización no sería el problema, la no escucha hacia las demás disciplinas sí que podría ser la barrera”. Además, una respuesta a esto llevaría a creer en un ideal utópico inexistente en el desarrollo de trabajo inter, trans y multidisciplinar. Dicho esto, se puede dar a entender desde otra perspectiva, que las personas multidisciplinares y las hiperespecialistas no pueden vivir una sin la otra, sino, que se complementan y los procesos generados a partir de esta conexión podría ser de gran impacto.

Lo que interesa a este trabajo, en este caso es hacer un llamado a siempre estar abierto a nuevos conocimientos y al respeto entre disciplinas. Romper las barreras disciplinares que por sí solas son invisibles, siempre compartir los conocimientos desde nuestros saberes, y estar abiertos a la crítica sin importar especializaciones disciplinares, y niveles o puestos académicos, ya que las uniones inter, trans y multidisciplinarias se generan a partir de un propósito en común más allá de lo disciplinar para la resolución de un objeto de estudio que necesita una solución globalizada.

Continuando con este concepto, se pueden introducir dos factores que son influenciados directamente por la hiperespecialización, los cuales son: El mercado laboral y los procesos de educación superior; se puede dar inicio con el tema del mercado laboral, que de igual forma es influenciado por los procesos educativos, ya que como menciona Weller, J (2003), existe una notoria “preparación inadecuada de los y las jóvenes para el mercado de trabajo en los sistemas de educación y capacitación”. Lo anterior se puede interpretar como que, los sistemas educativos podrían no estar proveyendo las herramientas necesarias para que los individuos logren insertarse laboralmente con gran facilidad. Sin embargo, se puede observar que, en el contexto de la Universidad Nacional, CIDEA, se han detectado estas fallas, y se está luchando por mejorar los procesos educativos, por medio de cambios de mallas curriculares, capacitaciones a estudiantes e incentivos para el desarrollo investigativo, por medio de actividades como las propuestas que organiza el Encuentro CIDEA Investiga (2017-actualidad).

Se debe de tomar en cuenta la emergencia global generada a partir del Covid-19, y cómo esta ha llevado a generar una serie de cambios a nivel país con respecto a cómo se trabaja colaborativamente, con la incorporación de variedad de programas de colaboración y nuevas actualizaciones de otros programas ya existentes, lo cual deja mucho que decir con respecto a la rapidez adaptativa de estas plataformas, con lo cual se debe de iniciar una reflexión sobre cómo las disciplinas de las artes desde el campo universitario, se están adaptando a los requerimientos que solicita el mercado a partir de estos cambios.

Como menciona Weller, J (2003), las características de la demanda sufren continuos cambios, sobre todo en tiempos de aceleradas transformaciones tecnológicas, y los programas de educación y capacitación requieren ajustes frecuentes. (p.14). De hecho, con este punto se puede hacer mención de que otros factores que podrían estar afectando la inserción laboral son la sobre calificación, desconocimiento y poca adaptabilidad al uso de tecnologías actuales y la falta de actualización de planes de estudio. Por otra parte, es entendible hasta cierto punto que los sistemas educativos no estén al tanto de todas las nuevas actualizaciones, ya que el mundo actual vive en un constante aceleramiento de producción y consumo, pero hay que mantenerse atentos a que los procesos educativos no lleguen al extremo de no poder adecuarse a ninguna clase de demanda laboral.

Por consiguiente, ¿en qué términos afecta la hiperespecialización al mercado laboral? A partir de este cuestionamiento, surge el concepto de sobrecalificación que según Weller, J (2003) “implica que personas no pueden acceder a puestos disponibles, porque tienen calificaciones más allá de las requeridas”. Algunas razones por las que podría ocurrir esto, es por no poseer experiencia laboral, por la especialización profunda en un tema dentro de la propia disciplina o por el poco conocimiento de las tecnologías que están de uso en el mercado laboral. En este caso las personas hiperespecializa-

Paper 3

das, cuentan con el defecto de no poder insertarse con facilidad en el mercado laboral debido a su alta calificación y existencia de campos laborales muy reducidos.
Mientras que, los profesionales multidisciplinares logran tener algún tipo de ventaja en el campo laboral por su variedad de conocimientos en diversas áreas y por su adaptabilidad, un ejemplo de un profesional de esta clase es en el área de gestión cultural, que es definido por Bernández (2003), como "administración de los recursos de una organización cultural con el objetivo de ofrecer un producto o servicio que llegue al mayor número de público o consumidores, procurándoles la máxima satisfacción." (p.3), en donde estos tienen que poseer conocimiento con respecto a diversidad de disciplinas, pudiendo ser así parte de la "Orquesta Nacional, Taller Nacional de Danza y Museo de Arte Costarricense y otros" según comenta Alpízar, N (2020). Por tanto, las personas hiperespecializadas según lo investigado, cuentan con una dificultad de reinserción laboral, pero no siempre la persona multidisciplinar va a contar con las mejores oportunidades, ya que existen muchas condicionantes que pueden influenciar en su empleabilidad, pero sí cabe recalcar que estos cuentan con mejor adaptabilidad a la hora de desarrollo de proyectos inter, trans y multidisciplinarios por la variedad de conocimientos con los que cuentan.

Pero estas personas sobrecalificadas, no surgen de la nada, sino que la mayoría surgen a partir del apoyo proveniente de la educación superior, en donde se sigue impulsando el desarrollo de graduados hiperespecializados. Además, la educación superior se encarga de contratar a personas en su mayoría hiperespecializados, que impulsan la formación interdisciplinar lo cual es un tanto contradictorio, como menciona Mendoza, I (2011) "cada vez es mayor la proporción de sujetos que desempeñan un puesto con una escolaridad superior que la que habían obtenido quienes son remplazados por ellos" (p.134). Por tanto, se podría plantear que la universidad es la que está apoyando el desarrollo de egresados hiperespecializados, lo cual podría ser un riesgo o una ventaja en el campo laboral. A pesar de que no haya una respuesta certera, pero se podría realizar un estudio sobre inserción laboral comparando personas sobre especializadas y personas multidisciplinares en el arte, con el fin de determinar cuál sería la mejor opción a tomar en cuenta a la hora de desarrollo de mallas curriculares e impulso de graduados sobrecalifcados.

Conclusión

En el ámbito artístico se introducen nuevas técnicas, temas, lenguajes y tecnologías, ampliando la cultura visual y sensitiva en el campo del arte. La estética artística ha dado un giro enorme relacionado a lo que se ha venido entendiendo y considerando como una obra de arte, al menos en términos técnicos y discursivos. Cada carrera artística del CIDEA se desempeña de forma distinta, en cuanto a técnicas y metodologías aplicadas, para llevar a cabo cada uno de los procesos o proyectos. La carrera de Arte y Comunicación Visual, tendrá su manera de trabajar al igual que la carrera de Música, Danza y Arte Escénico. Sin embargo, a pesar de que exista la probabilidad de que las distintas carreras artísticas trabajen simultáneamente, esto ocurre más a menudo fuera del ámbito académico, por las distintas barreras académicas que existen entre cada disciplina. Además de que cada una de estas trabaja y se desempeña de distinta manera, sin tomar en cuenta que pueden coincidir en algún momento, dependiendo del discurso planteado y el objetivo que se busque.

Ahora bien, siguiendo con esta misma línea y a partir de la información planteada acerca de la vinculación entre las artes, ya sea dentro o fuera del CIDEA, podemos mencionar en lo que respecta a la problemática de la desvinculación entre las artes que, la información encontrada es casi nula, en contraposición a esto, podemos encontrar información y datos sobre la vinculación entre ellas, ya sea académicamente o en un contexto fuera de lo académico.

Con respecto a lo anterior, hemos estudiado dos perspectivas; la primera, donde se cree que el artista visual posee algún tipo de arrogancia al optar por no vincularse o hacerlo muy poco, los demás artistas, quizás por querer alcanzar un éxito más individual y no tanto colectivo. Sin embargo, es posible que su comportamiento sea arraigado desde la educación que experimentó en un ámbito académico y por tanto, tiende a caer en la falsa idea de que su posicionamiento es el correcto. En segundo lugar, tenemos la diferencia en el abordaje del objeto de estudio de cada una de las disciplinas; conocemos que sus productos, procesos y técnicas usadas son distintas entre sí;; un artista visual crea un objeto por medio de sus manos y herramientas (la mayoría de veces) para "solucionar", las personas de danza y de arte escénico expresan a través de su cuerpo y expresiones, el músico utiliza su instrumento para transmitir al público, pero en sí, el resultado tiende a ser el mismo, la transmisión de una idea hacia el espectador; es decir, de alguna u otra manera todas las artes se pueden vincular en un mismo tiempo y espacio, ya sea por temas en común como el ritmo, movimiento, expresión o otras características mencionadas en esta investigación.

No obstante, ¿por qué dentro de las escuelas del CIDEA, se conocen muy pocos proyectos en común? Podemos conocer algunos proyectos, ya sea al investigar o por que nos enteramos casualmente, pero más allá de ello, puede que la población estudiantil; más que los académicos, no perciba tanta vinculación de trabajos en conjunto entre las escuelas sólo entre algunas de ellas. Esto quizás se da por que a menudo, su divulgación es limitada y puede que por dicha razón, no se logre trascender eficazmente en el tema de la vinculación de las artes en las escuelas del CIDEA.
Hay que tener en cuenta que cada una de estas posee un interés común, siempre con la intención de presentarse ante sí y ante los distintos públicos del mundo. El espectador es un componente importante en el área artística, por él y para él es la obra artística, exponiéndose a múltiples interpretaciones y críticas, el espectador es el que vive la experiencia desde un punto más cercano. Este entra en un espacio, se enfrenta a un entorno completamente inesperado en el que se percibe a sí mismo como parte de la obra si ésta así lo requiere.

Finalmente, con respecto a la hiperespecialización, se puede considerar que el concepto es interpretado y abordado desde una perspectiva negativa, principalmente desde la teoría, ya que este concepto se centra en el desarrollo y solución de objetos de estudio desde su única perspectiva. Sin embargo, argumentando sobre esta mirada peyorativa hacia el concepto, ocurre por el apoyo constante por parte de la academia y de las disciplinas de las ciencias, que han mantenido a esta especialización en los más altos rangos, provocando así, una inquietud y deseo de generar nuevas posibilidades para la producción de soluciones alternativas desde distintos puntos de vista. Por lo cual, para concluir de una forma abierta, la hiperespecialidad y la multi, trans e interdisciplinariedad deberían de trabajar de la mano durante el trabajo colaborativo ya que, siempre se necesita una opinión distinta para la resolución de problemas, porque en esto consiste el trabajo en equipo, en generar soluciones lo más "innovadoras" posibles, a partir de la mirada de otras personas desde o fuera de sus disciplinas.

A partir del tema del mercado laboral y la educación, se lograron determinar factores que pueden ser claves para lograr la inserción al mercado laboral, en donde sobresale

Paper 3

la promoción del conocimiento y aprendizaje de diversas plataformas tecnológicas principalmente colaborativas y evitar la sobrecalificación. Con respecto a la educación se recomienda mantener los programas o mallas curriculares actualizadas con el fin de posibilitar más herramientas a los estudiantes. Pero a partir de esto, surgen varias preguntas que se podrían desarrollar en una siguiente investigación como, ¿Qué sucederá con la hiperespecialización en un futuro cercano? ¿Las personas multidisciplinares se convertirán en las próximas personas sobrecalificadas? ¿Cuáles son las intenciones de la universidad al incentivar la hiperespecialización? ¿Por qué la universidad no contrata más personal multidisciplinar en cambio de personas hiperespecializadas? ¿Cuál va a ser el futuro del trabajo colaborativo Post Covid-19?

Bibliografía:

Ayala, P. Fernández, N. y Nicolini, D. (2017). Experiencias en la formación de un cuerpo académico multidisciplinar en el área de las Bellas Artes. ARTSEDUCA, (17), 176-197. Recuperado de: https://www.e-revistes.uji.es/index.php/artseduca/article/view/2559

Ayala, P. Fernández, N. y Nicolini, D. (2018). La investigación en arte y los formatos institucionales de evaluación en México. ARTSEDUCA, (20), 68-77. Recuperado de: http://www.e-revistes.uji.es/index.php/artseduca/article/view/3387

Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. Amsterdam School of the Arts Recuperado de: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59981801/Borgdorf_h._el_debate_sobre_la_investigacion_en_las_artes20190711-95275-6d3vgu-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1630374617&Signature=ArcjknOmRJ0S6f2FbaIRARscv82ISmsk6W-V5MKjGcGWq~jkG~KxwSwANc9w2Mm1eT-ny-BXAK9Sk-rYcyqc~TTF7uYHO4kRVqEwsb6a0IoGuk3GIOWOedpXDxxi2-87PTArtLokhejFQc00qUEZ8xs57yFi~~B6DdoE~nrITFsCwB5YJOiGW8h532CTmZx6QS7s4Li-EsrS9Eiu10ZxK4NfwGOF0I8DtlX8AYr1zMZ-SaEN5mattbnENPPEGThW3he~J0XqsR7GtjeeAMigp~gFIbgEuhZXr31KGltlwI6Bvzk9stf86xVRG2UyFy2z8yLHGG09XEk7QJJNX6QJnA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Carrillo, P. (2015). La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales. Revista Mexicana de Investigación Educativa. VOL. 20 NÚM. 64, PP. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662015000100011

Duque Hyos, R. (2001). Disciplinariedad, interdisciplinariedad, transdisciplinariedad–Vínculos y límites–. Semestre Económico, 4(7). Recuperado de https://revistas.udem.edu.co/index.php/economico/article/view/1412

Margery, E. (2019). Siete Conceptos de Umbral para la Docencia Universitaria. Los portales que atravesamos camino a la excelencia. En Complejidad, transdisciplinariedad y competencias. Recuperado de: http://www.openinstitute.co/uploads/3/4/8/8/34883750/no_eval%C3%BAe_el_desempe%C3%B1o_margery_open_2001_2019.pdf

Margery, E. (2019). Investigación colaborativa (parte 1) Escala disciplinar y ciencia de la colaboración. [Diapositiva de PDF]. Recuperado de: http://www.openinstitute.co/uploads/3/4/8/8/34883750/complejidad_transdisciplinariedad_competencias_2_edici%C3%B3n_cap_7_enrique_margery_open_2019.pdf

Jiménez, P (2021). Entrevista Personal. [07 de mayo]. Plataforma MEETS, Costa Rica

Ortiz, L. (2020). El arte se muda al escenario digital. CAMPUS. https://www.unacomunica.una.ac.cr/index.php/multimedios/campus/category/12-campus-2020?download=146:-campus-noviembre-2020

Gerner, V (2021). Entrevista Personal. [04 de mayo]. Plataforma MEETS, Costa Rica

González, P. (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Hidalgo. E. (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Morales, J.P (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Paul, R & Elder, L. (2003). La mini-guía para el Pensamiento crítico Conceptos y herramientas. Fundación para el Pensamiento Crítico. Recuperado de: https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-ConceptsandTools.pdf

Quimbayo, J. (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Richmond, M. (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Riveros, P., Meriño, J., Crespo, F. (2020). Las diferencias entre el trabajo multidisciplinario, interdisciplinario y transdisciplinario. Unidad de Redes Transdisciplinarias, Universidad de Chile. Recuperado de: https://www.uchile.cl/publicaciones/165173/trabajo-multidisciplinario-interdisciplinario-y-transdisciplinario

Sánchez, J.A (2009). Investigación y experiencia. Metodologías de la investigación creativa en artes escénicas. Estudis escènics: quaderns de l'Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona, 35, 327-335. Recuperado de: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5483630

Sáenz, R. (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Siles Canales, F. (2021). Entrevista personal [4 de Mayo]. Plataforma Jitsi Meets. Costa Rica.

Torres, J (2021) Entrevista personal, [28 de abril]. plataforma ZOOM, Costa Rica

Torres, J. (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Vargas, K (2021). Entrevista personal. [5 de mayo]. plataforma MEETS. Costa Rica.

Zamora, J. (2019). La transdisciplinariedad: de los postulados de Nicolescu al pensamiento complejo de Morin y su repercusión en el ámbito educativo. Revista Ensayos Pedagógicos, 14(2), 65-82. https://doi.org/10.15359/rep.14-2.4

Paper 3

Zuñiga, E. (2012). Experiencias Creativas para el Desarrollo Humano Sostenible: espacios para la formación profesional en Arte en Costa Rica. Revista de Docencia Universitaria. 1(11). Recuperado de: https://polipapers.upv.es/index.php/REDU/article/view/5600/5591

Anduaga, I (s.f). Frith - Hacia una estética de la música popular. Recuperado de https://www.academia.edu/20199171/Frith_Hacia_una_estetica_de_la_musica_popular?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover_page

Alpízar, N. (2021). Demanda laboral de profesionales graduados en Gestión Cultural en Costa Rica, una aproximación cuantitativa. Revista de las artes: Escena. 81(2). Recuperado de: https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/escena/article/view/45326

Bernárdez, J. (2003). La profesión de la gestión cultural: definiciones y retos. Boletín GC. Recuperado de: https://oibc.oei.es/uploads/attachments/77/La_profesi%C3%B3n_de_la_Gesti%C3%B3n_Cultural_Definiciones_y_retos_-_Jorge__Bernardez.pdf

Calle, Román de la (2007). Sobre las relaciones entre música y pintura. Aisthesis, (42), 87-97. Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=163219818007

Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (CIDEA), Escuela de Arte Escénico. (2013, July 15). Recuperado de http://www.cidea.una.ac.cr/arte-escenico/esc-teatro

Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (CIDEA), Escuela de Música, Información General. Recuperado de http://www.cidea.una.ac.cr/musica/escuela-de-musica/contacto

Giannetti, C (2004). EL ESPECTADOR COMO INTERACTOR Mitos y perspectivas de la interacción. Conferencia pronunciada en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela CGAC. Recuperado de http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_InteractorES.pdf

Gonzáles, J. (2016). Un modelo sentimental para la arrogancia epistémica. Scientiæ zudia. 14(1). 123-150- Recuperado de: https://www.academia.edu/37635550/UN_MODELO_SENTIMENTAL_PARA_LA_ARROGANCIA_EPIST%C3%89MICA

González, J. (1987). Juan de Oviedo y de la Bandera (1565-1625). Escultor, arquitecto e ingeniero. (44). 533-534. Recuperado de: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2909853

González, P. (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Hernández, R. (2019). Se puede separar el arte del artista. Recuperado de: https://www.academia.edu/40039497/Se_puede_separar_el_arte_del_artista

Mendoza, I. (2011). ARTE Y TRABAJO: UNA APROXIMACIÓN CONCEPTUAL A LA RELACIÓN DEL ARTE CON OTROS CAMPOS DEL ESPACIO SOCIAL. 5(6). https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=279021744010

Morales, J.P (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Lorente, J., De Diego, R. (2011). Escenarios del disenso. La investigación en artes escénicas. Actas – III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – III CILCS – Universidad de La Laguna. Recuperado de http://www.revistalatinacs.org/11slcs/actas_2011_IIICILCS/101.pdf

Paulín, M. y Gómez, D. (2017). ¿Es posible leer el teatro a partir de la música? Reflexiones sobre un trabajo escénico desde la connotación musical. MAGOTZI Boletín Científico De Artes Del IA, 5(9). https://doi.org/10.29057/ia.v5i9.2076

Quimbayo, J. (2021). La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica. [Conjunto de datos].

Roco, L. (2005). El problema plástico-visual en la investigación artística. [Tesis Licenciatura]. Universidad Nacional de Cuyo, Facultad de Arte y Diseño. Recuperado de: https://1library.co/document/qogvo1kz-el-problema-plastico-visual-en-la-investigacion-artistica.html

Rancier, O. (2017). La Arquitectura: última disciplina humanística. Revista AULA.61(1). Recuperado de: https://revistas.unphu.edu.do/index.php/aula/article/download/76/76/

Valesini, M (2014) LA INSTALACIÓN COMO DISPOSITIVO ESCÉNICO Y EL NUEVO ROL DEL ESPECTADOR [Tesis para optar por el grado de Magister en Estética y Teoría de las Artes] Universidad Nacional de La Plata. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/44601

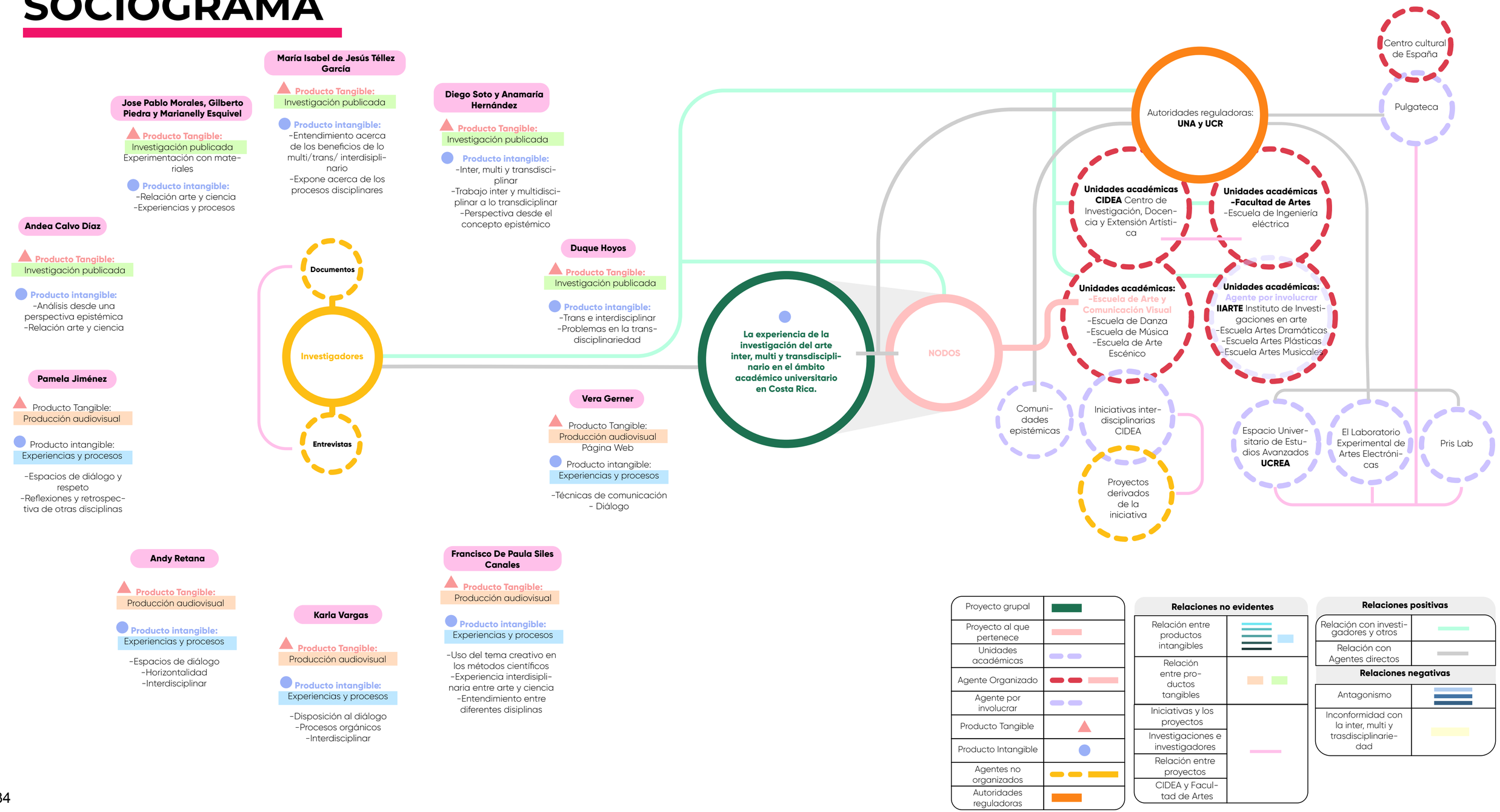
Viruel. M. J. (2013). La Música y su interacción con otras Artes Música, Danza y Teatro. Hoquet: Revista del Conservatorio Superior de Música de Málaga. 11(1). 114-135. Recuperado de: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7322986

VMRM, (s.f). La arrogancia como defecto y como virtud. Recuperado de: http://www.hualpenciudad.cl/La%20arrogancia%20como%20defecto%20y%20como%20virtud%20_version%202_.pdf

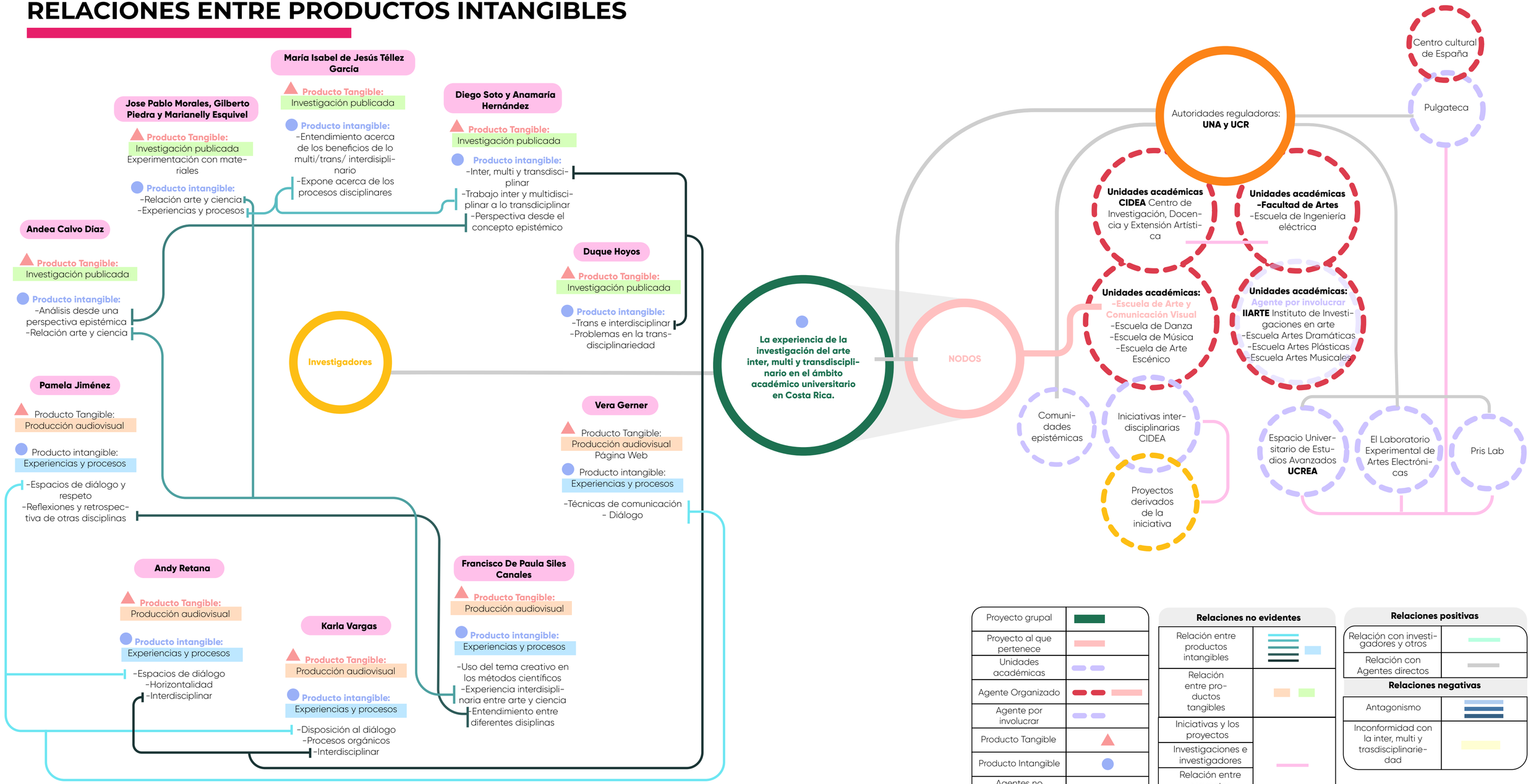
Weller, J.(2003). La problemática inserción laboral de los y las jóvenes. División de desarrollo económico. (28). 5-82. https://www.cepal.org/sites/default/files/publication/files/5391/S0312870_es.pdf

Yzaimar G. (2016). Pensar la interdisciplinariedad como diálogo de racionalidad abierta. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología. 3(4) Recuerado de: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7088684.pdf

SOCIOGRAMA


María Isabel de Jesús Téllez García
Producto Tangible:
Investigación publicada
Producto intangible:
-Entendimiento acerca de los beneficios de lo multi/trans/ interdisipli-nario
-Expone acerca de los procesos disciplinares
Jose Pablo Morales, Gilberto Piedra y Marianelly Esquivel
Producto Tangible:
Investigación publicada
Experimentación con mate-riales
Producto intangible:
-Relación arte y ciencia
-Experiencias y procesos
Diego Soto y Anamaría Hernández
Producto Tangible:
Investigación publicada
Producto intangible:
-Inter, multi y transdisci-plinar
-Trabajo inter y multidisci-plinar a lo transdiciplinar
-Perspectiva desde el concepto epistémico
Andea Calvo Díaz
Producto Tangible:
Investigación publicada
Producto intangible:
-Análisis desde una perspectiva epistémica
-Relación arte y ciencia
Documentos
Investigadores
Entrevistas
Duque Hoyos
Producto Tangible:
Investigación publicada
Producto intangible:
-Trans e interdisciplinar
-Problemas en la trans-disciplinariedad
La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica.
NODOS
Vera Gerner
Producto Tangible:
Producción audiovisual
Página Web
Producto intangible:
Experiencias y procesos
-Técnicas de comunicación
- Diálogo
Pamela Jiménez
Producto Tangible:
Producción audiovisual
Producto intangible:
Experiencias y procesos
-Espacios de diálogo y respeto
-Reflexiones y retrospec-tiva de otras disciplinas
Andy Retana
Producto Tangible:
Producción audiovisual
Producto intangible:
Experiencias y procesos
-Espacios de diálogo
-Horizontalidad
-Interdisciplinar
Karla Vargas
Producto Tangible:
Producción audiovisual
Producto intangible:
Experiencias y procesos
-Disposición al diálogo
-Procesos orgánicos
-Interdisciplinar
Francisco De Paula Siles Canales
Producto Tangible:
Producción audiovisual
Producto intangible:
Experiencias y procesos
-Uso del tema creativo en los métodos científicos
-Experiencia interdisipli-naria entre arte y ciencia
-Entendimiento entre diferentes disiplinas
Autoridades reguladoras: UNA y UCR
Centro cultural de España
Pulgateca
Unidades académicas CIDEA Centro de Investigación, Docen-cia y Extensión Artísti-ca
Unidades académicas -Facultad de Artes
-Escuela de Ingeniería eléctrica
Unidades académicas:
-Escuela de Arte y Comunicación Visual
-Escuela de Danza
-Escuela de Música
-Escuela de Arte Escénico
Unidades académicas:
Agente por involucrar
IIARTE Instituto de Investi-gaciones en arte
-Escuela Artes Dramáticas
-Escuela Artes Plásticas
-Escuela Artes Musicales
Comuni-dades epistémicas
Iniciativas inter-disciplinarias CIDEA
Proyectos derivados de la iniciativa
Espacio Univer-sitario de Estu-dios Avanzados UCREA
El Laboratorio Experimental de Artes Electróni-cas
Pris Lab
Proyecto grupal
Proyecto al que pertenece
Unidades académicas
Agente Organizado
Agente por involucrar
Producto Tangible
Producto Intangible
Agentes no organizados
Autoridades reguladoras
Relaciones no evidentes
Relación entre productos intangibles
Relación entre pro-ductos tangibles
Iniciativas y los proyectos
Investigaciones e investigadores
Relación entre proyectos
CIDEA y Facul-tad de Artes
Relaciones positivas
Relación con investi-gadores y otros
Relación con Agentes directos
Relaciones negativas
Antagonismo
Inconformidad con la inter, multi y trasdisciplinarie-dad

RELACIONES ENTRE PRODUCTOS INTANGIBLES

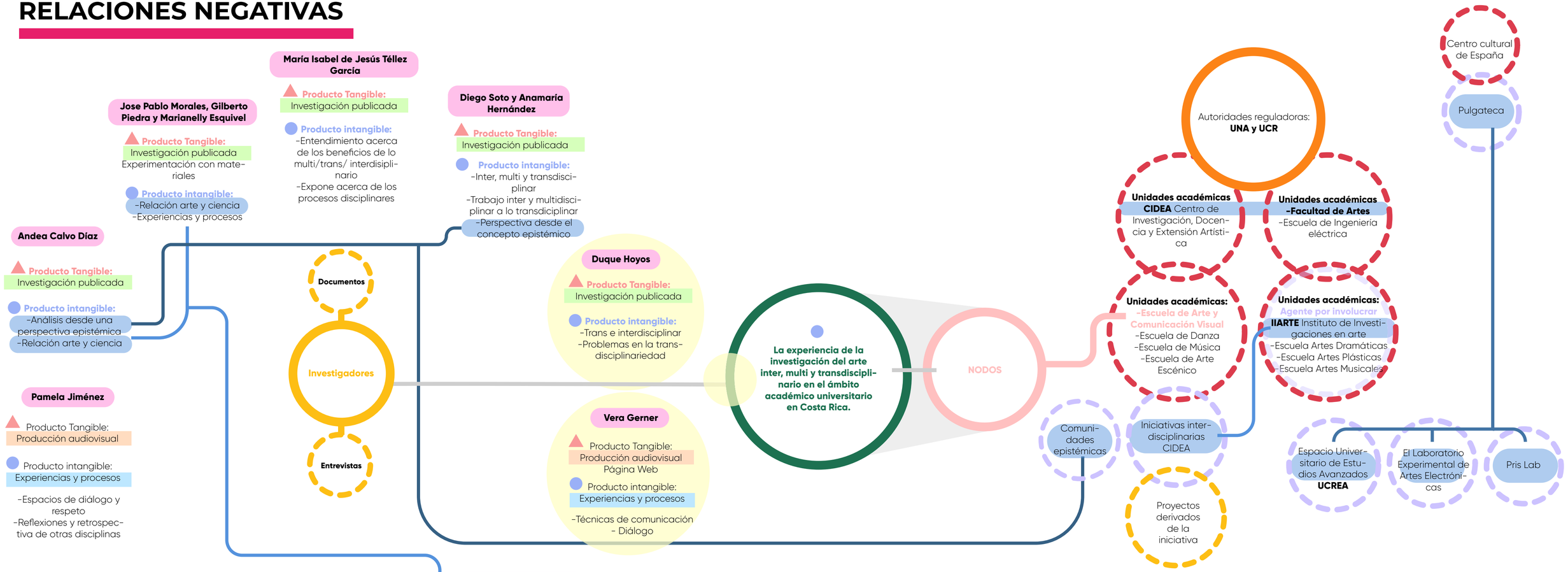


Proyecto grupal	
Proyecto al que pertenece	
Unidades académicas	
Agente Organizado	
Agente por involucrar	
Producto Tangible	
Producto Intangible	
Agentes no organizados	
Autoridades reguladoras	

Relaciones no evidentes	
Relación entre productos intangibles	
Relación entre pro-ductos tangibles	
Iniciativas y los proyectos	
Investigaciones e investigadores	
Relación entre proyectos	
CIDEA y Facul-tad de Artes	

Relaciones positivas	
Relación con investi-gadores y otros	
Relación con Agentes directos	
Relaciones negativas	
Antagonismo	
Inconformidad con la inter, multi y trasdisciplinarie-dad	

RELACIONES NEGATIVAS



Proyecto grupal	
Proyecto al que pertenece	
Unidades académicas	
Agente Organizado	
Agente por involucrar	
Producto Tangible	
Producto Intangible	
Agentes no organizados	
Autoridades reguladoras	

Relaciones no evidentes	
Relación entre productos intangibles	
Relación entre productos tangibles	
Iniciativas y los proyectos	
Investigaciones e investigadores	
Relación entre proyectos	
CIDEA y Facultad de Artes	

Relaciones positivas	
Relación con investigadores y otros	
Relación con Agentes directos	
Relaciones negativas	
Antagonismo	
Inconformidad con la inter, multi y trasdisciplinariedad	

Cuadro de agentes y agendas

Agentes y agendas

Agentes Organizados

1. Escuela de ingeniería eléctrica
2. Facultad de Artes.
3. Escuela Arte y Comunicación Visua

Análisis F.O.D.A.

	Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
	Evidentes	No Evidentes			
1	Escuela perteneciente a la UCR enfocada a la ingeniería eléctrica, que se divide en sistemas de energía, electrónica y telecomunicaciones y computadoras y redes.	Está tratando de realizar proyectos interdisciplinares entre diseño y arte.	Aporte desde otra disciplina ajena al campo artístico.	Visión desde y para las artes.	Involucra otras entidades disciplinares. Involucrar el arte con una ciencia dura.
2	Centro de enseñanza que produce investigación desde las entidades que la componen.	Establecer ciertos cánones artísticos en personas para que lo reproduzcan.	Visión y aporte desde y para todas las artes	Conectar y compaginar con personas de la misma disciplina pero distinta entidad académica.	Poseer investigadores y proyectos de otra entidad. Posee una base de datos de cada uno de los proyectos e investigaciones dentro de las entidades académicas.
3	Dar conocimiento artístico a estudiantes por medio de profesorado.	Establecer cánones artísticos en personas para que lo reproduzcan.	Nos facilita un medio para generar investigación en las artes.	Conocer las experiencias de sus investigadores y otros profesionales del CIDEA.	Tener un público interesado en la investigación.
		Fortalezas	**Oportunidades**	**Debilidades**	**Amenazas**
1		Aporta desde una metodología científica.	Nos ofrece entender cómoactúa la vinculación entre ingeniería eléctrica y artes.	No salirse de algunos de sus cánones académicos.	Otras escuelas implementan el arte como un aporte de conocimiento no solo técnico o estético.
2		Empieza a tener Interés en los proyectos e investigaciones inter/multi y transdisciplinares.	Conocer acerca de proyectos e investigaciones inter/multi y transdisciplinares dentro de sus facultades.	Institución ajena a la de la investigación Los procedimientos y reglamentos pueden ser distintos a los conocidos por ser otra institución.	Existen instituciones que pueden enseñar acerca de los mismos temas Investigadores artísticos independientes.
3		Surgimiento de diversas iniciativas para el desarrollo de investigaciones.	Iniciativas multi, trans e interdisciplinares.	No hay un gran bagaje en investigación artística. Concentración en investigaciones disciplinares.	Existen instituciones que pueden enseñar acerca de los mismos temas Investigadores artísticos independientes mucho más desarrolladas.

Agentes y agendas

Agentes Organizados

4 Escuela de Música

5 Escuela de Danza

6 Escuela de Arte Escénico

7 NODOS

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
4 Impulsar el desarrollo de la cultura musical costarricense por medio de programas y proyectos de formación académica.	Generar músicos de alta calidad que den reconocimiento a la escuela a nivel nacional e internacional.	Investigaciones y proyectos desde la disciplina de la música.	Apertura al diálogo y acercamiento con estudiantes de la EACV y conocer las experiencias de sus investigadores.	Conocer acerca de la experiencia de sus investigadores.
5 Brindar una formación académica más amplia y profunda, que permita elevar el nivel cualitativo de la danza en Costa Rica.	No se cuenta con información suficiente para comentar las agendas no evidentes.	Investigaciones y proyectos interdisciplinarios desde la danza.	Conocer las experiencias de sus investigadores. Generar apertura al diálogo y acercamiento con estudiantes de la EACV.	Experiencia, conceptos y procesos desde la investigación de la danza.
6 Formar profesionales y pretende integrar las artes escénicas en los diferentes ámbitos sociales.	No se cuenta con información suficiente para comentar las agendas no evidentes.	Investigaciones y proyectos interdisciplinarios desde el arte escénico.	Conocer las experiencias de sus investigadores y apertura al diálogo y acercamiento con estudiantes de la EACV.	Experiencia, conceptos y procesos desde la investigación del arte escénicos.
7 Tiene la intención de estimular la investigación en las artes a personas académicas y estudiantes.	Obtener reconocimiento por ser la primera unidad enfocada únicamente en el desarrollo de investigación para y desde las artes.	Oportunidad de desarrollar investigación desde la perspectiva estudiantil.	Una investigación formal de proyectos e investigaciones inter, trans y multidisciplinarios para el desarrollo del proyecto NODOS.	Provee una guía para desarrollar la investigación en cuestión.

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
4 Desarrollo de personas en el área de la música profesional en el territorio nacional.	Iniciativas en procesos y proyectos interdisciplinares.	Reproducción de música ya realizada, y/o establecer metodologías que no se adaptan a la actualidad.	Mayor investigaciones inter/ trans y multidisciplinarios por parte de las otras escuelas del CIDEA.
5 Estimula la comunión de técnicas en la danza para su exposición en el ámbito costarricense.	Iniciativas en procesos y proyectos interdisciplinares.	Falta de una base de datos sobre las investigaciones entre de la unidad académica.	Existen otras academias más actualizadas de danza en el territorio costarricense.
6 Fomenta la vinculación con otras áreas del CIDEA y fuera de ella.	Iniciativas en procesos y proyectos interdisciplinares.	Falta de una base de datos sobre las investigaciones entre de la unidad académica.	Existen instituciones no gubernamentales que pueden enseñar y formalizar acerca de los mismos temas y procesos.
7 No se está desarrollando otra investigación de este tipo en el CIDEA ni UNA por lo que es novedosa.	Conectar con redes internacionales para el desarrollo de la investigación artística.	Contar con menos bagaje en investigación artística por parte de la UNA.	Desarrollo de investigaciones similares y más avanzadas en universidades externas tanto nacionales como internacionales.

Agentes y agendas

Agentes Organizados

8 UNA

9 UCR

10 CIDEA

11 IIARTE

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
8 Institución que produce conocimiento en sus profesionales humanistas.	Fomentar y luchar por espacios de equidad e inclusión entre distintas disciplinas constantemente.	Investigadores inter/multi y transdisciplinarios	Difusión de sus investigaciones y proyectos.	Plantea la comunicación entre diversas disciplinas para que exista una unión.
9 Institución constituida por profesores, estudiantes y personas administrativas la cual brinda la difusión de conocimiento.	Seguimiento de política entre las personas involucradas.	Investigadores inter/multi y transdisciplinarios.	Difusión de sus investigaciones y proyectos.	Impulsar el conocimiento científico, tecnológico, sociocultural e innovador en las unidades académicas y entre disciplinas.
10 Centro institucional que promueve la investigación, aprendizaje, producción artística integrada y emprendedora.	Fortalecer alianzas entre las distintas disciplinas que lo integran.	Acceso a las disciplinas de danza, teatro, música y artes en una misma unidad académica.	Aporte de conocimiento a la investigación inter, trans y multidisciplinar desde las artes.	Acceso a investigadores con diversos proyectos e investigaciones.
11 Investigación en las artes y las prácticas culturales, con énfasis en la investigación- creación.	Posicionar la investigación de las artes en el país desde la Universidad de Costa Rica (UCR).	Una perspectiva de cómo están funcionando otras organizaciones fuera del contexto de Universidad Nacional (UNA) / CIDEA.	Asociaciones con otras iniciativas que se están creando dentro de la Universidad Nacional (UNA).	De esta se pueden encontrar distintas investigaciones y nuevas conexiones.

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
8 Una de las misiones de la universidad es la de generar espacios para el desarrollo y ejecución de este tipo de procesos.	Auge y promoción de la Universidad en un ámbito nacional e internacional en estos temas.	Proyectos y programas creados con la intención de promover procesos inter, multi y trans disciplinarios sin apoyo o participación suficiente.	Universidades privadas con mayor oferta de carreras que impulsen la creación artística. Reducción del presupuesto estatal a las universidades públicas.
9 Promover la integración e innovación de nuevos espacios con el fin de intercambiar o transferir conocimiento dentro y fuera de la universidad.	Auge y promoción de la Universidad en un ámbito nacional e internacional en estos temas.	Proyectos y programas creados con la intención de promover procesos inter, multi y trans disciplinarios sin apoyo o participación suficiente.	Universidades privadas con mayor oferta de carreras que impulsen la creación artística. Reducción del presupuesto estatal a las universidades públicas.
10 Se genera una gran cantidad de proyectos interdisciplinares.	Crear conexiones entre y con los distintos investigadores.	Cuenta con más proyectos que investigaciones. No tener una base de datos de las personas investigadoras.	Otras instituciones poseen una base de datos compacta de sus proyectos e investigaciones.
11 Colaboraciones con entes internacionales y nacionales.	Generar nuevos enlaces con iniciativas pertenecientes a la Universidad de Costa Rica (UCR).	Está concentrada solamente en la Universidad de Costa Rica (UCR). No se lleguen a acuerdos por conflictos de interés.	Creación de proyectos similares en instituciones privadas y públicas no gubernamentales.

Agentes y agendas

Agentes no Organizados

1. Pamela Jiménez
2. Andy Retana
3. Karla Vargas
4. Francisco De Paula Siles Canales

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
1 Creación de espacios de acompañamiento desde las artes en servicios médicos hospitalarios.	Profundizar diálogos interdisciplinarios entre artes y salud.	Búsqueda de dinámicas de comunicación y validez de todo del bagaje artístico.	Evidenciar la importancia de este tipo de proyectos desde el campo artístico.	Trabajo desde otras perspectivas y metodologías disciplinarias al abrir diálogos.
2 Colectivo interdisciplinar que involucra disciplinas de las artes.	Arte contemporáneo desde diferentes perspectivas.	Puntos a tomar en cuenta a la hora de realizar un trabajo interdisciplinar con respecto al lenguaje común.	Otro medio para compartir experiencias y metodologías de trabajo. Conectar con otros trabajos de la misma naturaleza.	Escucha activa, espacios de diálogo y horizontalidad a la hora de tomar decisiones en un trabajo interdisciplinar.
3 Colectivo interdisciplinar que involucra disciplinas de las artes.	Enseñanza entre artistas.	Medios para lograr lenguajes en común con otras disciplinas.	Otro medio para compartir experiencias y metodologías de trabajo. Conectar con otros trabajos de la misma naturaleza.	Comunicación como principal medio para lograr trabajo interdisciplinar.
4 Avatares tridimensionales con captura de movimiento.	Buscar conexiones con artes, con el objetivo de crear un proyecto innovador que sea aprobado por las comisiones.	Perspectiva de trabajo entre ciencia y arte.	Conocer acerca de experiencias de diferentes investigadores en el área artística en combinación con las ciencias.	Metodología científica. Percibir las artes y las ciencias como disciplinas iguales.

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
1 Brindan oportunidades para que las disciplinas involucradas se beneficien de una u otra manera Gestión de los proyectos y procesos.	Experiencia investigativa desde el campo artístico. Romper ciertos estigmas sobre el arte.	Proyectar las artes comoalgo más expresivo y no va tan enfocado a la investigación Dificultad en la comunicación a la hora de lograr acuerdos entre las disciplinas. Que no se respeten los espacios y tiempos entre disciplinas.	Existen proyectos similares en otras instituciones, que abordan el tema de salud y arte específicamente.
2 Interdisciplinariedad desde y para las artes.	Implementar estrategias de diálogo a proyectos estudiantiles.	No implementa otra disciplina fuera de las artes. Nunca llegar a producir con otras disciplinas fuera de las artes.	Investigadores que generan productos desde y para varias áreas y no solo para las artes.
3 Interdisciplinariedad desde y para las artes.	Implementar diferentes formas de diálogo para llegar a la solución de problemáticas.	No se tiene un documento formal publicado que hable sobre el lenguaje en común o procesos que se desarrollaron.	Investigaciones que generan artículos o documentos acerca de sus investigaciones.
4 Amplio estudio de la interdisciplinariedad, no solo a nivel cientifico y artistico.	Iniciativa en los proyectos e investigaciones interdisciplinares.	Puede enfocarse mucho en las metodologías científicas.	Nuevas tecnologías que muestren el proyecto como algo desactualizado.

Agentes y agendas

Agentes no Organizados

5 Vera Gerner

6 Andrea Calvo

7 Jose Pablo Morales, Gilberto Piedra y Marianelly Esquivel

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
5 Acoge proyectos que vienen de personas,organizaciones e instituciones de todo tipo. Busca la comunicación entre estudiantes artistas.	Habla de este tipo de espacios como espacios de conexión, en donde si se generan es algo positivo, pero si no se generan no afecta en lo absoluto.	Punto de vista distinto al tratar la inter, trans y multidisciplinariedad como espacios de libertad e inclusión al dejar la participación abierta.	Medio para compartir experiencias personales y conocimientos.	Trabajar en conjunto entendiendo las diferencias al tratar un tema compartido por las personas que conformen los o el proceso colaborativo.
6 Analiza desde una perspectiva epistémica y reflexiva la importancia de la praxis académica en el arte y la ciencia respecto a los estudios interdisciplinarios.	Profundizar en diálogos interdisciplinarios en diferentes contextos.	Explica desde un punto más objetivo la experiencia inter, trans y multidisciplinaria.	Exposición del documento.	Exponer los procesos interdisciplinarios como algo que asume las pautas epistémicas de cada disciplina y cada una provee un abordaje metódico de diversas áreas del saber y estimula el conocimiento.
7 Proceso interdisciplinario entre química inorgánica y artes visuales.	Experimentación previa de los procesos.	Identificar prácticas que se consideran relevantes e innovadoras, con potencial para su aplicación como una posible herramienta pedagógica.	Exposición del proyecto desde el quehacer artístico.	Enfoque interdisciplinario propio de la Universidad Nacional.

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
5 Inclusión del cuerpo estudiantil, espacios inter, trans y multidisciplinarios para trabajar en conjunto y entender las diferencias.	Brindar espacios de libertad para que proyectos pequeños centrados en las artes, inicien procesos interdisciplinarios.	No incentivar este tipo de proyectos/procesos.	Investigaciones y proyectos fomentan metodologías multi/ trans /interdisciplinarias. Nuevas perspectivas de trabajo investigativo en la Universidad Nacional.
6 El artículo expone la inter, trans y multidisciplinariedad desde un punto académico en un proceso de investigación de este tipo.	Experimentación y teorización del proceder artístico y científico. Conocer metodologías, conocimientos, aportes técnicos y conceptuales	Abarcar la interdisciplinariedad desde un contexto “un poco ajeno” al nuestro. Se centra en teorías y estudios renacentistas.	Muchos investigadores abordan el mismo tema, incluso exclusivamente en el área artística.
7 Brindar espacios de experimentación y diálogo para las artes desde las ciencias.	Llevar las artes más allá de lo tradicional. Evidenciar las artes desde un punto investigativo.	Propuesta experimental en espera de resultados. No expandir o compartir los experimentos químicos artísticos a otras áreas.	Investigaciones similares más avanzadas y puestas en práctica.

Agentes y agendas

Agentes no Organizados

8 Luis Diego Soto y Anamaría Hernández

9 María Isabel de Jesús Téllez García

10 Duque Hoyos

Agendas

Evidentes

9 Generar un espacio de trabajo interdisciplinario en la Universidad Nacional (UNA).

10 Expone los beneficios del trabajo interdisciplinar.

11 Proyectar problemáticas en el trabajo transdisciplinar.

No Evidentes

Reconocimiento por incentivar espacios para desarrollar proyectos inter y multidisciplinares en la Universidad Nacional (UNA).

Da a conocer la división entre diferentes disciplinas.

No se cuenta con información suficiente de este autor para comentar las agendas no evidentes.

Aportes

Conceptos de multi, inter y transdisciplinariedad.

Perspectiva desde el área artística de las investigaciones interdisciplinares.

Expone los beneficios del trabajo interdisciplinar en las artes.

Señala un vacío del conocimiento en el tema transdisciplinar. Provee una definición de la interdisciplinariedad.

Beneficios

Conectar con otros trabajos de la misma naturaleza.

Exposición del documento y conocimiento de la autora.

Conectar con otros trabajos de la misma naturaleza.

Criterios

Permite ver un panorama de la multidisciplinariedad en la Universidad Nacional (UNA).

Perspectiva artística.

Perspectiva de profesorado universitario.

Otro punto de vista de los proyectos transdisciplinares.

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas

9 Implementación del trabajo multi, inter y transdisciplinar en la Universidad Nacional con más fuerza.

10 Se enfoca en la reflexión de proyectos interdisciplinares en las artes y el diseño.

11 Documento formal que certifique las problemáticas en lo transdisciplinar.

Oportunidades

Implementar las artes en el proyecto de comunidades epistémicas. Conceptos de inter, trans y multidisciplinariedad desde las artes.

Evidenciar los contras de trabajos entre artes y otras disciplinas.

Generación de una guía de trabajo transdisciplinar desde las artes.

Debilidades

No lograr ser totalmente multidisciplinar en el desarrollo de los proyectos. Dificultad a la hora de lograr acuerdos entre las diferentes disciplinas.

Crítica a la universidades por el poco apoyo. En ocasiones, hace un mayor énfasis en los contras que en mostrar los pro del trabajo interdisciplinar en el área artística.

Transdisciplinariedad vista desde un contexto fuera de las artes. No lograr demostrar que se puede lograr la transdisciplinariedad.

Amenazas

Investigaciones centradas en el concepto de comunidades epistémicas.

Nuevas investigaciones con más amplitud acerca del mismo tema.

Ya existe un número considerable de proyectos e investigaciones sobre el tema de las problemáticas en el trabajo transdisciplinar.

Agentes y agendas

Agentes por involucrar

1. Centro cultural de España
2. Escuela Artes Dramáticas
3. Escuela Artes Plásticas

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
1 Fomenta el conocimiento del arte por medio de la creación y la capacitación del arte.	Crear un espacio fijo para que el valor e intercambio cultural no se pierda en la sociedad.	Intercambio cultural, actividades conjuntas con instituciones costarricenses.	Evidenciar sus iniciativas y objetivos como centro cultural al ser incluido como parte de la investigación.	Espacio de intercambio y desarrollo cultural por medio de las actividades establecidas en su programación.
2 Proporcionar herramientas a los estudiantes para la difusión del movimiento teatral, en el ámbito costarricense.	No se cuenta con información suficiente para comentar las agendas no evidentes.	Visión y aporte desde las artes dramáticas.	Vinculación con otros investigadores y proyectos.	Experiencia, conceptos y procesos desde la investigación del arte escénico y de otra institución.
3 Formación de profesionales en el ámbito artístico costarricense.	No se cuenta con información suficiente para comentar las agendas no evidentes.	Visión y aporte desde las artes plásticas.	Vinculación con otros investigadores y proyectos desde y para las artes.	Experiencia, conceptos y procesos desde la investigación del arte escénicos y de otra institución.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
Análisis F.O.D.A.	1 Formación especializada respaldada en conferencias, talleres, seminarios y cursos.	Difusión de convocatorias, establecimiento de becas y coproducción con entidades locales.	Poca difusión de sus programas y por ende de sus actividades.	Centros culturales de la misma índole con mayor reconocimiento en sus actividades.
	2 Capacitación y formación de profesionales capaces de desenvolverse en diferentes áreas de trabajo.	Pertenece a una entidad externa a la de la investigación.	Falta de una base de datos sobre las investigaciones entre la unidad académica.	Existen instituciones no gubernamentales que pueden enseñar y formalizar acerca de los mismos temas y procesos.
	3 Es más conocida que otras entidades institucionales a nivel nacional.	Pertenece a una entidad externa a la de la investigación.	Contar con tres especialidades artísticas.	Escuelas y centros culturales con mayor amplitud de especialidades técnicas artísticas.

Agentes y agendas

Agentes por involucrar

4 Escuela Artes Musicales

5 Iniciativas interdisciplinarias (CIDEA)

6 Comunidades epistémicas

7 Espacio Universitario de Estudios Avanzados (UCREA)

Agendas

Evidentes	No Evidentes	Aportes	Beneficios	Criterios
4 Formación de profesionales en el ámbito musical costarricense.	No se cuenta con información suficiente para comentar las agendas no evidentes.	Visión y aporte desde las artes musicales.	Vinculación con otros investigadores y proyectos desde y para las artes.	Experiencia, conceptos y procesos desde la investigación del arte escénicos y de otra institución.
5 Iniciativa que tiene el objetivo de generar propuestas artísticas interdisciplinarias e innovadoras.	Ser un único canal para la proyección de proyectos interdisciplinares en el CIDEA.	Generar espacios para el desarrollo de proyectos e investigaciones interdisciplinarias.	Una investigación que visualice las investigaciones inter, trans y multidisciplinarias en las artes.	Abarca el tema de investigaciones inter/trans y multidisciplinar.
6 Generación de propuestas multi o interdisciplinarias para la solución de una problemática compleja nacional o internacional.	No se cuenta con información suficiente para comentar las agendas no evidentes.	Una perspectiva de la interdisciplinariedad visto desde fuera del ámbito artístico.	Un medio de exposición y la oportunidad de integrar las artes a la propuesta de comunidades epistémicas.	Experiencia en trabajo inter y multidisciplinar en la Universidad Nacional (UNA).
7 Espacio académico para el intercambio de propuestas multi y transdisciplinario.	No se cuenta con información suficiente para comentar las agendas no evidentes.	Perspectiva de cómo están funcionando otras organizaciones fuera del contexto de Universidad Nacional (UNA) / CIDEA.	Generar más apertura en su conocimiento con el área artística y la exposición del programa.	Fomenta ideas de diferentes perspectivas académicas para la realización de investigaciones inter y transdisciplinarias.

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
4 Desarrollo y desenvolvimiento de personas profesionales en el área musical profesional en el territorio nacional.	Pertenece a una entidad externa a la de la investigación.	No conocemos a sus investigadores directamente.	Existen instituciones no gubernamentales que pueden enseñar y formalizar acerca de los mismos temas y procesos.
5 Se concentra en las investigaciones inter/trans y multidisciplinar.	Exposición internacional de las investigaciones y proyectos involucrados.	Se están produciendo más proyectos que investigaciones puras. No posee una base abierta de los proyectos e investigaciones que la integran.	Nuevos proyectos de la misma temática. Otras instituciones poseen una base de datos completa de sus proyectos e investigaciones.
6 Es un proyecto establecido. Poseía un total de 13 comunidades epistémicas activas en el 2019.	Creación de una comunidad epistémica con disciplinas fuera de las artes en la Universidad Nacional (UNA).	No cuenta con ningún proyecto en conjunto con las artes por lo que podría ser un tanto complejo su desarrollo.	Nuevas comunidades epistémicas que le den un fácil acceso a la participación a las artes.
7 Incentiva de forma académica la investigación. Mejora los procesos institucionales. Motiva la creatividad.	Colaboración internacional.	Pocos proyectos artísticos.	En otros programas con temas similares si se ve la involucración de proyectos artísticos.

Agentes y agendas

Agentes por involucrar

8 El laboratorio Experimental de Artes Eléctricas

9 Prislab

10 Pulgateca

Agendas

Evidentes	No Evidentes	Aportes	Beneficios	Criterios
8 Generar espacios de desechos tecnológicos en donde puedan interactuar estudiantes de las disciplinas de las artes y ciencias duras de la Universidad de Costa Rica (UCR).	Reconocimiento por lograr generar un espacio interdisciplinar entre arte y ciencias dentro de la Universidad de Costa Rica (UCR).	Un punto de vista de la interdisciplinariedad entre ciencias y arte, desde el hacer.	Una oportunidad de crear conexiones entre la facultad de artes, el CIDEA y otras facultades. Además de la exposición del taller.	El proyecto es desarrollado desde las artes y los laboratorios de esta clase generalmente son generados desde las ciencias o ingenierías.
9 Desarrollo de investigaciones inter y transdisciplinarias por medio de la tecnología e innovación.	Crea metodologías y procesos comunes entre disciplinas.	Conocimiento de experiencias inter y transdisciplinarias.	Exposición y contacto con otras iniciativas inter y transdisciplinares.	Busca innovar en el área científica-creativa a partir de la investigación inter y transdisciplinaria.
10 Alcanzar la sostenibilidad ambiental, mantener una buena relación con el medio ambiente y restaurarlo.	Reflexiona acerca de los desechos electrónicos y comunica que se puede hacer con ellos.	Nuevas posibilidades investigativas en el ámbito artístico.	Aporte desde las artes, así como evidenciar el proyecto.	Creación de un espacio para compartir y producir conocimiento entre disciplinas en torno a un nuevo manejo de materia prima electrónica.

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
8 Experiencia a través de la creación de Pulgateca.	Generar propuestas interdisciplinares entre universidades. (UCR+UNA).	El taller puede llegar a ser amenazador para las disciplinas de las artes por lo que puede que su participación no sea exitosa.	Ya existen proyectos internacionales con el mismo enfoque y con más bagaje disciplinar.
9 Dar conocimiento tecnológico a diferentes áreas del saber.	Ser reconocidos a nivel nacional e internacional en la innovación y cambios a través de la investigación.	Casi la totalidad de los miembros que la conforman está constituido por ingenieros o áreas afines.	Bajo presupuesto a nivel institucional. Nuevos proyectos con un fin similar en otras instituciones.
10 Facilitar materia prima a la comunidad, para la creación desde la práctica artística en nuevos medios, ofrecer estrategias en el manejo del desecho electrónico y compartir conocimiento.	Nuevas alternativas de desempeño como artistas profesionales.	Las personas involucradas dentro del proyectos son muy pocas, obstaculizando el intercambio de conocimientos.	No obtención de suficientes desechos electrónicos. Centros de acopio de electrónicos dentro del territorio nacional.

Agentes y agendas

FODA de invetsigación

La experiencia de la investigación del arte inter, multi y transdisciplinario en el ámbito académico universitario en Costa Rica.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
Análisis F.O.D.A.	Visibilizar los proyectos e investigaciones artísticas. Descubrimiento de experiencias en las investigaciones y procesos artísticos. Identificar características que fortalecen a las investigaciones inter/ multi transdisciplinarias generadas desde las artes.	Incluir agentes externos a la institución a la que pertenecemos (CIDEA). Aportar en el proceso de desarrollo de investigaciones en las artes. Evidenciar procesos utilizados para el desarrollo de trabajo inter, multi y transdisciplinar en las artes.	Falta de investigaciones fuera de la Universidad Nacional (UNA), principalmente internacionales. Faltante de documentos formales sobre temas intangibles en los que la investigación está tomando rumbo.	Surgimiento de nuevas investigaciones acerca del mismo tema que opaquen la relevancia de la investigación al crear un área de conocimiento saturada. No lograr captar las experiencias de las investigaciones universitarias generadas en las artes de Costa Rica.

FODA Conclusiones

Es evidente que existe un faltante muy grande con respecto al desarrollo de investigaciones artísticas, especialmente en la unidad académica del Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (CIDEA) , ya que, en muchas de las investigaciones, se tiende a seguir un mismo patrón de abordaje en proyectos y estudios artísticos, que las comisiones aceptan y apoyan desde su posición. Así como también una base de datos que recopile de una forma íntegra toda la información acerca de las investigaciones y proyectos ejecutados por estudiantes regulares y egresados procedentes del CIDEA. Es por esto que, incentivamos la generación de investigación desde las artes de manera conjunta, es decir, que haya más trabajo colaborativo entre las cuatro escuelas que conforman el CIDEA o las distintas áreas artísticas que conforman la Facultad de Artes de la Universidad de Costa Rica, profundizando y visualizando diferentes proyectos e investigaciones inter, trans y multidisciplinares que incorporen las diversas artes para fortalecer este tipo de investigaciones.

Por último, como investigación, es importante indagar más sobre las agendas ocultas, ya que, el proyecto se está enfocando más en los resultados positivos que generan los proyectos e investigaciones inter, multi y transdisciplinares, y no resalta los aspectos negativos o al menos no tan destacables que surgen de estos. Si bien nuestro objetivo es abordar el cómo están funcionando las metodologías y procesos en las investigaciones artísticas inter, trans y multidisciplinarias en el ámbito académico nacional, es importante mostrar cada una de las partes que engloban este tipo de experiencias y procesos.

Herramientas Participativas

Herramienta 1

Resumen

El objetivo primordial de la creación de la primera herramienta fue el entender cómo están funcionando las metodologías y procesos en las investigaciones inter, trans, co y multidisciplinarias. Además, para nuestro grupo de trabajo fue esencial identifficar cuáles fueron los aciertos y desaciertos durante la investigación y cómo se podrían mejorar estos procesos.

Las tácticas tomadas como base para el desarrollo de la herramienta fueron las de la entrevista sin estructura y la antroplogía visual. Las entrevistas fueron aplicadas por medio de plataformas digitales como Meets y Zoom a personas que hayan realizado una investigación o proyecto inter, co, trans, multidisciplinarios dentro del CIDEA (UNA) y la UCR.

Por medio de correos electronicos coordinamos solicitamos y coordinamos el espacio de cada entrevista, obteniendo como resultado 8 personas entrevistadas. La conversación giró en torno a nuestros temas de interés relacionados a la investigación para posteriormente sintetizar la información y ser publicada en un blog.

La herramienta se sistematizó en un esquema explicativo por pasos y referentes aplicados en cada una de las 5 etapas:

Personas entrevistadas

Reinaldo Amién Gutiérrez: Académico de la escuela de Arte Escénico y encargado del proyecto TELA.

Pamela Jiménez Jiménez: Académica de la Escuela de Arte Escénico, además es productora, bailarina e investigadora.

Karla Vargas Herencia: Académica de la Escuela de Arte y Comunicación Visual y Máster en Project Management y además es Artista visual.

Jonathan Torres: Pertenece a la Escuela de Ingeniería Mecánica en la Universidad de Costa Rica

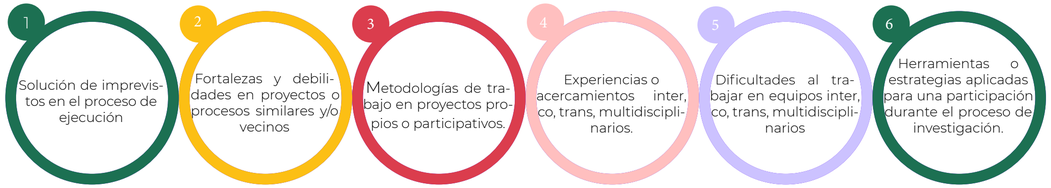
Vera Gerner Gerner: Investigadora en el Centro de Investigación de identidad cultural latinoamericana en la Universidad de Costa Rica. Además, es miembro y asesora académica del CIDEA.

Andy Retana Bustamante: Académico de la Escuela de Arte y Comunicación Visual y licenciado en escultura y cerámica de Bellas Artes, Universidad de Costa Rica

Juan Carlos Chavarría: Artista independiente, encargado del proyecto de Transformación en Tiempos Violentos

Francisco de Paula Siles: Académico en la Escuela de ingeniería eléctrica, Universidad de Costa Rica

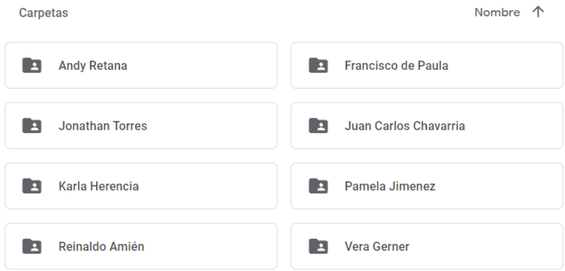
Temas de interés



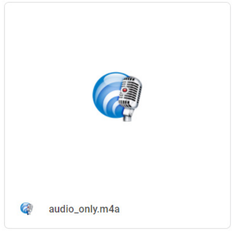
Resultados

En una carpeta compartida entre las integrantes del grupo, se incluyeron sub carpetas con el nombre de cada persona entrevistada. Permitiendo así obtener la información de nuestro interés a la mano y de una manera organizada.

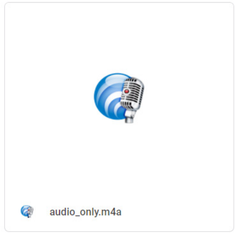
Las entrevista fueron realizadas por distintos medios digitales como las plataformas Meets y Zoom. A cada persona se le solicitó el concentimiento para que la entrevista sin estructura fuera grabada para uso personal del grupo.

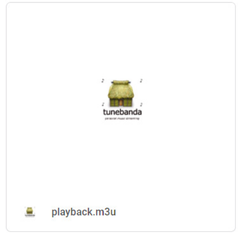


Herramienta 1

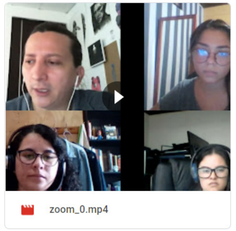

audio_only.m4a

Jonathan-Torres.png

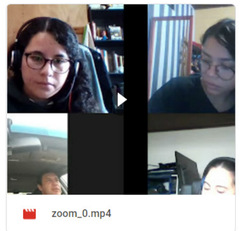

audio_only.m4a

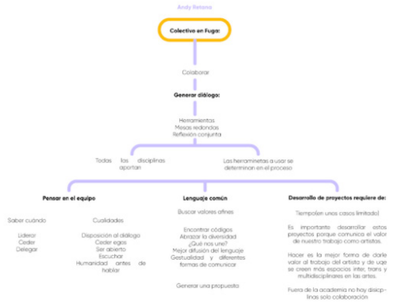

playback.m3u

playback.m3u


zoom_0.mp4

Reinaldo.JPG


zoom_0.mp4

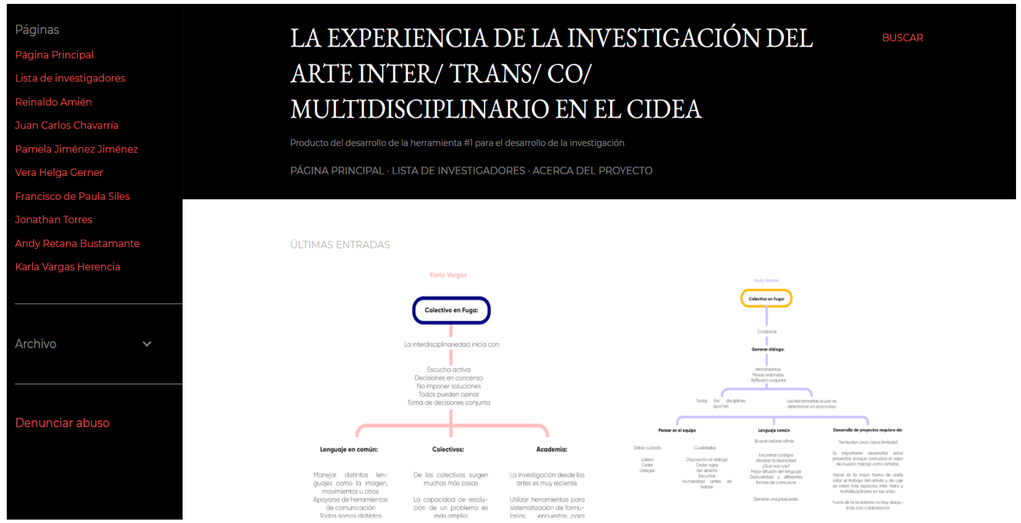


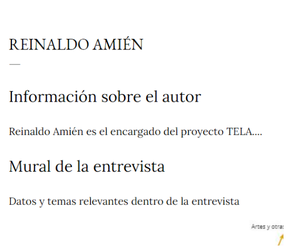
ANDY RETANA BUSTAMANTE

Compartir

Aplicación

Cada carpeta incluye un vídeo, audio y esquemas. Con este último, se sistematizó la información recolectada de cada entrevistado, teniendo como eje central nuestros temas de interés o puntos de vista de cada una de las personas.





Resultado final

Toda la información recopilada es presenta por medio de un blog incluyendo información de cada entrevistado y esquemas realizados como resultado final. Todo esto con el fin de proporcionar una lectura limpia de la información.

Link del blog: https://multidisciplinariedadenelcidea.blogspot.com/

Herramienta 2

Resumen

Esta segunda herramienta surge desde la necesidad de recopila experiencias y vivencias de las personas investigadoras inter, multi y transdisciplinares, con el fin de profundizar en las metodologías y procesos utilizados en las investigaciones desarrolladas desde las artes o en conjunto con las artes, además, de ahondar en aspectos que aún faltan por responder y abrir la posibilidad a nuevos vacíos del conocimiento.

Además tiene como objetivos obtener un panorama más amplio de investigadores inter, multi y transdisciplinares en un plano académico y profundizar el conocimiento sobre los procesos y experiencias generadas desde las investigaciones inter, multi y transdisciplinares, desarrolladas en el CIDEA y en la Facultad de Artes.

Se optó por la elaboración de una encuesta por medio de Google Formularios, la cuál fue enviada vía correo electrónico a distintos académicos de la UNA y UCR con el fin de conocer más de cerca los procesos e ideas desde nuestra área.

Al igual que la herramienta 1, esta se divide en distintas etapas que nos proporcionaron los insumos necesarios para la investigación:

Personas entrevistadas

- Esteban Hidalgo
- Jonathan Torres
- Mariela Richmond
- Paola Gonzalez

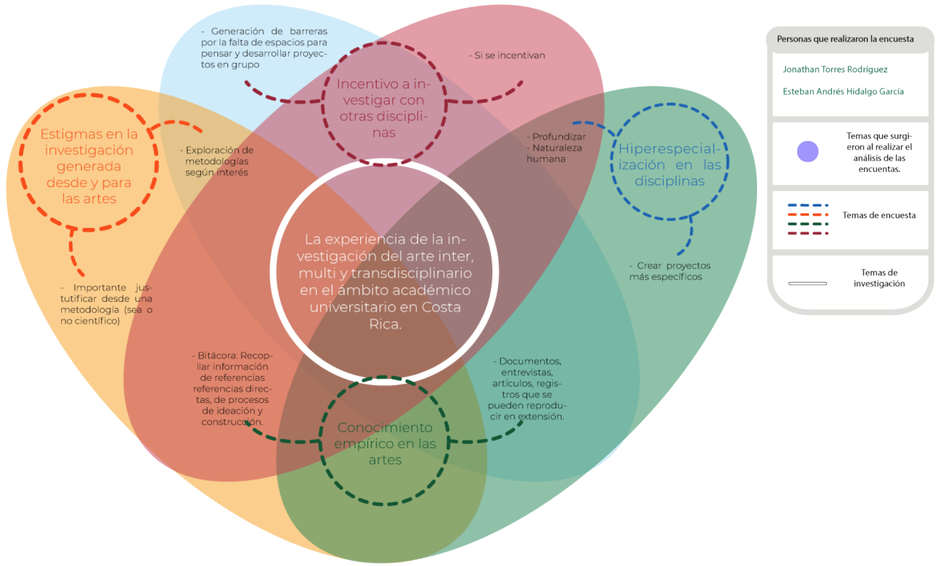
Preguntas generadas

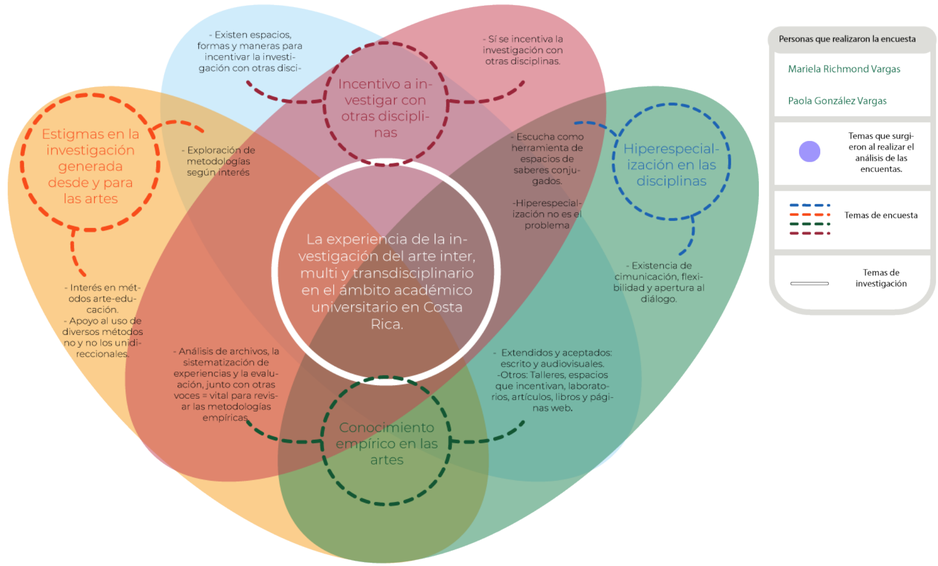
1. Desde su punto de vista artístico, ¿Considera que se debe justificar la investigación de artes y diseño desde la práctica de las artes y no desde los métodos científicos? ¿Por qué?
2. Dado lo anterior, ¿Se incentiva la generación de investigaciones o documentos escritos desde las artes de manera conjunta entre distintas disciplinas?
3. ¿Cómo se logran plasmar y representar las metodologías empíricas en la investigación artística? y ¿Cómo se reproducen estos conocimientos empíricos a nivel académico?
4. ¿Cree usted que la hiperespecialización en las disciplinas crea barreras para la colaboración entre las distintas disciplinas?
5. De manera opcional, mencione algún investigador(a) inter, trans o multidisciplinar, nacional o internacional que conozca.

Resultados: Lluvia de ideas

Herramienta 2

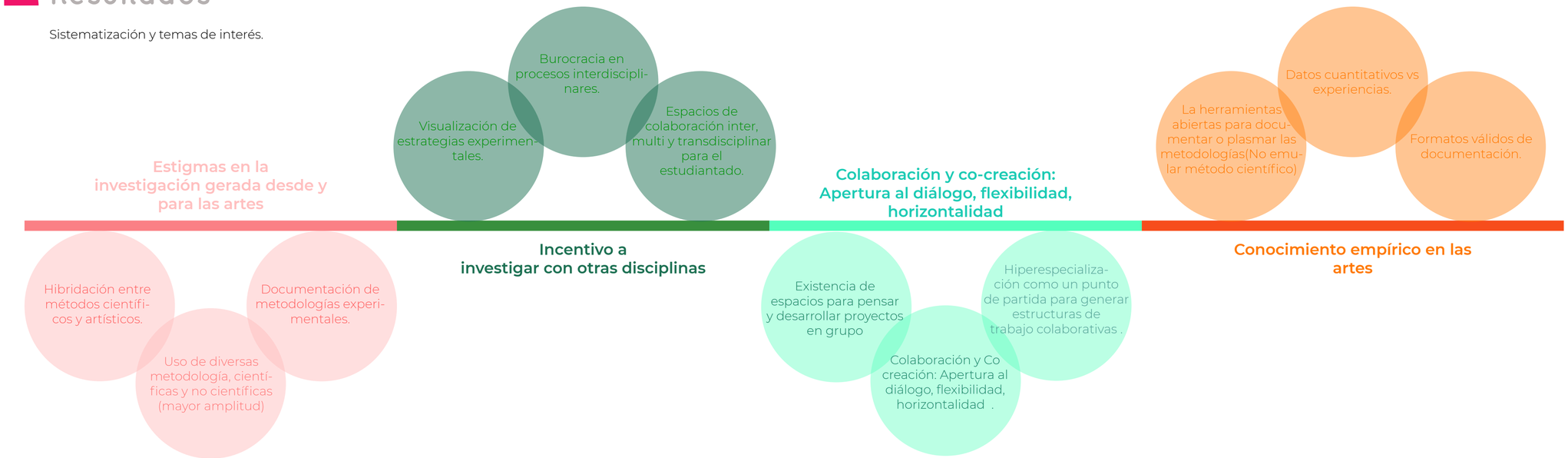
Infogramas





Resultados

Sistematización y temas de interés.



Anexo - Herramienta 3

Resumen

La herramienta 3 nace a raíz del planteamiento del paper 2. La finalidad de esta fue realizar un análisis multivariable desde los académicos y estudiantes del CIDEA, acerca de los espacios donde convergen las investigaciones inter, multi y transdisciplinarias. Sobre todo conocer su opinión sobre estos espacios inter, trans y multidisciplinares, planteando las interrogantes de, dónde surgen, por qué se dan más en unas escuelas que en otras, son conocidas o no, las universidades apoyan lo suficiente al surgimiento de estos espacios y la propia participación o no de los académicos dentro de estos espacios. Que tanto involucramiento hay del personal académico de las escuelas dentro de estos espacios, entre otros aspectos.

Se identificaron algunos vacios de conocimiento dentro de la investigación y a raíz de estos, nos planteamos una serie de preguntas que posteriormente fueron impregnadad en un formulario de google forms. Este mismo fue enviado vía correo electrónico a distintos académicos y estudiantes de las cuatro carreras que conforman el CIDEA, la escuela de Arte Escénico, Danza, Música y Arte y Comunicación Visual.

Por último, se analizaron los datos suministrados de las encuestas para crear un board, donde se dará prioridad a los datos destacados. Por último, se buscó vincular los datos anteriores a la teoría investigada.

Preguntas generadas

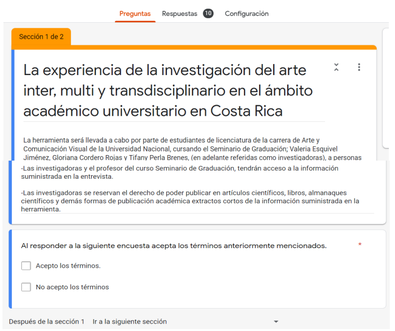
1. Para usted, cuál escuela o énfasis artístico desarrolla con más frecuencia esta clase de espacios inter, trans y multidisciplinarios como por ejemplo Escuela de Arte y Comunicación Visual, Escuela de Música, entre otros. Justifique su respuesta.
2. Mencione cuáles espacios artísticos inter, multi y transdisciplinares conoce dentro o fuera de su unidad académica.
3. Cree usted que las universidades apoyan lo suficiente el surgimiento de estos espacios artísticos inter, multi y transdisciplinares. Justifique su respuesta
4. En el caso de ser estudiante, considera usted que el personal académico de su escuela o énfasis participa activamente dentro de estos espacios artísticos inter, trans y multidisciplinares. Si este es el caso, mencione alguno.

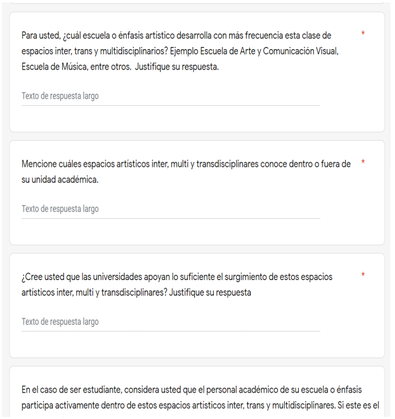
   En el caso de ser académico, considera usted que más académicos deberían involucrarse en la creación y fortalecimiento de espacios inter, trans y multidisciplinares. Justifique su respuesta.

Personas a las que se les aplicó la herramienta

Estudiantes y académicos de las escuelas de Arte Escénico, Danza, Música y Arte y Comunicación Visual.

Resultados





En primera instancia se le informa a la persona quienes somos como grupo de trabajo y posteriormente un consentimiento informado donde la persona acepta o no completar el formulario. Le solicitamos a las personas que nos indiquen su nombre, grado académico y a qué escuela pertenecen, para poder llevar un mayor control. Por último, se añaden las preguntas con una posibilidad de respuesta amplia.

Como resultado, obtuvimos 10 respuestas entre estudiantes y académicos, que nos fueron de mucha utilidad para el desarrollo del paper 2.

Capitulo 2
Equipo 2

Miembros:

Valeria Leiva Ruiz
Diseño Ambiental

Estudiante con conocimiento tridimensional bajo un proceso de pensamiento, fundamentado en la exploración de la forma para soluciones en el diseño de ambientes.

Mariela Martínez Alfaro
Diseño textil

Estudiante con conocimiento de técnicas textiles, manejo de herramientas y materiales para un proceso exploratorio de las fibras

Andrés Garita Briceño
Escultura

Estudiante con desarrollo de la sensibilidad hacia las formas tridimensionales y sus posibilidades expresivas.

El uso de la dialógica en la creación de las artes en el CIDEA.

Resumen

Este capítulo desarrolla la investigación realizada en torno a la utilización de la dialógica en la creación artística en el Centro de Investigación Docencia y Extensión Artística (CIDEA). A través de tres Papers, los cuales desarrollan desde lo teórico y práctico herramientas que sustenta esta investigación artística.

Iniciando en el paper 1, el cual introduce la dialógica y como se vincula a la formación profesional de la educación superior, impulsando la interdisciplinariedad y los procesos cognitivos, por medio de la aplicación de dos herramientas participativas a los miembros del CIDEA para poder promover esta metodología dialógica de manera experimental y lúdica en la formación de los artistas y diseñadores, así como a las metodologías habituales implementadas en la Universidad Nacional de Costa Rica.

En el paper 2, el cual se expone por medio de un audiovisual donde se continúa con el desarrollo de la dialógica en las artes, por medio de la recopilación de información de experiencias de los procesos creativos de las escuelas del CIDEA, se realizó la aplicación de dos herramientas participativas y un taller dialógico obteniendo resultados favorables sobre la aplicación dialógica como metodología experimental y lúdica. Con la segunda herramienta participativa se evidencia el uso de las metodologías experimentales como habituales dependiendo del proyecto.

Con la información recabada se elaboró un análisis FODA, planteando así estrategias para la dialógica como un insumo metodológico, teniendo siempre en cuenta que la dialógica no pretende competir con lo habitual, sino que sea un complemento para el proceso creativo del artista, con los datos registrados se procede a realizar una actividad lúdica, donde se realizan diferentes insumos metodológicos fortaleciendo la investigación y la formalización de la dialógica como metodología. Esto en conjunto a los resultados obtenidos con los del taller dialógico, se contempló las bases para la elaboración de insumos metodológicos. Experimentales y lúdicos para ser aplicados en las escuelas que conforman el CIDEA.

Para el paper 3, como documento final de la investigación y siguiendo los dos documentos anteriores, en este se desarrollan los análisis y explicaciones de los diferentes insumos metodológicos pertenecientes a la dialógica, los cuales influyen en la creación artística así como las metodologías lúdicas y experimentales, así como la influencia que tiene el juego como método para el desarrollo del pensamiento lógico, incorporando también así el desarrollo y el aporte del constructivismo y lo conectado que esta con la dialógica así como la interacción dialéctica entre el sujeto-objeto, dotando al artista de perspectivas múltiples y así salir de su zona de confort y espacios donde se desenvuelve.

Con la finalidad de que estos procesos experimentales – lúdicos se formalicen complementando a los diferentes énfasis que integran la escuela de Arte y Comunicación Visual (EACV) permitiendo la autoexploración del sujeto creador, dicha investigación no pretende descreditar las metodologías habituales, pretende ser más bien un complemento para esos procesos creativos de los artistas, dotándolos con más herramientas para enfrentarse a las problemáticas profesionales que lleguen a enfrentar y tener una respuesta óptima para su resolución.

En el documento también se encuentran los insumos utilizados para la investigación como lo son el sociograma el cual traza la ruta de la investigación, el cuadro de agentes y agendas, la herramienta participativa uno (en la cual se encuentra la entrevista, los participantes y sus respuestas), la herramienta participativa dos (en la cual está la encuesta realizada al público meta seleccionado), el análisis de Fortaleza, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA) en el cual se presentan los resultados obtenidos de la encuesta de la herramienta dos, así como los cuatro moodboard con los ejes temáticos para plantear los insumos metodológicos experimentales y lúdicos, los cuales salieron del análisis FODA.

Paper 1

Titulo: La dialógica experimental aplicada en procesos artísticos interdisciplinarios

Palabras clave: dialógica, creación-acción, interdisciplinariedad, creación artística, metodologías experimentales y lúdicas

Resumen:

La dialógica es un término desarrollado por el profesor brasileño Paulo Freire con el objetivo de promover una educación crítica y libre, por medio de la interacción interpersonal y con el mundo. Validando la dialógica como una metodología experimental con un enfoque interactivo con el fin de expandir los horizontes del conocimiento, así mismo Friere (1970) propone una teoría llamada la acción dialógica, que establece que la comunicación es un rol principal para el ser humano, siendo un proceso de constante diálogo y desarrollo.

Este artículo pretende vincular la dialógica al proceso de formación educativa a los estudiantes de las escuelas del CIDEA de modo que sea un insumo metodológico que se puede aplicar para expandir la manera de crear arte o diseño generando nuevos intereses y experiencias, permitiendo una mayor experimentación de técnicas, materiales y métodos de producción, interdisciplinariedad e interacción con el entorno y aspectos cognitivos.

De esta forma, se promueve la formalización del uso de la dialógica como metodología experimental y lúdica para la creación de las artes de los diversos artistas y diseñadores, asimismo con el objetivo de complementar a las metodologías habituales implementadas en la Universidad Nacional de Costa Rica.

Introducción:

Este artículo da cuenta de una investigación de creación artística enfocada en los estudiantes artistas y diseñadores que conforman el Centro de Investigación Docencia y Extensión Artística (CIDEA), partiendo del uso de la dialógica como metodología experimental y lúdica, con el objetivo de aumentar posibilidades para la elaboración de un proyecto y complementar a las metodologías habituales implementadas en la Universidad Nacional de Costa Rica.

La dialógica se plantea como una metodología experimental; siguiendo el pensamiento de Friere (1970), quien propone una teoría llamada la acción dialógica, que establece que la comunicación es un rol principal para el ser humano, siendo un proceso de constante diálogo, así como de desarrollo. Esa comunicación tiene como objetivo promover una creación crítica y libre, por medio de la interacción interpersonal y con el mundo. En su teoría de acción dialógica, Freire promueve el entendimiento, la creación cultural y la liberación. Por su parte, el investigador en sociología y didáctica Ramón Flecha (1997) desarrolla el concepto por medio de los métodos etnográficos evidenciando que las personas puedan desarrollarse tanto fuera como dentro de las instituciones educativas a partir de un aprendizaje experimental y libre.

El concepto de la creación dialógica no se ha formalizado como tal en el ámbito artístico del CIDEA; por lo cual se convierte en un desafío formalizar el uso de la dialógica en la creación de las artes como alternativa y complemento a los métodos utilizados en las ramas artísticas del CIDEA, que son basados en diseños de creación referenciados y en exponentes del área como el modelo pedagógico tradicional, como en el caso de la Escuela de Arte y Comunicación Visual, que hace uso de los métodos de Bruno Munari y Jorge Frascara.

Por lo tanto, se busca la formalización de insumos metódicos experimentales y lúdicos, como metodologías válidas para la formación del artista. Planteando la dialógica en la creación artística como un proceso que permite una mayor experimentación de técnicas, materiales y métodos de producción, así como el diálogo constante y directo con otras disciplinas artísticas y el entorno. Como lo plantea Hernández (2011, p. 28) citando el estudio de Bajtín sobre la estrecha relación entre el arte y la vida, en el sentido de que todo lo que se experimenta en el arte tiene que trasladarse en la existencia para enriquecerla y renovarla.

La presente investigación procede desde un debate bibliográfico sobre los planteamientos del aprendizaje dialógico, con el objetivo de vincular el concepto de la dialógica a la creación artística y los enfoques que conlleva como metodología, siguiendo teorías sobre el quehacer lúdico y experimental que formalicen el uso de dichos métodos. Seguidamente para poner en práctica las teorías recopiladas, se recaudó información por medio de la implementación de dos herramientas participativas en las cuales contribuyeron estudiantes regulares, egresados del CIDEA y artistas activos en producción. Por medio de un análisis de datos, se evidencia el uso de metodologías que se adaptan a cada disciplina, asignación cursada y a las necesidades para la formación de artistas, fomentando las bases técnicas tradicionales y contemporáneas, sin embargo, por medio de esta recolección de datos se identifica en los implicados una búsqueda creativa personal por una experimentación lúdica y libre como complemento, que sea más propia e individual de cada artista.

De esta manera, en este artículo se recopila evidencias e información bibliográfica para formalizar el uso de la dialógica en la creación de las artes como una metodología complementaria a las habituales implementadas del CIDEA. Según Freire (1997) plantea la existencia de una curiosidad epistemológica que todas las personas tenemos, y que puede verse frustrada por la reducción de objetivos en nombre de una adaptación al contexto y a las necesidades individuales. (Prieto et al, 2009).

Paper 1

Marco teórico:

La dialógica ha sido implementada mayormente en el ámbito de la educación preescolar y primaria, ya que surge de la teoría del Aprendizaje Dialógico del autor Paulo Freire (1970) definido como un proceso cuya finalidad es la promoción de un estudio crítico y libre en la formación del estudiante dotándolo de distintas capacidades para desenvolverse en su área de especialización y afines. De igual forma, en el aprendizaje dialógico se resalta y prevalece la importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje, como un espacio en el cual se da un intercambio de puntos de vista, experiencias y reflexiones entre el alumno y el profesor. Ambos procesos permiten al estudiante generar sus propias opi niones e interpretaciones en torno al área en que se especialice.

Sin embargo, basado en un estudio previo sobre el aprendizaje dialógico se proponen enfoques que se pueden aplicar a la formación y el desarrollo de artistas de diferentes disciplinas; uno de esos enfoques es la interdisciplinariedad la cual permite desde el conocimiento de distintas disciplinas resolver problemas y situaciones interconectando ideas para potenciar las posibles soluciones, así como el diálogo con el entorno y la experimentación, permitiendo al artista probar sus hipótesis por medio de la acción controlada, de igual manera la vinculación con un aspecto más emocional. Esos enfoques son un complemento a la creación artística habitual, que busca abrir las posibilidades de creación como lo mencionan Aubert et al (2004, p. 131) “la dialógica ofrece un abanico de posibilidades para que los y las estudiantes contemplen otras opciones y decidan libremente qué sentido u orientación le quieran dar a sus proyectos”.

Por lo consiguiente, el concepto en relación con la creación artística busca formalizar y estimular el uso de técnicas experimentales y lúdicas en los programas formativos de educación superior dentro de las metodologías llevadas a cabo por las escuelas del CIDEA, que complementen el proceso lógico y lineal del diseño de manera activa enriqueciendo las artes desde su índole académica y personal. Planteándose como un método activo y dinámico con intención de generar mayor interés, experiencia y disfrute del proceso para explorar nuevos insumos metodológicos. Es decir, que la creación artística se puede desarrollar a partir del diálogo, intervención y acción mediante intereses propios, la exploración plástica, aspectos cognitivos y emocionales dentro del proceso creativo. Además, juega un papel importante en el artista para la formación de su propio lenguaje visual, artístico o estético. Como lo afirma Mendieta (2015, p.112) “el artista que se atreve a experimentar con otros ámbitos nunca por él abordados, enriquecería su formación artística”.

Con respecto a los enfoques mencionados anteriormente, la interdisciplinariedad es un aspecto primordial en el uso de la creación dialógica, ya que promueve un diálogo constante con otros entornos, personas y medios de los cuales se puede generar un aprendizaje recíproco. Como mencionan Calléjon & Pérez (2010) este enfoque integrador de disciplinas, entorno a la creación artística, el estudiante desarrolla un abanico de capacidades como la observación, la imaginación, la creatividad, análisis e interpretación de la realidad, la comunicación y expresión a través de los diferentes lenguajes artísticos. Debido a lo mencionado anteriormente, al promover mayores espacios de comunicación e interacciones entre las distintas escuelas del CIDEA, inclusive con otras disciplinas que integran a la Universidad Nacional, se podría ampliar el bagaje cultural del estudiante-artista para la implementación en la creación artística, haciendo que el proyecto tenga un mayor valor de contenido cultural.

Como lo expresa Tovar (2015) desde la perspectiva dialógica y comunicativa las interacciones en grupos heterogéneos son las que permiten alcanzar los máximos aprendizajes instrumentales. Al igual que Prieto y Duque (2009) citando a Vygotsky el cual plantea que todo conocimiento individual ha sido previamente social. Es decir, que los conocimientos que tiene una persona son fruto de las interacciones que ha establecido.

Seguidamente, es importante mencionar los datos destacados que surgieron por medio del proceso de recolección de información. Uno de los más importantes y mencionados con mayor frecuencia es la necesidad del artista en buscar nuevas formas de creación en su proceso artístico como la utilización de metodologías experimentales y lúdicas, ya sea para experimentación o la complementación para métodos habituales implementados en las diferentes escuelas del CIDEA. Como menciona Nicolas (2016), ser artista implica una necesidad de expresar lo diferente, lo visceral y probarle al mundo que aquello que ya se hallaba escrito es permeable a dudas, puede transmutar, variar o ser alterado siendo una complementación a lo ya establecido; así darle lugar a algo nuevo que represente e identifique al artista y sienta posición sobre la cosmovisión de éste.

Por esta razón la dialógica se plantea formalizar como metodología experimental y lúdica para la creación de las artes de los diversos artistas y diseñadores, asimismo con el objetivo de complementar a las metodologías implementadas en la Universidad Nacional. Como menciona el autor Barbosa (2018, p. 151):

“El ejercicio de una nueva racionalidad auspiciada por el pensamiento complejo coadyuvará a la generación de estrategias creativas e innovadoras que promuevan inéditas formas de ser, estar e interactuar en el mundo. Hacer de la ciencia el arte dialógico del conocimiento conlleva la gestación de un nuevo paradigma en el que la razón y la imaginación, la objetividad y la subjetividad, sean asumidas como partes constitutivas de la racionalidad sustentable”

En relación con lo mencionado anteriormente los procesos artísticos experimentales y lúdicos concretan estrategias diseñadas para que en el momento de su formación tanto académica como personal, el artista se encuentre inmerso en un proceso de aprendizaje por medio de actividades de juego con la materia, el entorno, ejecutadas de forma libre y espontánea, como comenta Gadamer (2005, p. 97) “el juego es la base antropológica de la experiencia del hombre en el mundo del arte, a lo cual añade: Lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico”.

Si bien lo menciona Gadamer las actividades lúdicas han sido una función elemental del ser humano lo que lleva a que estos procesos metodológicos generen en el artista un autoconocimiento y una mayor relación con lo que lo rodea, siendo un constante diálogo con el espacio, nuevas tecnologías, con el material, las emociones e interacción con otros artistas. Lo experimental y lúdico permiten la creación artística desde espacios inexplorados, estimulando la creatividad e incrementando la base de conocimientos, permitiendo el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo, así como adquirir nuevas formas de generar respuestas a un problema creativo.

Lo experimental permite al artista conocerse al indagar en sus propios límites, capacidades e interés artísticos por medio de la interacción y exploración de elementos formales e informales que forman parte de su proceso creativo. Lo efímero del proceso genera una amplia selección matérica para la elaboración de discursos artísticos más ligados a la interdisciplinariedad desplazando el interés por el objeto dándole prioridad a los resultados alternativos, como la expresa Efraín Ortuño (1998, p. 2) “¿hasta qué punto se puede seguir haciendo arte con los medios, técnicas y formas de expresión tradicional?” resaltando otras formas procesuales de creación artística como las metodologías experimentales, siendo una complementación a las expresiones tradicionales que menciona el autor.

Lo experimental valora las diferencias de cada individuo. A partir de los conocimientos previos de los artistas y de la adquisición de nuevos esquemas, que se generan fluidamente como eslabones para unirse en uno desconocido que resulte en un proceso significativo, se conduce la búsqueda y crecimiento del discernimiento por medio de la innovación de la creación-acción.

En concordancia, la creación artística desde la dialógica brinda una alternativa de opciones para que el artista/diseñador pueda implementar en su proceso creativo, debido a que en algunos casos los procesos se vuelven monótonos causando el bloqueo creativo. Además, el uso constante de un recurso habitual o experimental puede generar que los resultados adquieran un carácter repetitivo o similar, limitando las posibilidades de estos.

Por ende, la dialógica da paso a ir más allá de lo habitual para ver el procedimiento desde otra perspectiva, es decir, al modificar el material, la exploración del entorno o el instrumento de creación se amplía la manera de ver el proceso creativo, centrado en toda la información que puede desarrollarse a través de la experimentación, no solo la utilización que se le da al material para su comunicación, si no también valorando la acción de interacción que dicho objeto tendrá con los demás, el poder de causar un interés exploratorio, sensorial y de acción. Por su parte, genera información que se pueda aplicar a lo tradicional produciendo un proceso mixto y dinámico, aportando un enriquecimiento al bagaje cultural del artista. “Desde este enfoque, la investigación acción constituye no sólo un método para la investigación, sino también un ámbito de reconstrucción de valores y sentidos que pueden conducir a nuevos modos de narrarse y desde allí a procesos emancipatorios” (Cecilia Cross, 2018.p.126)

A partir de los conceptos mencionados se identifica una variable de acción y creación artística, refiriéndose a los métodos de diálogo con el material, que van más allá de lo práctico e involucra una mayor exploración del material u objeto. Por lo tanto, “al sentir el objeto se explora y se somete a diversas acciones, que favorecen la construcción del pensamiento de los estudiantes” (Arguedas, 2003, p.124).

El proceso de creación- acción es una etapa fundamental, ya que van surgiendo ideas, emociones y resultados sumamente azarosos en el momento de la experimentación, que responde a la expresión e intuición del artista. Mendieta (2015) menciona que debe comprenderse que la experimentación como metodología no se limita en emplear un material poco convencional, ni solo chorrear un pigmento en vez de aplicarlo con pincel. Es atravesar los bordes de otros ámbitos y proponer proyectos científicos y creativos que reflejen la acción del artista; sea de una manera total o superficial se deben ocupar nuevos sitios y métodos para desarrollar arte, esto incluye el diálogo, la intervención y acción mediante intereses propios, la exploración plástica, aspectos cognitivos y emocionales dentro del proceso creativo. Como lo expresa Laddaga (2010, p. 113): “un artista puede remitir un mensaje a personas de distintas disciplinas y hacer que lo interpreten a su manera, de acuerdo con su profesión sin tener siquiera una idea de lo esperado”.

La metodología experimental y lúdica es un medio de expresión, intuición, imaginación y emociones; ya que el proceso creativo va activando aspectos cognitivos durante la experimentación. Los cuales van generando información válida que se puede ir implementando en el resultado final, como menciona Murillo (1996, p. 2):

“La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad”.

El análisis procedente plantea que, si bien en la formación artística es fundamental contar con bases sólidas en cuanto al uso y aplicación de técnicas, materiales y procesos de creación más lineales, es importante darle mayor formalidad al uso de metodologías experimentales y lúdicas, en este caso lo que se plantea como creación dialógica. No se busca una ruptura de la formación que imparten las escuelas del CIDEA, se busca concretar los procesos experimentales, lúdicos, más abiertos a la exploración, como un complemento a la formación de artistas plásticos, diseñadores, escénicos, bailarines y músicos. El autor Freire (1970) nos ha situado ante el desafío de la comunicación e interacción en los procesos educativos que él ha denominado dialogicidad de la educación dando a entender la esencia de la educación, como práctica liberadora, diferenciando entre una educación alienada, anestesiada, que construye objetos del sistema y una educación liberadora-crítica que forma sujetos autónomos y comprometidos con la transformación del mundo.

Paper I

Descripción de herramientas

Para esta investigación se llevó a cabo la aplicación de dos herramientas participativas a diferentes miembros de la comunidad del CIDEA, siendo estos: alumnos regulares de diferentes disciplinas y grados, estudiantes egresados, académicos y artistas activos en sus áreas de producción. Con respecto a la primera herramienta, el objetivo era conocer sobre las metodologías implementadas por las diferentes escuelas que conforman el CIDEA, a su vez conocer si los estudiantes utilizaban métodos experimentales por iniciativa propia. Por otra parte, el objetivo de la segunda herramienta pretende evidenciar la efectividad que brinda la integración de la dialógica como insumo experimental tanto en la creación artística como en el diseño. Además de la recopilación de información y recomendaciones sobre su postura en torno a los métodos habituales y experimentales.

Por medio de los resultados de las herramientas participativas, se busca formalizar la dialógica como metodología alternativa para la creación artística, como: la utilización de distintos materiales (fuera de los recomendados por las escuelas del CIDEA) que los estudiantes en su mayoría son ajenos a estos o ignoran, así como las interacciones con diferentes contextos y el diálogo entre artistas para compartir ideas y soluciones para determinados proyectos. Estos métodos diversos componen la esencia de la herramienta dialógica.

Herramienta participativa I

En este proceso se recopiló información con el fin de evidenciar que se pueden obtener resultados artísticos-académicos utilizando metodologías experimentales y lúdicas. El proceso de esta herramienta comenzó con una selección de estudiantes pertenecientes al CIDEA, es decir, alumnos de Danza, Arte Escénico, Música y Arte y Comunicación Visual. Teniendo identificados a los estudiantes seleccionados se llevó a cabo un primer acercamiento por medio de una entrevista virtual independiente con cada estudiante, dicha entrevista se extendió aproximadamente entre 20 a 30 minutos. Se realizaron preguntas como: Nombre, carrera, año que cursa y qué metodología utiliza habitualmente, las respuestas fueron variadas resaltando dificultades desde lo práctico hasta lo teórico.

Seguidamente se aplicó la dinámica de romper hielo para acercar más al estudiante entrevistado al concepto ¿Qué es la dialógica? obteniendo una variedad en las respuestas, sin embargo hubo concordancia en conceptos vinculados a la finalidad de la dialógica; como parte final de la entrevista se le realizó a cada uno de los estudiantes un pequeño test de interés, en el cual nos indicaron sobre sus preferencias (texturas, colores, formas, espacios interno o externos, movimientos clásicos, tradicional vs vanguardia, contemporáneo), con base en los resultados se le asignó un material para trabajar posteriormente.

A partir del test se inició la etapa de creación- acción, se le envió una guía al estudiante dónde siguieron los pasos enunciados: seleccionar tres conceptos (emociones, valores, etc), utilizar el material que se le asignó y realizar una producción artística de 5 a 10 minutos, grabar el proceso y registrar el resultado visual con el material que escogió. Finalmente, el estudiante generó una reflexión con base a sus experiencias en el proceso dialógico, dando respuesta a las siguientes interrogantes ¿cuál fue su experiencia utilizando la herramienta? y ¿Volvería a aplicarla? La última etapa de esta herramienta fue analizar los registros visuales enviados por los estudiantes para evaluar la experiencia que tuvieron al trabajar con sus emociones y con distintos materiales.

Herramienta participativa II

El diseño de la segunda herramienta participativa está enfocada a los profesionales activos dentro de sus círculos tanto artísticos como de diseño. El interés que se mostró por este público meta se basa en conocer el proceso creativo y la experiencia alrededor de sus diferentes obras artísticas ya consolidadas, como ejecutan sus procesos y qué métodos utilizan para la elaboración de su trabajo, desde los distintos motivos y temas conceptuales hasta la elaboración del producto final. La información recolectada muestra el grado de efectividad que brinda la integración de la dialógica como insumo experimental en la creación artística y de diseño.

En primer momento, a los seleccionados se les envió una encuesta por medio del correo electrónico, con una serie de preguntas para que la persona describiera su experiencia y, además, se les compartió información sobre la creación dialógica para generar un intercambio de ideas. En la segunda parte se realizó un estudio de las respuestas para generar un análisis Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA).

Recolección y análisis de resultados

En la primera herramienta participativa como resultados se obtuvo información sobre los procesos que utilizan los estudiantes dentro y fuera de las aulas para su proceso de creación artística, desde procesos de análisis de referentes, algunos siguiendo movimientos en específico, hasta de procedimientos que no se desligan de la persona como artista. Stephanie Arce Arias, estudiante de Arte y Comunicación Visual con énfasis en grabado menciona lo siguiente:

“Desde el grabado cuando planteo un proyecto, primero pienso como en temáticas o cosas que me ayudan o me muevan más que todo, creo que los proyectos artísticos no los puedo desligar completamente de mi persona, entonces primero comienzo con una inquietud personal a partir de eso, le dedico meses...” (Arce, S. Comunicación Personal. 26 de abril del 2021).

Así mismo compartió su experiencia con la metodología que se le enseñó desde su énfasis:
“Por mi profesor de énfasis fui aprendiendo que debo tener un balance, que las cosas deberían ser más 50 y 50 en lo que es investigación y proceso, nunca me ajuste a los procesos universitarios de investigación. Un profe decía que yo terminé investigando tanto de un tema específico que terminó ampliándolo más. Para mí lo primordial es la parte de investigación, pasa a veces a segundo plano lo que es la parte plástica, primero necesito relacionar todo lo que son los materiales, la tinta, la técnica, el montaje con lo teórico, y así, ya después parto para lo que va a ser la construcción de una gráfica, y más que todo así funciona mi proceso”. (Arce, S. Comunicación Personal. 26 de abril del 2021)

En este proceso se evidencia que para el estudiante la investigación que realiza previo a la producción es parte fundamental de su proceso artístico y va paralelamente a su creación, sin embargo, puede que esta investigación no llegue a lo físico y el resultado sea el estudio de la temática, de referentes y como interconecta todo a la técnica y materiales planteados.

Debido a la pandemia del Covid-19, Stephanie comentó que tuvo que desligarse de la Universidad, ya que en su casa no contaba con los insumos del taller de grabado de la escuela de Arte y Comunicación Visual, por lo tanto, experimentó con materiales nuevos los cuales nunca había utilizado, como por ejemplo la luz y lo Arduino. Arce expresó que, “Arduino es como una memoria de computadora y usted le da órdenes de programación computarizada, a partir de eso yo quería que la pieza se activará por medio de sensores de movimiento para hacer grabados de luz”. (Arce, S. Comunicación Personal. 26 de abril del 2021)

Como resultado de la experimentación dialógica, la estudiante tuvo sensaciones de comodidad y más fluidez en el proceso creativo. Sin embargo, la estudiante comenta que extraña lo tradicional, por lo cual prefiere combinar ambos procesos tanto técnicas de experimentación como lo habitual, surgiendo así una solución de un nuevo método para la creación artística mediante la dialógica, ya que funciona combinando la experimentación con materiales diversos más las técnicas tradicionales; que permiten un diálogo con el creador para generar un producto artístico con nuevos resultados.

Seguidamente el estudiante de Licenciatura en Enseñanza de la Música, Patrick Brandl, que a su vez ejerce como profesor de primaria nos compartió lo que es su proceso creativo:
“Mi caso personal, soy como de una gama más tirada a lo que es al neoimpresionismo, yo sé que en arte ustedes también estudian lo que son las épocas, en el impresionismo a nivel musical lo que buscamos es plasmar imágenes en música y en mi caso personal siempre he tenido una cierta sensación de que voy tocando y voy viendo colores e imágenes como de sinestesia, y es a partir de eso que normalmente trabajo mucho mis composiciones. Me gusta usar desde lo tonal a lo atonal o modal depende del sonido que ande buscando, a veces uso cosas muy antiguas digamos cosas relacionadas al barroco incluso del renacimiento que tiene que ver cómo se va a mover las voces, pero me gusta también usar cosas modernas contemporáneas sonidos un poco habituales no se a veces crispéis al oído, si eso es más o menos lo que busco en composición”. (Brandl, P. Comunicación Personal. 28 de abril del 2021).

Con la entrevista se amplió más el concepto dialógico surgiendo otros componentes que lo pueden fortalecer, por ejemplo, el estudiante comenta que la dialógica para él “es diálogo con otros artistas”. Nos compartió su proceso como profesor y cómo crea sus composiciones desde el juego, lo experimental y en un diálogo con los estudiantes para que sea una construcción recíproca, que, al trabajar con niños, estos sean partícipes del proceso.
La estudiante de Artes Escénicas, Dayana Rodríguez Vindas, nos comenta que dependiendo del docente la metodología de creación es diferente. Menciona que utiliza su cuerpo como herramienta para crear, y a partir de esa acción surge una historia.

A continuación, se citará el proceso creativo de Rodríguez:
“Yo creo que a mí me gusta escribir a partir de cosas que me pasaron, o de cosas que me pueden pasar o de cosas que le pasaron a alguien que conozco, por ejemplo, en ese entonces me había peleado muy feo con una amiga, y escribí acerca de eso obviamente no escribí el nombre de ella o como fue el conflicto, pero si me inspiré en eso y de ahí surgió algo muy loco, algo inesperado o algo ahí muy “random”, pero es como mi manera de escribir. De

hecho la propuesta que les estaba contando que va hacer hecha en radio teatro, yo quería escoger algo, pero yo quería escoger algo que yo supiera que iba a ser bueno y que no iba a ser común, algo de lo que la gente no hablara, y cuesta mucho como dicen ya todo está inventado, por ejemplo, un día iba en bus, bueno ando en buses a cada rato y a veces en bus uno recibe muchos estímulos iba pasando frente a un cementerio y me acuerdo que mi abuelo fue panteonero y que mi mamá y mis tías fueron criadas en el cementerio prácticamente, entonces yo dije, eso es una buena historia, eso merece ser contado, entonces como que tal vez mi manera de escribir es a partir de historias que yo siento que necesitan ser dichas o conocidas". (Rodríguez, D. Comunicación Personal. 1 de mayo del 2021).

La estrategia que se utiliza es dialogar con el contexto y contar una historia a través de ella, incluso la estudiante comentó que le encanta restregar en su rostro materiales plásticos, ya que les dan drama a sus obras. Estos diálogos en el contexto y materiales desconocidos por la persona hacen que el proceso creativo sea más fluido y dinámico, creando nuevos resultados inesperados que pueden funcionar para un buen resultado del proyecto.

Como parte de su experiencia utilizando la herramienta de creación dialógica Dayana comenta los siguiente:
"Crear desde cero abre un abanico infinito de posibilidades. Se puede crear a partir de cualquier cosa, un polvo blanco como la harina en contraste con el rojo intenso del colorante vegetal pueden funcionar como detonantes para un personaje, una situación o un lugar. Como artista escénica mi cuerpo es mi herramienta, y el activarlo a partir de estímulos físicos es lo que me conduce a ejecutar las acciones que me dicen quién soy. La creación dialógica permite transformar el cuerpo, hacerlo sentir algo que al final expresa, lo que se desea o no se desea". (Rodríguez, D. Comunicación Personal. 1 de mayo del 2021).

El estudiante de segundo año Sebastián Álvarez de Arte y Comunicación Visual comenta:
"Primero apuntó lo que se quiere hacer en papel, como una idea en general, ejemplo, como quiero hacer tal persona jugando gol. Luego agarrar como referencias de la acción, para agarrar una idea de cómo se hace, luego el trabajo más pesado es comenzar a bocetar". (Álvarez, S. Comunicación Personal. 29 de abril del 2021). Asimismo, menciona lo que fue el proceso de adaptabilidad que debido a la pandemia del Covid-19 se tuvo que adaptar a nuevas soluciones para la creación de sus productos artísticos. El método más habitual que él utiliza son los medios digitales a causa de la pandemia. Con la entrega de materiales dialógicos género pinceles en Photoshop con los materiales seleccionados, que en este caso fueron harina y cintas de tela. Finalmente, comparte: "En mi caso usando la nueva herramienta se puede comparar a tener un juguete nuevo al cual tiene cualidades nuevas en la cual se puede explorar que se puede lograr con cuya herramienta De hecho, me gustaría volver a aplicar el proceso, debido a que se generan más herramientas se puede incrementar las cantidades de posibilidades y mi habilidad de poder sacarle jugo a dichas herramientas." (Álvarez, S. Comunicación Personal. 29 de abril del 2021).

El estudiante de licenciatura en Música, David Quesada, comparte sobre su proceso creativo:
"Siempre hay un gran debate en torno al proceso artístico de creación, usualmente son como dos corriente las que se ponen, está la que es la intuición mal llamada "inspiración", y esta también lo que es el recurso metódico como tener una serie de estructuras y ejercicios que uno poner en práctica en cualquier momento, independientemente de si está "inspirado" o no, entonces lo que es la intuición es ese momento en el que hay un impulso creativo, que es en un momento específico y lo más metódico que es lo que yo me puedo sentar y digo: "ok voy a usar estos esquemas, estas estrategias que ya he utilizado para hacer una creación artística". Lo más frecuente en mí es como la intuición, sin embargo hay momentos en los que también no me siento tan inspirado en ese sentido, pero si tengo ganas de escribir entonces a partir de algo espontáneo, en el caso mío son canciones lo que más escribo entonces puede surgir, por ejemplo, de una idea melódica, a veces voy por la calle o estoy haciendo algo y tengo una idea y en el teléfono la grabó inmediatamente porque si no la olvido, después ahí la retomo hay otras que las descarto igual también con una idea general una frase en concreto que digo "ok esto lo voy a explotar más adelante cuando tenga tiempo", básicamente eso es". (Quesada, D. Comunicación Personal. 1 de mayo del 2021).

Por su lado, el estudiante de enseñanza de Arte y Comunicación Visual, Mauricio Rodríguez Cañas, comparte su proceso creativo en el cual se evidencia el seguimiento por las metodologías habituales de la escuela de Arte y Comunicación Visual, ya que él primero utiliza un concepto para después bocetar. Para llevarlo a cabo tridimensionalmente la metodología que utiliza es conocer el material para, finalmente, ejecutar el diseño propuesto en las primeras etapas. En los resultados obtenidos por la herramienta dialógica Rodríguez menciona:

"Al momento de seleccionar la cantidad de harina, no estaba seguro de cuánta iba a utilizar, por lo cual me serví más de lo que utilice, creando un desperdicio; al iniciar la producción no estaba muy seguro de cómo plasmar los conceptos lúgubre, tétrico y muerte, aunque ya había escogido utilizar una pintura gris, para que estuviera en tono a la temática, por lo cual decidí realizar una mancha al azar como base, para ver si encontraba una forma interesante para trabajar, dando como resultado la representación de la calaca como la muerte. Realmente supuse mucho sobre el material, como que el hilo no se iba a quedar quieto sin ningún adhesivo a la superficie o que la harina iba a tornarse más oscura con la pintura, sin embargo, fue más difícil manejar la harina de lo que pensaba sobre todo que se iba a hacer grumos tan grandes, en lo personal sí utilizaría otros materiales para experimentar, pero tendría que considerar como tener registro del producto, para evitar que sea solo una anécdota efímera". (Rodríguez, M. Comunicación Personal. 23 de abril del 2021).

Por último, la estudiante egresada de Danza, Valentina Papini, comentó sobre su proceso creativo:
"Todos los procesos artísticos son muy diferentes, a mí me gusta empezar como dentro de la producción coreográfica, como buscar un detonante, podría ser temático pero a veces es una sensación o una cualidad de movimiento o algún tema, una palabra en específico, y empiezo como dentro de esa improvisación con ese detonando y más adelante dentro de esa improvisación voy encontrando como los diferentes ritmos que me llevan dentro de esta coreografía ir hilando, como un contexto o una historia o una cuestión así algo que tenga sentido para mí y dentro de eso voy buscando la estética de eso como se ve cómo se siente, que es la iluminación que lo acompaña, o cuales son los elementos, es decir, si utilizo elementos plásticos o lo textil dentro del vestuario que es lo que tiene protagonismo dentro de eso, pero básicamente creo que es más hacia la exploración e ir encontrando lo que para mí tiene sentido y que es lo que quiero transmitir". (Papini, V. Comunicación Personal. 29 de abril del 2021).

Al entrevistar a las diferentes personas de las escuelas del CIDEA, se resalta que la dialógica va más allá que solo la interacción con materiales, sino que tiene otros aspectos que se pueden rescatar, como la interacción con otras personas artistas o con los contextos, como en este caso la persona entrevistada experimenta situaciones que la hacen sentir vulnerables, se reta así misma con momentos incómodos. Por ejemplo, Papini comenta lo siguiente:

"Decidí empezar a explorar las corporalidades y los ejes temáticos desde mí, en realidad son como una serie de unipersonales, son cuatro coreografías que cree sola digamos, y cada una de ellas de alguna manera me reto diferente: en la primera salí vendada y no podía ver, entonces mis sesiones de exploración eran justo eso sin poder ver no usaba música, entonces esa fue otra de las cuestiones que tal vez me pusieron en un nivel de exposición de mí misma mayor En la segunda utilice música polifonías eran como una variación de voces y jugué con espejos y reflejos entonces era también cómo podía proyectar con luces mi propio reflejo en diferentes partes. En la tercera trabaje con una enagua enorme entonces el reto era un poco como dominar eso dentro de la escena no tenía ningún otro elemento plástico, entonces también generar tensiones y demás que no se cayera el espectador, no perder la atención del espectador en ese momento, y finalmente la última la cual creo fue la más retadora para mi trabaje sin música, decidí no presentarlo dentro del Atahualpa. Trabaje con un monto de hoyas y harina y salía básicamente como en ropa interior y toda la sonoridad que ocasiona era a partir del sonido de las hoyas cuando reventaban me tocaba tragar harina así seca me empapaba toda, entonces creo que me gusta mucho como irme a esos lugares donde me siento realmente incómoda y vulnerable para tratar de detonar algo ahí en los espectadores, entonces algo que me gusta mucho de mis propios trabajos es buscar cosas que usualmente no he hecho por que algo no va a salir de ahí en mí misma". (Papini, V. Comunicación Personal. 29 de abril del 2021).

Posteriormente, la segunda herramienta se enfocó en la experiencia de artistas activos a la hora de experimentar, como profesionales de las artes es importante conocer su postura ante la experimentación y la viabilidad que tiene esta metodología. Para esta segunda herramienta participativa se realizaron siete preguntas a nueve personas. En primer lugar, ¿han utilizado métodos experimentales en su proceso de creación? De lo cual se obtuvo una respuesta afirmativa al uso de métodos experimentales en su proceso creativo, por parte de las personas encuestadas.

Seguidamente, se le preguntó ¿Cuáles métodos experimentales ha utilizado?, se obtuvo como respuesta la exploración y diálogo con las cualidades de los materiales y sus respuestas a los diversos tratamientos que se les den, el uso de procesos no lineales que dan espacio a lo azaroso como una intencionalidad para generar propuestas, la implementación del psíquico puro (pensamiento real), que parten de la intuición y un diálogo con las emociones, así como con las materialidades, entendiendo el material como sujeto, más que como un objeto, la utilización del cuerpo y de diversas tecnologías.

En tercer lugar, se preguntó ¿Cuál ha sido su experiencia a la hora de experimentar en su proceso artístico? Resulta que siete personas afirman tener emociones satisfactorias y enriquecedoras, una expresa que es frustrante y una menciona que a veces los resultados no son garantizados. Los encuestados afirman que son procesos no lineales y experimentales, uno de ellos menciona que en algunos proyectos la experimentación puede ser larga, que puede ser una experiencia de inmersión en el aprendizaje y de constante motivación. Así como otros afirman que descubren nuevos caminos y posibilidades

En cuarto lugar, la pregunta es ¿Prefiere utilizar métodos tradicionales o métodos experimentales lúdicos? Como resultado se muestra un interés por utilizar ambos, ya que se retroalimentan y se descubren nuevos medios que complementen lo tradicional, además, que lo lúdico permite encontrar nuevas formas de resolver los problemas. Sin embargo, el uso de lo experimental o tradicional también va a depender de la propuesta creativa.

Como artistas se les preguntó sobre ¿Qué insumos metodológicos experimentales implementaría en las escuelas del CIDEA de la Universidad Nacional? Respondieron sobre la implementación de nuevos caminos alejados de un método riguroso académico, la utilización de metodologías más actualizadas, por ejemplo, Design Thinking, Círculo de Oro y Doble Diamante. Así como un espacio interdisciplinar para aprender de metodologías de otras áreas artísticas (Danza, Música, Arte Escénico, Arte y Comunicación Visual). La aplicación de métodos que rompan paradigmas, ya que se necesitan rupturas para ver "nuevas posibilidades" de cómo enseñar, cómo investigar, cómo diseñar, cómo crear proyectos, entre otros. Por último, el implemento de materiales más orgánicos que permitan la exploración de texturas, pigmentos y formas.

En sexto lugar, se preguntó sobre ¿Qué recomendaciones podría dar en la experimentación de las artes y diseño, como metodología? La mayoría de las respuestas apelan a una constante investigación para recabar información que ayude a mantener un orden y coherencia en el proceso creativo, además, que permite una mayor compresión del material y soporte que se utilice, el uso del entorno y del cuerpo, explorar énfasis de otras disciplinas artísticas, con el fin de obtener mayor sensibilización en el proceso de creación. Por otro lado, se respondió sobre la experimentación con nuevos materiales, ya que si implementamos en el proceso creativo los mismos materiales siempre se van a producir resultados muy similares a los anteriores.

Por último, se preguntó lo siguiente: ¿Le gustaría recibir más información sobre la creación dialógica? De nueve personas que realizaron la encuesta, nueve se mostraron muy interesadas en obtener más información sobre nuestro proyecto "El uso de la dialógica en la creación de las artes en el Centro de investigación, docencia y extensión artística". Para ello, se generó una infografía para brindar cierta información a las personas encuestadas en esta herramienta participativa II.

Paper I

Referencias bibliográficas

Aubert, E. D., Duque, E., Fisas, M., & Valls, R. (2004). El aprendizaje dialógico, una nueva concepción de pedagogía crítica. Dialogary transformar, pedagogía crítica del siglo XXI, 123-136.

Andreucci, P. (2012). El talento: una construcción en y desde la pedagogía dialógica. Psicoperspectivas, 11(2), 185–205. https://doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol11-issue2-fulltext-200

Arguedas Quesada, Consuelo. (2003) La expresión corporal y la transversalidad como un eje metodológico construido a partir de la expresión artística Educación, vol. 28, núm. 1, 2004, pp. 123-131 Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica

Barbosa, A. (2018). Construcción dialógica ciencia/arte. Estética del alea desde el enfoque de la complejidad. Panambí. Revista de Investigaciones Artísticas, (6), 135. https://doi.org/10.22370/panambi.0.6.1138

Calléjon, D., & Pérez-Roux, T. (2010). ARTE Y MOVIMIENTO DE LA INTERDISCIPLINARIEDAD AL ENFOQUE INTEGRADOR DE LOS DIFERENTES SABERES ARTÍSTICOS. Arte y movimiento.

Cross, Cecilia. (2018). Experiencia y cambio cultural en investigación acción participativa: Claves para la vigilancia reflexiva de la intervención académica. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas de la Época III. Vol. XXIV. Número 48, Colima, invierno 2018, pp. 121-147

Di Bella, D. V. (2019). Reflexiones sobre Diseño, Arte y Tecnología. PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais, 24(40). https://doi.org/10.22456/2179-8001.94654

Flecha, R. (1997). Compartiendo Palabras: el aprendizaje de las personas adultas a través del diálogo. Barcelona: Paidós.

Freire, P. (1997). Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa. siglo XXI.

Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores

Hernández, S. M. (2011). Dialogismo y alteridad en Bajtín. Contribuciones desde Coatepec, (21), 11-32.

Laddaga, R. (2010). Estética de Laboratorio. Buenos Aires: Adriana Hidalgo

Lanas, L. M., & de la Lama, E. G. (2018). El arte de fascinar con el arte desde una perspectiva dialógica. In Arte, ilustración y cultura visual: diálogos en torno a la mediación educativa crítica dentro y fuera de la escuela (pp. 353-358). Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea.

Mendieta, D. H. N. (2015). LA EXPERIMENTACIÓN COMO RUPTURA A LAS FORMAS DE EXPRESIÓN CANÓNICAS DEL ARTE POSMODERNO. CUANDO EL EXPERIMENTO SE VUELVE OBRA DE ARTE (Doctoral dissertation, UNIVERSIDAD DE CUENCA).

Murillo, M. (1996). La metodología lúdico-creativa: Una alternativa de educación no formal. In Ponencia presentada en el Congreso de Cartagena de Indias. Recuperado el (Vol. 22).

Nicolas, R. (2016). La educación artística a través de la mirada de Paulo Freire. Escritos en la Facultad, 74.

Tovar, P. (2015). Etnografía dialógica y etnografía artística. Recuperado de Etnografía dialógica y etnografía artística | Patricia Tovar Álvarez (iberoamericasocial.com)

Ortuño, Efrain (1998). Antecedentes y apuntes sobre el arte experimental, Rev Cien Cult n.4 La Paz dic. 1998. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-33231998000200018

Pino-Sepúlveda, D., & Pincheira-Fuentealba, D. (2016). La lectura desde el enfoque del Ministerio de Educación y el enfoque dialógico de la pedagogía" Enlazando mundos". Revista Electrónica Educare, 20(3), 120-140.

Prieto, O., & Duque, E. (2009). El aprendizaje dialógico y sus aportaciones a la teoría de la educación. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 10(3), 7-30.

Jairo Eduardo Soto Molina, Milys Karina Rodelo Molina, & Witt Jay Vanegas. (2021). La educación dialógica en la pedagogía de la confianza como estrategia de emancipación contemporánea. Revista De Filosofía / Centro De Estudios Filosóficos / Universidad Del Zulia - Venezuela, 38(Número Especial), 152–168. https://doi.org/10.5281/zenodo.5144217

Ricœur, P. (1990). Soi-même comme un autre, Paris: Seuil.

Rueda de Aranguren, Diana Milagros. (2019). Diálogos en dialógica y dialéctica. Analéctica, 5(34). https://doi.org/10.5281/zenodo.4296037

Referencias bibliográficas

Álvarez, S. Comunicación Personal. 29 de abril del 2021.

Arce, S. Comunicación Personal. 26 de abril del 2021.

Brandl, P. Comunicación Personal. 28 de abril del 2021.

Quesada, D. Comunicación Personal. 1 de mayo del 2021.

Papini, V. Comunicación Personal. 29 de abril del 2021.

Rodríguez, D. Comunicación Personal. 1 de mayo del 2021.

Rodríguez, M. Comunicación Personal. 23 de abril del 2021.

Paper 2

Titulo: Planteamiento creativo desde la creación dialógica

Palabras clave: dialógica, creación-acción, interdisciplinariedad, creación artística, metodologías experimentales y lúdicas.

Resumen:

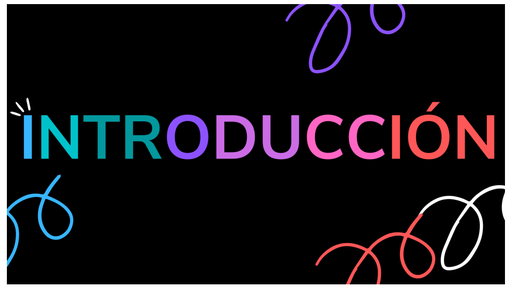
La dialógica es un término desarrollado por el profesor brasileño Paulo Freire con el objetivo de promover una educación crítica y libre, por medio de la interacción interpersonal y con el mundo. Validando la dialógica como una metodología experimental con un enfoque interactivo con el fin de expandir los horizontes del conocimiento, así mismo Friere (1970) propone una teoría llamada la acción dialógica, que establece que la comunicación es un rol principal para el ser humano, siendo un proceso de constante diálogo y desarrollo.

El objetivo de este audio visual es vincular la dialógica al proceso de formación de artistas y diseñadores pertenecientes al CIDEA, de modo que sea un insumo metodológico que se puede aplicar para expandir la manera de crear arte o diseño generando nuevos intereses y experiencias, permitiendo una mayor experimentación de técnicas, materiales y métodos de producción, interdisciplinariedad e interacción con el entorno y aspectos cognitivos. En el desarrollo del vídeo se mostrarán y se analizarán informaciones acerca de las experiencias de los diferentes artistas del CIDEA.

De esta forma, se promueve la formalización del uso de la dialógica como metodología experimental y lúdica para la creación de las artes de los diversos artistas y diseñadores, se plantearán 4 insumos metodológicos que ayuden a los artistas y diseñadores a tener otras posibilidades creación, y asimismo con el objetivo de complementar a las metodologías habituales implementadas en la Universidad Nacional de Costa Rica.

Los objetivos del paper 2 fueron:

1. Recopilar y analizar información a partir de las experiencias de los procesos creativos de las escuelas del CIDEA.
2. Implementar desde la dialógica un posible escenario metodológico en la creación artística para los estudiantes del CIDEA.



La modalidad escogida para esta investigación fue la de realizar un video para YouTube, el cual conto con la siguiente estructura:

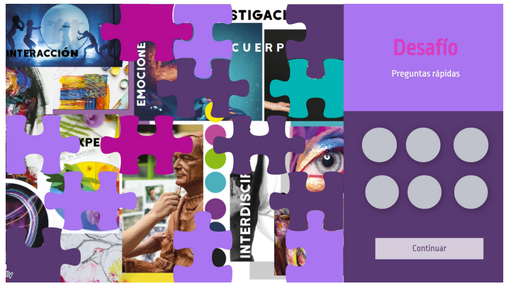
1. Introducción: En la cual los investigadores iban narrados a la vez que se mostraban diapositivas con los procesos y resultados creativos que se obtuvieron de la herramienta participativa 1, mostrando así las distintas maneras de creación artística.

Seguidamente se da introducción a la grabación de la actividad realizada para la investigación, siendo un primer acercamiento a posibles escenarios para la formalización de los insumos metodológicos y experimentales.

2. Taller dialógico: Se realizo en un espacio virtual donde se invitaron a artistas de diferentes énfasis, para realizar el juego “Dialopoly”. En la actividad se establecieron una serie de pasos siguiendo conceptos y elementos de la dialógica para que los artistas vayan recorriendo y creando mientras se juega.

En el juego hubo 4 participantes: Mariana Cañas, Kevin Morales, Emilio Arguello y Marcela Muñoz, y como anfitrionas las investigadoras Valeria Leiva y Mariela Martínez.

Paper 2



1. PRIMERA CASILLA

Friere (1970), quien propone una teoría llamada la acción dialógica, que establece que la comunicación es un rol principal para el ser humano, siendo un proceso de constante diálogo, así como de desarrollo. Esa comunicación tiene como objetivo promover una creación crítica y libre, por medio de la interacción interpersonal y con el mundo.

PROYECTO HIPOTÉTICO: Cliente X pide un espacio interdisciplinar intervenido por los diferentes énfasis de la Escuela de Arte y Comunicación Visual. El grupo define el contexto, el concepto, la estética y la funcionalidad.

DESAFÍO: Inicio de diálogo de los integrantes del grupo, para empezar el proyecto interdisciplinar.

Cita: Tovar (2015) desde la perspectiva dialógica y comunicativa las interacciones en grupos heterogéneos son las que permiten alcanzar los máximos aprendizajes instrumentales. Al igual que Prieto y Duque (2009) citando Vygotsky el cual plantea que todo conocimiento individual ha sido previamente social. Es decir, que los conocimientos que tiene una persona son fruto de las interacciones que ha establecido.

En este primer paso los participantes por medio del dialogo llegaron a la conclusión de realizar un proyecto sobre abrigos tejidos, se planteo crear un espacio para vender los abrigos y se propuso que a su vez ese espacio funcionara como un taller que enseñara los procesos de los abrigos tejidos.

2. SEGUNDA CASILLA

Aubert et al (2004, 131) "la dialógica ofrece un abanico de posibilidades para que los y las estudiantes contemplen otras opciones y decidan libremente qué sentido u orientación le quieran dar a sus proyectos".

DESAFÍO: Realice un boceto rápido sobre la propuesta del proyecto (5 minutos). Pero no utilice lápices, lapiceros, marcadores ni plumillas; puede utilizar rompe papel, utilizar balsa, plástico de color, entre otros. La idea es generar un boceto desde otra perspectiva que ayude a identificar los materiales para el proyecto. Puede ser tanto bidimensional como tridimensional. El concepto puede transformarse en una maqueta.

Mientras se va generando comienza un diálogo de ideas que cada uno tiene y debe ir enseñando cada paso de lo está creando (pedir al participante que ponga la cámara en una determinada posición para que se logre apreciar lo que está realizando), también poner música.

En este paso cada participante realizo un boceto con relación al concepto desarrollado, sin embargo, cada uno se centro desde su perspectiva y énfasis, ya que unos realizaron bocetos con relación al espacio del taller, otros con relación a las técnicas, texturas y estilo de los abrigos y por ultimo uno de los participantes realizo bocetos sobre la imagen de la marca.

3. TERCER CASILLA

Mendieta (2015) "el artista que se atreve a experimentar con otros ámbitos nunca antes por él abordados, enriquecería su formación artística"

DESAFÍO: El participante debe utilizar un material desconocido para terminar el proceso de conceptualización/boceto. Es decir, utilizar elementos de la cocina (utensilios, harina, colorantes, etc), del baño (rollito del paper higiénico, jabón, etc), del cuarto (ropa, candelas, medias, etc), entre otros.
Para complementar tanto el boceto o la maqueta que el participante realizó.

4. CUARTA CASILLA

DESAFÍO: Preguntas rápidas

- ¿A quién le pediría ayuda para complementar su concepto de creación (debe ser alguien que no sea de su énfasis)?
- ¿Cómo se siente utilizando estos materiales?
- ¿Qué materiales complementaría a su proceso?

Paper 2

5. QUINTA CASILLA

Mendieta (2015) menciona que debe comprenderse que la experimentación como metodología no se limita en emplear un material poco convencional, ni solo chorrear un pigmento en vez de aplicarlo con pincel. Es atravesar los bordes de otros ámbitos y proponer proyectos científicos y creativos que reflejen la acción del artista; sea de una manera total o superficial se deben ocupar nuevos sitios y métodos para desarrollar arte, esto incluye el diálogo, la intervención y acción mediante intereses propios, la exploración plástica, aspectos cognitivos y emocionales dentro del proceso creativo.

DESAFÍO: Realice los últimos detalles de su maqueta/boceto al ritmo de la canción, puede bailar o ponerse de pie para realizarlo. Opcional: Puede utilizar otras partes para realizar la actividad que no sean las manos.

6. SEXTA CASILLA

Nicolas (2016) ser artista implica una necesidad de expresar lo diferente, lo visceral y probarle al mundo que aquello que ya se hallaba escrito es permeable a dudas, puede transmutar, variar o ser alterado siendo una complementación a lo ya establecido; así darle lugar a algo nuevo que represente e identifique al artista y sienta posición sobre la cosmovisión de éste.

DESAFÍO: Utilizando una luz puede ser del celular, una lámpara o una candela, enfoque su maqueta y visualice qué formas se pueden generar en las sombras o en el reflejo, que pueda considerar utilizar para este proyecto u otro. Puede hacer un registro fotográfico y enviárnoslo.

7. SÉPTIMA CASILLA

Como lo expresa Laddaga (2010): "un artista puede remitir un mensaje a personas de distintas disciplinas y hacer que lo interpreten a su manera, de acuerdo con su profesión sin tener siquiera una idea de lo esperado".

Con las ideas realizadas abrir nuevamente el espacio de diálogo para compartir los resultados y sintetizar para concluir el proyecto (cuál será la paleta de color, el contexto, detalles finales, que materiales se usará, y con respecto a las ideas de cada uno como se imagina el resultado final)

Por esta razón la dialógica se plantea formalizar como metodología experimental y lúdica para la creación de las artes de los diversos artistas y diseñadores, asimismo con el objetivo de complementar a las metodologías implementadas en la Universidad Nacional. Como menciona el autor Barbosa (2018):

"El ejercicio de una nueva racionalidad auspiciada por el pensamiento complejo coadyuvará a la generación de estrategias creativas e innovadoras que promuevan inéditas formas de ser, estar e interactuar en el mundo. Hacer de la ciencia el arte dialógico del conocimiento conlleva la gestación de un nuevo paradigma en el que la razón y la imaginación, la objetividad y la subjetividad, sean asumidas como partes constitutivas de la racionalidad sustentable"

4. Posterior a la finalización de los extractos del taller dialógico, los investigadores continúan con la narración del video, mostrando los resultados de los participantes y expresando las conclusiones obtenidas de las experiencias del taller dialógico, para así con el análisis FODA de la herramienta participativa 2 comenzar a formular los insumos metodológicos experimentales y lúdicos.

5. Introducción al paper 3: finalmente los investigadores realizan una breve introducción a lo que se desarrollara en el paper final.

Para observar el audiovisual completo visite el siguiente link:
https://www.youtube.com/watch?v=4_pA96fW__c&t=118s

Paper 3

Titulo: Insumos metodológicos experimentales-lúdicos para las Artes y Diseño

Palabras clave: Dialógica, creación-acción, interdisciplinariedad, creación artística, metodologías experimentales, metodologías lúdicas, constructivismo, arte, juego, aprendizaje.

Resumen:

El documento desarrolla una investigación en torno a la dialógica en la creación de las artes, enfatizada en la Escuela de Arte y Comunicación Visual, a su vez plantear como las metodologías implementadas en las escuelas del Centro de Investigación Docencia y Extensión Artística de la Universidad Nacional de Costa Rica, se pueden enriquecer por medio de las metodologías experimentales y lúdicas.

Con la finalidad de generar en el artista/diseñador un mayor interés por la exploración plástica, no solo desde lo sintáctico, sino también abarcando áreas cognitivas y emocionales. Por medio de métodos experimentales donde se insta a la persona creadora a salir de su área de confort para que pueda tener nuevas formas de observar lo que le rodea, expresarlo y que funcione como un complemento al método habitual. Por medio del juego como parte de la metodología lúdica para el crecimiento del artista en áreas como la creatividad, comprensión del entorno, los materiales, así como resolver de manera óptima y eficaz las situaciones presentes en un proyecto artístico.

Se desarrolla un análisis del constructivismo y como este comparte bases con la dialógica, aportando a las metodologías experimentales y lúdicas. Dentro del documento también se encuentran los análisis en torno al FODA, así como del taller dialógico que se llevó a cabo en estudiantes de la EACV (Escuela de Arte y Comunicación Visual) y sus resultados.

El planteamiento de los insumos metodológicos dará inicio por medio de la investigación lúdica, experimental y activa, la cual permite al artista/diseñador sentar las bases para su propuesta artística desde diferentes puntos de vista tanto material como conceptual, siendo el segundo insumo la creación-acción-diálogo y experimentación compuesta por procesos no lineales y activos donde el artista apelará a sus emociones y conocimientos para obtener resultados satisfactorios para su proceso creativo. Como tercer insumo se desarrolla la interdisciplinariedad tanto dentro de los énfasis de la escuela de Arte y Comunicación Visual, así como las otras escuelas que conforman el CIDEA con el fin de enriquecer los procesos artísticos y personales de cada artista, como cuarto insumo es desde lo lúdico y su aporte para el desarrollo creativo e intelectual de la persona creadora, destacando la importancia del juego artístico para la creación en las artes.

Introducción:

El presente artículo se centra en la investigación sobre la creación artística enfatizada a los estudiantes, artistas y diseñadores que conforman e integran el CIDEA. (Centro de Investigación Docencia y Extensión Artística) desde el pensamiento de la dialógica como metodología experimental y lúdica, con el objetivo de incrementar las posibilidades para la elaboración de un proyecto, así como la complementación a metodologías habituales que son implementadas en la Universidad Nacional de Costa Rica.

Con los conceptos en torno a la dialógica, en esta investigación se aborda su aplicación en las propuestas metodológicas para ser introducidas a la creación artística en los programas de la EACV (Escuela de Arte y Comunicación Visual) a través del uso de métodos activos y dinámicos. Surgiendo así distintas interrogantes las cuales parten para el enriquecimiento del proceso de aprendizaje y formación del artista/diseñador con el fin de generar un mayor interés por la exploración plástica a partir del diálogo.

A lo largo del documento se desarrollarán los análisis y explicaciones de los diferentes insumos metodológicos en los que está sustentada esta investigación, los cuales pertenecen a la dialógica y cómo esta influye en la creación artística, de igual manera las metodologías lúdicas y experimentales y sus aportes para la elaboración en las artes como la capacidad de observar los distintos materiales, técnicas, espacios, etc. A su vez las metodologías lúdicas cuales están sustentadas desde el juego y la importancia de este como método para el desarrollo del pensamiento lógico, táctico y creativo, para la persona creadora, surgen las hipótesis de si ¿a través del juego se sale de la zona de confort? ¿Lo lúdico puede desarrollarse en un espacio de trabajo o en un proyecto, sin caer en lo informal?

Seguidamente, el constructivismo incorpora conceptos que comparte con la dialógica los cuales fomentan un incremento de interés para los artistas/diseñadores de explorar nuevos campos, así como el desarrollo académico superior en las artes. En el proceso de esta investigación se llevó a cabo el análisis del FODA correspondiente a los resultados de una encuesta sobre procesos habituales y experimentales aplicada a los artistas/diseñadores; así como el desarrollo del taller dialógico implementado a artistas de la Escuela de Arte y Comunicación Visual, los cuales arrojaron información de suma importancia para desarrollar los insumos metodológicos lúdicos y experimentales como posibles escenarios metódicos.

Dichos insumos teóricos se desarrollarán desde la investigación lúdica, experimental y activa, los cuales permiten a los artistas y diseñadores generar una conceptualización más amplia a través de la producción e investigación, ampliando así las capacidades del artista. También desde la creación, la acción, el diálogo y la experimentación, de manera que no se siga una sola línea de elaboración, explorando otros métodos de manera activa.

Los procesos experimentales y lúdicos se utilizarán como medio para la elaboración de insumos metodológicos partiendo del uso de la dialógica en la creación artística. Se hará un análisis de los beneficios aportados por ambos métodos para el proceso creativo y el desarrollo del artista/ diseñador en ámbitos como lo personal, cognitivo, comunicativo y creativo. Dichos métodos serán complementados con otros aspectos fundamentales enseñados en la Escuela de Arte y Comunicación Visual, así como nuevos métodos para integrar en su arte y diseño.

Paper 3

Marco teórico:

El uso de la dialógica en la creación artística busca formalizar y estimular el uso de técnicas experimentales y lúdicas en los programas formativos de educación superior dentro de las metodologías llevadas a cabo por la Escuela de Arte y Comunicación Visual, que complementen el proceso lógico y lineal del diseño de manera activa enriqueciendo las artes desde su índole académica y personal. Planteándose como un método activo y dinámico con el objetivo de generar mayor interés, experiencia y disfrute del proceso para explorar nuevos insumos metodológicos. Es decir, que la creación artística se puede desarrollar a partir del diálogo, intervención y acción mediante intereses propios, la exploración plástica, aspectos cognitivos y emocionales dentro del proceso creativo. Además, juega un papel importante en el artista para la formación de su propio lenguaje visual, artístico o estético. Como lo afirma Mendieta (2015, p.112.) “el artista que se atreve a experimentar con otros ámbitos nunca por él abordados, enriquecería su formación artística”.

Metodologías experimentales

La metodología experimental viene a plantear un abanico de posibilidades externas para la creación artística, ya que postula otra perspectiva de ver los objetos, los materiales y entornos externos a los habituales por el artista/diseñador, incluso con disciplinas ajenas al arte mismo. Lo experimental involucra que tanto se observa, analiza y se es capaz de salirse de una zona de confort para investigar y crear desde espacios desconocidos, como lo expresa Ochoa (2015, p.59) lo experimental está fundamentado en el grado de análisis y observación de los procesos que involucran la creación, es decir, todas las implicaciones que puede enfrentar el artista / diseñador ante un objeto de investigación y con ello todas las posibilidades de solución y de creación que va a aportar la experimentación.

De la misma forma lo experimental va a dar paso a que el artista genere un proceso de autoconocimiento ya que esta metodología involucra una indagación de los límites, capacidades e intereses artísticos que el sujeto creador posee, llegando a ello por medio de la interacción y la exploración de elementos formales e informales pertenecientes a su proceso creativo. Es importante mencionar que se busca una metodología experimental ordenada, pero que a su vez valide lo resultados azarosos que se puedan presentar en el proceso creativo, ya que como menciona Diaz (2014, p.73) el experimentar no presenta el efecto o estímulo que da un proceso lineal, teniendo como resultado un sentimiento reconocido, sino que la experimentación abre un plano de multiplicidades intensivas nunca reconocibles y difíciles de significar, que viene a forzar los límites de lo sensible al construirse a sí mismo como lo percibido y, a su vez, como lo nunca antes percibido.

Metodologías lúdicas

La metodología lúdica como método creativo promueve involucrar el juego en el hacer artístico con el objetivo de desarrollar aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo, ya que va a fomentar una creación artística que surge de espacios inexplorados y cognitivos del sujeto creador, como lo expresa Zagarra, et al, (2016, p.862) la implementación de una metodología lúdica busca involucrar las emociones del sujeto para generar así un conocimiento dialéctico que siguiendo las ideas de la creación dialógica esté en permanente construcción y en diálogo abierto con otros saberes y conocimientos.

Por lo tanto, los métodos lúdicos son estrategias diseñadas para crear un ambiente donde el artista está inmerso en actividades de juego con el material y entorno, ejecutadas de forma libre y espontánea. Es un medio donde el sujeto puede relacionarse con su personalidad, le permite conocer el mundo que lo rodea, mejora la capacidad de concentración, percepción y memoria; asimismo, estimula la creatividad e incrementa sus conocimientos. Como menciona Zagarra et al (2016) el objetivo de lo lúdico es la estimulación de las reacciones cognitivas afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción activa y crítica. Además, el desarrollo de aptitudes permite adquirir nuevas formas de generar respuestas a un problema. El autor Borghi (2010, p. 144) lo plantea de la siguiente manera: “El juego provee oportunidades de construcción de mundos imaginarios que favorecen el pensamiento abstracto y la generación de guiones narrativos que exigen la producción lingüística y cognitiva”.

El uso del juego fortalece aspectos fundamentales para la elaboración artística y de diseño, como menciona Tárrega Soler (2006, p.14) se crean situaciones donde el artista/diseñador se expresa, aprende y aprehende; así mismo se enfrenta a la complejidad del mundo y de alguna forma, una manera de ser en el mundo. Desde Piaget a Vygotsky, de Melanie Klein a Winnicott, Tárrega Soler (2006) postula que el juego es de suma importancia porque:

- Da información sobre el mundo exterior.
- Fomenta el desarrollo intelectual.
- Abre la posibilidad del descubrimiento de sí mismo.
- Permite la elaboración de conflictos y deseos.
- Se subraya el factor social y de dominio de conocimiento del entorno.
- Es fuente de placer y es divertido.
- Tiene un carácter simbólico.

Finalmente, como menciona el autor Díaz la actividad lúdica es un diagrama abierto de un pensamiento ilimitado que va a expresar la inmanencia de la vida en su materialidad más dinámica siendo una estética intensiva que libera la creatividad, afectos impersonales y sentidos a-significantes.

Constructivismo

Desde su fundación en 1973, la Universidad Nacional de Costa Rica, se ha caracterizado por su enfoque educativo, social y humanístico, incorporando a su estructura ideas constructivistas para la formación de profesionales, donde el estudiante tiene una participación activa y directa en las diferentes áreas de aprendizaje en las que se ve envuelto. Acorde con las bases de la universidad; “El conocimiento no surge de ideas abstractas, de intuiciones, no surge de los datos sensoriales: el conocimiento se construye. Así constituye una epistemología constructivista, que en palabras de Rolando García “tiene como referente, no al individuo aislado sino a la sociedad en la cual está inserto...” (García, 2000, p. 34).

El constructivismo tiene sus orígenes desde el siglo XVIII, en las posturas planteadas de Vico y Kant. Si bien, podemos pensar el constructivismo como un proceso donde se recalca una interacción dialéctica entre los conocimientos de las personas participantes los cuales entran en discusión, posición y diálogo, con el fin de llevar a cabo una síntesis productiva y significativa lo cual es: el aprendizaje. “Los hombres no se hacen en el silencio, sino en la palabra, en el trabajo, en la acción, en la reflexión” (Freire,1968, p.71).

Estas interacciones están determinadas por un contexto específico, el cual va a influir en ambos participantes: como lo son sus condiciones biológicas, sociales, económicas, psicológicas, culturales incluso políticas e históricas. De este modo el constructivismo sustenta la forma en que los seres humanos observan e interpretan el mundo que les rodea, como este no tiene por qué tener el mismo significado para los demás, así como una determinada situación puede tener múltiples interpretaciones en cada individuo. Como menciona Mariángeles citando a Abbott;
“El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario, es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias (Abbott, 1999)”. (P. Mariángeles, s.f ,p.2)

Dos exponentes importantes de esta corriente son el psicólogo suizo Jean Piaget (1896-1980) y el Ruso Lev Semiónovich Vygotski (1896-1934). Piaget elaboró un sistema en torno al desarrollo cognitivo del ser humano, entendiendo el aprendizaje como una reorganización de estructuras cognitivas existentes en cada momento, así como plantea que el conocimiento se da por medio de la interacción entre sujeto-objeto, como también plantea la interacción entre docente y estudiante desde un intercambio dialéctico. Lo cual el autor R. Luis menciona; “Al venirse a colocar entre el sujeto y el objeto, el lenguaje y otros medios culturales de significación hacen que el objeto sea percibido por el sujeto ya no como el objeto ‘puro’ sino como objeto transformado por la acción que ejercen inevitablemente los lentes que ofrece la cultura” (R. Luis, 1999, p.57).

En cuanto a Vygotski, plantea el constructivismo desde un punto de vista social, considera al individuo como un resultado histórico-social donde el lenguaje juega un papel esencial y como el conocimiento es un proceso interactivo entre el sujeto y el medio (sociocultural), por medio de la utilización de instrumentos mediadores (herramientas y signos) en los procesos sociales. Los signos como método auxiliar para resolver un problema determinado siendo un proceso análogo a la creación y utilización de herramientas, las cuales sirven como conductores de la influencia humana en el objeto de la actividad. Tratándose de que exista un aprendizaje por descubrimiento, experimentación y manipulación de realidades concretas, pensamiento crítico, diálogo y cuestionamiento continuo, de este modo la metodología desde el constructivismo, al llevarla a la práctica se debe considerar el aprendizaje previo, la relevancia de la actividad (participación de los estudiantes de suma importancia), ser auto estructurantes, la utilización de un espacio (taller o laboratorio), el diálogo desequilibrante así como operaciones mentales de tipo inductivo.

Retomando lo anterior, la interacción dialógica entre los involucrados para generar aprendizaje y conocimiento, se integra por la interacción dialéctica entre el sujeto-objeto. Por medio de las actividades interdisciplinarias las cuales desde el juego generan una serie de aptitudes lógicas, críticas en la persona creadora, así como metodologías experimentales, dotando al artista de perspectivas diversas para observar los objetos, materiales así como medios y soportes, permitiendo al artista salir de su zona de confort y espacios donde habitualmente se desenvuelve, para explorar nuevas capacidades creativas, las cuales se encuentran mediadas por el contexto social, los objetos cumplen una función establecida de modo social, donde los sujetos así como los objetos no son neutros, el aprendizaje/ conocimiento se elabora también con la interacción con el contexto, organizando las interacciones con el mundo externo. La autora Norma expresa que:
“El sujeto selecciona, transforma, adapta e incorpora las significaciones del contexto a sus propias estructuras cognoscitivas, para lo cual debe construir, adaptar, reconstruir y transformar tales estructuras. Nuevamente se da una interacción dialéctica entre los objetos que se incorporan al conocimiento y los instrumentos cognoscitivos que permiten tal incorporación” (C.C. Norma, 2011, p.115).

De este modo el artista/diseñador expande sus capacidades e intereses en torno a lo que desea comunicar por medio de su proceso creativo, desde esta postura constructivista podemos incluir también el espacio del taller como ese lugar donde convergen tanto la interdisciplinariedad, las metodologías experimentales y lúdicas, así como el juego con el fin de enriquecer al artista desde la acción creación.

Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA)

El siguiente análisis FODA surge como resultado de una encuesta realizada a artistas y diseñadores, sobre el uso de metodologías experimentales y habituales. A partir de estos resultados que muestran necesidades, preferencias y sugerencias se va a dar la formulación de los insumos metodológicos experimentales y lúdicos para la Escuela de Arte y Comunicación Visual.

En primer lugar, están las fortalezas, iniciando con que lo experimental y tradicional se retroalimentan mutuamente, ya que la experimentación lúdica tiene aportes distintos que luego se sistematizan y se pueden reutilizar para métodos más verticales, así como

Paper 3

la experimentación tanto material como sensorial, cognitiva, emocional y corporal. Se evidencia una búsqueda por lo experimental como aliado a los procesos habituales, ya que da una mayor amplitud al momento de la creación, con ello se quiere decir que permite encontrar soluciones en entornos no habituales, junto con los procesos lúdicos que fomentan y activan mayores sensaciones, dando paso así a los procesos no lineales, que dan espacio a lo azaroso como una intencionalidad, que tiende a ser descartado por su informalidad, sin embargo se pueden buscar espacios metódicos no lineales que guíen el proceso sin inconveniente, y a su vez potencien la innovación no solo del resultado, sino una innovación metódica, del material e incluso del uso de las técnicas.

Es fundamental considerar aspectos que permitan la inmersión en el aprendizaje y una constante motivación, lo cual se puede dar mediante una investigación constante, ya que el utilizar métodos experimentales va a implicar la necesidad de un estudio de entornos y materiales que estén brindando información al artista y diseñador, para que su base de datos sea amplía y permita una mayor experimentación. Así como vincular al hacedor artístico a temáticas o problemas que sean de un mayor interés, más personales y cognitivos dando así mayor libertad al artista/ diseñador y por ende un acercamiento con el proceso y producto artístico.

En segundo lugar, las oportunidades que se presentan son la Multi e interdisciplinar, enfoques no-racionalizados y no-secuenciales, generando espacios de intercambio creativo de ideas y trabajos colaborativos que potencien la producción artística, así como el diálogo en la experimentación para mayor interés y satisfacción, haciendo el proceso más casual y libre, como se menciona anteriormente generando mayor cercanía del artista/ diseñador con el producto y así a la vez potenciando un diseño dinámico que va a ayudar a explorar, soltarse y dejar que fluyan mejor las ideas y poder crear desde un ángulo no tan lineal como se acostumbra, abriendo paso a la exploración de otras disciplinas que puedan generar hallazgos inesperados. Finalmente, de esta experimentación interdisciplinar, con el entorno e incluso personal, permite que se descubran muchos efectos nuevos como texturas, coloración, métodos de trabajo optimizados, por ejemplo, mejora en la aplicación de técnicas, entre otros.

Por otra parte, están los aspectos a resolver presentándose como debilidades, se expresó que la experimentación se puede volver una metodología desordenada, además de que toma tiempo y puede llegar a ser ineficiente en ciertos aspectos. Estos dos aspectos indican la necesidad de solventar un ordenamiento de ideas y de planteamientos que a su vez no implique una pérdida de tiempo, otro factor es el poco acceso a puntos investigativos y la incertidumbre a los resultados (los resultados no sean los esperados).

Por último, las amenazas que se evidenciaron muestran un temor por el tiempo a la hora de experimentar, ya que, si la experimentación no funcionó, podría considerarse como una pérdida de tiempo, además que no es tan fácil concebir cuánto tiempo puede tomar el proceso experimental, sumándose a la disponibilidad de materiales y el hecho de que se puede tornar un proceso frustrante. Estos son aspectos importantes por considerar en la elaboración de los insumos, fortaleciendo esa experimentación con procesos investigativos que generen datos, permitiendo mayor fluidez de ideas evitando así una experimentación desordenada y poco práctica, además promoviendo el uso de materiales cotidianos y un diálogo con el entorno que permita una creación artística desde cualquier parte. Finalmente, el hecho de que la persona va con una mentalidad de que el resultado será rápido y en ese momento todo el proyecto se torna difícil de resolver, al no seguir una guía metodología ordenada esta puede ser una gran amenaza para considerar en los insumos.

Habiendo analizado a detalle las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, surgen los primeros caminos a seguir para la formulación de insumos metodológicos experimentales y lúdicos, los cuales en primera instancia es generar espacios ordenados que permitan una experimentación clara y concisa, junto con una investigación que amplíe la base de conocimientos del artista/ diseñador para que a la hora de experimentar tenga fundamentos teóricos que le validen y guíen su proceso, evitando una experimentación irracional y desordenada, así previniendo que se ponga en riesgo toda la producción artística. Así como promover el diálogo con el entorno, materiales y otras disciplinas introduciendo el concepto de interdisciplinariedad. Al igual que espacios de creación lúdicos que promuevan y fortalezcan aspectos cognitivos del artista, para un mayor acercamiento emocional y corporal con la producción.

Para el desarrollo de la investigación se realizó un taller dialógico donde se llevó a cabo la actividad de un juego llamado “Dialopoly”, está actividad se desarrolló como un prototipo y un primer acercamiento a los insumos metodológicos experimentales y lúdicos. El espacio se llevó a cabo por medio de una plataforma digital, donde se reunieron estudiantes de la Escuela de Arte y Comunicación Visual de diferentes énfasis, para esta ocasión se contó con diseño ambiental, textiles, grabado, pintura y enseñanza. A través de las indicaciones básicas del juego se formuló un proyecto interdisciplinar desde los diferentes énfasis presentes, en el que se planteó crear un espacio para la venta de abrigos tejidos que a su vez funcionará como un taller de enseñanza y elaboración de estos. Con el avance del juego se fueron postulando ideas para el espacio de la actividad la elaboración de los abrigos en cuanto a materiales, diseño, técnicas e incluso se trabajó el logo y diseño de marca. Todo ello se realizó en las 2 horas que duró el taller, donde los participantes dialogaron y cada uno participó en la formulación de ideas, se dio un espacio de enriquecimiento e intercambio de posturas.

En el transcurso se promovió la experimentación y el uso de materiales no convencionales, al finalizar la actividad una de las necesidades mencionadas fue la falta de hacer bocetos para plantear las ideas, sin embargo, también se expresó que resultó interesante primero experimentar con materiales para generar conceptos y temáticas que luego puedan ser planteadas en el papel a modo de boceto. Por otro lado, hubo gran interés en cómo se generaron las posturas y cada estudiante aportó al proyecto desde su énfasis pero que al final el resultado fue en conjunto. En general los ejercicios realizados fueron de agrado para los participantes, los cuales rescataron el trabajo grupal e interdisciplinario, lo lúdico y la experimentación como elementos que pueden potenciar los proyectos y lo beneficioso de buscar otros métodos de creación y aprendizaje.

Planteamientos de los insumos metodológicos

Investigación lúdica, experimental y activa

En el primer insumo se plantea una investigación lúdica, experimental y activa que elabore el artista/diseñador a la hora de iniciar su proceso creativo; aportando un repertorio de conocimiento y posibles decisiones para el proceso artístico.

La investigación para los artistas y diseñadores es el proceso por el cual habitualmente se llega a la conceptualización de una producción artística y de diseño, mediante la investigación se recaba información que sustenta el discurso y el lenguaje expresivo de las mismas. Asimismo, se crea una delimitación temática y conceptual, además de plantear un primer acercamiento a la lluvia de ideas de los proyectos. Como lo expresa la autora Ochoa (2016, p32):
“El acercamiento a una exploración investigativa dentro de las áreas de las artes y el diseño se presenta de suma importancia en estos momentos para cualquier profesional que ejerza la disciplina. Es por medio de una exploración interna del creativo que puede alimentarse y construirse el principio para una explicación argumentada de los procesos o fases de ideación/ creación de una oferta gráfica visual. La labor investigativa-creativa advierte, entonces, caminos o vías de exploraciones más híbridas o experimentales como motivaciones de lecturas y análisis, especialmente porque estamos hablando del hacer, de la praxis, situación que apunta e invita al individuo a una visión introspectiva advirtiendo una marcada vinculación con el sentido operante del tratamiento del lenguaje comunicativo, así también, los estados de significación que se materializan a través de la codificación de mensajes, signos y símbolos”.

En la creación dialógica el objetivo de la investigación busca que el artista y el diseñador mantenga una experimentación ordenada, es decir previamente al inicio del proceso experimental, se recabe información perteneciente ya sea al material, al entorno, a la técnica a utilizar, por ejemplo si se desea utilizar un material diferente que el artista o diseñador considera que va a aportar a su concepto de trabajo dándole más fuerza, es importante que exista una investigación previa sobre dicho material, como podría funcionar, reaccionar y moldearse. Sánchez (2009, p. 332) lo afirma de la siguiente manera: “la investigación, para ser coherente con la experiencia y con la práctica, debe concebirse como una investigación sobre el proceso y nunca sobre un objeto cerrado”.

Por lo tanto, la investigación permitirá a la experimentación ser ordenada y clara, de tal manera que el sujeto creador va a ahorrar en materiales y tiempo en su proceso artístico. Además, la investigación va a brindar una amplitud en el bagaje cultural expandiendo el conocimiento sobre materiales, técnicas, entornos y temáticas, con ello se va a contar con una base de datos que procuren evitar sentimientos de frustración e incertidumbre sobre los posibles resultados.

No porque sea lúdica tiene que ser desordenada ni surgir de ocurrencias, sino que al explorar el estudiante busque nuevas formas de solucionar un problema, así como lo menciona Rodríguez (2016, p.56): “las investigaciones que se desarrollan en torno a las artes gráficas y visuales, y tienen como vehículo de inspiración la voluntad, la responsabilidad y un sentido crítico para garantizar nuevas, diversas y emergentes textualizaciones sobre los procesos de ideación”. Además, esta experimentación ordenada le permite también guardar información que surge en el proceso, y que en su momento fue descartada, pero puede servir a futuros proyectos como lo expresa Sánchez (2009, p. 332): “La investigación no debe concluir en la presentación de un producto, sino en la adquisición de conocimiento”.

Figura 1: Insumo metodológico de Investigación Lúdica, Experimental y Activa

Nota: Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

Paper 3

Creación-acción- diálogo y experimentación

El segundo insumo metodológico para el uso de la dialógica es sobre la creación, acción, diálogo y experimentación que el artista/diseñador debe mantener en su proceso creativo para tener un diseño dinámico.

Esta metodología tiene procesos no lineales para darle un espacio a lo azaroso al proceso creativo, ya que la persona buscará distintas maneras para dialogar y experimentar con su entorno, su cuerpo, las emociones y materiales. Esto funciona para tener una perspectiva más amplia a la hora de crear, es decir, es un proceso que le va a ir generando opciones al artista/diseñador. Además, la persona creadora poco a poco desarrollará su propio camino y personalidad en sus proyectos. Y lo más importante, tendrá distintas sensaciones en las cuales la persona se conocerá como artista/diseñador. Como menciona Ochoa (2016, p.61):
"De modo que, no hay expresión artística posible sin la auto identificación con la experiencia expresada, así como con el material artístico utilizado para este fin. Este es uno de los factores fundamentales de cualquier actitud creadora. Es la verdadera expresión del yo. los materiales artísticos están controlados y manipulados por el individuo y el proyecto completo es él mismo. la realidad del hacedor (comunicador visual y artista plástico) se da a través de la confrontación con la realidad".

La creación por medio del diálogo implica una experimentación activa de lo que nos rodea, de los diferentes entornos y de la materialidad tanto de nuestro espacio habitual como de espacios no tan recurrentes.

La experimentación desde la creación dialógica, en este caso no es manipular el material de una manera irracional y sin sentido, más bien se busca tomar el material o la herramienta, para así empezar a conocerlo, rasgar, mover, distorsionarlo, ver el movimiento, las variables y la información que este produce; con la finalidad de observar cómo puede aportar el material o la herramienta para enriquecer el concepto.

No es una experimentación sin sentido más bien busca dar más significado y unidad al proyecto, dicho lo anterior, se tomó como referente el informalismo que utiliza el artista plástico costarricense José Luis Rodríguez Sibaja en el cual se menciona en una entrevista realizada por Flores (2018) expresando que el artista llega a lo conceptual a través de la experimentación del material, permitiendo que éste se exprese, así otorgándole conceptos y nombre a la obra. Este insumo promueve la búsqueda del concepto a través de los elementos hacedores del proyecto. En algunos casos debido a los bloqueos creativos el artista / diseñador se ve en la necesidad de buscar otras maneras de llegar al concepto, como creación-acción se plantea que esto pueda surgir por medio del material o de una experimentación con la técnica, por ejemplo en el caso del Diseño Textil y Diseño Ambiental, se puede aplicar este insumo a la hora que el diseñador trabaja con la técnica, la manipula y desarrolla, a partir de los resultados se comienza a formular las propuestas ya teniendo más claro el alcance y la movilidad que brinda la técnica o el material seleccionado.

A través de la creación acción se fomenta más que solo la acción creadora del artista/ diseñador la cual culmina con el resultado exhibido, más bien se busca un proceso activo que genere mayores conocimientos, hallazgos, y posibilidades durante todo el proceso creativo y no solo con el finalizar de la obra o del diseño.

Figura 2: Insumo metodológico creación, acción, diálogo y experimentación

Nota: Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

Interdisciplinariedad

Este tercer insumo metodológico para la creación dialógica es sobre una metodología interdisciplinar, ya que tiene una capacidad de enriquecimiento en el bagaje cultural del estudiante y como lo expresa Capistrán (2016) la interdisciplinariedad es una estrategia que puede tomar el artista/diseñador debido a que le da variables para promover su desarrollo. Esta metodología expresa que las diferentes disciplinas de la Escuela de Arte y Comunicación Visual (grabado, textiles, pintura, escultura, cerámica, diseño ambiental y gráfico) deben tener más comunicación entre sí, también, experimentación y diálogo entre otras escuelas del CIDEA (artes escénicas, danza y música) e incluso de la Universidad Nacional, que puedan complementar a los trabajos. Esta interdisciplinariedad puede generar al estudiante información nueva para su proceso creativo provocando resultados valiosos, así como un proyecto con buen peso artístico y de contenido. De la misma manera lo afirma el autor Andrade et al (2011, p. 94).: "las áreas artísticas, en realidad debe desarrollarse de manera estratégica para su óptima ejecución, ya que implica retos que deben coordinarse en función de unos objetivos claros y delimitados, siempre teniendo en cuenta que es un proceso formativo, conceptual y creativo para enriquecer la obra y el aprendizaje"

De tal manera hay elementos de otras escuelas o énfasis, que van a aportar y ampliar la perspectiva de lo que es el arte y el diseño, generando propuestas que involucren diversas soluciones y formas expresivas para incluir en el proceso creativo. Por lo tanto, es fundamental para el desarrollo del artista/diseñador, ya que en las artes plásticas los énfasis suelen estar relacionados de alguna manera y al trabajar con otros énfasis fuera del propio se puede ampliar aún más las oportunidades que brinda la propia disciplina, así como las posibilidades de creación.

El aspecto interdisciplinar para función de este trabajo va a potenciar factores propios de la creación dialógica, como lo es mayor diálogo con el entorno y espacios así como el diálogo con aspectos cognitivos y corporales del artista/diseñador, ya que al relacionarse con otras disciplinas artísticas se va a potenciar y dar conocimiento de nuevas maneras de crear, esa amplitud permite indagar en métodos distintos para llegar a una solución creativa, como sería crear utilizando el cuerpo, utilizando sonidos o utilizando herramientas ajenas al propio énfasis pero que de igual manera van a potenciar el proyecto artístico como lo expresa Harmann (2015, p.11):

Paper 3

“El artista contemporáneo trabaja interdisciplinariamente e integra saberes, metodologías, técnicas e instrumentos distintos, y durante su proceso creativo consulta a autores procedentes de ramas diversas. La integración de las artes transmitía la inquietud de entender el mundo a partir de las relaciones de elementos; al cuerpo como elemento en el espacio, y al quehacer como una disciplina necesaria del hombre creativo”.

Finalmente el arte y el diseño se encuentran en constante cambio, van a tener varias ramas y disciplinas por lo tanto la interdisciplinariedad va a permitir que el proyecto pueda variar, verse desde otras perspectivas, mutar y ampliar su capacidad de comunicación llegando a un público más amplio como menciona Hamann (2015) hay que tener presente que nada es inmutable, todo cambia de lugar y de sentido. Así fluyen los modos de hacer, saber y sentir.

El insumo interdisciplinar por lo tanto va a buscar que el artista/ diseñador expanda sus fronteras de conocimiento, de creación, de experiencias, de desarrollo cognitivo y social al tener que trabajar con otras personas, potenciando aún más el conocimiento adquirido y expandiendo sus quehaceres artísticos así como lo menciona Naranjo-Gaviria y Herreño-Téllez (2020, p. 285) refiriéndose a Rijnsoever y Hessels (2011), entre las razones que existen para participar en investigaciones interdisciplinares, se encuentran:

“(...) Acceso a experiencia e instrumentos, fertilización cruzada entre disciplinas, acceso a financiación, obtención de prestigio o visibilidad, aprendizaje de conocimientos tácitos sobre una técnica, mejora de la productividad, diversión y placer. (p. 464). La posibilidad de integrar investigadores en las interfaces y fronteras de sus respectivas disciplinas permite abordar tareas que se encuentran en los límites y espacios entre sistemas y subsistemas, las cuales requieren la colaboración entre diversos actores; incluso al cruzar estas fronteras, se pueden formar nuevas disciplinas” (Rijnsoever & Hessels, 2011; Doucet & Janssens, 2011).

Figura 3: Insumo metodológico interdisciplinar

Nota: Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

Insumo lúdico

El cuarto insumo es desde lo lúdico, ya que como menciona Carrasco (2004) el arte lúdico propone que por mediación del juego artístico se puede hallar un amplio campo de experimentación de la sensibilidad humana, creando nuevos símbolos de identidad, de espiritualidad, con un alto índice de humanismo incluyente. Esto nos permite dirigir nuestro trabajo desde un planteamiento constructivista ya que como lo expresa Payer (2005) el constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto.

Como hemos analizado anteriormente el aspecto lúdico ha sido un apoyo fundamental en el aprendizaje, asimismo el juego llega a ser un camino alternativo para el artista y su proceso creativo, aportando ciertos beneficios tanto al sujeto como a su creación, por mencionar algunos hay un aspecto exploratorio y cognitivo que permite reconocer emociones y sentimientos. Si analizamos a detalle, los procesos artísticos siempre cuentan con un factor lúdico, el artista plástico juega con los materiales, el diseñador juega con las formas y la composición, el bailarín juega con el espacio y el artista escénico está en constante juego a partir de su cuerpo y del entorno, lo exploratorio que implica jugar en el artista es un elemento que en su mayoría van a estar presente.

Un punto importante es el que expresa Farias (2009, p.11):

“Nuestro quehacer siempre tiene que ver con la promoción de la acción creadora, de manera activa. Esto se traduce en escuchar, imaginar, reflexionar, hacer, compartir, experimentar, sintetizar, narrar lo realizado, dentro de un espacio artístico. Esto permite que el acto creador que es entre otras cosas, una actividad constructivista inteligente, “se constituya en un entrenamiento de las operaciones lógicas, ya que cuando un sujeto dibuja, pinta o construye está trabajando con conjuntos y subconjuntos, experimenta con las relaciones causales entre representación y apariencia y su desarrollo no es pasivo sino constructivo”.

Por lo tanto, la implementación del insumo lúdico va a dar paso para que el artista se salga de su zona de confort y lo formal. Así observando el arte desde otra perspectiva, en este caso desde el juego va a potenciar aspectos emocionales del sujeto creador, que le generen mayor interés e integración con el proceso artístico. Para este insumo el juego no es informal, pero deja que el artista refleja sus ideas, fluya en un ritmo constante que le va sugiriendo soluciones al proyecto.

Figura 4: Insumo metodológico lúdico

Nota: Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

Paper 3

Conclusiones

A modo de conclusión se destaca la importancia que tienen las metodologías experimentales y lúdicas, las cuales permiten al artista poder desarrollar aún más sus habilidades artísticas, cognitivas y sensoriales, la experimentación del entorno y su manera de dialogar con este, por lo tanto, el planteamiento de la dialógica como insumo metodológico viene aportar a los procesos habituales que son implementados en el Centro de Investigación Docencia y Extensión Artística (CIDEA) ya que la dialógica desde sus diferentes ramas permite la apertura de información y posibilidades de observar el material desde diferentes perspectivas para que el artista/diseñador pueda modificar su obra en proceso, ya sea desde lo material, lo textil, el cuerpo, el espacio, los instrumentos, entre otros.

La dialógica tiene la capacidad de validar emociones dentro de la persona, sean positivos o negativos, permitiendo un acercamiento del artista con su obra, la cual nace no solo desde referentes externos sino también desde su ser interior, desde lo cognitivo, lo cual hace que el proceso sea de disfrute, exploración de la creatividad y su experiencia.

Basados en el constructivismo y su metodología comparten bases con la dialógica, como la interacción del artista que no es sólo producto de sí mismo, sino que influyen factores como su entorno, así como sus conocimientos previos, donde al dialogar en espacios o talleres en conjunto a la interdisciplinariedad activamente generan en el artista mayores capacidades sociales, técnicas y sensoriales, que amplíen los horizontes creativos. Esto quedó demostrado en los resultados del análisis FODA que reveló beneficios, pero también debilidades a mejorar, por ejemplo, en las fortalezas se mencionan aspectos como la innovación, inmersión, investigación constante, libertad y experimentación, conceptos que se tomaron en cuenta para plantear los insumos metodológicos para así abarcar los aspectos puntuados por los mismos artistas/diseñadores que creen necesarios para su desarrollo. Asimismo, en las oportunidades se generó tanto el insumo de creación acción, diálogo y experimentación como el método interdisciplinar, ya que el artista ocupa estos medios para generar un diseño dinámico. A partir de las debilidades y amenazas, se tomaron más en cuenta ya que así se evitan que los insumo fallen, es decir, por medio de conceptos que generaron como una metodología desordenada, incertidumbre, frustración, se planteó especialmente la investigación constante y activa para que la persona creadora evite estos aspectos negativos y tenga un proceso creativos ordenado y lógico para lograr el resultado esperado.

Cabe destacar la importante conexión que encontramos entre los conceptos pertenecientes a la dialógica, metodologías experimentales - lúdicas y el constructivismo, la integración se evidencia desde cómo se integran los conocimientos a través de las metodologías experimentales y como las metodologías lúdicas desde el juego generan en el artista nuevas maneras de entender el entorno y la comunicación a través de los materiales, dichos procesos son complementados con una investigación activa desde la creación-acción así como desde la interdisciplinariedad. Dichos fundamentos se vieron reflejados en el análisis FODA, estas mismas desarrolladas en la elaboración de insumos potenciales en las necesidades de artistas, que a su vez complementen a los métodos habituales que son utilizados en la Escuela de Arte y Comunicación Visual, con dichos insumos no se busca una ruptura de la formación que imparte dicha escuela los cuales vienen a plantear las bases creativas, pero sin embargo también hay una evidente necesidad por buscar nuevas formas de aprendizaje y de creación, ya que el mundo del arte y del diseño siempre está en constante cambio y evolución junto con varios contextos como el social y el geográfico, por lo tanto el artista y diseñador se ve inmerso en la búsqueda de instrumentos o herramientas que amplíen su quehacer y le aporten innovación a su proceso, así como en la eventual necesidad de mantenerse en constante investigación que sustenten y potencien desde lo teórico su obra artística.

De tal manera se busca que estos procesos experimentales-lúdicos se formalicen complementando a los diferentes énfasis que integran la Escuela de Arte y Comunicación Visual (EACV) potenciando una autoexploración como sujeto creador, el cual podemos decir que se elabora desde el sujeto- objeto. en donde el sujeto a través de su entorno y sus conocimientos previos generan objetos los cuales están impregnados con ese conocimiento, el cual pasa a ser ya una representación del hacedor en una materialidad, espacio y contexto específico, manteniendo la comunicación e interacción siempre entre sujeto-objeto. “Al venirse a colocar entre el sujeto y el objeto, el lenguaje y otros medios culturales de significación hacen que el objeto sea percibido por el sujeto ya no como el objeto ‘puro’ sino como objeto transformado por la acción que ejercen inevitablemente los lentes que ofrece la cultura” (R. Luis. 1999. p.56-57).

Por ende esta investigación no pretende desacreditar ni competir con las metodologías habituales, más bien que se integre como un complemento para los procesos creativos de los artistas y diseñadores, el cual logre desarrollar las herramientas necesarias para cuando se enfrente a una problemática, tengas mayor bagaje en su conocimiento profesional y así pueda tomar la decisión de optar por lo habitual, lo experimental o inclusive hacer uso de ambas metodologías, tornando de manera dinámica el proceso y sus posibles, ampliando así las formas de crear obteniendo mayores resultados. Así lo menciona Ocha donde se postula una lectura propia; “con fuertes bases argumentativas, que permita al estudiante proyectar su intervención visual/artística. Este modelo metodológico alternativo permite valorar los elementos que desde la praxis prometen un abordaje metodológico mediado por la experiencia que cada uno (individuo) modela en su proceso de investigación o exploración creativa” (Rodríguez, 2016).

Finalmente con esta investigación se evidencia los beneficios que pueden aportar los aspectos mencionados al desarrollo del artista/diseñador, por ello los insumos planteados en esta investigación buscan guiar de una manera no lineal al sujeto creador, procurando un proceso dinámico y lúdico, que potencie la búsqueda constante de nuevos métodos de crear que le aporten innovación, creatividad, amplitud e interés a su proceso artístico, por lo tanto se dejan hipótesis abiertas a los lectores que formulen la búsqueda y tengan la iniciativa de seguir buscando procesos metódicos que se salgan de lo habitual y potencien su interés creativo, porque si bien está investigación parte desde las artes plásticas y el diseño, ¿qué otras formas de crear podríamos encontrar en las distintas disciplinas artísticas? asimismo ¿qué limitantes pueden surgir en el proceso?

Paper 3

Referencias bibliográficas

Andrade, A, Ávila, C, Guerra, J, Hernández, M, Rodríguez, B, Plancarte, S. (2019). Hacia la creación de un grupo colegiado del arte, la imagen y el sonido. Universidad Autónoma de Aguascalientes Av. Universidad 940, Ciudad Universitaria Aguascalientes, Ags., 20131 www.uaa.mx/direcciones/dgd

Capistrán Gracia, R.W. (2016). El movimiento: recurso para el desarrollo de la expresión musical. Arte y Movimiento, 15, 43-57

Constanza Castaño, Norma. 2011. De la Epistemología constructivista piagetiana, el reconocimiento de la cultura y de la diversidad para la formación en escenarios culturalmente diversos. Universidad Pedagógica Nacional. Revista Colombiana de Educación, N.° 60. Primer semestre 2011, Bogotá, Colombia.

Diaz, S. (2014). Arte y pensamiento en Gilles Deleuze. Una experiencia lúdico-estética más allá de la interpretación. Fedro, Revista de Estética y Teoría de las Artes, (13).

Doucet, I., & Janssens, N. (2011). Transdisciplinary knowledge production in architecture and urbanism: towards hybrid modes of inquiry. New York, USA: Dordricht.

Gracia, R. W. C. (2019). Enfoques y aproximaciones a la interdisciplina en las artes. Universidad Autónoma de Aguascalientes Av. Universidad 940, Ciudad Universitaria Aguascalientes, Ags., 20131 www.uaa.mx/direcciones/dgd
Hamann, J. (2015). La problemática interdisciplinar en las artes.¿ Son disciplinas los distintos modos de hacer? relaciones posibles con otros ámbitos disciplinares. On the W@ terfront, 5-15.

Mendieta, D. H. N. (2015). LA EXPERIMENTACIÓN COMO RUPTURA A LAS FORMAS DE EXPRESIÓN CANÓNICAS DEL ARTE POSMODERNO. CUANDO EL EXPERIMENTO SE VUELVE OBRA DE ARTE (Doctoral dissertation, UNIVERSIDAD DE CUENCA).

Mg. Pedro J. Saldarriaga-Zambrano, Mg. Guadalupe del R. Bravo-Cedeño, Mg. Marlene R. LoorRivadeneira. 2016 Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Manta, Ecuador. Revista de Ciencias sociales y políticas Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 Vol. 2, núm. esp., dic. , 2016, pp. 127-137

Naranjo-Gaviria, A. A., & Herreño-Téllez, E. (2020). Caracterización de las actividades interdisciplinarias en una facultad de artes Colombiana. Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación, 10(2), 283-296.

Ochoa Rodríguez, M. A. (2016). Los procesos metodológicos en la creación artística. Aproximación a un modelo metodológico alternativo/experimental.

Ortiz Granja, Dorys. 2015. El constructivismo como teoría y método de enseñanza. Universidad Politécnica Salesiana Cuenca, Ecuador. Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, núm. 19, 2015, pp. 93-110.

Pérez Córdoba, Rafael Angel. 2002. El constructivismo en los espacios educativos / Rafael Angel Pérez Córdoba. -1a ed. -- Cartago, C. R. Impresora Obando, 2002.

Radford, Luis. 2000. Sujeto, objeto, cultura y la formación del conocimiento. Université Laurentienne Ontario, 1 ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN. Canadá Lradford@nickc l. laurentian.ca Fecha de recepción: Noviembre, 1999 Educación Matemática Vol. 12 No. 1 Abril 2000 pp. 51-69

Rijnsoever, F. J., & Hessels, L. K. (2011). Factors associated with disciplinary and interdisciplinary research collaboration. Research Policy, 40 (3), 463–472. doi: https://doi.org/10.1016/j. respol.2010.11.001

Rosas. R. Christian. Sebastián. 2008. PIAGET, VIGOTSKI Y MATURANA. Constructivismo a tres voces. Colección dirigida por Mario Carretero, Catedrático de Psicología Cognitiva de la Universidad Autónoma de Madrid y FLACSO, Argentina.

Sánchez, J. A. (2009). Dosier «Scanner». Investigación y experiencia. Metodologías de la investigación creativa en artes escénicas. Estudis escènics: quaderns de l'Institut del Teatre, (35), 327-335.

Tünnermann Bernheim, Carlo. 2011. El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes Universidades, núm. 48, enero-marzo, 2011, pp. 21-32 Unión de Universidades de América Latina y el Caribe Distrito Federal, Organismo Internacional.

Zagarra, G. J. N., Carrillo, A. R., López, L. M. F., Ontiveros, A. G., & Tinajero, G. C. (2016). El aprendizaje lúdico en el nivel medio superior. Jóvenes en la Ciencia, 2(1), 861-873.

Lista de referencias:

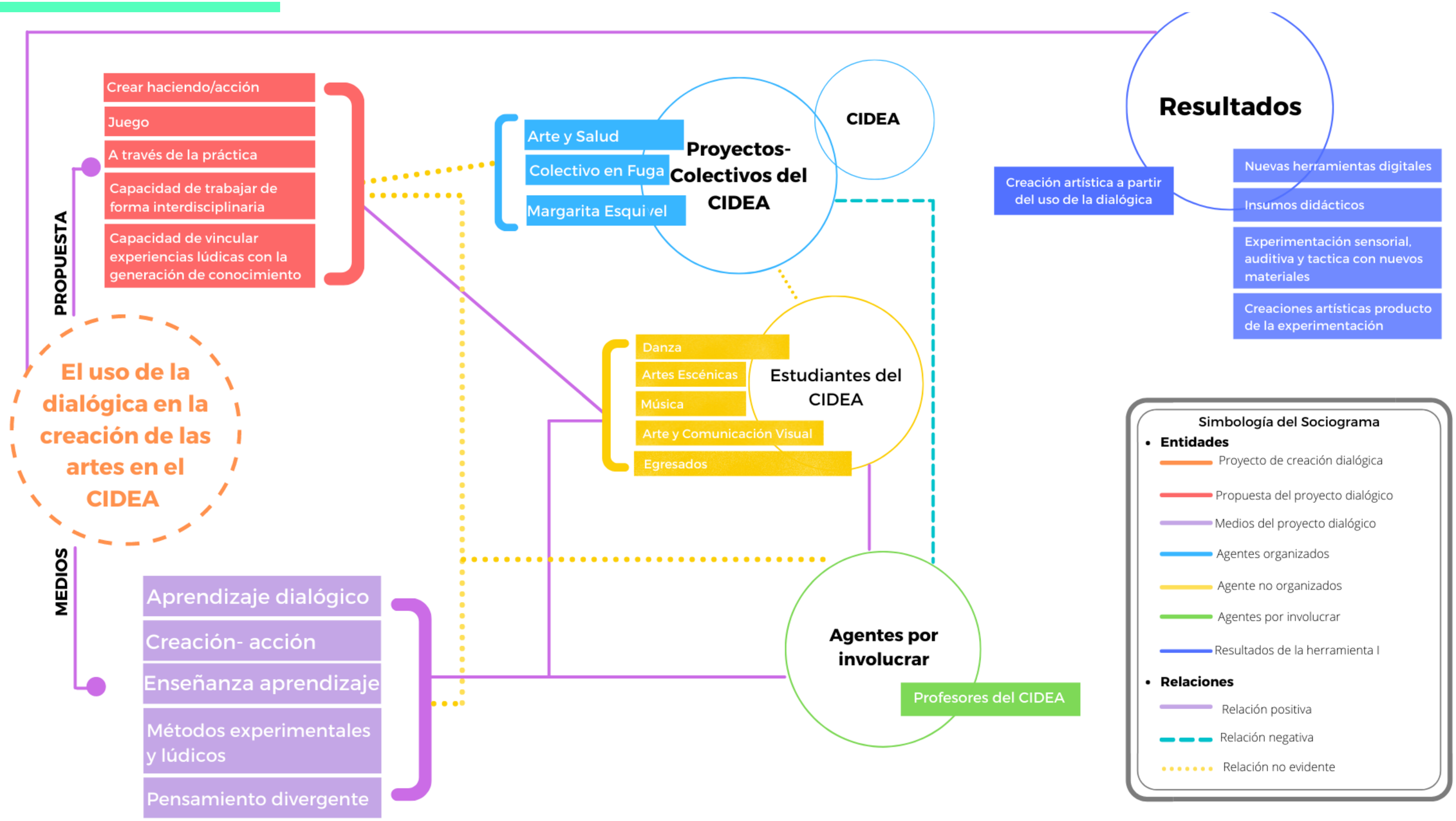
Figura 1: Insumo metodológico de Investigación Lúdica, Experimental y Activa. (2021). Valeria Leiva Ruiz (Fotografía). Moodboard de Metodológico interdisciplinar. Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

Figura 2: Insumo metodológico creación, acción, diálogo y experimentación. (2021). Valeria Leiva Ruiz (Fotografía). Moodboard de Metodológico interdisciplinar. Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

Figura 3: Insumo metodológico interdisciplinar (2021). Valeria Leiva Ruiz (Fotografía). Moodboard de Metodológico interdisciplinar. Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

Figura 4: Insumo metodológico lúdico. (2021). Valeria Leiva Ruiz (Fotografía). Moodboard de Metodológico interdisciplinar. Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

SOCIOGRAMA


El uso de la dialógica en la creación de las artes en el CIDEA
PROPUESTA
Crear haciendo/acción
Juego
A través de la práctica
Capacidad de trabajar de forma interdisciplinaria
Capacidad de vincular experiencias lúdicas con la generación de conocimiento
MEDIOS
Aprendizaje dialógico
Creación- acción
Enseñanza aprendizaje
Métodos experimentales y lúdicos
Pensamiento divergente
Proyectos- Colectivos del CIDEA
Arte y Salud
Colectivo en Fuga
Margarita Esquivel
CIDEA
Estudiantes del CIDEA
Danza
Artes Escénicas
Música
Arte y Comunicación Visual
Egresados
Agentes por involucrar
Profesores del CIDEA
Resultados
Creación artística a partir del uso de la dialógica
Nuevas herramientas digitales
Insumos didácticos
Experimentación sensorial, auditiva y tactica con nuevos materiales
Creaciones artísticas producto de la experimentación
Simbología del Sociograma
Entidades
Proyecto de creación dialógica
Propuesta del proyecto dialógico
Medios del proyecto dialógico
Agentes organizados
Agente no organizados
Agentes por involucrar
Resultados de la herramienta I
Relaciones
Relación positiva
Relación negativa
Relación no evidente

Cuadro de agentes y agendas

Agentes y agendas

Agentes Organizados

1 CIDEA (Escuela de Arte Comunicación Visual, Música, Danza y Artes Escénicas)

Análisis F.O.D.A.

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Es un centro académico de enseñanza superior, que integra la formación de 4 disciplinas artísticas.	Falta de integración entre las escuelas que conforman el CIDEA. Excepto por una iniciativa independiente. No hay un apoyo en los estudiantes en la parte de desempeño profesional (prácticas profesionales, asesorías, búsqueda de una identidad de creación).	Formación académica superior.	Con el proyecto se brindarían los insumos para que haya mayor unidad e interdisciplinariedad entre las escuelas.	Colectivos culturales interdisciplinarios para el desarrollo artístico.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Facultad que genera profesionales e investigadores en las distintas ramas artísticas.	La diversidad de áreas que presentan las diferentes escuelas. Además, el proyecto del uso de la dialógica es un generador de conocimiento.	La falta de unidad y de comunicación entre escuelas.	No hay interés en realizar programas conjuntos con otras unidades académicas. Los estudiantes que integran estas escuelas no conocen las actividades que se realizan en cada una.

Agentes y agendas

Agentes Organizados

2 Colectivo en Fuga

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Proyecto que pretende formar un colectivo de trabajo interdisciplinario, quienes propondrán desde el arte contemporáneo distintos métodos.	Un proyecto que deja por fuera a las personas que no pertenezcan a la facultad del CIDEA. La información que surge en el proceso no es divulgada fuera de ellos.	Visión contemporánea de la interdisciplinariedad a otros artistas.	Compartir y complementar los beneficios y experiencias del uso de dialógica con respecto a su visión del colectivo.	La búsqueda y exploración de saberes desde la intersubjetividad.

Análisis F.O.D.A.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Es un grupo interdisciplinario y ha generado un cambio de pensamiento entre las escuelas.	Fortalecimiento de la enseñanza- aprendizaje entre artistas.	Ser un colectivo reservado en los procesos internos de creación artística.	No querer interactuar con el uso de la dialógica.

Agentes y agendas

Agentes Organizados

3 Proyecto Arte y Salud

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Proyecto que tiene como finalidad crear y profundizar diálogos interdisciplinarios entre las artes y la salud, fomentando procesos participativos.	Personas que no se sientan identificadas o no quieran involucrarse en la actividad del proyecto.	Metodología participativa que ofrece espacios para contribuir desde las artes a la mejora en la estadía de las personas hospitalizadas.	Diversificar las interacciones personales.	Visión interdisciplinaria, que abarca otros ámbitos fuera de las artes, es decir, la salud.

Análisis F.O.D.A.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Los resultados y evidencias de aceptación que ha tenido el proyecto y los beneficios que ha aportado a los pacientes..	Generar espacios de oportunidad a estudiantes y profesores. Amplía el área de conocimiento y laboral.	Lo rígido en especificaciones que puede ser el hospital dependiendo de la actividad y los materiales.	Las limitaciones del proyecto, no se pueden experimentar con otros materiales y entornos fuera de las reglas del hospital.

Agentes y agendas

Agentes Organizados

4 Programa Margarita Esquivel

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Proyecto que promueve el desarrollo y difusión de la danza.	No se promociona fuera del CIDEA. Nos parece que su alcance podría ser mayor en un ámbito social, ya que podría ayudar a muchos niños involucrarse en el campo artístico y cultural.	Se les introduce a los niños a promover su propio lenguaje del movimiento como elemento potenciador de la libertad de expresión.	Brindar otros medios lúdicos y experimentales en el proceso de desarrollo creativo de los niños.	Desarrollo creativo para formular su lenguaje artístico, por medio del movimiento. Generando su expresión corporal, su personalidad y su identidad artística.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
Análisis F.O.D.A.	La experiencia con niños, debido a que es una edad donde es más libre, experimental y de juego, no están intervenidos en un mundo donde hay reglas impuestas por adultos.	La iniciativa/experiencia, que guarda relación con el eje de Cultura, juego y recreación, como un lineamiento estratégico. Fomenta la creatividad y el estímulo de la imaginación de los niños y adolescentes.	El cuidado que hay que tener con los niños en los ámbitos tanto emocional como físicamente.	No se puede compartir información debido a los niños (requieren muchos permisos). Además, el uso de los materiales es una amenza porque los niños se los pueden comer, pueden dañar el escenario con los materiales al utilizarlos de una manera incorrecta e incluso pueden ser alérgicos.

Agentes y agendas

Agentes No Organizados

5 Estudiantes de la Escuela de Arte y Comunicación Visual

Análisis F.O.D.A.

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Desarrollar sus habilidades artísticas y de diseño, según los programas educativos de la escuela.	Tiene una necesidad por complementar otros insumos educativos relacionados a nuevas tecnologías, materiales y vacíos de conocimiento que hay en la escuela.	Sus diferentes visiones sobre su proceso creativo, sus espacios de trabajo y el uso de diferentes materiales.	Nuevas formas metodológicas que puedan aplicar a sus procesos creativos y su entorno de creación.	Por medio de la experimentación que surge en los estudiantes, da un indicio indirecto de la dialógica.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Evidenciar los vacíos y la necesidad de integrar nuevos métodos experimentales lúdicos.	Por necesidad buscan su propia identidad por medio de la experimentación de complementar el vacío que deja la escuela.	Falta de desenvoltura hacia lo experimental.	Por medio de la experimentación desarrollar emociones negativas (frustración, incomodidad)

Agentes y agendas

Agentes No Organizados

6 Estudiantes de la Escuela de Artes Escénicas

Análisis F.O.D.A.

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Desarrollarse como profesionales en las artes escénicas y sus diferentes áreas (diseñador de escenario, directores, guionista)	La necesidad de encontrar otros ámbitos laborales no tan afines al área de especialidad.	Una amplitud sobre las formas de creación en las artes escénicas (crear a partir del cuerpo, de emociones, de un texto, del entorno, de una palabra).	Una validación teórica a sus diversas formas de concebir la creación de su arte.	Utilizan el cuerpo tanto físico como emocional como herramienta de creación y expresión.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Estos agentes poseen mayor comprensión de su propio cuerpo y la forma de utilizarlo más en el ámbito emocional para crear arte, que pueden ser utilizadas efectivamente en las otras escuelas del CIDEA.	Aplicar sus diferentes métodos de creación a la escuela de Arte y Comunicación Visual.	Hay una restricción debido a que el espacio da las pautas para su uso en la experimentación, por lo cual puede limitar el uso de nuevos materiales.	Acostumbrados a una amplitud experimental y pueden no sentirse identificados con el uso de la dialógica en la creación de las artes.

Agentes y agendas

Agentes No Organizados

7 Estudiantes de la Escuela de Música

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Desarrollarse en sus diferentes especialidades (educativo, instrumentos)	Los estudiantes de bachillerato pueden quedarse en un ámbito tradicional.	Distintas visiones del desarrollo creativo musical.	Una manera distinta de integrar conocimientos a través de nuevos insumos metodológicos experimentales y lúdicos.	La música como insumo experimental y pedagógico.

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
Por medio de la música, es un instrumento pedagógico y experimental, para aprender de una manera lúdica.	La música se puede implementar en cualquier área de las escuelas del CIDEA.	La escuela de Música está arraigada por lo tradicional.	Los estudiantes quedan limitados y no tiene interés en lo experimental cuando tienen una gran capacidad para experimentar.

Agentes y agendas

Agentes No Organizados

8 Estudiantes de la Escuela de Danza

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Los estudiantes de danza desarrollan sus habilidades para el Ballet y Danza Contemporánea.	Están limitados a desarrollarse en el ámbito educativo	Su comodidad y su expresión con el cuerpo. aparte de su utilización y diálogo con el espacio.	Aporte de nuevas técnicas en su desarrollo experimental.	Utilizan su lenguaje corporal para transmitir emociones y sensaciones con ayuda del espacio.

Análisis F.O.D.A.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Su gran dominio del espacio y el entorno para su creación y expresión.	Nos dan la oportunidad para las otras escuelas del CIDEA, esa desenvoltura de movimiento y creatividad en el espacio.	Algunas de sus técnicas requieren de lo tradicional para evitar acciones no deseadas (técnicas de ballet).	El uso de la dialógica se sigue delimitando y no permite tanta experimentación en algunas áreas de la escuela de Danza.

Agentes y agendas

Agentes No Organizados

9 Estudiantes egresados

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Transmite su conocimiento cultural y artístico a la sociedad. Fortalecen el ámbito cultural del país.	Buscar otros medios de solvencia económica. Impulsan a los estudiantes a involucrarse más en la enseñanza.	Sus diversas experiencias y metodologías a la hora de enseñar y crear, por medio de la dialógica.	Nuevos insumos metodológicos para crear nuevas identidades en el proceso educativo artístico. Así como en su propia creación.	Al entrevistar a estos agentes evidenciamos que utilizan la dialógica de manera indirecta, nos comparten sus efectivos resultados y experiencias.

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
Motivan a las personas a involucrarse y desarrollarse cultural y artísticamente.	Nuevas generaciones de la Universidad Nacional al tener contacto con estos agentes entrarán con mayor interés y motivación.	Algunos mantienen únicamente una preferencia por los métodos tradicionales de su área de especialidad.	La falta de información sobre insumos metodológicos experimentales y lúdicos.

Agentes y agendas

Agentes por involucrar

10 Profesores del CIDEA

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Encargados de compartir conocimientos a los estudiantes.	Algunos de los profesores tratan de implementar nuevos insumos metodológicos, pero las escuelas los limitan con los programas de estudio.	Posibilidad de que haya una revaloración en los programas de estudio en las escuelas.	Complementar a los métodos tradicionales de las escuelas, nuevos insumos experimentales y lúdicos, para que los estudiantes se desarrollen según sus necesidades.	Son profesionales en sus respectivas áreas artísticas.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
Análisis F.O.D.A.	Sustentar a la investigación con su conocimiento y experiencia en las artes.	De que ellos puedan expandir estos insumos experimentales y lúdicos.	Estén limitados a los parámetros de las escuelas.	No estén abiertos a este cambio experimental y busquen quedarse exclusivamente en lo tradicional.

Herramientas Participativas

Herramienta 1

Resumen

Hipótesis de la herramienta participativa 1: Analizar los métodos alternativos y recreativos que rompan el proceso lógico y lineal. Generando resultados nuevos, ampliando el conocimiento y el aprendizaje del estudiante del CIDEA. Debido a que en cada proyecto tienes una educación totalmente nueva, tanto en la universidad como en el ámbito laboral o personal.
Público meta: Estudiantes de las diferentes carreras del CIDEA pueden aplicar la estrategia dialógica, para formular que dicha herramienta le va a permitir obtener una gama de opciones para elaborar trabajos diseñados de forma eficaz y productiva.
¿Qué queremos obtener?: Un registro visual y documental sobre la experiencia de cada estudiante entrevistado. Para conocer la postura de cada estudiante con la herramienta de la dialógica (métodos alternativos) sobre cómo se sintió emocionalmente y que le aporto para su proceso creativo (¿Volverías a utilizar esta herramienta?)
Información no negociada: Carrera que estudia, nivel de académico, especialidad o énfasis, metodología habitual para crear en su ámbito de estudio, experiencia utilizando la herramienta.
Experiencia al usuario: La herramienta es diseñada para que el usuario tenga una experiencia diferente dándoles una amplia gama de técnicas diseñados para valorar la capacidad del producto para satisfacer las necesidades del usuario.

Pasos de la herramienta
1. **Selección del usuario:** Investigación etnográfica: el estudio del ser humano. Nos guía para el proceso del proyecto.
Seleccionar los estudiantes de las escuelas del CIDEA.
2. **Entrevista:** Se realizó una entrevista virtual con cada estudiante, dicha entrevista tuvo una duración aproximada de 20-30 minutos, donde se le realizaron las siguientes preguntas: Nombre, carrera, año que cursa, ¿Cuál es el proceso habitual que utiliza a la hora de crear o producir?, ¿Utiliza métodos experimentales? ¿Cuáles?, ¿Sabe que es el concepto de Dialógica?

Se le hizo una introducción por medio de una dispositiva al concepto de dialógica artística. (Rompe hielo)
3. **Test de interés:** El estudiante elaboraró un test, que nos indicó sobre sus intereses, base a los resultados se le asignó un material para trabajar posteriormente.
4. **Creación-acción:** Junto con los materiales se le entregó la siguiente con el objetivo de que el participante realizara una producción o composición artística.

GUIA PARA EL ESTUDIANTE:
4.1 seleccionar 3 conceptos (emociones, valores, etc).
4.2 utilice el material que se le asignó más los conceptos y realice una “producción” artística de 5 a 10 minutos.
4.3 grabe el proceso.
4.6 registre el resultado visual con el material que escogió (vídeo y fotografía). y por medio de las siguientes preguntas genere un parráfo con base de su experiencia en el proceso diálogico: ¿cuál fue su experiencia utilizando la herramienta? ¿volvería a aplicarla?

5. Analizar el registro visual: Se analizaron los registros visuales enviados por los estudiantes, para evaluar la experiencia que tuvieron al trabajar con sus emociones y con materiales distintos. se evaluará la efectividad de la herramienta.

Personas entrevistadas

Nombre del estudiante: Stephanie Arce Arias

Carrera: Arte y Comunicación Visual.

Nivel: 4to año.

Nombre del estudiante: Patrick Brandl Suarez.

Carrera: Música énfasis en piano.

Nivel: Licenciatura

Preguntas realizadas

En la entrevista se les pregunto a los participantes sobre el significado del concepto de la dialógica y como era su proceso creativo a la hora de generar un proyecto asignado por la Escuela en la que este conformaba. Por medio de las preguntas de la guía al estudiante se obtuvieron aportes y resultado de la experiencia de creación- acción de la dialógica.

Respuesta

El **proceso creativo** que utiliza la estudiante es el siguiente: “desde grabado cuando planteo un proyecto, primero pienso como en temáticas o cosas que me ayudan o me muevan más que todo, creo que los proyecto artísticos no los puedo desligar completamente de mi persona, entonces primero comienzo con una inquietud personal a partir de eso, le dedico meses, casi al menos cuando estaba en la u le dedicaba del 100% del tiempo, solo al hecho de investigar, le dedicaba tal vez un 85% y me quedaba muy corto el 15% que tal vez le dedicaba al proceso y el resultado final, pero más que todo es mi manera de trabajar. Por mi profesor de énfasis fui aprendiendo que tengo que tener un balance, que las cosas deberían ser más 50 y 50 en lo que es investigación y proceso, nunca me ajuste a los procesos universitarios de investigación. Un profe decía que yo terminé investigando tanto de un tema específico que terminó ampliándolo más. Para mí lo primordial es la parte de investigación, pasa a veces a segundo plano lo que es la parte plástica, primero necesito relacionar todo lo que son los materiales, la tinta, la técnica, el montaje con lo teórico, y así, ya después parto para lo que va a ser la construcción de una gráfica, y más que todo así funciona mi proceso”. (Arce, S. Comunicación Personal. 26 de abril del 2021)

Aportes: Los aportes para la investigación fue que, ella al desligarse de la universidad, a modo de contexto, ella tuvo que experimentar materiales nuevos que nunca había usado, los cuales eran la luz y lo Arduino. La entrevistada expresó que, “Arduino es como una memoria de computadora y usted le da órdenes de programación computarizada, en realidad se puede escuchar complicado, pero es muy básico en programación, es un programa muy sencillo, a partir de eso yo quería que la pieza se activará por medio de sensores de movimiento hacer grabados de luz”. (Arce, S. Comunicación Personal. 26 de abril del 2021) Lo más importante de la entrevista, es que surgió una solución para un nuevo método para la creación artística mediante la dialógica, fue que el proceso funciona combinando la experimentación con materiales diversos más las técnicas tradicionales. Ya que entre ellos permiten un diálogo con el creador para generar un producto artísticos con nuevos resultados.

Los **resultados** de la experimentación dialógica fueron sensaciones de comodidad y más fluidez en el proceso creativo. Sin embargo, la estudiante comenta, que extraña lo tradicional. Entonces ella prefiere combinar ambos procesos tanto técnicas de experimentación como lo tradicional.

Respuesta

Proceso creativo: “Mi caso personal, soy como de una gama más tirada a lo que es al neoimpresionismo, yo sé que en arte ustedes también estudian lo que son las épocas, en el impresionismo a nivel musical lo que buscamos es plasmar imágenes en música y en mi caso personal siempre he tenido una cierta sensación de que voy tocando y voy viendo colores e imágenes como de sinestesia, y es a partir de eso que normalmente trabajo mucho mis composiciones. Me gusta usar desde lo tonal a lo atonal o modal depende del sonido que ande buscando, a veces uso cosas muy antiguas digamos cosas relacionadas al barroco incluso del renacimiento que tiene que ver cómo se va a mover las voces, pero me gusta también usar cosas modernas contemporáneas sonidos un poco habituales no se a veces crispéis al oído, si eso es más o menos lo que busco en composición”. (Brandl, P. Comunicación Personal. 28 de abril del 2021).

Aportes: Con la entrevista se amplió más el concepto dialógico y que otros componentes lo pueden fortalecer, por ejemplo, el estudiante comenta que la dialógica para él es diálogo con otros artistas y es un razonamiento lógico que funciona para la investigación.

Entrevista

Personas entrevistadas

Nombre del estudiante:
Dayana Rodríguez Vindas

Carrera: Artes escénicas

Nivel: 3 año

Preguntas realizadas

En la entrevista se les pregunto a los participantes sobre el significado del concepto de la dialógica y como era su proceso creativo a la hora de generar un proyecto asignado por la Escuela en la que este conformaba. Por medio de las preguntas de la guía al estudiante se obtuvieron aportes y resultado de la experiencia de creación- acción de la dialógica.

Respuesta

Proceso creativo: Dependiendo del docente la metodología de creación es diferente. Además, utiliza su cuerpo como herramienta para crear por medio de conocimientos de danza. A partir de una acción la estudiante empieza a crear una historia. A continuación se citará el proceso creativo de Rodríguez: “yo creo que a mí me gusta escribir a partir de cosas que me pasaron, o de cosas que me pueden pasar o de cosas que le pasaron a alguien que conozco, por ejemplo en ese entonces me había peleado muy feo con una amiga, y escribí acerca de eso obviamente no escribí el nombre de ella o como fue el conflicto, pero si me inspire en eso y de ahí surgió algo muy loco, algo inesperado o algo ahí muy “ramdom”, pero es como mi manera de escribir, de hecho la propuesta que les estaba contando que va hacer hecha en radio teatro, yo quería escoger algo, pero yo quería escoger algo que yo supiera que iba a ser bueno y que no iba a ser común, algo de lo que la gente no hablara, y cuesta mucho como dicen ya todo está inventado, por ejemplo, un día iba en bus, bueno ando en buses a cada rato y a veces en bus uno recibe muchos estímulos iba posando frente a un cementerio y me acuerdo que mi abuelo fue panteonero y que mi mama y mis tías fueron criadas en el cementerio prácticamente, entonces yo dije, eso es una buena historia, eso merece ser contado, entones como que tal vez mi manera de escribir es a partir de historias que yo siento que necesitan ser dichas o conocidas”. Rodríguez, D. Comunicación Personal. 1 de mayo del 2021.

Aportes: A partir de los métodos de Dayana, se amplío el conocimiento de la dialógica, la estrategia que esta utiliza es dialogar con el contexto y contar una historia a través de ella. También, incluso la estudiante comento que le encanta restregar en su rostro materiales plásticos, ya que les dan drama a sus obras. Estos diálogos en el contexto y materiales desconocidos por la persona hacen que el proceso creativo sea más fluido y dinámico, creando nuevos resultados inesperados que pueden funcionar para un buen resultado del proyecto.

Resultados: “Crear desde cero abre un abanico infinito de posibilidades. Se puede crear a partir de cualquier cosa, un polvo blanco como la harina en contraste con el rojo intenso del colorante vegetal pueden funcionar como detonantes para un personaje, una situación o un lugar. Como artista escénica mi cuerpo es mi herramienta, y el activarlo a partir de estímulos físicos es lo que me conduce a ejecutar las acciones que me dicen quién soy. La creación dialógica permite transformar el cuerpo, hacerlo sentir algo que al final expresa, lo que se desea o no se desea”. Rodríguez, D. Comunicación Personal. 1 de mayo del 2021).

Personas entrevistadas

Nombre del estudiante:
Sebastián Álvarez.

Carrera: Arte y Comunicación Visual.

Nivel: 2do año

Respuesta

Proceso creativo: El estudiante comenta lo siguiente: “primero apuntó lo que se quiere hacer en papel, como una idea en general, ejemplo, como quiero hacer tal persona jugando gol. Luego agarrar como referencias de la acción, para agarrar una idea de cómo se hace, luego el trabajo más pesado es comenzar a bocetar”. Álvarez, S. Comunicación Personal. 29 de abril del 2021.

Aportes: El aporte que nos generó la persona entrevistada, Sebastián Álvarez, fue que por medio de la pandemia él se tuvo que adaptarse a nuevas soluciones para la creación de sus productos artísticos. El método más habitual que él utiliza son los medios digitales a causa de la pandemia. Con la entrega de materiales dialógicos, él tuvo la creatividad de generar pinceles en Photoshop con los materiales seleccionados, que en este caso fueron harina y cintas de tela.

Resultados: “En mi caso usando la nueva herramienta se puede comparar a tener un juguete nuevo al cual tiene cualidades nuevas en la cual se puede explorar que se puede lograr con cuya herramienta De hecho, me gustaría volver a aplicar el proceso, debido a que se generan más herramientas se puede incrementar las cantidades de posibilidades y mi habilidad de poder sacarle jugo a dichas herramientas. Claramente que si es demasiado interesante probar nuevas cosas y nuevos métodos al cual puedo aplicar para lo que quiero destacar. Una persona que domina múltiples habilidades es siempre mejor a alguien que domina una”. Álvarez, S. Comunicación Personal. 29 de abril del 2021.

Nombre del estudiante:
Adrián Montero Montoya

Carrera: Música

Nivel: Egresado

Respuesta

La manera que el estudiante integra los materiales asignados a la música, fue una manera creativa y lúdica, ya que juega con los diferentes objetos y realiza música deslizando los materiales en las cuerdas de la guitarra.

Entrevista

Personas entrevistadas

Nombre del estudiante: Mauricio Rodríguez Cañas.

Carrera: Enseñanza de Arte y Comunicación Visual.

Nivel: 4to año

Preguntas realizadas

En la entrevista se les pregunto a los participantes sobre el significado del concepto de la dialógica y como era su proceso creativo a la hora de generar un proyecto asignado por la Escuela en la que este conformaba. Por medio de las preguntas de la guía al estudiante se obtuvieron aportes y resultado de la experiencia de creación- acción de la dialógica.

Respuesta

Proceso creativo: El proceso creativo del estudiante es utilizando primero un concepto para después bocetar. Para llevarlo a cabo tridimensionalmente la metodología que utiliza es conocer el material para, finalmente, ejecutar el diseño propuesto en las primeras etapas.

Aportes: Rodríguez aporta al proyecto conocer los materiales primero, debido a que este utilizó jabón en barra, el que se usa para lavar ropa. Al utilizar el jabón se le oxidaron las gubias, con la humedad se les hizo una costra, como reaccionando el jabón con las herramientas. De hecho, menciona que no lo volvería a utilizar, debido a que tuvo emociones de estrés y enojo. Es un aspecto importante en la utilización de nuevos materiales, conocerlos antes, para luego ejecutarlo en el diseño.

Resultados: "Al momento de seleccionar la cantidad de harina, no estaba seguro de cuánta iba a utilizar, por lo cual me serví más de lo que utilice, creando un desperdicio; al iniciar la producción no estaba muy seguro de cómo plasmar los conceptos lúgubre, tétrico y muerte, aunque ya había escogido utilizar una pintura gris, para que estuviera en tono a la temática, por lo cual decidí realizar una mancha al azar como base, para ver si encontraba una forma interesante para trabajar, dando como resultado la representación de la calaca como la muerte.
Realmente supuse mucho sobre el material, como que el hilo no se iba a quedar quieto sin ningún adhesivo a la superficie o que la harina iba a tornarse más oscura con la pintura, sin embargo, fue más difícil manejar la harina de lo que pensaba sobre todo que se iba a hacer grumos tan grandes, en lo personal sí utilizaría otros materiales para experimentar, pero tendría que considerar como tener registro del producto, para evitar que sea solo una anécdota efímera". (Rodríguez, M. Comunicación Personal. 23 de abril del 2021).

Personas entrevistadas

Nombre del estudiante: Valentina Papini.

Carrera: Danza

Nivel: Egresada con título de Bachiller.

Respuesta

Proceso creativo: En la entrevista se le pregunta a la estudiante: ¿Cuál es el método que utiliza habitualmente?, por lo tanto la estudiante egresada comenta lo siguiente: "todos los procesos artísticos son muy diferentes, a mí me gusta empezar como dentro de la producción coreográfica, como buscar un detonante, podría ser temático pero a veces es una sensación o una cualidad de movimiento o algún tema, una palabra en específico, y empiezo como dentro de esa improvisación con ese detonando y más adelante dentro de esa improvisación voy encontrando como los diferentes ritmos que me llevan dentro de esta coreografía ir hilando, como un contexto o una historia o una cuestión así algo que tenga sentido para mí y dentro de eso voy buscando la estética de eso como se ve cómo se siente, que es la iluminación que lo acompaña, o cuales son los elementos, es decir, si utilizo elementos plásticos o lo textil dentro del vestuario que es lo que tiene protagonismo dentro de eso, pero básicamente creo que es más hacia la exploración e ir encontrando lo que para mí tiene sentido y que es lo que quiero transmitir". (Papini, V. Comunicación Personal. 29 de abril del 2021).

Aportes: Al entrevistar a las diferentes personas de las escuelas del CIDEA, cada vez más nos dábamos cuenta de que la dialógica va más allá que solo la interacción con materiales, sino que tiene otros aspectos que se pueden rescatar, como la interacción con otras personas artistas o con los contextos, como en este caso la persona entrevistada experimenta situaciones que la hacen sentir vulnerables, se reta así misma con momentos incómodos. Por ejemplo, ella comenta lo siguiente: "decidí empezar a explorar las corporalidades y los ejes temáticos desde mí, en realidad son como una serie de unipersonales, son cuatro coreografías que cree sola digamos, y cada una de ellas de alguna manera me reto diferente: en la primera salí vendada y no podía ver, entonces mis sesiones de exploración eran justo eso sin poder ver no usaba música, entonces esa fue otra de las cuestiones que tal vez me pusieron en un nivel de exposición de mí misma mayor, en la segunda utilice música polifonías eran como una variación de voces y jugué con espejos y reflejos entonces era también cómo podía proyectar con luces mi propio reflejo en diferentes partes, en la tercera trabaje con una enagua enorme entonces el reto era un poco como dominar eso dentro de la escena no tenía ningún otro elemento plástico, entonces también generar tensiones y demás que no se cayera el espectador, no perder la atención del espectador en ese momento, y finalmente la última la cual creo fue la más retadora para mi trabaje sin música, decidí no presentarlo dentro del Atahualpa. Trabaje con un monto de hoyas y harina y salía básicamente como en ropa interior y toda la sonoridad que ocasiona era a partir del sonido de las hoyas cuando reventaban me tocaba tragar harina así seca me empapaba toda, entonces creo que me gusta mucho como irme a esos lugares donde me siento realmente incómoda y vulnerable para tratar de detonar algo ahí en los espectadores, entonces algo que me gusta mucho de mis propios trabajos es buscar cosas que usualmente no he hecho por que algo no va a salir de ahí en mí misma". (Papini, V. Comunicación Personal. 29 de abril del 2021).

Entrevista

Personas entrevistadas

Nombre del estudiante:
David Quesada.

Carrera: Educación musical.

Nivel: Licenciatura

Preguntas realizadas

En la entrevista se les pregunto a los participantes sobre el significado del concepto de la dialógica y como era su proceso creativo a la hora de generar un proyecto asignado por la Escuela en la que este conformaba. Por medio de las preguntas de la guía al estudiante se obtuvieron aportes y resultado de la experiencia de creación- acción de la dialógica.

Respuesta

Proceso creativo: “Siempre hay un gran debate en torno al proceso artístico de creación, usualmente son como dos corriente las que se ponen, esta la que es la intuición mal llamada “inspiración”, y esta también lo que es el recurso metódico como tener una serie de estructuras y ejercicios que uno poner en práctica en cualquier momento, independientemente de si está “inspirado” o no, entonces lo que es la intuición es ese momento en el que hay un impulso creativo, que es en un momento específico y lo más metódico que es lo que yo me puedo sentar y digo: “ok voy a usar estos esquemas, estas estrategias que ya he utilizado para hacer una creación artística”. Lo más frecuente en mí es como la intuición, sin embargo hay momentos en los que también no me siento tan inspirado en ese sentido, pero si tengo ganas de escribir entonces a partir de algo espontáneo, en el caso mío son canciones lo que más escribo entonces puede surgir, por ejemplo, de una idea melódica, a veces voy por la calle o estoy haciendo algo y tengo una idea y en el teléfono la grabó inmediatamente porque si no la olvido, después ahí la retomo hay otras que las descarto igual también con una idea general una frase en concreto que digo “ok esto lo voy a explotar más adelante cuando tenga tiempo”, básicamente eso es”. Quesada, D. Comunicación Personal. 1 de mayo del 2021.

Aportes: Unos de los aportes del resultado de esta entrevista fue que nos dio datos que nos pueden funcionar para la herramienta de la dialógica, como métodos que se llaman rítmica donde se exploran tres el método como el Suzuki, el método Delacroix y el de Kodali, esos tres son enfoques pedagógicos y técnicos. La exploración sobre todo Delacroix, es más que todo el movimiento como la base de la expresión artística, se aprende la música a nivel técnico a través del juego.

Conclusión

A partir de la investigación cualitativa se logró detectar un vacío del conocimiento sobre la creación artística por medio de la dialógica, donde los estudiantes utilizan la dialógica de manera indirecta, las creaciones elaboradas por los participantes revelan datos importantes de los procesos creativos de los autores, como la creación artística varía y se enriquece a partir de materiales y énfasis, cuando estos son sacados de su zona de confort y se ven en la necesidad de experimentar con nuevos materiales, en este caso harina, hilo, tecnología, cintas, pintura, colorantes, lápices, papel, entre otros.

Resultados

Proceso creativo

Resultados de los estudiantes artistas/diseñadoras que participaron en la entrevista. Estas fotografías muestran la experiementación y método lúdico que cada uno utilizo según lo escogido.

1. • **Stephanie Arce Arias**
Carrera: Arte y Comunicación Visual con énfasis en Grabado.
Nivel: 4to año

2. • **Patrick Brandl Suarez**
Carrera: Música con énfasis en piano
Nivel: Licenciatura

3. • **Dayana Rodríguez Vindas**
Carrera: Artes Escenicas.
Nivel: Tercer año

4. • **Sebastián Álvarez.**
Carrera: Arte y Comunicación Visual.
Nivel: 2do año

5. • **Adrián Montero Montoya**
Carrera: Música
Nivel: Egresado

6. • **David Quesada**
Carrera: Enseñanza de la Música.
Nivel: Licenciatura

7. • **Mauricio Rodríguez Cañas**
Carrera: Enseñanza de Arte y la Comunicación Visual.
Nivel: 4to año

Imagenes de la experimentación

Figura 5: Fotografía de autorretratos en cuarentena.

1

Nota: Fotografía de Stephanie Arce (Costa Rica, 2020). Experimentación por medio del maquillaje y papel.

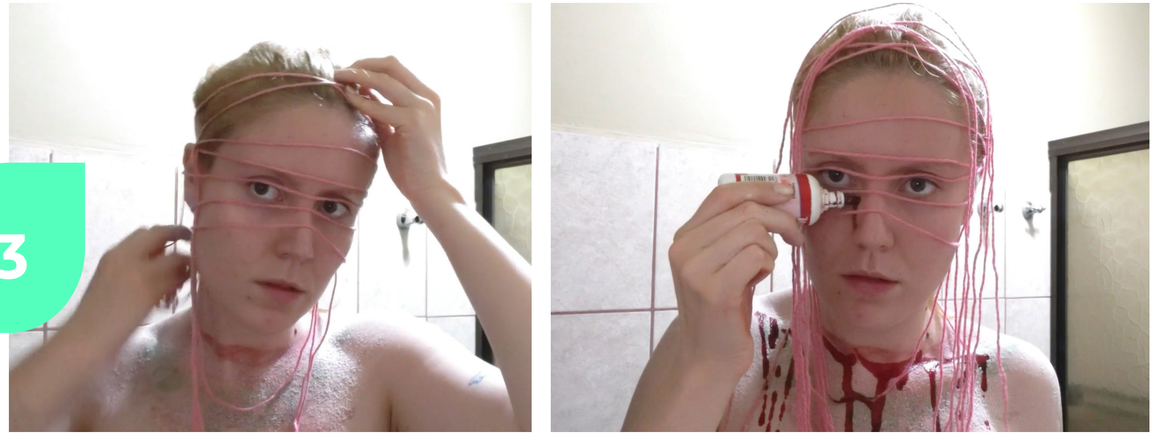
Imágenes del proceso de la propuesta “Saturación - Insistencia - Marchito”. Experimentación con papel, marcador, harina y textiles

Figura 6: Fotografía del vídeo de “Saturación - Insistencia - Marchito”

2

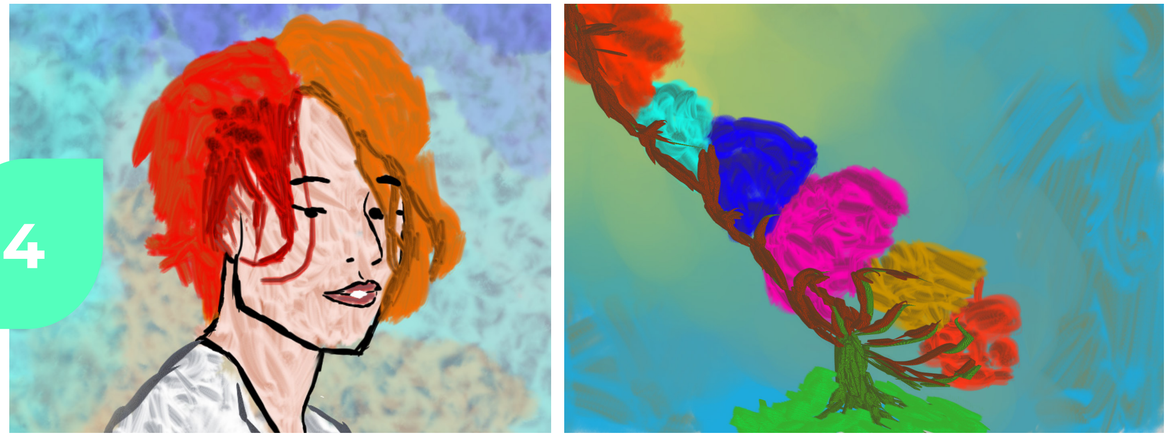
Nota: Fotografía de Patrick Brandl Suarez. (Costa Rica, 2021). Experimentación con papel, marcador, harina y textiles.

Figura 7: Fotografía del proceso de la creación artística



Nota: Fotografía de Dayana Rodríguez. (Costa Rica, 2021). Experimentación con hilo, cinta, harina y tintes de comida.

Figura 8: Fotografía del producto digital



Nota: Fotografía de Sebastián Álvarez. (Costa Rica, 2021). Experimentación con tecnología, harina y cinta.

Figura 9: Fotografía del proceso

Nota: Fotografía de Adrián Montero. (Costa Rica, 2021). Experimentación con una guitarra, tijeras, lápices y una tapa de una marcador.

Figura 10 : Fotografía del producto digital

Nota: Fotografía de Mauricio Rodríguez. (Costa Rica, 2021). Experimentación con pintura, harina e hilo

Herramienta 2

Resumen

1. **Selección del publico meta:** Artistas y diseñadores activos
2. **Encuesta:** Con una serie de preguntas sobre la utilización de métodos experimentales y lúdicos en los procesos artísticos, ademas de compartir información de la creación dialógica.

Personas encuestadas

1

Nombre del estudiante: Emilio de Jesús Argüello Guillén

Carrera: Arte y Comunicación Visual.

Énfasis: Grabado

2

Nombre del estudiante: Valeria Esquivel

Carrera: Arte y Comunicación Visual.

Énfasis: Diseño Ambiental

3

Nombre del estudiante: Mabel Seoane

Carrera: Diseño Industrial

Énfasis: Diseño de producto

4

Nombre del estudiante: José Pablo Morales (Artista/ Diseñador)

Carrera: Egresado de la Escuela de Arte y Comunicación Visual

Énfasis: Pintura

5

Nombre del estudiante: Marcela Muñoz Salgado

Carrera: Estudiante-Enseñanza del Arte y Comunicación Visual

Énfasis: Diseño Ambiental/Grabado

6

Nombre del estudiante: Emma Segura Calderón

Carrera: Artista y comunicadora visual

Énfasis: Diseño de Textil

7

Nombre del estudiante: Eva Navarro Monge

Carrera: Arte y Comunicación Visual

Énfasis: Pintura

8

Nombre del estudiante: Mariana Cañas

Carrera: Arte y Comunicación Visual

Énfasis: Diseño de Textil

9

Nombre del estudiante: Paulina Ortiz

Carrera: Académica del Énfasis de Textiles

Encuesta

Pregunta

Como artista/diseñador, ¿ha utilizado métodos experimentales en su proceso de creación?

Respuesta

Gráfico de respuestas de formularios. Título de la pregunta: Como artista/diseñador, ¿ha utilizado métodos experimentales en su proceso de creación?. Número de respuestas: 9 respuestas.

Pregunta

¿Cuáles métodos experimentales ha utilizado?

Respuesta

1. Exploratorios en diálogo con las cualidades de los materiales y sus respuestas a los diversos tratamientos que se les den.
2. Procesos no lineales, dando espacio a lo azaroso como una intencionalidad para generar propuestas.
3. Psíquico puro (pensamiento real), que parten de la intuición y un diálogo con las emociones, así como con las materialidades, entendiendo el material como sujeto, más que como un objeto.
4. Utilización del cuerpo
5. Utilización de tecnologías.

Pregunta

¿Cuál ha sido su experiencia a la hora de experimentar en su proceso artístico?

Respuesta

1. 7 personas afirman tener emociones satisfactorias y enriquecedoras, 1 expresa que es frustrante y 1 menciona que a veces los resultados no son garantizados.
2. Los encuestados afirman que son procesos no lineales y experimentales, uno expresa que en algunos proyectos la experimentación puede ser larga.
3. Una experiencia de inmersión en el aprendizaje y de constante motivación.
4. Descubren nuevos caminos y posibilidades
5. 100% satisfactoria

Pregunta

¿Prefiere utilizar métodos tradicionales o métodos experimentales lúdicos?

Respuesta

1. Ambos se retroalimentan, así se descubren nuevos medios que complementen lo tradicional.
2. Experimentales lúdicos; ya que permite encontrar nuevas formas de resolver los problemas.
3. Dependiendo de la propuesta creativa.

Pregunta

Como creador, ¿Qué insumos metodológicos experimentales implementaría en las escuelas del CIDEA de la Universidad Nacional?

Respuesta

1. Nuevos caminos alejados de un método riguroso académico.
2. Metodologías más actualizadas como Design Thinking, Círculo de Oro y Doble Diamante. Un espacio interdisciplinar para aprender de metodologías de otras disciplinas.
3. Métodos que rompan paradigmas, se necesitan rupturas para ver “nuevas posibilidades”, ya sea de cómo enseñar, cómo investigar, cómo diseñar, cómo crear proyectos, etc...
4. Implemento de materiales más orgánicos que permitan la exploración de texturas, pigmentos y formas.
5. Comunicación entre disciplinas artísticas del CIDEA

Pregunta

Como profesional de las Artes, ¿Qué recomendaciones podría dar en la experimentación de las artes y diseño, como metodología?

Respuesta

- Una experimentación con una investigación y lógica. SIEMPRE INVESTIGAR.

- Experimentar con nuevos materiales, ya que si generamos un proceso creativo con los mismos materiales siempre se van a generar resultados muy similares a los anteriores.

- Explorar y aprender por si mismos sin ser corrompidos por una opinión ajena.

- Investigar para conectar con nuestro entorno, con personas, investigar para ser sensibles durante todo el proceso de creación. También, para tener un conocimiento nuevo y así se crearán “NUEVAS POSIBILIDADES”

- Experimentar con el entorno, emociones y el cuerpo.

Pregunta

¿Le gustaría recibir más información sobre la creación dialógica?

Respuesta

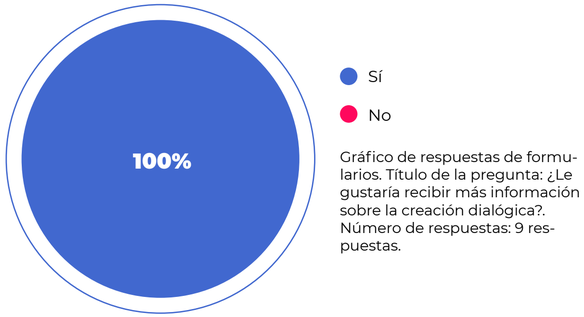


Gráfico de respuestas de formularios. Título de la pregunta: ¿Le gustaría recibir más información sobre la creación dialógica?. Número de respuestas: 9 respuestas.

Foda

Con los resultados obtenidos de la encuesta se realizó un análisis de Fortaleza, oportunidades, debilidades y amenazas.

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
1. Lo experimental y tradicional se retroalimentan mutuamente, ya que la experimentación lúdica tiene aportes distintos que luego se sistematizan y se pueden reutilizar para métodos más verticales. 2. Experimentación tanto material como sensorial, cognitiva, emocional, corporal. 3. Procesos no lineales, dando espacio a lo azaroso como una intencionalidad. 4. Innovación 5. Inmersión en el aprendizaje y una constante motivación. 6. Investigación constante. 7. Libertad al artista o diseñador.	1. Multi e interdisciplinar, enfoques no-racionalizados y no-secuenciales. 2. Diálogo en la experimentación para mayor interés y satisfacción, haciendo el proceso más casual y libre. 3. Diseño dinámico (ayuda a explorar, soltarse y dejar que fluyan mejor las ideas y poder crear desde un ángulo no tan estricto como se acostumbra.) 4. Hallazgos inesperados. 5. Se descubren muchos efectos nuevos como texturas, coloración, métodos de trabajo optimizados, por ejemplo, mejora en la aplicación de técnicas.	1. La experimentación se torne una metodología desordenada. 2. Lo experimental toma tiempo y es a veces ineficiente para ciertas cosas. 3. Poco acceso a puntos investigativos. 4. Incertidumbre a los resultados (los resultados no sean los esperado)	1. El tiempo a la hora de experimentar. 2. Disponibilidad de materiales. 3. Se puede tornar un proceso frustrante. 4. La persona vaya con una mentalidad que el resultado será rápido y en ese momento todo el proyecto se torne difícil de resolver.

Moodboard

A partir del análisis FODA y sus resultados se realizaron cuatros moodboard con los ejes temáticos para plantear los insumos metodológicos experimentales y lúdicos.

- **Investigación lúdica, experimental y activa.**

El primer Moodboard de posibles insumos metodológicos para la creación dialógica, es sobre una investigación lúdica, experimental y activa que debe tener el estudiante a la hora de iniciar su proceso creativo. Este tipo de investigación es para abrir nuevas posibilidades para conectar con nuestro entorno, con personas, con nuestras emociones, teniendo diferentes experiencias y técnicas durante todo el proceso de trabajo.

Es un método que rompe con nuestro proceso lineal, que se necesita para ver nuevas formas de solucionar un problema, además, al investigar habitualmente de temas de interés y de otras áreas no conocidas genera un nuevo conocimiento provocando peso de contenido a nuestro proyecto.

Figura 11: Insumo metodológico de Investigación Lúdica, Experimental y Activa

Nota: Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

- **Creación, acción, diálogo y experimentación.**

El segundo Moodboard de posibles insumos metodológicos para la creación dialógica, es sobre el diálogo y experimentación que el artista/diseñador debe mantener en su proceso creativo para tener un diseño dinámico.

Esta metodología tiene procesos no lineales para darle un espacio a lo azaroso al proceso creativo, ya que la persona buscará distintas maneras para dialogar y experimentar con su entorno, su cuerpo, las emociones y materiales. Esto funciona para tener una perspectiva más amplia a la hora de crear, generando opciones al artista. Además, el estudiante poco a poco creará su propio camino y personalidad en sus proyectos. Y lo más importante, tendrá distintas sensaciones en las cuales la persona se conocerá como artista.

Figura 12: Insumo metodológico creación, acción, diálogo y experimentación

Nota: Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

Moodboard

- **Interdisciplinar**

El tercer Moodboard de posibles insumos metodológicos para la creación dialógica, es sobre una metodología interdisciplinar, ya que tiene una capacidad de enriquecimiento en el bagaje cultural del estudiante. Esta metodología expresa que las diferentes disciplinas del CIDEA deben tener más comunicación entre sí, también, experimentación y diálogo entre otras escuelas, que puedan complementar a los trabajos.

Esta interdisciplinariedad puede generar al estudiante información nueva para su proceso creativo provocando resultados más ricos y un proyecto con buen peso artístico y de contenido.

Figura 13: Insumo metodológico interdisciplinar

Nota: Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

Conclusión

Los profesores y artistas involucrados en esta segunda herramienta participativa compartieron y mostraron diferentes visiones sobre cómo la implementación de la dialógica está presente en sus obras y especialidades en las que diariamente se desenvuelven.

Se puede resaltar como en los métodos experimentales que aplican para sus obras, se destaca la utilización de materiales no convencionales, relatan cómo no utilizan procesos lineales de elaboración, como se permite la utilización de la intuición en el método, como se pueden explorar y manipular las variables durante el proceso y la consideración de muchas posibilidades.

Sus experiencias en cuanto a los procesos creativos, estos varían y en su mayoría llegan a ser procesos largos, cargados de frustración y satisfacción brindadas por la experimentación fuera del área de confort como el innovar y crear, la constante motivación y la inmersión en el aprendizaje, como las ideas fluyen de manera espontánea, así como la autenticidad.

Los participantes muestran una gran recepción por la utilización tanto de procesos experimentales lúdicos, así como tradicionales, sugieren la utilización de ambos de manera interrelacionada.

Al realizar sugerencias de que implementarían en las escuelas del CIDEA, se recopila en gran interés la reactivación o ampliación de los espacios interdisciplinarios tanto a nivel de escuelas como comunidad universitaria artística, mencionan la importancia de realizar mejoras en los métodos educativos ampliándose más allá de los métodos académicos en su mayoría son rigurosos, así como el permitir la implementación y experimentación con distintos medios y materiales diferentes a los tradicionales, por medio de trabajos que sean multi e interdisciplinarios.

Las recomendaciones brindadas en torno a la dialógica, podemos mencionar la experimentación con bases investigativas y lógicas, que tanto las escuelas como los profesores brindan a los usuarios resolver problemas por medio de la exploración, la importancia de la documentación y registro de los distintos procesos en el trabajo artístico, resaltan la importancia de la retroalimentación por medio del estudio de otras áreas fuera de las artes para complementar con el aprendizaje personal.

Lista de referencias

Figura 1: Insumo metodológico de Investigación Lúdica, Experimental y Activa. (2021). Valeria Leiva Ruiz (Fotografía). Moodboard de Metodológico interdisciplinar. Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

Figura 2: Insumo metodológico creación, acción, diálogo y experimentación. (2021). Valeria Leiva Ruiz (Fotografía). Moodboard de Metodológico interdisciplinar. Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

Figura 3: Insumo metodológico interdisciplinar (2021). Valeria Leiva Ruiz (Fotografía). Moodboard de Metodológico interdisciplinar. Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

Figura 4: Insumo metodológico lúdico. (2021). Valeria Leiva Ruiz (Fotografía). Moodboard de Metodológico interdisciplinar. Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

Figura 5: Autorretrato en cuarentena. (2020). Stephanie Arce (Fotografía). Experimentación por medio del maquillaje y papel.

Figura 6: Saturación-Insistencia-Marchito. (2021). Patrick Brandl (Fotografía). Experimentación con papel, marcador, harina y textiles.

Figura 7: Registro visual del performance. (2021). Dayana Rodríguez (Fotografía). Experimentación con hilo, cinta, harina y tintes de comida.

Figura 8: Registro visual. (2021) Sebastián Álvarez. (Fotografía). Experimentación con tecnología, harina y cinta.

Figura 9: Experimentación. (2021). Adrián Montero. (Fotografía). Experimentación con una guitarra, tijeras, lápices y una tapa de una marcador.

Figura 10: Proceso. (2021) Mauricio Rodríguez. (Fotografía). Experimentación con pintura, harina e hilo.

Figura 11: Insumo metodológico de Investigación Lúdica, Experimental y Activa. (2021). Valeria Leiva Ruiz (Fotografía). Moodboard de Metodológico interdisciplinar. Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

Figura 12: Insumo metodológico creación, acción, diálogo y experimentación. (2021). Valeria Leiva Ruiz (Fotografía). Moodboard de Metodológico interdisciplinar. Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

Figura 13: Insumo metodológico interdisciplinar (2021). Valeria Leiva Ruiz (Fotografía). Moodboard de Metodológico interdisciplinar. Moodboard que se utiliza para mostrar visualmente el insumo metodológico. Imágenes de dominio público descargadas de la página Canva.

Capitulo 3
Equipo 3

Miembros:

Maria Soledad Morales
Pintura

Estudiante con conocimiento en aplicación de técnicas pictóricas (tiza pastel, acuarela, témpera, acrílico, óleo) y principios del pensamiento visual, para generar propuestas conceptuales.

Wensy Fuentes
Diseño Gráfico

Estudiante con conocimiento de fundamentos de las artes gráficas y el diseño para solucionar necesidades de cliente o proyectos específicos.

Mariana Canas
Diseño Textil

Estudiante con conocimiento de técnicas textiles, manejo de herramientas y materiales para un proceso exploratorio de las fibras.

Gabriela Isturiz
Diseño Ambiental

Estudiante con conocimiento tridimensional bajo un proceso de pensamiento, fundamentado en la exploración de la forma para soluciones en el diseño de ambientes.

Procesos de creación artísticas del CIDEA como generadoras de conocimiento

Resumen

En esta investigación partimos de ese interés por los procesos de creación artística y cómo estos generan conocimiento además, un medio para investigar. Así nos acercamos a las Investigaciones Basadas en las Artes, con énfasis en aquellas desarrolladas a nivel local, como las investigaciones académicas producidas en el CIDEA. De esta manera, nos damos cuenta de que era muy fácil caer en esta idea de que no hay muchas investigaciones en el CIDEA.

Sin embargo, nosotras siendo estudiantes de ACV, sabemos que sí hay investigaciones. Entonces no era un problema de si hubiera o no, era de qué tan fuerte se estaban escuchando o difundiendo estas investigaciones, a cuántas personas les llegan y cuántas personas les están prestando atención. Es decir la visibilidad que han tenido las investigaciones artísticas. Por ende, también nos interesa las plataformas digitales como un recurso para su difusión, siendo parte de esta era en la que estamos inmersos de tecnología y de mayor accesibilidad de información.

El tema de proyecto, La Visibilidad de los Procesos de Creación Artística como generadoras de investigación, se ubica en el marco de la Universidad Nacional dentro del Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística en plataformas digitales. Lugar donde se rescata un vacío debido al desconocimiento de los procesos de creación artística como generadoras de investigación. Lo que se encuentra es que a los artistas se les acuñe el generar arte, un objeto tangible, coreografía, exposición, entre otras presentaciones, pero no se le asocia investigación con hacer, con procesos creación artística, la experimentación, análisis de resultados, de materiales, corporalidad, etc.

Los hallazgos encontrados en esta investigación se vieron a través de entrevistas a investigadores dentro y fuera del CIDEA, donde la información obtenida se sintetiza en un video para difundir a estudiantes, luego una encuesta a estos estudiantes mediante un formulario sobre las investigaciones y los espacios que tienen estas.

También de una recopilación de trabajos finales de graduación realizados por estudiantes de licenciatura y maestría de la Escuela de Arte y Comunicación Visual y la Escuela de Danza respectivamente, en el periodo de 2020-2021. Seguidamente se analiza con la herramienta de un sociograma y proseguir con encuestas a estudiantes dentro y fuera del CIDEA mediante un recurso cuantitativo sobre el uso de las plataformas digitales.

Paper 1

Título: La visibilidad de los procesos de creación artística

Palabras clave: Investigaciones Basadas En Las Artes, Procesos de Creación Artística, Visibilidad, Investigaciones Académicas.

Resumen:

El presente escrito se produce en un recorrido de búsqueda de comprensión, tanto en sentido práctico como conceptual, de un enfoque que es acordado en llamar “La Visibilidad de los Procesos de Creación Artística”.

Estudio realizado en el Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística de la Universidad Nacional. Se utiliza la revisión bibliográfica y teórica sobre la IBA e integrantes terminológicas de los procesos de creación artística como la creatividad y el pensamiento creativo para obtener una perspectiva crítica en las futuras investigaciones. Lugar donde se comienza a cuestionar, por medio de los resultados de las herramientas participativas, cómo estos procesos han logrado trascender en el campo del saber y cómo podrían hacerlo al producir conocimientos sobre y para el mundo.

Así, parte fundamental es reconocer estos procesos de creación artística en investigaciones de la comunidad estudiantil al ser compartidos hacia otras personas puesto que la visibilidad de las investigaciones académicas abren puertas a más oportunidades de aprendizaje y ejecución investigativa para los estudiantes. Por ende, mayor empoderamiento de los estudiantes para seguir produciendo mejores y nuevas investigaciones.

Introducción:

El presente escrito se produce en un recorrido de búsqueda de comprensión, tanto en sentido práctico como conceptual, de un enfoque que se ha acordado en llamar “La Visibilidad de los Procesos de Creación Artística”, estudio que fue realizado en el CIDEA, al ser el centro de investigación y extensión artística de la Universidad Nacional y cuna de la investigación y la enseñanza artística de la UNA.

Se utiliza la revisión bibliográfica y teórica para así analizar los aportes conceptuales propuestas sobre la IBA e integrantes terminológicas de los procesos de creación artística como la creatividad y el pensamiento creativo para obtener una perspectiva crítica.

Además, se desarrollaron dos herramientas participativas que respaldan los criterios de este escrito, donde una de estas herramientas tiene como objetivo estudiar las perspectivas de dos investigadores, tanto del sector artístico como de otra escuela fuera del CIDEA pero que igual manera pertenezca a la UNA, para luego encuestar a estudiantes sobre sus conocimientos acerca de la ejecución de investigaciones y su vez, sobre la visibilización de procesos de creación artística fuera o dentro del CIDEA.

La segunda herramienta es un estudio de los procesos de creación artística de los estudiantes de Arte y Comunicación Visual y Danza, cursando Licenciatura y Maestría respectivamente, con la intención de identificar el modo investigativo de estudiantes avanzados.

En tanto a nivel conceptual, se estudian los cruces entre los enfoques de los procesos de creación artística e investigaciones académicas. Lugar donde se comienza a cuestionar, por medio de los resultados de las herramientas participativas, cómo estos procesos han logrado trascender en el campo del saber y cómo podrían hacerlo al producir conocimientos sobre y para el mundo. Dicho esto, parte fundamental de este escrito es reconocer estos procesos de creación artística en investigaciones de la comunidad estudiantil del CIDEA.

Estos deben ser compartidos hacia otras personas puesto que la visibilidad de las investigaciones académicas abren puertas a más oportunidades de aprendizaje y ejecución investigativa para los estudiantes, por ende, mayor empoderamiento de los estudiantes para seguir produciendo mejores y nuevas investigaciones.

Se busca analizar las metodologías, herramientas y técnicas de investigación empleadas desde una visión artística, tanto de las artes visuales como de otras áreas artísticas, y cómo pueden estos procesos de creación artística aportar a la investigación en general.

1. Investigación basada en las artes

En la actualidad existen diversos tipos y métodos por los cuáles se pueden generar investigaciones académicas, centrándonos en el área artística, se pueden identificar tres tipos de investigaciones que permiten el desarrollo de un proyecto artístico según su función: Investigación sobre las Artes, la cual se refiere a estudios de la práctica artística desde una perspectiva o distancia teórica, que se utiliza en campos como la historia del arte, la filosofía y la antropología. El segundo modelo es la Investigación para las Artes, que se enfoca en las herramientas y técnicas que se utilizan en el proceso creativo y el tercer y último modelo es la Investigación Basada en las Artes. (Borgdorff, 2010)

Este paper se centrará en el último modelo mencionado, la Investigación Basada en las Artes. La definición de este tipo de investigación ha sido variada y según varios investigadores no existe una respuesta completa, solo aproximaciones, por ejemplo: los profesores de arte Barone y Eisner (2012) de la Universidad de Stanford lo definen como "un intento de utilizar las formas de pensamiento y las formas de representación que proporcionan las partes como medio a través de las cuales el mundo puede ser comprendido mejor" (p.9). Mientras que Zaira Espíritu (2018) se refiere a ésta no sólo como un método para crear una obra, sino como un conjunto de búsquedas creativas que se utilizan para explorar diferentes realidades, capaces de promover un encuentro entre vivencias, disciplinas y conocimientos disímiles a través de ese pensamiento creativo que resulta del arte (p.8), basada en la idea de que no existe una separación entre la teoría y la praxis artística.

La investigación se inclina más al concepto que brinda Espíritu junto a Marín Viadel y Joaquín Roldán, para quienes la IBA son las investigaciones cualitativas que abordan desde el proceso de producción artística hasta su resultado de un objeto. Por tal motivo no existe una separación entre el investigador y los procesos creativos, ya que este sería el componente esencial al existir una fuerte relación entre el uso de conceptos, teorías y experiencias con las prácticas artísticas. Su objetivo no se enfoca completamente en explicar acontecimientos educativos o sociales, en su lugar lo que busca es abrir nuevos conocimientos o conversaciones profundas sobre el tema investigado.

Por lo que es importante también referirnos a otros conceptos claves de la investigación, como por ejemplo que para todo proceso de creación artística se necesita la capacidad de creatividad. Esta destreza de creatividad no solo aparece para algunos artistas, sino que algunos tienen procesos o técnicas artísticas creativas. El proceso formativo en el arte nos lleva a explorar y experimentar formas de comunicar diversos temas desde una perspectiva histórica y teórica, y permite relacionarlo de manera directa con otras disciplinas y ámbitos como lo político y lo ético. (Rosales, 2020, p.3)

Espíritu (2018) considera que la investigación artística hoy implica una serie de ejercicios creativos y abiertos que quizá buscan, entre otras cosas, reconciliar el saber, práctica y experiencia de un hombre moderno y sociedad. Estos ejercicios pueden provocar, al menos por momentos y a través de situaciones excepcionales (que podrían ser llamadas artísticas), sentirse más completos, libres y darse permiso de explorar más allá de lo permitido, regulado y establecido. La investigación basada en las artes otorga la posibilidad, no solo a quienes la producen sino a quienes se aproximan a este tipo de procesos, de convertirse también en exploradores y generadores de sentido en y a través de la creación.

2. Universidad Nacional y Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística

La Universidad Nacional tiene casi 50 años desde su fundación. Fallas (2003) nos cuenta que en 1968 la Escuela Normal se amplió con la fundación de la Escuela Normal Superior que tenía la finalidad de formar profesores de segunda enseñanza. Más adelante en 1973 la Escuela Normal, pasó a ser lo que hoy conocemos como Universidad Nacional, según menciona Fallas, la fundación se da gracias a jóvenes de grupos sociales que no poseían acceso a la educación superior; de este modo las bases de esta casa de enseñanza, hoy en día, yacen en la formación docente que le precedía y en las aspiraciones de estos jóvenes en su establecimiento.

Asimismo, gracias a estos antecedentes históricos, podemos comprender la razón de que este espacio académico tenga como misión crear y transmitir conocimiento en favor del bienestar humano y que esto se realice mediante la docencia, la investigación, la extensión social y la producción intelectual, según indica el estatuto orgánico universitario del 2015. Además de esto, es relevante mencionar los fundamentos humanistas en los que se sientan los principios, valores y fines de la UNA. Zúñiga (2013) dice que la educación en esta universidad se distingue por "ser epistemológicamente basada en el paradigma humanista de la educación", esto implica que, según explican Chanto y Durán (2014), durante el proceso de aprendizaje se observa en el estudiante sus necesidades individuales para poder responder de forma acertada y de esta forma promover la creatividad de cada individuo en la sociedad de competencias y conocimiento.

Las actividades de la UNA tienen como enfoque la trasmisión de conocimiento, la docencia y la investigación, lo nos lleva a observar el caso del Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (CIDEA), el mismo que en el que se acoge esta investigación, fue creado en 1974, un año después de la fundación de la UNA.

Este centro fue conformado en su momento por la Escuela de Bellas Artes (Hoy Escuela de Arte y Comunicación Visual) y la Escuela de Arte Escénico; con los años también se incluye la Escuela de Danza y la Escuela de Música, así como el Sistema de Información Para las Artes (SIPA) y el Programa Investigación Arte y Transmedia (IAT), el Programa Iniciativas Interdisciplinarias y el Programa Arte y Salud.

El CIDEA como cuna de la investigación y la enseñanza artística de la UNA, actualmente se moviliza bajo 8 objetivos estratégicos, que además de perpetuar los principios humanistas institucionales, mencionan fines tales como flexibilidad curricular, sensibilización del quehacer artístico y compromiso por la formación interdisciplinaria, entre otros. El CIDEA bajo esta amalgama de bases y principios busca formar profesionales de las artes de forma integral, crítica y analítica. Cada escuela del centro desde sus posibilidades tiene sus diferentes métodos de producción intelectual e investigación, así como diferentes métodos de visibilización y divulgación del conocimiento; en lo cual recae la inquietud de este escrito.

Se ha descubierto un difícil acceso a las investigaciones realizadas en el CIDEA, y se ha llegado a cuestionar si el difícil acceso a estos procesos de investigación, de creación artística, se deba a que las artes sean separadas de las ciencias duras en el ámbito académico, y así incluso la creatividad artística segregada del pensamiento crítico en la formulación y ejecución de investigaciones innovadoras o que talvez se deba al arraigo pedagógico institucional que históricamente aún arrastramos. De esta forma, es muy importante entender el contexto que nos precede y ser conscientes de que todos y cada uno de los hechos anteriores han permitido que al día de hoy, como estudiantes del CIDEA, podamos realizar esta investigación, analizar y escribir de la forma en que lo hacemos.

3. Procesos de creación artística y modos de conocimiento

Para entender la utilidad de los procesos creativos artísticos aquí presentes, es necesario comprender la definición y posición de creatividad. Como menciona Teresa Marín en la Teoría de la Creatividad (s.f), lo que se ha entendido como la creatividad a lo largo del tiempo se ha ido evolucionando e incluso adaptándose tanto en la manera de expresarla como de definirla en diferentes áreas del saber, no solamente en el ámbito artístico o de la comunicación visual como se tiende a relacionar, sino que, conforme a la evolución del término, más adaptabilidad e inclusión hay del mismo.

José Miguel Fuentes Martín y Pablo Luis Tejeda Romero (2013) mencionan el concepto de creatividad como una situación provisional, y por esta misma razón, se centran en una creatividad visual para exponer sus técnicas de creatividad y tratan de englobar el concepto con elementos comunes de la variedad terminológica que se ha tenido de creatividad a lo largo del tiempo, un aspecto que adoptan es la novedad y transformación de la realidad como producto de la creatividad. Lo que nos brinda espacio para cuestionar la creatividad como un agente fundamental de pensamiento crítico creativo en la formulación y ejecución de investigaciones novedosas o con nuevos métodos y perspectivas.

Como lo plantea Mihaly Csikszentmihalyi (1998) al distinguir la creatividad no solamente como una acción de pensamiento individual, sino la interacción de esta en contextos socioculturales preguntándose ¿dónde está la creatividad? Pregunta que responde con un modelo sistemático que lo conforman 3 variables: el campo como un conjunto o grupo que culturalmente se le asocia con ciertas reglas y procedimientos, en este caso las Artes; el ámbito como las personas que interaccionan y difieren en la toma de decisiones sobre lo que se logra pertenecer al campo, como lo serían académicos, investigadores y profesores de la Universidad; y la persona individual con las ideas nuevas que logran trascender el campo o transformar un campo existente en uno nuevo, como lo serían los estudiantes investigadores; de tal manera, introduciendo la creatividad como esa interconexión de la idea creativa manipulada por la sociedad.

Con lo anterior se puede comprender la creatividad y lograr identificarla en los procesos creativos artísticos para así, afirmar el pensamiento creativo o como pensamiento lateral, nombre planteado por Bono, E. (1994) al plantear una manera distinta de ver y entender las cosas utilizando otros métodos y técnicas no habituales para obtener resultados nuevos y diferentes.

El autor comenta que el pensamiento lateral no implica necesariamente la creatividad artística o la creación artística, pero en esta investigación sí se toma en cuenta puesto que dos aspectos importantes son la práctica artística y la investigación, de manera que, el pensamiento lateral propuesto por Bono (1994) y la creatividad artística es la fusión que reivindica la práctica de la creación artística como modo de generar conocimiento en las investigaciones académicas.

Hay que diferenciar los conceptos de 'conocimiento' y 'modo de conocimiento', y exponer nuestra inclinación y referencia a lo postulado en el Model For Artistic Research con respecto al 'modo de conocimiento', como el proceso o modo por el cual se produce conocimiento. Al referirse a estos procesos de creación artística como contenido de investigación, Pérez Arroyo (2012) menciona que "se necesita de una metodología de la práctica artística específicamente diseñada para plasmar la complejidad de los procesos de creación, adaptada a las distintas disciplinas artísticas, y centrada en métodos experimentales y hermenéuticos" (pág, 23).

De tal manera que, es crucial que el investigador reconozca e identifique los distintos caminos que le generan conocimiento en un vehículo artístico. Además, Salgado Correia J y Dalagna G. (2020) exponen que los modos de conocimiento ejercidos por el recorrido de la creación artística están categorizados en dos grupos: Conocimiento Explícito y el Conocimiento Implícito (pág. 20). El primer grupo se refiere a aquel conocimiento que puede ser estructurado, almacenado y puede ser transmitido fácilmente de un individuo a otro, por ejemplo, la información contenida en libros.

El segundo grupo el conocimiento implícito, sería de mayor relevancia para la investigación ya que hace referencia aquellos conocimientos que conforman la experiencia personal por medio de la práctica y factores intangibles como puntos de vista o valores es por este motivo que no se puede almacenar o distribuir. Pero sí es posible transformarlo en conceptos que todos podamos entender, en otras palabras, se puede convertir en un conocimiento explícito para que este pueda ser mejor procesado y enriqueciéndose así un nuevo conocimiento.

4. Procesos de creación artística en el CIDEA

Para conocer si existían procesos creativos en proyectos investigativos dentro de la sede central de la UNA se realizó un breve análisis sobre las investigaciones y proyectos publicados por la institución. Por lo tanto, se revisaron portales como UNA Red Académica (2021) la cual es un portal informático que funciona como una herramienta de búsqueda de los programas y proyectos de investigación que se realizaron o se están realizando dentro de la Universidad y el cual es administrado por la Vicerrectoría de Investigación.

Según dicho portal la Universidad Nacional cuenta con 3040 artículos académicos y 844 proyectos investigativos, de los cuales solo se encontraron 10 proyectos investigativos y programas que pertenecen al CIDEA entre ellos se tiene: Teatro Laboratorio: Teoría del juego y los procesos de creación escénica, Conexiones para la Creatividad: Procesos creativos en el ámbito hospitalario del Hospital San Vicente de Paul, y por último el Criollismo e ilustración en la música, artes y letras de Centroamérica. Es decir, solo el 1.18% de las investigaciones generadas y publicadas dentro de la universidad corresponde a investigaciones artísticas del CIDEA.

Por tal motivo se decidió consultar otra plataforma de la universidad, pero para comprobar si pasaba la misma situación o encontrábamos una mayor cantidad de proyectos artísticos del CIDEA. En este caso se revisó el Repositorio Académico Institucional (s.f.) donde se encontraron 43 proyectos provenientes del CIDEA. Según la información que brinda la RAI ninguna de las escuelas del CIDEA ha publicado un artículo científico y de los 43 proyectos 37 son trabajos finales de graduación y en el caso de la Escuela de Música la mayoría son recitales.

Si lo comparamos con la Facultad de Filosofía y Letras que es la Facultad con mayor cantidad programas y proyectos en la UNA según la RAI, la diferencia de publicaciones e investigaciones es considerable ya que Filosofía y Letras cuentan con 2848 trabajos.

Con el objetivo de comprender mejor porque se estaban generando tan pocas investigaciones artísticas en la UNA y si el proceso utilizado o enseñado por cada escuela era un factor crucial a la hora de crear investigaciones se creó el "Conversatorio de procesos investigativos", con el fin de conversar de primera mano con investigadores de la Universidad Nacional, uno que perteneciera al CIDEA y otro de la Facultad de Filosofía y Letras, y así comprender cuál es la diferencia entre ellos a la hora de crear investigaciones académicas.

Del área del CIDEA se seleccionó a la investigadora PhD. Paula Rojas Amador, quien está desarrollando una investigación sobre el teatro costarricense y otra sobre las herramientas actorales que se aplican en espectáculos contemporáneos. Se le realizó una entrevista abierta sobre sus procesos investigativos, donde la investigadora Rojas nos comenta cómo considera que la práctica es muy importante, un elemento que no puede ir separado de la teoría y que por medio de la práctica también se investiga.

En sus propias palabras se investiga haciendo y en el hacer se cuestiona la teoría, como la teoría también cuestiona ese hacer y mientras se está haciendo se piensa, por lo tanto, se está investigando. P. Rojas (Comunicación personal, 2021). El conocimiento de la investigadora PhD. Rojas y su experiencia de utilizar la teoría en conjunto de procesos y las prácticas artísticas para crear investigaciones la llevó a crear un proyecto llamado laboratorio escénico digital. En este proyecto nos comenta cómo permite que sus estudiantes de escénicas conceptualicen primero, exploren y estudien sus ideas en el laboratorio, en otras palabras, que realicen un proceso creativo exploratorio y así partir de esas técnicas o métodos puedan generar innovación en sus investigaciones. P. Rojas (Comunicación personal, 2021)

El segundo investigador es el profesor Esteban Aguilar Ramírez quién utiliza un proceso diferente para sus investigaciones. Sus investigaciones giran en torno a la Praxis Interactiva y se trata de la producción y creación de contenidos audiovisuales para difundir el quehacer filosófico contemporáneo. De igual forma que con la doctora Paula Rojas se le realizó una entrevista abierta al profesor para conocer su punto de vista y métodos utilizados al momento de generar investigaciones.

Para el profesor e investigador Aguilar hay dos factores que intervienen en sus procesos investigativos, el primero es la curiosidad. De tal forma que es un factor importante debido a que es el deseo como el interés de investigar, es el motor que nos permite generar nuevas ideas o soluciones. Aguilar considera que la curiosidad por investigar es un proceso natural que la mayoría de las personas tienen desde pequeñas, como cuando un niño quiere saber la historia o las capitales de un país. E. Aguilar (Comunicación personal, 2021).

Además, sugiere que dicha curiosidad por investigar recae también en los profesores universitarios, ya que en su caso los profesores que tuvo en sus primeros años de carrera lo impulsaron a que creara proyectos investigativos. El segundo factor es el proceso de formación, puesto que saber investigar no es llevar un curso en la universidad, el profesor considera que mucha relevancia tiene el camino que va recorriendo la persona investigadora, el cual es un proceso de aprendizaje y se puede decir que en dicho proceso hasta se puede llegar a madurar, en el sentido en que cuanto más proceso realice y camino lleve la persona más elementos, insumos, herramientas puede generar inclusive apropiarse correctamente de ellas para crear una mejor investigación académica. E. Aguilar (Comunicación personal, 2021).

Además, se compartió dicho conversatorio con los estudiantes de la Universidad Nacional de diferentes escuelas y grados, el cuál tuvo un alcance de 18 estudiantes donde el 56% eran estudiantes de otras escuelas fuera del CIDEA. Al final cada estudiante debía completar una breve encuesta para conocer su posición y opinión respecto a los procesos investigativos. Empezando con que el 61.1% de los estudiantes sí han realizado investigaciones, pero no todos lograron reconocer cuáles procesos, herramientas y métodos utilizaron. Solo el 40% de los estudiantes lograron reconocer qué tipo y herramientas utilizaron para sus investigaciones sobresaliendo las investigaciones cualitativas y cuantitativas.

El 77.7 % considera que en sus cursos universitarios no se trabajan la teoría y la práctica como un solo, como plantea la investigadora Paula Rojas, sino que son elementos por separado. Por tal motivo un 44% de los estudiantes no se sienten capacitados para crear investigaciones académicas por su cuenta, porque su proceso ha sido mayoritariamente teórico y muy pocos lo han podido llevar a la práctica. Incluso el 55,6% no conocía los procesos que mencionaron los investigadores entrevistados en la herramienta 2 y aquellos que sí reconocieron los procesos creativos eran estudiantes que pertenecían al área artística.

Todo esto evidencia cómo los estudiantes de la UNA tienen una carencia importante respecto a la creación de investigaciones académicas y además como desconocen sobre métodos, herramientas y procesos investigativos tanto que solo conocen los más usuales como los métodos cuantitativos y cualitativos, dejando de la lado o ignorado aquellos que utilizan procesos artísticos o creativos como los proyectos que se realizan en el CIDEA y por tal motivo son pocos los proyectos de este tipo que se llegan a publicar en las diferentes plataformas de la universidad.

En una de las herramientas participativas de esta investigación, se realizó un estudio sobre la validación de los procesos de creación artística en el Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística de la Universidad Nacional de Costa Rica y por esta razón se ejecutó una recolección de datos e información etnográfica de 5 estudiantes de las escuelas de Arte y Comunicación Visual y Danza del CIDEA, que realizaron sus investigaciones en el 2020-2021 cursando Licenciatura y Maestría respectivamente. Se escogió a este público meta debido a que ya han tenido un recorrido educativo y formativo sustancial de distintas metodologías de las artes y que las aplican en sus proyectos actualmente.

Como ejercicio de campo a partir de la observación, se realiza la técnica Registro Visual de los procesos y desarrollo de los proyectos investigativos de cada estudiante. En sus investigaciones hacen uso de medios visuales como fotografías de experimentación de materiales en el caso de los estudiantes de Arte y Comunicación Visual y de espacio con respecto a los estudiantes de Danza, mapas conceptuales para la sistematización de sus conceptos, aplicación de técnicas prácticas, presentaciones o videos, entre otras oportunidades. De esta manera, se minimiza

la posibilidad de alteraciones a la información visual que, como menciona Visocky (2018), brinda la oportunidad de registrar lo que el sujeto hace realmente en lugar de lo que dice que hace. Esta postura permite analizar la autogestión de conocimientos, pensamiento crítico y reflexivo y sistematización de evidencias del proceso en trabajos finales de creación artística de los estudiantes.

Seguidamente, el análisis de la información visual adquirida mediante la observación y contextualización, se implementa mediante la técnica sociométrica del Sociograma como guía para comprender la relación de variables, metodologías aplicadas y comportamientos pertinentes para la presente investigación. Buscando, observar lo que hacen en sus procesos de investigación y que permita un registro de información visual de las variables presentes en los procesos investigativos.

A partir de esta recopilación de datos se logró obtener información sobre el proceso de cada estudiante para sus Trabajos Finales de Graduación y seleccionar aquellos aspectos que entren en las siguientes categorías: Intención, el propósito de la investigación; Referentes, motivaciones y recopilación de ideas para gestionar sus proyectos; y Método, las decisiones finales que optaron para generar conocimiento.

Como producto final, el sociograma permite visualizar el recorrido creativo-investigativo de los estudiantes de las artes donde ambas escuelas utilizan herramientas y técnicas etnográficas en común para gestionar y exponer sus proyectos artísticos, como lo son la fotografía etnográfica, antropología visual, bitácoras, contenido audiovisual, entre otros. La categorización ayuda a distinguir el por qué de sus decisiones en estas investigaciones desde el pensamiento creativo y la creatividad artística, puesto que la intención de su trabajo donde para unos eran una preocupación cultural o una interrogante personal, prosiguen a adecuar sus referentes teóricos y visuales al método de creación artística desde su perspectiva crítica.

Cada decisión que toman los estudiantes proviene de un pensamiento creativo o lateral que se les ha inculcado durante sus años de carrera y en sus trabajos finales buscan la manera de converger la creatividad artística y pensamiento creativo en investigaciones de valor y con mayor asertividad.

5. Visibilidad de las investigaciones artísticas

La Universidad Nacional es una gran referente académico a nivel nacional y regional según lo indica el ranking "QS World University Ranking 2021", esto implica que existe una gran responsabilidad en cuanto a la administración y transmisión del conocimiento.

Una apropiada visibilización y acceso a las investigaciones generadas en la misma universidad, puede contribuir a que se genere aún más conocimiento, debates, pensamiento crítico, inclusive hasta a la validación o refutación del mismo. Por lo que se considera importante que el trabajo y los procesos realizados sean expuestos y así puedan crear un mayor empoderamiento de la comunidad universitaria y un impacto en la región como a la sociedad.

Sin embargo, en los sitios oficiales de la Universidad no se aprecia una gran visibilización de las investigaciones artísticas, tal y como se expone en el capítulo 4 de esta investigación: sobre cómo los portales que comparten información de investigaciones académicas realizadas por la UNA y sus estudiantes, programas, proyectos e investigaciones artísticas no se llega a encontrar mucha información sobre el área artístico incluso sus investigaciones pueden pasar por desapercibidas.

Destacando que esto no significa que la Universidad no produce investigaciones artísticas o programas enfocadas a su difusión, al contrario si existen solo que estos no poseen la visibilidad necesaria, algunos de ellos solo llegan a estudiantes que pertenecen al CIDEA y no se extienden al resto de la población estudiantil, según la encuesta realizada en la herramienta 2 el 88.9% de los encuestados confirmaron que no conocían medios de difusión de investigaciones o proyectos dentro de la Universidad, es decir la gran mayoría no reconoce cuáles medios pueden consultar o buscar para encontrar información al respecto.

El criterio anterior queda aún más evidenciado al analizar las páginas web de cada escuela del CIDEA (2021), donde si bien se puede encontrar mayor información de sus proyectos e investigaciones artísticas en comparación con los otros portales, la cantidad de investigaciones e información sigue siendo baja comparada a otras facultades, hasta desactualizadas ya que al navegar por su sitio son pocos los que pertenecen al período 2020-2021 y otras escuelas como la Escuela de Arte y Comunicación visual no cuentan en su página web una pestaña o apartado dirigido específicamente a investigaciones producidas por ellos o por sus estudiantes.

Por otra parte, los programas del CIDEA se han colocado como plataformas y espacios que están enfocados o tienen el objetivo de difundir, compartir o crear espacios de reflexión sobre investigaciones artísticas, de estos, principalmente podemos mencionar el Programa IAT y el Programa Iniciativas Interdisciplinarias.

Asimismo, es relevante recordar al encuentro anual "CIDEA Investiga", este busca directamente reunir a las escuelas del centro en este punto para tocar temas esencialmente ligados a la investigación. Primeramente encontramos al Programa IAT, este ha cambiado de nombre y de enfoque con el paso del tiempo, lo que ha dificultado el establecimiento del mismo en los últimos años y que los estudiantes no conozcan del trabajo o bien sobre la información que se puede encontrar sobre el mismo.

El anteriormente conocido ICAT (Programa Identidad Cultural, Arte y Tecnología) tenía como uno de sus enfoques el desarrollo de subprogramas de investigación y producción, enfocado en la promoción de la tecnología en y para el arte. En el período de 2017-2018 pasa a ser el Programa IA (Programa InterArtes UNA) y en el periodo 2020-2021 cambia nuevamente a Programa IAT (Programa Investigación Artes y Transmedia UNA, 2020) que de acuerdo a su misión y visión es un programa dirigido a la creación e investigación de tipo multi, inter y transdisciplinaria con la finalidad de ser un generador de sinergias para estimular la creación de conocimiento artístico. (CIDEA, s.f).

El IAT según está planteado, es la plataforma ideal para lograr la visibilidad de las investigaciones artísticas que se producen en el CIDEA, pero a la hora de revisar más a fondo la página y las investigaciones que promocionan, nos encontramos no solo con estos cambios de enfoque y de nombre sino que también la información que brindan está relacionada con su historia y sobre todo sobre

los diferentes cursos que brindan, pero no sobre procesos creativos o investigaciones artísticas como proponen en misión. Por lo tanto, se considera que no es un espacio que permita completamente la visibilidad de las investigaciones artísticas que se generan actualmente en la Universidad.
El Programa Iniciativas Interdisciplinarias por su lado, tiene una historia igualmente compleja y cambiante, en este momento es principalmente un fondo concursable para proyectos que involucren a más de una de las escuelas del CIDEA. Sin embargo, desde 2018 el programa se ha ido reinventando para que además de fondo concursable se pueda promover la visibilización de los procesos de creación artística que participan.

Esto así, con la iniciativa "Tejidos Colaborativos" que propone una ruta de acompañamiento, desde el desarrollo de una idea de investigación colaborativa, su formulación para el concurso del fondo, proceso de gestación y creación y después de esto una continuación con foros y conversatorios sobre los aprendizajes. Al igual que en el caso del programa IAT, los canales de comunicación se observan poco activos y con información de acceso público muy general.

Más adelante, el Encuentro CIDEA Investiga, es otro de los esfuerzos que se ha realizado en el CIDEA, por promover y visibilizar el trabajo investigativo de las escuelas de arte de la UNA. En el marco de este encuentro se desarrollan charlas, ponencias de proyectos y experiencias finalizadas o en proceso desarrolladas dentro del centro, foros de discusión de propuestas, ideas y proyectos, talleres de integración, reflexión y también, demostraciones artísticas. El encuentro CIDEA Investiga, tiene como propósito generar espacios de encuentro para personas interesadas en compartir y reflexionar en torno a los procesos de investigación artística. En este momento, nos encontramos en una situación en la que la tecnología y la virtualidad son clave para el desarrollo de actividades, desde el aprendizaje como tal, la práctica, el análisis y la difusión. Cada vez, las herramientas y las formas en las que se comparten los procesos cambian de manera más rápida.

En Plan Global Institucional 2004-2011 realizado por el Programa de Gestión de la Calidad Institucional junto con el Área de Planificación Económica, se muestran enormes preocupaciones en cuanto al avance tecnológico acelerado que estaba enfrentando la universidad en aquel momento y que 17 años después, continúa en constante aceleración. Los programas y los encuentros del CIDEA que buscan generar espacios de debate sobre la investigación en las artes son esfuerzos necesarios para la formación académica, sin embargo presentan deficiencias a nivel de visibilización de los mismos, en los que convergen principalmente los medios digitales.

A pesar de todo, los aspectos detectados como áreas por mejorar a nivel tecnológico continúan siendo mayores cuando hablamos de la sistematización y el archivo de los procesos de creación. Llevando a cabo este estudio hemos descubierto gran cantidad de proyectos de investigación realizados tanto por académicos como por estudiantes, que yacen en estantes o en formatos que se consideran obsoletos basándonos en que la creación de los dispositivos electrónicos para su lectura se han visto descontinuados o no se encuentran en el mercado y que por lo tanto con su contenido inaccesible.

Los Trabajos Finales de Graduación, por ejemplo, en este momento se siguen manejando en los espacios bibliotecarios en formato de disco compacto. El Sistema de Información Para las Artes (SIPA) según su descripción, tiene como una de sus finalidades recuperar, localizar y captar la información de las prácticas artístico culturales a nivel regional y nacional, es un departamento que sigue los lineamientos del CIDEA y al mismo tiempo trabaja bajo el sistema del SIDUNA.

Este espacio alberga un amplio catálogo referente a las artes, también almacena trabajos de investigación del centro. La mayoría de este material se encuentra en formato físico y debe ser solicitado directamente en las instalaciones del espacio. Acceder a los trabajos de investigación del centro como estudiantes es sumamente importante para mejorar las prácticas artísticas, comprender el contexto de los procesos de creación y debatir sobre los modos de conocimiento que convergen en la práctica artística del CIDEA.

Conclusiones

Al iniciar esta investigación se ha cuestionado que la carencia al acceso y la visibilidad de las investigaciones artísticas se debe a que estos procesos de creación artística no se encontraban validados como una ciencia dura y que la Universidad Nacional continúa arrastrando un modelo educativo enfocado principalmente en la pedagogía.

Según los datos recopilados, efectivamente, en la universidad existe poca exposición sobre los trabajos de investigación y creación artística del CIDEA. Con solamente el 1.18% de investigaciones halladas en el Repositorio Nacional y en UNA Red Académica, nuestra hipótesis e inquietud sobre la carencia de visibilidad de los procesos de creación artística ha sido corroborada con números. Por otra parte, después de analizar los procesos de creación artística y los programas del CIDEA, se ha descubierto que las razones de que estas investigaciones sean poco expuestas conllevan problemas de una complejidad que involucra la convergencia del acelerado avance tecnológico en las áreas de la bibliotecología, la archivística, el diseño y la informática.

De este modo, lo que se ha descubierto es que el acelerado avance tecnológico está jugando un papel importante, y se puede observar cómo esto perjudica el acceso al conocimiento, que puede inclusive, llegar a afectar el proceso formativo de los estudiantes. Es necesario que los estudiantes y la sociedad dispongan de medios adecuados para adquirir y debatir el conocimiento como el uso de las bibliotecas físicas y virtuales.

En época, la educación ha llegado a ser no solo presencial sino que también a distancia, virtual o remota, ha provocado que los estudiantes consulten más medios o plataformas digitales, pero algunas de ellas como la biblioteca del SIPA quedan rezagadas con el auge de la tecnología, ya que tiene toda su documentación en formatos físicos lo que perjudica a los estudiantes que están llevando sus cursos virtuales a tener un acceso limitado a la información y material ofrecido por la universidad para sus trabajos y proyectos.

Así pues, el SIPA trabaja con medios obsoletos como los discos compactos, donde en la actualidad son pocas las computadoras que aún pueden leer este tipo de dispositivos. Incluso si la tecnología sigue avanzando así y el SIPA no se actualiza pronto, puede perder gran parte de su documentación ya que no habrían ordenadores que puedan acceder al contenido de sus formatos obsoletos.

Similar con las plataformas y páginas institucionales del CIDEA y de la Universidad Nacional, que si bien son medios digitales tienen información desactualizada, muy pocos de ellos tienen información de proyectos o trabajos recientes además de que poseen un mal manejo o importancia de la difusión que estas plataformas requieren, para lograr ser medios reconocidos por la comunidad estudiantil.

Esto queda evidenciado con los resultados de la encuesta los estudiantes, donde no reconocen que existen medios que pueden utilizar para encontrar información o participar de charlas y espacios de reflexión sobre investigaciones artísticas. De este modo, si la visibilidad de las investigaciones artísticas dentro de la universidad y del Centro de Investigación y Extensión Artística son escasas, existiendo proyectos que hacen esfuerzos por lograr una mejor difusión de los proyectos, un aspecto a investigar entonces, es el impacto de estas investigaciones, fuera de la universidad.

Los esfuerzos realizados por el Encuentro CIDEA Investiga confirman que en la universidad y en el ámbito académico en general, se busca una validez de los procesos y metodologías empleadas en la investigación artística. Estos procesos son definitivamente válidos y definitivamente académicos, sin embargo, en los encuentros se ha buscado compartir no sólo el conocimiento generado como tal, sino que se han priorizado los procesos de creación artística para entender las formas de generar conocimiento.

Por otra parte, la otra área de mejoramiento es el manejo que se da en los medios de difusión de la universidad y del centro sobre los cambios y enfoques que ocurren a través del tiempo en los programas y servicios de la universidad y del CIDEA, es necesario que se actualice la información constantemente. El caso específico del Programa Investigación, Arte y Transmedia, (IAT) que ha sufrido numerosos cambios en los últimos años, lo que ha incidido en que el manejo en la comunicación del mismo no se comprenda del todo, o su enfoque sea confuso, provocando que los mismos estudiantes y la comunidad herediana no utilicen o participen en sus programas.

En otro orden de cosas, se ha localizado en el análisis de los Trabajos Finales de Graduación con la herramienta número 1, que otro aspecto a mejorar es el hecho de que en las escuelas de arte del CIDEA utilizamos sistemas de citación provenientes de las ciencias sociales, como la psicología y también de la educación.

Esto es curioso porque los tipos de proceso y metodología como bien se han mencionado son distintos a los de estas ciencias, sin embargo, da la sensación de que es necesario tomar estas herramientas para la validación del conocimiento. En la mayoría de los casos estudiados se puede observar cómo las decisiones provienen de la formación integral del estudiante como ser humano, del pensamiento creativo y de la experiencia individual.

Además con la herramienta número 2, se identifica que los estudiantes no se sienten preparados para realizar investigaciones académicas e incluso no se encuentran satisfechos con la formación que reciben en sus cursos respecto a las formas, metodologías y herramientas para generar investigación donde consideran que su preparación queda solo en la teoría pero muy pocos puedan llevarla a la práctica.

Es por ello que el presente estudio coincide con el profesor Esteban Aguilar con que es necesario que el estudiante tenga una formación constante y que le permita poner en práctica los procesos de creación para que la persona investigadora pueda generar conocimiento e investigaciones con mejores resultados.Igualmente se comparte el criterio que implementa la PhD. Paula Rojas en sus cursos, donde permite que sus estudiantes exploren en sus procesos creativos para que a partir de la práctica también puedan generar investigación, donde la teoría y la práctica sea un elemento unificado.

Así que se ha considerado necesario abrir más espacios para que los estudiantes puedan explorar cómo poner experimentar con sus procesos para que generen investigación o bien actualizar la malla curricular de las carreras universitarias para que los estudiantes reciban una mejor formación respecto a investigaciones académicas y las plataformas, metodologías, herramientas y técnicas que pueden utilizar.

Por tanto, queda a reflexionar que el conocimiento generado en el CIDEA es tan valioso como el generado en cualquier otro espacio académico, y que la validación de este está intrínsecamente ligado a su visibilización tanto en la universidad como fuera de esta. Este último aspecto es el que se localiza como la principal debilidad a la hora de referirnos a la accesibilidad, debate y transmisión del mismo.

Bibliografía

Aguilar, E. (2021). Comunicación personal, 11 de agosto del 2021.
Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística. (2021). Recuperado de: http://www.cidea.una.ac.cr/
CIDEA, (s.f) Historia del ICAT. Recuperado de: http://www.cidea.una.ac.cr/danza/172-icat/icat-historia/196-historia

Barone T, y Eisner E. (2012). Arts Based Research. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/292652307_Arts_based_research

Bono, E. (1994). El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. Barcelona: Paidós.
Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. Recuperado de: http://blogs.fad.unam.mx/asignatura/adriana_raggi/wp-content/uploads/2015/01/El-debate-sobre-la-investigaci-n-en-las-artes-2.pdf

Chanto, C. y Durán, M. (2014). Humanismo educativo en la sociedad del conocimiento. Revista Nuevo Humanismo, 2(1). Recuperado de: https://doi.org/10.15359/rnh.2-1.2

Csikszentmihalyi, M. (1998). Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Editorial Paidós.

Espíritu Z. (2018). Hacer pensar desde la investigación artística. Recuperado de: http://portavoz.tv/investigacion-artistica-una-aproximacion-panoramica/

Fallas Ceciliano, S (2003). Utilización del catálogo en línea del sistema de Información Documental de la Universidad Nacional por los usuarios de la Biblioteca “Joaquín García Monge”: grado de conocimiento. Heredia. Recuperado de: http://hdl.handle.net/11056/14555

Fuentes, J. y Tejeda, P. (2013). La creatividad visual: técnicas y aplicaciones. Dialógica de una lectura interpretativa del arte. Revista Creatividad y Sociedad. Recuperado de: https://issuu.com/josemiguelfuentesmartin/docs/la_creatividad_visual_tecnicas_y_ap

Marín-Viadel, R.; Roldán, J. (2019) A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. Arte, Individuo y Sociedad 31(4), 881-895. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Joaquin-Roldan/publication/335806831_Artografia_e_Investigacion_Educativa_Basada_en_Artes_Visuales_en_el_panorama_de_las_metodologias_de_investigacion_en_Educacion_Artistica/links/5d9ef51e92851cce3c918248/A-r-tografia-e-Investigacion-Educativa-Basada-en-Artes-Visuales-en-el-panorama-de-las-metodologias-de-investigacion-en-Educacion-Artistica.pdf

Pérez Arroyo, R. (2012). La práctica artística como investigación: Propuesta metodológicas. Editorial Alpuerto, S.A.,2012, Madrid.

Plan Global Institucional 2004 – 201, Universidad Nacional. Heredia. (2004). Recuperado de: https://documentos.una.ac.cr/bitstream/handle/unadocs/8103/Plan%20Global%20Institucional%202004-2011.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Programa Investigación, Arte y Transmedia. (2020). Recuperado de: http://www.programaiat.una.ac.cr/IATsite/index.php

Red Académica (2021). Recuperado de: https://redacademica.una.ac.cr/

Repositorio Académico Institucional. (s.f). Recuperado de: https://repositorio.una.ac.cr/

Rojas, P. (2021). Comunicación personal 11 de agosto del 2021.

Rosales, M. (2020). Formación artística universitaria, una visión desde la gestión cultural. Caso de construcción del plan de estudios de la Licenciatura en arte y creación. Ponencia presentada para el 4to. Encuentro Nacional de Gestión Cultural México. Oaxaca, México.

Salgado Correia, J. y Dalagna, G (2020). A Model for Artistic Research. 3rd Cahiers of Artistic Research. Universidad de Aveiro. Recuperado de: https://ria.ua.pt/bitstream/10773/28182/1/Correia%20and%20Dalagana_Chaier%203_A%20model%20for%20artistic%20research.pdf?fbclid=IwAR3-w1VtvrcY2sK3h05_PtOPJmcrhavC3bYeH7fNVHLJlVamd9HhjD2Doo0

Visocky O’Gradyh, J., y Visocky O’Gradyh, K. (2018). Manual de investigación para diseñadores. Blume: Barcelona.

Zúñiga, E. (2013). Experiencias Creativas para el Desarrollo Humano Sostenible: espacios para la formación profesional en Arte en Costa Rica. REDU. Revista de Docencia Universitaria. 11(1):265-284

Paper 2

Titulo: Navegación y Diseño

Palabras clave: user experience, exposiciones artísticas, diseño, plataformas digitales, comunicación visual, design thinking.

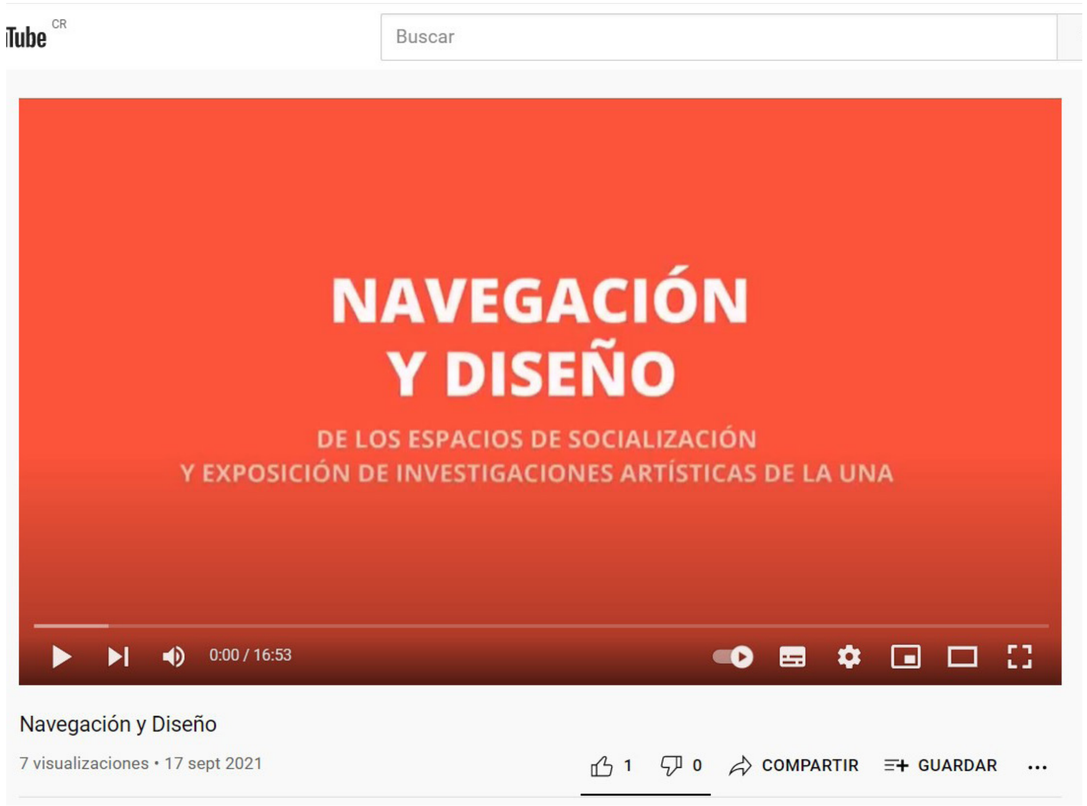
Resumen:

Contenido audiovisual que presenta una navegación rápida por las páginas institucionales de la Universidad Nacional y del CIDEA, aquellas que son de divulgación o encargadas de subir material investigativo, como lo son Tesis o Trabajos de Final de Graduación.

El análisis de estas plataformas digitales toma postura de acuerdo al criterio de User Experience y el Design Thinking para conectar con los usuarios y mayor exposición de los estudiantes e investigadores. Además se estudiaron los Trabajos Finales de Graduación del periodo 2020-2021 de las escuelas de Arte y Comunicación Visual y Danza para visualizar y presentar los procesos de creación artística como modos de generar nuevos conocimientos, sus procesos, enfoques teóricos y herramientas empleadas.

De igual manera, se analizan referentes de otras plataformas digitales con respecto al registro y visibilidad de trabajos de investigación con el objetivo de comprender las alternativas y oportunidades que existen en los medios digitales para compartir nuevos conocimientos.

El vídeo se puede encontrar en el siguiente link:
https://www.youtube.com/watch?v=SGFzw1uaxkc



Bibliografía

IDEO Design Thinking Sitio Web (2021). Recuperado de: https://designthinking.ideo.com

Interaction Design (2021). Recuperado de:https://www.interaction-design.org

Pontificia Universidad Católica de Perú (2021). Recuperado de: https://www.pucp.edu.pe

Red Académica (2021). Recuperado de: https://redacademica.una.ac.cr

Repositorio Académico Institucional. (s.f). Recuperado de: https://repositorio.una.ac.cr

UAL (2021). Recuperado de: https://www.arts.ac.uk

Universidad de los Andes (2021). Recuperado de: https://uniandes.edu.co

Universidad Nacional (2021). Recuperado de: https://www.una.ac.cr

Paper 3

Título: VISIBILIDAD DE LAS INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS EN PLATAFORMAS DIGITALES

Palabras clave: Visibilidad, Investigaciones Artísticas, Plataformas digitales, Comunicación visual, Pensamiento visual, Pensamiento de Diseño, Experiencia de Aprendizaje, Experiencia de usuario, Procesos de Creación Artística, Investigaciones Académicas.

Resumen:

Partiendo de un contexto inmerso en la digitalización, el presente artículo expone la oportunidad de las plataformas digitales para potenciar e incentivar las investigaciones artísticas del CIDEA, así como el empoderamiento investigativo de los estudiantes.

Las universidades son un pilar fundamental en cuanto a producción de conocimiento para la sociedad, de manera que, es esencial la divulgación y visibilidad de sus aportes investigativos. Sin embargo, la difusión de las investigaciones artísticas en los últimos años mantiene ciertos vacíos, algunos de ellos se deben por no aprovechar del todo las oportunidades que les brinda la tecnología digital. Los hallazgos de los métodos etnográficos empleados, como la encuesta y entrevista, permiten observar que existe un acercamiento y relación de la comunidad estudiantil con las plataformas digitales de la universidad, pero estas deben de implementar estrategias de comunicación y de diseño para responder a las necesidades de los estudiantes. Es por tal motivo que se realiza un estudio de universidades y entidades que aprovechan con mayor efectividad los medios digitales, logrando por medio de estos, visibilizar y compartir información pedagógica como de investigaciones académicas, generando espacios que incentiven el conocimiento de los estudiantes.

Introducción:

Refiriéndose al lenguaje, en el ámbito académico uno de los lenguajes que se utiliza es el verbal: oral y escrito. En la academia, según menciona Borgdorff (2010), la investigación se ha convertido en la función primordial, y en tal sentido, el lenguaje mayormente privilegiado es precisamente el verbal escrito, por lo que se considera que los lenguajes no verbales en investigaciones universitarias son atendidos en menor medida. Peculiarmente en las artes y específicamente en el CIDEA encontramos variedad de lenguajes con los que se investiga y para los que se investiga, gran variedad de investigaciones y de procesos de creación artística que no necesariamente corresponden a lenguaje verbal.

De esta manera se considera que la posición de las facultades, centros y escuelas de arte dentro del ámbito académico se puede ver en conflicto desde muchos aspectos, tal y como menciona Gonzalez (2013) “el lugar de las artes continúa siendo un espacio indeterminado y, por defecto, la legitimización de su impacto, divulgación y lógica interna ha quedado supeditada a seguir y a encajar de manera forzada en los estándares de lo que habitualmente llamamos ciencias duras.” (p.43). Con el soporte de tal afirmación se toman fundamentos del arte y la comunicación visual para analizar los espacios y herramientas utilizadas para divulgar las investigaciones artísticas, globalmente, en la región y en el CIDEA.

Debe notarse que para esta investigación se han de definir y separar dos escenarios, el primero y determinado más común, son las investigaciones y sus espacios de divulgación que continúan supeditados a los mecanismos utilizados en las ciencias duras. En este escenario permanecen aquellas investigaciones que son traducidas a un lenguaje verbal en formatos de artículos científicos, ajenos a modalidades creativas artísticas, tales como repositorios y revistas académicas. El segundo escenario, donde la investigación artística y los procesos de creación artística se muestran desde su propio lenguaje y que no necesariamente se aferra a metodologías y herramientas de las ciencias duras.

Para ambos escenarios, tomando en cuenta el contexto en que nos encontramos, se valora relevante que el auge de la comunicación digital es primordial en el desarrollo de espacios en los que se comparte información. Si bien, el compartir información en este momento y por medios digitales se contempla como algo cotidiano cuando nos referimos a los trabajos de investigación singularmente en el CIDEA, nos hallamos en conflicto, ya que los dos escenarios antes mencionados se pueden considerar como omitidos, puesto que no existen repositorios en el centro e investigaciones solo en formato físico.

Entonces, si para la academia la función primordial es la investigación y las artes ya de por sí se encuentran en un espacio indeterminado, los espacios de divulgación en el CIDEA se vuelven cruciales para el desarrollo de conocimiento en las artes y el acceso a la información artística. Se busca ahondar especialmente en el contexto inmerso en la digitalización, se busca entender las oportunidades que el mundo digital ofrece a la educación artística y la investigación. Se revisan los esfuerzos realizados en la región y en el CIDEA para recuperar y difundir la información académica en la comunidad estudiantil en un momento en el que la interacción educativa se logra a través de pantallas y aplicaciones digitales que en algunos casos no son creadas para tal uso, como lo son las redes sociales.

1. El pensamiento visual, el pensamiento de diseño y la experiencia de usuario

Desde que la interacción digital se ha vuelto primordial en el ámbito académico y tal interacción digital resulta sumamente visual se estudia la problemática que mueve esta investigación tomando en cuenta términos como pensamiento visual (visual thinking), pensamiento de diseño (design thinking) y experiencia de usuario (user experience), estos por su relación directa al área desde la que se desprende este estudio, la cual es el arte y la comunicación visual y también por su relación intrínseca con los medios de comunicación digital.

Como primer exponente, Rudolph Arnheim en 1969 se refiere al pensamiento visual como la primera forma de pensamiento y comunicación. Menciona que la percepción y el razonamiento van de la mano y que el pensamiento visual se desarrolla desde que tenemos la capacidad de ver. Por su parte Dan Roam (2008) se ha dado a la tarea de implementar y actualizar el término, además lo ha simplificado en metodologías y pasos para el desarrollo del pensamiento visual y para el análisis de imágenes. Roam (2008) indica 4 fases o estados del pensamiento visual, primero mirar, que se alterna con la segunda que es ver y que después le siguen imaginar y mostrar.

Por otro lado, según el sitio oficial IDEO una firma de diseño dirigida por Tim Brown, el término "pensamiento de diseño" no tiene definición por sí misma, pero se contempla como idea, estrategia, método y forma de ver el mundo. En esta descripción, convergen conceptos como creatividad e innovación, resulta ser un universo sumamente amplio que pone a disposición herramientas de diseño para el desarrollo de proyectos y actividades de múltiples disciplinas.

A pesar de que se considera que este término no tiene definición, con el estudio de Tim Brown (2008) se exponen parámetros y perfiles de lo que el diseño es y cómo las herramientas para resolver problemas pueden ser una real solución al abrumador acelerado avance tecnológico en el que nos encontramos. Tim Brown afirma que el diseño debe enfocarse en los valores y necesidades humanas, debe ser radicalmente colaborativo, debe pensarse visualmente y abordarse a través de la acción, la experimentación y la confianza en el usuario, temas que se abordarán más profundamente en los siguientes subtemas.

Experiencia de usuario es otro término considerado relativamente reciente y que hoy día principalmente encara las inquietudes que surgen con el auge digital y tecnológico. Es cierto que el diseño de un supermercado se puede pensar desde la experiencia del usuario, sin embargo cada vez más este término se acuña a las experiencias de los usuarios en los productos digitales. Entender cómo se navega un sitio web, una plataforma y cómo se comparte información en plataformas digitales, lo que requiere de un notable trabajo interdisciplinario de diseño de la experiencia del usuario.

Norman, Miller y Henderson (1995) dicen que un producto es más que solo eso, que es una cohesión e integración de experiencias. No es coincidencia que muchas de las bases de la experiencia de usuario desarrolladas por Norman, Miller y Henderson (1995) concuerden con el estudio de Tim Brown (2008) sobre el pensamiento de diseño, ya que ambos términos se desarrollan bajo la coyuntura de la expansión acelerada de la tecnología, el internet y la informática.

Claramente muchas de las inquietudes de ambos pioneros apuntaban a descifrar el futuro incierto de los espacios y productos en tiempos tecnológicos, el acceso a la información y la interacción del ser humano en tal contexto. Futuro al que ciertamente hoy nos enfrentamos, singularmente en el ámbito académico. En esta área, bajo la articulación de una educación que debió de modificarse, tal y como mencionan Cano et al. (2020) "la experiencia de aprendizaje está relacionada con el estudiante y es derivada de la experiencia de usuario" (p.52).

Hoy en día los salones de clase, talleres y laboratorios de los centros de enseñanza se han convertido en entornos virtuales de aprendizaje, en los que si bien, se han adaptado muchas de las actividades aún se encuentra en proceso de transformación. La forma en que se investiga y se comparte el conocimiento ha cambiado igualmente y debe de seguir cambiando, esperanzadamente para su mejora.

El aprendizaje en línea no es algo que surgió de la noche a la mañana o como medida de contingencia ante una pandemia, sin embargo es indudable que a raíz de esto el aprendizaje en línea se ha potenciado según afirma el Foro Económico Mundial (2020), así mismo Boneu (2007) afirma que los sitios de aprendizaje en línea son "interactivos, eficientes, fácilmente accesibles y distribuidos" y es que muchas de estas plataformas de aprendizaje son aplicaciones móviles que pueden ser accesadas en cualquier momento y lugar.

Esto quiere decir que desde dispositivos móviles se puede tener acceso a aplicaciones de mensajería y redes sociales, que son pensados y diseñados en la experiencia del usuario, pero también a la educación, repositorios e infinidad de aplicaciones de información y contenidos multimedia.

2. La importancia de generar contenido en las plataformas digitales

A partir del concepto de Sociedad de Conocimiento, o también conocida como Sociedad de Información (Castells, M. 1996), es que se establece la importancia y la contextualización del actual espacio-tiempo de las plataformas digitales para el uso y empoderamiento de los estudiantes e investigadores del CIDEA. Corresponde a lo denominado como era de la Información y la Comunicación. (Corchuelo, 2018).

Esto debido a que distintos aspectos de nuestra vida se ven inmersos en las tecnologías digitales, por lo que difieren en las prácticas culturales, modificándolas o transformándolas en nuevos paradigmas espacio-temporales que se arraigaron con lo digital (Crovi, 2018).

Ejemplificando lo anterior, si antes se solía archivar trabajos académicos e investigativos en formatos de CD 's, hoy en día esta no sería la opción más viable puesto que ya no se fabrican computadoras con lector de DVD. Cambios como estos aluden a las nuevas adaptaciones tecnológicas y por ende, culturales. El autor Nicholas Mirzoeff (2003) expresa que "la vida moderna se desarrolla en la pantalla", esto para argumentar la disciplina táctica de la cultura visual y sus aportaciones en el consumo de información, sus significados e interpretaciones en los medios visuales de comunicación.

Es esta interconexión entre la Sociedad del Conocimiento y la Comunicación donde se ubican las plataformas digitales como vehículo que influye en el consumo de una sociedad que busca el acceso y la cercanía de la información digitalizada. Por lo que en esta era digital crear plataformas tecnológicas educativas es de suma importancia. Monica Moya (2013), comenta en el artículo De las TICs a las TACs la importancia de crear contenidos educativos digitales, esto desde que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) se han convertido en herramientas habituales en nuestra vida diaria, transformando la forma de relacionarnos y de acceder a la información y al conocimiento,

han conseguido transformar la sociedad hasta el punto que el desarrollo tecnológico nos ha llevado ha crear una necesidad de tener conocimientos digitalizados. De esta forma se ha establecido que las tecnologías de la información han favorecido el acercamiento al conocimiento hasta llegar a gestionarlo, y esto ha provocado que hablemos de Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TACs), un claro ejemplo se puede observar en las páginas web qué sirve como principal fuente de conocimiento y medio de comunicación. (p.2).

De esta manera se establece que, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), son un conjunto de tecnologías desarrolladas que están a disposición de las personas, con la intención de mejorar la calidad de vida y que nos permiten realizar distintas gestiones con la información que manejamos o a la que tenemos acceso, de manera que además de gestionarla (recibirla-emitirla-procesarla), la podemos almacenar, recuperar y manipular, es decir, agregar contenidos, etc., esto en cuanto a acciones (Moya, 2013).

Estas Tecnologías de Información y Aprendizaje, han abierto un nuevo panorama para los sistemas educativos de replantearse nuevos espacios formativos, contenidos educativos, y por ello metodologías adecuadas que inciden en los procesos de enseñanza-aprendizaje, incentivando de crear y modernizar el conocimiento. Ahora teniendo en cuenta esa información, podemos establecer que la sociedad empieza a manejar las TICs, con la intención de gestionar y acumular la información que se genera, en la que el manejo de las tecnologías ya no es tanto el acumular y gestionar información, sino que su importancia radica en que esa información se transforma en conocimiento, por lo que las tecnologías deben facilitar el acceso al conocimiento y a su aprendizaje generando plataformas adecuadamente desarrolladas para compartir este conocimiento.

En este caso, se ubican las investigaciones universitarias académicas-artísticas como aportaciones de valor para todo público y como menciona Camilo Corchuelo (2018), las instituciones que mayor producen conocimiento en la sociedad son las instituciones universitarias. Además, agrega en su investigación como una consideración fundamental, la visibilidad de dichos conocimientos en distintos medios.

Aspecto que hace posible la disponibilidad de esta producción intelectual a la comunidad científica y permite aumentar la calidad de las publicaciones. Precisamente en esta investigación, la divulgación de las investigaciones universitarias es esencial y corresponde a una oportunidad de las plataformas digitales como un instrumento de empoderamiento y apropiación de conocimientos de los estudiantes. Asimismo, Corchuelo menciona 3 aspectos garantizados como parte de este argumento: la visibilidad, la identidad y la reputación digital de los autores y sus obras. A partir de esta era digital, el autor menciona que:

“En este contexto, la comunidad científica y académica del mundo ha encontrado una oportunidad para divulgar y visibilizar contenidos mediante bases de datos, repositorios, blogs, wikis, gestores bibliográficos, entre otros, que facilitan la transferencia de conocimiento de la academia a la sociedad”. (Corchuelo, C., 2018. Pág. 78-79). En los últimos años los repositorios digitales han adquirido importancia en la sociedad porque representan una fuente de información digital especializada, organizada y accesible para los lectores de diversas áreas; son sistemas informáticos dedicados a gestionar los trabajos científicos y académicos de diversas instituciones de forma libre y gratuita; fungen en cierta medida como un contrapeso a las bases de datos especializadas privadas cuyo acceso es restringido no sólo por el costo de sus anualidades sino también por la infraestructura y los servicios de las bibliotecas universitarias, tanto físicas como virtuales. (Girarte; Mariscal., 2017)

Existen distintas plataformas digitales donde cada una pertenece y responde a necesidades de usuarios diferentes. El estudio de la dimensión cultural en contexto costarricense es indispensable para señalar las plataformas digitales que mejor se le adecúan a su desenvolvimiento cultural y social. De acuerdo esto los autores de la investigación Jóvenes y tecnologías digitales. Diagnóstico del uso y apropiación de plataformas digitales en la zona conurbada del sur de Tamaulipas comentan que:

“Desde el ámbito académico, ha sido relevante comprender qué relaciones, capacidades y destrezas se desarrollan en el contexto del ocio y el tiempo libre, existiendo numerosos estudios que se centran en las pautas de sociabilidad y habilidades digitales en dichos contextos, a través de plataformas como videojuegos, redes sociales digitales y páginas web informativas” (Lemus, M., Bárcenas, C., Gómez, J. 2020. Pág. 89)

En ese sentido, Repositorios digitales para los procesos de formación e investigación en gestión cultural (Girarte y Ozrozco, 2017) pretende fundamentar la importancia de los repositorios digitales especializados en el ámbito educativo en un contexto de formación y profesionalización.

Qué cumpla con los requerimientos y necesidades técnico-metodológicas de un sistema de gestión de información abierto-colaborativo, y por el otro, proponga una forma de organización del conocimiento que atienda las necesidades de información en el proceso de formación y profesionalización, pero también como base de datos especializada que apoye a las investigaciones de diferentes disciplinas. Girarte Guillén y Mariscal Ozrozco (2017) definen 6 tipos de Plataformas de Información, pero para uso de este artículo usaremos tres de ellos (p.5-6):

1. Portales de información web regularmente basados en una plataforma que contiene notas informativas, publicaciones, artículos, videos, experiencias, convocatorias, etcétera. La información está organizada a partir de etiquetas o temas.

2. Sistemas de información catalogada donde se mezclan publicaciones, vídeos con fichas de registro y/o directorios especializados de infraestructura cultural, grupos artísticos, centros de investigación, etcétera.

3. Repositorios digitales universitarios que utilizan la plataforma por lo que los recursos informativos están organizados y dispuestos a partir de un sistema de catalogación estandarizado. Entre sus colecciones se encuentran materiales con temas relacionados con la gestión cultural como artículos, libros y tesis.

Analizado lo anterior, se decide consultar a personas universitarias, tanto de instituciones públicas como privadas, por ende fuera y dentro del CIDEA, acerca de su relación y uso de las

plataformas digitales con sus respectivas universidades. La encuesta a los participantes se hace por medio de la red social Instagram con su alternativa de aplicar encuestas de dos opciones, de manera que se realiza por medio de preguntas directas y cerradas donde nos cuentan su posición y participación de dichas plataformas.

Fueron un total de 425 personas participantes, donde se procede a que un 61% lee y visualiza contenido de valor desde su teléfono celular, el cual en promedio y para cuestiones de diseño, se utiliza desde una pantalla vertical que se desliza hacia arriba. Esto como observaciones en cuanto al diseño de su funcionalidad y estética en las plataformas digitales para incrementar el acercamiento diario y personal con los usuarios.

Con esto también se define que un 83% de personas universitarias utilizan más de 3 horas al día sus redes sociales o Internet, fenómeno de la Sociedad de Información, donde como parte de las tareas o actividades diarias, las plataformas digitales tienen un papel importante en la sociedad desde su celular.

Ahora de acuerdo a su participación con la institución adscrita, se encuentra un 82% de estudiantes que siguen en sus redes sociales páginas relacionadas a la carrera o universidad en la que estudia, mostrando ese interés por el contenido que genera la universidad y la gran oportunidad de que en esta plataforma se logre divulgar y visibilizar información y conocimientos importantes producidos en estas entidades educativas. Este resultado satisface de acuerdo al interés del estudiantado por permanecer y participar tanto de manera activa como pasiva, puesto que finalmente el 94% concluye que a final de cuentas estas plataformas podrían mejorarse. Estos resultados son el punto de partida para alcanzar la oportunidad de incentivar mejoras y uso de las plataformas digitales a beneficio de las investigaciones y conocimientos artísticos.

3. Repositorios digitales para investigaciones universitarias

Según el Diccionario de la Lengua Española (RAE, 2000, p. 1775), repositorio se define (del lat. repositorĭum, armario, alacena) como un “lugar donde se guarda una cosa” y, por ampliación semántica, el significado se extendió a diversos objetos como textos escritos, gráficos, etcétera. Es una herramienta donde se constituyen sitios para almacenar y resguardar información de forma centralizada y son accedidos, principalmente, desde redes informáticas o desde Internet.

Para Hermes Blanco, los repositorios son “una herramienta (un programa y un servidor) que permite almacenar y mantener objetos digitales (documentos de texto, audiovisuales, imágenes, etcétera) y hacerlos accesibles a través de la web. Incorpora herramientas de indización y descripción de los contenidos (metadatos) y facilita la visualización desde otros sitios web” (Blanco, 2011). Un repositorio se crea con el fin de producir un espacio donde se tenga acceso, con la ayuda de las tecnologías, en este caso la web, para almacenar diferentes tipos de documentos. Son bases de datos que pueden ser académicas, culturales, temáticas, institucionales, entre otras. (Blanco, 2011).

Los repositorios digitales tienen un florecimiento como un modelo abierto de comunicación cultural y científica en el mundo, brindando la oportunidad de difundir los conocimientos y dejando a un lado los aspectos comerciales (Girarte Guillén y Mariscal Ozrozco, 2017). Estos están evolucionando en el ámbito académico y científico, y diferentes instituciones educativas se preparan para brindar un conjunto de servicios a través de esos sistemas para la sociedad de hoy y del futuro, ya que se favorecen de las investigaciones realizadas por las instituciones educativas. Así, en términos institucionales el repositorio contribuirá a:

- Visibilizar la producción cultural y científica especializada que se genera en las instituciones universitarias.
- Apoyar o dar fundamento a las investigaciones que se realizan en las universidades.
- Facilitar el acceso a la información académica de manera abierta y libre.
- Conservación de colecciones digitalizadas a largo plazo de una forma segura y con posibilidad de interconexión con otros repositorios institucionales.
- Fomentar la creación de publicaciones electrónicas con rigor académico pero de libre circulación. Así mismo, compartir herramientas e instrumentos de autoedición y autoarchivo a investigadores, docentes, estudiantes y personal de la institución, para que registren sus trabajos científicos, artísticos, docentes y de aprendizaje. (p.15)

En documentos anteriores hemos analizado las plataformas y repositorios digitales de la Universidad Nacional y del CIDEA, donde encontramos varias problemáticas que perjudican su usabilidad tales como: que confunde al estudiante al estar direccionando constantemente a múltiples páginas alternas y que en dichos repositorios hay poca visibilización de investigaciones artísticas, sin mencionar el difícil acceso que se tiene de la mayoría de las investigaciones.

Por lo tanto, para esta investigación se desea ejemplificar con Repositorios de otras Universidades a nivel internacional que encontramos ser más eficientes, ya que se adaptan de mejor manera a las necesidades de los estudiantes, además cumplen con los criterios de Girarte Guillén y Mariscal Ozrozco (2017), algunas son:

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES, COLOMBIA.

- Su página web dispone de una excelente diagramación que permite al usuario encontrar con facilidad la información.
- Las investigaciones y el Repositorio está en la parte principal con fácil acceso.
- Gracias a la información general, noticias y anuncios da énfasis a la importancia de las investigaciones de este centro educativo e invita al estudiantado a seguir generando contenido y divulgando contenido.
- El acceso al repositorio digital tiene una amplia variedad de áreas de investigaciones con fácil disposición a cualquiera qué use la plataforma.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE PERÚ, PERÚ.

- Este amplio repositorio de las investigaciones está en la parte principal de la página, donde el usuario tiene fácil acceso.
- Las Tesis y Trabajos de Investigación universitaria se encuentran divididos en grados, donde con un buscador de palabras claves lleva al usuario a conseguir claramente los documentos qué le interesan.

UAL: UNIVERSITY OF THE ARTS LONDON, REINO UNIDO

- El diseño de la diagramación está perfectamente adecuado a un público meta artístico.

- El repositorio cuenta con información, noticias y diversas investigaciones y estudios académicos artísticos.

- La amplia variedad de diversos tópicos investigativos aumenta la visibilización e invita al estudiante a visitar y generar investigaciones artísticas.

4. La comunicación visual y el diseño gráfico en las plataformas digitales

Como se ha mencionado, la sociedad actual ha sido caracterizada por el uso de la tecnología y medios digitales, un mundo donde según Fontcuberta (2016) las imágenes circulan por la red a una gran velocidad y ya no tienen un papel pasivo, al contrario, gracias a la implantación de la tecnología digital y las redes sociales las imágenes han obtenido un mayor protagonismo (p. 9-10), debido a que la mayoría de nuestro tiempo como hemos mencionado se pasa entre las pantallas y espacios digitales.

Y dichos espacios utilizan en menor porcentaje los lenguajes verbales, ya que prefieren las imágenes y su cultura visual para la emisión de información, agilizar los procesos de comunicación y para crear aplicaciones más interactivas con el usuario, es por tal motivo que las imágenes y la comunicación visual se convierten en elementos importantes en la sociedad moderna. (Meza, 2018, p.4)

Por lo tanto, en este capítulo se estudia la recomendación de que una empresa, entidad y en especial las instituciones universitarias empleen estrategias de comunicación visual para poder llegar a impactar o comunicarse efectivamente con algún público en específico, además del porqué un buen diseño en sus productos y plataformas digitales es un factor determinante para que estas sean exitosas o no.

Por tal motivo se realizó una recopilación teórica y bibliográfica de expertos como: investigadores, diseñadores, educadores e incluso nuestro propio conocimiento como estudiantes de último año de la carrera de comunicación visual. Es así como es importante primero aclarar que la comunicación visual es el proceso o el sistema en el que se transmite información e ideas por medio de mensajes visuales (por ejemplo: colores, símbolos, signos e imágenes) los cuáles son difundidos por diferentes canales, en este caso hablaremos específicamente de la comunicación visual aplicada en las plataformas digitales, que son los medios más utilizados en la actualidad.

Entre los objetivos de la comunicación visual está obtener una interacción o respuesta por parte del receptor como también lo es producir conocimiento y sensaciones. Por otra parte, para que la comunicación visual sea eficaz se trabaja en conjunto con otras disciplinas como el diseño gráfico, ya que este puede gestionarse como una herramienta para la innovación.

La educadora en creatividad y diseño Kathryn Best en su libro “Management del diseño” (2009) describe como el diseño es una herramienta estratégica, táctica, operativa y que desempeña un papel estratégico en el establecimiento de sistemas y servicios, así como la determinación del modo en que la empresa o institución crea una experiencia positiva para sus clientes. Lo que permitiría no solo mejorar la experiencia sino también el servicio que reciben los usuarios, el diseño les generaría mayor valor a las plataformas digitales a través de la innovación (p.1).

Todo esto es aplicable a las instituciones educativas, ya que como se ha citado anteriormente el uso masivo de los medios tecnológicos genera un espacio para la aplicación y difusión de conocimientos pedagógicos, por lo tanto, existe una transición de espacios tradicionales como las bibliotecas a espacios digitales como páginas o sitios web.

Pero estos últimos caen rápido en la obsolescencia si no aplican un diseño o una buena estrategia de comunicación visual y es que un buen desarrollo de estos métodos puede generar que la educación se potencie como un producto digital bien diseñado. El especialista en diseño de multimedia y en docencia PhD. Luis Alberto Lesmes (2020) respalda nuestra opinión respecto como las instituciones educativas deben de aprovechar el potencial que ofrecen las plataformas digitales ya que estas permiten que la educación sea un proceso más rápido, fácil, interactivo, dinámico, atractivo como productivo y que sus programas digitales bien ejecutados pueden acompañar y complementar los procesos de enseñanza como de aprendizaje (p.1).

Pero el uso de estrategias comunicativas y de diseño no son garantía de un mejor proceso educativo, ya que, si estas no son ejecutadas correctamente o bien personalizadas según los valores u objetivos de cada institución, no suelen estar en constante actualización o son poco atractivas se tendría como resultado una plataforma inadecuada y poco visitada por los estudiantes.

Debido precisamente a su novedad y atractivo, puede parecer que el simple hecho de utilizar nuevas tecnologías introduce un elemento eficaz para mejorar el proceso educativo, sin embargo, como todo medio, no sólo pueden resultar inútiles, sino contraproducentes si se les da un uso incorrecto. Los errores educativos pueden reproducirse y aún amplificarse con los medios electrónicos. Por ello, es indispensable contar con una metodología que sirva como guía para determinar la forma de incorporar las nuevas tecnologías al acto educativo. (Ogalde, I., González M., 2008, p.33).

Por lo que no importa cuales sean los objetivos de la institución o los valores que desean comunicar, siempre será necesario que sus plataformas procedan de un proceso de planeación, análisis, diseño de contenido y de forma visual respaldadas en teorías de comunicación y diseño gráfico para que se pueda ejecutar el objetivo correctamente y obtener el resultado deseado.

Además, tanto en el diseño gráfico como en la comunicación visual uno de los elementos principales que se toman en consideración al momento de diseñar o crear una estrategia adecuada para cada Institución, es el perfil del usuario el cuál va dirigido la plataforma digital. La community manager española Silvia Ruby (2019) describe cómo los usuarios del internet en especial los jóvenes son personas muy impacientes, a causa de esto no suelen usar páginas web que duren mucho tiempo en

cargar y prefieren páginas que sean sencillas de navegar y aquellas que les generen más trabajo en lugar de respuestas.

Consideramos la posibilidad de que a partir de un análisis se descubre que el usuario descrito anteriormente es el perfil de los estudiantes de la Universidad Nacional, por lo tanto los encargados de las diferentes plataformas de la UNA gracias a la información recopilada de sus posibles usuarios ya tienen los datos necesarios para ejecutar la estrategia y así garantizar el éxito de sus plataformas como las siguientes: deben de comunicar en sus sitios digitales de manera concisa, fluida como directa y transmitir sus mensajes e información con tal sencillez que a los usuarios les sobre tiempo para entenderlos o bien encontrar lo que buscaban, sin bloqueos que "frustren" al estudiante, además tener en cuenta la psicología del color para obtener las interacciones deseadas y que permitan una buena lectura del texto.

En síntesis, lo ideal es que se diseñe con base a las necesidades del usuario o del estudiante en el caso de las instituciones universitarias y no solo enfocándose en diseñar un sitio digital atractivo, sí se realiza de esta manera se aportará valor al usuario y a la plataforma. Ya que, si recapitulamos, más que comunicar o vender un producto lo que se busca es generar una experiencia satisfactoria para el estudiante ya que de ahí también resulta la experiencia del aprendizaje como explicaban Cano el al. (2020). De esta forma se intensificaría la satisfacción del usuario/estudiante, lo que lo llevaría a utilizar de forma más constante la plataforma digital y su uso será indispensable para ellos.

Kathryn Best (2009) expresa que por medio de la creatividad se generan nuevas ideas y se descubren nuevas maneras de solucionar los problemas o encontrar nuevas oportunidades. Con la innovación se desarrolla un concepto del que se obtienen nuevos servicios y modos de gestionar las plataformas digitales, por último, gracias al diseño se crea un vínculo entre la creatividad y la innovación, el diseño permite modelar las ideas y convertirlas en propuestas prácticas, funcionales y atractivas para los usuarios. (p.2).

Además, las estrategias y el diseño no son exclusivas para sitios o páginas web también son aplicables a redes sociales. Los docentes Ogalde y González (2008) explican como muchas instituciones educativas utilizan redes sociales para mantener informados a sus estudiantes acerca de eventos, fechas importantes o novedades o canales de YouTube para transmitir conferencias o clases. (p.38), sin embargo a pesar de ser plataformas diferentes debe de existir un vínculo de diseño entre ellas, ya que esto permitiría "desarrollar productos y servicios integrados que incluyen los conocimientos, las habilidades y la experiencia de los directivos, expertos y consumidores" (Best, 2009, p.8).

En el caso de la Universidad Nacional de Costa Rica se logra encontrar otras plataformas diferentes a las que se analizaron en investigaciones anteriores, en este caso fueron dos canales de YouTube: UNA Comunica y Vida Estudiantil UNA CR, en las cuáles se puede encontrar conferencias, debates, información de eventos y vídeos informativos entre ambos canales se obtienen 6180 de suscripciones y hay vídeos con pocas visualizaciones por ejemplo de 14 vistas como hay otros que rondan hasta cifras de 46.603 visualizaciones, como es el caso de un vídeo publicado hace 6 años. (vídeo: UNA Mirada: Costo de la vida en Costa Rica).

Pero datos recopilados por el EEUNA (Estadísticas Estudiantiles de la Universidad Nacional) indican que para el 2020 se contaba con 14580 de estudiantes regulares matriculados, es decir ni mitad de los estudiantes siguen los canales anteriormente mencionados, inclusive se debe destacar que de esas suscripciones se desconoce qué porcentaje son estudiantes activos o bien si son personal docente y administrativo de la Universidad. De acuerdo a la encuesta aplicada en Instagram, también se obtuvieron resultados valiosos respecto a cómo los estudiantes interpretan y visualizan las plataformas digitales según su universidad, donde un 77% de los estudiantes consultados consideran buenas plataformas las páginas web y redes sociales de su respectiva universidad, sin embargo el 94% están de acuerdo de que pueden mejorarse.

Es decir no están del todo satisfechos con la presentación y la usabilidad de ellas, por lo tanto el diseño y las estrategias de comunicación corresponden a herramientas adecuadas para su enriquecimiento. Sin mencionar que con solo echar un vistazo a las diferentes páginas, plataformas, redes sociales y canales de YouTube de la Universidad se aprecia como existe un diseño y estrategia diferente para cada una, donde visualmente se recurre a la utilización de los colores institucionales como principal elemento para lograr cierta unidad.

Por medio de la estrategia se puede plantear un flujo y distribución de la información, la interacción que tendrá el estudiante con la plataforma asimismo la presentación de los contenidos, todo eso en conjunto permitirá lograr los objetivos y proporcionar coherencia en todos los mensajes que se emiten. Para crear una estrategia eficiente, los comunicadores visuales llegan a tomar en cuenta cómo perciben los estudiantes a la institución y como la institución desea ser percibida, a partir de ahí se elabora un plan de acción de comunicación que determinará los objetivos a mediados y largo plazo como las medidas y los recursos necesarios para lograr dichos objetivos.

La finalidad de las estrategias es asegurar que las plataformas sobrevivan y prosperen en un mundo donde la tecnología está en constante cambio y actualizaciones, en otras palabras es la guía en la que se plasma la forma en la que la Institución gestionará la comunicación con sus diferentes usuarios / estudiantes. Sin una estrategia de comunicación no sé podrá llegar a nuevos usuarios, por lo tanto, la visibilidad de la Institución de sus plataformas no incrementará.

5. Buenas prácticas

Ausin (2018) dice que las buenas prácticas (Best Practice) se entienden como experiencias, procesos y actividades que proceden como aconsejables o ejemplares, que deben repetirse y estudiarse. Desde el posicionamiento que se desarrolla en este estudio, se han analizado ejemplos de buenas prácticas digitales en el contexto regional como lo son los repositorios académicos de la Universidad de los Andes, la Pontificia Universidad Católica de Perú y la UAL, en donde desde el pensamiento visual, el diseño y la experiencia de usuario se evalúan como plataformas destacables en su usabilidad e interacción.

Por otro lado, se destacan dos ejemplos de prácticas que consideramos que se adecúan a los espacios de difusión y visibilidad de investigaciones artísticas. Primeramente, ajeno al ámbito digital, se estudia el encuentro de CIDEA Investiga desarrollado en el contexto donde se circunscribe esta investigación y que ha realizado esfuerzos destacables en los últimos años. El segundo, Society for Artistic Research es un ejemplo global de un ente organizado de investigación artística que dirige tanto un catálogo y una revista de investigación como un encuentro anual en el que se puede encontrar procesos de investigación artística.

CIDEA INVESTIGA

CIDEA Investiga ha sido un encuentro que el centro ha realizado con el fin de abrir espacios discusión y debate sobre, para y en la investigación artística y los procesos artísticos tanto de personas académicas, estudiantes y personas egresadas del centro. Este encuentro en particular eclipsa los antes mencionados escenarios de la investigación artística en el ámbito académico.

Da cabida a la exposición de investigaciones y artículos científicos realizados en el centro y también da extensión a investigaciones que no necesariamente tienen como fin culminar en un artículo científico, abre la puerta a aquellos procesos de creación artística que generan conocimiento en la academia y que se dimensionan desde diferentes lenguajes no solamente lenguaje verbal.

La razón de que este espacio sea una buena práctica o ejemplo de plataforma en esta investigación, no es solamente debido a lo extenso que este encuentro se ha vuelto, sino más bien a la capacidad resiliente de evolucionar cada año en relación a las necesidades de la comunidad y público al que apunta. En 2017 CIDEA Investiga realizó un proceso de sistematización que más adelante en 2019 fue utilizado como retroalimentación para mejorar los procesos de ese nuevo encuentro y en el que se detectó “la necesidad de la población CIDEA de espacios de reflexión y encuentro” según se menciona en la Memoria CIDEA Investiga, 2019 (p.9), así como la necesidad por sucitar una relación más directa con la comunidad y formar profesionales humanistas con pensamiento creativo, crítico y riguroso.

Para el año en curso el CIDEA Investiga ha tenido la capacidad de adaptarse a la necesidad de cambiar su formato a las plataformas digitales de mayor uso por su público meta, y ha cubierto los diferentes eventos y actividades de forma completamente remota y gratuita, abierta no solo a la comunidad estudiantil, sino al público en general.

Desde el pensamiento visual, se puede mirar e identificar visualmente la imagen de tal encuentro en redes sociales, ya que cuenta con una unidad visual identificable, se puede ver el color llamativo de su imagen y los elementos que indican el tipo de información que se comparte, se puede imaginar el tipo de contenido que trata y por último se puede mostrar cómo este espacio se ha nutrido de las necesidades de su público para su propia construcción.

Además, es importante mencionar que el encuentro ha generado una mayor participación de los estudiantes, pero no solo como observadores. Tal es el caso de un proyecto que ha sido objeto de análisis para esta investigación con anterioridad: Haciendo memoria: una retrospectiva ilustrada del San José a finales del siglo XIX por Arturo Rodríguez Segura un estudiante de Arte y Comunicación Visual que en el 2019 llegó a exponer su investigación que se encontraba en proceso. Se considera relevante hacer esta mención, ya que se le da valor al proceso creativo dentro de la Universidad y se visibiliza las investigaciones artísticas que están surgiendo dentro de ella.

Logrando empoderar a los estudiantes, ya que se le da la importancia y el reconocimiento que sus trabajos ameritan. Motivando además a la comunidad estudiantil a crear, mostrar y exhibir sus procesos creativos e investigaciones ya que se refleja cómo los estudiantes pueden ser los autores principales detrás de sus trabajos y dándoles el espacio necesario para demostrarlo. Como parte de las áreas a mejorar observadas en este ejemplo es que el CIDEA Investiga si bien, ha mejorado considerablemente con los años y se ha posicionado como un espacio relevante para la investigación en el CIDEA, aún podría implementar el uso de plataformas digitales en su manejo, así como un sitio web que se adapte a las necesidades investigativas del centro y los tipos de proyecto que se desarrollan.

También, que los procesos de sistematización y retroalimentación se proyecten a un plazo más largo en miras hacia el futuro digital y no solamente con mejoras inmediatas en cada edición del encuentro.

SAR (SOCIETY FOR ARTISTIC RESEARCH)

Luego tenemos a Society for Artistic Research, la cual es una sociedad internacional sin fines de lucro dedicada a desarrollar, vincular y difundir investigación artística como una práctica creadora de conocimiento. Fue fundada en el 2010 por artistas, académicos e investigadores de todo el mundo y en la actualidad es la única sociedad internacional de investigación artística en el mundo. SAR busca promover la investigación artística tanto dentro como fuera de instituciones académicas, además de facilitar una comunicación entre los interesados en dichas investigaciones. Generando un espacio para compartir, opinar y difundir el conocimiento de base artística y el resultado de prácticas como investigaciones del área artística.

Este espacio, se puede ubicar como una buena práctica en el segundo escenario planteado, ya que esta sociedad dedicada a la investigación tiene una apertura a los procesos de investigación artística sin la necesidad de que estos deban tomar herramientas de las llamadas ciencias duras para su legitimación. SAR cuenta con su propia revista JAR (Journal for Artistic Research), su propio catálogo de investigación y sus propios eventos. El sitio web de SAR, similar al repositorio de UAL está conformado por diferentes partes en las que se pueden encontrar desde noticias actuales hasta miembros de la sociedad, reportes anuales e información sobre las diferentes actividades.

Cuando se dirige hacia la revista JAR el material que se encuentra, expone directamente procesos de creación artística desde su concepción y conceptualización hasta los resultados más avanzados, en muchos casos no existe un producto final acabado, sino una investigación que continúa y se extiende. Se considera valioso que esta revista se respalda en la visualidad de su contenido y que cada artículo o proceso se visualiza en una interfaz distinta para cada proyecto singular dependiendo de las necesidades de cada uno.

Nuevamente a pesar de que este es un excelente ejemplo de buena práctica tanto a las plataformas digitales de SAR y JAR se considera que les es necesario madurar en cuanto diseño desde la experiencia del usuario y en cuanto a comunicación visual, en cuanto a difusión y publicidad de las investigaciones generadas y colocadas en tales plataformas. Además para esta investigación cabe recalcar que SAR contiene mayor cantidad de investigaciones de las artes visuales, lo que sería un aspecto a mejorar en el contexto del CIDEA donde existen artes escénicas, musicales y visuales.

Conclusiones

La Universidad Nacional debe de analizar sus espacios de difusión de conocimientos, en especial en el área de las investigaciones artísticas el cuál no se ha trabajado correctamente como hemos llegado a exponer tanto en esta investigación como en anteriores.

Los medios donde es más fácil compartir información ya no son los tradicionales como lo son las bibliotecas físicas, ahora son los medios digitales quienes han cobrado gran auge e importancia dentro de la sociedad. La vida cotidiana está inmersa en la tecnología digital, lo que genera una gran oportunidad para la educación ya que puede utilizar este fenómeno para generar una plataforma digital que no solo permita el acceso a la información de manera fácil y rápida, sino que funciona como una herramienta nueva para los estudiantes.

Esto debido a que encuentran una fuente para exponer, compartir, apoyar su conocimiento. En otras palabras, las plataformas digitales permiten abrir nuevos espacios formativos que inciden en la enseñanza y en el aprendizaje, modernizando a su vez el conocimiento para el empoderamiento investigativo. Sin embargo, para que las plataformas puedan realizar dichos trabajos es necesario que estas plataformas sean estratégicamente desarrolladas junto a estrategias de comunicación, experiencia de usuario y el diseño.

Tal es el caso de los repositorios digitales, que estos deben de tener la información organizada y accesibilidad para sus usuarios, teniendo en cuenta que sus usuarios son de diversas áreas y se debe responder a las necesidades y recursos de cada uno. Los repositorios son utilizados por las instituciones educativas para visibilizar sus producciones culturales y científicas además, fomentar la creación de publicaciones e investigaciones de carácter académico. Estás también deberían de responder y tener espacios adecuados para las áreas artísticas ya que en ellas también se crea conocimiento e investigaciones. De este modo, es importante incluir los procesos y lenguajes creativos de las artes, con diferentes formatos tanto visuales como audiovisuales y entre otros, no solo el escrito.

Si bien la Universidad como el CIDEA han implementado páginas educativas y plataformas digitales, estás aún tienen mucho camino que recorrer en términos de la experiencia del usuario. Las encuestas han revelado cómo los mismos estudiantes no están del todo satisfechos con el flujo de información o de usabilidad de sus plataformas.

La institución debe de crear análisis de sus plataformas y de los usuarios a los cuales quieren llegar, para comprender las deficiencias que presentan sus diferentes páginas y poder crear estrategias en conjunto de docentes, comunicadores visuales y diseñadores gráficos. De esta manera se logrará un mayor uso de las plataformas por parte de los estudiantes y la visibilidad de las diferentes páginas, redes sociales y canales que utilizan según la información que se necesite.

El papel de la comunicación visual y el diseño es vital para cumplir con los objetivos de la Universidad, permite garantizar una interacción / comunicación con el estudiante, donde exista una coherencia entre sus valores y los mensajes transmitidos en las diferentes plataformas. Cabe destacar que esta era tecnológica es caracterizada por estar en constante cambio, por lo tanto, las estrategias y el diseño se deben estar analizando y actualizando de igual forma para asegurar su interacción con los estudiantes.

Los descubrimientos de nuestra investigación nos han llevado a externar la preocupación respecto cómo en el arte se utilizan modelos tradicionales para difundir información o investigaciones artísticas que realmente no se ajustan al lenguaje artístico.

Esto ha quedado evidenciado en la Universidad Nacional y en el CIDEA donde las investigaciones de áreas como música, danza, teatro y comunicación visual deben de “traducirse” o realizarse en un lenguaje escrito para ser compartido con el resto de la comunidad académica, y por tanto, para que tal conocimiento sea validado. Lo que puede generar que no se aprecie o comprenda el proceso de creación artística que por sí mismo es investigación y en algunos casos los procesos que muchas veces no pueden ser explicados a nivel escrito u oral.

Bibliografía

Arnheim, R. (1969). Visual Thinking. London: University of California Press, Ltd.

Ausín, T. (2018). Buenas prácticas (Códigos de) = best practices (Codes of). EUNOMÍA. Revista en Cultura de la Legalidad, 239-248. https://doi.org/10.20318/eunomia.2018.4354

Best, K. (2009). Management del diseño. https://es.scribd.com/doc/57339043/Management-del-diseno-Kathryn-Best

Blanco, H. (2011). Repositorio de Ciencia y Cultura de El Salvador. http://www.cbues.org.sv/presentaciones_jornadas/redicces.pdf

Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. http://blogs.fad.unam.mx/asignatura/adriana_raggi/wp-content/uploads/2015/01/El-debate-sobre-la-investigaci-n-en-las-artes-2.pdf

Boneu, J. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. https://www.redalyc.org/pdf/780/78040109.pdf

Brown, T. (2008). Design Thinking. Harvard Business Review. https://new-ideo-com.s3.amazonaws.com/assets/files/pdfs/news/IDEO_HBR_Design_Thinking_9.pdf

Cano, S., Collazos, C. A., Flórez-Aristizabal, L., Moreira, F., & Ramírez, M. (2020). Experiencia del aprendizaje de la Educación Superior ante los cambios a nivel mundial a causa del COVID-19. Campus Virtuales, 9(2), 51-59. http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/734/412

Comité Organizador Encuentro CIDEA Investiga. (2019), Memoria CIDEA Investiga 2019.

Corchuelo, C. (2018). Visibilidad científica y académica en la web 2.0: Análisis de grupos de investigación de la Universidad de La Sabana. Centro de Tecnologías para la Academia (CTA), Universidad de La Sabana, Colombia. http://repositorio.filo.uba.ar/handle/filodigital/11233

Crovi, D. (2018). Sociedad del conocimiento y comunicación. Reflexiones críticas desde América Latina. D.R. © Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación. https://www.alaic.org/site/wp-content/uploads/2018/10/Libro-ALAIC-CONGRESO-MEXICO-2016.pdf

EEUNA (s.f.) Recuperado en octubre de 2021, de https://www.registro.una.ac.cr/see/index.php

Fontcuberta, J. (2016). La furia de las imágenes. http://www.galaxiagutenberg.com/wp-content/uploads/2016/09/La-furia-de-las-imagenes_web.pdf

Foro Económico Mundial. (2020) El aumento del aprendizaje en línea durante la pandemia de COVID-19. Recuperado en octubre de 2021, de https://es.weforum.org/agenda/2020/05/la-pandemia-covid-19-ha-cambiado-la-educacion-para-siempre-asi-es-como/

Girarte Guillén, J. L., Mariscal Orozco, J. L. (2017). Repositorios digitales para los procesos de formación e investigación en gestión cultural. Córima, Revista de Investigación en Gestión Cultural, 2(3).doi: 10.32870/cor.a2n3.6591.

Gonzalez, J. D. (2013). Investigar, crear, interpretar. Reconocimiento del trabajo de creación teatral como ejercicio investigativo. Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas, 8(1), 41-58. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4714929

JAR (s.f.) Recuperado en octubre de 2021, de https://jar-online.net/en

Lemus, M; Bárcenas, C; Gómez, J. (2020). Jóvenes y tecnologías digitales. Diagnóstico del uso y apropiación de plataformas digitales en la zona conurbada del sur de Tamaulipas. Universidad Autónoma de Tamaulipas, Facultad de Derecho y Ciencias Sociales, Centro Universitario Tampico-Madero s/n, col. Universidad Poniente, Tampico, Tamaulipas, México, C. P. 89109. http://web.a.ebscohost.com.una.remotexs.co/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=8473b77b-4910-4e65-bb73-78ecb4f299c2%40sdc-v-sessmgr01

Lesmes, L. (2009). Diseño de productos digitales educativos. https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/2895/4574

Mirzoeff, N. (2003). Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Paidós Ediciones.

Moya López, M. (2013). De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales. Revista DIM, (27), 1-15

Norman, D., Miller, J., & Henderson, A. (1995). What you see, some of what's in the future, and how we go about doing it: HI at Apple Computer. Conference Companion on Human Factors in Computing Systems, 155. https://doi.org/10.1145/223355.223477

Ogalde, I. y González, M. (2007). Nuevas tecnologías y educación: Desarrollo, uso y evaluación de materiales didácticos. México: Trillas. https://www.researchgate.net/publication/235701208_Nuevas_tecnologias_y_educacion_Diseno_desarrollo_uso_y_evaluacion_de_materiales_didacticos

Pontificia Universidad Católica de Perú (s.f.) Recuperado en octubre de 2021, dehttps://www.pucp.edu.pe/

Roam, D. (2008). Tu mundo en una servilleta. Resolver problemas y vender ideas mediante dibujos. Gestión 2000.

Rubí S. (2019). La importancia del diseño en los productos digitales. https://uepsilviaweb.com/marketing/la-importancia-del-diseno-en-los-productos-digitales/
Society for Artistic Research (s.f.) Recuperado en octubre de 2021, de https://societyforartisticresearch.org/

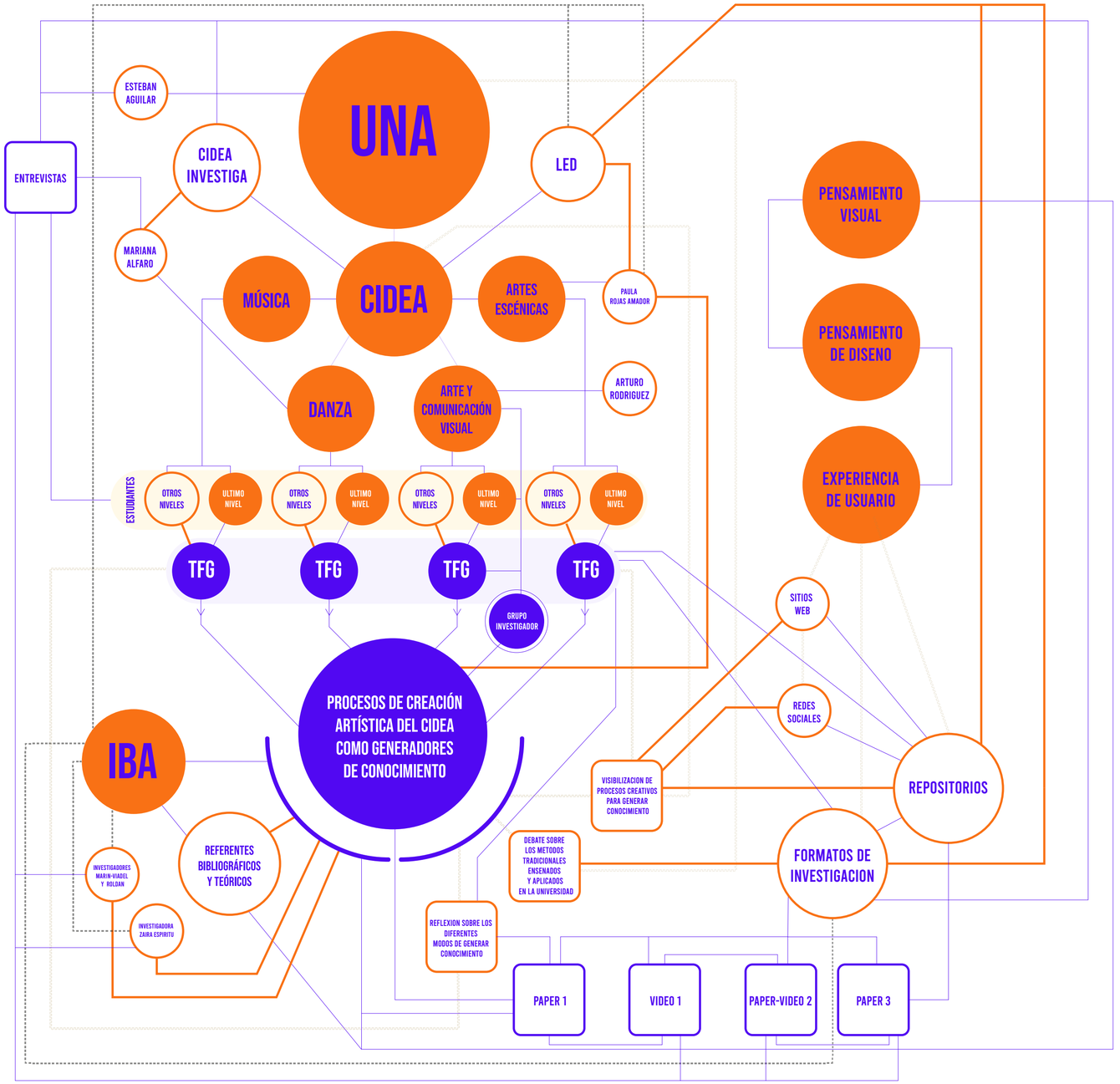
UAL (s.f.) Recuperado en octubre de 2021, de: https://www.arts.ac.uk/

UNA Comunica—Youtube. (s. f.). Recuperado en octubre de 2021, de: https://www.youtube.com/c/UNAComunica

Universidad de los Andes (s.f.) Recuperado en octubre de 2021, de https://uniandes.edu.co/

Vida estudiantil UNA CR—Youtube. (s. f.). Recuperado en octubre de 2021, de: https://www.youtube.com/user/webvve

SOCIOGRAMA



AGENTES

- AGENTES NO ORGANIZADOS
- AGENTES ORGANIZADOS
- AGENTES POR ORGANIZAR

PRODUCTOS

- PRODUCTOS TANGIBLES
- PRODUCTOS NO TANGIBLES

RELACIONES

- RELACION INDIRECTA / POR INVOLUCRAR
- RELACION DIRECTA / INVOLUCRADA
- RELACION ESPECIFICA IBA
- RELACION ESPECIFICA PRODUCTO

Cuadro de agentes y agendas

Agentes y Agendas

Agentes Organizados

1 Estudiantes Lic. de Artes Escénicas

Análisis F.O.D.A.

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Realizan investigaciones para así producir y proyectar sus obras con un mensaje en específico. Integran conocimientos, habilidades y destrezas para la realización de procesos artísticos, educativos y de gestión cultural.	Deducimos que se ha Impulsado al estudiante a investigar para crear sus propias obras y por esta razón estos han logrado llevar sus performances fuera del ámbito universitario.	Cómo aplican sus experiencias performáticas a la investigación, tanto dentro como fuera del ámbito universitario.	Espacio de reflexión respecto a los resultados emergentes respecto a sus propias metodología empleadas.	La experiencia investigativa y la forma en que demuestran su trabajo final, los resultados de su investigación.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Especialización en investigación basadas en las artes.	Ampliar la multidisciplinariedad dentro de sus investigaciones.	Poca divulgación de sus investigaciones y proyectos realizados a través de sus obras o performance.	El auge del arte cinematográfico, que cobra mayor importancia entre el público en comparación que el mensaje o los temas que tratan las obras teatrales o performativas

Agentes y Agendas

Agentes Organizados

2 Estudiantes Lic. de la Escuela ACV

Agendas

Evidentes	No Evidentes
Investigaciones en dos modalidades: seminario y evento. Formación de profesionales en las artes visuales con variedad de especialidades entre diseño y arte. Desarrollan actitudes, conocimientos, destrezas académicas y profesionales para ejecutar proyectos de comunicación visual con enfoques y herramientas interdisciplinarias.	Creemos que se estimula el criterio propio del estudiante y el vínculo entre diseño y arte, ya que en la mayoría de sus trabajos son ellos mismos quienes eligen los temas o las técnicas a utilizar. División entre énfasis al mantener posturas distintas, ya que el estudiante solo se especializa en arte o en diseño, no lleva una formación en ambas en su respectivo énfasis.

Aportes

Conocer cómo sus bocetos, prácticas, exploración y procesos de creación artísticos influyen en sus proyectos investigativos.

Además de conocer / entender cómo son o influyen los procesos de creación de los diferentes énfasis artísticos.

Beneficios

Visualización de los procesos de creación artística de diferentes énfasis como investigación.

Criterios

Los procesos y las metodologías que utiliza cada énfasis para llegar a un objeto final o bien para resolver un problema específico.

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
Variedad en investigaciones y productos por los diferentes énfasis presentes en la Escuela.	Ampliar su multi-disciplinariedad, no solo con los énfasis presentes en la escuela. Recibir mayor apoyo por parte de la escuela para que los estudiantes desarrollen investigaciones fuera de la malla curricular.	Escasez de investigaciones, solo se da en el último año universitario Se generan pocos espacios de divulgación de los trabajos / investigaciones realizadas ya sea en en la escuela o en el propio CIDEA.	Socialización casi escasa de investigaciones artísticas creadas en la escuela por estudiantes. Poco apoyo a investigaciones artísticas, principalmente económico, por lo que casi no se producen investigaciones IBA fuera de la escuela. Mayor apoyo y relevancia hacia animaciones y producciones audiovisuales.

Agentes y Agendas

Agentes Organizados

3 Estudiantes de Maestría de Danza

Análisis F.O.D.A.

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Realizan talleres como medios de investigación, a partir del conocimiento aprendido en su carrera, para fortalecer el ámbito de la formación dancística y coreográfica.	Induce a los graduados a que se especialicen más al lado de la enseñanza en su vida profesional, esto debido a que no se les prepara para ejercer como bailarines profesionales.	Información respecto a cómo crean de investigaciones por medio de talleres artísticos.	Que sus investigaciones logren mayor exposición y no se queden solo en su respectiva escuela.	Su experiencia y resultados en la práctica artística ejercida por los talleres para crear investigación.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Desde los primeros años de carrera se les enseña y ponen en práctica la creación artística propia, no crean copias o repeticiones de obras. Ingresan al mercado laboral con experiencia investigativa, lo que les ayuda a generar obras / espectáculos innovadores.	Mayor visualización de sus procesos creativos que terminan generando conocimiento o investigaciones.	Que son reconocidos solo por danzar y enseñar, no por la teoría y práctica que realizan para generar investigación.	Con la pandemia covid-19 y los espacios dancísticos cerrados o restringidos, provoca un traslado hacia la modalidad virtual, limitando los procesos de creación y talleres artísticos creados para investigaciones.

Agentes y Agendas

Agentes Organizados

4 Estudiantes Lic.de Música

Agendas

Evidentes	No Evidentes
Proceso de creación artística por medio de concierto o recital público acompañado de un análisis musical.	Se infiere que hay un Impulso mayor al modelo académico, esto por que es común ver reproducción de obras ya creadas y no obras realizadas por los estudiantes como resultado de su proceso de creación o investigación. Escuela más aislada y reservada con respecto a las demás escuelas del CIDEA. Ya que no suelen crear investigaciones (interdisciplinario) con las otras escuelas del CIDEA.

Aportes

El manejo de un estudio práctico, constante y disciplinado de los procesos artísticos tradicionales.

Beneficios

Espacio de reflexión y debate de los resultados emergentes respecto a sus metodologías empleadas para sus investigaciones artísticas.

Criterios

Cómo generan conocimientos nuevos al utilizar métodos y modelos tradicionales.

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
La forma en que generan Conocimientos y productos al poner la teoría en práctica.	Ampliar su visión respecto a otros modos de crear Investigación a partir de su aprendizaje artístico. Crear obras / investigaciones propias a partir de otras metodologías.	Poco espacio para la exploración de creación propia. Apego hacia la reproducción de obras musicales ajenas.	No hay una gran demanda en el país por el sector musical, por lo tanto mucho menos en las investigaciones derivadas de estas.

Agentes y Agendas

5 Grupo Investigador

Agentes Organizados

Análisis F.O.D.A.

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Interés por validar, demostrar que se puede generar conocimiento por medio de los procesos creativos. Intención de visibilizar las IBA	Cuestionar los métodos tradicionales y posturas positivistas impulsadas en la Universidad Nacional.	Un trabajo multidisciplinario con un análisis crítico con perspectivas variadas, ya que los miembros pertenecen a diferentes énfasis artísticos.	Exponer los conocimientos y modos de conocimientos generados a través y por medio de procesos de creación artística.	Trabajo multidisciplinario y análisis de otras investigaciones basadas en las artes para convalidar las artes en espacios del saber.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Conocimientos sobre diferentes procesos de creación artística. Como pintura, diseño gráfico, diseño textil y diseño ambiental.	Conocer o trabajar con investigadores del CIDEA que cuentan con la experiencia en el tema dentro y fuera del ámbito universitario.	Poco espacio de socialización para obtener información debido a la restricciones por la pandemia covid-19.	El poco registro que existe sobre los procesos creativos que han utilizado los estudiantes para generar sus investigaciones.

Agentes y Agendas

Agentes NO Organizados

1 Universidad Nacional (UNA)

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Conocimientos sobre distintas metodologías y herramientas investigativas. Multidisciplinariedad en investigaciones académicas.	Se enfoca y difunden menos IBA en comparación con otras investigaciones por priorizar otras carreras y sus respectivos métodos.	Permite espacios investigativos en las diferentes carreras (parte de la malla curricular) de la Universidad. Fondo económico para apoyar algunos proyectos de los estudiantes.	Otros métodos de creatividad y artísticos para enriquecer sus investigaciones. Espacios para que los estudiantes puedan ejercer su conocimiento para participar en proyectos investigativos.	Universidad estatal y enfoque humanista.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
Análisis F.O.D.A.	Variedad de investigaciones y reconocimientos. Cuenta con profesionales e investigadores de diferentes áreas. Espacios para realizar investigaciones académicas.	Visibilidad y enseñanza de perspectivas, metodologías e ideologías contemporáneas.	No hay gran difusión o visibilización de investigaciones generadas dentro de la Universidad. Principalmente aquellas que pertenecen al CIDEA.	No hay apoyo económico para todos los proyectos investigativos. Desactualización de recursos, malla curricular. (para la enseñanza y práctica de otros métodos de investigación no convencionales)

Agentes y Agendas

Agentes NO Organizados

2 CIDEA
Centro de investigación, docencia y extensión artística

Análisis F.O.D.A.

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Creación y difusión de investigación artística de arte, música, escénicas, danza.	Aferrarse a métodos tradicionales. Escasos recursos, ya que se cree que el sector artístico tiene menor importancia que otras escuelas de la UNA.	Valer aportaciones en aspectos multidisciplinarios gestionados entre las 4 escuelas del CIDEA.	Tiene programas que incentivan la investigación como la práctica de disciplinas artísticas	Producciones e investigaciones multidisciplinarias.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Pueden participar en programas del CIDEA que promueven y enriquecen los proyectos de los estudiantes.	Generar nuevo conocimiento a través de prácticas y técnicas de creación artística. Ampliar los programas de investigación y recibir más apoyo para generar investigaciones artísticas.	Gestión investigativa menos fortalecida.	Menor difusión de investigaciones a diferencia de otras áreas de la UNA. Poco espacio para generar investigación artística que no esté dentro de la malla curricular.

Agentes y Agendas

Agentes NO Organizados

3 Docentes del CIDEA

Análisis F.O.D.A.

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Formación de profesionales en las artes capaces de producir, enseñar y analizar destrezas artísticas, de gestión cultural y educativas.	Pueden estancarse en metodologías y procesos tradicionales y poco innovadores. Algunos profesores intervienen su criterio personal en las investigaciones de sus estudiantes, influyendo en el proceso de estas.	Experiencia y conocimientos de los procesos de creación artística de la UNA.	Nuevas perspectivas y componentes reflexivos para la formación y capacidad de análisis de las nuevas generaciones de la comunidad del CIDEA.	Planificación, evaluación y debate de sus propias posiciones como artistas, educadores e investigadores.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Experiencia en investigaciones académicas. Sus trabajos tienen mayor apoyo por parte de la Universidad Nacional.	Incentivar en los estudiantes nuevos métodos para abordar las investigaciones basadas en las artes.	Algunos interponen sus criterios personales. No comunican o enseñan a sus estudiantes todo el conocimiento que poseen respecto a los diferentes métodos de investigar y generar conocimiento.	Docentes que no incitan o motivan la investigación en las carreras artísticas.

Agentes y Agendas

Agentes por Involucrar

1 Estudiantes de primer ingreso de la UNA

Análisis F.O.D.A.

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Las investigaciones de las que están acostumbradas a realizar son de tipo establecida por el MEP y métodos tradicionales.	Solo conocen las investigaciones positivistas que se les enseñan en los colegios, donde su criterio personal no es necesario.	Estudios generales de contexto costarricense. Su perspectiva respecto a las investigaciones acádemicas y los procesos creativos.	Oportunidad de un aprendizaje variado y actualizado desde su temprana formación y un espacio para que puedan tomar sus propios criterios investigativos.	Que se puede identificar cuál es el conocimiento que tienen respecto a la creación de una investigación académica y sus herramientas.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Mayor conocimiento de las tecnologías y los problemas actuales.	Conocer desde los primeros años de carrera sobre investigaciones artísticas. Crear mejores investigaciones al conocer diferentes métodos investigativos.	Bagaje educativo tradicionales que se enfocan en otras áreas del saber y no artísticas. Poco interés del estudiante sobre crear investigaciones	Poca experiencia con los procesos de creación e investigación. El conocimiento sobre cómo crear una investigación es baja o nula. crear una investigación es baja o nula.

Agentes y Agendas

Agentes por Involucrar

2 Zaira Espíritu

Análisis F.O.D.A.

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Presenta una reflexión sobre las IBA y como son los procesos y las prácticas artísticas / creativas se acercan a la producción de nuevos saberes.	Se infiere que la investigadora ve las experimentaciones artísticas como una herramienta para la vida, ya que ha mencionado en varias ocasiones como estas pueden aportar al mundo.	El conocimiento que ha obtenido tanto como profesora e investigadora artística sobre el tema de prácticas artísticas como generadoras de conocimiento.	Conocer la perspectiva de un profesional en el área de arte, educación e investigación sobre la IBA en un contexto similar al nuestro. (Latinoamérica- México)	Visibilizar la investigación basada en las artes como un modo de generar nuevos saberes.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Información sobre la experiencia, opinión, perspectiva del tema IBA actualizado y cercano en fechas como contexto. (México, 2018)	Conocer el criterio de una persona con mayor información investigativa sobre el tema de IBA Conocer otras perspectivas como las ciencias antropológicas, docencia y artística.	El contexto al no ser exactamente el mismo puede tener aspectos diferentes que no pueden ser analizados o contemplados para nuestra investigación	El concepto de IBA sufre de variaciones constantes y dependiendo del investigador recibe una definición diferente.

Agentes y Agendas

Agentes por Involucrar

3 Marín-Viadel y Roldán

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Busca la validación de las metodologías de las artes en la investigación. Proponer el IBA desde la investigación científica hacia la creación artística para usar sus formas, conocimientos y saberes.	Se dice que la investigación y los conceptos principales generados son solo de personas con influencia artística, así que no hay respaldo de otras perspectivas para aportar a otras investigaciones ajenas a este campo.	Verificación y respaldo de las investigaciones basadas en las artes y su aportación valiosa en los procesos de creación artística.	Visualización de sus aportaciones al IBA en contexto del CIDEA y ampliar su reflexión.	Manejo de conceptos que evidencian las aportaciones de las metodologías artísticas a la investigación.

Análisis F.O.D.A.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Integrar nuevo concepto de A/r/tografía que abarca aspectos importantes del arte como generadores de conocimiento.	Exponer y reflexionar en el CIDEA sobre el IBA, educación y formación artística e investigaciones.	Poca difusión de la investigación en diferentes carreras artísticas y aportar nuevos métodos para las artes y otras disciplinas.	Concepciones positivistas y tradicionales que no incluyen a las artes como medio para generar conocimiento.

Agentes y Agendas

Agentes por Involucrar

4 M.A Paula Rojas Amador

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Busca que sus estudiantes realicen trabajos prácticos con análisis teóricos para que elaboren así sus propios proyectos.	Se infiere que la profesora deja de lado la forma impresa para comunicar o difundir teorías y proyectos artísticos, hay un traslado hacia los medios digitales.	El conocimiento y la experiencia de utilizar la teoría en conjunto de los procesos y las prácticas artísticas para crear investigaciones, que derivan en un proyecto: LED	El conocimiento y la experiencia de crear investigaciones basadas en las artes dentro del CIDEA. Difusión del proyecto, generando un espacio para el debate o la reflexión del tema dentro del CIDEA, por el programa que ha creado la docente Rojas llamado laboratorio escénico digital (LED)	La forma en que lleva sus propuestas investigativas hacia plataformas digitales La teoría para generar investigación / creación artística al mismo tiempo.

Análisis F.O.D.A.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Se crean vínculos de creación, investigación y docencia con la Escuela de Música y la Escuela de Danza por medio de laboratorio LED.	Obtener una guía o idea de cómo difundir la IBA de los estudiantes de Licenciatura / Maestría del CIDEA al resto de la población estudiantil, es decir visibilizar estos proyectos.	Que existe no existe o hay un vínculo más débil con una de las escuelas del CIDEA, la escuela ACV. Poco conocimiento por parte de la población estudiantil de las investigaciones y proyectos que ha realizado sobre el tema de IBA o procesos creativos.	Sus investigaciones y teorías están relacionadas mayoritariamente con los temas de plataformas digitales y el teatro.

Agentes y Agendas

Agentes por Involucrar

5 Lic. Esteban Aguilar Ramírez

Análisis F.O.D.A.

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Sus investigaciones giran en torno a la Praxis Interactiva y se trata de la producción y creación de contenidos audiovisuales para difundir el quehacer filosófico contemporáneo	Se infiere que el trabajo del investigador gira alrededor de incentivar la investigación de todas las áreas desde la filosofía.	Perspectiva del quehacer filosófico contemporáneo en procesos investigativos y la difusión de las investigaciones dentro de la UNA.	Reconocer y analizar la investigación de otra área del saber ajena al campo de las artes dentro de la UNA.	Experiencia y curiosidad de los investigadores para plantear problemas y soluciones. La Praxis Interactiva y el quehacer filosófico contemporáneo para generar conocimientos.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Investigaciones dentro de la UNA mediante la Praxis Interactiva como alternativas para aportar a los campos del saber.	Abrir nuevos enfoques y caminos investigativos que beneficien la visibilidad de investigaciones artísticas.	Hace falta mayor diálogo entre las escuelas de Filosofía y las Artes para incentivar las investigación por medio de procesos de creación artística.	Se continúe la aplicación de métodos investigativos ajenos a los creativos y artísticos.

Agentes y Agendas

Agentes por Involucrar

6 Lic. Arturo Rodríguez Segura

Análisis F.O.D.A.

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Integra conocimientos, habilidades y destrezas para la realización de procesos artísticos y de gestión cultural.	Se infiere que trabaja sus obras y procesos creativos mediante el pensamiento visual y así solucionar problemas investigativos.	Procesos de creación artística como generadoras de investigación y conocimientos. El conocimiento y experiencia de un estudiante del CIDEA que genera procesos creativos e investigación.	El proyecto aporta contenido y repercusiones valiosas para la investigación mediante la acción de hacer y criterios artísticos.	Elementos y herramientas del diseño gráfico para solucionar problemas de gestión cultural y social.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Es un estudiante de ACV con una investigación sustentada en procesos, técnicas y métodos artísticos.	Visibilizar las investigaciones artísticas dentro y fuera de la Universidad. Empoderamiento de los estudiantes, para motivar que sigan generando investigaciones artísticas.	Falta mayor difusión de su trabajo en la misma universidad para alcanzar a más personas y oportunidades de empoderamiento investigativo.	Todavía en otras escuelas de la universidad fuera del campo de las artes, no se le asocia las artes con investigación.

Herramientas Participativas

Herramienta 1

Collage

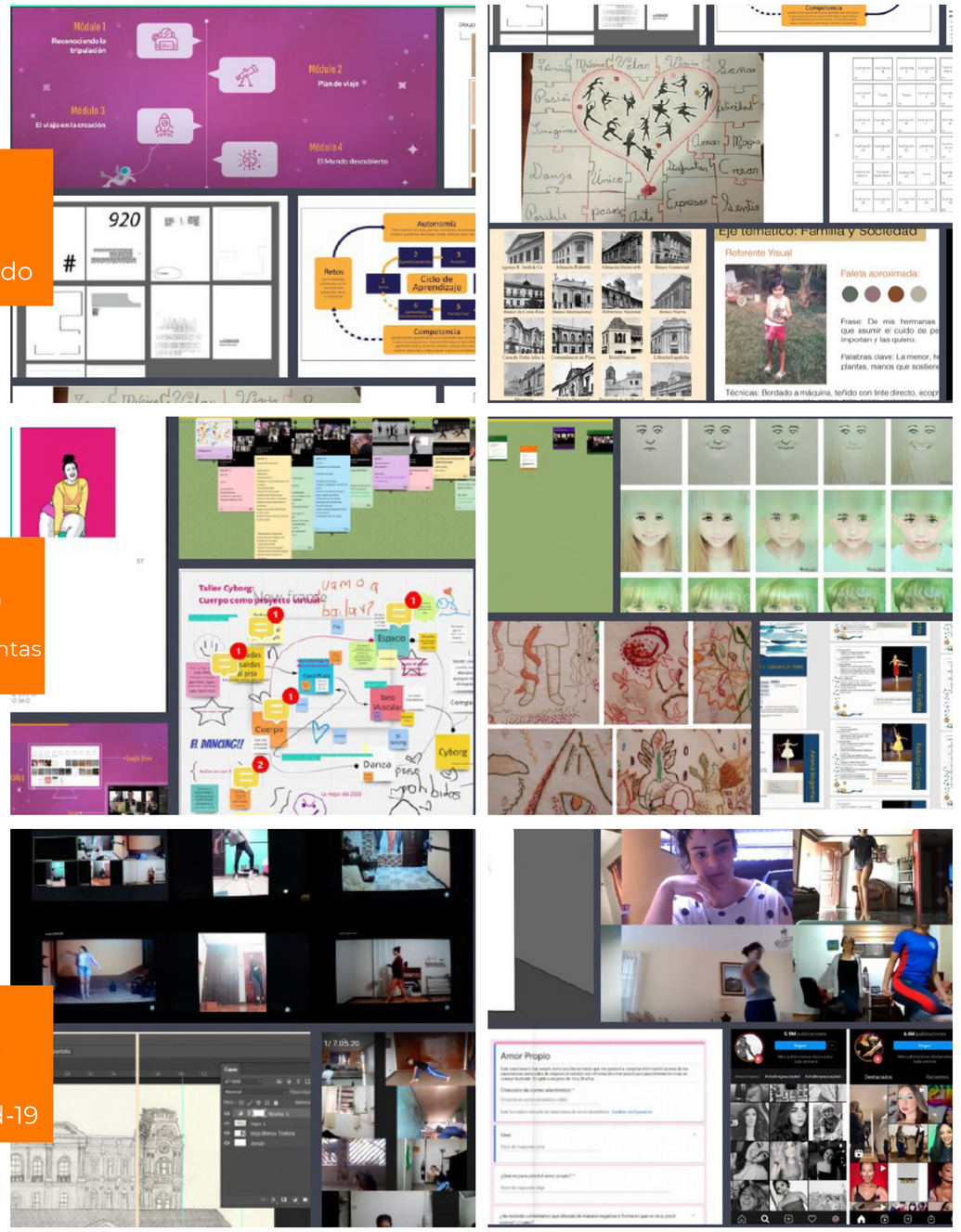
En la primera herramienta se realizó a partir de la observación, la técnica Registro Visual de los procesos y desarrollo de los proyectos investigativos de 10 estudiantes de Arte y Comunicación Visual y Danza.

En el caso de los estudiantes de Arte y Comunicación Visual, sus investigaciones hacen uso de medios visuales como fotografías de experimentación de materiales y de espacio con respecto a los estudiantes de Danza, mapas conceptuales para la sistematización de sus conceptos, aplicación de técnicas prácticas, presentaciones o videos, entre otras oportunidades.

Esta postura permite analizar la autogestión de conocimientos, pensamiento crítico y reflexivo y sistematización de evidencias del proceso en trabajos finales de creación artística de los estudiantes. Seguidamente, el análisis de la información visual adquirida mediante la observación y contextualización, se implementa mediante la técnica sociométrica del Sociograma como guía para comprender la relación de variables, metodologías aplicadas y comportamientos pertinentes para la presente investigación. Buscando, observar lo que hacen en sus procesos de investigación y que permita un registro de información visual de las variables presentes en los procesos investigativos.

A partir de esta recopilación de datos se logró obtener información sobre el proceso de cada estudiante para sus Trabajos Finales de Graduación y seleccionar aquellos aspectos que entren en las siguientes categorías: Intención, el propósito de la investigación; Referentes, motivaciones y recopilación de ideas para gestionar sus proyectos; y Método, las decisiones finales que optaron para generar conocimiento. Como producto final, el sociograma permite visualizar el recorrido creativo-investigativo de los estudiantes de las artes donde ambas escuelas utilizan herramientas y técnicas etnográficas en común para gestionar y exponer sus proyectos artísticos, como lo son la fotografía etnográfica, antropología visual, bitácoras, contenido audiovisual, entre otros.

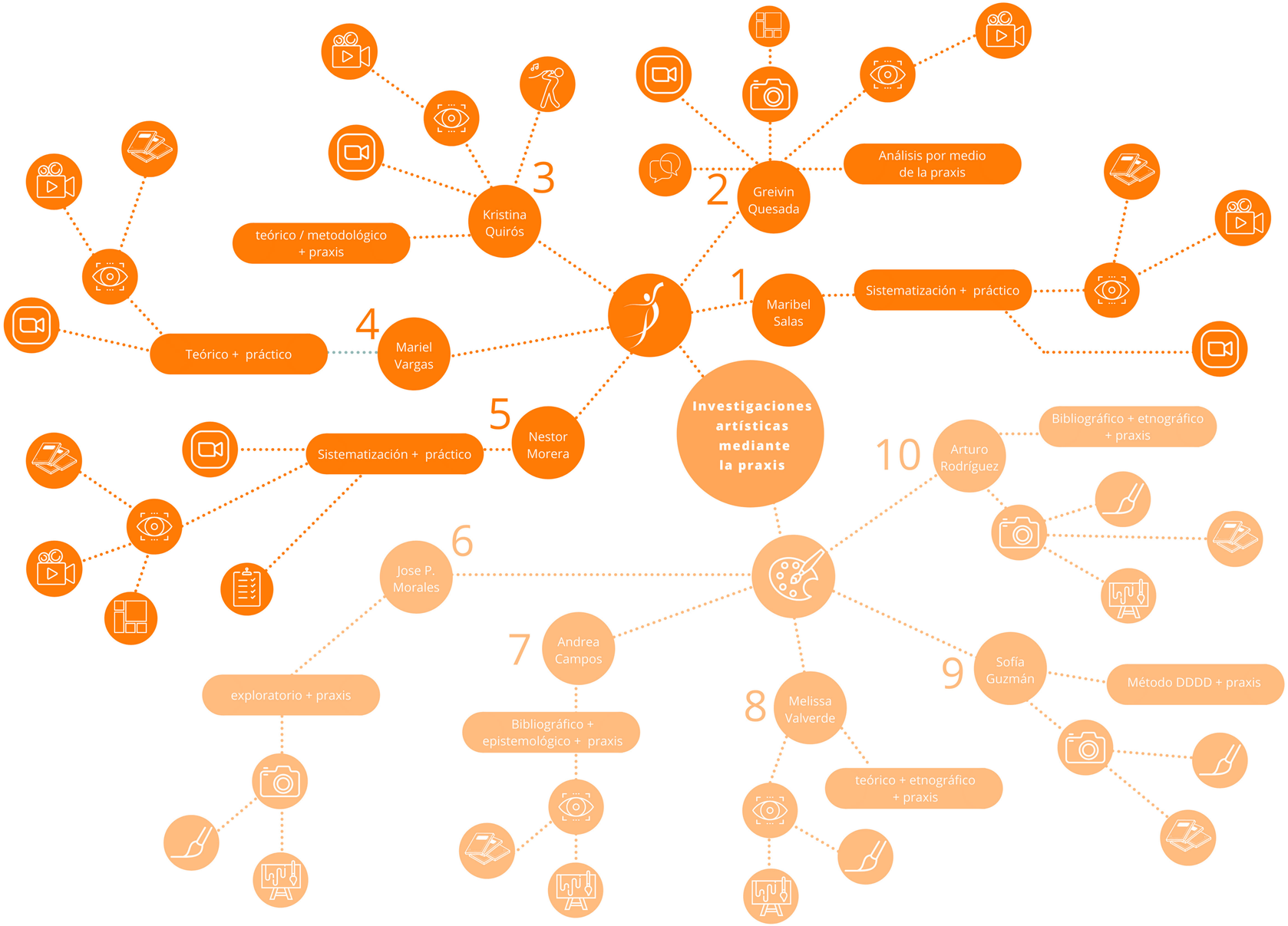
La categorización ayuda a distinguir el por qué de sus decisiones en estas investigaciones desde el pensamiento creativo y la creatividad artística, puesto que la intención de su trabajo donde para unos eran una preocupación cultural o una interrogante personal, prosiguen a adecuar sus referentes teóricos y visuales al método de creación artística desde su perspectiva crítica. Cada decisión que toman los estudiantes proviene de un pensamiento creativo o lateral que se les ha inculcado durante sus años de carrera y en sus trabajos finales buscan la manera de converger la creatividad artística y pensamiento creativo en investigaciones de valor y con mayor asertividad.



Herramienta 1

Simbología

- Escuela de Danza
- Escuela de Arte y comunicación Visual
- Foto Etnografía
- Antropología visual
- Audiovisual
- Bitácoras
- Entrevistas
- Montaje visual
- Ilustración
- Collage
- Ensayo Presencial
- Zoom



Herramienta 2

Personas entrevistadas

M.A. Paula Rojas Amador

Actriz, investigadora y profesora de teatro. Máster en Teatro por la Universidad del Estado de Santa Catarina, Brasil en el año 2009. Desarrolla una investigación sobre el teatro costarricense y otra sobre las herramientas actorales aplicadas en espectáculos contemporáneos.

Actualmente es profesora en la Escuela de Arte Escénico de la Universidad Nacional de Costa Rica.

Lic. Esteban Aguilar Ramírez

Profesor e investigador de la Universidad Nacional. Actualmente trabaja en una investigación llamada "Praxis Interactiva, sobre la producción y realización de contenidos audiovisuales con el fin de dar difusión al quehacer filosófico contemporáneo.

Enfocándose principalmente en las áreas estratégicas definidas por la escuela de Filosofía de la Universidad Nacional de Costa Rica

Entrevista Semi estructurada

La herramienta participativa se aplicó en primera instancia mediante una entrevista semi estructurada (Visocky O'Grady, 2018) a docentes e investigadores de la Universidad Nacional de Costa Rica tanto del área artística como de otra carrera universitaria, como la Filosofía. Por parte de las personas investigadoras, se categoriza la información obtenida entre aspectos teóricos y aspectos prácticos de las dos vertientes investigativas "dentro de las artes" y "fuera de las artes". Para cada aspecto se analiza el pensamiento crítico que lo lleva a tomar decisiones de técnicas como de métodos investigativos.

Se realiza un video que contiene y grafica los datos obtenidos de la entrevista semi estructurado y los distintos abordajes de investigación dentro de la Universidad Nacional para su divulgación a los estudiantes que vienen entrando a su carrera universitaria en la UNA.

Preguntas

¿En qué momento de su vida surgió el interés por la investigación y en qué lugar se le dieron las herramientas investigativas?

¿De qué tipo de investigación son las más recurrentes durante su carrera y suele ser esta la misma como un tipo de sello personal a la hora de investigar o tiende a variar la investigación con respecto al objeto de estudio?

¿Cómo considera de eficientes las investigaciones de la UNA y de sus respectivas áreas de trabajo? ¿Son fuentes sólidas o deben fortalecerse?

¿Qué técnicas y métodos prácticos suele utilizar para enriquecer sus investigaciones?

De los aspectos que tiene que llevar a la práctica para su investigación, ¿cómo puede influir las artes?

¿Esas técnicas y métodos de sus investigaciones tienden a ser desarrolladas con creatividad e innovación?

El vídeo se puede encontrar en el siguiente link: https://www.youtube.com/watch?v=6r-stgWBJ4Y

Encuesta realizada a estudiantes en el siguiente link: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfbVa1hgwMlk9hKa_0Gk2qG8eZNbGJqK_ou_0JSW04iZMzzow/viewform?usp=sf_link

Herramienta 2

Infografía

De acuerdo a la realización del video comunicativo de los abordajes investigativos, se le solicitó a los estudiantes realizar un formulario que sería el agente de reflexión sobre su entendimiento y concepción de las investigaciones artísticas como de los procesos creativos.

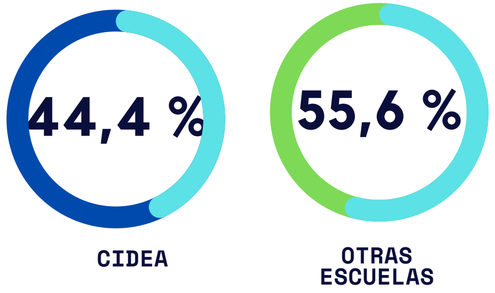
De esta forma pretendíamos demostrar que los estudiantes no tiene el conocimiento básico para generar investigación por su cuenta y que existe una invisibilidad de los espacios de difusión de investigaciones artísticas.

Con base en las respuestas de los estudiantes se diseño una infografía para sintetizar y mostrar la información más relevante. Además la infografía logra una mayor comprensión y sistematización de los datos para las personas externas.

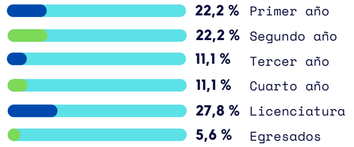
Cabe destacar que la propuesta de temas y preguntas del formulario, estaban estrechamente ligados con el vídeo de la primera parte.

PROCESOS DE CREACIÓN ARTÍSTICA DEL CIDEA COMO GENERADORES DE CONOCIMIENTO

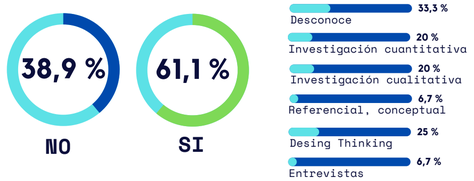
La herramienta participativa II, busca identificar el conocimiento que tienen los estudiantes de primer ingreso de las carreras del CIDEA respecto a los distintos métodos y abordajes investigativos dentro de la Universidad Nacional. Principalmente su conocimiento sobre los procesos creativos y su aplicabilidad en investigaciones académicas.



Que año se encuentra cursando actualmente



¿Ha realizado algún tipo de investigación previamente y qué metodología utilizó?



¿Qué los cursos ha realizado alguna investigación académica para algún curso de la Universidad Nacional?

CIDEA

Modulo Integrador 1 y 4

Seminario de Graduación

Historia del Arte

Dibujo

Diseño Ambiental

OTRAS ESCUELAS

Trabajo Final de Graduación

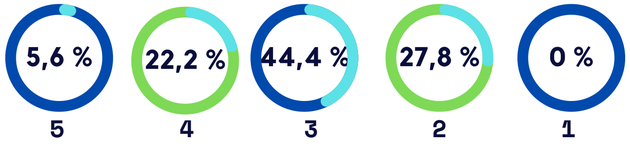
Técnicas de investigación

Optativo de métodos de investigación

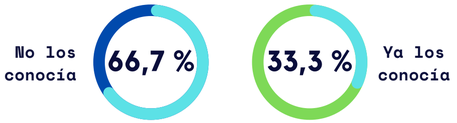
¿En sus cursos la teoría y la práctica son elementos que van de la mano?

Del 1 al 5 como evalúa su preparación para generar investigaciones académicas con la formación recibida en la universidad hasta ahora.

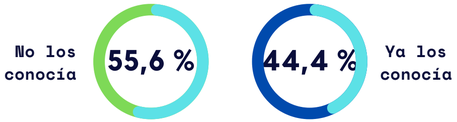
(1: Muy Mal, 2: Mal, 3: Regular, 4: Bueno, 5: Muy Bueno.)



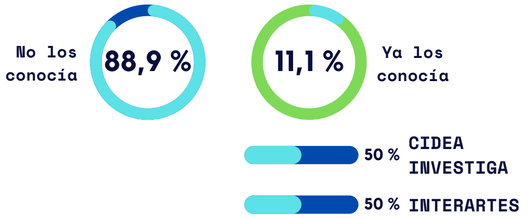
¿Conocía usted los procesos de investigación mencionados por los panelistas?



¿Conocía sobre procesos creativos en investigaciones académicas?



¿Conoce espacios donde se socialice o exponga investigaciones de estudiantes dentro de la UNA o del CIDEA?



Herramienta 3

Video / Encuesta

Al igual que las herramientas anteriores esta herramienta fue desarrollada en 2 partes. La primera fue una encuesta a estudiantes universitarios de Costa Rica sin importar si pertenecen o no a la Universidad Nacional.

La encuesta tenía como objetivo conocer la opinión de los estudiantes sobre las plataformas digitales de sus respectivas universidades y si hacen un uso de ellas o utilizan otros medios digitales.
La encuesta fue realizada por la red social Instagram y se logró una participación de 425 personas. Las preguntas que se realizarón fueron las siguientes:

1. Para leer contenido de valor, ¿utiliza más la computadora o el celular?
Respuesta: 39% computadora / 61% celular

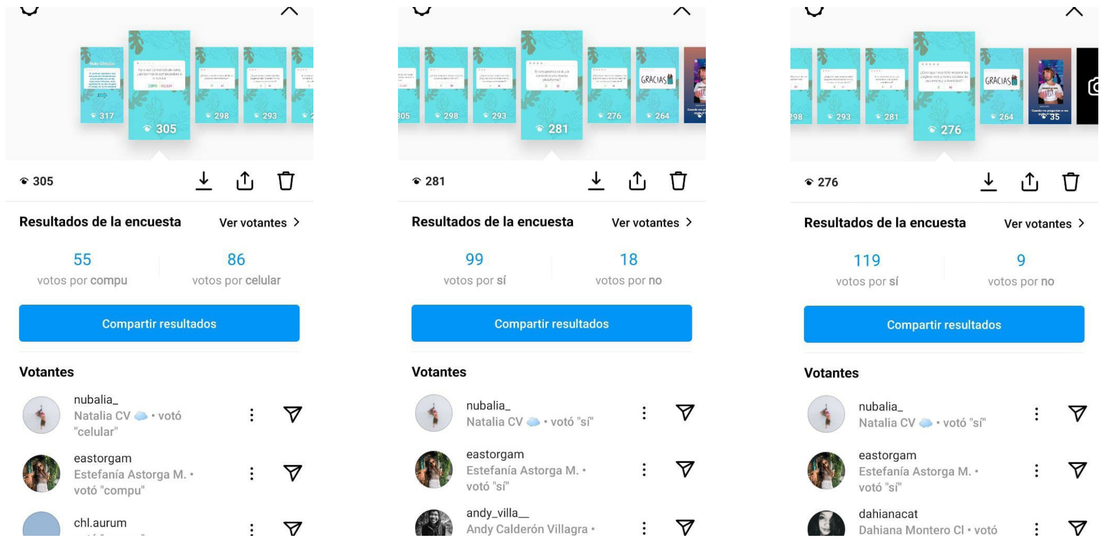
2. ¿Utiliza más de 3 horas al día en redes sociales/ internet?
Respuesta: 83% sí / 17% no

3. ¿Sigue en sus redes sociales páginas relacionadas con su carrera o universidad?
Respuesta: 82% sí / 18% no

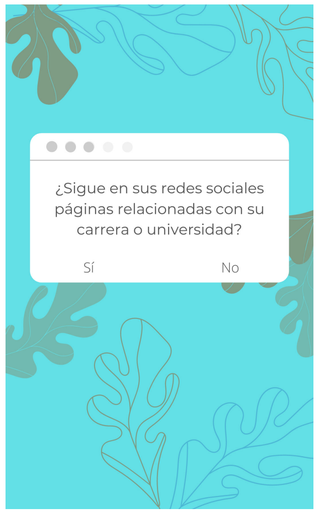
4. Si la respuesta es sí, ¿la considera una buena plataforma?
Respuesta: 77% sí / 23% no

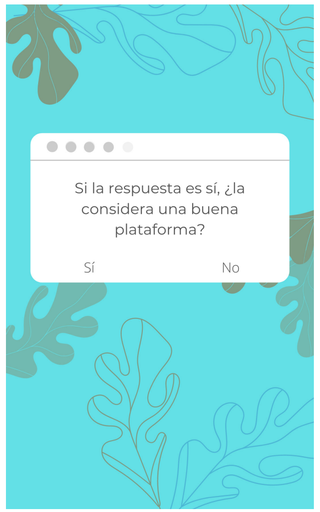
5. ¿Cree que hace falta mejorar las páginas web y redes sociales de su carrera y universidad?
Respuesta: 94% sí / 6% no

En la segunda parte se pretendía entrevistar a los encargados de dos plataformas de la Universidad Nacional que han tenido éxito en la difusión de investigación y conocimiento, utilizando plataformas digitales como CIDEA Investiga, pero no se ha recibido sus respuestas aún.



Captura de pantalla de la encuesta realizada por una de nuestras integrantes en su red social.





Capitulo 4
Equipo 4

Miembros:

Gabriela Mora Araya
Pintura

Estudiante con conocimiento en aplicación de técnicas pictóricas (tiza pastel, acuarela, témpera, acrílico, óleo) y principios del pensamiento visual, para generar propuestas conceptuales.

Randy Rojas Diaz
Diseño Gráfico

Estudiante con conocimiento de fundamentos de las artes gráficas y el diseño para solucionar necesidades de cliente o proyectos específicos.

Sharys Madrigal Mora
Diseño Ambiental

Estudiante con conocimiento tridimensional bajo un proceso de pensamiento, fundamentado en la exploración de la forma para soluciones en el diseño de ambientes.

José Solano Sánchez
Diseño Ambiental

Estudiante con conocimiento tridimensional bajo un proceso de pensamiento, fundamentado en la exploración de la forma para soluciones en el diseño de ambientes.

Oportunidades y desafíos de la 4ta revolución industrial en el CIDEA.

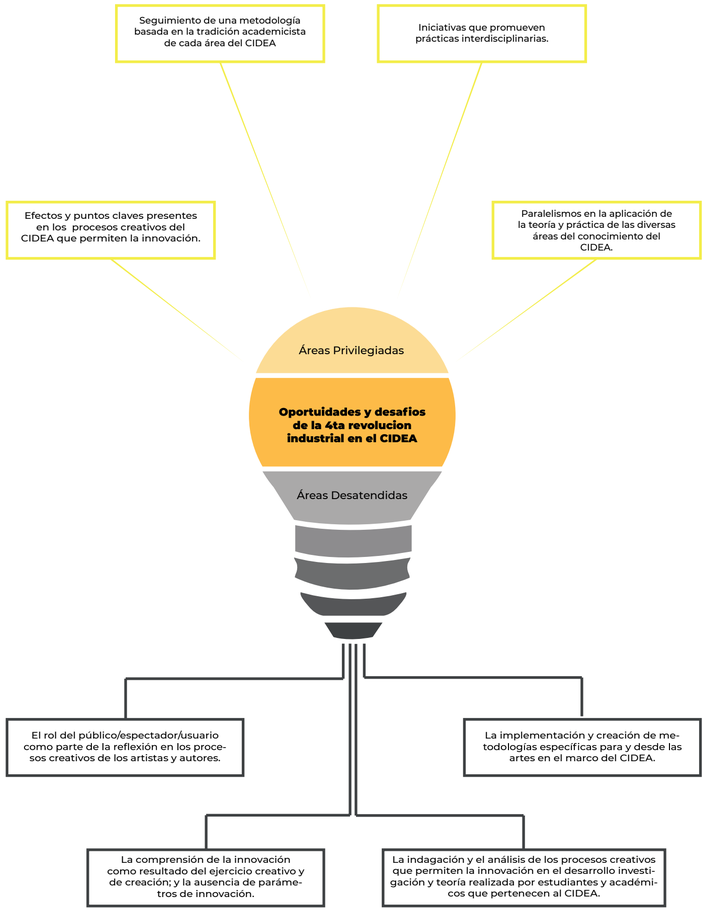
Resumen

El CIDEA es el órgano de la Universidad Nacional cuya misión es el desarrollo de talento humano capaz de aportar cultura y pensamiento crítico a la sociedad costarricense y del mundo, desde la investigación, producciones artísticas a partir discursos críticos y de relación social; la promoción de emprendimientos desde el arte en función a la sociedad tanto nacional como internacional. Si pensamos la funcionalidad del arte se puede comentar que, el arte es la disciplina de expresión y creación de discursos visuales, sonoros, literarios y plásticos la cual cumple un papel en la sociedad de difusión de imaginarios, representaciones sociales y crítica; un campo del saber donde se investiga y se formula proyectos desde lo co, inter y transdisciplinar. El arte "es un espacio transformador y generador de representaciones sociales novedosas."(María Elena Figueroa Díaz,7/11/2012). Por ende visualizando el contexto actual (2021).

A Partir de la función del CIDEA, la conceptualización del arte y su rol la sociedad; se reflexiona sobre el papel de la disciplina en el presente con el futuro, enfocada en los cambios que sugiere la 4ta revolución industrial al modificar "fundamentalmente la forma en que vivimos, trabajamos y nos relacionamos. En su escala, alcance y complejidad, la transformación será distinta a cualquier cosa que el género humano haya experimentado antes"(Vaticina, 2006). Se pretende, entender y exponer en 2 papers y 4 videos subidos en la plataforma de youtube sobre el paradigma de este fenómeno (4ta revolución industrial), sobre los desafíos, oportunidades, necesidades y la capacidad presente en los nuevos mercados proponiendo posibles aprendizajes, técnicas y tecnologías novedosas en el quehacer artístico de los profesionales que se formaran en el CIDEA al enfrentar el presente y el futuro.

Desde el posicionamiento de la teoría de sistemas se examina y contextualiza la investigación desde el área del conocimiento de las artes, mirando la totalidad y relaciones sobre las proyecciones de la 4ta revolución industrial. El arte es un sistema que se entreteje y funciona en conjunto a diversos sistemas (otras áreas del saber), por lo que se analiza el fenómeno en las artes desde la época, el objeto y el medio según la teoría de sistemas, con el fin de entender el sistema estético que direcciona este fenómeno en la realización de presentes y futuras investigaciones, proyectos artísticos o emprendimientos de arte de las personas que se forman en el CIDEA, interiorizando y dando importancia a los cambios sociales y tecnológicos que el paradigma expone.

Se medita sobre cómo el CIDEA podría abarcar los factores como contexto sociocultural y temporal si se interioriza como elementos que cambian constantemente a medida que la humanidad avanza, entendiendo el área del saber (CIDEA) a partir del concepto de Rizoma como un área de formación, docencia, e investigación que se extiende y adquiere formas imprevisibles pero novedosas a futuro, examinado el arte desde la 4ta revolución industrial como ese nuevo nicho de novedosas oportunidades y desafíos. Las diversas formas de especialización del CIDEA como se ramifican unas con otras para la concentraciones artísticas, culturales y sociales novedosas.



Paper 1

Titulo: Las prácticas artísticas desde la cuarta revolución industrial en el CIDEA: Oportunidades e incentivos

Palabras clave: Cuarta Revolución industrial - Artes - Prácticas Artísticas - Innovación - Tecnología

Resumen:

En el siguiente escrito se expone el contexto educativo como medio de crear avance en la sociedad y se orienta en el espacio del CIDEA (Universidad Nacional, Heredia, Costa Rica) como punto central para la investigación, donde nos adentramos en el funcionamiento de las escuelas del CIDEA y su enfoque artístico, de cómo ha sido la evolución y funcionamiento de las carreras que le conforman para la formación de los artistas y su inserción en el mercado laboral dentro de un contexto supeditado a las nuevas tendencias culturales y sociales que permea la cuarta revolución industrial; en cuanto a la manera que las personas (consumidores de obra artística) desea apreciar, o consumir las formas de expresión artísticas, y del cómo las personas creadoras o artistas están a la vanguardia de nuevos medios tecnológicos para la creación, construcción discursiva, difusión y recepción de la obra de arte en la contemporaneidad.

Dicho análisis se realiza a partir de los fundamentos teóricos de diversos autores que analizan estas consideraciones sobre las prácticas artísticas en cuanto a la funcionalidad y el posicionamiento del objeto arte dentro de una sociedad cambiante y tecnológica; al mismo tiempo se recolectó una serie de datos acerca de la percepción inmediata tanto del estudiantado como de los egresados del CIDEA para comprender la forma en que realizan sus prácticas artísticas con el objetivo de cuestionar su posicionamiento ya sea consciente o no del contexto y del auge del nuevo imaginario tecno-cultural.

Introducción:

El contexto educativo es una de las principales bases para el progreso social e innovación; y potencia el constante avance de las ciencias, las tecnologías, el arte, por hacer mención de algunos ejemplos.

Los centros académicos durante varios siglos han sido la vanguardia de la innovación, en ellos se han formado los profesionales que contribuido con que el mundo se transforme y se nutra de nuevos paradigmas, referentes teóricos y filosóficos para optar por nuevas posibilidades que emergen tras los procesos de investigación desarrollados por dichas personas. Klaus Schwab, el principal promotor de la 4ta revolución industrial nos habla sobre las perspectivas vistas en el mundo de la investigación académica en el siguiente texto “Las instituciones académicas son a menudo consideradas centros de vanguardia en la búsqueda de ideas innovadoras. La evidencia con que contamos hoy en día, sin embargo, indica que los incentivos de carrera y las condiciones de financiación en las universidades favorecen actualmente los programas de investigación conservadores y graduales por encima de los programas audaces e innovadores” (Schwab. K. 2016, p. 26).

En esta investigación, el enfoque que se seleccionó se basa en las teorías de Rizoma de Deleuze & Guattari (1980), la cual tiene que ver con la metáfora del rizoma (el rizoma es un tallo subterráneo como los bulbos, los tubérculos, son rizomas); se caracteriza por poseer puntos de interconexión desde cualquier punto, no posee inicio o final se puede partir de cualquiera de sus ángulos, puede partirse o segmentarse y continuar desde otras líneas, y tiene una estructura de cartografía (este es abierto, conectable en todas sus dimensiones, es desmontable y alterable en cualquiera de sus formas, susceptible de recibir constantemente modificaciones) con múltiples entradas y salidas; esta teoría se apoya en conjunto con el concepto de Teoría de Sistemas de Niklas Luhmann (2000).

Luhmann a través de la teoría de sistemas elabora una estructura sobre la manera en la que los sistemas operan y de la comunicación entre las unidades de esta estructura como un fenómeno y actividad social.

Los sistemas se rigen a partir de 4 aspectos: 1) Los elementos deben organizarse de manera significativa. 2) Estos deben tener una función específica. 3) Esa función no podría ser realizada por los componentes individuales por sí mismos. 4) Estas funciones deben contribuir a la totalidad del conjunto de elementos que conforman el sistema. Estas teorías mencionadas serán de vital importancia para entender, direccionar y organizar los datos extraídos del contexto educativo y de la formación artística del contexto del CIDEA, como uno de los principales centros de formación de profesionales en las artes en el país desde las áreas de la danza, teatro, arte y comunicación visual y la música.

Durante las últimas décadas las artes a nivel global ha estado en un constante cambio y transformación desde el concepto del arte, la práctica o ejercicio, incluida la difusión y también la enseñanza; estos hechos ya se han visto estudiados y analizados por teóricos del arte y entre las múltiples posturas quisiéramos darle importancia a la siguiente: “las ideas sobre creatividad artística, tradicionalmente apoyadas por en los ejes del artista como individuo con especial capacidad natural, de la obra de arte como logro supremo y del proceso artístico algo enigmático que ocurre bajo los mecanismos de la inspiración y da lugar a la autoexpresión del creador , hace tiempo que dejaron de ser la única lectura posible o la más acertada.” (Romero. J, 2008, p.2).

Bajo esta visión presentada por Romero surgen varios intereses investigativos e incógnitas sobre el funcionamiento y desarrollo del CIDEA como motor formativo artístico de cientos de estudiantes y egresados en las últimas décadas quienes se enfrenta a un contexto liderado por la globalización y un contexto temporal que desde hace unos años se ha declarado como cuarta revolución industrial. Este contexto aunque es asumido como natural producto de la globalización para todos los istmos, sociedades y centros de estudio, no ha sido objeto de estudio consciente para la facultad, por lo cual abre una serie de oportunidades que fomentan también el desarrollo de esta investigación.

En relación con la cuarta revolución industrial y el por qué la importancia para el contexto del CIDEA y de las artes en general, primero es importante comprender que esta revolución nace como una revolución tecnológica que promueve la automatización de trabajos e incluso labores diarios, anteriormente realizados y dependientes de seres humanos, las circunstancias en las que esto ocurre conlleva a la creación y procesamiento de datos que no se había dado en ningún momento de la raza humana y que por la cantidad de informaciones que se están creando en este tiempo se ha debido repensar el desarrollo de un sin fin de actividades humanas, incluidas las artes.

En el contexto de la cuarta revolución industrial coexisten el factor humano y la tecnología dentro del sistema educativo. La cuarta revolución se basa en el desarrollo tecnológico y digital, conectividad, almacenamiento y acceso a conocimiento, robótica, internet de las cosas, inteligencia artificial, 3D printing, entre otros.

Por otro lado, reflexionar como diversos avances tecnológicos producto a la innovación generada por la cuarta revolución industrial permiten el acceder a nuevos discursos, técnicas y herramientas como lo es la “evolución de la imagen, en interacción con el desarrollo de inteligencia artificial, la tecnología holográfica y el desarrollo en realidad virtual, aumentada y mixta, entre otras, portan un lugar imprescindible en el diseño del futuro y tanto los avances actuales como los proyectados, nos llevan a replantear los antiguos paradigmas de la imagen en los medios, arte y diseño.”(Bonino, 2019:p. 1)

El enfoque del CIDEA para las prácticas artísticas (planes de estudio y modelos de investigación).

El CIDEA, contexto local de esta investigación, como centro enfocado en la investigación, docencia y extensión de las artes se ubica en un contexto universitario y plantea un espacio de formación multidisciplinar en artes en el cual la práctica artísticas es el principal ejercicio metodológico de investigación y motor de conocimiento. Este contexto en el que distintas disciplinas suceden, dio cabida a utilizar la Teoría de los rizomas como sistema epistemológico que permite entenderlo -como contexto- y que abre la posibilidad de interacción para las artes sin ningún tipo de jerarquización y más bien partiendo de las necesidades y la posibilidad de potenciar las aportaciones que cada una como de manera independiente o bien como individuo o engranaje puede aportar al sistema y contexto CIDEA.

Las cuatro escuelas que conforman esta facultad dentro de sus planes de estudio incluyen, además de una maya curricular de cursos y créditos, una descripción de las principales áreas de desarrollo durante la carrera así como también un perfil de egresado y posibles áreas de ejercicio de la profesión, entre otros aspectos.

Estas escuelas tienen oferta de Bachillerato, Licenciatura y Maestría, así como también oferta en docencia. Para efecto de esta investigación se toman en cuenta los programas de Bachillerato y Licenciatura de las cuatro escuelas, pues estos contienen el currículum de formación primaria en las disciplinas.

Desde esta perspectiva, las escuelas del CIDEA coinciden en la formación de profesionales que puedan ejercer el estudio ya sea de bailarín, actor, músico o artista plástico, diseñador y docente, por otra parte también coinciden en la formación de profesionales que se pueden involucrar en el ámbito de experiencia como productores y gestores culturales, directores de investigación y asesoría. Siendo el principal nicho de mercado el sector cultural público, aunque esto cree una dependencia directa del profesional con un sector específico, el cual puede condicionar las posibilidades de desarrollo y ejercicio. No obstante también abre el espectro de oportunidades, posibilidades y necesidades para explorar y ampliar (como lo es de hecho las implicaciones de una cuarta revolución para el ejercicio e incluso el aprendizaje y enseñanza de las artes).

De manera formal, los programas de estudio de las carreras del CIDEA involucran la experiencia de la investigación a lo largo de la malla curricular, esto desde la premisa de que la investigación se puede realizar desde el ejercicio, es decir desde el enfoque de la práctica como investigación. Dicho esto, los cursos formales de investigación se plantean hacia el final de las carreras, sin embargo, los programas de curso están sujetos al docente asignado para impartir el curso y

Paper 1

requieren aprobación antes del ciclo lectivo, lo cual si bien sugiere falta de constancia sobre las metodologías o enfoques. Aquí nuevamente se abre la llave de oportunidades para las escuelas fomentar la construcción de conocimiento que nutra las disciplinas adscritas al CIDEA e incluso otras más lejanas al sugerir un espacio para actualizaciones constantes, estas posibilidades dependen del docente asignado y de aprobación de entidades rectoras de la escuela y facultad.

El motivo por el cual se hace referencia y se sugiere a las oportunidades que surgen dentro del contexto, radica entre otras cosas a que las artes son un área de conocimiento humano desde parámetros que son propios como disciplina, de otros compartidos con otras disciplinas, incluso de unos que son capaces de afectar a más disciplinas, esto apoya la necesidad de entender el conocimiento como algo que debe de ser universal y por tanto se puede y debe desarrollar, cuestionar e incluso replantear en función de las necesidades que el área de conocimiento exige, incluso el contexto ya sea físico o el temporal. De hecho: "La educación tiene gran responsabilidad en la formación de personas. Potencia el intelecto, el desarrollo de talentos con responsabilidad y racionalidad" (Hwang, 2017, p. 184)

Otro motivo que es particularmente importante sobre detectar oportunidades radica en la necesidad que implica para la educación los parámetros de actualización para así mantener la vigencia de conocimiento desde la responsabilidad que asume en la formación de profesionales, al mismo tiempo abrir vías de actualización que lo permitan.

Finalmente otro motivo que articula la relevancia de revisar las oportunidades que tiene el CIDEA desde desde la enseñanza y la práctica artística se puede analizar desde Luhmann, Deluze y Guattari cuyos conceptos permiten comprender la manera en la que funciona el CIDEA en donde cada escuela funciona como un agente o autopoiesis capaz de autoproducir conocimiento, pero además agentes que se traslapan, se afectan entre sí y se intersecan dentro del CIDEA mismo, el cual actúa como un sistema y agente pero sobre todo como Facultad universitaria capaz de producir y contribuir en la gestión de conocimiento enfocado en la comunicación.

Existen planteamientos que sugieren que la enseñanza del arte es un fraude desde el momento en el que se concibe como un medio de producción (Camnitzer, 2012). La postura del autor que así lo sugiere parte del arte como disciplina que se aprende y enseña en la universidad se somete a necesidades de sobrevivencia humana y por ende la razón del arte, el concepto de arte, la función del arte en la sociedad y entonces como sugiere Camnitzer lo que se vende como arte es arte y extiende:

"La educación formal del artista sufre de las mismas nociones que imperan en las otras disciplinas: que la información técnica sirve para formar al profesional y que después de adquirir esta información uno podrá mantener una familia" (Camnitzer, 2012. p.1)

Si bien una postura como la de Camnitzer, sugiere que la enseñanza del arte es una disciplina funcional cuyo propósito radica en capacitar al ser humano para la creación de productos y aprender a ser artista, esto obvia y deja de lado lo que se mencionó anteriormente: el arte es también un área de conocimiento y es capaz de expandirse, y, además de una capacidad también es una necesidad que tiene el contexto actual afectado por la Cuarta Revolución Industrial.

En este contexto coexisten el factor humano y la tecnología dentro del sistema educativo, y aunque el peso de la tecnología en este momento toma relevancia, la formación de profesionales no debe de tener como único enfoque las ciencias e ingenierías. Las ciencias sociales, las humanidades y las artes también tienen cabida, de hecho Hwang (Hwang,E.C. 2017) realiza un planteamiento desde la revisión de distintas universidades, a partir del análisis de datos con los que expone la necesidad de que las universidades involucradas en artes, ante la responsabilidad de preparar talento humano para afrontar la cuarta revolución industrial: las universidades deben de actualizarse; el autor apunta que el arte en general, desde el currículum educativo y aprendizaje, contribuye con la innovación ya que trae nuevas perspectivas.

De hecho, según apuntan, Karanikola, Z y Panagiotopoulos, G (2018) La incursión en una nueva revolución industrial tiene implicaciones para el desarrollo de la vida humana desde el diario vivir hasta el contexto profesional, con lo cual hay una necesidad de desarrollar nuevas habilidades que se adapten a este contexto, de manera que los requerimientos de empleabilidad deben de ser reevaluados desde la perspectiva de la cuarta revolución industrial.

Si bien estos autores apoyan que el cambio es un elemento importante en la vida humana, las personas tienen que tener la capacidad de afrontarlos y la educación tiene la capacidad de propiciar, influir y preparar a las personas para dichos cambios, y el contexto del CIDEA no es la excepción; los seres humanos son capaces de lidiar con el cambio en la medida en la que sientan confianza, bajo esta premisa muchos profesionales tienen que redefinir su labor y reforzar sus habilidades, sin embargo, los centros formativos se enfrenta a la misma necesidad y además tienen la capacidad de influencia para contribuir con la preparación.

Perspectivas y posturas de los académicos sobre las prácticas artísticas vigentes con respecto a nuevas prácticas derivadas del uso tecnológico provisto en la cuarta Revolución industrial.

Entender la función del docente del CIDEA a partir de la misión formulada sobre formar estudiantes artísticos en la "investigación, aprendizaje, producción artística integrada y emprendedora" (Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística [CIDEA], 2021) desde un enfoque de mejoramiento de la calidad de vida de la sociedad costarricense; es vital para ubicar así la posición del educador al guiar y desarrollar estudiantes competentes al mercado del futuro. A Partir de este postulado, la formación de un estudiante "autónomo –no autómata, sino consciente, crítico, reflexivo y propositivo de su medio- e independiente, con las cuales personalidades únicas y bien plantadas puedan formar parte de la sociedad de forma significativa,"(Brina, 2013, p.10) y capaces de adaptarse a los cambios del mercado del arte con creatividad y velocidad para el desarrollo de discursos que fomentan cultura. Por ello para poder lograr un primer acercamiento se estudió los docentes de las diferentes escuelas del CIDEA, a partir de entrevistas que permitieron entender su acción y pensamiento sobre las vertientes que genera la 4ta revolución industrial en el quehacer artístico como la innovación, la digitalización, la difusión masiva, el uso de herramientas tecnológicas, entre otros aplicadas tanto en producción como en la investigación del arte.

El docente actual del CIDEA presenta un concepto básico sobre la 4ta revolución industrial; no obstante en la actualidad "nos enfrentamos con desafíos en investigación y en educación desconocidos hasta el presente. La reflexión tecnocientífica no debería prescindir de las realidades actuales. Nuestro presente ha generado una episteme polifacética." (Díaz, 2008, pág 3) y la perspectiva no urgente por enfocar los cursos, proyectos, producciones o investigaciones de arte en este estadio de conocimiento es expuesta desde un asentamiento del quehacer artístico de una manera muy tradicional. Si bien en el ámbito artístico del CIDEA para que haya el surgimiento de interés sobre una vertiente, tema u otro se introduce lo vivencial como motor de acción; desde esta perspectiva Javier Calvo Sandi(2021) lo vincula:

"en la investigación , como metodología de investigación porque uno puede acercarse a una problemática desde un interés muy intelectual, porque le llama la atención o siente afinidad o demás, pero también pienso que cuando uno llega a eso de forma vivencial, es porque realmente le compete, porque realmente le afecta su vida, realmente le interpela su contexto, porque es una urgencia para uno; creo que ahí hay algo valioso, cuando uno investiga a partir de esos detonantes, ¿porque? porque creo que uno tiene más propiedad para hablar de eso, entre mas me afecte ,entre más conozca, entre más lo experimente más pasa por mi, inclusive pasa por mi cuerpo. Es decir conozco las repercusiones que eso tiene porque lo he experimentado" (comunicación personal, 2021).

Este posicionamiento es clave ya que al igual que Walter Benjamín sostenía que "en el curso de largos períodos históricos se modifican, junto al modo global de existencia de las colectividades, la forma y la manera de su percepción sensorial" (Walter Benjamín, 1982, como se citó en Alcázar, 2011); entendiendo en la actualidad los cambios de las diversas percepciones desde la comunión entre tecnología y cultura. Esto nos permite establecer el hecho que en la actualidad, la 4ta revolución industrial está apenas dando sus primeros pasos, haciendo que aun la experiencia vivencial del docente no sea tan grande por lo que este puede no verlo como un fenómeno que puede cambiar, aportar o desafiar la labor artística.

No obstante hay hitos que muestran un primer paso del CIDEA de interés y transformación hacia las vertientes de la 4ta revolución industrial; tal es el caso del Programa Investigacion, Arte y Transmedia (antiguamente

Paper 1

ICAT) en el cual se puede ver la direccionalidad de un fenómeno de la 4ta revolución industrial en la multiplicidad de medios donde se puede hacer arte, dando lugar al medio digital como un contexto para hacer y difundir arte. Karla Herencia miembro del Programa IAT nos comenta que el enfoque transmedia surge de la identificación de "una posible línea del Programa, a través de los equipos, los laboratorios, las personas que integran el programa. Entre las reflexiones, en el desarrollo de los proyectos y de las investigaciones ha sido un medio constante, que nos surge como una reflexión ...cómo nos comunicamos según diferentes medios... y cómo estos medios o los múltiples medios activan o modifican el diálogo que se genera"(Karla Herencia, comunicación personal, 2021); haciendo una reflexión de las tecnologías, desde la multiplicidad de un medio, además de encontrar en dicho comentario un paralelismo con la teoría de sistemas de Luhmann mencionada anteriormente debido a su importancia en los sistemas comunicativos. El programa IAT, desde una reflexión sobre las restricciones de uso de medios físicos provocadas por la pandemia COVID 19 en el año 2020 y el primer semestre del año 2021, inició el proyecto artístico llamado El Bosque, el cual tiene como enfoque generar hábitats para impulsar proyectos artísticos que integren metodologías del área de especialidad de quien o quienes proponen en conjunto con "metodologías de otras áreas de conocimiento, para aportes desde dos áreas distintas."(Karla Herencia, comunicación personal, 2021). De esta manera El Bosque se puede percibir como un incubador de emprendimientos vinculados con la sostenibilidad e innovación para generar soluciones a problemáticas "de manera colaborativa para generar bienestar, general posibilidad de seguir creando y brindar a la sociedad, desde lo que hacemos cada uno."(Karla Herencia, comunicación personal, 2021)

El año 2020 produjo diversos cambios en la enseñanza, investigación y producción artística dentro del CIDEA; el fenómeno que más se destacó en el quehacer artístico fue la digitalización, tendencia que promueve la cuarta revolución industrial, la cual permite la difusión masiva gracias a la utilización del internet. La digitalización del CIDEA permitió desarrollarse en un contexto inexplorado por muchos de los docentes, estudiantes y artistas pertenecientes a la facultad, abordando diversas plataformas como zoom, Facebook Live, youtube como el canal y el medio en el que se difunde el arte; lo que permitió a los estudiantes y docentes fomentar la adaptabilidad de las obras a presentar a un medio digital, desarrollando el pensamiento creativo y la exploración de diferentes herramientas, técnicas y teorías ajenas al ámbito de dominio de cada especialidad artística.

La situación de pandemia que inició en el año 2020, obligó de manera vivencial a la comunidad universitaria del CIDEA a buscar cómo seguir haciendo arte en una situación de aislamiento social. La innovación de las áreas artísticas del CIDEA se demostraron de manera repentina; Marta Ávila directora de la escuela de Danza nos comenta que se hizo mucho trabajo con video, entonces ya nos dimos cuenta que la innovación va a trabajar con otros, no solamente yo bailando en el teatro, bonito y poner las luces; no ahora tengo que pensar en camarógrafos, cineastas, vestuarista, etc; que la plataforma que si es en streaming, si es vía facebook live, es decir tuvimos que aprender muchas cosas, tuvimos que innovarnos (Marta Ávila, comunicación personal, 2021). La digitalización permitió un mayor consumo de las producciones de danza, ya que el internet permitió una transmisión que alcanzó "un nivel internacional...entonces tuvimos más presencia internacional de los trabajos que se hacen y eso es una cosa interesantísima...si no hubiera sido por la pandemia no veo tanta danza"(Marta Ávila, comunicación personal, 2021) , esto mismo permitió un mayor consumo del arte producido en el CIDEA.

La digitalización innovó la enseñanza del arte, el mismo caso aplica para lo que es arte escénico como lo es el curso de teatro oprimido en el centro de estudios generales de la Universidad Nacional a cargo del académico Julio Barquero, donde usa el teatro foro (rama de las artes escénicas) de manera virtual, esta forma de hacer teatro permite al público forma parte de la obra, ya que en el momento en que considere que no le parece lo que está presenciando puede parar el guión y modificarlo, pasando de público a actor además permite la creación colectiva de la obra. Julio Barquero adaptó el relato foro de manera virtual a partir de herramientas donde se usan la conexión grupal a partir de videollamada, donde "se presenta la obra, el público son todas aquellas cámaras apagadas y los actores y el escenario son aquellas cámaras encendidas, entonces en el momento en el que alguien decide intervenir la obra enciende la cámara." (Julio Barquero, comunicación personal, 2021). De los aspectos que rescata el docente es la reducción a la exposición que puede sentir el público ante comentar o participar en la obra visto así como la vergüenza o crítica.

La cuarta revolución en las artes no es un fenómeno que viene a suplir al artista como creador de cultura sino que abre las puertas al uso de nuevas herramientas y el desarrollo de nuevos medios para el desarrollo de crítica o cultura, "es muy posible y está pasando y va a pasar evidentemente, en que a las formas y las metodologías los resultados en la investigación artística o en los trabajos de los artistas se vean premiados por esta 4ta revolución pero este pensamiento crítico se va a mantener, solo será un cambio de herramienta."(Javier Calvo, comunicación personal, 2021).

Este pensamiento también lo podemos ver aplicado en el área de música en el cual la innovación según el académico de la escuela de Musica Julio Quimbayo Bolaños, se podría ver en la mecánica de los instrumentos, la evolución del instrumento (para dar mayor facilidad y comodidad al interpretar una pieza), en los artefactos sonoros, la intervención de la tecnología en los procesos de creación musical (un ejemplo sería la música electroacústica o electrónica) para facilitar procesos y optimizar la producción musical (en un estudio de grabación se podría sintetizar el sonido de una banda sin necesariamente tener una en el estudio y esto el oído no entrenado no podría notar diferencia alguna); esta revolución mecánica y tecnológica en la música hace que el lenguaje denotado en la sonoridad cambia dramáticamente a lo largo de la historia.

Otro factor que contribuye a lo anteriormente descrito es la globalización, con la cual se detona una mezcla y remezcla de material sonoro de muy diferentes orígenes culturales de forma muy acelerada, permitiendo interactuar con otros contextos, códigos y músicos; todo esto forma parte de una exploración en la innovación sonora. Por otro lado el internet mismo nos permite acceder a nuevas experiencias generadas desde la reformulación de esquemas o por medio del sincretismo musical que gracias a la globalización se ha permeado de diversas fuentes.

Dicho esto es posible entender el uso de las nuevas tecnologías como una vía que permite generar y transformar cultura y crítica, ya que "se generaron herramientas tecnológicas para favorecer la reflexión estética y la creación colectiva por medio de aplicaciones de teleconferencia, redes sociales, correo electrónico, etc."(Susperregui, 2020). La incorporación de la tecnología al quehacer artístico viene a representar cierto caos al romper con el orden que ha prevalecido en sus prácticas tradicionales; por ello si se entienden el concepto de rizoma, el cual "no evita el caos sin dejar por ello de establecer aquí y allá distintos órdenes casi siempre imprevisibles, nunca reversibles. Es múltiple. Lo múltiple hay que hacerlo. Y se hace quitando siempre uno, no agregando. El rizoma le sustrae lo único (la unidad) a la realidad. "(Díaz, 2008,pág 5). Se puede hablar de una suma, una adaptación del mismo quehacer del arte sólo es la variabilidad del medio o canal usado para exponer y desarrollar crítica, reflexión o cultura. El CIDEA viene a comportarse como el concepto luhmanniano, un sistema autopoiético, un sistema que "se enfrenta en cada instante al problema de su perpetuación, a la cuestión de saber cómo seguir y cómo hacer para que una operación suceda a otra. La reproducción autopoiética del sistema no es la repetición idéntica de lo mismo sino la creación constante de nuevos elementos vinculados a los precedentes."(Urteaga, 2010, pág 314). El CIDEA pese a tener posicionamientos tradicionalistas se verán en a medida que la sociedad, mercados del arte y el país cambien, se irán adaptando desde lo vivencial como se vio en la digitalización provocada en el año 2020 producto a la situación de aislamiento y cierres provocados por la pandemia del COVID-19.

Carencia de información necesaria o conocimiento de los estudiantes y egresados sobre los cambios tecnoculturales actuales con respecto a las artes

Siguiendo un proceso de investigación e indagación realizado sobre la facultad del CIDEA se buscó dar respuesta a las siguientes incógnitas: ¿que conocen los estudiantes y egresados de todas las áreas del CIDEA de la 4ta revolución industrial? ¿Cuáles retos y oportunidades podían ver en el desarrollo de esta revolución aplicado a su ámbito artístico? ¿Cómo poder socializar una herramienta de recaudación de datos en un periodo de pandemia y de receso institucional?.

Bajo estas premisas se dio forma a una serie de herramientas de

Paper I

investigación y otros mecanismos para recolectar información. Una de esas herramientas consiste en la creación de un perfil en la red social Instagram, a través de la cual se consolidó una red apoyo con académicos, proyectos interdisciplinarios y asociaciones de estudiantes pertenecientes a las escuelas del CIDEA, y también se llevó a cabo una estrategia de comunicación planteada desde difusión del perfil, educación sobre temas relevante y convocatoria de actividades. De esta manera se planteó que los estudiantes como público meta de las comunicación siguieran el perfil y estuvieran pendientes de las publicaciones realizadas en el medio, a pesar de que el perfil no contó con el alcance necesario para seguir con la segunda etapa definida como un foro, para el cual la inscripción fue insuficiente, se optó por un segundo plan.

Através de este segundo plan y por medio de una encuesta semiestructurada en una plataforma de internet se formularon preguntas globales que abarcan a todas las escuelas y ámbitos de estas y fueron aplicadas a estudiantes y egresados de las escuelas donde mostraron sus perspectivas y conocimientos sobre la 4ta revolución industrial, la virtualidad en la educación artística, las tecnologías aplicadas al arte e innovación por dar algunos ejemplos. A continuación se verán más a fondo las respuestas obtenidas por los participantes de la encuesta y la sistematización de las mismas.

Entre los primeros resultados obtenidos tras la realización de las herramientas se volvió evidente el hecho de que si bien las personas que pertenecen y pertenecieron a la facultad tienen conocimiento de la cuarta revolución industrial y de cómo está cambiando la perspectiva del mundo. No obstante, sus conocimientos son superficiales y no hay interés más a fondo demostrado por estos, como fue visible por la interacción en el perfil de instagram y en las informaciones que en este se presentaron, esto sin contar la limitante del periodo en el cual se realiza la recabación de los datos (receso institucional).

Otro dato que fue relevante entre las informaciones recabadas fue la conciencia de los estudiantes sobre la desactualización de los planes de estudio en relación con lo que deberían saber para entrar a un mercado laboral o que se considera indispensable en los conocimientos de alguien que se está preparando en el ámbito artístico. Además, tras el análisis de datos realizado se detectó que el nivel de investigación local sobre el tema de la cuarta revolución y sus implicaciones en el arte no ha sido desarrollado y se le ve como un cambio que influye más en áreas como la tecnología, el consumo de información y la industria, lo cual evidencia que el estudiantado no ve los posibles alcances de estas en sus disciplinas, esto lo vemos validado por autores como Mario Solari quien describe: es necesario un enfoque multidisciplinario para comprender el impacto de las nuevas tecnologías sobre la sociedad del futuro, que incluya los aspectos políticos , económicos, tecnológicos, científicos, históricos, legales, sociales y sociológicos. Así como realizar un adecuado diagnóstico de la situación de nuestro país , que destaque los beneficios de los avances tecnológicos y sus riesgos (Solari. M. 2018. p.77).

De manera que la necesidad de actualizar los planes de estudio en pro de los estudiantes es relevante y necesario, en aras de contribuir con la inserción al mercado laboral desde una perspectiva de talento humano con cabida para el contexto y a favor de propiciar la investigación misma para poder sentar bases más concretas y estables en el país sobre los cambios venideros.

Implicaciones prácticas y teóricas de la cuarta revolución industrial en el ejercicio de las artes (desde la producción artística, recepción y difusión)

Para lograr ejemplificar las implicaciones que conlleva la cuarta revolución industrial con respecto a las prácticas o ejercicios artísticos, se debe comprender la transformación en el contexto sociocultural y la implementación de nuevas herramientas qué facilitarán tanto la creación, reproducción, difusión y la recepción de la obra artística. A como lo menciona Ferla (2006) citado por Chalkho, Rosa en este expresa un aspecto trascendente de la relación entre arte y tecnología; hablar de tecnología conlleva inevitablemente a repensar una posición tecno política; es decir, a una crítica de las políticas tecnológicas y sus vinculaciones con el campo económico. Esta problemática, además, cruza las instancias de la gestión cultural como acción de política cultural con las visiones tecnológicas, el campo del poder y el campo económico.

El cambio producido con el advenimiento de las tecnologías digitales marca un punto de inflexión en la forma de producir arte, y por consiguiente de las maneras en que se gestionan y se curan las obras(2006, p. 5). Anudado a esta percepción vinculando con la teoría de sistemas de Luhmann y la concepción del Rizoma de Deleuze y Guattari; se podría analizar las implicaciones a nivel de prácticas artísticas (y todo lo que esto conlleva) mediante el establecimiento de redes comunicativas a través de los medios de masas (elemento explotado en la cuarta revolución industrial) a lo que estos sistemas comunicativos conlleva adaptarse a su entorno creciente hacia la tecnologización cultural; tal como lo menciona Luhmann en su postulado, el cual habla acerca del funcionamiento de la sociedad a través de complejos sistemas de comunicación y estos a su vez se derivan de las transformaciones sociales, culturales y ambientales, considerándose desde la "poiesis", la necesidad de los medios comunicativos para adaptarse al entorno para seguir subsistiendo; de forma que se considera esta red comunicativa que fomenta la exploración de un el bagaje tecnocultural y la pertinencia en cuanto al ámbito artístico como derivado de una forma comunicativa con el público a través de la imagen, el sonido o la expresión corporal; de forma que estas ad´taciones desde el medio artístico son absolutamente necesarias siendo un elemento rizomático dentro de este complejo sistema comunicativo en la sociedad.

Todo este fenómeno se acentúa con las transformaciones que se han promovido a raíz de la globalización, con esto se van acortando las distancias y se amplían las redes de comunicación entre países y culturas; asimismo en medida que se dan todos estos cambios a nivel industrial, tecnológico, permitiendo obtener un acceso amplio y diverso de información a niveles acelerados al mismo tiempo que en grandes magnitudes de contenido ya sea con propósitos de entretenimiento, formación educativa o a nivel laboral; se encuentran al alcance de cualquier persona que posea algún dispositivo con acceso a internet. Todo lo anteriormente mencionado converge en la gestación de un nuevo "imaginario tecno-cultural" del cual repercute de la misma manera sobre las artes y las imágenes; tal como lo menciona Márquez (2010) las nuevas tecnologías informáticas han provocado el surgimiento de nuevas modalidades de experiencia y el nacimiento de un imaginario tecno-cultural activo, creativo, capaz de hablar culturalmente (y no sólo manipular técnicamente) las técnicas y los procedimientos del momento, de abrir nuevos espacios/tiempos para una nueva era de lo sensible" (...) Los cambios introducidos por estas nuevas tecnologías han provocado una auténtica revolución de las imágenes, en el sentido de que no se puede ya representar ni ver como antes, que es al mismo tiempo una revolución de la textualidad -no se puede escribir ni leer como antes- y de la musicalidad -no se puede componer ni escuchar como antes (2010, p.2).

Dentro propiamente de la experiencia digital asociada a las artes,existen multiples formas y concepciones hacia las cuales nos han guiado diversos teóricos; hay quienes apoyan la tecnología y la mencionan como un elemento que facilita la creación, difusión y recepción en diversas áreas artísticas, permite la exploración de técnicas y de nuevos saberes, además de una ampliación técnica y discursiva de contenido; mientras que por otro lado otros teóricos sostienen una posición en contra del uso de las tecnologías para las artes debido a que se presenta como un factor de discriminación social, aumento consumismo y cuestionable perdida del "aura en la obra de arte" (concepto acuñado por Walter Benjamin para referirse a la escencia de la obra analizando desde la pragmática, sintáctica y semántica, la cual necesita un contexto y espacio concreto para determinar su valor alrededor de la concepcion de unicidad aunada a un entorno del cual se desprende la significancia en la obra de arte) en cuanto a su perdida de las técnicas tradicionales y la deshumanización de la obra. "Estas reflexiones de ningún modo tienden a denotar algún juicio sobre lo digital y sus las herramientas tecnológicas sean "amorales", ni "buenas" ni "malas"; son sus modos de uso y circulación los que las hacen funcionales a las ideologías, y es el arte el que ha ocupado el rol de cuestionar esta supuesta supremacía digital, a través por ejemplo de movimientos que construyen discurso sobre los "errores" o "fallas" de los sistemas tecnológicos [...] arte digital también reformula las visiones divinizadas que en los discursos sociales enaltecen lo digital." (Chalkho, 2006, p5)

De los principales cuestionamientos del uso tecnológico los pueden explicar de mejor manera los siguientes autores en cuanto a los temas

Paper 1

de reproductibilidad; el denominado “desflecamiento” es citado por Chalkho para nombrar a la forma de eliminar las fronteras que separan entre las artes y el entrecruzamiento de disciplinas; y la concepción del “pluriequipamiento” que cita Bonino para denominar al fenómeno derivado a un entorno con exceso de información.

Primeramente, acerca de la reproductibilidad muchos artistas y académicos sostienen la posibilidad de la pérdida del aura de la obra de arte al empezar a reproducir y difundir (medio de multiplicidad circulatoria) por medios tecnológicos; sin embargo, esto no necesariamente tiene porqué ser así, por el contrario se podría argumentar que el sentido de significancia de la obra artística podría resignificarse ante la nueva dinámica o circunstancia adaptándose a los nuevos medios y usuarios que están determinados por el contexto tecnocultural. “... la pérdida del aura artística que resulta de la falta de un original es recuperada cuando las obras tradicionalmente auráticas son asumidas merced a la resignificación que de ellas hace el arte contemporáneo [...] La cualidad artesanal que implican las obras plásticas inscritas en los lenguajes tradicionales (pintura y escultura, por ejemplo) es reemplazada por el aprendizaje de otros saberes propios del mundo tecnológico. Las producciones se vuelven cada vez más interdisciplinarias, porque exigen acciones colaborativas de creadores con técnicos y científicos procedentes de campos no específicamente artísticos.” (Benjamín citado por Taquini y Burucúa 2018, p.39)

Sobre el segundo postulado acerca del término “desflecamiento”, al mismo tiempo que el término de “expandido, arte total o interdisciplinario”, para referirse a este carácter de difuminación de fronteras entre las artes al incorporar la ayuda tecnológica (por medio de grabaciones, videos, softwares, fotografía, etc.) para facilitar la incorporación de diversas disciplinas para un mismo fin artístico; “Es en ese gen “impuro”, en la intersección de vertientes, en su mezcla, en el desborde de categorías, donde residen los elementos significativos; es el cruce, el entre medio lo que conforma la materia sensible y la deliberación estética. La combinación de disciplinas artísticas se da desde un concepto diferente a la estética maximalista de la Modernidad que llega a su apoteosis con “la obra total” de la ópera wagneriana; no es sumatoria de recursos, sino relaciones atravesadas entre las diversas herramientas de las hasta entonces compartimentadas disciplinas artísticas...” (Theodor, como se citó en Chalkho, 2006, p.4)

Finalmente, acerca del último concepto mencionado “el pluriequipamiento”, este término desarrollado por Guilles Lipovetsky, tiene relación directa con la construcción del imaginario tecno-cultural que se está gestando en este periodo de la cuarta revolución industrial; tiene que ver con el exceso y la facilidad de obtener información o contenido desde las redes de comunicación; gracias a estos factores los usuarios, espectadores o públicos están condicionados de alguna forma a este comportamiento de la obtención de grandes cantidades de imágenes o contenido, se puede decir que se trata de un hiperconsumo, de manera que cada vez más personas con ayuda de medios tecnológicos pueden ser productores de contenido y al mismo tiempo ser consumidores de los mismo; “habla del hiper consumo de equipos en los hogares, hasta la hiper-individualización, esto lo vemos a diario con el uso personal de aparatos como el celular, tablets, computadora, etc. Pero aquí nos enfocaremos estrechamente a la mayor capacidad de la ciudadanía para producir imágenes fijas o audiovisuales con el acceso a la tecnología, que da la masificación y el pluriequipamiento. Cualquiera que lo desee puede desde su computadora, producir imágenes fijas o audiovisuales y difundirlas globalmente por internet estos son los dominios del prosumer (productor - consumidor)...” (Lipovetsky, como se citó en Bonino, 2019, p.4).

Conclusiones:

Si bien ha sido posible detectar que en el contexto del CIDEA ocurre lo que puede ser percibido como una bifurcación de posturas hacia la cuarta revolución industrial y la innovación desde el ejercicio, aprendizaje y formación artística, esto se debe en gran medida a que la cuarta revolución industrial es parte de un concepto en desarrollo que sucede en el momento histórico que está en curso, por esto se puede entender que tanto académicos como estudiantes no posean en la actualidad un posicionamiento crítico en retrospección sobre el fenómeno y su impacto en el futuro. No obstante, “paradójicamente, quien dice no tener teoría en realidad la tiene, sólo la ignora, lo que da lugar a una producción inconsistente, que fácilmente puede caer en perversos discursos que no pertenecen en lo más mínimo a nuestra realidad sociocultural ni disciplinar.”(Brina, 2013, p.6).

De esta forma es que se ha desarrollado una percepción y postura sobre el fenómeno de la cuarta revolución industrial casi de manera ajena a la misma disciplina artística en que se desarrollan, educan o laboran las personas del CIDEA y por otra parte casi de manera inconsciente sobre las implicaciones ante el contacto que se tiene con la tecnología y la manera en la que se induce y forma parte del día de día de las posturas. Estos aspectos afectan la exploración de las múltiples herramientas, posibilidades constructivas, técnicas, mercados y conocimiento que puede facilitar el fenómeno en estudio; y más allá de afectar pueden ser motor para la exploración de oportunidades dependiendo de la postura formativa de las escuelas del CIDEA.

Con Internet estalla la cultura de lo global que viaja cada vez más veloz y se torna más accesible merced a la autopista de la información. El artista está bombardeado por ese fenómeno y nada de él puede serle indiferente. El mundo entero del arte se encuentra a su alcance como jamás lo había estado anteriormente y habita la pantalla de su computadora personal. (Taquini y Burucúa, 2018, p.44) Reflexionar sobre las prácticas artísticas vigentes y poner en cuestionamiento la utilidad de la búsqueda de innovación tanto técnicamente, como discursivamente abre también el espectro para preguntar sobre ¿De qué manera la investigación en artes se plantea estos cambios?, ¿De qué manera se prepara para estos cambios desde la producción, la recepción y la difusión del arte, incluso cómo se pueden plantear nuevas prácticas congruentes con el contexto?, “¿cuáles son los temas y contenidos que se deben ver en una universidad?, ¿cuáles deberían ser las herramientas que deberían estar?”(Javier Calvo, comunicación personal, 2021).

Tiene relevancia mencionar que, en la medida en la que la sociedad se adapta de manera simultánea a los cambios tecnológicos que afectan la manera en la que interactúa y se conforma la sociedad misma, las preguntas anteriores se atienden hasta cierto punto de manera inconsciente, o bien, sin el propósito claro de responderlas pues ya desde el CIDEA se plantean soluciones e iniciativas que plantean la innovación y la gestión artística interdisciplinar hasta la inclusión de nuevas tecnologías en los procesos creativos, de manera que no sólo se perciben oportunidades en la forma en la que los planes de estudio son propuestos o en la disposición en la que se enseñan, también en la manera en la que funciona el CIDEA como sistema y cada una de las escuelas también.

Sin bien, es posible trazar líneas que las escuelas del CIDEA y la facultad como tal se puede entender desde la teoría de Sistemas de Luhmann o el concepto de Rizoma de Deluze y Guatari, estos también permiten plantear áreas de oportunidad para el CIDEA no sólo en la formación también en la proyección del arte en el país; ya se ha hecho mención de programas como IAT y otros adscritos al mismo como El Bosque, incluídos estos hay programas como que no son parte de la discusión que se tiene con los estudiantes o egresados en porcentajes elevados, incluso hay algunos académicos que sugieren que estos espacios se convierten en maneras de justificar principios de multidisciplinariedad a los que apunta la facultad cuando en realidad son laboratorios importantes para apoyar la investigación artística y la profesionalización del arte desde principios que ya implican la creación de espacios empáticos en la medida en la que las escuelas interactúan y son capaces de contribuir en la construcción de conocimiento y facilitar espacios de construcción de conocimiento a través de la práctica artística. Siendo esto un antecedente que puede cobrar relevancia en la profesionalización de las prácticas artísticas incluso a nivel nacional

A pesar de la preocupación por parte de diversos académicos y de la implementación de diversos programas para la promulgación de nuevos medios comunicativos y difusivos para el ámbito artístico del CIDEA, se logra detectar determinadas problemáticas en cuestión de la existencia de una división de pensamiento acerca de la concepción del medio tecnológico en el área artística; de manera que se crean 2 diferentes posturas al respecto, quienes se encuentran a favor de ampliar las posibilidades comunicativos con ayuda de implementos tecnológicos para los procesos artísticos y la otra postura contraria que se siente incómoda ante la posibilidad de utilizar estas nuevas herramientas desde la concepción o la mentalidad que lo tecnológico podría atrofiar el valor de la obra de arte; estos temas se abarcaran a mayor profundidad en el desarrollo del paper no. 2

Paper I

Bibliografía:

Alcázar, Josena. La cuarta dimensión del teatro: tiempo, espacio y vídeo en la escena moderna. 2a ed., México: INBA, CITRU, 2011.

Brina, Luciano (2013). Procesos de Diseño Experimental y Metodologías Pedagógicas Contemporáneas: Experiencias en Investigación Proyectual.Disponible en: https://www.academia.edu/5321163/Procesos_de_dise%C3%B1o_experimental_y_metodolog%C3%ADas_pedag%C3%B3gicas_contempor%C3%A1neas-_Experiencias_en_Investigaci%C3%B3n_Proyectual_-_LUCIANO_BRINA?auto=download

Bonino Velaochaga, A. (2019). La imagen en arte y diseño en la 4ta revolución tecnológica. En: EDK 2019: Actas EDK: anuario de Arte y Diseño 2019. Investigación e innovación por una mejor sociedad (pp. 11-15). Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. doi: 10.20511/USIL.proceedings/9573.p11

Canmitzer, L. (2012) La enseñanza del arte como fraude. Disponible en: https://www.academia.edu/40620626/La_Enseñanza_del_arte_como_fraude

Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (s.f).Acerca del CIDEA.http://www.cidea.una.ac.cr/management

Chalkho, Rosa (2006) Arte y tecnología. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] N° 20 (2006). pp 9-21. Extraído de https://www.academia.edu/49013645/Arte_y_tecnolog%C3%ADa

Díaz, E. (2008). La teoría del caos y el concepto de rizoma como modelos posibles para pensar la interdisciplinariedad. Ciencias y múltiples miradas. Primera Jornada Nacional de Ciencia e Interdisciplina.

Hwang. E-C. (2017) The direction on liberal arts education of University in the 4th Industrial Revolution Era. pp.179-187 Journal of The Korea Society of Computer and Information Vol. 22 No. 10. Disponible en: https://doi.org/10.9708/jksci.2017.22.10.179

Karanikola, Z y Panagiotopoulos, G (2018) 4TH Industrial Revolution: The Challenge of changing Human Resources Skills. 5 (3) 1-7. disponible en: www.eajournals.org

Lasén, Amparo & Fouce, Héctor. (2010) Música, tecnología y creatividad - Presentación del dossier. Trans. Revista Transcultural de Música, núm. 14, pp. 1-4 Sociedad de Etnomusicología Barcelona, España. Disponible en: Música, tecnología y creatividad - Presentación del dossier (redalyc.org)

Márquez, Israel V. (2010) Hipermúsica: la música en la era digital.Trans. Revista Transcultural de Música, núm. 14, pp. 1-8 Sociedad de Etnomusicología Barcelona, España. Disponible en: Hipermúsica: la música en la era digital (redalyc.org)

Romero. J . (2008). creatividad en el arte: descentramientos, ampliaciones, conexiones, complejidad. Recuperado de https://repositorio.uam.es/handle/10486/679471 (Pp 1 - 7)

Schwap. K . (2016) la cuarta revolución industrial. recuperado de http://40.70.207.114/documentosV2/La%20cuarta%20revolucion%20industrial-Klaus%20Schwab%20(1).pdf
(Pp 26)

Solari .M (2018) El Cambio Tecnológico y la sociedad del futuro. Recuperado de https://anm.edu.ar/wp-content/uploads/2019/02/Libro-Academias-Conoc-y-Soc-Final.pdf#page=37 (Pp 59 - 78)

Susperregui, Paula(2020).Teatro en cuarentena. Recuperado de: http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/108030

Urteaga, E. (2010). La teoría de sistemas de Niklas Luhmann. Contrastes. Revista Internacional de Filosofía, 15.

Taquini. G y Burucúa. J. (2018) Artes tradicionales y artes nuevas en los tiempos de la cuarta revolución industrial.p 37 a 46. Recuperado de https://anm.edu.ar/wp-content/uploads/2019/02/Libro-Academias-Conoc-y-Soc-Final.pdf#page=37

Paper 2

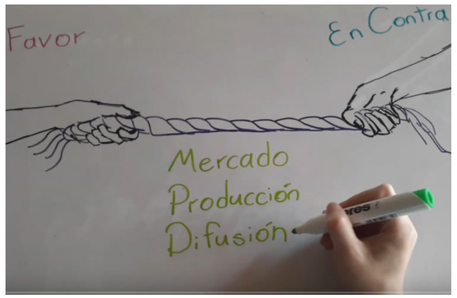
Titulo: Nuevos acercamientos para el ejercicio y formación en artes (Innovación, calidad humana, público)

Palabras clave: Cuarta Revolución industrial - Artes - Innovación - Tecnología - Públicos

Resumen:

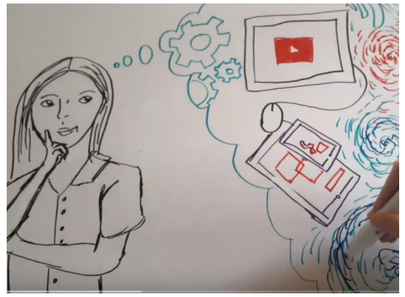
Este compendio de 4 videos reflexiona sobre las prácticas artísticas dentro CIDEA en relación con la cuarta revolución industrial. Estos videos son resultado del trabajo investigación realizado que involucra implementación de herramientas como análisis de textos y también otras herramientas de tipo entrevistas, cuestionarios y redes sociales, diseñadas para recolectar información específica del contexto físico en revisión: CIDEA.
Las perspectivas recolectadas por medio de entrevistas realizadas a académicos de la Universidad Nacional, específicamente de las escuelas que conforman la facultad de CIDEA han permitido el planteamiento de los temas los cuales se problematizan y resuelven a través de distintos autores con perspectivas en artes visuales, musicales y performativas.
El primer video, La innovación desde la cuarta revolución industrial, además de revisar definiciones generales de la cuarta revolución industrial la cual involucra digitalización y conectividad aborda el concepto de la innovación y su cabida dentro de la cuarta revolución industrial y también dentro de las artes, de esta manera se problematizan distintas posturas sobre la innovación. El segundo video recolecta posturas sobre El arte y la calidad humana, es decir desde la experiencia humana de lo físico versus lo digital y el problema que esto puede representar para las artes a la hora de completar el proceso comunicativo. El tercer video, El arte desde lo digital ¿tiene beneficios o defectos?, profundiza sobre la difusión del arte entre lo físico y lo digital, la relevancia del público y revisa de esta manera el ciclo de comunicación que compone artista, obra, medio y públicos y su transmisión de mensajes a través del arte. Finalmente el cuarto video se hace una conclusión que vincula los 3 primeros capitulos generando una relfexión de las posturas desde la teoria de sistemas, los conceptos de Risoma y autopoiesis.

Capitulo 1



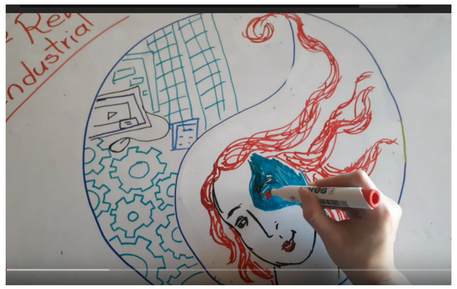
Cap 1: ¿Cómo es la innovación desde la 4ta revolución industrial?

Si reflexionamos sobre la 4ta revolución industrial y cómo le afecta este fenómeno al quehacer artístico vamos a tener dos posturas antagónicas, unos a favor de los cambios y otros en contra a las posibilidades que presenta; principalmente sobre el valor que se le debe dar y el impacto que se puede ver en el mercado,la producción, recepción y difusión



Cap 1: ¿Cómo es la innovación desde la 4ta revolución industrial?

Siempre se ha visto a lo largo de la historia que cuandoseintroducen"nuevastecnologíasyformas novedosas de percibir el mundo desencadenan un cambio profundo en los sistemas económicos y las estructuras sociales."(Klaus Schwab, 2016:12).

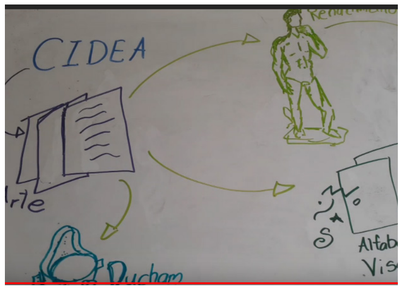


Cap 1: ¿Cómo es la innovación desde la 4ta revolución industrial?

Cuando hablamos de la producción artística y los cambios que permite la 4ta revolución industrial vemos cambios en la materialidad de la obra, aquí pasamos de soportes y diseños escenográficos tradicionales al uso de tecnología que permite nuevas experiencias como inmersión, hiperrealismo, experiencias ilusorias, entre otros

Cap 1: ¿Cómo es la innovación desde la 4ta revolución industrial?

La 4ta revolución industrial induce el concepto y ejercicio de innovación en las áreas del saber artístico desde la digitalidad y la conectividad particularmente (para una disciplina que no posee una inclinación hacia ese fenómeno).



Cap 1: ¿Cómo es la innovación desde la 4ta revolución industrial?

El CIDEA posee una currícula muy tradicionalista del arte, usando materialidades, herramientas, procesos entre otros desde el renacimiento como lo es la figura humana en el caso de algunos cursos mientras que en otros se explora las posibilidades del alfabeto visual o una exploración desde la instalativa u obra conceptual.

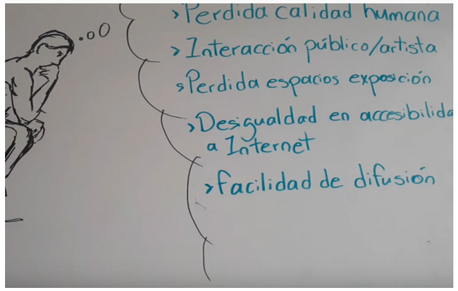
Link del video: Capitulo 1:https://www.youtube.com/watch?v=mNWpD_CYVW4&t=1s

Paper 2

Capitulo 2

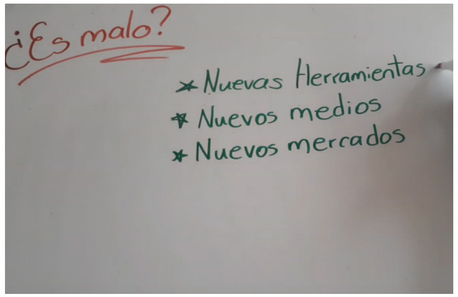
Cap 2: ¿El arte digital y su calidad humana?

Si bien para muchos de los artistas e investigadores entrevistados dentro del CIDEA, un punto que les hace reflexionar es el pensamiento sobre la pérdida de la calidad humana, la interacción público-artista y en general interacción física de visitar un museo, galería, teatro o plaza cultural a diferencia de cuando se usa o se plantea el uso de medios y herramientas digitales.



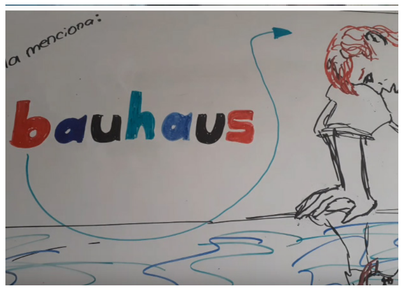
Cap 2: ¿El arte digital y su calidad humana?

Se incrementa el pensamiento que estos nuevos mercados producen una creciente desigualdad, desde la noción de que no todas las personas tiene los medios o recursos para participar o acceder de la oferta artística, aunque por otra parte es innegable considerar que los medios digitales amplían las barreras de acceso a la oferta cultural más allá de criterios como conocimiento o especialización.



Cap 2: ¿El arte digital y su calidad humana?

¿Entonces es malo el aporte de la 4ta revolución industrial al arte?,entendamos que este fenómeno viene a brindar nuevas herramientas, nuevos medios de comunicación y por ende nuevos mercados y diversas formas de interacción con públicos.



Cap 2: ¿El arte digital y su calidad humana?

Si retomamos esto viene hacer como los aportes o un nuevo movimiento que ofrecían al surgimiento de una vanguardia dentro de la historia del arte; “como el constructivismo ruso o la Escuela de diseño Bauhaus, que veían en la máquina el instrumento ideal para evitar “la vanidad artística” que el gesto individual sedimenta en “estilo propio”, por las características de ciertas herramientas. ” (Lila Pagola, pág 15)

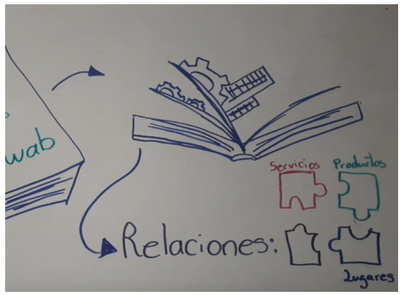
Cap 2: ¿El arte digital y su calidad humana?

Esto lo que va a abrir una reacción en contra de las lo que a lo largo de la historia hemos considerado importante; siendo esto una reacción en contra de la teoría estética que gira entorno del objeto de arte y gira su mirada al proceso, al sistema y al contexto redefiniendo los papeles del autor y el observador.

Link de video: Capitulo 2: https://www.youtube.com/watch?v=TCB8cUyD1f0

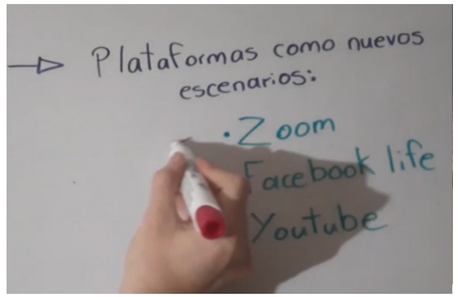
Paper 2

Capitulo 3



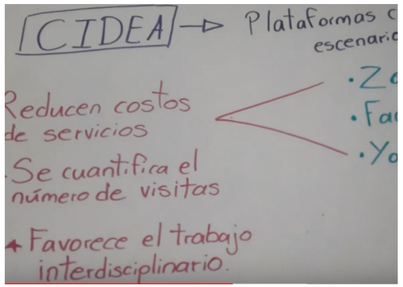
Cap 3:¿El público desde lo digital tiene beneficios o defectos?

la 4ta revolución busca conexiones entre lo físico y digital,y como introduce Klaus Schwab en su libro “La cuarta revolución industrial” el concepto de “ “el internet de las cosas” (IoT, por sus siglas en inglés), a veces llamado el «internet de todas las cosas». En su forma más simple, se puede describir como una relación entre las cosas (productos, servicios, lugares, etc.) y la gente, que resulta posible mediante tecnologías conectadas y plataformas varias.”(Klaus Schwab, 2016:21)



Cap 3:¿El público desde lo digital tiene beneficios o defectos?

En el caso del CIDEA ha quedado evidenciado que en su mayor porcentaje el LoT permite el desarrollo de un público a partir de canales digitales como zoom, facebook life o youtube como esos nuevos escenarios o museos donde se expone.



Cap 3:¿El público desde lo digital tiene beneficios o defectos?

No obstante producto a la falta de conocimiento se debe optar por otro tipo de servicio fuera del ámbito tradicional como lo son el trabajo con video, lo que impulsa el servicio de un camarógrafo, cineasta , vestuarista, no obstante tanto en Arte escénico como en danza se habla que en una modalidad presencial la percepción es distinta ya que el fenómeno de catarsis queda anulado producto al distanciamiento entre lo vivencial del espectador y el artista que se presenta.

Cap 3: ¿El público desde lo digital tiene beneficios o defectos?

Muchos de los registros obtenidos por parte de proyectos del CIDEA permiten ver trabajos como video performance, fotografía cercanos a la esa herramienta que permite la 4ta revolución industrial, donde solo se ubica un público espectador, ya obras donde se participa e a obra siendo público se destacan principalmente instalaciones u obras escenicas de este indole.

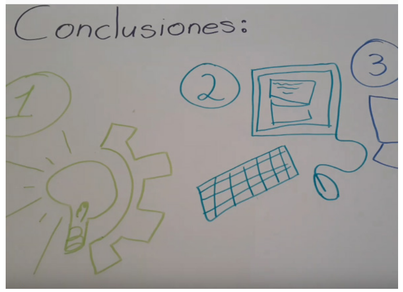
Cap 3:¿El público desde lo digital tiene beneficios o defectos?

La obra abierta es un concepto introducido por Umberto Eco en 1975 para referirse a las obras cuyo sentido no está completamente determinado por el autor, sino que éste espera que su receptor colabore de manera activa en la interpretación, dándole al mismo tiempo, un grado de libertad en lo interpretado, en el cual radica la “apertura”.

Link de video: Capitulo 3 https://www.youtube.com/watch?v=N-zsOPRffBk

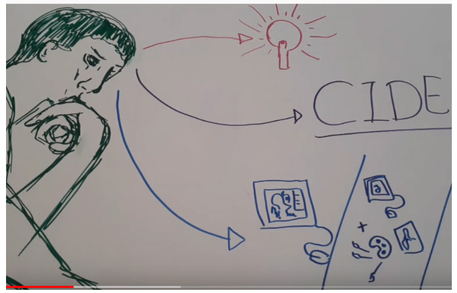
Paper 2

Capitulo 4



Cap 4: Conclusión

Hemos reflexionado sobre la innovación en el ámbito de las artes desde la cuarta revolución industrial en el CIDEA y la función de los cambios tecnológicos que plantea dicotomías entre virtual - físico, digital - manual; también sobre las oportunidades que representan estos cambios para la experiencia del receptor así como las posibles alteraciones hacia la experiencia del arte desde lo físico, desde lo humano.

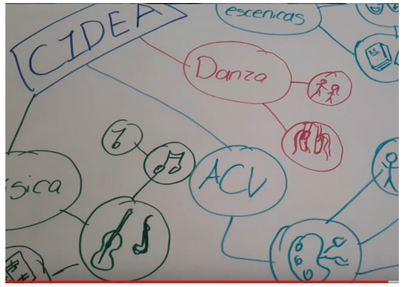


Cap 4: Conclusión

Si bien el trazar estos paralelismos y aplicaciones del ámbito de las ciencias a las prácticas artísticas permiten el desarrollo de proyectos e investigaciones trans, co e interdisciplinar como se ha visto en las diversas entrevistas realizadas tanto a los académicos como a estudiantes del CIDEA y de las que resultan posiciones a favor y en contra de estas nuevas prácticas.

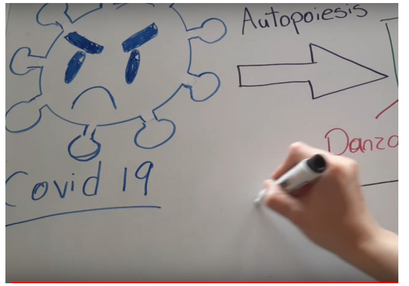
Cap 4: Conclusión

utilizando la Teoría de Sistemas de Luhmann para entenderlo y entender el CIDEA, se sugiere una constante autoproducción de comunicación y también de conocimiento (autopoiesis), sin embargo, la revisión de los planes de estudio podría estar evidenciando una oportunidad desatendida o limitada para las cuatro escuelas que conforman el CIDEA



Cap 4: Conclusión

Otra limitante y posible atentado contra el funcionamiento de los Sistemas según Luhmann y el concepto de Rizomas de Deluze y Guatari que fue posible detectar es la interacción limitada entre las escuelas del CIDEA, pues a pesar de que existen programas con iniciativas inter y multidisciplinarias, estas a veces resultan superficiales o de bajo acceso para la comunidad de estudiantes y egresados.



Cap 4: Conclusión

Finalmente el CIDEA en el periodo de estos 5 años, principalmente lo que respecta el año 2020 y 2021, ha sido posible identificar que: producto de los cambios que trajo del COVID -19, ha actuado de manera autopoiética y puede cambiar ante los diversos nuevos factores que afectan su medio. Como menciona Luhmann en su teoría de los sistemas, se “aplica al sistema esta propiedad que consiste en percibir y utilizar en su entorno lo que es pertinente para él ”(Urteaga, 2010, pág 315).

Link de video: Capitulo 4: https://www.youtube.com/watch?v=IJHEF-Pthes

Bibliografia

Giannetti, Claudia (2002) ESTÉTICA DIGITAL Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. Barcelona, ACC L’Angelot. Extraído de https://www.academia.edu

Díaz, E. (2008). La teoría del caos y el concepto de rizoma como modelos posibles para pensar la interdisciplinariedad. Ciencias y múltiples miradas. Primera Jornada Nacional de Ciencia e Interdisciplina.

Ignacio Farías / José Ossandón.Recontextualizando Luhmann. Lineamientos para una lectura contemporánea*

Pagola, Lila. Texto Introductorio “Arte y tecnología: una relación dialéctica” del Curso Arte mediado por tecnología. Maestría en Procesos educativos mediados por tecnología – CEA – UNC. Extraído de https://www.academia.edu

Chalkho, Rosa (2006) Arte y tecnología. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] N° 20 (2006). pp 9-21. Extraído de https://www.academia.edu/49013645/Art...

Schwap. K . (2016) la cuarta revolución industrial. recuperado de http://40.70.207.114/documentosV2/La%... 26)

Urteaga, E. (2010). La teoría de sistemas de Niklas Luhmann. Contrastes. Revista Internacional de Filosofía, 15.

Paper 3

Titulo: Innovación desde lo tecnológico en el CIDEA Circunstancia Covid 19 como principal motor de cambio hacia las tecnologías derivadas de la 4° Revolución Industrial.

Palabras clave: Cuarta Revolución industrial - Artes - Prácticas Artísticas - Innovación - Tecnología- Planes de estudio - Renovación - Posturas sobre arte y tecnología- Herramientas tecnológicas

Resumen:

En el siguiente escrito se expone el contexto educativo del CIDEA (Universidad Nacional, Heredia, Costa Rica) como punto de partida para el análisis de los planes de estudios vigentes en cada escuela desde una perspectiva de la necesidad imperante de una renovación desde la implementación de tecnologías dentro de la misma currícula, los modelos pedagogicos y metodologicos desde la circunstancias de la cuarta revolución industrial y anudado a esto la situación pandémica propiciada por el COVID 19 como principal acelerador para la renovación y transformación de las prácticas artísticas y metodológicas
Este documento concluye una fase de investigación en donde se reflexiona sobre las prácticas artísticas y la enseñanza de ellas dentro del CIDEA, desde un contexto de cuarta revolución industrial el cual supone incursión de la tecnología misma que afectan de por sí la enseñanza, práctica, producción y difusión de las artes y afecta también la relación e interacción entre las distintas prácticas y sus receptores.

Introducción:

Dando continuación a los temas antes abarcado en la discusión crítica que antecede este documento y fue plasmado en video se empieza a generar una discusión y reflexión a partir de los conocimientos adquiridos tras la revisión y análisis de las problemáticas en torno a la innovación en la 4ta revolución industrial , su relación con el arte y la calidad de vida.
correspondientes. Aunado a este aspecto se presenta este artículo académico con el propósito de vincular estas nociones al contexto directo del ámbito del CIDEA, para comprender las perspectivas de los directores de cada escuela sobre la implementación tecnológica desde su área artística; abarcando desde el modelo antiguo que se concibe a partir modelos externos (modelos eurocéntricos y academicistas) lo cual se evidenciaba en los planes de estudios actuales, teniendo en cuenta este panorama las diversas unidades académicas plantearon modificaciones en la currícula de las carreras para adecuarse a la injerencia de nuevos modelos a partir del ámbito sociocultural actual que tiende hacia la tecnologización de los medios y herramientas para la formulación de nuevos planes de estudio basándose en las necesidades contemporáneas brindadas a partir de la cuarta revolución industrial.
La investigación presente, se desarrolló desde la premisa : “Transformación de prácticas artísticas en el CIDEA desde los cambios generados por el COVID 19”. Se busca contrastar los cambios que se enfrenta y se enfrentarán cada escuela perteneciente al centro de estudios del CIDEA, enmarcados bajo la influencia de la cuarta revolución industrial; como fenómeno que genera cambio paulatinamente en todos lo ámbitos de la sociedad y como este fenomeno se vio impulsado por la pandemia del COVID 19.
En el contexto educativo de las artes del CIDEA donde se ha basado toda la investigación realizada, llega en este punto a ser el principal centro de interés del siguiente escrito bajo la siguiente premisa: Transformación de prácticas artísticas en el CIDEA desde los cambios generados por el COVID 19, que busca traer a colación los cambios a los cuales se enfrenta y se enfrentarán cada escuela perteneciente al centro de estudios bajo la influencia de la cuarta revolución industrial como medio de cambio que va avanzando paulatinamente en todos lo ámbitos de la sociedad y cómo este fenómeno se vio impulsado por la pandemia del COVID 19. Ahora bien si observamos el contexto mundial, la pandemia cambió el mundo de una manera radical y rápida, tal y como describe Teresa Eça

“Estamos en un estado de emergencia, en una realidad inusual, que nos tomó por sorpresa. En educación artística estábamos demasiado ocupados investigando otras cosas. Como educadores nunca imaginamos que la escuela algún día podría desaparecer para dar paso a la educación a distancia en todo el mundo. Como artistas, tenemos demasiado miedo de instrumentalizar el arte, e hicimos lo que pudimos para mantenerlo en su lugar bien cuidado, bien elitista, dentro de cubos blancos y cajas negras, o de vez en cuando en actuaciones, eventos, intervenciones en comunidades, pero siempre con la autoría bien protegida ¡Y, en unas pocas semanas se cancelaron los festivales, conciertos, exposiciones y actuaciones! Y comenzamos a escuchar llamadas para leer libros, ver películas, dibujar en casa.”(Eça, 2020, p2,)

La pandemia vino a quebrar el mundo del arte tal y como lo conocíamos, desde la educación en y para las artes hasta la presentación de la misma en los espacios públicos y privados que le eran atribuidos se vieron cerrados sin ninguna posibilidad de cambio durante muchos meses y se vieron las falencias en el sistema artístico que no se encontraba listo para un periodo de claustro como en el que se vio obligado en el 2020 y inicios del 2021. Durante este periodo de crisis la enseñanza de las artes se vio ante un reto sumamente grande al cual debió enfrentarse sin tiempo de preparación y a base de prueba y error.

“Las condiciones de producción de las industrias culturales, creativas y de medios, ahora son adversas. Con consecuencias imprevisibles para la vida social y cultural, en los tiempos del COVID 19, las prácticas del patrimonio cultural inmaterial, rituales (religiosos, paganos), fueron suspendidas o alteradas; conciertos, presentaciones de libros, discos, exposiciones, festivales, cancelados; cines, teatros, museos, cerrados; giras artísticas, grabaciones, producciones musicales, postergados. Las instituciones culturales han perdido ingresos, han sufrido altos recortes presupuestarios y de personal. Un amplio sector de creadores y artistas, son parte de la economía informal, trabajan de manera interrumpida, son vulnerables” (Godoy Aguirre, 2020 p 67).

Todas estas circunstancias afectaron el panorama artístico y educativo, por lo que muchos artistas, educadores y académicos se vieron en la necesidad de recurrir a nuevas formas de difusión y recepción de arte; de manera que si bien es cierto ya se venían implementando el uso de herramientas tecnológicas para las prácticas artísticas, este contexto pandémico fue un acelerador e impulsor del uso de estas tecnologías para adaptarse al nuevo panorama planteado anteriormente. Esto permite no solamente una exploración técnica sino discursiva en cuanto a la forma en la que cada área artística se relaciona con la tecnología y el cuestionarse qué de estas formas se pueden seguir utilizando de forma regular una vez que se retorne a la presencialidad; explotando inclusive el uso en conjunto con las técnicas tradicionales a modo de fusión para innovar desde lo tecnológico en el arte.

Planes de estudio de las escuelas del CIDEA y la inclusión de tecnologías como eje formativo.

El definir el CIDEA como eje central para esta investigación ha conllevado al análisis de los planes de estudio de las distintas escuelas que conforman la facultad, estos planes aportan para analizar una serie de elementos formales como por ejemplo la oferta académica y también los principios metodológicos a partir de la práctica artística incluso los contenidos curriculares, aspiraciones sobre perfil de egresados, perfil laboral y también las áreas de desarrollo durante la carrera, esto conlleva a la identificación de áreas de oportunidad o bien áreas que pueden ser potenciadas desde la perspectiva del contexto temporal de cuarta revolución industrial asumiendo que el conocimiento se puede transmitir, desarrollar, cuestionar e incluso replantear en función de las necesidades del área de conocimiento y también del contexto.
Un elemento que resulta relevante para abordar dentro de la posibilidad de actualizar los planes de estudio a raíz de la cuarta revolución industrial es la tecnología.
Entre otros aspectos uno sobre el que enfatiza el Doctor Daniel Ariza para su ponencia en la conferencia “La video proyección en la producción escénica” (2021) es que la creación y producción artística se ha reconfigurado a partir de los avances tecnológicos que suceden de manera constante, esta reconfiguración que afecta el espacio, el tiempo, la obra así como los individuos involucrados han orientado la producción artística y nos podemos atrever a decir que la tecnología misma hacia la generación de experiencias el espectador, los públicos, los usuarios.
Ariza sugiere que la revolución tecnológica ha acompañado los grandes cambios que se han dado en las estructuras colectivas, es decir en la sociedad. Tal y como sugiere el análisis de la teoría de sistemas de Luhmann a partir de Ossandón J. y Farías I. (2006) en donde se abstrae que la el contexto condiciona el desarrollo de la sociedad a partir de la siguiente cita:
“El acelerado proceso de racionalización de las esferas culturales, la creciente centralidad del sistema capitalista, así como el despliegue de un proceso de burocratización son vistos como las grandes coacciones que impone la modernidad a la emancipación de la razón prometida por la ilustración.” (Ossandón J. y Farías I. 2006. p.24.)
De manera que el mundo se encuentra en constante cambio, también en constante revolución y estos cambios han llevado hacia el desarrollo de cambios en la comunicación y en la manera de informar. No es extraño por ello que cuando se estudie el tema de la cuarta revolución industrial surjan conceptos relacionados con las tecnología de la información, la conectividad y la comunicación. Tampoco es extraño percibir que esta constante revolución y cambio a raíz de la celeridad en la transmisión de datos e información ha dado pie a que ocurra una adopción de “los avances tecnológicos” sin posibilidad de cuestionar o pensar, tal y como se puede percibir sucede en el contexto físico del CIDEA.
De hecho, son puntos de reflexión para la Dra. Marta Ávila, directora de la escuela de danza y el Dr. Luis Monge, de arte escénico cuando se les pregunta sobre la posibilidad de incluir en los planes de estudio la tecnología como eje formativo. Ambos los abordan desde puntos de enfoque distintos donde Marta Ávila sugiere que tomando en cuenta la velocidad con la que estos cambios de tecnología acontecen es complicado pensar un plan de estudios que gire en torno a la tecnología además de que la tecnología no puede sustituir el elementos principal de comunicación que tiene la danza y el es cuerpo. Es importante recalcar desde el trabajo de campo de la Dra. Marta Ávila, pionera en la sistematización y historia de la danza, que ella ha llevado a cabo proyectos que involucran la inclusión de la tecnología desde su práctica y es justo desde su experiencia que le ha sido posible constatar que la celeridad tecnológica puede dejar obsoleta una iniciativa de investigación,es decir ,la tecnología es obsolescente.
Por otra parte el Dr, Luis Monge, considera que la inclusión de la tecnología es inminente en la medida en la que es de gran apoyo no solo para la difusión sino también en el mejoramiento y la producción de música

Paper 3

considera que los planes de estudio efectivamente deben considerar la tecnología y deben además considerar dejar espacios que permitan adaptarse a los cambios constante que se experimentan.
Desde la escuela de Arte Escénico, enfocada en la interpretación escénica, fue posible conocer de parte del director Máster David Korish que la escuela ha actualizado su plan de estudios recientemente y debe de incurrir en un periodo de evaluación de dicho plan, para plantearse una nueva renovación programa de estudio, no obstante ven una gran oportunidad en la incursión de la tecnología en función de la enseñanza, el aprendizaje y la investigación de la disciplina. Como director expone que hay apertura para fortalecer el plan de estudio a través de cursos optativos u otras iniciativas prácticas. De hecho, ya existe una respuesta con el Laboratorio Escénico Digital (LED) que aunque responde a una iniciativa de una persona adscrita a la escuela por incursionar soluciones de sonido, imagen y en general producción escénica, está a disposición de la comunidad del CIDEA como un espacio de investigación, diálogo y cocreación.
A razón de actualizar los planes de estudio, la escuela de Danza es consecuente y recurrente en realizar ejercicios para actualizar el plan de estudios. Esto les ha permitido acreditar la carrera y aún más allá de esto implementar mecanismos de recolección de información de estudiantes y egresados para la incursión de iniciativas de actualización en beneficio de los estudiantes de bachillerato, licenciatura, la compañía de danza y también de la comunidad de danza en general.
Este tipo de iniciativas en forma de festivales también han sido parte de la escuela de música según reconoció el Director de la escuela, Dr Luis Monge, y ahora les afronte una necesidad inminente en la actualización de los distintos programas de estudio en función de la actualización de perspectivas de estudio sin dejar de lado los avances tecnológicos que pueden beneficiar la docencia y el contexto de ejercicio de la música a un nivel más avanzado.
Por otra parte, algo en lo que ambos coinciden es en que la tecnología es inminente y no se puede negar ni se puede trabajar lejos de ella, pero además el factor presencial no va o puede ser sustituido por la virtualidad. Quizás sobre estos aspectos más allá de cuestionar o afirmar la capacidad de sustituir o reemplazar la presencialidad, es posible e importante revisar desde la forma en la que avanza la sociedad y la tecnología. A partir de este posicionamiento se puede analizar la apertura de las posibilidades que permite la tecnología y sobre todo la investigación y la reflexión constante desde los intereses, y las necesidades comunicativas y de producción.
Retomando la idea que extrae del análisis de la teoría de sistemas de Luhmann en donde el contexto contribuye, regula, formula el proceso de desarrollo social, es importante no sólo cuestionar de qué manera los planes de estudio y en general la educación se adapta a los avances tecnológicos sino que también de qué forma la tecnología piensa y reflexiona de modo consciente en el desarrollo social, en la experiencia humana.
Aun así en el contexto del CIDEA ya hay iniciativas que pudieron ser apuntadas a partir de las distintas herramientas de recolección de datos que plantean apuntar el trabajo que se desarrolla dentro del CIDEA hacia la adaptación para los cambios desde la investigación, dentro de ellos se pueden e mencionar el Laboratorio Escénico Digital (LED) e incluso el proyecto El Bosque adscrito al programa Investigación Arte y Transmedia (IAT).
El conocimiento se debe de desarrollar, cuestionar e inclusive replantear, y esto puede ser en función de las necesidades que el área de conocimiento exige o el contexto. Esta investigación se ha enfocado en comprender la capacidad y la necesidad de reflexionar las prácticas artísticas y la enseñanza de ellas dentro del CIDEA, tomando en consideración los retos y oportunidades que supone la cuarta revolución industrial

Las respuestas y adaptaciones del CIDEA ante la pandemia COVID 19.

Con la aparición de la enfermedad del COVID 19 producida por el virus SARS CoV 2 en el año 2019, ha generado muchos cambios sociales, económicos y culturales. Para el 11 de marzo de 2020, cuando la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020), declaraba la enfermedad del COVID-19 como una pandemia"(Sánchez, A. C, pág 4). Este fenómeno trajo grandes cambios y grandes retos para el Centro de Investigación de Educación, Docencia y Extensión Artística (CIDEA) de la Universidad Nacional de Costa Rica; en donde se ha impulsado la capacitación e implementación de nuevas tecnologías para la docencia y creación de producciones artísticas.
Las distintas escuelas pertenecientes al CIDEA respondieron de manera diferente a sus diversas necesidades desde las áreas de especialización; no obstante las disciplinas comparten un mismo problema inicial el cual es el desarrollo de cursos desde la virtualidad, este es uno de los "problemas fuertes, de repente se necesitaba una mayor conectividad y facilidad que no se tenía, no se estaba preparado para ella entonces hubo que hacer digamos programaciones y coordinaciones especiales"(Luis Monge Fernandez, Comunicación personal, 2021) lo cual evidenció la falta de velocidad en adaptabilidad de la institución educativa. Para una facultad que prácticamente dependía completamente de la presencialidad para la realización de sus actividades curriculares y extracurriculares, la llegada de la pandemia y el cierre de las aulas y todos los espacios comunes para la enseñanza correspondió a un reto de características intrincadas ya que se enfrentaban a una situación nunca antes vista ni mucho menos prevista., aun cuando la Universidad demostró tener iniciativas activas en torno a la conectividad desde redes de conexión inalámbrica hasta foros en línea o licencias para el uso de plataformas de comunicación virtual, estas no habían sido probadas, ni el personal capacitado, y en el caso particular de las escuelas del CIDEA, la presencialidad ha sido clave para el desarrollo de las labores de formación.
Desde los programas de estudio de cada carrera podemos ver cómo cada materia estaba pensada para ser desarrollada desde el espacio físico de la universidad y no contaba, o poseía muy poco uso de herramientas tecnológicas, lo cual causó que el cambio fuera aún más drástico y constata con múltiples resultados tanto positivo como negativos para cada carrera.
Se estima que a nivel institucional se reaccionó de una manera lenta, académicos como el Máster David Korish plantea que la respuesta de la institución fue "larga y tan pesada y tan burocrática que no responde bien a cuestiones de situaciones de emergencia que requieren agilidad, flexibilidad y movimiento"(David Korish, Comunicación personal, 2021) Es posible considerar de esta manera que esta situación de limitación afectó a las iniciativas y producciones para el desarrollo fluido del quehacer artístico dentro del CIDEA. Se puede decir que la pandemia -como sugiere el Máster David Korish- en "ese sentido nos obligó a abrir los ojos para ver cosas que tal vez no estamos viendo antes"(David Korish, Comunicación personal, 2021). Dentro de estas "cosas" se pueden destacar deficiencias en diversos cursos, metodologías de enseñanza, también lentitud y baja capacidad de creatividad o adaptabilidad tanto de los estudiantes como docentes ante el cambio de roles provocados por emergencias como la COVID-19, que supuso también un abanico de oportunidades y de reacciones; dentro de las oportunidades destacan la sistematización o el registros de las obras de arte y las metodologías de producción y enseñanza.

Si analizamos este fenómeno no solo a nivel del CIDEA sino también a nivel internacional, el cambio del quehacer artístico tanto este problema de la virtualización de los cursos y de las prácticas artísticas; Si revisamos la situación de Pandemia no solo a nivel del CIDEA sino también a nivel internacional, es posible percibir el cambio del quehacer artístico tanto este problema de la virtualización de los cursos y de las prácticas artísticas; "incluso en el mundo más tecnológico de avanzado y económicamente más poderoso de Europa y Norteamérica muchos artistas también sufrieron, porque no estaban preparados otros les tardó unos meses de de situación caótica y lograron salir a flote buscando alternativas; otros sobrevivieron desde el principio porque tenían una cierta diversidad en su ejercicio profesional y les quedó una veta, con la que lograron sobrevivir"(Luis Monge Fernandez, Comunicación personal, 2021). Monge comentaba de igual manera que en el caso de muchos de los artistas sobrevivieron a la pandemia gracias a que conservaban sus salarios como educadores.
En el caso de la escuela de arte Escénico, en reacción a la pandemia se vieron obligados a la adaptación ya que muchos de los artistas de este medio o del de danza tienen una visión de que el quehacer artístico de una u otra forma "se ha vuelto un poco absurdo lo que quiere decir presencia"(David Korish, Comunicación personal, 2021) ya debido a que hay una pérdida de la interacción humana. Si analizamos de igual el accionar al cambio se pueden destacar la creatividad en las adaptación, que han permitido lograr metas impresionantes fuera de estimación previa como "la posibilidad de la comunicación mediante esos formatos de video y reuniones y yo creo que sea nos hemos vuelto más versátiles en cuanto a lo que son las propuestas pedagógicas del uso del habla,...el uso de videos, propuestas sincrónicas...la pandemia, nos ha forzado salir de una modelo pedagógico, que creo que estaba un poquito estancado"(David Korish, Comunicación personal, 2021), esta perspectiva de estancamiento o rezago de la práctica docente, es compartida por varios de los directores de las escuelas del CIDEA, donde rescatan el hecho que en muchos de los cursos de sus planes de carrera "no es necesario que los estudiantes vengan a una clase de modelo ya caducó donde un profesor habla y habla sobre asuntos de historia y proyecta unas cositas, No, ya la velocidad, la fuerza y la intensidad de los contenidos para escuchar y para incluso separarse en salas y dialogar, cómo completamente virtual del estudiante en presencialidad remota"(Luis Monge Fernandez, Comunicación personal, 2021).
Con la incorporación de diversos medios de difusión, producción y creación de contenido se puede hablar que la respuesta del CIDEA ante el Covid permite la exploración e innovación de sus prácticas artísticas y de sus planes de estudio. Entre las incorporaciones más usados se destaca el "uso del video como instrumento o el uso de la sincronicidad como una un ingrediente de la enseñanza y aprendizaje muy positivo ...la capacidad reuniones, la capacidad de dinamizar la ubicación de conocer más y de abrir la oportunidad de aprendizaje más allá de una única ubicación geográfica"(David Korish, Comunicación personal, 2021). En muchos de los casos la pandemia permitió el abordaje de diversas plataformas como lo es Youtube, Spotify, redes sociales como Facebook o Instagram, nichos vitales en los que con anterioridad no se había explorado; este tema de cambio de contexto de exposición se puede ver en Citymuseogalería digital espacio virtual que como muchos otros como lo es instagram, pinterest y diversas plataformas, "en un espacio para la distribución del arte mediante la web" (Enríquez, 2020 citado por Sánchez, A. C, 2021, pág 4)
Se puede introducir el concepto de resiliencia como respuesta a los fenómenos de la pandemia, en cuanto en si bien la resiliencia es esa la "capacidad que tiene la humanidad de afrontar las adversidades, superarlas y transformarlo en una experiencia positiva (Grotberg, 2006, citado por Sánchez, A. C., 2021, pág 2); siendo ésta la justificación para la adaptabilidad del quehacer docente, investigativo y práctico en el CIDEA. No obstante la resiliencia no es lo mismo que empatía, como se ha mencionado antiguamente en otros papers, existe esa incomodidad por el área académica, administrativa y estudiantil por la dirección de la digitalización de las prácticas artistas.
Sin embargo la investigación realizada permite tener una observación de manera positiva, al ver en áreas como música, existió mínima deserción de los estudiantes durante la pandemia, al respecto comenta el Dr. Luis Monge director de la escuela de música que si acaso ha llegado a un 5% si acaso. También hay una reflexión de que se comprende "la experimentación de un cambio de la generación del cuerpo docente y las personas; entonces más jóvenes son mucho más adaptables, flexibles Versátiles e interesadas en abrazar la la tecnología contemporánea en función de los cursos y las pedagogías" (Luis Monge Fernandez, Comunicación personal, 2021). Lo que nos permite entender que por parte del docente como del estudiantado, existe una alta búsqueda de facilidad y resiliencia ante los cambios bruscos; sin embargo no de empatia a lo que tradicionalmente ya estaba establecido, teniendo una preferecia de querer actuar desde sus espacios o tipos de publicos ya conocidos y no por aquellos inexplorados y novendosos que trae la digitilazión.

Difusión y producción pre-pandemia y post-pandemia del COVID 19 dentro del CIDEA.

El reflexionar sobre el concepto "postdigital" introducido por Fuller y Jandríc(2019), el cual disuelve límites y distorsiona las diferencias entre narrativas físicas y digitales, desarrollando nuevas reconfiguraciones entre dichas esferas. La postdigitalidad de nuestra existencia se ha acentuado y evidenciado en tiempos de pandemia, convirtiéndo la digitalidad en "la narrativa dominante de nuestro mundo" (Fuller y Jandrić, 2019, p. 215). La inclusión de las tecnologías y la era digital ya se encuentran presentes en el CIDEA, desde mucho antes de la pandemia, estos esfuerzos habían comenzado en iniciativas como el ICAT que buscaban que la facultad contará con un espacio de especialización independiente de los planes de estudio con los cuales los estudiantes pudiesen acceder a medios tecnológicos que les podían servir como un complemento a sus estudios e intereses como artistas, personas como Marta Avila nos relatan sus experiencias con las tecnologías y nos relata los siguiente
" Tal vez lo vengo usando la tecnología para aplicarla a la investigación para beneficio de

Paper 3

la docencia desde tal vez desde el 2000 cuando se creó el ICAT y ahí empezaron a hacer algún tipo de de producción audiovisual o tecnológica que me ayudara porque yo soy básicamente historiadora crítica investigadora ante la danza entonces toda el universo que se me abrió a mí con las tecnologías digitales digo me creó otra dimensión de posibilidad de investigación" (Marta Avila Aguilar, comunicación personal, 2021). Si bien esta no fue la única búsqueda de incluir las tecnologías, fue de las iniciativas que impulsó que tanto el CIDEA como cada escuela de forma independiente buscará los métodos que se adaptaran mejor a cada ámbito. Paulatinamente los planes de estudio y los profesores fueron adaptando a lo que se consideró lo más racional cada materia y las nuevas aplicaciones de cada área de interés. Además se crearon espacios como lo fueron el programa arte y salud, Laboratorio Escénico Digital (LED) programa Investigación Arte y Transmedia (IAT) antiguo ICAT. Todos estos proyectos y la facultad en general avanzaron de manera conjunta e independiente a la vez produciendo sus proyectos y llevando todo el proceso que iba de por medio desde el ámbito físico de la universidad y posteriormente en el espacio donde se debiese realizar la presentación final y de los resultados, el cual fue un factor común en todos los proyectos y también las evaluaciones pertenecientes a las mallas curriculares, este modo operativo del centro de estudios siguió actuando de la misma manera hasta el año 2020 donde las situaciones que ya fueron antes mencionadas cambiaron la manera de actuar. En palabras de Godoy (2020)" La crisis global nos llevó, a la sociedad, a maestros y estudiantes, a aulas virtuales, al teletrabajo, las clases online, al uso de los programas zoom, google classroom, Facebook Live, etc. Muchos músicos y artistas, para no quedarse rezagados, estar activos e interactuar en comunidad, tuvieron que innovarse, aprendieron el intercambio de archivos digitales de audio y video, partituras en formato pdf, finale, midi, el streaming, crearon cuentas, páginas o sitios en las plataformas digitales, redes sociales, etcétera. Esto es algo muy positivo. De manera inesperada la producción y, especialmente, la difusión musical, se democratizó." (p,5). En nuestro ámbitos fue notoria la ausencia de preparación que había para una situación de esta magnitud y se debió aprender sobre la marcha para adaptarse de forma rápida y eficiente al curso lectivo del primer semestre del 2020, de manera que los diversos académicos de las escuelas pertenecientes al CIDEA se vieron en la necesidad apremiante de buscar alternativas por el medio tecnológico y digital para continuar con los cursos iniciados en el mismo periodo lectivo; las diferentes disciplinas artísticas optaron por la utilización de plataformas digitales, para establecer una estrategia adecuada a las circunstancias de cada ámbito artístico. Al mismo tiempo todo este proceso ha evidenciado aspectos positivos e imperantes del uso tecnológico para el planteamiento de una proyección sobre el futuro de las artes en el CIDEA, es decir como nos mencionaba Luis Monge Fernandez director de la escuela de música, existe la necesidad de renovarse para no quedar rezagados ante los nuevos avances, puesto que se viene arrastrando modelos pedagógicos eurocéntricos y academicistas antiguos y en medio de esta circunstancia ha sido el claro ejemplo de la importancia de una renovación de la currícula. Como un ejemplo positivo de la virtualización de los cursos se encuentra una mayor facilidad de abordamiento del contenido de cursos teóricos a pesar de que por otro lado se toparon con el aspecto negativo los cursos más prácticos que tienen la necesidad de ser presenciales por su naturaleza, "Entonces ellos ya tienen establecidos sistemas tecnológicos donde hay economías y tecnologías mucho más universales y todos los procesos identificados, aunque obligados desde la enseñanza y aprendizaje, además de la extensión y la consideración de ciertos contenidos tardaba mucho en la presencialidad. Ahora es mucho más veloz cuando se trata de aspectos teóricos e investigativos; yo me atrevo a decir igual que varios académicos lo han dicho ya en las asambleas y nos atrevemos a decir que es mucho más eficiente por la presencialidad remota, en sí"(Luis Monge Fernandez, Comunicación personal, 2021).

Conclusiones:

La tecnología transforma el aprendizaje, el proceso de transmisión y cambio de conocimiento, esto es algo que fue inminente ante la situación de pandemia a la que se ha visto enfrentada la sociedad global. No obstante, en el contexto directo y específico como lo es el CIDEA para nuestra investigación ha sido posible detectar y apuntar el estado actual al que se ha debido someterse la facultad durante los últimos dos años.

El CIDEA como facultad adscrita a una Institución universitaria de carácter público está regida por lineamientos institucionales pero también a iniciativas que desde antes de la Pandemia apuntaban a la adaptación del sistema educativo a las necesidades globales de información y comunicación inmediata requerida por la revolución tecnológica y de información que propicia la cuarta revolución industrial. Dentro de estas iniciativas se puede mencionar la facilitación de recursos en aspectos de conectividad y red inalámbrica, correo institucional, sistemas de búsqueda, incluso aulas virtuales. La situación de pandemia no sólo evidenció la relevancia de iniciativas de este tipo, también la relevancia de propiciar la implementación y prueba de estas iniciativas dado que llegada la pandemia la posibilidad de continuar la docencia y la investigación, según apuntan los académicos consultados, fue posible gracias a estos recursos mencionados anteriormente; no obstante parte de las dificultades presentadas en proceso se debieron a la poca planificación que existió con las herramientas y los métodos aplicados durante el comienzo y los primeros meses de la pandemia

no obstante parte de las fricciones era la baja calibración en el uso de los recursos disponibles.

Las escuelas que conforman el CIDEA han implementado mecanismos de recolección de retroalimentación por parte la comunidad de estudiantes y egresados,la información recolectada puede ser utilizada para actualizar los planes de estudio o también para crear herramientas que respondan a necesidades o tendencias inmediatas. No obstante la actualización de una malla curricular, además de conllevar tiempo de preparación, debe también tomar en consideración un tiempo de implementación y un tiempo de evaluación.

El CIDEA como facultad podría ser un delicado ejemplo para referirse al concepto de rizoma en tanto que abre la posibilidad de interacción entre las disciplinas artísticas sin ningún tipo de jerarquización y más bien parte de las necesidades de cada una, de manera que abre también la posibilidad para que el CIDEA funcione como un gran campo interdisciplinar. Si bien, desde ya se conocen iniciativas que permiten esta interacción, es posible identificar un desfase o incapacidad de interacción plena por lo que los académicos reconocen que se debe por la falta de conocimiento de lo que cada escuela realiza, incluso una malla curricular que plantee interacción entre las escuelas. De manera que las vías de interacción que existen actualmente son aprovechadas por aquellos que han tenido la ventaja de conocer sobre la existencia de los mismos delimitando el proceso de investigación hacia un sector de la población del CIDEA de manera más específica..

Así como Luhman sugiere que el contexto contribuye y regula con el desarrollo de la sociedad, en este caso la tecnología se convierte en un elemento clave para el desarrollo del contexto del CIDE y se puede puede reconocer en una fase incipiente, en donde los aprovechamientos que obtienen de las tecnologías son adaptaciones de experiencia previas que le permite a las escuelas del CIDEA continuar funcionando desde la implementación de tecnologías de comunicación e información para impartir cursos, proyecta resultados en la producción de los cursos y en general como escenarios.

No obste apertura para la comprensión de los recursos y las posibilidades que estas herramientas permite así como también para la exploración de las oportunidades que estas herramientas permite y atributos que las componen como sonido, imagen, iluminación además de las posibilidades que permite desde la afectación de elementos como el tiempo o el espacio

También como centro de enseñanza, debemos ser conscientes de que la tecnología es un medio más no debe ser el centro completo de la educación. Esto principalmente porque esta puede llegar a tener fallos en su funcionamiento y como se a hecho notorio en los últimas semanas, algunos de los grandes distribuidores de redes sociales por hacer mención de un ejemplo han presentado fallas y caídas en sus sistemas, dejando ver que todavía existe vulnerabilidad en el espacio tecnológico y que con los monopolios de las tecnologías puede haber más limitaciones para acceder a ciertos servicios, softwares y demás herramientas, podemos sumar a este hecho la situación de que las escuelas han tendido a atrasarse con la implementación de ciertas tecnologías, esto justificado desde varios argumentos que ellos han presentado, como lo han sido los paradigmas clasicistas de herencia que presentan esas escuelas, la posible obsolescencia de ciertos medios tecnológicos que no genera confianza en los educadores y administrativos y los procesos burocráticos de obtención de herramientas que hacen que la posibilidad de conseguir estos implementos se convierta en espera de meses e incluso años, llegando a la posibilidad de que incluso no llegue a darse, lo cual llega a frenar el avance y nuevos conocimientos, experiencias que puedan adquirirse en las escuelas.

Bibliografía

Centro de Investigación Educativa. (11 de Octubre de 2021) Daniel Ariza Gomez en La video proyección en la producción escénica, Hombre Flor. [Archivo de Video] Facebook. https://fb.watch/8Axftwm2aw/

Eça, T., Mañero, J, & Maeso, A. (2020). Reflexiones desde la educación y las artes en la era COVID-19. Reflexiones III, IV, V. Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educación Crítica y Social, 4, 14-20.

Farías I. , Ossandón J. (2006) Recontextualizando Luhmann. Lineamientos Para Una Lectura Contemporánea. Recuperado de https://www.academia.edu/318496/2006-%20Recontextualizando_Luhmann._Lineamientos_Para_Una_Lectura_Contemporánea

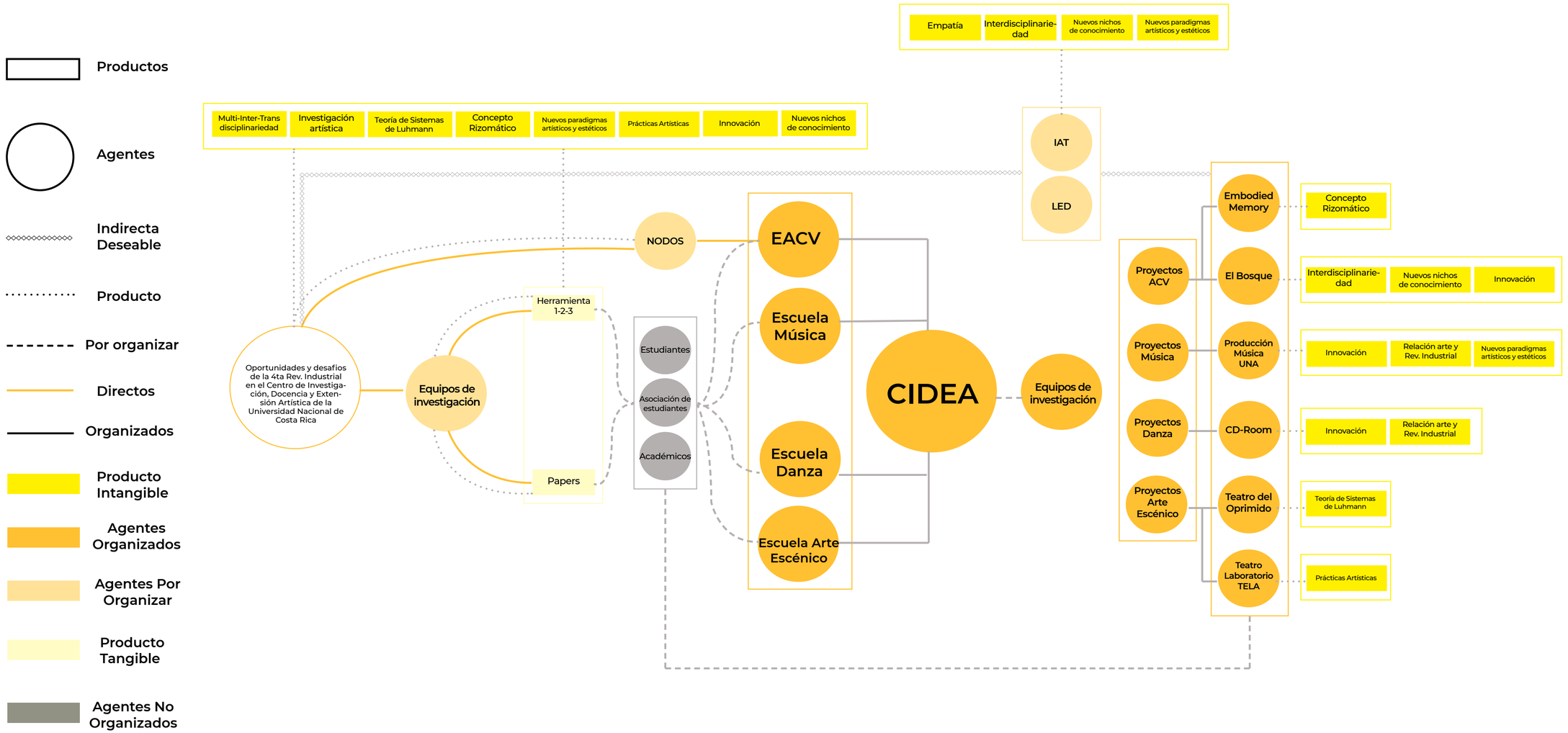
Fuller, S., Jandrić, P. The Postdigital Human: Making the History of the Future. Postdigit Sci Educ 1, 190–217 (2019). https://doi.org/10.1007/s42438-018-0003-x

Godoy Aguirre, Mario. (2020) El amor en los tiempos del COVID 19. Disponible en: http://biblioteca.glede.org.ec/handle/123456789/389

Sánchez, A. C. (2021). COVID-19, arte y cultura: crear, construir y generar nuevas realidades desde el artista. Studia Humanitatis Journal.

Inauguran nuevo espacio para el arte y la creación. Recuperado de https://www.periodicomensaje.com/cultura/7305-inauguran-nuevo-espacio-para-el-arte-y-la-creacion

Sociograma


Productos
Agentes
Indirecta Deseable
Producto
Por organizar
Directos
Organizados
Producto Intangible
Agentes Organizados
Agentes Por Organizar
Producto Tangible
Agentes No Organizados
Empatía
Interdisciplinarie-dad
Nuevos nichos de conocimiento
Nuevos paradigmas artísticos y estéticos
Multi-Inter-Trans disciplinariedad
Investigación artística
Teoría de Sistemas de Luhmann
Concepto Rizomático
Nuevos paradigmas artísticos y estéticos
Prácticas Artísticas
Innovación
Nuevos nichos de conocimiento
IAT
LED
NODOS
EACV
Escuela Música
Escuela Danza
Escuela Arte Escénico
CIDEA
Equipos de investigación
Oportunidades y desafíos de la 4ta Rev. Industrial en el Centro de Investiga-ción, Docencia y Exten-sión Artística de la Universidad Nacional de Costa Rica
Equipos de investigación
Herramienta 1-2-3
Papers
Estudiantes
Asociación de estudiantes
Académicos
Proyectos ACV
Proyectos Música
Proyectos Danza
Proyectos Arte Escénico
Embodied Memory
El Bosque
Producción Música UNA
CD-Room
Teatro del Oprimido
Teatro Laboratorio TELA
Concepto Rizomático
Interdisciplinarie-dad
Nuevos nichos de conocimiento
Innovación
Innovación
Relación arte y Rev. Industrial
Nuevos paradigmas artísticos y estéticos
Innovación
Relación arte y Rev. Industrial
Teoría de Sistemas de Luhmann
Prácticas Artísticas

Cuadro de agentes y agendas

Agentes y agendas

Agentes Organizados

1 Equipo de invesigación (nosotros)

Agendas

Evidentes

Cursa Seminario final de graduación para optar por el grado de Licenciatura en arte y comunicación visual.
Investigación sobre la capacidad de las escuelas del CIDEA para contribuir en la formación desde una reflexión del contexto social y temporal.
Implementar metodologías y teorías como rizoma y sistemas que estructuren y justifiquen la investigación y permitan la inserción de las misma en el contexto físico.
Afirmar que el CIDEA es un centro de peso en la formación de personas
Recopilación y análisis de información pertinente al CIDEA
Realizar transmisión efectiva y asertiva de los conceptos de investigación.

No Evidentes

Evidenciar la necesidad de repensar la docencia en artes desde el contexto.
Proponer conceptos y antecedentes que justifiquen la necesidad de repensar la práctica artística y su vigencia.
Contribuir con postulaciones que otorgan relevancia al rol que tiene el CIDEA en la formación de profesionales en artes con capacidad de inserción
Búsqueda de necesidades prácticas y teóricas (vacíos) dentro de las escuelas del CIDEA en cuanto a la actualización de metodologías para la inserción de profesionales .
Especializacion en areas de interes(teorico - practico) desde las artes, el diseño y la teoría.
Buscar generar un proyecto de graduación con la finalidad de cumplir con la maya curricular de licenciatura.

Aportes

A partir de la formación de cada miembro del grupo desde los énfasis de: Diseño Ambiental, Diseño Gráfico y Pintura

Beneficios

Establecimiento de relaciones entre la producción artística del CIDEA y las necesidades externas circunscritas a la 4° Rev Industrial

Criterios

Visión Interdisciplinaria en artes visuales (énfasis de ambiental, gráfico y pintura), además de conocimiento básico en otras áreas artísticas como en danza y/o música.

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas

Aportes desde cada área de especialización de arte y comunicación visual.

Oportunidades

Aporte y apoyo por parte de los docentes y académicos de diversas áreas del CIDEA

Debilidades

La inexistencia o poca documentación sobre temas asociados al interés investigativo en el CIDEA.
Experiencia interdisciplinar vaga.

Amenazas

Aporte y apoyo por parte de los docentes y académicos de diversas áreas del CIDEA
La inexistencia o poca documentación sobre temas asociados al interés investigativo en el CIDEA.
Experiencia interdisciplinar vaga.
Poco o nulo apoyo por parte de los académicos que colaboraron en el proyecto
La falta de tiempo y de espacios para socializar el proyecto y en la extracción de información del mismo.
Conocimiento y experiencia específico desde EACV.

Agentes y agendas

Agentes Organizados

NODOS 2

Agendas

Evidentes

Programa adscrito al CIDEA que ejerce y promueve la investigación artística.
Conocimiento sobre las distintas metodologías y aparatos críticos relativos a la investigación dentro del ámbito artístico.
Desarrollo y registro de aportes teóricos para futuros proyectos investigativos en el área artística.
Identificación de posibles huecos del saber y de la práctica artística en la docencia artística.
Profundizar y promover prâcticas interdisciplinaria dentro del CIDEA
Involucrar a estudiantes en iniciativas de investigación.
Un criterio de investigación que promueve el desarrollo de conocimiento a partir de la investigación.

No Evidentes

Un criterio de responsabilidad docente y académica en la actualización y creación de conocimiento que desaprueba actitudes docentes que no la práctica.
Justificar y validar el desarrollo y razón de ser de NODOS como programa adscrito al CIDEA
Ganar prestigio académico desde lo profesional (docente e investigador) y también personal.
Generar mayor oportunidad obtención de fondos para la producción de nuevas investigación, capacitación e inversión en equipos y talento humano

Aportes

Participación activa dentro de la construcción de su investigación.
Asesoría desde el conocimiento en la investigación dentro de la disciplina artística.
Propicia un espacio interdisciplinario

Beneficios

Insumos de conocimiento e investigación para el desarrollo de sus investigación y metodología.
Estudiantes participantes activos en la investigación con grado académico en bachillerato en artes y comunicación visual en distintos énfasis.

Criterios

Asesoría y respaldo.
Una visión interdisciplinaria de las artes.

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas

Conocimiento en metodologías y aparatos críticos relativos a la investigación en el ámbito del arte.
Trabajo interdisciplinario.
Interacción con uno de los directores del proyecto

Oportunidades

Contribuir en la organización de la información.
Contribuir en la evidencia y creación de relaciones y conexiones.
Crear una relación con ambos directores del proyecto.
Propiciar participacipación de las cuatro escuelas del CIDEA

Debilidades

En una primera etapa es un proyecto muy segmentado ya que solo es abordado desde la perspectiva de Arte y Comunicación visual, y Danza.
Poco tiempo para el desarrollo profundo de las diversas investigaciones a producir.

Amenazas

Falta de interés.
Consideración de ausencia de cabida dentro del contexto de investigación.
No inclusión en proyecto.
Aprobación adscrita a los lineamientos de trabajo final de graduación.

Agentes y agendas

Agentes Organizados

3 Escuela EACV

Análisis F.O.D.A.

Agendas

Evidentes

Unidad académica parte del Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística,con 3 décadas de desarrollo de profesionales y docentes en las manifestaciones de las Artes Visuales y de carácter sensorial que conforman la cultura de la sociedad Costarricense.
Evidencia de la práctica de investigación en artes desde la escuela.
Comprobación y respaldo a la práctica dentro del programa de Seminario Final de graduación.
La incorporación de cuatro licenciados en arte y comunicación visual.
Dar respaldo de éxito a la maya curricular desde el ejercicio de investigación dentro del programa Seminario de Graduación para optar por el grado de licenciatura.

No Evidentes

Desactualización del programa de estudio de las carreras de arte y comunicación visual en relación con el contexto, otras ofertas educativas y también la demanda profesional.
Desinterés en el acreditado de la carrera
Planteamiento de apertura o cierre de especialidades
Replanteamiento y actualización del plan de estudios
Reciclado de(textos, teorías,metodologías de diseño y conceptualización, documentos, guías y plan de estudios)programa de curso a lo largo de la carrera
Poseen profesores capacitados en diversas áreas y enseñan estos conocimientos
Desinterés en una especialización más técnica que academica

Aportes

Guia y asesoramiento para la investigación artística
Otorga espacios para la divulgación y generación de charlas con artistas y académicos externos a la escuela

Beneficios

Propuesta investigativa para análisis de fortalezas y debilidades metodológicas de las escuelas del CIDEA con respecto a la inserción de profesionales

Criterios

Lenguaje visual
Investigación artística
Metodologías y teorías desde las artes visuales
Guía académica durante el proceso investigativo

Fortalezas

Incentivación para la producción artística y la investigación para, desde y en las artes
Búsqueda de mejoramiento de las condiciones para la escuela

Oportunidades

Generación de nuevo plan de estudio
Plantean reestructurar la escuela y renovar las instalaciones

Debilidades

Dificultad o poco acceso a espacios para exposición de proyectos estudiantiles dentro de la escuela (se limita únicamente al corredor principal de la escuela.)
Pocos espacios de difusión fuera del contexto del CIDEA.
Limitación en la exploración de nuevas técnicas y materiales para la realización de proyectos.

Amenazas

Prioridad a otros proyectos artísticos
Poca socialización y difusión de los contenidos analizados del proyecto

Agentes y agendas

Agentes Organizados

4 Escuela Danza

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Unidad académica parte del Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística, que brinda al estudiante una formación integral, productiva e investigativa en la Danza. Respaldo a los principios de prácticas interdisciplinarias. Desarrollo de profesionales con conocimientos tecnicos y metodologicos para produccion , investigacion y extension en danza.	Repensar la docencia y la práctica de la danza desde conceptos sociales y teorización de la práctica artísticas. Insumos teóricos, conceptuales y de metodologías de investigación que amplíen los existentes Hacer relevante la sistematización de procesos relacionados a la producción en danza. Conocer y adoptar procesos metodológicos estructurados que contribuyan con la sistematización de producción artística y de investigación. Evidenciar las ausencias y limitaciones presentes en la escuela como parte de la priorización de otras áreas de estudio y facultades de la universidad	Espacios de difusión artística Información de la sistematización de procesos creativos e investigativos Apoyo por parte de los académicos de la escuela para la extracción de información pertinente al proyecto investigativo.	Proyección y evidencia del trabajo académico y de investigación. Propuesta investigativa para análisis de fortalezas y debilidades metodológicas de las escuelas del CIDEA con respecto a la inserción de profesionales	Investigación artística Metodologías y teorías desde la danza Guía académica durante el proceso investigativo Gestión académica. Docentes

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
Análisis F.O.D.A.	La sistematización de procesos por parte de la unidad académica Escuela es reconocida en su trayectoria nacional Concepción interdisciplinaria para la creación artística	Generación mayor cantidad de espacios así fuera como dentro del CIDEA	Alta desinformación de sus propuestas y proyectos artísticos Desvinculación con otras escuelas del CIDEA	Prioridad a otros proyectos artísticos Poca socialización y difusión de los contenidos analizados del proyecto

Agentes y agendas

Agentes Organizados

5 Escuela Arte Escénico

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Unidad académica parte del Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística, que busca la formación de profesionales con capacidades creativas y críticas en gestión cultural en referencia al arte escénico. Integra las artes escénicas en el desarrollo integral del costarricense. Desarrollo de profesionales con conocimientos técnicos para producción , investigacion y extension teatral. Inserción de diversos mercados donde puede cumplir un rol el arte escénico Especialización en diversos ámbitos técnicos para la producción escénica	Teóricamente y metodológicamente escasa la información de teatro latinoamericano o de otras influencias que no sean de tradición academicista eurocéntrica Mostrar nuevos ámbitos de en la que el artista escénico pueda ingresar y aportar en el ámbito laboral. Desinterés por el desarrollo del acreditado Desarrollo de especialización en las artes escénicas Poco interés y conocimiento en la formación de profesionales en cine y televisión Justificar la obtención de fondos e inversión de talento humano y equipo tecnológico para el desarrollo de nuevas especializaciones en la carrera.	Experiencia internacional en cuarto año en presentación de obras artísticas(México) Espacios para el quehacer escénico, material tecnológico como luces, equipos de sonido , butacas y props escenográficos..	Proyección y evidencia del trabajo académico y de investigación. Propuesta investigativa para análisis de fortalezas y debilidades metodológicas de las escuelas del CIDEA con respecto a la inserción de profesionales	Investigación artística Metodologías y teorías desde las artes escénicas Guía académica durante el proceso investigativo Gestión académica. Docentes
	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
Análisis F.O.D.A.	Mediación de una serie de proyectos talleres teatrales Inclusión de formas de teatro que contempla la construcción de contenido desde la interdisciplinariedad	Búsqueda de generar nuevas propuestas desde las necesidades del entorno.	Alta desinformación de sus propuestas y proyectos artísticos	Prioridad a otros proyectos artísticos Poca socialización y difusión de los contenidos analizados del proyecto

Agentes y agendas

Agentes Organizados

6 Escuela Música

Agendas

Evidentes

Unidad académica parte del Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística, encargada en la formación de profesionales, investigadores y docentes en las artes musicales en respuesta a las necesidades y demandas de la sociedad Costarricense.
Respaldo a los principios de prácticas interdisciplinarias.
Formación de profesionales con conocimientos tecnicos y metodologicos para produccion , investigacion y extension musical.
Preparación de profesionales en música con un método tradicional que no ha variado en varias décadas y ha limitado las posibilidades de los estudiantes para el desarrollo de sus intereses.

No Evidentes

Crear una mirada a la forma de aprender, crear y educar a los futuros profesionales en música consciente del contexto,
Insumos teóricos, conceptuales y de metodologías de investigación que amplíen los existentes
Sistematización de procesos relacionados a la producción en música.
Replantear el programa de estudio desde los referentes teóricos y metodológicos.
Referentes teóricos se centran desde la visión academicista
Actitud elitista y menosprecia a determinadas tendencias musicales
vistas desde un enfoque comercial o en la implementación de elementos electrónicos.

Aportes

Asesoría académica.
Espacios físicos y virtuales de práctica y aplicación de conocimientos.

Beneficios

Abrir la perspectiva a una nueva mirada de cómo ejercer su vocación y cómo tratar a la misma desde distintas aristas

Criterios

investigación artística.
Unidad académica
Personal docente y administrativo
Infraestructura
Metodologías y teorías desde la música

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas

Búsqueda de espacios de difusión de los estudiantes y su trabajo.
Infraestructura adecuada a las necesidades específicas de los instrumentos y herramientas necesarias para los estudiantes y personal académico.
Programa preuniversitario de preparación

Oportunidades

Nueva mirada a distintas metodologías de estudio
Planteamiento de cambios en la forma de realizar sus pruebas de aptitud específicas

Debilidades

Limitados espacios de difusión fuera del ámbito universitario.
Limitación de exploración teórica en los estudiantes

Amenazas

Poca socialización con otras escuelas y facultades de la universidad.
limitaciones de difusión de sus trabajos por la situación pandemia

Agentes y agendas

Agentes Organizados

7 Vicerrectoria de invstigacion

Agendas

Evidentes

Órgano universitario que promueve el desarrollo y difusión de investigación en la universidad.
Apoyo en gestiones universitarias.
Incentivo y respaldo a la práctica de investigación en la institución. .
Conocimiento y antecedentes en investigación en artes y sobre conceptos relativos a la comprensión de la práctica artística.
Ser registro de éxito y calidad académica e institucional como aparato de difusión y creación de conocimiento.
Reconocimiento a nivel nacional e internacional

No Evidentes

Estimular procesos de asesoría y colaboración con la comunidad universitaria.
Justificar iniciativas de intervención de la vicerrectoría con las distintas unidades académicas para promocionar y estructurar procesos de investigación.
Antecedentes conceptuales teorías de innovación, creatividad y 4ta revolución industrial para implementar en procesos metodológicos.

Aportes

Asesoría y gestión.
Respaldo

Beneficios

Proyección y evidencia del trabajo académico y de investigación.
Conocimiento específico en artes e investigación artística.

Criterios

Asesoría.
Recursos

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas

Entidad organizada dentro de la universidad específicamente enfocada en la investigación.

Oportunidades

Creación de relaciones con otras unidades.
Respaldo académico

Debilidades

Compromisos existentes con agendas definidas por la unidad.

Amenazas

La burocrática como sistema puede afectar la relación e interacción.
Ausencia de interés.
lineamientos COVID

Agentes y agendas

Agentes Organizados

8 Estudiantes Escuela EACV

Agendas

Evidentes

Compuesto por personas con grado en Bachillerato universitario que aspiran a una licenciatura, también personas que aspiran a un grado de bachillerato, y personas que aspiran a un grado de pedagogía.
Personas que aprenden y practican técnicas artísticas de carácter visual, plástico y de diseño.
Conocimiento en el lenguaje visual y la historia del arte visual.
Desarrollo y especialización en herramientas y tecnologías que potencian sus practicas artisticas
Investigación de diversos fenómenos sociales, técnicos, interdisciplinarios desde las artes y el diseño.
Actitud reflexiva desde la disciplina y desde su experiencia de vida.

No Evidentes

No facilitan al estudiante los materiales y la tecnología que poseen.
Reciclaje de temas, conceptos y discursos visuales
Falta de creatividad discursiva, tecnica y academica
Desinterés en el acreditado de la carrera
Desinterés en una especialización más técnica que academica
Mejorar el enfoque de la licenciatura a partir de una especialización (actualizada) técnica o académica según el énfasis del estudiante
Participantes activos de procesos pedagógicos.
Reformulación y actualización de los diversos énfasis desde la aplicación de nuevas tecnología, softwares, metodologías, teorías y metodologías.

Aportes

Perspectivas y experiencia de los procesos de aprendizaje e investigación en la escuela.
Conocimientos específicos de las áreas de énfasis y desde el lenguaje visual y la historia.
Participación en posibles herramientas de investigación y participación.

Beneficios

Espacios participativos para compartir experiencias y conocimiento.
Promoción de nuevas perspectivas que afectan la compresión de las artes desde el ejercicio, la práctica y compresión de la disciplina.

Criterios

Interacción y participación a través de herramientas.
Etnografía.
Obra y antecedentes

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas

Conocimiento en lenguaje visual, historia, procesos de investigación desde la práctica y los respectivos énfasis.
Obra y antecedentes
Participación activa en iniciativas de investigación e interdisciplinariedad dentro del CIDEA.
Experiencia no generalizada desde el ejercicio de la profesión fuera del contexto del CIDEA.

Oportunidades

Colaboración en el proceso de investigación e involucramiento en herramientas.
Creación de redes sociales y de conocimiento.
Promoción de prácticas que involucren distintas disciplinas.

Debilidades

Inseguridad sobre el conocimiento.
Falta de experiencia.
No asisten presencialmente a la Universidad en contexto COVID.

Amenazas

Actitud de predisposición.
Falta de conocimiento sobre el tema de investigación y las características que lo compone.
Preconcepciones.
Relación con la Escuela y la facultad.
Prioridad de actividades.
Desconocimiento de las iniciativas de investigación dentro del CIDEA.

Agentes y agendas

Agentes Organizados

9 Estudiantes Escuela Danza

Agendas

Evidentes

Compuesto por personas con grado en Bachillerato universitario que aspiran a una maestría, también personas que aspiran a un grado de bachillerato y participantes de programas de extensión como UNA Danza Joven y Cámara Danza UNA.
Personas que aprenden técnicas, movimientos, historia de la danza tanto nacional como internacional.
Desarrollo en capacidades expresivas desde el cuerpo
Actitud reflexiva desde la disciplina y desde su experiencia de vida.
Contribuyen con la práctica, difusión, comprensión y enseñanza de la danza en el contexto universitario.

No Evidentes

Mejorar la promoción publicitaria de proyectos y obras de danza
Ser participantes activos de procesos pedagógicos como aprendices y educadores o preparadores
Contar con espacios que apoyen la práctica y difusión de sus procesos creativos y de investigación.

Aportes

Perspectivas y experiencia de los procesos de aprendizaje e investigación en la escuela.
Conocimientos específicos en danza como práctica y desde la historia también.
Participación en posibles herramientas de investigación y participación.

Beneficios

Espacios participativos para compartir experiencias y conocimiento.
Promoción de nuevas perspectivas que afectan la compresión de las artes desde el ejercicio, la práctica y compresión de la disciplina.

Criterios

Interacción y participación a través de herramientas.
Etnografía.
Obra y antecedentes

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas

Conocimiento en lenguaje corporal, historia, procesos de investigación desde la práctica, aprendizaje y enseñanza de la danza.
Obra y antecedentes
Participación activa en iniciativas de investigación e interdisciplinariedad dentro del CIDEA.
Experiencia no generalizada desde el ejercicio de la profesión fuera del contexto del CIDEA.

Oportunidades

Colaboración en el proceso de investigación e involucramiento en herramientas.
Creación de redes sociales y de conocimiento.
Promoción de prácticas que involucren distintas disciplinas.

Debilidades

Inseguridad sobre el conocimiento.
Falta de experiencia.
No asisten presencialmente a la Universidad en contexto COVID.

Amenazas

Actitud de predisposición.
Falta de conocimiento sobre el tema de investigación y las características que lo compone.
Preconcepciones.
Relación con la Escuela y la facultad.
Prioridad de actividades.
Desconocimiento de las iniciativas de investigación dentro del CIDEA.

Agentes y agendas

Agentes Organizados

10 Estudiantes Escuela Arte Escénico

Agendas

Evidentes

Compuesto por personas con grado en Bachillerato universitario que aspiran a una licenciatura, también personas que aspiran a un grado de bachillerato.
La comunidad estudiantil de arte escénico desarrolla conciencia del cuerpo y desarrollan técnicas de aprendizaje de guión, expresividad no verbal y verbal, creación de escenografías y vestuario.
Desarrollan capacidades creativas y críticas desde la práctica escénica
Actitud reflexiva desde la disciplina y desde su experiencia de vida.
Contribuyen con la práctica, difusión, comprensión de la actuación y arte escénico en el contexto universitario.

No Evidentes

Ser participantes activos de procesos pedagógicos y de estructura de plan de estudios.
Contar con espacios que apoyen la práctica y difusión de sus procesos creativos y de investigación.
Mejorar la promoción publicitaria de proyectos y obras de danza
Estimular una reestructuración del programa de estudios que aborden necesidades reales desde la experiencia de estudiante y el contexto local y global.
Incentivar la incursión de nuevos enfoques y métodos aplicables en sus materias de estudio

Aportes

Perspectivas y experiencia de los procesos de aprendizaje e investigación en la escuela.
Conocimientos específicos en interpretación y actualización como práctica y también desde la historia también.
Participación en posibles herramientas de investigación y participación.

Beneficios

Espacios participativos para compartir experiencias y conocimiento.
Promoción de nuevas perspectivas que afectan la compresión de las artes desde el ejercicio, la práctica y compresión de la disciplina.

Criterios

Interacción y participación a través de herramientas.
Etnografía.
Obra y antecedentes

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas

Conocimiento en lenguaje corporal, historia, procesos de investigación desde la práctica, aprendizaje y enseñanza de la danza.
Obra y antecedentes
Participación activa en iniciativas de investigación e interdisciplinariedad dentro del CIDEA.
Experiencia no generalizada desde el ejercicio de la profesión fuera del contexto del CIDEA.

Oportunidades

Colaboración en el proceso de investigación e involucramiento en herramientas.
Creación de redes sociales y de conocimiento.
Promoción de prácticas que involucren distintas disciplinas.

Debilidades

Inseguridad sobre el conocimiento.
Falta de experiencia.
No asisten presencialmente a la Universidad en contexto COVID.

Amenazas

Actitud de predisposición.
Falta de conocimiento sobre el tema de investigación y las características que lo compone.
Preconcepciones.
Relación con la Escuela y la facultad.
Prioridad de actividades.
Desconocimiento de las iniciativas de investigación dentro del CIDEA.

Agentes y agendas

Agentes Organizados

11 Estudiantes Escuela Música

Agendas

Evidentes

Compuesto por personas con grado en Bachillerato universitario que aspiran a una licenciatura, también personas que aspiran a un grado de bachillerato y personas que aspiran a la pedagogía.
Los estudiantes se preparan esencialmente en la interpretación y dirección musical y también en la enseñanza musical.
Conocimiento de lenguaje musica, también de instrumentos y dirección musical
Capacidades creativas y críticas desde la práctica escénica
Actitud reflexiva desde la disciplina y desde su experiencia de vida.
Contribuyen con la práctica, difusión, comprensión de la actuación y arte escénico en el contexto universitario.

No Evidentes

Incentivar nuevos enfoques y métodos aplicables en sus materias de estudio congruentes con el contexto temporal y demanda laboral.
Ser participantes activos de procesos pedagógicos y de estructura de plan de estudios.
Contar con espacios que apoyen la práctica y difusión de sus procesos creativos y de investigación.
Mejorar la promoción publicitaria de proyectos y obras de danza
Estimular una reestructuración del programa de estudios que aborden necesidades reales desde la experiencia de estudiante y el contexto local y global.

Aportes

Perspectivas y experiencia de los procesos de aprendizaje e investigación en la escuela.
Conocimientos específicos en interpretación musical, dirección musical, docencia e historia.
Participación en posibles herramientas de investigación y participación.

Beneficios

Espacios participativos para compartir experiencias y conocimiento.
Promoción de nuevas perspectivas que afectan la compresión de las artes desde el ejercicio, la práctica y compresión de la disciplina.

Criterios

Interacción y participación a través de herramientas.
Etnografía.
Obra y antecedentes

Análisis F.O.D.A.

Fortalezas

Conocimiento en lenguaje corporal, historia, procesos de investigación desde la práctica, aprendizaje y enseñanza de la danza.
Obra y antecedentes
Participación activa en iniciativas de investigación e interdisciplinariedad dentro del CIDEA.
Experiencia no generalizada desde el ejercicio de la profesión fuera del contexto del CIDEA.

Oportunidades

Colaboración en el proceso de investigación e involucramiento en herramientas.
Creación de redes sociales y de conocimiento.
Promoción de prácticas que involucren distintas disciplinas.

Debilidades

Inseguridad sobre el conocimiento.
Falta de experiencia.
No asisten presencialmente a la Universidad en contexto COVID.

Amenazas

Actitud de predisposición.
Falta de conocimiento sobre el tema de investigación y las características que lo compone.
Preconcepciones.
Relación con la Escuela y la facultad.
Prioridad de actividades.
Desconocimiento de las iniciativas de investigación dentro del CIDEA.

Herramientas Participativas

Herramientas

Función

Tomando como referencia el texto de Jennifer Visocky O'Grady y Kenneth Visocky O'Grady: Manual de Investigación para Diseñadores (2018) se plantea criterios metodológicos cualitativos y formativos ya que esta investigación parte de la comprensión del ámbito de la investigación que se desarrolla en en el contexto del Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (CIDEA) de la Universidad Nacional de Costa Rica así como también lanzar preguntas que motiven la indagación, problematización y exploración de soluciones. Adicionalmente de estos criterios también se plantean criterios Participativos y Design Thinking para el diseño y evaluación de las herramientas de investigación. Como criterios participativos se plantea que el rol de los personas participantes sea activo, mientras que desde el Design Thinking se plantea una estructura iterativa, abierta a mejoras y que permita la apertura y canalización de conocimiento.

Análisis

Objetivo específico a atacar(anteproyecto):
1. Situar los desafíos y oportunidades de la 4ta revolución industrial en el CIDEA para el ejercicio y aprendizaje de las prácticas artísticas

Actividad del objetivo específico no. 1 de la herramienta

Analizar las perspectivas de ejercicio y enseñanza de las escuelas del CIDEA.

Subactividades del objetivo específico no. 1
- Definir y contactar con ocho académicos del CIDEA que tengan experiencia en investigacón desde su area de especialización.
-Realizar una entrevista semiestructurada a al menos ocho académicos del CIDEA que tengan experiencia en investigación.
- Diseñar e implementar una herramienta interactiva que permita definir perfiles de académicos.
-Recolectar y vincular la experiencia de aprendizaje en relación con los planes de estudio, el contexto y el ejercicio o la práctica de la disciplina.

Público Meta: Académicos de las cuatro escuelas que conforman el CIDEA.

Objetivo General:

Contrastar los retos y oportunidades de la 4ta Revolución Industrial en el ejercicio y enseñanza de las escuelas del CIDEA

Objetivos específicos:

- Capturar y entender las perespectivas sobre la investigación e innovación por parte de los académicos del CIDEA
- Definir oportunidades y desafíos que presenta el CIDEA desde la perspectivia de docentes en torno a la 4ta Revolución industrial
- Registro de datos gráficos y audiovisuales

Fases:

- Entrevista semiestructurada
- Pizarra interactiva

Entrevista semiestructurada

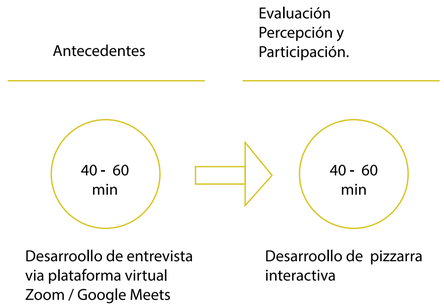
Esta herramienta se planteó para conocer sobre el desarrollo de la Investigación en el CIDEA. Es por esto que se tomó la decisión de aplicarla a académicos de disciplinas artísticas con experiencia en investigación aplicada y desde la docencia. Además con el propósito de conocer el contexto se elige involucrar a todas las escuelas del CIDEA. Es importante mencionar que los integrantes han realizado un revisión de documentos escritos y digitales que les llevó a conocer sobre los docentes que tiene experiencia en investigación y a partir de aquí los estudiantes abrieron un espacio de interacción por vía correo electrónico.
Función: Se toma la decisión de una entrevista semiestructurada ya que está vinculada al desarrollo de investigaciones cualitativas en las que se busca conocer el contexto y sus cualidades. De esta manera se define una serie de parámetros para su ejecución que permitan el desarrollo de preguntas que el entrevistado responderá para un análisis y procesamiento posterior.
Forma: La entrevista se desarrolla en contexto virtual por medio de la plataforma ZOOM, la cual permite que el espacio de interacción sea grabado. Previo a la entrevista se ha dado un espacio de interacción por via correo electrónico a través del que se expresa el interés de entrevistar al docente y se le comparte el enlace para unirse a la llamada virtual.
En la llamada se da un espacio de introducción y reconocimiento sobre lo investigado por parte de los integrantes de seminario sobre el entrevistado como mecanismo para romper el hielo. Posteriormente se explican los parámetros de la entrevista, autorización para grabar y se introducen los integrantes y sus roles los cuales principalmente radican en Dirección de entrevista, Observación activa y Observación-Apoyo técnico.
La entrevista ocurre a partir de los ejes Investigación en artes, Innovación y arte y el rol del espectador-usuario-público en los procesos creativos; la entrevista se extiende en un periodo de 40 a 60 minutos. Sobre los ejes mencionados, los integrantes han creado una batería de preguntas que se eligen en el contexto de la entrevista según el desarrollo de la misma.

Pizzara Interactiva

Esta herramienta se diseñó desde la unión de 4 etapas definidas en el segundo avance comentado anteriormente. Se pretende generar una pizarra virtual usando la aplicación virtual Miro, para generar una interfaz interactiva que permita la construcción, recolección y socialización de datos para la investigación.
Análisis de la herramienta:
Forma:
La herramienta se crea desde el estudio del muro interactivo diseñado por Pulse, para la feria de trabajo, CINDE, 2020; la cual buscaba generar una gráfica para definir ¿cuales son los intereses de las personas desempleadas y su perfil profesional?. Se reflexiona desde lo investigado con anterioridad y se idealiza un pizarra interactiva desde la virtualidad, para esto se usan las aplicaciones de Miro y zoom
Funcion:
La herramienta a diseñar toma como eje transversal la entrevista semi-estructurada como principal recolector de información y especificación de los datos a generar. Se busca aplicar la interactividad y la participación para la construcción de información cuantitativamente y cualitativamente; generando un registro gráfico y audiovisual revisable, para esto se usan ciertos puntos de la metodología planteada por Claudia Fernanda Martínez y Érica Norma Correa Cantaloube en el documento Diseño participativo de espacios urbanos bioclimáticos. Experiencia en Mendoza. Aplicando paralelamente las siguientes fases comentadas con anterioridad:Reflexión de variables de la investigación, Socialización grupal,Visualización con tarjetas.

Herramienta 1

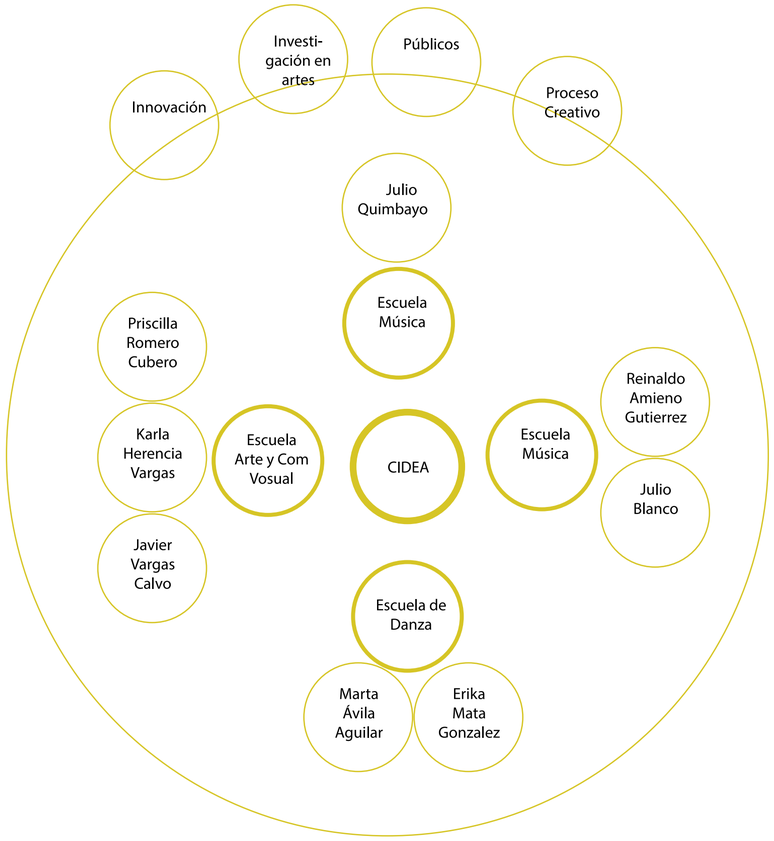
Estructura



Personas Entrevisatadas

La herramienta fue implementada a Académicos con funciones activas dentro de las escuelas del CIDEA tanto desde la docencia, direcección y la investigación.

Ejes temáticos y baterías de preguntas



Banco de Preguntas

A razón de que la entrevista fue de tipo semi estructurada se realizó un banco de preguntas con el cual se pudiera dirigir la entrevista para abordar los temas de interés

Investigación
¿Qué es para usted la investigación artística desde su área de experiencia? ¿Cuáles serían sus principales referentes investigativos tanto de su proyecto como de su área? Comente sobre sus investigaciones y metodologías ¿Cuáles serían sus principales referentes investigativos tanto de su proyecto como de su área?
Públicos y procesos creativos
¿Cuál consideraría usted que sería el tipo de consumo cultural que destacaría en su área artística? ¿posee alguna obra, proyecto que involucre al públicodentro de su proceso metodológico? ¿Cree usted que la producción artística en su área posee uno o varios tipos de públicos? ¿Y de ser así, de qué manera los artistas o productores artísticos buscan interactuar con este?
Innovación
¿Cómo definiría la innovación desde su área de experiencia? ¿De qué manera considera que se podría innovar en las artes? ¿Cómo consideran que se expresa la creatividad?

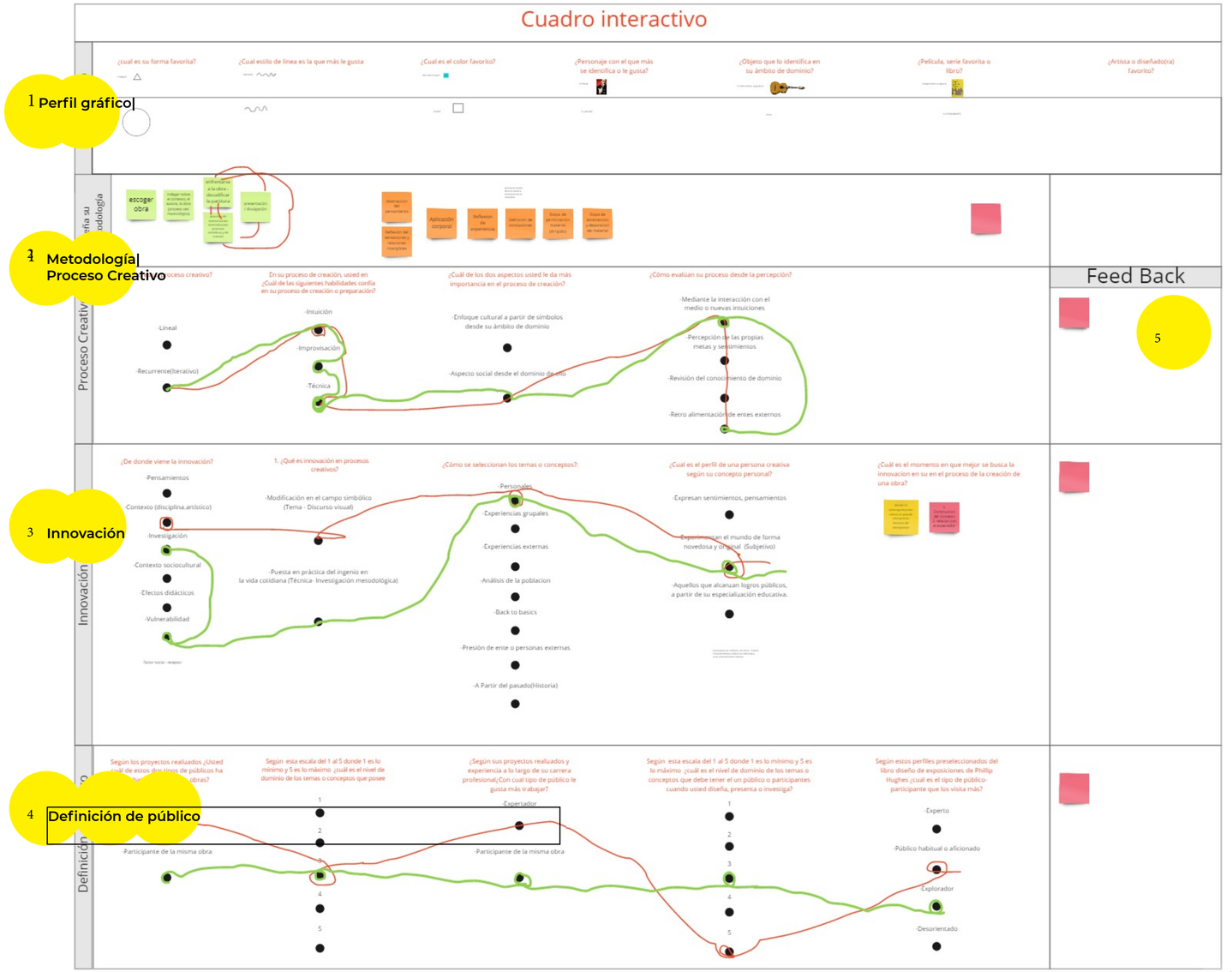
Herramienta 1

Pizarra interactiva

A su vez la pizarra interactiva, también tuvo una estructura de preguntas orientadas a obtener información sobre:
Perfil gráfico del entrevistado
Proceso creativo y metodologías

1. Perfil Gráfico:
Sección de la pizarra donde se busca llenar desde fotografías o dibujos las preguntas solicitadas. Se pretende desde la psicología de la imagen

2. Proceso creativo- Metodología:
Sección de la pizarra donde se busca definir como crean arte los académicos del CIDEA. Se responde de las preguntas y se traza una línea



Resultados

Sistematización de la aplicación de la entrevista semisestructarada

A continuación se describe los contenidos analizados de las entrevistas realizadas a los diferentes investigadores del CIDEA; dichas entrevistas se realizaron abordando las temáticas de Investigación artística, Innovación desde el área artística, enfoque de los públicos en los diversos ámbitos disciplinarios y la comprensión de la metodología diferenciando la teoría y estructura metodológica académica y contraponiendo con nuevas formas metodológicas obtenidas desde la interdisciplinariedad. La sistematización de los resultados se realiza a través de un análisis denotativo y connotativo de los insumos obtenidos a partir de la aplicación de la herramienta.

Cabe recalcar que todavía falta de completar la información de las entrevistas; puesto que este análisis se planteó en base a la obtención de información de todas las escuelas del CIDEA, de manera que se contempló 2 entrevistas por escuela; y hasta el momento los resultados arrojados según el área artística estarían incompletos o sujetos a cambios.

Ficha de entrevista, Julio Quimbayo Bolaños.
- Martes 20 abril 2021 (8am-10am)
- Dirigente de la entrevista: Gabriela Mora
- Dirigente de la herramienta participativa: José Solano
- Observador: Randy Rojas
- Entrevistado: Julio Quimbayo Bolaños
- Área: Música

Sección A. Análisis de la parte verbal (Entrevistas semiestructuradas)
La entrevista constó de un total de 16 preguntas, de las cuales se dividieron por bloques temáticos para un mejor abordamiento y seguimiento de la línea temática discursiva; entre los cuestionamientos que se abordaron se contempló: Investigación artística (la percepción del entrevistado sobre su entendimiento de lo que se considera investigación artística), área académica (experiencia desde su área, en este caso la música), metodología (estructura metodológica según su área), innovación (como se entiende desde su área), correspondencias teóricas y metodológicas con otras áreas, Rol del público en obras artísticas (si es activo o pasivo), tipo de formación del público (sí debe tener conocimiento previo o no), validación de la música en función del público, proceso de mimesis de la obra con el público, niveles de público, innovación en la música.
Primeramente, sobre la experiencia en la que el entrevistado, Julio Quimbayo, nos narra acerca de la existencia de una gran cantidad de formas y posicionamientos de los académicos sobre cómo se abarca la investigación artística, para ello distinguen entre diversas proposiciones: Investigación en artes, entendiendo el arte como el centro modular de distintos procesos; Investigación sobre las artes, tiene que ver con el quehacer artístico, sobre su relación con otras áreas disciplinares, acontecimientos y sobre el mismo artista; Investigación para las artes, en disposición del fomento del quehacer artístico en diseño social, sociología y gobernanza en la promoción de espacios para difundir las artes dentro de una configuración social.
En cuanto a su propia experiencia, dentro del área musical existen 2 enfoques en cuanto la ramificación del conocimiento musical:
- Área de Interpretación: Esta se enfoca en el entrenamiento técnico de destrezas artísticas y físicas para lograr ejecutar una obra, en la descodificación de la partitura, y la investigación desde este enfoque se justifica en la búsqueda técnica y expresiva para mejorar la ejecución de cierto pasaje en determinado instrumento; para ello se necesita experimentar con su propio cuerpo en relación al instrumento. Termina siendo al fin de cuentas una investigación de índole personal e individual puesto que dada la naturaleza del dominio técnico a nivel físico es derivada de especificaciones concretas correspondientes a una tipología física determinada; en otras palabras, esta investigación le podrá funcionar a la propia persona por su anatomía en particular y no necesariamente les funcione a otros instrumentistas.

- Área Compositiva: Esta otra área por el contrario se enfoca en generar un discurso sonoro basado en materiales y estructuras, los especialistas de este ámbito están en constante experimentación, generación de remezclas, búsqueda de nuevas herramientas y nuevas formas de usarlas; se centra en que la composición sea físicamente posible de ejecutarse.

Al final estos 2 enfoques se unifican dentro de la investigación musicológica, la cual estudia aspectos formales de una pieza u obra musical en cuanto a la función de la obra en determinada cultura, su función social, los teóricos y compositores de la obra, sus paradigmas, etc.
Estas separaciones del conocimiento musical son parte de un sesgo histórico; por ende, ese modelo se replica en la escuela de música, solo en casos aislados o muy específicos se plantea la composición dentro del proceso de un intérprete; pero eso implicaría un cambio curricular puesto que se acostumbra a seguir esquemas que dan resultados y tras eso son legitimados por la academia socialmente. “La gente lo que quiere es escuchar música, lo quisquilloso sucede únicamente en la academia, en los jurados que califican, el espectador común solo va a ir a disfrutar no le interesa si fue un compositor de hace 400 años o él mismo son sesgos absurdos en el fondo”. (Quimbayo, 20 abril 2021)
El planteamiento de una reformulación curricular sería una forma de estimular una innovación desde el área musical, pero otras formas de innovar en este ámbito serían desde el desarrollo técnico de las habilidades del instrumentista al tocar su instrumento (puesto que resulta una necesidad ante el enfrentamiento de partituras cada vez más complicadas de decodificar e interpretar), en la innovación mecánica de los instrumentos, la evolución del instrumento (para dar mayor facilidad y comodidad al interpretar una pieza), en los artefactos sonoros, la intervención de la tecnología en los procesos de creación musical (un ejemplo sería la música electroacústica o electrónica) para facilitar procesos y optimizar la producción musical (en un estudio de grabación se podría sintetizar el sonido de una banda sin necesariamente tener una en el estudio y esto el oído no entrenado no podría notar diferencia alguna); esta revolución mecánica y tecnológica en la música hace que el lenguaje denotado en la sonoridad cambia dramáticamente a lo largo de la historia, otro factor que contribuye a esto es la globalización, esta permite la mezcla y remezcla de material sonoro de muy diferentes orígenes culturales de forma muy acelerada, permitiendo interactuar con otros contextos, códigos y músicos; todo esto forma parte de una exploración en la innovación sonora.
En este proceso intervendría la concepción del paisaje sonoro desde cada cultura y contexto social; pero que se entendería como paisaje sonoro es un paradigma que incursiona en la estética del conjunto de sonidos que atañan el proceso de construcción sonora, definen el sitio y el contexto del cual está circunscrito, todo eso aunado en la forma en la que se configura lo que cada individuo percibe y vive la música o la expresión sonora; estas variables del contexto juegan un papel importante en el paisaje sonoro, puesto que dotan de significancia a determinados sitios, en otras palabras se logra identificar un lugar y contexto según su sonoridad coloquial o propia del sitio. Esto tiene que ver con el sentido interpretativo al que se les otorga a determinados sonidos, y junto con estos su cualidad comunicativa o expresiva de la música y la no música (paisaje sonoro que se genera en el lugar, sin intervención musical); un ejemplo de esto sería la obra de John Cage: 4’33’’, “Pone en evidencia que el auditorio es quien termina de crear la obra musical, es quien le da la resignificación, la obra no se considera como protesta o manifiesto; sino que el público ate cabos, lo que escucha el público lo acabara de reinterpretar; cuando la gente se mueve, si alguien tosió, si llora un bebe y todo entra dentro del paisaje sonoro”. (Quimbayo, 20 abril 2021) Del cómo se reinterpreta el sonido dentro de un espacio o contexto dotado de carácter sacro o teatral dentro de una validación académica.
En cuanto a la validación de la música a nivel social o del algún público en específico; Quimbayo expresa lo siguiente: “Desde mi punto de vista personal nada tienen valor per se, y las personas le dan valor por algún motivo, solo porque alguien lo haya hecho no significa que la gente tiene que valorarlo, la gente se encargara si le gusta o no según su percepción de estética, el público es crucial para la validación de una actividad como el arte”. La importancia del público reside en que es este mismo el que pone el recurso económico para que se desarrolle el arte y lo valida; pero esta validación resulta ser muy específica de cada tipo de público; Theodor Adorno exponía sobre los diferentes tipos de oyentes y de la manera que estos aprecian e interpretan la obra sonora adecuándose al modelo de experiencia que desea obtener en la valoración sonora de una obra o composición

Ficha de entrevista, Marta Ávila Aguilar.
- Viernes 7 de mayo 2021 (1 pm - 2:15 pm)
- Dirigente de la entrevista: Gabriela Mora
- Dirigente de la herramienta participativa: José Solano
- Observador: Randy Rojas
- Entrevistado: Marta Ávila Aguilar
- Área: Danza

Sección A. Análisis de la parte verbal (Entrevistas semiestructuradas)
La entrevista constó de un total de 12 preguntas separadas en bloques temáticos (Investigación artística en danza, Innovación desde la danza , Públicos) para lograr un mayor abordaje de los mismos contenidos. Primeramente, sobre la experiencia de la entrevistada, Marta Ávila, sobre los procesos investigativos y metodológicos abordados desde el área de Danza; debido a su formación en historia y como bailarina profesional, se especializó en la sistematización y de la escritura de la trayectoria histórica de la danza (danza en Costa Rica en los últimos 20 años también un proyecto sobre los 120 años en el Teatro Nacional y de los inicios del espectáculo costarricense) en textos académicos para la misma escuela de danza y como crítica de danza en diversas publicaciones para la prensa y en suplementos de la universidad (sus textos se difundieron a nivel de Latinoamérica y España.

A nivel histórico en el CIDEA no existía proyectos de investigación durante los finales del siglo XX, por lo que ella decidió ser precursora de la investigación artística desde su escuela y se irá expandiendo progresivamente a las demás escuelas del CIDEA; el realizar un cambio paradigmático el cual plantea que los artistas no se deben limitar únicamente a una perfección técnica sino que el componente investigativo es clave para el proceso de creación de contenido, abordaje de temas y en la incursión de nuevas técnicas y materialidades; en aras de ese cambio poco a poco se creó las condiciones para nombrar a otros docentes en investigación y de la misma manera se comenzó a impartir metodológicamente a los estudiantes de las carreras artísticas.

En la escuela de danza cada académico plantea una metodología para sus clases y fomenta la sistematización de las experiencias; la relevancia en este último aspecto se basa en el crear y conservar un registro de procesos creativos por medio de una bitácora o una memoria del cual posteriormente otros artistas o investigadores puedan trabajar a partir de este material como insumo central ya sea para artículos científicos o para articular una nueva obra artística tomando base referentes históricos; en este sentido surgieron investigaciones con predominancia en la somática, la prevención lesiones, como se enseña el ballet en actualidad, creación obras con extensión y docencia, etc. Sin embargo se puede destacar la investigación en danza desde 2 principales objetivos:
Investigación desde la corporeidad: El cual implica un estudio gestual y del movimiento asociado a determinadas percepciones; en otras palabras, se sistematiza y se analiza el proceso de comunicación corporal para gesticular un mensaje o contenido según parámetros estéticos y musicales dentro de la danza contemporánea.
Investigación para componer una obra: Este se incentiva a una investigación personalizada que cuestione desde el movimiento, la gestualidad, recursos escenográficos, vestuario, etc; que contemple todos estos elementos en conjunto para tomar conciencia del papel significativo del contenido dentro de una obra o composición.
De alguna manera la incursión en el ámbito académico durante los finales del siglo XX en la escuela de danza tuvo un fuerte carácter innovador en el área artística. ahondando más específicamente en el tema de la innovación desde la danza; para lograr este cometido es necesario practicar el ejercicio constante de experimentación y búsqueda de nuevas formas de pensar, de expresarse corporalmente mediante la interpretación, y esta a su vez es de carácter individual y personal; y puesto que al ser la interpretación de la danza una forma de expresión personal, cada obra es ejecutada de forma diferente aunque se trate el mismo contenido. Además de la incursión en la investigación en danza; se promovieron otras maneras de innovar durante los años 90´s como:
En la estructuración de la malla curricular de la escuela de danza, puesto que se permea por un fuerte entrenamiento en danza clásica (ballet) con el principal fin de mejorar las condiciones físicas de los estudiantes para ejecutar su principal fuerte que sería la formación de bailarines de danza contemporánea.
La incorporación de nuevas tecnologías para la difusión de la danza y su historia; en 1999 se produjo el proyecto de la implementación del CD como medio interactivo de

registro y difusión de la danza en Costa Rica; fue un trabajo que se realizó en conjunto con un diseñador, compositor musical y un programador; su principal objetivo era el llegar a nuevas generaciones por medio de la tecnología a pesar de la dificultad que este proceso produjo por la incidencia contextual que había del poco manejo tecnológico por parte de los docentes y administrativos.
En la actualidad con el contexto del Covid, ets digitalización de la sociedad se vuelve vital para el desarrollo cotidiano de las actividades laborales, educativas y de entretenimiento; dada esta nueva modalidad de trabajo se tuvo que implementar herramientas como zoom, video, en redes sociales (vía facebook live) además que por parte de los estudiantes tuvieron que realizar sus videos de solos en el patio de la casa, en algún río o en el estacionamiento alumbrado por las luces de los coches; por lo que se volvió un trabajo que se desarrolló en conjunto con la comunidad; fue impregnado con producciones artísticas sujetas a las circunstancias y de contenido temático influenciado por las circunstancias (temas como la soledad, el distanciamiento, miedo, no contacto, etc).
En la danza es importante destacar la producción de obras artísticas adecuándose a la diversidad de públicos, escenarios, sector social, el tipo de contenido que prefiere ya sea para entretenimiento o de temas de carácter de denuncia, ilustrativo, etc. En las circunstancias de la pandemia hubo cierto cambio en la concepción de los públicos y de la interacción con estos; dentro de la virtualidad se resignificó a un sentido distante, lejano e inclusive voyerista por la connotación de observar a la distancia y desde el anonimato.

A pesar de las dificultades para los bailarines hoy más que nunca se veía y apreciaban la danza, el número de visitas en las transmisiones en facebook live, la presencia de las personas por redes sociales; de alguna manera este contexto acercó más a la población al arte debido a la facilidad de accesar por internet desde lugares lejanos, el ahorro del tiempo y de dinero en el traslado la inseguridad ciudadana y otros elementos que desde la presencialidad era un freno a la difusión artística. A pesar de lo beneficioso de la cantidad de vistas en redes, esto no se compara a la apreciación en la presencialidad de la obra, es una percepción totalmente distinta a nivel catártico.
Estos retos para la difusión de la danza en Costa Rica es sin duda multifactorial y en el contexto costarricense existen una serie de elementos que en vez de ayudar a fomentar la difusión de contenido artístico tienden a entorpecer el proceso; un ejemplo muy destacable es el acceso al Teatro Nacional, la dificultad de presentar obras en esta institución se ve causada por las leyes fiscales, el pago de extras a funcionarios cuyo horario se regían entre 8am a 4pm mientras que el espectáculo iniciaba hasta a esa hora; lo que provocaba el elevado costo de las presentaciones.
“El Teatro fue hecho por todo el pueblo, dejó de ser elitista y para dar una abertura a toda expresión entre los 70´s hasta los 2000 y con la implementación de nuevos impuestos dificultan el acceso a compañías de danza nacionales ya que pocas compañías nacionales podían costearlo; entonces únicamente grupos internacionales tendrían este acceso; por lo que se este espacio vuelve a pertenecer a una elite”. (Ávila, 7 de mayo 2021)

Ficha de entrevista, Karla Vargas Herencia.
- Viernes 30 de abril de 2021 (6:15 - 7:20 pm)y Martes 4 de Mayo (5:30 - 8:30pm)
- Dirigente de la entrevista: José Pablo Solano S.
- Dirigente de la herramienta participativa: José Pablo Solano S.
- Observador: Randy Rojas
- Entrevistado: Karla Vargas Herencia
- Área: Arte y comunicación visual

Sección A. Análisi de la parte verbal (Entrevistas semiestructurada)
La presente entrevista dista de una serie de preguntas divididas en 4 áreas temáticas: Investigación, procesos creativos, público-participante-espectador. Innovación.
Esta herramienta se planteó para conocer sobre el desarrollo de la Investigación en el CIDEA y se aplicó a la académica Karla Vargas Herencia egresada y docente de la Escuela de Arte y Comunicación Visual y parte del Programa Investigación Arte y Transmedia, CIDEA.
La entrevista se pactó por medio de correo electrónico y transcurrió por vía virtual en Google meets durante un periodo de 35 min y fue grabada bajo consentimiento de la académica, fue dirigida por Jose Solano y como observadores tuvo a Gabriela Mora y a Randy Rojas. La entrevista siguió una línea semiestructurada para dar la oportunidad de conocer aspectos cualitativos de la experiencia del entrevistado sobre los ejes antes mencionados y lo cual permitió alimentar el Estado de la cuestión de este proyecto de investigación.
Más adelante, en esta ficha se realizará una lectura denotativa y connotativa del desarrollo de la entrevista, la cuál está disponible en formato de grabación (.mp4) bajo solicitud.
Lectura denotada

La lectura denotada permite organizar y articular las respuestas de la entrevistada desde los ejes temáticos planteados: Investigación, Procesos creativos, Innovación y rol del público-espectador-entrevistado:
Investigación .
Con relación a la experiencia de Karla en la investigación fue posible, durante la entrevista, referirse a su participación en el programa “Investigación Arte y Transmedia” (anteriormente Interartes) el cual está adscrito al CIDEA y cuenta con la participación y representación de todas las escuelas de la facultad.
El programa como el actual nombre sugiere tiene como ejes un componente artístico y otro de gestión de proyectos de investigación y creación artística. De hecho parte de la visión que pudo compartir Karla consiste en promover, apoyar y generar una plataforma para el desarrollo y promoción de proyectos e iniciativas artísticas que involucren prácticas inter, trans o multidisciplinarias.
De hecho, un interés real radica en no forzar estas prácticas y más bien articular un lugar de trabajo colaborativo donde se comparten conocimientos según los modelos y posibilidades de los equipos conformados.
El componente transmedia se dio a raíz de un análisis de los laboratorios que han integrado el programa y a través de los que fue posible detectar una reflexión constante sobre cómo se comunica, a través de cuáles medios y cómo la multiplicidad de medios son capaces de activar un diálogo. Esta reflexión sobre medios al final entender y decidir sobre la incorporación de tecnologías o mantener medios físicos o tradicionales.
1.2 En relación con los referentes investigativos.
Sobre esto se reconoce que la formulación ha ido cambiando y se ha ido transformando. Actualmente cada proyecto que se desarrolla puede tener sus referentes según las características y necesidades, cada proyecto tiene un responsable dentro del programa y se formalizan como PPA según los estándares de la Universidad aunque a veces se acogen iniciativas que no fueron planteados originalmente como PPA.
Procesos creativos
Según reconoce cara: La investigación no sólo está en el proceso creativo, el proceso creativo es como una etapa. Desde las artes el proceso creataivo es un proceso de investigación más amplio que es constante y frecuente en la práctica artísticas y cada artista desarrolla sus metodologías, y van desde algo muy técnico, administrativo y de gestión para resolver un problemas hasta al proceso de proyectar la solución visual. Sin gestionar conocimiento no existe la investigación. (K. Vargas Herencia, comunicación grupal, Abril 30, 2021)
El Bosque.
El Bosque es un proyecto que está en formulación y del que actualmente Karla es responsable. Se plantea como plataforma e incubadora en donde se impulsan emprendimientos vinculados al sector artístico en aspectos de formación y aprendizaje así como también en aspectos de sostenibilidad, entendiendo la sostenibilidad como la capacidad de que un proyecto pueda funcionar y sostenerse en el tiempo.

En una primera etapa, lo que se ha logrado es obtener un presupuesto del Fondo Institucional de Desarrollo Académico (FIDA) para la gestión del proyecto.
Además de esto han logrado construir una estructura colaborativa en la que actualmente participan Investigación Arte y Transmedia, La Pulgateca (programa adscrito al Centro Cultura España) y el grupo de artistas visuales que participó en la Bienal Wrong (Bienal de arte digital). Además de la asesoría de la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad Nacional.
De esta manera los grupos involucrados (en la etapa en la que se encuentra hasta la fecha de la entrevista) comparten saberes y experiencias a través de actividades y eventos para construir conocimiento y generar modelos de emprendimientos y sostenibilidad.
Sobre la innovación
En relación con la Innovación, Karla reconoce que en aras del programa, el concepto puede agregar complejidad según la comprensión y aplicación del mismo. Sin embargo, en el caso particular de El Bosque, este se enfoca en apoyar hábitats de innovación, y en ese sentido la innovación se practica desde una postura crítica cómo se ejerce y cómo no se ejerce la innovación para generar soluciones a problemáticas relacionadas con la gestión y sostenibilidad de la actividad y las prácticas artísticas; identificar qué se está haciendo y cuáles vacíos existen.
La manera en la que se innova (o se ha innovado) es resultado de un análisis posterior. Sin embargo, reconoce también que en el punto en el que se ubica el proyecto, es posible reflexionar sobre cómo se puede pensar la innovación de manera colaborativa y cómo se innova para generar bienestar, cómo innovar para generar la posibilidad de seguir creando y dar un servicio a la sociedad desde lo que hace cada uno y a la vez crear éticas colaborativas de trabajo ya que El Bosque busca generar redes, conexiones y modelos de negocio para el sector artístico. .
Karla también identifica que en la práctica artística puede haber una intención previa innovar, a buscar soluciones o alternativas, no obstante, en los procesos no se innova por el hecho de innovar sino en el de resolver o gestionar una objetivo
En relación al componente Público.
Sobre el público la referencia que realiza Karala es: El público meta del bosque son los artistas estudiantes y comunidad del CIDEA. El bosque está dedicado a ello. En relación con los públicos de los grupos y cooperativas pues cada uno tiene los suyos. (K. Vargas Herencia, comunicación grupal, Abril 30, 2021)
Conclusiones (Lectura connotada)
La lectura connotada permite en esta ocasión a los investigadores la posibilidad de construir asociales y relaciones a partir de de las respuestas recibidas, les permite además extraer implicaciones que se derivan e infieren de la entrevista.
La manera en la que se organiza esta lectura también está en función de los ejes de la investigación: Investigación, procesos creativos, innovación, rol del público-espectador-entrevistado:
Es posible extraer de la entrevista varios aspectos reveladores, uno siendo que si bien el factor de público se convierte en participativo en el ejercicio, hay un motor dentro del programa Investigación Arte y Transmedia, y particularmente El Bosque para que esto suceda, y es el mismo público. La manera en la que esto se puede hacer visible es desde el reconocimiento de que la visión del programa radica en el desarrollo y promoción de las disciplinas artísticas y para ello se realizan actividades como la reflexión sobre vacíos y necesidades del contexto, por otra parte el desarrollo de espacios colaborativos y también la gestión de actividades que beneficien la comunidad artística. Hay un ejercicio constante de evaluación de vacíos en un contexto específico lo cual sugiere una reflexión de las necesidades de un contexto para construir una esto les permite
Por otra parte se reconoce el planteamiento de un público meta y también el hecho de que cada uno de los proyectos tengan su público meta, sin que esto implique que la participación sea activa o pasiva.
Por otra parte hay un postura que hace referencia a la investigación como un ejercicio constante en la práctica del arte, en la que la investigación se plantean sus conceptos a investigar según las necesidades de los proyectos de investigación más en los casos de los proyectos como El Bosque no hay estructura planteada aún, y se entiende un proceso de aprendizaje para los involucrados.
Una posible existencia de una estructura básica de investigación, en donde se reconocen elementos como problema de partida y establecimiento de objetivos, sin embargo, la sistematización es un trabajo en progreso. Es como si la investigación artística según las necesidades y objetivos se plantea la necesidad de flexibilidad y una estructura que se construye en el proceso. Lo cual lleva a plantear preguntas como: cuál es la posibilidad de plantear una estructura de investigación desde la práctica artística o incluso cuál es el beneficio de contar con una estructura o metodología de investigación para las prácticas artísticas.

Resultados

Ficha de entrevista, Julio Barquero Alfaro
- Martes 27 abril 2021 (1:30pm- 3:30pm)
- Dirigente de la entrevista: José Pablo Solano S.
- Dirigente de la herramienta participativa: José Solano
- Observador: Randy Rojas, Gabriela Mora
- Entrevistado: Julio Barquero Alfaro
- Área: Arte Escénico

Sección A. Análisis de la parte verbal (Entrevistas semiestructuradas)
La entrevista constó con un total de 7 preguntas, de las cuales se dividieron en bloques temáticos para el seguimiento de una línea discursiva. Las temáticas abordadas fueron el papel del público-participante , la interdisciplinariedad como motor de innovación, La técnica del teatro foro y su aplicación en la pedagogía, entendimiento de la investigación en las artes(su experiencia en la investigación y praxis del teatro oprimido como medio de desarrollo de construcción de conocimiento) la metodología en la aplicación del teatro foro(control y dirección de el público como actores de la obra), nuevas funciones del teatro en la sociedad.
A partir de la experiencia del entrevistado Julio Barquero, nos comenta sobre su preparación como profesional y su desarrollo como docente e investigador para el Centro de Estudios Generales. La interiorización sobre la importancia y la constante en la aplicación de la técnica del teatro foro, narra que le ha permitido desarrollar y ampliar la visión de la funcionalidad del concepto del quehacer teatral. En lo que circunscribe a la investigación, la exploración de teatro foro comenta que fue un pretexto para hacer teatro y generar una reflexión de las situaciones en las que se viven continuamente; ya que “El objetivo del teatro foro es fomentar la colectividad.”(Barquero, 2021). Por otra parte se entiende una segunda funcionalidad de esta rama del teatro desde una percepción metodológica donde sumado con la interdisciplinariedad del curso teatro del oprimido género resultados de crecimiento e innovación en el uso de la técnica, en un método para el desarrollo de nuevos temas o construcción de conceptos colectivamente debido a sus proceso sociológicos. Se expone la función del público como actor de la misma obra, lo que permite el aporte desde áreas ajenas a la artes dramáticas dar un aporte desde sus especialidades o experiencias personales.
En cuanto la experiencia del académico, Julio Barquero explica que el teatro foro posee 4 etapas importantes para la creación y la estructura de una obra donde el público es participante de la misma obra:
Etapa de preparación: Etapa donde se trabaja y ensaya con el elenco pero paralelamente se convive con el público selecto Julio comenta una de sus experiencias donde se habla de la temporalidad de este proceso comentando que “Se trabaja por 2 meses con el elenco ,hay dos públicos el elenco y con el público.” (Barquero, 2021) .Por eso a esta población ajena al teatro se tiene “que preparar la improvisación en las técnicas.”(Barquero, 2021)
Etapa de juego: En esta etapa se realizarán “actividades previas donde se plantea un juego, poco a poco se van soltando”(Barquero, 2021) permitiendo que el público participante se integre a la actividad del hacer teatro y que lo vean como un espacio de solo cumplir la función de receptores.
Etapa de interpretación: sección del ejercicio de la técnica teatro foro donde se presenta “Una situación concreta o real, un espacio para que la gente se encuentre para que la gente se ponga en los zapatos de otro.”(Barquero, 2021). Expone que en esta etapa se enfoca en que los miembros del colectivo (grupo de artistas) presentan una obra a partir de una situación social.

Etapa compositiva: En esta etapa la técnica del teatro foro, muestra su principal objetivo que es la creación de teatro integrando al público en la puesta escénica. Entonces se “ vuelve a presentar la obra de principio a fin y ahora el público debe intervenir. Si el silencio o se quedan callados se aprueba la obra”(Barquero, 2021). En caso de que se intervenga el público pasa al escenario y toma el papel de uno de los personajes y cambia la narrativa de la misma obra desde su aporte según experiencia personal o profesional.
El aporte reflexivo en que se ha circunscrito dicha técnica es en la realización de una investigación de la praxis de esa técnica en el quehacer docente y una manera diferente de generar una reflexión de temas controversiales o vivencias ajenas de las personas. En la investigación se recolecta y se explora en un nivel docente para analizar, la técnica, la metodología, la interdisciplinaridad, la innovación desde una reflexión grupal para abordar los temas desde ámbitos ajenos del arte, “es un ensayo para la vida... un impulso social para intervenir un acto social” (Barquero, 2021) .
Conclusiones:
Se puede reflexionar sobre la interdisciplinariedad como motor en para generar la innovación desde la participación colectiva presente en la técnica del teatro Foro. Desde el aporte de Barquero al profundizar en su especialización sobre el teatro del oprimido, permite diversificar la funcionalidad de una técnica y aplicar la a otro espacio del saber.
Como generador de ideas, construcción temática y definición de metodología la inteddicilina y la construcción colectiva refuerzan las áreas desatendidas producto de una sola especialización.
Temas:
Tipos de público: El teatro maneja diversos tipos de público pero enmarcados desde la especialización del trabajo con un público participante se habla sobre niveles de participación donde los resultados o la formas de trabajar van a averiar. “Hay muchos tipos de participaciones , no toda la participación es tan activa.”(Barquero, 2021) ; por lo que el aporte en una obra donde el público es parte de la creación va a variar la experiencia de función en función.
Con relación a la virtualidad producto a la pandemia el teatro foro ha sufrido una innovación en la aplicación de esta técnica y del quehacer del teatro existe en ser flexible con los cambios y buscar la manera de generar participación. En praxis de los cursos de estudio generales, se realiza el teatro foro trabajando el “público virtual a partir de encender o apagar la cámara para parar la obra.”(Barquero, 2021) y así crear una socialización.
Según la reflexión de los niveles de conocimiento de un público sobre un tema o un discurso visual puesto en escena; barquero comenta que un público explorador es el más rico para trabajar tanto en una obra donde sea únicamente de percibir como la que hay una participación, del público explorador busca “apuntarse a eso nuevo que le están poniendo...están a la espera a que pase algo”(Barquero, 2021); comparación de un público con un alto nivel de conocimiento técnico y académico del teatro, resulta más difícil de generar los resultados esperados. Entonces se reflexionaba que en su praxis de la exposición de una obra el público experto “es el peor público dentro de las artes...es el público que se coloca desde el yo lo hubiera hecho mejor,... uno como experto, como especialista tiene una peligrosa tendencia a perder su cualidad de pública, siempre está en butacas racionalizando, cuestionando” (barquero, 2021).
Innovación: La innovación en las artes es un resultado que se genera desde el resultado de diversos procesos ya sean de exploración, o en la reflexión al finalizar una obra. Esto solo se permite “ con el registro de sus propios procesos formativos, porque en el mundo de las artes es una de las debilidades que más pueden haber, hay una resistencias la sistematización de procesos, a la teorización del proceso, casi que se fragmenta”(Barquero 2021). A Partir de la sistematización se abre la puerta a diversas posibilidades ya que se vuelven visibles los huecos en el quehacer artístico.
La innovación es perceptible a partir de diferentes niveles :
Espectáculo: nivel donde “una obra nunca está terminada, siempre está transformándose... el público da pistas de eso ,... va conduciendo, va midiendo el contenido de la obra y la pertenencia que puede tener”(Barquero, 2021). Ya que es el mismo público el que dicta si hubo una eficacia en la comunicación o si hay falencias en la obra.
Docencia: visto desde los procesos creativos, a partir de “procesos de descubrimiento, de sorpresas, de nuevas herramientas para la vida”(Barquero, 2021).
Interdisciplinariedad: El desarrollar arte desde la aplicación de la interdisciplina, cumple con una función de construcción de una obra, reforzando esos puntos donde el ámbito de dominio de una especialización no tiene conocimiento,siendo así que la “interdisciplina empieza desde el conocimiento de las herramientas que me hacen falta.”(Barquero, 2021).
Desde un nivel pedagógico la interciplanrieda en la creación de arte permite entender los temas o conceptos desde múltiples perspectivas. Baquero comenta que elegir una de las temáticas en las creaciones de una obra resulta intransito y que esta se vuelve en un convivio reflexivo definiendo “La interdisciplina es una experiencia concreta.”(Barquero,

Sistematización de la aplicación de la entrevista semisestructarada

Desde la creación y aplicación de una pizarra interactiva se desarrollan diversos ejes temáticos para la profundización y socialización de los puntos de interés a investigar. Desde la aplicación online de Miro se desarrollaba a herramienta abordando ejes como:
-Perfil Gráfico: sección dedicada a la indagación de la personalidad, ejes de interés, fortalezas o debilidades del académico desde las imágenes y el simbolismo de las formas.
-Metodología: Sección dedicada al diseño y reflexión de la metodología de trabajo, en esta sección se genera una socialización sobre donde busca más innovar, como es la direccionalidad y cual es el proceso de mayor importancia entre los pasos metodológicos.
-Procesos creativos: sección dedicada a la reflexión sobre el desarrollo de la creatividad en la metodología y la jerarquización de ejes de importancia según su intereses personales.
-Innovación: etapa donde se comenta y se interioriza el concepto de innovación desde el quehacer artístico.Los académicos exponen sus percepciones, los momentos claves de innovación o las falencias para innovar en las artes
-Definición de Públicos: Se realiza una reflexión personal sobre el tipo de público que más le s gusta trabajar vs el que mas los visita, al igual como trabajan con el desarrollo de la presentación de la obra desde el objetivo de que el público entienda la obra y por último la identificación del perfil de público que más trabajan y el que más les gusta trabajar.
Como se puede mostrar en la imagen 3, se evidencia ya el uso de la herramienta, en la que 5 académicos desde sus diferentes áreas de especialización aportaron su experiencia personal y profesional en la realización de la herramienta. La herramienta se realizó con el uso de colores específicos para distinguir las escuelas pertenecientes al CIDEA, y como resultado final se genera una gráfica que indica cuales puntos son los de mayor trabajo en el CIDEA.
Perfil gráfico:
En el desarrollo de la sección del perfil gráfico se reflexiona desde la psicología las formas de la sintaxis de la imagen por Dondis; se genera un análisis de las respuestas brindadas por los académicos participantes como se muestra en la imagen 4. Como ejercicio de seguridad se realizan un conjunto de preguntas que delimitan la información y las verifican desde sus gustos en objetos, personajes de ficción, libros, películas o series que les sean favoritas o que los identifiquen. Esto con el fin de destacar habilidades, personalidades y puntos de interés desde la imagen.
En la primera sección se analiza las formas al cuestionar “¿cuál es su forma favorita?”; en esta pregunta 3 de 5 personas seleccionaron el círculo al que se atribuyen características como “ la infinitud, la calidez y la protección.” (Dondis,1973:44) mientras que 2 de las 5 personas seleccionaron el triángulo al que se le atribuye “la acción, el conflicto y la tensión”(Dondis,1973:44).
En la segunda pregunta se cuestiona “¿cuál estilo de línea es la que más le gusta o identifica?”, en esta pregunta 4 de 5 personas comentaron que la línea ondulada la cual “, a causa de su naturaleza, tiene una enorme energía. Nunca es estática; es infatigable y el elemento visual por excelencia del boceto. Siempre que se emplea, la línea es el instrumento esencial de la previsualización, el medio de presentar en forma palpable aquello que todavía existe solamente en la imaginación. Por ello es enormemente útil para el proceso visual. Su fluida cualidad lineal contribuye a la libertad de la experimentación. Pero, a pesar de su gran flexibilidad y libertad, la línea no es vaga: al contrario, es precisa; tiene una dirección y un propósito, va a algún sitio, cumple algo definido (...) La línea puede adoptar formas muy distintas para expresar talantes muy diferentes. Puede ser muy inflexible e indisciplinada, como en los bocetos, para aprovechar su espontaneidad expresiva. Puede ser muy delicada, ondulada o audaz y burda/incluso en manos del mismo artista. Puede ser vacilante, indecisa, interrogante, cuando es simplemente una prueba visual en busca de un diseño.” (Dondis,1973:42-43); mientras que solo una comentó que la línea en espiral a la que se le atribuye “todo lo que está relacionado con la vida y nos transmite la idea de crecimiento, evolución y expansión”(Bruto, 2018).

Resultados

La tercera pregunta se cuestiona ¿cuál es el color favorito?, por lo que 2 de 5 comentaron que el color azul con una esencia de “pasivo y suave.”(Dondis,1973:52) , 2 de 5 comentaron que todos que se le atribuye el concepto de polifacético y empatía; y solo 1 de 5 comentó que el color rojo con un simbolismo “más emocional y activo”(Dondis,1973:52).
Estas 3 preguntas iniciales se regulan y reflexionan desde la comparación de las respuestas de la 4 pregunta, ¿personaje con el que más se identifica o le gusta? con el fin de verificar la psicología de la imagen desde una percepción del académico a partir de sus gustos.
Las preguntas ¿Objeto que lo identifica en su ámbito de dominio? y ¿Película, serie o libro favorito? sirven para analizar sobre fortalezas desde su ámbito, áreas de mayor interés o especialización.
Conclusión:
Se puede hacer un primer acercamiento y definición de las personalidades desde la psicología de la imagen que los académicos del CIDEA que realizaron el ejercicio poseen una mayor calidez y búsqueda de la protección; se puede decir que en procesos de creación buscan crear desde una mayor flexibilidad y libertad de procesos creativos; siendo profesionales polifacéticos en sus áreas de dominio.
Una aclaración con respecto a estos resultados: Es un sondeo de las respuestas generadas por el 70% de los académicos que se contemplaron para la realización de este ejercicio; por lo que está sujeto a variaciones y cambios para los resultados finales de la recopilación de información.
Ejes temáticos:
En esta sección de la herramienta de se desarrollan a partir de una serie de preguntas delimitadas por los ejes temáticos de interés, una actividad donde los académicos participantes a partir del trazado de una línea de un color específico según la escuela perteneciente al CIDEA (imagen 5) :
Verde Escuela de Arte Escénico (anexo, imagen 10, imagen 11)
Rojo Escuela de Música (anexo, imagen 12)
Azul Escuela de Danza (anexo, imagen 13)
Amarillo Escuela de Artey Comunicacion Visual (anexo, imagen 14)
Posterior seleccionan las respuestas que consideran que practican en su quehacer artístico.Estas son socializadas con los que dirigen la entrevista y la herramienta.

Herramientas

Función

La herramienta se basará en dos frentes en donde se pretende hacer una recolección, construcción participativa y análisis de datos.
El primer frente consiste en Análisis de de Datos, a partir de los planes de estudio de las escuela del CIDEA y posteriormente la construcción de Network o Red de contactos, Redes sociales y Socialización a modo de Foro o espacios de interacción y recepción de retroalimentación.
Network: el propósito de de este fue la creación de redes de contactos y contribuidores para el desarrollo de la estrategia y en general de la herramienta. Específicamente se planteó el trabajo con Asociaciones de Estudiantes y grupos adscritos al CIDEA que puedan hacer eco de la comunicación generada por el grupo de investigación y también lograr convocatoria para las actividades del proyecto.
Red social: Se creará un perfil en Instagram donde se podrá tener contacto con los estudiantes del CIDEA. Por estudio generacional se selecciona esta plataforma por el uso continuo de la comunidad de estudiantes. Esta red social usará la función de “storys” como encuestas basadas sobre la 4ta revolución en las carreras que brinda el CIDEA. Funcionara como medio difusor de los links para la realización de los foros virtuales, a partir de la creación de publicaciones en el feed.
Foro Virtual: El foro virtual busca la construcción de información por parte de los estudiantes del CIDEA y egresados del mismo lugar. Se pretende basarse en los 3 ejes temáticos propuestos en el anteproyecto(innovación, procesos creativos y públicos). Se usarán 2 aplicaciones cuyo interés es generar la interactividad entre el director del foro y los participantes del mismo, Responster (aplicación de encuestas didácticas e interactivas) y Google Drive (creación de moodboard colectivo).

Análisis

Objetivo específico a atacar(anteproyecto):
1. Situar los desafíos y oportunidades de la 4ta revolución industrial en el CIDEA para el ejercicio y aprendizaje de las prácticas artísticas

Actividad del objetivo específico no. 1 de la herramienta

Analizar las perspectivas de ejercicio y enseñanza de las escuelas del CIDEA.

Subactividades del objetivo específico no. 1
-Realizar consulta y análisis de los programas de estudio y perspectivas de las escuelas del CIDEA.

-Recolectar y vincular la experiencia de aprendizaje en relación con los planes de estudio, el contexto y el ejercicio o la práctica de la disciplina.

Público Meta: personas que cursas el III, IV y V de alguna carrera en el CIDEA

Objetivo General:

Contrastar los retos y oportunidades de la 4ta Revolución Industrial en el ejercicio y enseñanza de las escuelas del CIDEA

Objetivos específicos:

-Examinar el funcionamiento de los programas de estudio de las diversas escuelas.
-Relacionar las experiencias del estudiantado con los programas de estudio de las escuelas del CIDEA desde un moodboard interactivo.
- Contrastar las oportunidades y desafíos que presenta el CIDEA desde la 4ta Revolución industrial en el contexto del CIDEA.

Análisis de datos

Revisión de planes de estudio:

-Descripción
-Énfasis
-Perfil Egresado
-Habilidades desarrolladas o requeridas
-Áreas de Estudio
-Lugar de oficio

Fase 1

Escuela MÚSICA
Con respecto al plan de estudio analizado desde la escuel de Música, se encontró que se enfocan en impulsar la cultura musical según el ideario de identidad cultural costarricense, por lo que busca generar desde el estudiantado el desarrollo de procesos de construcción, producción y ejecución en diversos instrumentos una serie de repertorios que reflejan la visión y cultura del costarricense en el ámbito académico y al mismo tiempo proyectándose a nivel internacional.Al mismo tiempo se realizó el análisis de diversos textos académicos sobre el acercamiento y la relación de la música con la cuarta revolución industrial y los medios tecnológicos.

EACV
El plan de estudios de la escuela de arte y comunicación visual mantiene bases que vienen desde el origen de la carrera como el interés investigativo que busca potenciarse por medio de materias como lo serían módulo integrador para potenciar en el estudiante el ímpetu de investigar y poder crear soluciones a base de los resultados de lo que busco.
En el sitio web de la escuelas, esto presentan el plan de estudios y una leve descripción de los distintos énfasis que tiene la escuela además de los habilidades que desarrollará el estudiante y que podrá ejecutar cuando se encuentre laborando. La escuela cuenta con un eje central con un componente teórico práctico, comprendo por tres materias iniciales : módulo integrador, historia del arte y dibujo

Escuela DANZA
Como tal la Escuela de Danza ofrece un plan de estudios que hace referencia a enfoques académicos en distintos períodos, dentro de los que destaca Autoevaluación (2008-2012) Mejoramiento de carrera con fines de acreditación (2012-2015) y a partir de 2018 con la acreditación por parte de SINAES se orientan hacia el fortalecimiento de “la investigación, la interdisciplinariedad y la actualización del Plan de Estudios según estos criterios” según detallan en el sitio web de la Escuela de Danza. El sitio web de la escuela de danza expone el curriculum que compone la carrera de Bac en Danza el cual transcurre durante 4 años entre materias específicas de la carrera y otras generales. Dentro de las materias específicas de la carrera esencialmente anuales se destaca un eje con enfoque técnico y de acondicionamiento y otro en interpretación, composición y montaje.

Escuela ARTE ESCÉNICO
El Presente plan de Arte Escénico busca que el estudiantado pueda desempeñarse en diversas áreas del mercado de economía naranja, desde la producción tanto teatral como la producción audiovisual(cortometrajes o desarrollo de películas), educación de las artes escénicas, locución, investigación de las artes, diseño de vestuario y diseño escenográfico. Este plan de estudio se ha modificado y ha permitido que muchos estudiantes puedan continuar sus estudios en carreras en el exterior, entre los países destacados se encuentra México. La carrera no posee especialidades como tal, ya para una especialidad debe optar por un posgrado nacional o internacional. El sitio WEB de la escuela de Arte Escénico, se encuentren los objetivos en la formación de los estudiantes. En el panfleto donde se detallan los objetivos según bachillerato y Licenciatura.Un estudiante egresado de bachillerato será capaz de poseer habilidades críticas y creativas para la creación de las artes del espectáculo que brinda nociones y experiencias necesarias para un desempeño interpretativo profesional óptimo y de alta calidad. Un Licenciado tendrá una profundización en la investigación, experimentación y producción de las artes del espectáculo, aprehendiendo las diferentes áreas del hecho escénico.

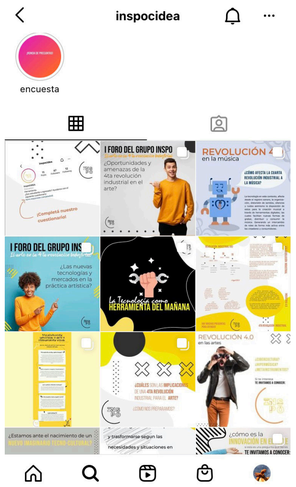
Fase 2

Creacion del perfil Inspo CIDEA
IOGO:

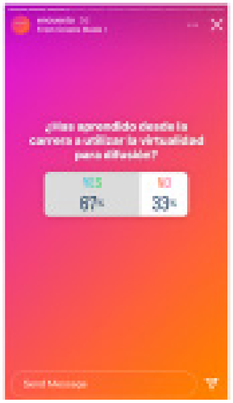
Network: Red de contactos y contribuidores

Contacto	Nombre de Usuario:	Persona a responder	Respuesta/ Colaboración
Asociación de Arte y Comunicación Visual	aso_acv		Hubo colaboración en compartir en su perfil en las historias
Asociación de Arte Escénico	asoecenicas	Susan (Presidenta)	Hubo colaboración en compartir en su perfil en las historias y en los chats de whatsapp
Asociación de Danza	aso_danzauna	David (Presidente)	Hubo colaboración en compartir en su perfil en las historias
Asociación de música	asoemuna	Desconocido	Hubo colaboración en compartir en su perfil en las historias
Producción Musical, UNA	una.produccion.mus		Hubo colaboración en compartir en su perfil en las historias
Radio CIDEA	radiocidea	No hubo respuesta	N/A
Programa IAT	programaiat	Karla Herencia	No hubo por receso de los funcionarios
Iniciativas Interdisciplinarias	iniciativasinterdiciplinarias	Desconocido	No hubo
UNA Danza Joven	unadanzajoven	No hubo respuesta	N/A
Compañía de Cámara Danza Una	camaradanzauna	No hubo respuesta	N/A

Instagram: Socialización y captura de estudiantes e info.



Vista de publicación



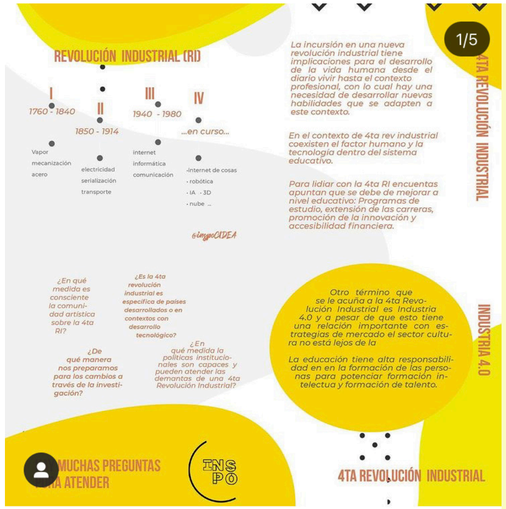
Vista de historias

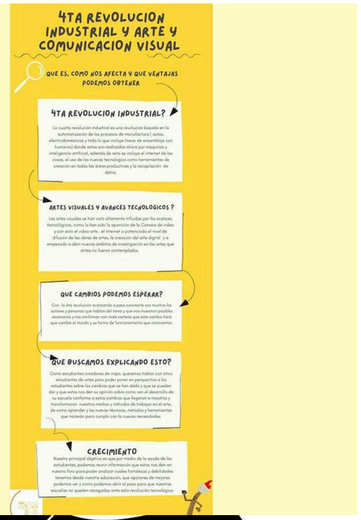
Total de personas que siguen el perfil InspoCIDEA:

Total de seguidores: 48 Personas
Estudiantes de Arte y Comunicación Visual: 21 personas
Estudiantes Arte Escénico: 5 personas
Estudiantes Arte Música: 2 personas
Estudiantes Arte Danza: 1 personas
Proyectos y organizaciones UNA: 6 personas
Otros: 9 personas

Diseño Infografías

Se realizó el diseño de una serie de infografías en las cuales se explicara y diera ejemplos del uso de la tecnología en las artes.
Se diseñó un total de 4 infografías distintas, las cuales contienen información específica de cada área artística (música, danza, arte escénico y arte y comunicación visual)





Preguntas en historias

Se tenía planificado realizar un par de foros de socialización; sin embargo debido a la poca participación e interés de los estudiantes se modificó la dinámica a únicamente la utilización de encuestas por medio de la página Inspo
Se redactó una serie de preguntas para las historias de instagram durante la semana, con el objetivo de generar reacción en el público y promover curiosidad al mismo tiempo

Preguntas:

¿Te es familiar el concepto de la cuarta revolución industrial?
Cuentas alcanzadas: 37 personas
Si: 7 votos
No: 5 votos

¿Te preparan en tu escuela para afrontar los cambios tecnológicos?
Cuentas alcanzadas: 34 personas
Si: 7 votos
No: 5 votos

¿Has aprendido desde la carrera a usar la virtualidad para difusión?
Cuentas alcanzadas: 31 personas
Si: 7 votos
No: 5 votos

¿Cuán efectiva es la virtualidad para aprender en arte?
Cuentas alcanzadas: 29 personas
Si: 7 votos
No: 5 votos

¿Qué les impulsa a usar nuevas tecnologías en el arte?
Cuentas alcanzadas: 19 personas
Curiosidad: 1 votos
Influencia de la época: 2 voto

Preguntas:

¿Te han enseñado a tratar con distintos niveles de públicos incluso virtuales?
Cuentas alcanzadas: 30 personas
Si: 7 votos
No: 5 votos

¿Cómo se han adecuado las escuelas a la virtualidad?
Cuentas alcanzadas: 21 personas
Respuestas: sin respuesta

¿Nos prepara la educación superior para los cambios que vendrán de la 4ta revolución industrial?
Cuentas alcanzadas: 17 personas
Si: 0 votos
No: 3 votos

¿Cuáles son las tecnologías que desean conocer para potenciar su quehacer artístico?
Cuentas alcanzadas: 17 personas
Respuestas: sin respuesta

¿Cuáles tecnologías interactivas conocen?
Cuentas alcanzadas: 17 personas
Respuestas: sin respuesta

Resultados

Aplicación de la Red Social

En relación con la Red Social estos son los resultados:

Total de seguidores: 48 Personas
Estudiantes de Arte y Comunicación Visual: 21 personas
Estudiantes Arte Escénico: 5 personas
Estudiantes Arte Música: 2 personas
Estudiantes Arte Danza: 1 personas
Proyectos y organizaciones UNA: 6 personas
Otros: 9 personas

En la anterior se puede observar que pese a que se contactó y hubo promoción de los afiches promocionales del perfil, afiches de invitación del foro y su promoción desde las diversas asociaciones, se obtuvo un mayor alcance a estudiantes de Arte y Comunicación visual. Es importante mencionar que hubo un interés por parte de las asociaciones y ciertos proyectos del CIDEA como Iniciativas Interdisciplinarias y Producción Musical UNA; además de otros proyectos y organizaciones propias de la UNA pero exteriores del CIDEA como UNAventura Voluntariado y Aso Administración y oficinas. En la sección de otros se hallan personas exteriores del CIDEA y UNA pero con interés en el tema del Arte desde la cuarta revolución industrial.

Aplicación de Responster

Descripción:
A Partir del uso de la aplicación web responder se planeó una encuesta con distintas opciones de respuesta como respuestas binarias, respuestas cortas y largas por dar un ejemplo, con las cuales se planteó la posibilidad de conseguir la información que inicialmente se esperaba del foro y ver realmente el conocimiento de las personas estudiantes del cidea sobre los temas que fueron introducidos por medio del perfil de instagram.

Funciones de la encuesta “Responster”:
Promocionar un espacio de socialización y reflexión sobre la relación entre arte, tecnología, innovación, consumo y públicos/espectadores/usuarios.
Difundir información acerca de la intervención de la cuarta revolución industrial y la implementación de nuevas tecnologías en las artes.
Extraer y sintetizar información de los seguidores del perfil (estudiantes de grados avanzados y egresados de las diversas carreras del CIDEA).
Analizar el posicionamiento, la concepción y la conciencias que poseen tanto las personas egresadas, estudiantes sobre este nuevo paradigma que implica los imaginarios tecno-culturales, y el cómo estos influencian las formas de consumo y construcción de la obra artística.
Crear reflexión del contexto del mercado laboral y el perfil laboral con el que los estudiantes se gradúan en las diferentes escuelas del CIDEA, estableciendo relaciones correspondientes entre estas.

Resultados
Total de personas aplicaron la herramienta:
Total de respuestas: 14 Personas.
Estudiantes de Arte y Comunicación Visual: 10 personas
Estudiantes Arte Escénico: 1 personas
Estudiantes Arte Música: 2 personas
Estudiantes Arte Danza: 1 personas

Perfil del estudiante según su nivel:
Primer año (Bachillerato): 1 persona
Segundo año (Bachillerato): 0 personas
Tercer año (Bachillerato):1 personas
Cuarto - Quinto año (Bachillerato): 6 personas
Egresados: 6 personas

¿Considera que el desarrollo tecnológico es un área abandonada en la carrera?
Si: 12 votos
No: 2 votos

Desde su percepción ¿considera que las escuelas toman en cuenta los cambios tecnológicos y el contexto en sus planes de estudio?
Si: 4 votos
No: 10 votos

¿Considera que el valor de la música/arte/danza/teatro se vea afectado al modificarse para adecuarse ante las nuevas necesidades socioculturales brindadas por la cuarta revolución industrial?
Si: 8 votos
No: 6 votos

¿Cree que la identidad cultural costarricense se vería afectada ante los cambios que requiere la 4ta revolución industrial?
Si: 6 votos
No: 8 votos

¿De qué forma las escuelas se han adecuado a los cambios tecnológicos en las artes, han incluido nuevos énfasis o medios de abordar la obra? Se han utilizado programas especiales para música, que antes no se les sacaba el máximo provecho
No estoy al tanto porque soy egresada pero en su momento era muy escaso en la escuela en la que me formé pero a nivel escénico si hay mucha utilización de medios tecnológicos
No estoy al tanto de cambios realizados
No veo ningún cambio. No hay una estrategia educativa que enseñe de manera correcta el arte y que cumpla con los parámetros actuales de bioseguridad. La educación se ha quedado estancada
Aún están en cuestionandose cómo emplear la tecnología en la carrera, siento que no tienen idea. Compran maquinaria pero no hacen más que eso
Si

¿Es consciente la comunidad artística del CIDEA del significado de una 4ta Revolución Industrial?
Si: 2 votos
No: 12 votos

¿Considera que la comunidad artística del CIDEA es consciente de los cambios que se deben implementar e interiorizar?
Si: 5 votos
No: 9 votos

¿En qué medida las políticas públicas e institucionales tiene interés y capacidad de alcanzar las demandas de una 4ta Revolución Industrial? Recursos destinados a ello, dinero, actualización profesional, integración de medios tecnológicos en infraestructura
Incluyendo los en los planes de estudio
Posiblemente, a nivel general existe el interés, pero se necesita mayor inversión y capacitaciones para cumplir con las demandas de la revolución industrial
No están aún preparados a nivel sistémico institucional. Se han quedado en el pasado
Creo que la instituciones les da miedo el cambio, llevan más de 10 años con el mismo plan de estudio así que creo que prefieren están cómodos

Entendiendo que internet funciona como medio de educación para las artes, ¿cómo ha sido la experiencia desde la perspectiva de la virtualidad por el covid-19? Regular
Pésima. No se aprende nada. La carga académica es excesiva”
Siendo una carrera práctica es un tanto difícil al no tener las instalaciones de la escuela
Regular, académicamente siempre falta la experiencia presencial, sin embargo nos ha permitido conocer nuevas herramientas tecnológicas académicas, más no artísticas
Muy pobre la verdad, en un momento la universidad ayudó con un chip de Internet genial, luego no lo dieron más... Pasamos de recibir el mejor Internet a pasar a estar desconectado

¿De qué manera usted emplea la tecnología para la creación artística o difusión de la misma? Brinde ejemplos. Utilización de redes sociales como: Facebook e Instagram. Esto para dar difusión pero además para consultar funciones, horarios y espacios donde se pueda ver
Para los diseños siempre utilizo la computadora como herramienta principal. A su vez, trabajo el marketing digital administrando las redes sociales y la pauta, por lo que la tecnología es esencial en mi trabajo
Música electroacústica Programación Animación y creación audiovisual Mezcla de música con interacción
Exponiendo mis obras de arte en las redes sociales para darme a conocer
Videos

¿De qué manera el arte influencia a la tecnología y la tecnología influencia al arte?
Muchos videos, fotos, aparatos tecnológicos han sido diseñados con ideas de las artes visuales, danza, arquitectura, etc. Por otro lado la integración de la tecnología en obras de artes crece día a día
En la medida que se utilicen los medios tecnológicos como medio artístico y estos mismos como plataforma para la creación y difusión
Creo que una influencia es llevar el arte a un público más amplio
Por la época que vivimos, ambos deben completarse. La tecnología permite que el arte sea más accesible al público desde cualquier parte del mundo. De igual manera con la tecnología los artistas pueden buscar otras formas de expresión explotando las herramientas digitales
El arte ha sido referente de la tecnología en sus formatos Y la tecnología ha permitido una expansión del arte, permitiendo llegar a más personas en todo el mundo
Crean una relación simbiótica donde ambos se necesitan mutuamente para salir adelante. Una sociedad que gira en torno a lo digital, a la tecnología, el arte necesita de alguna manera estar en ese rubro para darse a conocer

¿Considera que el factor tecnológico podría distanciar la huella humana característica de las obras artísticas; es decir que si con la ayuda tecnológica se podría eliminar el factor error humano y llevar al arte a su máxima perfección? No si la investigación se da y se logran integrar los dos mundos
no
Si es posible, sin embargo considero que no va a ocurrir
Más bien creo que la máquina también se equivoca y que de ese error hay mucha riqueza
Por más exacta que sea la tecnología jamás él logrará que el arte sea perfecto. Y por más frío que puede parecer lo tecnológico tiene su validez humano sólo es saber ver otra perspectiva

Resultados

¿Para usted de qué manera el nuevo imaginario tecno cultural supedita a la creación, difusión y apreciación de las artes? Creo que no afecta siempre y cuando se tenga muy claro el papel de ambos espacios

Mucho

La sobrepasa en capacidad de reproducción, construcción , exposición y difusión. Sin embargo la sensibilidad o la apreciación es humana

No sé si es más accesible porque puede estar en un celular pero puede perder el Aura que hablaba Barthes

Ha habido un crecimiento exponencial en el uso de las tecnologías aplicadas a prácticamente todos los ámbitos de la vida laboral y cotidiana. El arte no es la excepción

¿Cuál es la capacidad que puede tener una 4ta Revolución Industrial para mejorar calidad de vida, reducir costos e impactar el ambiente de manera positiva desde el arte? Creo que debemos de ser muy conscientes, tratar de no comprar todo lo que nos dicen pero tampoco tratar de enajenarnos de lo que sucede en el mundo

No entiendo la pregunta

Considero que con una buena estrategia se puede obtener un alto alcance

Posiblemente permitiendo la construcción de nuevos productos amigables. O procesos industriales/artísticos más amigables

Crear objetos no sólo estéticos sino funcionales que aporten a la comodidad

Con el pensamiento humano actual, ninguna

¿Cuál es su definición de Innovación en un contexto de cuarta Revolución Industrial?. Ideas nuevas, accesibles, fáciles y con una estética simple

Mejora de calidad en general, calidad de vida, calidad humana, calidad de producción, etc

Mi concepto de innovación iría relacionado a adaptar y crear métodos para realizar tareas que ya conocemos de forma virtual.

Crear cosas que sean del gusto de los demás

Crear algo nuevo tomando en consideración elementos como la ecología y funcionalidad efica

Videos

Conclusiones:

Entre los resultados recolectados pese a ser diferentes a los objetivos planteados inicialmente en el diseño de la herramienta, podemos determinar los siguientes aspectos: La comunidad estudiantil y administrativa en periodo de receso universitario, se aleja de temas relacionados con la universidad. Por parte de las asociaciones y proyectos del CIDEA, se realiza actividad parcialmente, esto afectó la ejecución de promociones e inscripciones de estudiantes directamente en las distintas actividades propuestas por el equipo de investigación. Con lo cual se entiende que el diseño de la herramienta en fase dos, a pesar de estar orientada a la virtualidad es finamente dependiente de la reacción del público meta establecido y por ende requiere de realizarse complementariamente en tiempo lectivo.

Como parte del análisis de los programas de estudio es posible detectar que las escuelas del CIDEA coinciden en la formación de profesionales que puedan ejercer la profesión ya sea de bailarín, actor, músico o artista plástico y diseñador, por otra parte también coinciden en la formación de profesionales que se pueden involucrar en el ámbito profesional como productores y gestores culturales, directores de investigación y asesoría. Siendo el principal nicho de mercado el sector cultura público.

El tema a en proceso de investigación, es de conocimiento popular por parte de los estudiantes del CIDEA, no obstante es ajeno y de poco interés producto a un desconocimiento de las posibilidades tecnológicas en sus artes de desarrollo profesional. Pese a que se brindó información previa para la formación de bases sobre el tema a investigación y propuesto para desarrollar en los foros y cuestionarios, fue posible detectar un nivel de desinterés y omisión de la información compartida. Esto sugiere un desinterés del fenómeno de estudio y conlleva a repensar por parte del grupo de investigación sobre la manera de comunicar los mensajes en una red social en la que prima la visualidad ágil y rápida. Aun así fue posible detectar que como herramienta tiene capacidad de recolección de información, análisis y socialización.

Vinculado a lo anterior fue posible diagnosticar que el público meta presentó una preferencia sobre las preguntas binarias por encima de aquellas de opinión. Por lo que se modificaron las preguntas iniciales para desarrollar preguntas en modalidad binaria y así recolectar datos.

Pese a tener una promoción constante del foro en la página de instagram, no fue posible capturar interés de un porcentaje alto de los seguidores alcanzados a la fecha para participar en el foro planificado y por ende reagendado. Ante esta situación se optó por el desarrollo de una encuesta virtual a manera de cuestionario que tuvieran preguntas abiertas y binarias en torno al tema de interés. Las preguntas fueron formuladas a partir del proceso de investigación que involucró análisis de datos de fuentes bibliográficas y herramientas previas.

Las respuestas más relevantes del “responster” muestran que el estudiantado es consciente de una desactualización contextual sobre los planes de estudio, sin embargo, no les es alarmante en su totalidad.

Además, como parte del análisis de datos realizado, fue posible detectar que a nivel local la investigación sobre las implicaciones que tiene la cuarta revolución industrial para el ámbito artístico no ha sido desarrollada y más se puede entender como asumida desde la experiencia que la sociedad está teniendo en relación con la tecnología y las formas de consumo de información y material.

Se puede concluir que el estudiantado CIDEA conoce superficialmente el fenómeno de la 4ta revolución industrial, pero desconoce los posibles alcances en sus disciplinas. Al ser un fenómeno que se está en progreso se puede entender que es casi imprevisible para la comunidad artística. También se destaca que no hay una formación del estudiante del CIDEA para su inserción en nuevos mercados y más bien en aquellos mercados tradicionales. Esto se puede entender desde el análisis de planes de estudio los cuáles pueden sugerir estar desactualizados y sobre todo sugerir involucrar aparatos de investigación, gestión entre otros que no se ejercen o enseñan o desarrollan a cabalidad o incluso desde la vigencia.

Equipo 4

Reseña conclusiva sobre “Oportunidades y desafíos de la 4ta revolución industrial en el Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística de la Universidad Nacional de Costa Rica”

La presente investigación nos permite situar la 4ta revolución en el CIDEA, lo que como resultados y datos obtenidos nos abre un abanico de posibilidades y retos a futuro para el quehacer docente y artístico de la facultad. Bajo la premisa de la oportunidades y desafíos de la 4ta revolución industrial el proyecto planteó las siguientes interrogantes con las cuales se le daría forma al proyecto; la primera de estas incógnitas fue descrita de la siguiente manera: ¿cómo situamos los desafíos y oportunidades de la 4ta revolución industrial en el CIDEA para el ejercicio y aprendizaje de las prácticas artísticas?, donde tras un proceso incial de investigación por medio de textos relacionados a los intereses de la temática abordada, una aproximación por medio de los algunos de los académicos pertenecientes al centro de estudios de las diversas escuelas que forman parte del centro de estudio, se pudo llegar a una perspectiva más realista y cercana a lo que cada parte de la facultad había experimentado durante este proceso de adaptación a nuevas tecnologías derivadas de la cuarta revolución industrial.

Al contar con estos incentivos fue posible realizar en los artículos académicos, donde fue factible ampliar la mirada del funcionamiento y transformación de la facultad como instructora de las artes en la Universidad Nacional de Costa Rica, también en este mismo escrito se empezaron a observar la relaciones de las prácticas artísticas en conjunto con los conceptos de teoría de sistemas y el rizoma, que forman parte esencial de todo este proceso de investigación, para destacar las interrelaciones entre prácticas artísticas, herramientas tecnológicas y construcción discursiva de la obra artística desarrollada dentro del ámbito del CIDEA; estas interconexiones se exploran a partir de la misma transformación cultural y tecnológica para la exploración de nuevos lenguajes y desarrollo técnico-formal de la obra de arte; sin embargo esta indagación conceptual y formal se vería permeada a partir de ciertas perspectivas con las que las diferentes escuelas se posicionan con respecto a las implicaciones de la cuarta revolución industrial; es decir, de acuerdo al estudio realizado se logra exponer la diversidad de posturas existentes sobre las percepciones entre arte y tecnologia; aun con estas circunstancias presentes se denota un deseo y preocupación por encontrar novedosas formas de intervenir en las artes, para ello se manifiestan en los siguientes puntos los principales hallazgos de esta investigación y los vacíos de conocimientos existentes.

¿Cuáles son los desafíos y oportunidades?

Tras el proceso que se ha llevado a cabo durante todo el desarrollo de investigación, análisis y deducción, fue posible encontrar distintos desafíos y oportunidades a las cuales se tendrán que enfrentar las escuelas pertenecientes al centro de estudios y que marcaran nuevas pautas para la transformación de las escuelas hacia un futuro. Los desafíos encontrados en esta investigación: 1. Actualización de los planes de estudio, si bien hay un interés presente en la actualización de los cursos implementados en las carreras del CIDEA; no obstante este proceso suele ser lento y los cambios realizados son pequeñas incorporaciones dentro de la maya curricular, el permitir que se desarrolle una actualización de 2 a 3 años permitirá que el estudiante egresado tenga el perfil profesional que demanda el mercado que se actualiza constantemente. 2. Incorporación de conocimientos técnicos para el uso de nuevas tecnologías; se ha logrado evidenciar que muchos de los cursos brindan un aporte a la educación de tecnologías; no obstante producto a la falta de investigación actualizada de los mercados del arte imposibilita que el estudiante egresado tenga conocimiento de nuevas tecnologías egresando solo con conocimientos de herramientas tradicionales. El dotar al egresado con conocimientos permitirá una mayor flexibilidad y capacidades técnicas de ejecución en su quehacer artístico. 3. Capacitación del personal docente constantemente en temas de tecnología, nuevas herramientas y la adaptación de las clases al ámbito virtual y mixto.

Entre las oportunidades que podemos destacar son:1. Investigación de nuevas vertientes del arte, esto posiciona la versatilidad y autopoiesis de las prácticas artísticas para aportar a otras áreas del conocimiento. 2. Investigación sobre operatividad de los nuevos públicos digitales, esto permitirá tener bases claras sobre cómo desarrollar discursos, temas, técnicas y definir parámetros de difusión para incentivar el consumo del arte producido dentro del CIDEA. 3. Innovación en el discurso, técnica y abordaje de los públicos desde la digitalización, y escenarios mixtos (tradicional y digital).

¿Cuales son los paradigmas de la 4ta revolución?

Tal como se mencionó anteriormente en los artículos académicos expuestos, en la información extraída sobre las concepciones de los diversos docentes de las diferentes escuelas, estas opiniones ya sean a favor o en contra del uso tecnológico, tienden a ejercer cierta influencia sobre el desarrollo del contenido no solamente de los cursos impartidos por las escuelas sino también en la postura inculcada por los mismos, de manera que los estudiantes a raíz de ser expuestos a diferentes posturas de pensamiento expresan su propias opiniones acerca de lo que desean desarrollar desde el ámbito tecnológico en sus prácticas artísticas (siendo concientes o no de esto), sin embargo en algunos casos los alumnos se encuentran ante la dificultad de lidiar con ciertos paradigmas a la hora de realizar su proyecto artístico, por lo que habrá ciertos docentes que fomentan esta exploración tecnológica como una forma de innovación mientras que habran otros que por lo contrario según sus acepciones teóricas reniegan de la tecnología con el fundamento de la pérdida aurática de la obra de arte (perdida del carácter único determinado desde la impronta manual y conceptual), destacando una metodología tradicional y academicista como requerimiento para cumplir los objetivos de los cursos impartidos por las escuelas.

¿Futuros temas y investigaciones?

Finalmente tras todo el proceso que se ha dado a cabo para la realización de esta exploración sobre la 4ta revolución industrial, pudimos reconocer varios temas y vacíos del conocimiento que pueden ser tomados en cuenta a futuro para tener una perspectiva más clara y poder fijar un norte hacia el cual guiar los esfuerzos de las administraciones de cada escuela pertenecientes a la facultad en pro de los estudiantes, las artes y la cultura que deviene de estas. Se puede profundizar en temas como las herramientas que incorpora la 4ta Revolución industrial, permitiendo tener un conocimiento actualizado de nuevas tecnologías, servicios profesionales y conocimientos por desarrollar. También es valioso destacar el desconocimiento sobre las características de estos nuevos públicos y mercados , además de las habilidades blandas necesarias para la inserción laboral del egresado del CIDEA.

Capitulo 5
Equipo 5

Miembros:

Susanna Gonzalez Gabrilova
Escultura

Estudiante con desarrollo de
la sensibilidad hacia las formas
tridimensionales y sus posibilidades
expresivas.

Análisis de variables integrativas aplicados a las diferentes prácticas de investigación artística, dentro del contexto de Meta-arte / Meta-investigación costarricense contemporánea.

Resumen

Este capítulo presenta la investigación desarrollada durante el año 2021 a favor de estudio sobre las variables de investigación dentro del campo artístico. Mismas interpretadas por los profesionales en investigación del Arte y esgrimidas desde la postura de Meta/Arte y Meta/Investigación.

Los resultados del presente proyecto están dirigidos a los investigadores del arte, profesores y alumnos de las escuelas universitarias relacionados con el tema, y colectivos artísticos que busquen comprender los puntos de congruencia y divergencia, en cuanto a variantes investigativas del arte. Se presentan los diferentes apartados desarrollados, los cuales corresponden a dos documento escritos y una entrevista audiovisual realizada a un experto, más otras partes del proceso llevado a cabo, que se estarán presentadas a continuación:

Resumen Paper I
Se realizó Gonzalez (2021) un contrastante análisis de los resultados empíricos sobre las variables investigativas desde una perspectiva fenomenológica, mismos a su vez esgrimidos desde herramienta de evaluación en forma de entrevista semiestructurada, la cual se administró a los investigadores representantes de las cuatro escuelas artísticas del CIDEA y profesionales en el Arte fuera de la Institución.

Los cuales corresponden a Artes Escénicas, Arte y Comunicación Visual, Música y Danza, de la UNA y otros profesionales investigadores en el arte en UCR y fuera de las instituciones. Todo lo anterior en el proceso constructivo de Meta-Arte/Meta-Investigación, en espera de ofrecer una vez más oportunidad de repensar la investigación artística dentro del contexto costarricense contemporáneo. Se procesó la información mediante cuadros comparativos donde se pueda ver las principales coincidencias y divergencias en las variables investigativas escogidas entre los dos grupos, de investigadores dentro y fuera de las institucion.

El siguiente cuadro explica la idea condensada entre los ejes temáticos de la presente investigación:

Resumen Paper II
Se realizó una entrevista por Susanna González Gabrilova al experto en la Investigación Artística José Castillo Picado en el mes de agosto de 2021. Dando esta vez la oportunidad de participación y visibilización de opiniones a los actores no organizados, tratándose de cubrir la oportunidad de hallar conocimiento hacia la brecha y la transición de academización hacia la profesionalización fuera de campos institucionales.

Resumen Paper III

En cuanto al Paper III ser unificación, al mismo tiempo que un detallado análisis de los dos Papers anteriores, contrastados con los paradigmas teóricos del constructivismo esta vez y la fenomenología en un constante diálogo, en son de cubrir las distintas interrogantes restantes, así mismo plantear espacios de reflexión para futuras investigación, en son de continuación de la presente.

Se toma de base el constructivismo, la relación en el desarrollo investigativo del Arte y las conexiones con los entes organizados y los no organizados, en el ámbito costarricense actual y la visibilización social de sus aportes para ver su efectividad en sus áreas. Desarrollar una dialéctica entre la fenomenología y el constructivismo en el afán del análisis de los datos empíricos, continuación del paper uno y la integración de lo sobresaliente de la entrevista.

Palabras Clave: investigación, Meta/Investigación, Meta/Arte, Fenomenología, Constructivismo, Agentes organizados y no organizados, variables

Variables de investigación dentro del campo artístico costarricense, contemporáneo.

El interés se enfoca en recopilar variables de investigación, enfocando la investigación como una creación observándose a sí misma, mientras el arte repensando su quehacer, es decir desde un foco de Meta-arte/Meta-investigación. En contraposición de la academización tradicional de la sistematización de datos y procesos cognitivos netamente racionales, las variables en este estudio se estarían analizando desde su perspectiva fenomenológica y constructivista.

Se sabe que las artes vienen teniendo diferentes aristas, casi antónimos de las anteriormente nombradas, ya que pertenecen a una experiencia subjetiva, sensible, muchas veces censurada y segregada del modelo positivista científico, siendo así esta una investigación cualitativa. Se toma de base el constructivismo, la relación en el desarrollo investigativo del Arte y las conexiones con los entes organizados y los no organizados, en el ámbito costarricense actual y la visibilización social de sus aportes para ver su efectividad en sus áreas. Desarrollar una dialéctica entre la fenomenología y el constructivismo en el afán del análisis de los datos empíricos, continuación del paper uno y la integración de lo sobresaliente de la entrevista.

Ejes temáticos: variables de investigación, meta-investigación, meta-arte, agentes estructurados y los no estructurados.

En el estado de la cuestión se desarrolla desde el contexto universitario a nivel local (Costa Rica) y un contexto internacional latinoamericano. Además, se incluyen investigaciones desde distintas perspectivas disciplinares.

En la interpretación de la Meta Investigación, Arqueros (2015) plantea las siguientes interrogantes: “¿Cómo se incrementa el campo de la investigación en artes?” ¿En qué sentidos se habla de investigación/creación artística? Se distingue la investigación en el campo del arte de la investigación artística propiamente dicha, reservando para esta última los sentidos de un tipo de indagación estética creativa, en la constitución de nuevos lenguajes y obras”.

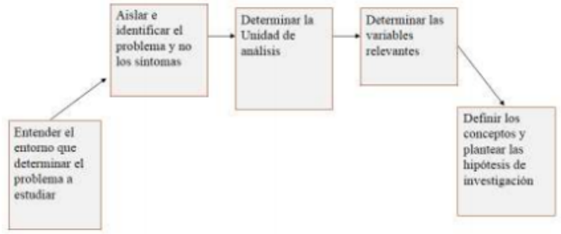
Henderson (2014), cita a Molina (2005) y da una serie de cuatro pasos para investigar en el arte: “ a. Contextualización, b. Clasificación c. Categorización y d. Análisis” asimismo hace una delimitación en quehacer del investigador, donde concreticidad y límites bastantes establecidos. Mientras el estudio de Cuevas (2019) propone que el ámbito investigativo reacciona a un modelo social que implica directamente en el mercado del arte, cuya dinámica siempre ha perseguido la legitimidad de los principios creativos que preceden la obra. El dar valor a este proceso creativo y de investigación son acompañadas por instituciones oficiales y no oficiales, convirtiéndose en fiscalizadores, administradores y hasta orientadores para la creación investigativa, agrega Zambrano (2016,) que han tenido una relación ambigua con la ciencia.

En general, esta se encuentra enmarcada por los límites académicos de las instituciones de enseñanza. La generación de conocimiento académico ha tenido como principio activo la importancia de la forma investigativa con lineamientos dictados por las mismas instituciones. Apelando a la epistemología enfocada en dos conceptos: Meta-Arte y Meta-Investigación. El prefijo “meta” el cual se refiere a la abstracción de un concepto sobre otro concepto o sea nos referimos a su significado, ir más allá del concepto (Gramaticas.net párr. 6). Mientras la variable para Pacheco (2019) en su investigación refleja un punto de vista estadístico de una variable tiene sentido matemático, medible en diversos casos adoptando distintos valores. Estas variables pueden ser variables cualitativas, las cuales enuncian características y variables cuantitativas, las cuales expresan cantidades numéricas.

Variables

Mientras el proyecto de investigación de Tomailla (2008) se interesa básicamente en incidir en el planeamiento teórico, corresponde a la determinación del objeto de investigación, supeditado a la capacidad perceptiva del artista. División de pasos a seguir como es : Planear, describir (campo, aérea y línea) y variables. Hace un hincapié en las variables y los relaciona con los objetivos. Descomposición de variable, se está hablando de la precisión de los indicadores. Tomailla (2008). Tobar (2015) profundiza agudamente en el concepto de variable en el concepto de “variar o cambiar de valor” Profundiza en el proceso con el siguiente cuadro.

Fase VI El proceso de identificación de variables



Entes estructurados, organizados

Bejarano (2013) enuncia que para caracterizar una variable hay que describir el comportamiento de la población, es así que enumeramos una serie de cualidades que encierran a esta población. Entes organizados según el análisis del resultado empírico de la presente investigación:

Son profesores y/o investigadores dentro de una institución gubernamental de enseñanza superior, por este oficio constan con la aprobación de la comunidad artística, siendo los más escuchados en el mundo artístico. Otra característica importante es que tienen un espacio de retroalimentación constante por los cursos que imparten, también tienen acceso a charlas, becas, simposios que ayudan que su espectro de conocimiento sea más grande y abogado a las generalidades en un campo específico. Por otro lado están comprometidos a la generación de nuevas corrientes de información de estudio y postulados de creación, esta condición está respaldada por una estabilidad laboral, compartiendo la misma misión que la institución para cual trabajan, teniendo acceso a desarrollar proyectos interdisciplinarios exploratorios, pues cuentan con el espacio y los recursos necesarios para hacerlos.

Entes No Estructurados

Mientras se referirá con el término de agentes no estructurados, aquellos investigadores que pertenecen al ámbito de artistas independientes, o a su vez asociaciones, agrupaciones artísticas independientes, dedicados al mismo tiempo a investigar el arte desde su ámbito específico, meramente profesional. Es importante destacar que esta caracterización salió de un análisis previo, donde el comportamiento de ambos grupos daban pautas muy marcadas teniendo en cuenta su naturaleza, de esta manera se plantea desde esta perspectiva para analizar estas pautas.

Paper 1

Título: Cambiantes aristas entre acuerdos y desacuerdos

Palabras clave: investigación, Meta/Investigación, Meta/Arte, Fenomenología, agentes organizados y no organizados.

Resumen:

Se procura realizar un contrastante análisis de los resultados empíricos sobre las variables investigativas desde una perspectiva fenomenológica, mismos a su vez filtrados desde las entrevistas realizadas a profesionales en investigación en el arte en distintas ramas artísticas. Todo lo anterior en el proceso constructivo de Meta-Arte/ Meta-Investigación. Se espera ofrecer una vez más la oportunidad de repensar la investigación artística dentro del contexto costarricense contemporáneo.

El siguiente artículo estaría dirigido a los investigadores del arte, profesores y alumnos de las escuelas universitarias relacionados con el tema, y colectivos artísticos que busquen los puntos de congruencia y divergencia, en cuanto a variantes investigativas del arte.

Introducción:

Este documento pretende abordar los resultados del estudio sobre la elección de las variables investigativas en el arte entre los entes estructurados y no estructurados, dentro de los procesos de proyectos en el ámbito de Costa Rica contemporánea. A través de un diálogo argumentativo, a partir de hallazgos empíricos de las entrevistas realizadas, las cuales a su vez van apuntando a cuestionamientos y probables vacíos.

A partir de lo anterior se elabora una herramienta de evaluación en forma de entrevista semiestructurada, la cual se administra a los investigadores representantes de las cuatro escuelas artísticas del CIDEA y profesionales de fuera de la Institución. Los cuales corresponden a Artes Escénicas, Arte y Comunicación Visual, Música y Danza. Posteriormente se procede a recopilar la información de posibles colaboradores, los cuales inherentemente como requisito deberían pertenecer al ámbito investigativo en su propia rama artística. En seguida se procede a pasar la herramienta y hacer el análisis del material obtenido de las mismas.

Se procesa la información mediante cuadros comparativos donde se pueda ver las principales coincidencias en las variables investigativas y así pasar a la categorización y encontrar las principales variables investigativas para los diferentes ámbitos del arte en un constante diálogo con la fenomenología.

En primera instancia cabe aclarar bajo presente documento se referirá a los entes o agentes estructurados a los artistas o profesionales en el arte, dedicados a la investigación artística, provenientes de instituciones formales, gubernamentales y de enseñanza superior, sean estos profesores académicos o investigadores propiamente.

Mientras se referirá con el término de agentes no estructurados, aquellos investigadores que pertenecen al ámbito de artistas independientes, o a su vez asociaciones, agrupaciones artísticas independientes, dedicados al mismo tiempo a investigar el arte desde su ámbito específico, meramente profesional. Es importante destacar que esta caracterización salió de un análisis previo, donde el comportamiento de ambos grupos daban pautas muy marcadas teniendo en cuenta su naturaleza, de esta manera se plantea desde esta perspectiva para analizar estas pautas.

Al mismo tiempo ese tema de interés radica en buscar la experiencia metodológica en la investigación y la sistematización que existe, a través de las voces expertas en la materia, aplicada en el contexto costarricense, en cuanto al análisis, interpretación y deducción y/o clasificación de los datos.

Otra característica importante en resaltar que muchas de las motivaciones artísticas de investigación han sido producto de los intereses políticos y culturales en donde se encuentran el dinero para financiarlos, así mismo podemos ver cómo los artistas que intervienen en el tema son obligados de cierta manera a seguir estos pasos investigativos. A partir de lo anunciado anteriormente nacen algunas interrogantes e hipótesis:

¿Existe algún tipo de homogenización de los procesos, o, dicho de otra manera, bagaje común sobre estos procesos comparado con otros territorios? Si los intereses de los y las investigadoras en el arte divergen en mucho, abriendo esa enorme brecha entre el ámbito académico y fuera de este, es decir el campo laboral artístico.

¿Cómo procede una persona desde su proceso del camino de profesionalización al cambio a emerger dentro del ámbito laboral, si no se le prepara, ni se le insta a visualizar esta posibilidad, dado que está prácticamente ausente, entre los intereses de los entes que la preparan en este su proceso de preparación académica?

Dado que los entes que instruyen están más inmersos en la academización del proceso, más que en la instauración de este en la producción fuera del ámbito institucional. Es decir, encierra en sí un comportamiento y enfoque diferente, los cuales, sin lugar a duda distan de los artistas que sus esfuerzos van enfocados a la producción de obras.

Contextos

Para poner en contexto se cita a Baudrillard (1960) el cual usa esta metáfora de J.L. Borges llamada Suarez Miranda para explicar el contexto histórico que estamos viviendo:

Hoy día, la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto, la simulación no corresponde a un territorio, a una referencia o a una sustancia, sino a la generación de modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal. El territorio ya no precede al mapa ni le sobrevive, en adelante el mapa precederá al territorio (Baudrillard, 1960 pág. 3,4.) Para Cuevas (2019) el ámbito investigativo reacciona a un modelo social que implica directamente en el mercado del arte, cuya dinámica siempre ha perseguido la legitimidad de los principios creativos que preceden la obra.

El dar valor a este proceso creativo y de investigación son acompañadas por instituciones oficiales y no oficiales, convirtiéndose en fiscalizadores, administradores y hasta orientadores para la creación investigativa, y así abrirse paso en la aceptación académica ha sido difícil, pues por naturaleza el arte se vale de los simbolismos y le da más importancia a estos que la propia realidad para comunicar o causar el efecto deseado en el espectador. (p 4). Sin embargo, desde el ámbito del artista es sumamente difícil embalar los impulsos de creación en un contexto académico, dado que prevalece a la forma objetiva y no el contenido amorfo emergente de la creación.

De esta manera la discusión y la reflexión en muchos casos efímera hace que los artistas se reinventen mediante esta investigación. La demostración empírica subraya los puntos de convergencia y divergencia, que muestran los resultados entre los diferentes entes que componen este ámbito plural, multi distinto y diverso artístico, dentro y fuera del ámbito institucional y/o académico. Mientras la teoría da un acercamiento conceptual a la realidad subjetiva de cada artista y/o investigador. (Quirós, 2018, párrafo 17).

Las investigaciones artísticas, según Zambrano (2016,) han tenido una relación ambigua con la ciencia. En general, esta se encuentra enmarcada por los límites académicos de las instituciones de enseñanza. La generación de conocimiento académico ha tenido como principio activo la importancia de la forma investigativa con lineamientos dictados por las mismas instituciones. Teniendo en cuenta la infinitud humana en su comportamiento metafísico y su necesidad de imitar y crear, se puede deducir que es muy corto el bagaje de evaluación investigativa para valorar un impulso creativo, o una mimesis por el solo hecho, es así que surgen una serie de preguntas relacionadas a la documentación de estos impulsos:

¿Será posible medirlos con una regla academicista, apelando a la epistemología enfocada en dos conceptos: Meta-Arte y Meta-Investigación? y de allí ¿Poder establecer su objeto de estudio, la variable en la investigación? Además ¿Cómo identificar y clasificar las variables investigativas aplicadas en diferentes prácticas artísticas por voces expertas, dentro del contexto de Meta-arte/Meta-investigación costarricense contemporánea?

Para empezar, debemos tener claro el prefijo “meta” el cual se refiere a la abstracción de un concepto sobre otro concepto o sea nos referimos a su significado, ir más allá del concepto (Gramaticas.net párr. 6) . De esta manera cuando nos referimos a meta/arte y meta/investigación hablamos de los conceptos relacionados desde una construcción de la palabra del significado tomando en cuenta todos los aspectos que encierran el concepto y para entenderlo a más profundidad, teniendo en cuenta que los conceptos son menos encasillados, con límites móviles, vamos a recurrir a la fenomenología (Gramaticas.net, 2019)

Para Fuster (2019) la fenomenología nace del estudio de los fenómenos relacionado a las experiencias que vive significativamente dentro de la conciencia del ser humano, y profundiza separando el objeto a la experiencia que este genera dentro de la vivencia dentro de la conciencia y da una posibilidad de un análisis más global del objeto y de la experiencia.

De esta manera Fuster (2019) sigue explicando cómo se encuentra otra particularidad, la cual se centra en una reducción partiendo de una generalidad percibida por la conciencia y comprenderla de un modo sistemático para este mundo subjetivo. El objeto de estudio como tal demanda: descripción e interpretación analítica, usando su propia lógica.

Para Okuda, Gomez (2005) hay mucha similitud en las metodologías empleadas en la investigación social con la artística, donde hay una serie de factores que se consideran dentro de la metodología como lo son: la subjetividad, la experiencia, la transdisciplinariedad y el posicionamiento.

Estos factores dan la posibilidad de analizar el tema a tratar sin cerrar el concepto de manera hermética, como dicen las autoras, sino dar posibilidad de un abordaje fenomenológico dentro del análisis. Es así que se va a interponer estos cuatro factores y compararlos con los descritos por las personas a las que se entrevistó, subdivididos en entes organizados y entes no organizados, con dos visiones específicas, uno enfocado más a lo académico y otro a lo productivo.

Entes estructurados, organizados.

Bejarano (2013) enuncia que para caracterizar una variable hay que describir el comportamiento de la población, es así que enumeramos una serie de cualidades que encierran a esta población. Entes organizados según el análisis del resultado empírico de la presente investigación: Son profesores y/o investigadores dentro de una institución gubernamental de enseñanza superior, por este oficio constan con la aprobación de la comunidad artística, siendo los más escuchados en el mundo artístico.

Otra característica importante es que tienen un espacio de retroalimentación constante por los cursos que imparten, también tienen acceso a charlas, becas, simposios que ayudan que su espectro de conocimiento sea más grande y abogado a las generalidades en un campo específico. Por otro lado están comprometidos a la generación de nuevas corrientes de información, de estudio y postulados de creación, esta condición está respaldada por una estabilidad laboral, compartiendo la misma misión que la institución para cual trabajan, teniendo acceso a desarrollar proyectos interdisciplinarios exploratorios, pues cuentan con el espacio y los recursos necesarios para hacerlos.

Dada las características tienen la ventaja de disponer de un terreno fértil para desarrollar este tipo de proyectos, a su vez generar nuevas perspectivas investigativas y de preocupaciones. El arte tiene muchos puntos que unen los diferentes campos de la investigación, podemos decir que este proceso de análisis de datos de la investigación artística para el arte en general tiene como punto en común el proceso analítico-visual con la interacción. Es así que el manejo de datos vamos a tener en cuenta tres vertientes: el acto procesual (proceso), Abordajes de significativos (conceptos), y relación con los agentes y procesos, según Okuda, Gomez (2005).

Considerando el postulado se preguntó a los entes organizados lo siguiente:

¿Cuáles considera ser las variables de investigación propicias para el estudio de su rama artística? Cuyas respuestas son las siguientes:

- Método científico, proceso de estructuración, producción ontológica, análisis de obras, concepto/significante, movimiento, interdisciplinariedad, sociedad /espacio , perfil participante, audiencia/público, temporalidad.

Si vemos desde un ámbito analítico, la investigación artística buscada por los entes organizados es ampliar el universo simbólico y estético en el que vive el ser humano, así que se enfoca en narrativa, imágenes, sonidos o experiencias, resaltando la noción de sensaciones y experiencias, más que la obra en sí. (Zambrano, 2016, p 5)

Ahora bien, si una de las misiones más importantes de las universidades es la generación de conocimiento, cabe destacar que estas mismas establecen los lineamientos para generar esta información, pues gestiona profesionalmente los diferentes programas de educación en Costa Rica.
Mientras las instituciones deben de llegar a una eficacia en el manejo de toda esta información y velar por la veracidad científica de estos mismos. Esta responsabilidad es adquirida por las personas pertenecientes a la institución en cuestión, volviendo parte de su labor y responsabilidad. (Ugalde 2019, p2).

Entes no estructurados
Proaño (2015) en su artículo “La investigación artística en el sistema de arte y cultura” ilustra de manera conveniente la implicación de lo que se entiende por agentes no estructurados. Estos en general se componen de una sola persona sea artista/investigador y su propia reflexividad, atendiendo la relación consigo mismo y el mundo artístico, fuera de la institucionalización, para la producción de investigación enfocado en su mayoría al campo laborioso de la producción artística y/o enfocado hacia la una obra final, o llámese producto artístico expuesto propiamente.

Es así que de cierta manera la educación o instrucción recibida es usada de forma emancipadora para poder crear desde un diálogo interno, obedeciendo su subjetividad. (pag 5.)De igual manera que el grupo anterior, este grupo tiene una serie de características que se mencionan a continuación: Regularmente son colectivos formados por una persona, por lo tanto tienen libertad investigativa y de ejecución. Pueden desarrollar diferentes proyectos según sus inquietudes personales.

También podemos mencionar que profundizan en la investigación interpretativa desde una perspectiva personal, laboral, de inserción del producto artístico al mercado, llámese éste exposiciones o venta y otras que competen a cada rama artística específica. Según lo anterior la falta de financiamiento es uno de los problemas más evidentes, muchas veces acuden a las tendencias marcadas en el mercado del arte, ausentes incluso de su interés personal, generando producción en aras de poder financiarse las creaciones artísticas personales. El trabajo del artista, originalmente normado y definido por reglas corporativas y de prestigio -alejado ya del artesanado- va transitando hacia la regulación por las fuerzas del mercado, por las reglas del capital, en esa medida, su delimitación en relación a otras ocupaciones va adquiriendo la connotación de profesión, de un trabajador especializado con una alta y exclusiva calificación (cualificación), pero ante una producción cada vez más amplia, “masiva”, pierde su estatus excepcional, convirtiéndose en un título huidizo, en conflicto, que es solucionado vía negociación institucional (formación, educación y distinciones), por el camino del mercado y/o el reconocimiento de las cualidades...(Sanchez, Romero, Reyes, 2018, parrafo 53)

En la cita anterior podemos ver más explícitamente las situaciones que viven los artistas en su campo laboral y de creación. Ante las pregunta: ¿Cuáles considera ser las variables de investigación propicias para el estudio de su rama artística? respondieron: Género, venta, colocación, demanda artística, estrato social, técnica, combinaciones climáticas, cultura, entorno, mezcla de movimiento, influencia, música, nada debe quedar por fuera, denuncia social, sensibilidad, poesía sonora, individualidad, personalidad.

Si vemos las respuestas, hay una serie de particularidades acerca de los puntos de vista, pues suelen ser numerosos, haciendo que el estatus de investigación artística se restringe a la experiencia personal, y el diálogo protagónico con el mundo, es así que Cañaveral (2016) sugiere que la metodología adecuada de investigación de un artista es aquella que aborda y reflexiona sus propios procesos creativos, asimismo amplia sobre la dualidad entre creación e investigación, en donde la subjetividad está muy presente, y frecuentemente esta dualidad desemboca en una obra (pág 53).

Podemos ampliar que están enfocados hacia el producto final, osea la obra artística y la colocación de esta, sea por medio de exposiciones ante un público o la remuneración propiamente dicha. Pues las características de su oficio así lo demandan, para poder financiar sus proyectos con las ventas finales de sus obras.

Es así que dentro de sus respuestas para esta pregunta podemos encontrar: género, estrato social, técnica, entre muchas otras. Si vemos estos enunciados están orientados a un producto final artístico, generador de reacción con el observador, como producto final.

Daza (2009) se fundamenta con la idea de establecer un tríada de la investigación del arte, partiendo del mismo: El artista, la obra y el espectador. Es así que el investigador puede tomar alguno de estos puntos de vista y definirlos para tener acabados más claros. Según este enunciado los agentes no organizados versan mucho más sobre estas tres premisas, donde la producción viene siendo el hilo conductor entre todos. Plantea un acercamiento a la Investigación en las Artes desde un análisis estructural. Tomando en cuenta al creador, investigador y el público. Posturas identificables desde la perspectiva de los agentes no estructurados: La triada creador, obra, espectador, características del creador-investigador, la investigación creación y sus características.

Observado la clasificación anterior y contrastado con las variables de interés para este grupo de investigadores, nuevamente pone de relevancia como versa el foco de atención sobre el producto final de la obra artística, como objetivo final al cual corresponde las características personales del investigador, desde su quehacer cotidiano y las necesidades primarias en satisfacer.

Puntos de convergencia y divergencia de los entes organizados y no organizados

Ciertamente podemos ver que pese a las diferentes características que poseen estos dos grupos, hay un fin en común que es la investigación, puede ser estructurada o menos estructurada. Primeramente vamos a analizar los puntos de unión en la generación de información de estos dos grupos, ciertamente estos son los resultados ante la pregunta: ¿Cuáles variables de estudio y/o investigación considera que sean compartidas con otras ramas del Arte?

Ante esta pregunta en general los dos grupos arrojaron resultados similares, con la diferencia que los organizados hablan de interrogantes más amplias y los no organizados a factores más enfocados a su disciplina como artistas. Exponiendo así su necesidad de creación por parte de los no organizados y el ímpetu de teorizar por parte de los organizados.
Entre las respuestas están:

Organizados:
- Psicología
- Sociología
- Territorio
- Contexto sociocultural
- Valor humano
- Público
- Creatividad
- Movimiento
- Técnica
- Cuerpo
- Tecnología
- Significante
- Muestreo de obras

No organizados
- Color
- Poesía
- Prosa
- Ritmo
- Diseño
- Concepto
- Composición
- Género
- Orientación sexual
- Diversidad
- Invisibilización
- Texturas
- Escritores

Para Daza (2009) una de las principales características del investigador en el arte es la imaginación, de cómo el elemento de conducción y creatividad, estas variantes representadas en el método científico puede dar una visión un poco clara con aires de irracionalidad, es por eso que es de suma importancia describir de una manera muy clara la forma de abarcar y realizar la investigación. De esta manera podemos apreciar que si hay claridad en cuanto a los temas de interés de cada grupo, igual como se ha destacado anteriormente los intereses están diferenciados por la utilidad de las mismas, por una parte una para generar conocimiento y por otro lado para generar obras finales.

Por otro lado Chávez (2005) hace una relación revelador en su trabajo “Arte y fenómeno” donde apoya la generación de conocimiento humano a partir de la relación de la estética con el fenómeno, aportando al arte de los dotes inherentes desde su creación y la posibilidad de la explicación teórica para apoyar una idea artística en el ámbito científico, es así que la persona como lo describe Daza (2009), el objeto estudiando el objeto, el objeto viendo qué espacio ocupa el objeto, el objeto viendo a los otros objetos.

Es así que pese a las diferencias intencionales de los dos grupos, la necesidad de explicación y de dejar una huella teórica o efímera de una idea o inquietud presentada por medio de una disciplina artística se hace, y se pueda explicar desde una perspectiva científica. Siguiendo con la inquietud, se lleva a los grupos a una nueva interrogante, que igual a la anterior vamos a analizarla conjuntamente, y la pregunta es la siguiente:¿Cuáles considera no ser variables de estudio en su arte? A lo que respondieron:

Organizados:
- Tiene relación con todo
- Todo se conecta con el arte
- La parte administrativa del arte
- Infrasuperficialidad
- Lo no formal
- Lo no conceptual
- La verdad absoluta
- Robótica
- Estatus económico

No organizados
- Fuera de las razones estéticas
- Tierra
- Medicina
- Fuerza física
- Orientación política del autor
- Orientación Religiosa
- Nada queda fuera del arte

Siguiendo con el planteamiento de (Okuda, Gomez 2005) si tenemos factores en las variables de estudio considerados a la hora de evaluar la pregunta anterior, lo que vamos a hacer es negar de forma lógica los enunciados para ser considerados NO FACTORES DE INVESTIGACIÓN.

Para Pérez (2006) hay una condición utópica que el ser humano persigue, esta utopía se puede trasladar a los diferentes ámbitos valorativos de nuestra vida, donde constantemente tenemos que decidir, teniendo en cuenta y de forma comparativa a algo /una idea, una experiencia, un conocimiento, una sensación, dadas estas condiciones y por la naturaleza inherente del arte de producir una reacción en el ser humano, ya sea en forma individual o colectiva, puede ser afectada por un juicio de valor, relacionado con la moral personal, social, o institucional.

Dada esta introducción podemos observar que no existe un medio de conciliación en las respuestas, ya que salen de manera completamente subjetiva y basadas en juicios de valor personales. Asimismo basados en los intereses propios de la investigación, dicho en otras palabras, según lo que les interesa a lo que no les interesa a cada investigador individualmente.

El arte lo abarca todo

Desde la perspectiva antes mencionada, la investigación en el arte, no tiene límites, tal como lo afirma Daza (2009) y Zambrano (2016), pues solo puede estar limitada por la interrogantes que la humanidad se hace, dicha afirmación la amplía Espíritu (2018) tiene un sentido de una amplitud inimaginable, resaltando la técnica no limita la idea expresiva, describe textualmente

Observamos que la investigación en las artes tiende a cruzar fronteras, transita entre esferas dispares del hacer, sentir y saber, y nos reta a salir de nuestras zonas de confort, por lo que hay que estar abiertos y dispuestos al diálogo y la crítica, a sobrepasar la angustia de la denominación artística, es decir, pasar de la preocupación por justificar que lo que se hace es arte, para así focalizarse en lo que ello logra producir, develar y provocar.. (Espíritu 2018, párrafo 12)

Conclusiones

A modo de conclusión para el presente análisis arroja importante recordatorio, que los agentes organizados y los no organizados obedecen completamente a su misión en sí, donde se reacciona a los lineamientos ya sea institucionales y personales. Esto se podría caracterizar como totalmente válido a tomar en consideración para la interpretación de resultados de cualquier investigación artística propiamente. Dado que las motivaciones van dirigiendo la escogencia de las variables, y según la fenomenología la experiencia no es segregable del sujeto, mientras este se encuentra inmerso en ella, según demostrado arriba. De la misma manera cualquier otro componente de una investigación está sujeto a incluir y segregar elementos dentro de sus instancias investigativas, a partir de las motivaciones de intereses normativos.

Vemos al mismo tiempo cómo la subjetividad y la actividad cotidiana propia del artista/investigador, premian su interés y su necesidad. En dónde Henderson (2014) establece cuatro pasos para investigar en el arte: “a. Contextualización, b. Clasificación El arte de elaborar el estado del arte en una investigación, c. Categorización d. Análisis”(pp 5-6).

De allí la interpretación de las variables en el arte quedan sujetas al escrutinio riguroso, poco probable de abarcar, En el cual se pretendía encontrar una categorización extensa y específica para cada rama artística especificada.

Se encontró de esta manera con la necesidad de abarcar mayor cantidad de población a entrevistar, la cual en su momento, sea por contexto Pandemia Covid 19, sea por respuesta poco inmediata y las ocupaciones personales y principalmente factores de tiempo, no pudo ser posible. Se pretendía desde un principio una participación equitativa tanto desde cada campo artístico dividido por escuela desde cada Universidad estatal, en este caso de la Universidad Nacional y de la Universidad de Costa Rica, como sus representantes correspondientes y equivalentes, desde ámbitos de investigación independientes a una institución. Para lo cual se obtuvo un público completamente heterogéneo diverso al ser propuesto. Y sin embargo aun así los datos recopilados han brindado resultados relevantes abordados en su totalidad en el presente documento.

Al mismo tiempo dado a que las artes son de amplio espectro, las variables pueden ser caracterizadas según el tipo de artista y su actividad en el campo donde está inmerso. Henderson (2014) expone que la exploración a la hora de crear es necesaria, y esa exploración puede tener una serie de ejes, es decir variables. Es así como lo podemos observar entre los entes organizados hacia campos de interés específico, como por ejemplo la recopilación histórica del arte, donde se puedan ver la evolución y los ámbitos en que se desenvolvieron, para poder crear nuevos campos de estudio, como lo hizo Ávila en el 2014, al registar la actividad dancística en Costa Rica. Por otro lado, los profesores universitarios en sus aulas usan las herramientas artísticas para ampliar los horizontes pedagógicos como lo hace Barquero (2018), donde se usa el teatro para generar pensamientos, aclarar conceptos y profundizar temas de discusión. Cabe destacar que las entrevistas arrojaron mucha más información de la que se esperaba, generando un sin número de interrogantes, intereses e inclusive vacíos a cubrir y/o profundizar en otras investigaciones. Se reflejó entre otras que esta labor llevada por los profesionales en Arte, visto desde el punto de vista de otras disciplinas, lleva una cuota de empirismo, pero bien podría argumentarse que no es así, pues la investigación en el arte también lleva una rigurosidad en su procedimiento y conocimiento que en muchos lugares se plasman los resultados, pero hay una poca o vaga documentación en el proceso.

De esta manera la institución propone la posibilidad de indagar y profundizar este tipo de temáticas específicas y de interés de la población en general, dejando el claro legado y patrimonio en tales registros.

La pregunta de qué no son variables de investigación, arroja claramente la participación de la subjetividad propia partida de juicios morales, a través de la cual el investigador mira con el propio lente. Contrastando lo anterior con lo que propone Tomailla (2008) que es básicamente incidir en el planeamiento teórico, corresponde a la determinación del objeto de investigación, supeditado a la capacidad perceptiva del artista. Se esmera en entender el proceso investigativo del objeto de estudio artístico.

Así hace una división de pasos a seguir como es: Planear, describir (campo, aérea y línea) y variables. Hace hincapié en las variables y las relaciona con los objetivos. Partiendo de lo anterior está claramente demostrado que las variables investigativas más allá de ser sujetas a una rama artística en específico, nuevamente termina siendo supeditas al campo subjetivo y cotidiano, atrapado dentro de las necesidades primarias circundantes de cada investigador, atado esta vez al campo de acción. Entre otros datos importantes cabe destacar que la mayoría de los entrevistados insistía en que tanto las variables pueden y deben ser compartidos con distintas instancias, ya que nada se sale del arte. Denotando de esta manera la gran capacidad de cada uno de los instigadores de interpretar y visualizar tanto profesional como subjetivamente la visualización del arte en todas sus expresiones, en todas las evocaciones del comportamiento humano, de naturaleza, de tecnología y prácticamente todo lo que nos envuelve.

Contrastando de esta forma la existencia de necesidades de investigación en el arte desde campos diversos, corroborando tal necesidad desde los diferentes entes, tanto organizados como los no organizados. Ven a su vez la investigación en el arte como necesaria en todos los campos de la existencia, independientemente del poder adquisitivo y/o posibilidad de realización específica de algún tipo de investigación, denotan la posibilidad de relación del arte y sus variables en otros campos ajenos y no pertenecientes al ámbito estrictamente artístico.

Es decir, la investigación en el arte puede abarcar ámbitos distintos de existencia, según corroborado por los entes entrevistados, sumado a la capacidad esbozada por ellos de identificarlos de manera espontánea e inmediata, indiferentemente al campo que está apuntando la brújula. La capacidad de triangulación y correlacional dada es otra variable inesperada que arroja la presente investigación. En cuanto a los principios y características, Fuster (2019) cita a Husserl en donde introduce un término: epojé. “Este término se refiere al hecho que las cosas existen en sí mismas antes de que alguien las note o interactúe con ellas, no constituye una forma de reducir al objeto y su existencia, ni tampoco a la interpretación del individuo”.

De esta manera la fenomenología explica que los objetos existen y son en sí mismos, en tanto que el sujeto es capaz de manipularlos y asociarlos desde el propio campus de la acción específica, en la cual está inmerso. En este caso el arte y la investigación en las artes, se podría inferir que gozan de un privilegio de ser fusionadas e interpretadas en múltiples dimensiones de los seres humanos, sumado a que los profesionales especializados en ella a diferencia probablemente de otras categorías investigativas, se muestran libres y capaces de correlacionar un todo a su campo inmediato.

Se observa como otro punto relevante más acuerdo en las variables convergentes entre los dos grupos, a diferencia de las que no consideran ser variables de investigación, es decir, en esta última es prácticamente imposible establecer algún patrón repetitivo entre las respuestas de los entrevistados. Claramente cada investigador ha sido capaz de abarcar a un todo común interdependiente, mas no así en la manera de discriminar o por segregar. Dicho en otras palabras, se encuentran más acuerdos en coincidencias que en las divergencias, donde el acuerdo colectivo se encuentra completamente ausente; esto entre muchos otros hallazgos interesantes y relevantes a profundizar probablemente en subsiguientes investigaciones pendientes que deja la presente.

Además, queda pendiente a descubrir la respuesta a la hipótesis planteada al principio del presente texto, apuntando a la brecha que presenta la investigación, hacia el proceso transitorio que ha de enfrentar un profesional recién graduado en artes y su inserción al campo laboral por sus propios medios. Interés que parece ser prácticamente nulo según los hallazgos, entre los investigadores y a la vez académicos organizados, mismos encargados en la formación de dichos profesionales. Esta aparente nula preocupación por el campo laboral queda en total relevancia, a su vez completamente atenuada por las respuestas de los agentes no organizados, inmersos prácticamente en su totalidad en tal interés laboral específico, del cual tanto se ha apuntado en el presente documento.

Bibliografía

Avila, M. (2014). Una experiencia investigativa en la danza escénica en Costa Rica. Marzo 28, 2021, de Memoria Académica Sitio web: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.8280/ev.8280.pdf

Barquero, J. (2018). Los aportes de la pedagogía teatral en la docencia universitaria.. Marzo 30, 2021., Nuevo Humanismo. Revista del centro de estudios generales. Sitio web: https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/nuevohumanismo/article/view/11182/14968

Baudrillard, J. (1978). Cultura y simulacro (1.a ed., Vol. 1). Editorial Kairos.

Bejarano, C. (2013). Relaciones entre variables cualitativas. Agosto 25, 2021, de Aprendeconalf.es Sitio web: https://aprendeconalf.es/docencia/estadistica/manual/relaciones-cualitativas/

Cañaveral, S. (2016). La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. Agosto, 15, 2021, de Revista de Investigación y desarrollo Sitio web: https://revistas.uptc.edu.co/index.php/investigacion_duitama/article/view/5601

Carballo C, Gelmes C. (2015). Algunas consideraciones acerca de las variables en las investigaciones que se desarrollan en educación. Agosto 20, 2021, de Universidad de Ciencias Pedagógicas “Félix Varela”. Villa Clara. Cuba. Sitio web: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000100021

Chavez. (2005). Arte y fenomeno. Agosto 20, 2021, de Universidad Iberoamericana Sitio web: http://www.bib.uia.mx/tesis/pdf/014569/014569_00.pdf

Cuevas, R. (2019, 27 mayo). La construcción del mercado del arte en Costa Rica: Políticas culturales, acciones estatales y colecciones públicas. www.scielo.sa.cr. https://www.scielo.sa.cr/pdf/aec/v45/2215-4175-aec-45-699.pdf

Daza, S. (2009). Investigación-Creación. Un acercamiento a la Investigación en las Artes. . Agosto 16, 2021, de Iberoamericana, institución Universitaria Sitio web: Horizontespedagógicos.ibero.edu.co/article/view/339/303

Espiritu, Z. (2018). Investigación artística: Una aproximación panorámica. Agosto 15, 2021, de Investigaciones Artisticas Porta Voz Sitio web: http://portavoz.tv/investigacion-artistica-una-aproximacion-panoramica/

Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. Mayo 13, 2021, de Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú Sitio web: http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n1/a10v7n1.pdf

Gestión UCR. (2018). El presupuesto para la investigación en la UCR se redujo a la mitad. Agosto 20, 2021, de Gestión UCR Sitio web: https://www.ucr.ac.cr/noticias/2021/05/18/el-presupuesto-para-la-investigacion-en-la-ucr-se-redujo-a-la-mitad.html

Husserl, L. (1999). Investigaciones Lógicas I. http://www.bib.uia.mx/. http://www.bib.uia.mx/tesis/pdf/014569/014569.pdf

Henderson, A. (2014). El Arte de Elaborar el Estado de Arte en una investigación. Abril 30, 2021, de CENTRO DE INVESTIGACIÓN EN ADMINISTRACIÓN, ECONOMÍA Y GESTIÓN TECNOLÓGICA (CIADEG-TEC) Sitio web: https://repositoriotec.tec.ac.cr/bitstream/handle/2238/9145/El%20estado%20del%20arte%202017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Okuda, M Gomez C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. Agosto 15, 2021, de Universidad Javeriana Sitio web: Métodos en investigación cualitativa: triangulación

Proaño, C. (2015). La investigación artística en el sistema arte-cultura : hacia una Educación Artística Emancipadora. Index, Revista De Arte contemporáneo, (00), 116-122. https://doi.org/10.26807/cav.v0i00.16

Perez, F. (2006). El Valor Moral del Arte. Agosto 20, 2021, de , Revista Hispanoamericana de Filosofía. Vol. 38, No. 114 Sitio web: http://www.scielo.org.mx/pdf/rhfi/v38n114/v38n114a4.pdf

Quirós, F. (2017). Investigación en el Arte Costarricense. Agosto 15, 2021, de Revista Fatalisima Sitio web: https://issuu.com/luquiva/docs/lafatalisima12

Sanchez, D, Romero, J, Reyes J. (2019). Los artistas y sus condiciones de trabajo. Una aproximación a su situación en México. Agosto 20, 2021, de Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento, vol. 7, núm. 21, 2019 Universidad Nacional Autónoma de México Sitio web: http://revistaindex.net/index.php/cav/article/view/16

S, R. (2020, 1 enero). META. Etimologías de Chile - Diccionario que explica el origen de las palabras. http://etimologias.dechile.net/?meta

Tomailla, I. (2008). Proyectos de Investigación. Abril 30, 2021, de Universidad Nacional de San Agustín Sitio web: https://es.slideshare.net/picassobas/proyectos-de-investigacion-artstica-presentation

Ugalde, A. (2019). Investigación y gestión documental en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional, Costa Rica: 1973-2015. Agosto 20, 2021, de UNA Sitio web: https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/bibliotecas/article/view/13362/19251

Valverde, L. (2018, 22 mayo). Retos e incertidumbre. Salones y bienales de Arte en Costa Rica. wsimag.com/es/arte. https://wsimag.com/es/arte/38414-retos-e-incertidumbre

Velez,C, Tobón C, Parra, M. (2017). Ontología del Arte. Agosto 1, 2021, de Unidad Politecnica Bolivariana Sitio web: https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4603/Ontolog%C3%ADa%20del%20arte.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zambrano, M. (2016, 1 enero). La investigación en el arte –la relación arte y ciencia, una introducción. dialnet.unirioja.es. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6023721

Paper 2

Titulo: Audiovisual

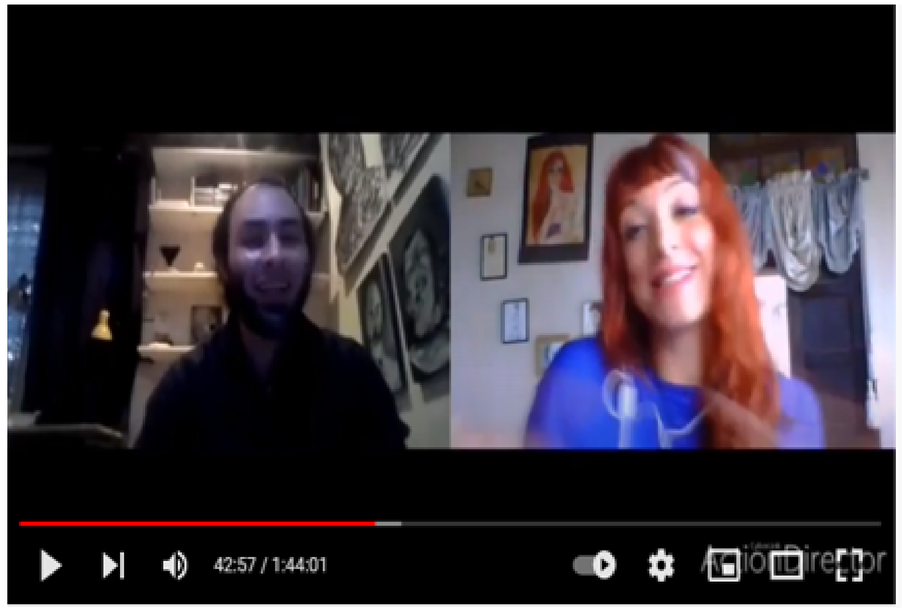
Resumen:

Duración: 1h 44 min
Entrevista a: José Castillo Picado

Este video fue realizado por Susanna González Gabrilova de la Carrera Arte y Comunicacion Visual enfasis Escultura, cursando el Trabajo final de Graduación de Licenciatura en Seminario en el año 2021 bajo la tutoría de Dr Phil. Yamil Hasbún Chavarria. El video se puede encontrar en el siguiente link: https://youtu.be/gJ_xI2b0qNk

José Castillo Picado (1984, San José Costa Rica)
Fundador y director general de Macro arte contemporáneo, artista multidisciplinario, gestor cultural. curador.

Estudió en la Escuela de Artes Plásticas y Diseño, Escuela de Arte la Palma, especialidad de Artes Aplicadas a la Escultura , Madrid, España. Realizó estudios en énfasis a la talla del mármol en Florencia, Italia, así como prácticas en Fundación en MAGISA S.A y fundición CAPA, en Madrid, España. estudió la especialidad de Pintura en la Escuela Casa del Artista y cursos complementarios enfocados a dibujo arquitectónico, diseño y confección de muebles y talleres de gestión cultural y promoción cultural.



Entrevista a José Castillo Picado, Gestor Cultural, por parte de Susana González

Como artista coma su propuesta artística se desarrolla desde temprana edad y su desarrollo artístico pasado por diversas etapas, desarrollando una obra que bajo una composición en la que su técnica depurada se funde con una abstracción sutil, extrae los elementos esenciales de una imagen figurativa para más tarde formarlos y modificarlos en busca del estremecimiento psíquico. De este modo coma se produce una mezcla de sueños y realidades, dónde quedan liberadas pesadillas de la infancia y arquetipos del inconsciente. Su obra ha sido valorada y expuesto en países como Estados Unidos, España, Italia, Guatemala, Nicaragua, Puerto Rico, Colombia Costa Rica.

Como Gestor Cultural, fundó el proyecto Expresiones Experimentales, enfocado a la producción musical y artística, Cofundador de Producciones Astrales, Fundador de Lanobienal, RADART y Macro Arte Contemporáneo, estos dos últimos con el propósito de brindar una múltiple participación curatorial, para artistas reconocidos y emergentes tanto nacionales como internacionales

Paper 3

Titulo: Los bumerangs del conocimiento, mientras, entre todos somos Arte

Palabras clave: investigación, Meta/Investigación, Meta/Arte, Fenomenología, Constructivismo, Agentes organizados y no organizados, variables

El presente documento es la unificación y el análisis de los dos artículos anteriores, en contraste con los paradigmas del constructivismo y la fenomenología en función de las variables investigativas en el Arte. Con la finalidad de plantear espacios de reflexión para futuras investigaciones.

Introducción:

En este artículo se propone una triangulación analítica, entre el constructivismo y la fenomenología. Partiendo de los resultados empíricos generados por las encuestas semiestructuradas, aplicadas y explicadas en la I parte de la investigación. Para este fin, se han aplicado una serie de herramientas que ahondaron el campo de investigación artística, desde la postura del Meta-Arte y Meta-Investigación. Las interpretaciones en estudio fueron realizadas por profesionales en el Arte, algunos relacionados a instituciones educativas (UNA, UCR) y otros a proyectos personales o colectivos de creación.

Los resultados del presente proyecto van dirigidos a los investigadores del arte, profesores y alumnos de las escuelas universitarias y colectivos artísticos que busquen comprender los puntos de congruencia y divergencia, en las variantes investigativas del arte. La recopilación de datos a analizar abarcan dos artículos anteriores, los cuales corresponden a un documento escrito y una entrevista audiovisual realizada a un experto. Resumidos a continuación:

Resumen del Artículo I

En este primer artículo, se refiere al análisis de resultados empíricos sobre las variables investigativas desde la perspectiva fenomenológica. Se realizó una entrevista semiestructurada y se administró a investigadores de las cuatro escuelas artísticas del CIDEA y a profesionales en el Arte fuera de esta Institución. Entre las personas entrevistadas hay investigadores en las áreas de: Artes Escénicas, Arte y Comunicación Visual, Música y Danza, de la UNA, la UCR y a profesionales en el arte fuera de estas instituciones.

Todo lo anterior es el proceso constructivo de Meta-Arte/Meta-Investigación, en espera de ofrecer una vez más una oportunidad de repensar la investigación artística dentro del contexto costarricense contemporáneo. El procesamiento de la información se dio mediante cuadros comparativos, donde se pudo ver las principales coincidencias y divergencias en las variables investigativas escogidas, entre los dos grupos de investigadores dentro y fuera de estas instituciones.

El presente documento hace referencia a dos variantes: en primera instancia se referirá a los entes o agentes estructurados, siendo estos los profesionales en el arte, dedicados a la investigación artística, provenientes de instituciones formales, gubernamentales y de enseñanza superior, sean estos profesores académicos o investigadores propiamente. Mientras al otro grupo se referirá con el término de agentes no estructurados, a aquellos investigadores y artistas independientes, o a su vez asociaciones, agrupaciones artísticas independientes, dedicados al mismo tiempo a investigar el arte desde su ámbito específico, meramente profesional.

Esta caracterización surge del análisis de resultados, donde se presentó como una interrogante a cubrir, dado que el comportamiento de ambos grupos daban pautas muy marcadas y diferenciadas, dignas de observación y detenimiento en el análisis, a pesar de no ser el foco inicial del estudio. Teniendo en cuenta su naturaleza, se plantea desde esta perspectiva analizar estas pautas (Gonzalez 2021).

Los datos empíricos de este estudio demostraron una curiosa diferenciación de elección de las variables investigativas en el arte, entre los entes estructurados y no estructurados, dentro de los procesos de proyectos investigativas en el ámbito de Costa Rica contemporánea, mismas a su vez fuertemente influenciados por su quehacer cotidiano personal. Por lo tanto se propone un diálogo argumentativo a partir de hallazgos empíricos obtenidas de entrevistas realizadas, con la construcción de este primer artículo en una triangulación explicativa desde la fenomenología. Al mismo tiempo los resultados iban apuntando a cuestionamientos y probables vacíos propicios para futuros estudios, como por ejemplo el marcado interés de enfoque inclinado hacia la académico por los agentes estructurados, mientras los agentes no estructurados estaban fuertemente enfocados en el lado de producción artística, colocación y promoción de la obra en sí.

Encontrando de esa manera un vacío en el conocimiento y oportunidad a indagar sobre ese proceso de transición, momentáneamente ausente del foco de interés por ambos grupos, sobre esta brecha o puente entre el ámbito académico y el productivo. Razón por la cual se propone la entrevista a un agente no estructurado, como una voz experta en el área de esta posible transición, muchas veces oculta. Es decir, dada la naturaleza de sus labores, estos actores vienen siendo los menos visibilizados, al muchas veces no estar apadrinados por instituciones. La iniciativa de la entrevista nace en reacción a ese faltante y se estructura a partir de la interrogante de una posible necesidad, es decir, conocer sobre la transición desde la preparación universitaria y la inserción en el campo laboral del Arte.

Otra característica que se hizo resaltar en Gonzalez (2021) es que, gran parte de la motivación artística hacia la investigación, es producto de los intereses políticos y culturales, que las financian. Por tanto, observamos cómo Artistas e Investigadores se ven obligados a seguir rutas investigativas desde las corrientes políticas y culturales. A partir del enunciado anterior nacen algunas interrogantes e hipótesis: ¿Existe alguna homogeneización de procesos investigativos? ¿Existirá acaso ensayado algún bagaje común sobre estos procesos, comparado con otros territorios geográficos? ¿Cuáles temáticas quedarían fuera de estos intereses? ¿Cómo podría afectar esto al ámbito investigativo en el arte Costarricense?

La respuesta probable podría ser un sí a todas. Los resultados muestran estas segregaciones en los intereses de las personas que investigan el arte. Es decir divergen separando por bandos, abriendo una enorme brecha entre el ámbito académico y fuera del mismo, es decir el campo laboral artístico independiente. Entonces, ¿Cómo se emerge desde el proceso académico al ámbito laboral, si no se prepara, dado que al parecer que ni se visualiza esta transición? según los hallazgos de la presente investigación. ¿Será que esta práctica se encuentra ausente en los intereses de las instituciones que se encargan de la formación? Partiendo de que las instituciones invierten sus

esfuerzos en la preparación académica de futuros artistas, ¿podrían dejar de lado el ámbito empresarial, laboral que el arte tiene? Claramente estas y otras interrogantes podrían ser debatidas en las instancias competentes, y llevado a mayor estudio de profundidad de ser necesario. Mientras a través de la presente tan solo se dejará como la inquietud, que se buscó cubrir con la siguiente actividad de la entrevista.

Resumen Artìculo II

Se realizó una entrevista al experto en Investigación Artística Jose Castillo Picado, en el mes de agosto de 2021. El objetivo de esta entrevista fue la participación y visibilización de opiniones de actores no institucionalizados, proporcionando así, la oportunidad de hallar conocimiento en la brecha y la transición entre la academización y la profesionalización fuera de los campos institucionales.

Partiendo de la premisa que los agentes organizados poseen mayor participación y recursos, a su vez son más visibilizados al contar con el apadrinamiento de las grandes instituciones. Mientras los artistas investigadores no pertenecientes a instituciones gubernamentales se encuentran más limitados en el acceso a estos recursos. La entrevista, es un espacio para acercarse a la equiparación en el aporte del conocimiento en el área de las variables de investigación artística, tomando en cuenta las distintas perspectivas. El tema de interés radica en encontrar diversidad en la experiencia metodológica, en la investigación y la sistematización existente. Por medio de voces expertas en la materia, contexto costarricense, el análisis, interpretación y deducción y/o clasificación de los datos González (2021).

La entrevista fue estructurada en el siguiente orden: presentación, atestados del entrevistado, encuadre de la investigación, resumen de los datos y resultados de la investigación. Así mismo, relacionando las interrogantes anteriormente mencionadas, con argumentos de autores en contraste con los resultados empíricos de la investigación. Se procuró esgrimir mayor provecho de la experiencia del experto a través de las siguientes preguntas puntuales:

1. Recuento de la propia experiencia del experto.
2. ¿Tomando en cuenta su experiencia con tantos diferentes entidades, ha visto alguna diferenciación entre los intereses de investigación entre los entes estructurados y no estructurados?
3. Tomando en cuenta la hipótesis de la investigación, opina que existe alguna homogeneización del conocimiento desde el ámbito meramente académico, institucional, que ha tenido que tomar en consideración en su proceder profesional. ¿Opinión del experto?
4. ¿Cómo se observa lo anterior desde el contexto cotidiano Costarricense?
5. ¿Existe alguna diferenciación visible entre estos dos entes en el ámbito artístico, desde su propia experiencia?
6. ¿Existe acaso algún tipo de americanización de los procesos, o dicho de otra manera, bagaje común sobre estos procesos comparado con otros territorios geográficos? Diferencias desde su foco en cuanto a la inserción en los campos laborales, según su experiencia y trayectoria.
7. ¿Ha observado que los intereses de los y las investigadoras en el arte divergen entre sí, es decir entre el campo laboral y académico institucional, y a que cree que se debe este fenómeno?
8. ¿Cómo procede una persona desde su proceso de profesionalización hacia el cambio a emerger dentro del ámbito laboral, si no se visualiza concretamente esta posibilidad desde el proceso de academización, según su propia experiencia?
9. ¿Cuáles consideras ser las interrogantes referentes al campo de las artes, educación e investigación?
10. ¿Cómo considera el desempeño de los profesionales en el arte en el contexto actual costarricense?

La entrevista se estructuró a partir de las premisas de Henderson (2014) el cual establece cuatro pasos para investigar en el arte: “a. Contextualización, b. Clasificación. El arte de elaborar el estado del arte en una investigación, c. Categorización d. Análisis”(pp 5-6). El experto brindó opinión desde múltiples perspectivas sobre la estancia artística y del quehacer cotidiano de los investigadores en el arte, fuera de los ámbitos de la institución, apuntando tanto ventajas como desventajas, oportunidades y limitaciones de tal quehacer. Tomando en cuenta lo anteriormente expuesto, se procede al desarrollo del presente análisis.

Generalidades del Constructivismo
Desarrollo

En primera instancia, podemos definir al constructivismo como: Una corriente que comparte enunciados de diferentes tendencias, relacionadas a la psicología y la pedagogía. Teóricos como Piaget, Vygotsky, Ausubel y Bruner, se han sumado a esta teoría. Ninguno de ellos se reconoció a sí mismo como constructivista, sin embargo, sus postulados crearon la corriente. (Payer 2005, p 2) Para Payer (2005), el constructivismo es la teoría que expone la naturaleza humana en el aprendizaje y en la generación de conocimiento. Se asume que la misma, no se produce por la espontaneidad del momento, sino, por la construcción, tomando como base al mismo conocimiento, “nada viene de la nada” (Payer 2005, p 3).

Según lo anterior se puede inferir lo siguiente: la manera de aprender del ser humano y la sociedad en sí, tiene una estrecha relación con las bases de conocimiento social previamente establecidas. El bagaje intelectual de una persona o sociedad descansa en los hombros de un predecesor, el cual establece ciertos conocimientos para que otra persona los continuara. De igual manera, este aprendizaje es activo, pues los receptores producen conocimiento teniendo en cuenta una serie de características individuales, situando en la mesa una subjetividad social.

Tal como lo menciona Payer (2005), la sociedad procede su conocimiento de la misma manera, pues se sientan las bases en donde la sociedad construye su conocimiento, de forma activa y subjetiva, con procesos investigativos. Hay una relación principal, el ambiente - yo, sumado a una serie de factores naturales en donde el conocimiento hace reaccionar y se transforma. Toda esta información reacciona de una manera esquemática, donde los depósitos de conocimiento de cada persona hace que este reaccione de manera social, en un compilado esquemático, el cual interacciona entre sí, dejando un precedente cognitivo que actúa socialmente. De esta manera la investigación de los distintos representantes del arte confluye en ese diálogo continuo en construcción. Por tanto, se podría deducir que “el porqué” de la diferenciación presente en los resultados en las escogencias de las variables investigativas entre los dos grupos, radica a partir de las necesidades cercanas a los ambientes de sus desarrollos.

Principios Constructivistas de Lev Vigotsky

Vigotsky lejos de considerarse constructivista, plantea una serie de principios teóricos de cómo socialmente el ser humano construye su conocimiento. A parte de esto, él consideraba en sus postulados un carácter genético, el cual participa en este proceso. Dada la convulsión política de Rusia, las Ideas de Vigostky fueron discutidas nuevamente hasta los años 60. Así mismo se hicieron las primeras traducciones del tema al mundo occidental, poniendo sobre la mesa intelectual este tema, no solo sobre el constructivismo en la pedagogía, sino en el constructo social, y en la forma en que se desarrolla, contemplando la dinámica de globalización y culturización (Guerra 2020, p5)

El constructivismo y el arte.
Los principios constructivistas también pueden ser aplicados en campos específicos, ya que en general el conocimiento se construye también en las disciplinas artísticas. Donde los sujetos accionan y reaccionan a una serie de conocimientos previos adquiridos y lo expresan dentro de sus obras artísticas, poniendo un nuevo peldaño. Tal es el caso de las investigaciones en el arte. Según Lucena (2007), el artista reacciona a su ambiente, a la espiritualidad humana y a la expresión del alma humana, así que de manera constructivista se van acumulando y reaccionando al cúmulo de información, de manera individual y esquematizada.

Técnica, formas, interpretaciones, subjetividad, entre otras, todas estas aristas son precedentes de creación. De igual manera hay artistas como Kazimir Malevich que se oponen a esta idea, pues creen que la creación es espontánea y no obedece a estas características. Comparar las diferentes formulaciones en investigación según los entes organizados y los no organizados, nos brinda nuevas y complementarias aristas en el quehacer esta vez del profesional en el Arte en general, es decir, se descubren nuevos cuestionamientos, probablemente para futuras investigaciones en esta dirección en específico. Así como la probable de unificación de procesos para el bien común de los distintos entes en el ámbito costarricense.

El constructivismo empezó a estudiarse en las artes alrededor de 1920, con la incursión de una corriente autónoma del frente de izquierda política de las artes, donde presenta una serie de pinturas precuelas de las que estaban haciendo, aceptando los conocimientos acumulados y compartidos por sus antecesores. De esta manera empiezan a desarrollar obras donde se tratan de salir de estos esquemas establecidos, para poner nuevas bases para los nuevos pintores, entre los que se adjuntan a este movimiento podemos mencionar: Gan, Rodchenko, Stepanova, Tatlin, Popova, Lavinski, y Arvatov (Lucema, 2007 p 5) Para Guerra (2020) entre las premisas vigotskianas tenemos:

- El sujeto construye su propio conocimiento a partir de la interacción que realiza con el medio u objeto de conocimiento.
- El sujeto al ser un activo constructor de conocimiento, utiliza las representaciones internas, para interpretar y explicar lo que sucede a su alrededor.
- El sujeto pone en acción el conocimiento previamente adquirido para poder reestructurar, lo cual se convierte en una nueva representación interna de la realidad.
- El sujeto al mismo tiempo que construye conocimientos transforma su cognición, haciendo de este cambio un proceso evolutivo.
- El sujeto está en constante transformación a través de la interacción con el objeto de conocimiento o medio que lo rodea (p7).
- Tomando en cuenta las premisas anteriores, la escogencia de variables por los distintos entes va en función de la construcción activa de conocimiento según la necesidad inmediata, en respuesta al entorno y a las representaciones internas en búsqueda de comprensión y transformación de la realidad propia. De ahí la justificación de la diferencia entre los dos grupos tan evidentemente marcada.

Generalidades de la Fenomenología

Este tema no es ajeno, ya se había tratado en el artículo anterior de esta investigación, donde se ha mencionado una progresión de características de la femenològia, la integración al mundo creativo y de investigación del artista. Para Navarro (2020) la fenomenología, también llamada filosofía de las esencias, eidètica, habla de lo que puede ser captado por el cuerpo humano en su totalidad, una proyección, de un objeto, sensación, una experiencia o un estado, captando toda la pureza. Asimismo podemos mencionar que la fenomenología está relacionada con las experiencias,

con estas ideas se fueron perfilando una serie de pensadores, en donde le estaban devolviendo lo humano a la teorización científica, como lo fueron Franz Bretano, Christian Ehrenfels, Alexius Meinong, dando dirección teórica acerca del tema, pero fue Husserl quien le diera una dirección y enfoque al tema. Para Uribe (s.f.) esta corriente concibe el poder del objeto y la forma en la que influye en la estructura interna del mismo, sea activa o pasivamente, esto quiere decir que el objeto al cual reacciona el sujeto, existe aun sin que el sujeto no lo perciba. Por otro lado se habla de la conciencia y del conjunto de vivencias que la componen, de igual manera se menciona la intencionalidad de las mismas, proyectándose en un juicio de valor del sujeto y todas sus experiencias. Como bien se analizó en el Artículo I, estas perfectamente influyen en la preocupación genuina de los investigadores en el arte desde sus ámbitos marcadamente diferenciados. En consecuencia, para Uribe (s.f.) los principios fenomenológicos se puede resumir así:

- Es una forma de Filosofía que estudia el mundo respecto a la manifestación de los seres y acciones.
- Aquello con esencia y percepción puede ser estudiado con la fenomenología.
- La fenomenología es una corriente filosófica amplia y diversa, por lo que difícilmente valdrá una sola definición para todas sus vertientes, pero es posible caracterizarla como movimiento filosófico que llama a resolver todos los problemas apelando a la experiencia intuitiva o evidente.
- La fenomenología asume la tarea de describir el sentido que el mundo tiene para las personas.

Triangulación

La idea principal de este artículo es hacer un ideario comparativo entre las teorías del constructivismo social de Vigotsky y la teoría fenomenológica, tomando como base la investigación empírica realizada en los dos artículos anteriores y relacionarlos con los impulsos investigativos de los Agentes Organizados y los Agentes no Organizados . Cabe aclarar que para la presente investigación (Gonzalez 2021), se agrega además a evidenciar la existencia de un tercer grupo de entes, completamente invisibles al parecer, carentes de voz, inmersos en un arduo camino de transición. Este grupo son los entes en vías de graduación o ya graduados, los cuales están en un proceso de inserción laboral. Presentándose así una población con necesidad descubierta, según el presente estudio, y una oportunidad para cubrir ese vacío de conocimiento en futuros estudios y/o investigaciones.

En donde la cotidianidad y los probables intereses en variables investigativas, podrían arrojar otro campo de variación complementaria en la comprensión total del quehacer artístico costarricense. Dado que estos entes también aportan y se encuentran activamente presentes dentro de este escenario, probablemente modificándolo de distintas maneras. Dentro de este contexto vamos a traer a colación dos preguntas presentadas en el artículo No.1 de esta investigación La primera pregunta es: ¿Cuáles considera ser las variables de investigación propicias para el estudio de su rama artística?

Organizados	No Organizados	
Método científico, Proceso de estructuración, Producción ontológica, Análisis de obras, Concepto/significante, Movimiento, Interdisciplinariedad, Sociedad /espacio , Perfil participante, Audiencia/público, Temporalidad.	Género, Venta, Colocación, Demanda artística, Estrato social, Técnica, Combinaciones climáticas, Cultura, Entorno, Mezcla de movimiento, Influencia,	Música, Nada debe quedar por fuera, Denuncia social, Sensibilidad, Poesía sonora, Individualidad, Personalidad.

¿Cuáles variables de estudio y/o investigación considera que sean compartidas con otras ramas del Arte?

Organizados	No Organizados
☐ Psicología ☐ Sociología ☐ Territorio ☐ Contexto sociocultural ☐ Valor humano ☐ Público ☐ Creatividad ☐ Movimiento ☐ Técnica ☐ Cuerpo ☐ Tecnología ☐ Significante ☐ Muestreo de obras	☐ Color ☐ Poesía ☐ Prosa ☐ Ritmo ☐ Diseño ☐ Concepto ☐ Composición ☐ Género ☐ Orientación sexual ☐ Diversidad ☐ Invisibilización ☐ Texturas ☐ Escritores

Perspectiva constructivista

Entes Organizados

Retomando los principios constructivistas anteriormente introducidos se nota cómo las respuestas de los entes organizados tienen una característica principal. Se le da más importancia al fenómeno que a la vivencia en sí. Donde la construcción del conocimiento se relaciona fuertemente con las representaciones ó áreas en donde los artistas pueden desenvolverse creando, de tal manera que el sujeto en sí es lo importante, pues tratan de generar universos donde los artistas puedan explorar a través de su arte de manera activa.

Las investigaciones e intereses se enfocan hacia esta construcción activa, aprovechable y necesaria, según la experiencia propia de cada sujeto, sus bagajes ya aprendidos y entorno. Los campos creados por los entes estructurados constituyen un conocimiento activo,mutando y reaccionando ante las personas que van investigando, llevándolo a un proceso evolutivo, como bien se mencionan en las premisas constructivistas, aportando al fin de la institución donde se desenvuelven. Donde el artista interactúa con objetos generadores de conocimiento en el medio que los rodea, reconociendo detalles que quizás puedan estar obviando, pero están dentro de su cercanía.

Agentes no Organizados

Igual que los anteriores y tomando en cuenta como los principios constructivistas interaccionan más con el medio, considerando el apoyo a las premisas desarrolladas por los Agentes Organizados, es posible argumentar que si bien el artista trabaja directamente con los objetos, la idea de construcción de conocimiento va más enfocado a una obra final. Ayudado de cierta manera por las teorías investigativas desarrolladas por los académicos, donde sientan una base para poder operar, investigar y evolucionar, reestructurando su conocimiento en base a su disciplina, reorganizando activamente su vertiente artística y su técnica personal, que luego va a ser apoyo para otros artistas. Razones específicas del porqué la escogencia de las variables investigativas son tan diferenciadas. Confirmación de esa premisa fue recopilada también a través de la entrevista, en donde el Experto denotó esta mutua confluencia de conocimientos y colaboraciones entre los dos grupos.

Perspectiva Fenomenológica

Entes Organizados

Tomando en cuenta las premisas fenomenológicas presentadas anteriormente, se plantea en Gonzalez (2021), que dentro del desarrollo filosófico y sus diferentes vertientes, tales como la epistemología, la estética, la metafísica entre otras, los agentes organizados mediante sus tareas expresan las manifestaciones generales del comportamiento humano. Estas manifestaciones se denotan en las respuestas, pues ponen su principal atención a la esencia de muchos temas, para luego desarrollarlos. El fin principal es identificar los fenómenos para que los artistas, o los futuros artistas, es decir el cuerpo del estudiantado, puedan reaccionar a ellos y comunicarnos. Acá nuevamente se podrá ver la ayuda y mutua confluencia de fines a pesar de las diferencias en los intereses, los cuales más bien parecieran ser consecuencias una de la otra.

Entes No estructurados.

Analizando las respuestas desde las premisas fenomenológicas, en Gonzalez (2021) se deduce que este grupo se enfoca más en la reacción de las manifestaciones de los fenómenos percibidos, para luego comunicarlos desde una perspectiva subjetiva. Es así que podemos decir que el fin principal del artista es reaccionar ante los fenómenos y dar evidencia de su existencia. Como sujeto creador comunica sus vivencias mediante su técnica personal. Plasmar la reacción para el artista es muy importante, pues la subjetividad de la visión hace que su percepción aguda reaccione con más intensidad al ambiente que le rodea. De esta manera la escogencia de las variables para la investigación tiene otro objetivo, completamente distinto a sus homólogos dentro de las instituciones.

Relación Simbiótica.

En primera instancia se recuerda que el motor principal de esta investigación fue la determinación de variables investigativas desde el punto de vista de Meta/Arte y Meta/Investigación, desde la fenomenología. A este proceso ahora le sumamos una perspectiva constructivista. Se ha tratado la información simbólica y metafísicamente, es así que se cree conveniente que encontremos una interpretación más humana para comprender desde el Meta-Arte y a la Meta Investigación.

Al referirse a más humana se hace referencia a la percepción física, que el cuerpo humano nos proporciona, sin el cuerpo la sensación sería nula. Teniendo en cuenta nuestro espacio corpóreo, los sentidos empiezan a dar forma a nuestra subjetiva realidad. Eisner (2004) menciona que para comprender el arte y el papel transformador de la conciencia tenemos que tener en cuenta las características biológicas del ser humano, siendo una de las herramientas que nos permite desenvolvernos con nuestro entorno y entrar en contacto con el: En su estado más fundamental, este entorno es cualitativo y se compone de imágenes y sonidos, de sabores y olores que podemos experimentar por medio de nuestro sistema sensorial. Aunque puede que el mundo del recién nacido sea la radiante y febril confusión, ..., también es, a pesar de su condición aparentemente caótica, un entorno empírico, un entorno que todos los seres humanos, incluso los recién nacidos, podemos experimentar. (Eisner,2004, P2)

Es así como dentro de nuestro ser hay una naturalidad experimental, que a lo largo del proceso de crecimiento vamos construyendo nuestra perspectiva subjetiva, influenciado por nuestra crianza, cultura, religión, entorno ecológico, educación entre muchos otros factores. Siempre va a haber un entorno, por lo tanto siempre se va a reaccionar a él, a través de nuestro sistema nervioso, sensitivo, sensorial y la sensación empírica del mundo. (Eisner 2004, p 2)

Conclusión

A modo de conclusión hemos planteado una relación simbiótica entre los Entes Organizados y lo Entes no Organizados, que si bien es cierto, visto desde afuera, son conocimientos complementarios, en muchas ocasiones ese conocimiento no es percibido con exactitud, debido al trabajo independiente de cada grupo, descubriendo de esta manera una posible necesidad de homologación de ambos conocimientos. Para la WWF (2021) una relación simbiótica se refiere a la interacción entre dos o más organismos vinculados naturalmente, y más específicamente podemos ver una relación mutualista, pues los dos se benefician. Esto es palpable cuando los Agentes Organizados y los No Organizados confluyen en la construcción de aristas diferentes de un mismo conocimiento, como lo hemos visto en las características analizadas desde la perspectiva fenomenológica y Constructivista.

Los Entes organizados abren terrenos de exploración para los artistas, los cuales van a beneficiarse pues los dotan de una serie de herramientas para que su trabajo sea más sólido y poder explorar , reaccionar y llevar al arte a nuevas inquietudes. Por otro lado las exploraciones creativas y ejecutoras de los No organizados. Como bien se pudo observar en la entrevista Gonzalez (2021), dan la posibilidad a los Organizados de detectar vacíos de información y recursos técnicos e informativos, y de esta manera dan el impulso creativo que esta población también requiere.

El presente estudio Gonzalez (2021) nos arroja una importante y relevante observación de la existencia de los entes, anteriormente retratados, a los que podríamos llamar en transición, estos están según los datos empíricos ausentes, en lo que registro de posibles investigaciones e inquietudes se refiere. En cuanto al proceso constructivo de conocimiento, y a las variables probables según las posibles necesidades. Se podría inferir que ha de haber una producción masiva de conocimiento a partir de herramientas escasas y a partir de la probablemente creciente creatividad en aras de soluciones para la sobrevivencia. Como un otro posible campo de posibilidades de hallazgos y soluciones en el ámbito de Investigación de Arte costarricense contemporáneo.

Bibliografía

Eisner, E. (2004). El Arte y la Creación de la Mente. Octubre 10, 2021, de Paidos Educacion
Sitio web: https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/43/42968_el_arte_y_la_creacion_de _la_mente.pdf

Gonzalez, S. (2021). Cambiantes aristas entre acuerdos y desacuerdos. Sin publicar. UNA.

Gonzalez, S. (2021). Entrevista directa Jose Castillo Picado, Voz Experta. Via Zoom.

Guerra, J. (Enero 01, 2021). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. . Octubre 5, 2021, de Revista de Dilemas Contemporaneos Sitio web: https://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/articl
e/view/2033

Henderson,A.(2014).ElArtedeElaborarelEstadodeArteenunainvestigación.Abril30,2021,deCENTRODEINVESTIGACIÓN EN ADMINISTRACIÓN, ECONOMÍA Y GESTIÓN TECNOLÓGICA (CIADEG-TEC) Sitio web: https://repositoriotec.tec.ac.cr/bitstream/handle/2238/9145/El%20estado%20del%20arte%20 2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lucema, d. (2007). Arte, producción y diseño. Vínculos entre la vanguardia concreta argentina y el constructivismo ruso.. Octubre 8, 2021, de IV Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires Sitio web: https://www.aacademica.org/000-024/95.pdf

Navarro, C. (2021). La fenomenología como filosofía crítica para el estudio de la realidad inmediata. Octubre 10, 2021, de Humanidades vol.11 n.1 San José Jan./Jul. 2021 Sitio web: https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-39342021000100061&script=sci_arttext

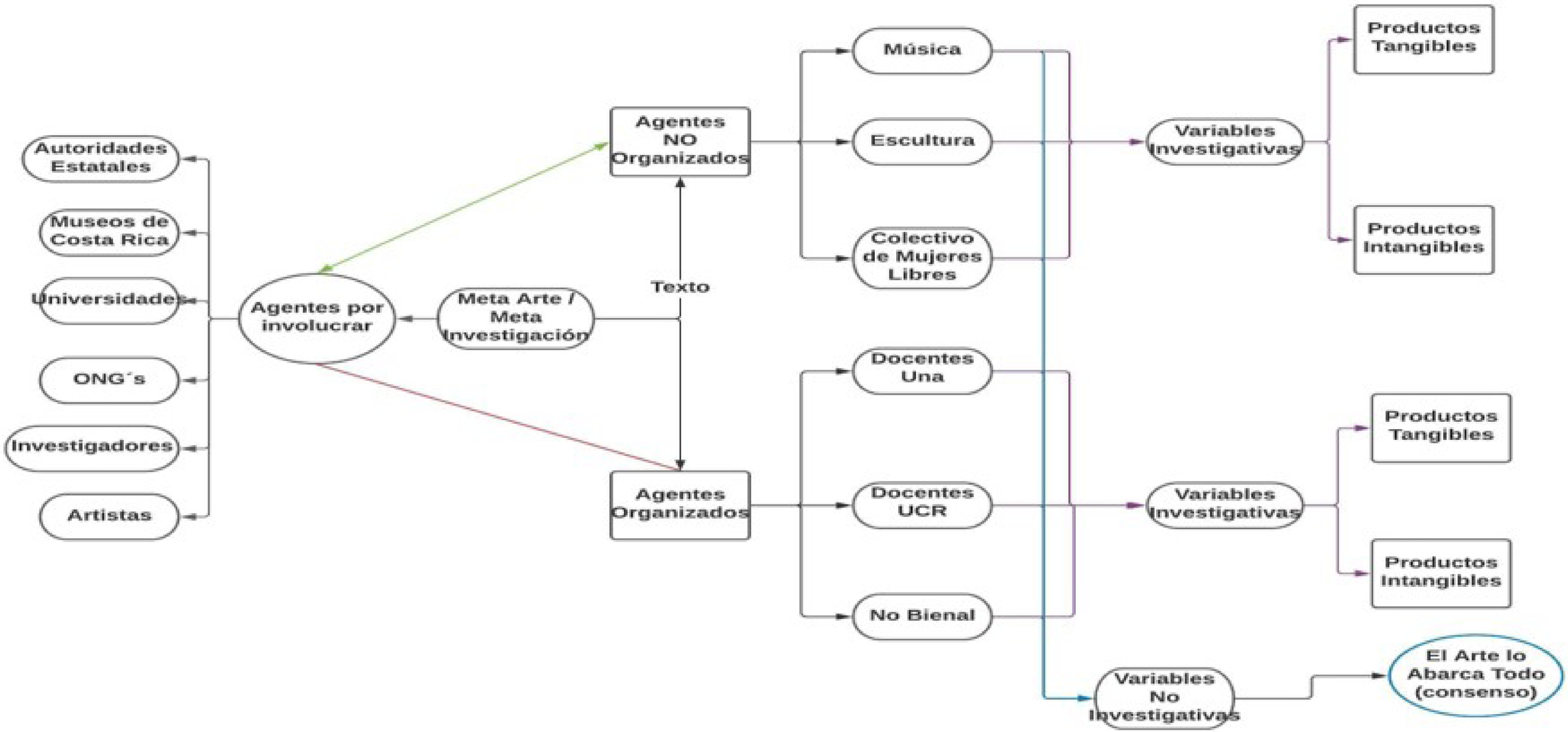
Payer, M. (2005). TEORIA DEL CONSTRUCTIVISMO SOCIAL DE LEV VYGOTSKY EN COMPARACIÓN CON LA TEORIA JEAN PIAGET.. Octubre 8, 2021, de Universidad Central de Caracas, Venezuela. Sitio web: http://www.proglocode.unam.mx/system/files/TEORIA%20DEL%20CONSTRUCTIVISMO%20SOCIAL%20DE%20LEV%20VYGOTSKY%20EN%20COMPARACI%C3%93N%20CON%20LA%20TEORIA%20JEAN%20PIAGET.pdf

Tovar, C; Gutierrez, R; Pinilla, B; Parra, C. (2006). Límites del constructivismo pedagógico. Octubre 8, 2021, de Educación y Educadores Sitio web: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-12942006000100002&script=sci_abstract&tlng=pt

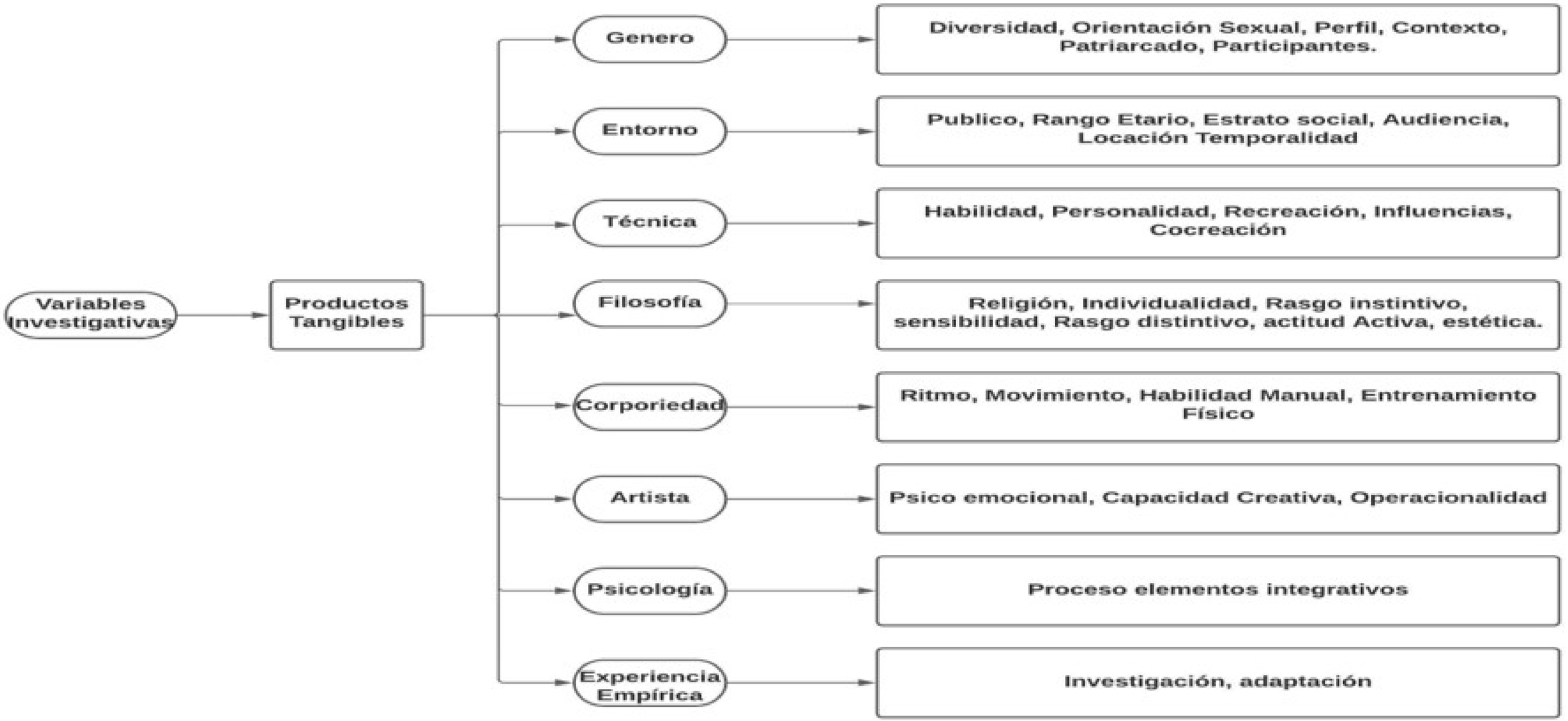
Uribe, P. (s.f.). Edmund Husserl en la fenomenología. Octubre 10, 2021, de Universidad autonoma de la Ciudad de Hidalgo, Mexico. Sitio web: https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa3/n7/m9.html

WWF. (2021). Las relaciones simbióticas: el gran vínculo e interacción entre las especies. Octubre 10, 2021, de WWF.ORG Sitio web: https://www.wwf.cl/?367017/Las-relaciones-simbioticas-el-gran-vinculo-e-interaccion-entre-l as-especies

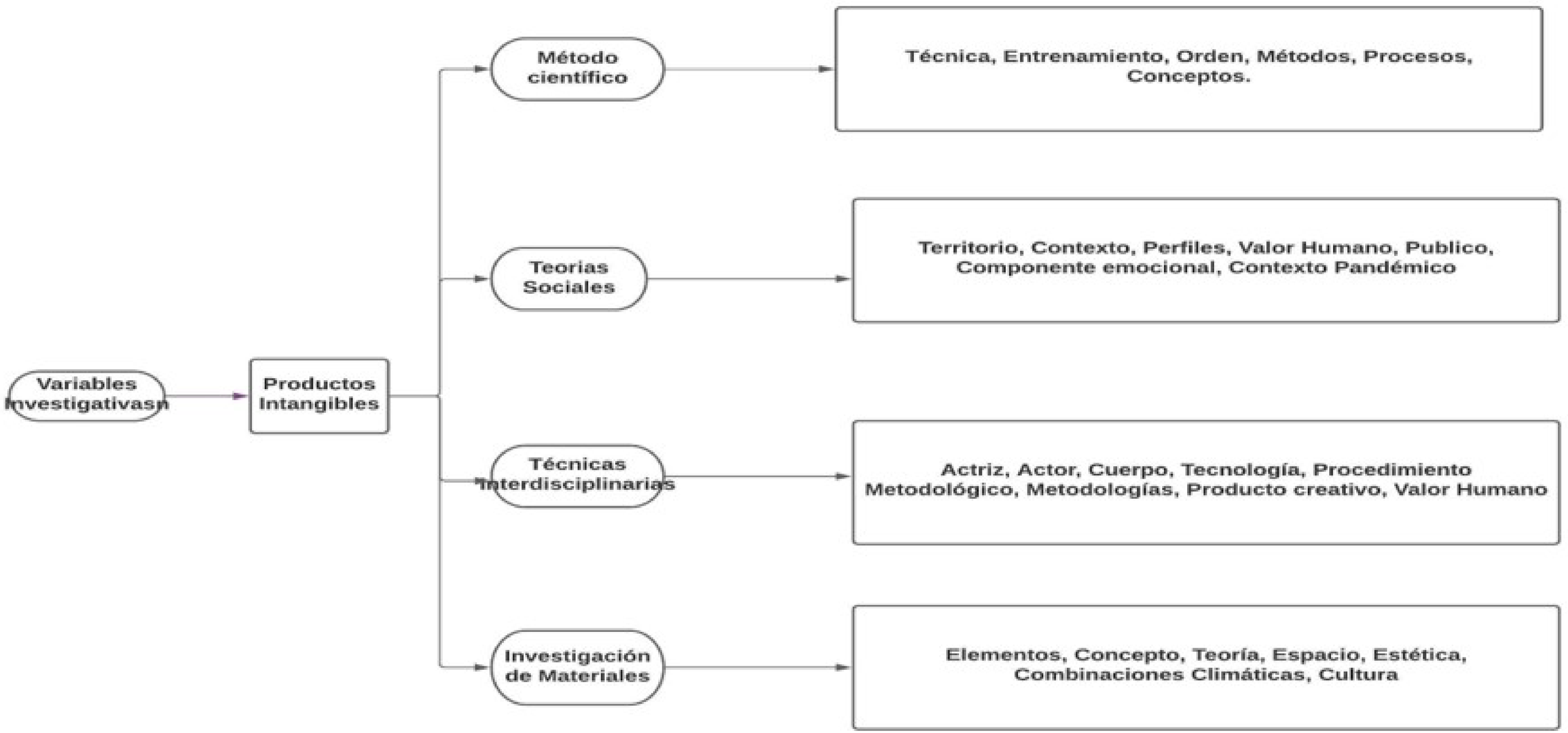
Sociograma


Autoridades Estatales
Museos de Costa Rica
Universidades
ONG´s
Investigadores
Artistas
Agentes por involucrar
Meta Arte / Meta Investigación
Texto
Agentes NO Organizados
Agentes Organizados
Música
Escultura
Colectivo de Mujeres Libres
Docentes Una
Docentes UCR
No Bienal
Variables Investigativas
Variables Investigativas
Variables No Investigativas
Productos Tangibles
Productos Intangibles
Productos Tangibles
Productos Intangibles
El Arte lo Abarca Todo (consenso)

Sociograma


Variables Investigativas
Productos Tangibles
Genero
Diversidad, Orientación Sexual, Perfil, Contexto, Patriarcado, Participantes.
Entorno
Publico, Rango Etario, Estrato social, Audiencia, Locación Temporalidad
Técnica
Habilidad, Personalidad, Recreación, Influencias, Cocreación
Filosofía
Religión, Individualidad, Rasgo instintivo, sensibilidad, Rasgo distintivo, actitud Activa, estética.
Corporiedad
Ritmo, Movimiento, Habilidad Manual, Entrenamiento Físico
Artista
Psico emocional, Capacidad Creativa, Operacionalidad
Psicología
Proceso elementos integrativos
Experiencia Empírica
Investigación, adaptación

Sociograma


Variables Investigativasn
Productos Intangibles
Método científico
Técnica, Entrenamiento, Orden, Métodos, Procesos, Conceptos.
Teorias Sociales
Territorio, Contexto, Perfiles, Valor Humano, Publico, Componente emocional, Contexto Pandémico
Técnicas Interdisciplinarias
Actriz, Actor, Cuerpo, Tecnología, Procedimiento Metodológico, Metodologías, Producto creativo, Valor Humano
Investigación de Materiales
Elementos, Concepto, Teoría, Espacio, Estética, Combinaciones Climáticas, Cultura

Cuadro de agentes y agendas

Agentes y Agendas

Agentes Organizados

1 Docentes UCR

Análisis F.O.D.A.

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Enseñan y transmiten experiencias . productores de arte	Desde sus puestos son más escuchados por el mundo artístico, de igual manera pueden poner trabas para que evolucionen los estudiantes, no enseñan cómo desarrollarse con las instituciones	Conocimiento y experiencia en los campos de desenvolvimiento	Las Aulas es un espacio de Retroalimentación para actualizarse sobre las nuevas ideas y corrientes filosóficas por parte de sus estudiantes	Los criterios son muy teóricos, basados en las fuentes de investigación y la teorización de los vacíos del conocimiento

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Estabilidad Tiempo de reflexión Difusión	Proyección investigativa. Acceso a becas y simposios investigativos Colaboración entre universidades	Burocracia Trabas Políticas Tiempo para dedicarlo a crear e investigación	Burocracia Trabas políticas Cansancio por enseñar Escasas herramientas para enseñar

Agentes y Agendas

Agentes Organizados

2 Docentes UNA

Análisis F.O.D.A.

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Enseñan enfocados a la labor social	Un compañerismo muy tóxico, con fuertes críticas y bandos definidos para avanzar burocráticamente	Dan posibilidades de desarrollo en el conocimiento del arte	Dan más apoyo a los estudiantes. Los temarios de estudio son más desarrollados por los profesores	Los criterios son investigativos, la UNA está buscando un mayor reconocimiento en el ámbito investigativo

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Estabilidad Laboral, Un buen campus para desarrollar programas	Proyección investigativa. Acceso a becas y simposios investigativos Colaboración entre universidades	Burocracia Trabas Políticas Ambiente muy marcado por las	Burocracia Trabas políticas Trabas de Compañeros Cero coordinación investigativa

Agentes y Agendas

Agentes Organizados

3 La Nobienal

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Dan oportunidades a los artistas que no entraron a programas oficiales de exposición	Puede considerarse por su línea de pensamiento arte clase B	Impulsar nuevas carreras Artísticas	Bueno, colocarse y acceder a programas para impulsar arte	Oportunidades para los nuevos artistas

Análisis F.O.D.A.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Cuenta con la aprobación de la mayoría De la comunidad artística	Proyección de nuevos artistas	Puede considerarse Arte clase B	Trabas Burocráticas

Agentes y Agendas

Agentes Organizados

4 Colectivo Mujeres Libres

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Proyección a Mujeres Artística acceso a presupuesto dirigido a este	Se cierran en batallas ideológicas, donde se cierran a cualquier corriente que se les opone	Visualización de Carencias de implementación en temas de género	Comprender más la forma de crear desde las teorías de género	Posibilidades para el desarrollo del sector mujer en estancia en vulnerabilidad

Análisis F.O.D.A.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Una ideológicos bases fuertes	Acceso a programas gubernamentales y ONG	Pensamiento rígido para ciertas instituciones	Trabas políticas y discriminación

Agentes y Agendas

Agentes No Organizados

1 Músico

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Libertad Investigativa y de ejecución	Falta de Financiamiento, buscan apoyo privado comprometiendo su postura de pensamiento	Técnica de dedos, habilidad interpretativa y sensibilidad	Trabajar con diferentes instituciones	Interpretativa y de ejecución

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
Análisis F.O.D.A.	Conocimiento en instrumentos interpretativos	Acceso a programas en el extengero	Apoyo es por parte de las instituciones no estatales	Que sea condenado por su modo de pensar

Agentes y Agendas

Agentes No Organizados

2 Escultura

Agendas		Aportes	Beneficios	Criterios
Evidentes	No Evidentes			
Libertad Investigativa y de ejecución	Falta de Financiamiento para líneas investigativas	Proyección internacional	Libertad de desarrollo	Personales , según los gustos a desarrollar

Análisis F.O.D.A.

	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
	Profunda investigación interpretativa	Acceso a programas y de desarrollo privado	Apoyo oficial	Lo que desarrolla tal vez no es lo que necesita el campo

Análisis FODA

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
Meta Investigación en progreso y estudio. Estudio de la variables. Distintas formas de clasificación de la variable: Desempeño, Curso y observación. Arte/unidad. Herramientas Digitales.	Profundizar en la investigación sobre las artes. Clasificar variables para las artes. Investigación para las Artes. Realización de estudio profundo desde las Artes. Experimentación. Nuevas Propuestas. Contexto pandémico y desaparición de paredes rígidas. Pandemia y reinvención de formatos. La unión interdisciplinaria hace fuerza. Tecnología/arte. Propagación digital, exposiciones cibernéticas	Escasa información, poco estudiada del Meta arte y variables sobre las artes. Arte desde lo descriptivo, desde lo recopilado y no desde la investigación evolutiva. Estudio del registro de lo ya acontecido. Sociedad Fragmentada. Repetición/reproducción. Ejercicio pensante. Nos preparan como creadores y no como investigadores. Desunión gremial. Individualismo y falta de acuerdos.	El Arte recopilado desde el pasado y no creación hacia el futuro. Observadores Pasivos. No comprensión de las variables de las artes propiamente dichas. Arte como un hecho histórico. Recreación yrs reinvención Escasa inventiva. Resistencia al cambio Disociación de la necesidad del futuro. Escasa radiografía de sondear la práctica artística Bullying institucional. Desorganización gremial intrainstitucional.

Herramientas Participativas

Herramienta I

Entrevista

Se aplicó la siguiente entrevista a profesionales/Investigadores del CIDEA en cada carrera: Arte Escénico, Danza, Arte y Comunicación Visual, Música, Programa Interartes. Y a varios profesionales/ Investigadores fuera del CIDEA y la institución como tal.

Entevista Semi-estructurada / Preguntas:

- ¿Cuales considera ser las variables de investigación propicias para el estudio en su rama Artística?
- ¿Cuáles considera no ser variables de estudio en su arte?
- ¿Cuales variables de estudio y/o investigación considera que sean compartidas con otras ramas del Arte?Fecha...
- ¿Considera usted que se reinventa su rama artística? (Meta-arte)...
- ¿Qué opina de la investigación sobre su rama artística? (Meta-Investigación).

Aplicación de la entrevista Participantes

La herramienta se aplicó de manera virtual , vía telefono, y videollamada a profesionales en Investigación del Arte en la siguiente distribucion: Música 1, Artes Escénicas 4, Klown 1, Pintura 3, Escultura 1 para un Total de 10 Participantes.

Posteriormente se hizo un análisis sistemático los resultados . Y se propuso como herramienta II para el análisis de los datos. Como Herramienta II: La triangulación ayuda a encontrar una concordancia con los distintos métodos de proyectos que mezclan tanto el ámbito artístico como otras disciplinas.

Entrevista semiestructurada

Fecha.....
Arte.....
Nombre.....
Institución y cargo.....

Investigación en el Arte

Preguntas

¿Cuales considera ser las variables de investigación propicias para el estudio en su rama Artística?.....

.....

.....

¿Cuáles considera no ser variables de estudio en su arte?.....

.....

.....

¿Cuales variables de estudio y/o investigación considera que sean compartidas con otras ramas del Arte?.....

.....

.....

¿Considera usted que se reinventa su rama artística? (Meta-arte).....

.....

Herramienta 2

Triangulación

Se escogió de segunda herramienta la triangulación, dado que brindaba posibilidad obtener hallazgos concordantes entre las teoría, investigadores de los distintos tipos de arte y las diferentes metodologías aplicadas, para así poder comparar áreas convergentes y resultados comunes y hallazgos relevantes, desde el análisis de datos empíricos obtenidos en la entrevista. La triangulación se puede aplicar para abordar las perspectivas, roles y experiencias del público-usuario-espectador en función a una pieza "artística" y desde el proceso creativo y así lograr soluciones que contribuyan en la transmisión de los mensajes/soluciones innovadoras.

Características y ventajas de la Triangulación:

- Fundamento a la investigación cualitativa, Cualitativo = interpretación es más compleja.
- Aplicada en la Ciencias Sociales.
- Se utiliza para ampliar y profundizar su comprensión
- Estudio de un fenómeno
- Un punto de referencia en el espacio
- Búsqueda de patrones de convergencia para poder desarrollar o corroborar una interpretación global del fenómeno humano objeto de la investigación
- Disminuye la posibilidad de malos entendidos
- Verifica la repetibilidad de una observación
- Varias estrategias al estudiar un mismo fenómeno
- Triangulación ofrece la alternativa de poder visualizar un problema desde diferentes ángulos
- Aumentar la validez y consistencia de los hallazgos
- Enriquece el estudio y brinda la oportunidad de que se realicen nuevos planteamientos
- Existan múltiples versiones de la realidad igualmente válidas

Herramienta	Forma	Funcion	Método
Triangulación	Libre de combinación	Correlación	Analitico
Estudio de casos	Revisión bibliográfica	Comparación	Fuentes de datos
Observación/Experimentación	Técnica libre	Observación	Recopilación de resultados
Análisis de Contenido	Estructurada	Revisión rigurosa	Recopilación de datos
Evaluación experiencias personales/voz experta	Cualitativa, libre, no estructurada	Recopilación de variables	Búsqueda de nuevos hallazgos

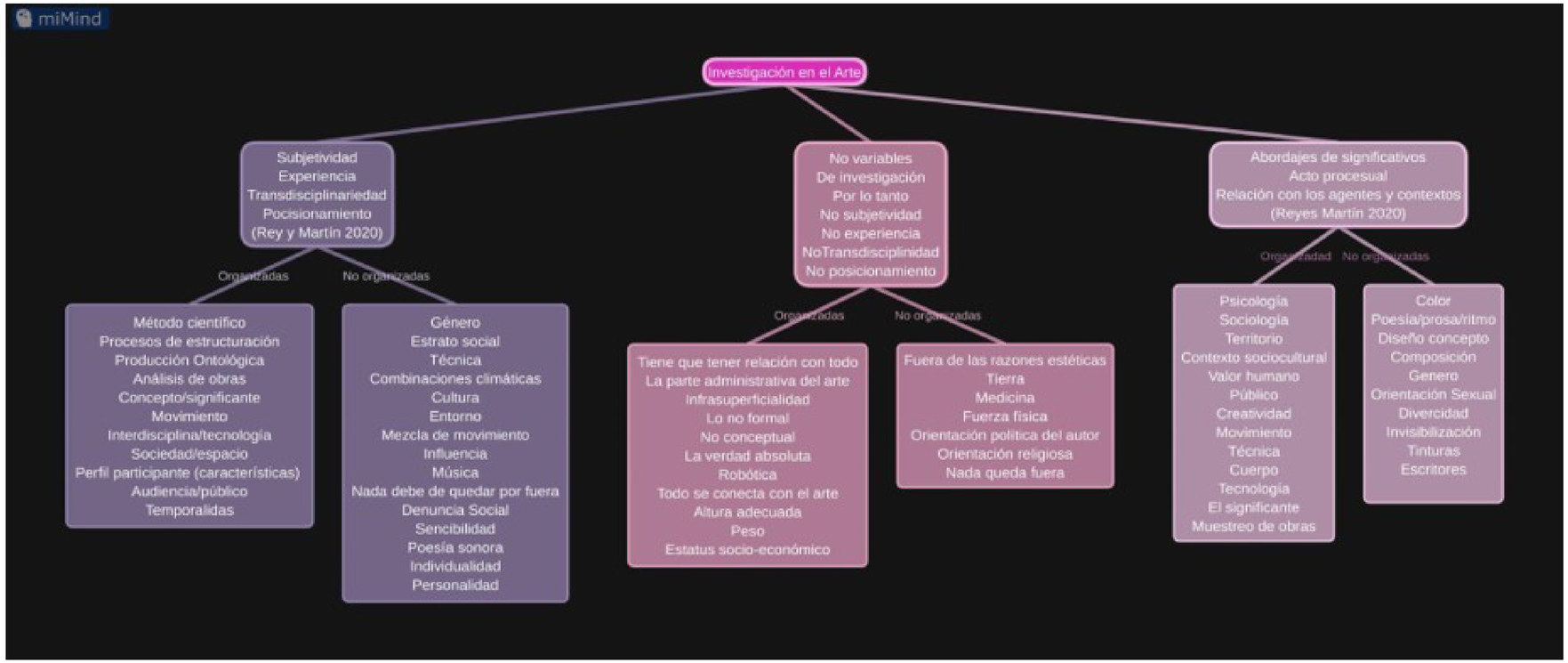
Análisis de la Herramienta 2:

Mediante esta herramienta, se hizo triangulación de la información desde la premisa de comparar las respuestas a las tres preguntas ejes de la investigación, aplicadas por medio de encuesta formal a una serie de profesionales relacionados con el arte y la Investigación dentro del arte. La idea es hacer un acercamiento a sus preocupaciones intrínsecas de los investigadores y sacar los puntos de convergencia y divergencia según dos grupos. los organizados y los no organizados.

¿Por qué la clasificación entre Grupos estructurados y no estructurados? Se ha visto cómo a través de la investigación y teniendo en cuenta el cuadro de agentes, las personas entrevistadas dan una serie de características muy marcadas las cuales mediante la triangulación esperamos que queden más evidentes, con don visiones uno enfocado más a lo académico y otro a lo productivo. Según Alzas y Casa (2016) la triangulación como estrategia de investigación se puede remontar al año 1950 donde se empezó a discutir los cimientos de esta técnica, es usada para validación de datos generados por la investigación por medios comparativos que pueden responder tanto a datos cualitativos como cuantitativos. Este método nos ayuda a definir ciertas premisas de la investigación, afinando el campo de visión y el alcance que requerimos.

Como lo detallan Aguilar, Barroso (2015) lo que se va a realizar es una triangulación de datos y de investigadores. De esta manera se estará cubriendo la visión que se requiere al comparar los datos generados por la investigación y las personas que generaron estos datos. Teniendo en cuenta lo anterior vamos a hacer la la triangulación en las siguientes 3 preguntas: 1.En el primer apartado tenemos la siguiente pregunta: ¿Cuáles considera ser las variables de investigación propicias para el estudio de su rama artística? Para Rey y Martín (2020) hay mucha similitud en las metodologías empleadas en la investigación social con la artística, donde hay una serie de factores que se consideran dentro de la metodología como lo son: la subjetividad, experiencia, transdisciplinariedad, posicionamiento.

Estos factores dan la posibilidad de analizar el tema a tratar sin cerrar el concepto de manera hermética, como dicen las autoras, sino da posibilidad de un abordaje fenomenológico dentro del análisis, Es así que vamos a interponer estos cuatro factores y compararlos con los descritos por las personas a las que entrevistamos. Vamos a subdividirse en entes organizados y entes no organizados. En este comparativo análisis de triangulación vemos claramente la diferenciación que hay entre los agentes organizados y los agentes no organizados, tanto en su manera de interpretar como desglosar las variables que consideran dignas de estudiarse en el arte a través de una investigación. Los agentes Organizados se concentran claramente en el proceso y la metodología, mientras los agentes no organizados están más enfocados hacia el producto final, osea la obra artística.



Dato cabe destacar, no esperado que arrojó presenta análisis, aunque bastante lógico y esperable si abarcamos más de fondo las circunstancias propias de los investigadores. 2.¿Cuáles considera no ser variables de estudio en su arte? Siguiendo con el planteamiento de (Rey y Martín 2020) si tenemos factores en las variables de estudio considerados a la hora de evaluar la pregunta anterior, lo que vamos a hacer es negar de forma lógica los enunciados para ser consideradas NO FACTORES DE INVESTIGACIÓN.

En este cuadro claramente se puede observar que no existe un medio de conciliación. Vemos como las respuestas salen de manera completamente subjetiva y basadas en juicios de valor personales, asimismo basados en los intereses propios de la investigación, dicho en otras palabras, según lo que les interesa a lo que no les interesa a cada investigador individualmente. Aquí converge, y se puede palpar en cada pregunta el mundo actual, circundante de cada investigador del arte. 3

¿Cuáles variables de estudio y/o investigación considera que sean compartidas con otras ramas del Arte? El arte tiene muchos puntos que unen los diferentes campos de la investigación, podemos decir que este proceso de análisis de datos de la investigación artística para el arte en general tiene como punto en común el proceso analítico-visual con la interacción.

Es así que para esta triangulación la siguiente vamos a tener en cuenta: el acto procesual (proceso), Abordajes de significativos (conceptos) Relación con los agentes y procesos, según Ryes y Martin (2020). En este tercera triangulación vamos como en general los dos grupos se comportan de manera similar a la primera pregunta, donde los organizadores hablan de interrogantes más amplias y los no organizados a factores más enfocados a su disciplina como artistas. Exponiendo así su necesidad de creación por parte de los no organizados y el ímpetu de teorizar por parte de los organizados.

Conclusiones

De esta manera y a modo de conclusión se observa tanto desde la indagación del estado de la cuestión sobre las variables propuestas en esta investigación, se ve claramente que la meta-investigación ha sido ampliamente estudiada, indagada y profundizada desde e investigadores. A lo que meta-arte se refiere, el arte como objeto de estudio está ampliamente explorado de manera descriptiva, recopilatoria, tanto de producciones como mutaciones históricas, más enfocados al pasado que al presente y futuro. Mientras a lo que se refiere a las variables, se encuentran diferentes formas de clasificar las variables, su desempeño, curso, observación y todo lo referente a la metodología de recolección y clasificación de datos, con todas las aristas implícitas.

Y sin embargo según la necesidad de la presente investigación se halló una gran faltante tanto de estudios de las variables de las artes propiamente dichas, como su clasificación propia a cada arte y línea, tales como se propone a estudiar en la presente investigación. Como al mismo tiempo se percibió como una faltante el estudio sobre el meta-arte propiamente, estudios de artes enfocadas al pensarse a sí mismo, de hecho el único estudio que se refería con esta misma nomenclatura, pertenece al año 1978, e imposible por medio cibernético acceder a la información pertinente del mismo, obviamente no incluido en este estado de la cuestión.

Y sin embargo como bien se puede visualizar en el recorrido de la presentación , misma investigación ha arrojado distintas panorámicas y desvíos hacia campos inesperados, dando giro completo a la propuesta inicial y concentrándose en otras temáticas esgrimidas de los resultados empíricos. Mismos que a su vez fueron brindando una mayor contextualización a la problemática vigente. De esta forma se indaga y se profundiza en otro abordaje y planteamiento del problema inicial, incluido nuevas aristas, además de las hipótesis que se plantean se responden y algunas otras incluso se dejan para un abordaje de continuación en las siguientes investigaciones.

Cómo bien se pudo visualizar algo que arroja esta investigación es que hay una gran diferencia entre los agentes organizados y los no organizados en la forma de visualizar las variantes y variables de investigación. Vemos claramente cómo la subjetividad y la actividad cotidiana propia del artista/ investigador, premian su interés y su necesidad. De allí la interpretación de las variables en el arte. Dado a que las artes son de amplio espectro, las variables pueden ser caracterizadas según el tipo de artista y su actividad y en el campo donde está inmerso.

La pregunta de que no son variables de investigación, arroja claramente la participación de la subjetividad propia partida de juicios morales, a través de la cual el investigador mira con el propio lente. Presentando como se observa, sesgos propios para la interpretación enfocada hacia un curso específico, aún ciento de la misma rama artística, revelan interpretaciones distintas según la actividad específica en la cual se encuentra inmerso el investigador.

Entre otros datos importantes cabe destacar que la mayoría de los entrevistados insistía en que tanto los variables pueden y deben ser compartidos con distintas instancias, ya que nada se sale del arte, lo cual denota la gran capacidad de cada uno de los instigadores de interpretar y visualizar tanto profesional como subjetivamente la visualización del arte en todas sus expresiones, en todas las evocaciones del comportamiento y que hace el humano de naturaleza, de tecnología y todo lo que nos envuelve. Se observa más acuerdo en las variables y las convergentes entre los dos grupo, a diferencia que las no variables es imposible establecer algún patrón repetitivo, dicho en otras palabras se encuentra más acuerdos en coincidencias que en las divergencias, donde el acuerdo colectivo se encuentra completamente ausente.

Entre muchos otros hallazgos interesantes y relevantes a profundizar. De esta manera como bien se ha abordado en el paper dos y tres nacen nuevas interrogantes, cuestionamientos, perspectivas y vacíos a cubrir en cuanto a las variables, sumado a un nuevo tema que surge a partir de la presente investigación. Y son los entes específicamente inmersos en el quehacer artístico, los máximos definitorios de las temáticas a estudiar, y creadores de este ambiente artístico de la cotidianeidad contemporánea costarricense, propuestos en supremacía a las variables mismas según los resultados de la presente investigación, i dignos a ser sujetos del estudio, dado su completa injerencia en el proceso y creación de las temáticas investigativas. Sumadas al tan afamado aspecto de brecha en la transición del campo académico al laboral no institucionalizado, de cierta manera desprovisto de recurso de ser escuchado y digno de atención, siendo evidentemente de amplio espectro.

Conclusión

Conclusión

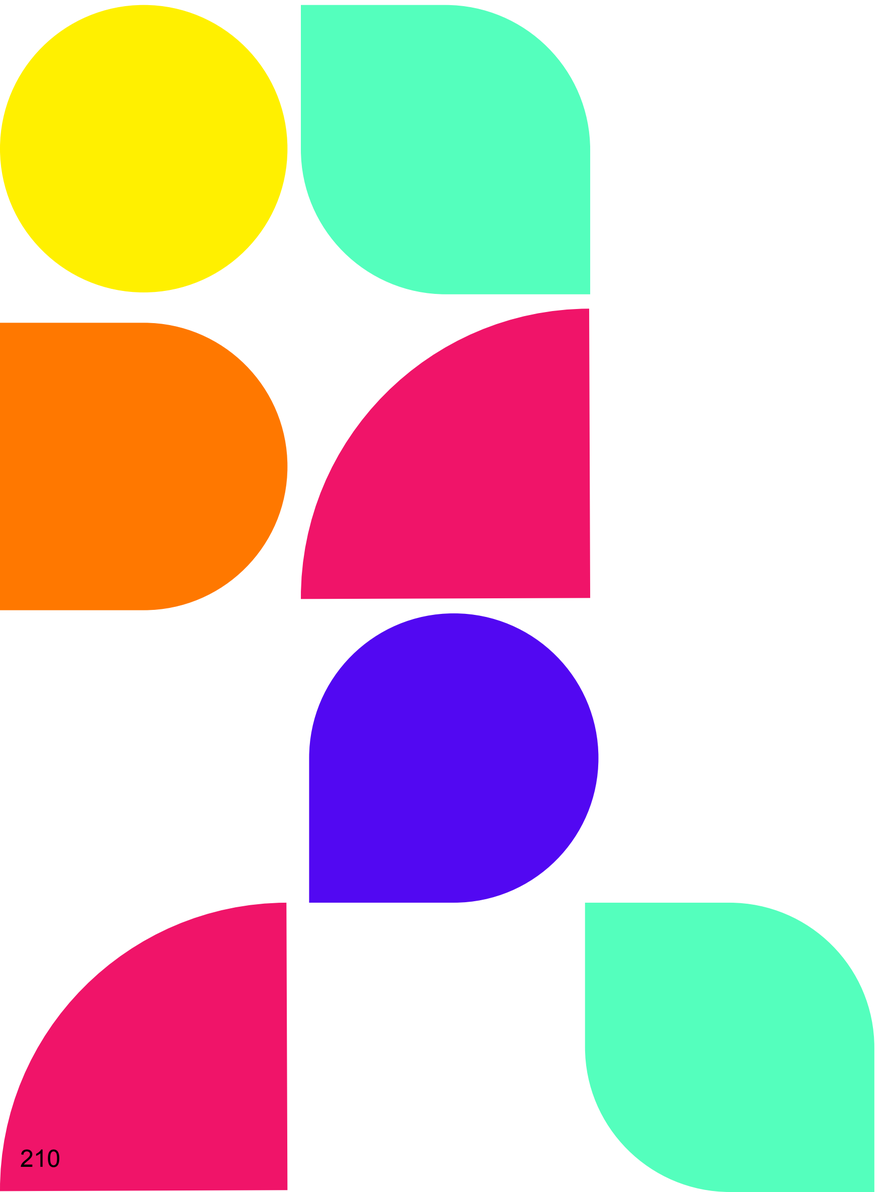
por Dr. phil. Yamil Hasbun Chavarría

Este seminario de graduación se elaboró como un espacio para la exploración crítica sobre los procesos, formas prácticas y modelos destinados a diferentes formas de vivenciar, asumir y aplicar el concepto de Investigación artística mediante un enfoque teórico-práctico. A través de una serie ejercicios de investigación, charlas, talleres y clases magistrales los y las participantes del grupo lograron desarrollar el conocimiento que les permitió a su vez generar sus propias propuestas investigativas. El estudio de la temática general del Seminario se dio mediante la conformación de cinco equipos de trabajo que desarrollaron una serie de discusiones investigativas críticas en torno a cinco problemáticas condensadas.

Ahora bien, esbozar aquí una única conclusión sobre los 15 artículos académicos o *Papers* desarrollados por los cinco distintos grupos inscritos en el seminario no solo sería una tarea inmensa, sino que ciertamente redundante y hasta absurda puesto que cada trabajo logra trazar sus propios hallazgos y plantear sus propios escenarios de continuidad. En lugar de ello, la presente conclusión busca establecer ciertas reflexiones generales sobre el proceso de desarrollo del Seminario ACV 2021 y sobre la posible materialización de los insumos presentados por las personas estudiantes al proyecto *Nodos activos (Investigación + práctica artística)* el cual fungió como matriz para el desarrollo de todos los proyectos de investigación asociados.

A pesar de los muy reales y considerables retos que planteó este segundo año de Pandemia causada por la epidemia global del COVID-19 se considera que el logro de los objetivos trazados en el problema formulado *¿Como desarrollar discusiones críticas, rigurosos, innovadores y culturalmente pertinentes en torno a prácticas y procesos de investigación artística en el ceno del CIDEA desde diferentes posicionamientos analíticos situados en problemáticas particulares?* Se han cumplido con resultados y hallazgos tan variados como los propios subtemas de investigaciones asociadas determinadas por las mismas personas estudiantes. Si bien tanto el estudiantado como el profesorado tuvo como único punto de contacto aquellos espacios facilitados por medios de comunicación digitales sincrónicos (Sesiones bi-semanales en presencialidad remota vía Microsoft Teams®), el intercambio constante de correos electrónicos y de material subido al portal en línea Google Drive®, el contacto entre estudiantes y entre estudiantes y profesor fue constante y sistemático. Esto permitió que la construcción local del conocimiento se diera realmente sin ningún tipo de sacrificio cualitativo. Tanto así que se considera que las lecciones prácticas aprendidas durante este año apuntan hacia la idoneidad de los espacios de contacto mediados por tecnologías digitales. Espacios que lejos de entorpecer el proceso, mas bien aportan una cierta practicidad para circular material en formato escrito, auditivo y audio-visual (i.e. videos, grabaciones de sesiones, etc.) que la prespecialidad realmente no ofrece.
Dicho diferente, se considera meritorio sugerir que al menos lo que respecta al seguimiento y desarrollo de un programa de trabajo final de graduación con resultados eminentemente teóricos (como lo es un Seminario, y el desarrollo de tesis monográficas o cumulativas) puede beneficiarse de este formato de trabajo particular.

Por otra parte, se considera que el desarrollo de destrezas investigativas de las personas estudiantes se vio beneficiada por el seguimiento de un principio metodológico básico seguido en este Seminario. Esto fue que, al iniciarse una indagación crítica sobre la aplicación de un principio teórico, práctico o incluso paradigmático en la práctica de la investigación artística, es necesario primero acercarse a aquellas personas inmersas en el medio. Para hacer esto, la persona investigadora debe aprender a preguntar, a escuchar y a observar. Es esta premisa, que se introduce como pilar metodológico del Seminario, la que se instrumentaliza con el cuidadoso desarrollo de *herramientas participativas.*



Al auxiliar a la persona investigadora en la indagación focalizada necesaria para su estudio, estas herramientas son a su vez producto y productoras de conocimiento crítico local. Es decir, su diseño se desprende del entendimiento no solo de las variables en juego en la investigación, sino también del saber qué preguntar, cómo hacerlo, a quien y para qué fin. Por ello, ninguna herramienta busca tener validez universal, ni ser un dispositivo generado bajo una objetividad imaginaria. Mas bien, estas herramientas tienen sentido en un contexto social, geográfico, temático y temporal reducido e irrepetible.

Además del desarrollo de estos dispositivos críticos, el presente seminario se desarrolló alrededor de la búsqueda constante por traducir ideas preconcebidas sobre los fenómenos relevantes a cada caso (es decir, de hipótesis) a interpretaciones críticas debidamente fundamentadas (es decir, a argumentos). Para ello, durante el seminario se recurrió al constante uso del principio básico de la *triangulación* (Flick, 1992; Visocky O'Gradyh y Visocky O'Gradyh, 2018) puesto en práctica a través del dialogo entre las inquietudes investigativas (de las personas investigadoras), una fundamentación teórica (construida a base del estudio de antecedentes teóricos), y datos empíricos (arrojados en la aplicación de las herramientas participativas mencionada arriba).

Como posible materialización de insumos presentados por las personas estudiantes al proyecto *Nodos activos (Investigación + práctica artística)*, es posible identificar una serie de sensibilidades analíticas acarreadas a lo largo de los trabajos presentados en esta memoria. Se destaca aquí un interés por buscar validar la investigación artística por sus propias condiciones particulares, y desde sus propias posibilidades intelectuales. Como se vio en varios de los trabajos presentados, hay un llamado a entender la forma particular en que el arte y el diseño tiene sus propios medios de acerar a lo que tradicionalmente se entiende como el sujeto y el objeto de la producción creativa, borrando así incluso los limites binarios entre el sujeto creador y el objeto pasivo siendo creado. Aquí también se puede concentrar un interés compartido por comprender como el investigador o creador del arte interactúa con lo material, con el cuerpo, con el objeto tecnológico, con lo no tangible (i.e. el sonido) y con profesionales de distintas disciplinas artísticas para juntos permitir que el conocimiento pueda emerger desde las propias condiciones creativas y únicas de los campos englobados en el CIDEA.

También hay una marcada tendencia por entender la investigación del objeto y del proceso artístico no desde la distancia rigurosa, sino desde la cotidianidad, desde lo inmediato. Aquí podríamos concluir que este seminario hace un llamado al proyecto *Nodos activos* a prestar especial atención a aquellas destrezas corporales (manuales, auditivas, etc.) que, si bien el profesional del arte dedica una gran parte de su formación en 'depurar', rara vez se entiende como un parte activa e irremplazable de la investigación del fenómeno artístico. Incluso mas aun si consideramos la agencia de la improvisación, el juego y la intuición en los ámbitos del conocimiento en general[2], pero quizá más evidentemente en el arte y el diseño. Cerrando esta idea, se considera que un valioso resultado del presente seminario justamente radica en entender que la investigación en general es algo del día a día, y no algo condenado por una excesiva abstracción y otredad. Esta particularidad puede contribuir a reducir el estigma generalizado de la investigación académica como algo tortuoso y obscuro.

Como resultado de las dos últimas conclusiones mencionadas en esta última sección, es posible identificar un interés latente en las personas investigadoras de este seminario por generar un espacio de emancipación intelectual del arte y del diseño en el ámbito académico. Esto en cuanto a que se insiste en varios trabajos en la necesidad de observarnos a nosotras mismas (personas investigadoras, profesoras, estudiantes) y comprender el valor particular de nuestras áreas del conocimiento que no solo no se repite en las ciencias naturales ni en las ciencias sociales, sino que puede marcar una diferencia en la construcción del conocimiento en el futuro.

Es posible además concluir que esta posibilidad bien puede convertirse en un medio de empoderamiento de la persona estudiante directamente al retar una noción de la docencia, investigación y producción universitaria como un proceso inductivo, lineal y reductivo; y mas bien plantear que el futuro de la investigación-creación del arte y diseño en gran medida recaerá en aquellas personas que hoy son estudiantes y mañana serán profesionales del arte, del diseño y de la investigación.

[2] Lo cual coincide con el enfoque constructivista del conocimiento que despertó el interés de varios grupos de trabajo.

Bibliografia

Bibliografía

Arqueros, N. (2015). Investigación en el campo del arte. Presentación de un caso y niveles de anclaje . Abril 30, 2021, de Instituto de Investigaciones Geohistóricas - CONICET/Universidad Nacional del Nordeste Argentina Sitio web: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/50602/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Barbosa, A. (2018). Construcción dialógica ciencia/arte. Estética del alea desde el enfoque de la complejidad. Panambí. Revista de Investigaciones Artísticas, (6), 135. https://doi.org/10.22370/panambi.0.6.1138

Bejarano, C. (2013). Relaciones entre variables cualitativas. Agosto 25, 2021, de Aprendeconalf.es Sitio web: https://aprendeconalf.es/docencia/estadistica/manual/relaciones-cualitativas/

Calléjon, D., & Pérez-Roux, T. (2010). ARTE Y MOVIMIENTO DE LA INTERDISCIPLINARIEDAD AL ENFOQUE INTEGRADOR DE LOS DIFERENTES SABERES ARTÍSTICOS. Arte y movimiento

Calderón N. (2015) Irrumpir Lo Artístico, Perturbar Lo Pedagógico: La Investigación Artística Como Espacio Social De Producción De Conocimiento. Recuperado: https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=103300

Carballo C, Gelmes C. (2015). Algunas consideraciones acerca de las variables en las investigaciones que se desarrollan en educación. Agosto 20, 2021, de Universidad de Ciencias Pedagógicas “Félix Varela”. Villa Clara. Cuba. Sitio web: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000100021

Carrillo, P. (2015). La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales. Revista Mexicana de Investigación Educativa. VOL. 20 NÚM. 64, PP. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662015000100011

CIDEA.(2021).Acerca del CIDEA. Recuperado de: http://www.cidea.una.ac.cr/management

Ciencias Sociales, 2(2), 103-116. Recuperado el XX de XX de 20XX, de http://nevada.ual.es:81/urbs/index.php/urbs/article/view/figueroa

Correia, Jorge & Dalagna, Gilvano (2020) A model for Artistic Research. Cahiers of Artistic Research 3. University of Aveiro.Publisher UA Editora.

Cortés Ramos, Virginia, (2018). Cartografía de la improvisación artística contemporánea. CIDEA, Universidad Nacional de Costa Rica, Heredia, Costa Rica.

Cuevas, R. (2019, 27 mayo). La construcción del mercado del arte en Costa Rica: Políticas culturales, acciones estatales y colecciones públicas. www.scielo.sa.cr. https://www.scielo.sa.cr/pdf/aec/v45/2215-4175-aec-45-699.pdf

Deleuze, Gilles & Guattari, Félix (1980) Rizoma. Ediciones El Cagadero del Diablo. Extraído de: http://bibliocdd.6te.net

Díaz, Esther. La teoría del caos y el concepto de rizoma como modelos posibles para pensar la interdisciplinariedad. Extraído de:http://www.innovacesal.org/innova_system/app/webroot/archivos/privada/biblioteca/29/archivos/interdisciplina_Diaz_Esther.pdf

Flick, U. (1992). Triangulation revisited: Strategy of validation or alternative? Journal for the Theory of Social Behavior, 22(2), 175-197.

Gestión UCR. (2018). El presupuesto para la investigación en la UCR se redujo a la mitad. Agosto 20, 2021, de Gestión UCR Sitio web: https://www.ucr.ac.cr/noticias/2021/05/18/el-presupuesto-para-la-investigacion-en-la-ucr-se-redujo-a-la-mitad.html

Henderson, A. (2014). El Arte de Elaborar el Estado de Arte en una investigación.. Abril 30, 2021, de CENTRO DE INVESTIGACIÓNEN ADMINISTRACIÓN, ECONOMÍA Y GESTIÓN TECNOLÓGICA (CIADEG-TEC) Sitio web: https://repositoriotec.tec.ac.cr/bitstream/handle/2238/9145/El%20estado%20del%20arte%202017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández-Castro, Franklin. (2012). Estética Artificial. MithOz: San josé, Costa Rica.

Kingman, M., & Cevallos, P. (2016). Trayectorias: la investigación artística en la Carrera de Artes Visuales de la PUCE. Index, Revista De Arte contemporáneo, (01), 62-69. https://doi.org/10.26807/cav.v0i01.20

Klaus Schwab (2006). La cuarta revolución industrial. Recuperado de: http://40.70.207.114/documentosV2/La%20cuarta%20revolucion%20industrial-Klaus%20Schwab%20(1).pdf

Marín-Viadel, R.; Roldán, J. (2019) A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. Arte, Individuo y Sociedad 31(4), 881-895. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/

Joaquin-Roldan/publication/335806831_Artografia_e_Investigacion_Educativa_Basada_en_Artes_Visuales_en_el_panorama_de_las_metodologias_de_investigacion_en_Educacion_Artistica/links/5d9ef51e92851cce3c918248/A-r-tografia-e-Investigacion-Educativa-Basada-en-Artes-Visuales-en-el-panorama-de-lasmetodologias-de-investigacion-en-Educacion-Artistica.pdf

Margery, E. (2019). Investigación colaborativa (parte 1) Escala disciplinar y ciencia de la colaboración.[Diapositiva de PDF]. Recuperado de: http://www.openinstitute.co/uploads/3/4/8/8/34883750/complejidad_transdisciplinariedad_competencias_2_edici%C3%B3n_cap_7_enrique_margery_open_2019.pdf

Murillo, M. (1996). La metodología lúdico-creativa: Una alternativa de educación no formal. In Ponencia presentada en el Congreso de Cartagena de Indias. Recuperado el (Vol. 22).

Nicolas, R. (2016). La educación artística a través de la mirada de Paulo Freire. Escritos en la Facultad, 74.

Pacheco, J. (Octubre 15, 2019). Variable Cualitativa (definición, tipos, ejemplos y características). Mayo 1, 2021, de Web y Empresas. Sitio web: https://www.webyempresas.com/variable-cualitativa/#:~:text=Se%20entiende%20por%20 variable%20 cualitativa,o%20masculino)%20de%20un%20 individuo.

Pascale, Pablo ¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistematización de Mihaly Csikszentmihalyi, Universidad de Salamanca, 2005.

Retana, A (2021). Entrevista personal. [6 de mayo]. Plataforma MEETS. Costa Rica

Rivas, L. (2015). La definición de Variables o Categorías de Análisis. Mayo 3, 2021, de Instituto Politécnico Nacional Sitio web: http://www.edumargen.org/docs/curso43-11/unid02/complem05_02.pdf

Siles Canales, F. (2021). Entrevista personal [4 de Mayo]. Plataforma Jitsi Meets. Costa Rica.

S, R. (2020, 1 enero). META. Etimologías de Chile - Diccionario que explica el origen de las palabras. http://etimologias.dechile.net/?meta Téllez García, M. I (2014). Investigación interdisciplinar en las artes y el diseño. Arte & Diseño, 12 (1), 33-36.

Tomailla, I. (2008). Proyectos de Investigación. Abril 30, 2021, de Universidad Nacional de San Agustín Sitio web: https://es.slideshare.net/picassobas/proyectos-de-investigacion-artstica-presentation Vargas, K (2021). Entrevista personal. [5 de mayo]. plataforma MEETS. Costa Rica.

Vargas, K (2021). Entrevista personal. [5 de mayo]. plataforma MEETS. Costa Rica

Visocky O'Gradyh, J., y Visocky O'Gradyh, K. (2018). Manual de investigación para diseñadores. Blume: Barcelona.