

## **Recomendaciones y lineamientos de política que permiten desarrollar acciones de gestión artística y cultural en el entorno digital**

**Por Carmen Gil Vrolijk<sup>1</sup>**

**Cultura digital:** Es el conjunto de formas de expresión y prácticas socioculturales que se han desarrollado desde la aparición de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, mas precisamente, corresponden a la “era digital” que, si bien tiene sus inicios en la aparición de las primeras máquinas computacionales hacia la década del treinta, se hace realmente popular desde la década del setenta.

La era digital inicia con la popularización de los videojuegos y el computador; el cual se usó un principio como una herramienta para realizar y agilizar cálculos complejos, procesar datos y realizar labores de inteligencia, para posteriormente convertirse en una herramienta para la producción creativa (imágenes, sonidos, textos, etc.), posteriormente aparecen el correo electrónico, los sistemas de chat en línea, Internet, los dispositivos de almacenaje, la portabilidad, la web 2.0, los sistemas interactivos, los juegos masivos en línea, las máquinas inteligentes, las redes sociales, el Internet de las cosas, etc.

**Transformaciones:** Con la era digital se han dado grandes cambios en las esferas socioculturales de la humanidad; los procesos de producción se sistematizaron y se aceleraron, la comunicación se hizo más rápida, se democratizó en parte el acceso a conocimientos, herramientas y procesos que previamente eran reservados a algunas élites o grupos específicos, generando una revolución en la que en algún momento se dejó de hablar de un *consumidor* y se llegó a utilizar el término *prosumidor* (un productor que a la vez consume)

Si bien en algún momento la hegemonía en la producción de objetos, conocimiento, productos artísticos o culturales, se concentraba en grandes empresas, instituciones educativas e industrias del espectáculo, con el cambio de paradigmas se dio la aparición de proyectos autoproducidos y autogestionados, invirtiendo así las cadenas de valor, es de esta manera como en los últimos años aparecen colectivos, asociaciones, espacios multidisciplinares, etc., los cuales hacen uso de estas herramientas en diferentes frentes para producir independientemente o bien de forma experimental.

---

<sup>1</sup> Profesora Asociada, MFA Maestría en Artes Plásticas, Electrónicas y del Tiempo Departamento de Arte, Universidad de los Andes

## **Mirada prospectiva sobre el tema de la educación y las artes**

Desde la década del noventa Colombia se convirtió en un referente muy sólido a nivel nacional e internacional en la implementación de las nuevas tecnologías digitales en la Academia y las Artes. Uno de los principales impulsores de este tema ha sido la Universidad de los Andes, en la cual el tema digital ha sido una prioridad. Para el año de 1992 ya contaba con cursos de tecnologías aplicadas a la creación en el Departamento de Arte gracias a la gestión de la Ingeniera de sistemas Myriam Luisa Díaz quien creó un énfasis en medios electrónicos el cual dio origen a la primera generación de artistas multimedia, ésta egresó entre los años 1996 y 1997. Para ese mismo año, el Departamento funda oficialmente el Área Medios Electrónicos y Artes del Tiempo, la cual perdura hasta la actualidad, su aparición impulsa a otras universidades a implementar estas cátedras en sus currículos académicos generando así una escena para las artes electrónicas.

La implementación de las tecnologías digitales en el arte impulsó un nuevo tipo de creación, (interactiva, audiovisual, performática, etc.), la cual era muy difícil de lograr anteriormente. El acceso a equipos para la creación y la manipulación de imágenes produjo obras que trajeron la promesa de la renovación tanto conceptual como formal en las formas de hacer y con la aparición de Internet y en este caso del NetArt, se vislumbró la promesa (hoy en retrospectiva falsa), de la democratización en la producción y el acceso al arte, al igual que la independencia de los circuitos artísticos tradicionales. Sin embargo, de la misma forma en la que aparecían nuevas formas de hacer arte, esta generación se enfrentó al desconocimiento de sus productos por el público general y a la falta de espacios para la circulación. Muchos de los jóvenes artistas de esta generación terminaron trabajando en agencias de publicidad, audiovisuales y medios, muchos de ellos nunca regresaron al terreno de arte.

Es de esta forma como se empiezan también a gestar espacios para este tipo de arte, en un inicio los festivales Francolatinos de videoarte, apoyados por la Embajada de Francia crean un espacio para la exhibición de estas obras, posteriormente aparecen muestras como Televisión, Artrónica, Experimenta, etc., lamentablemente una constante de estos espacios de finales de los noventa y principios del milenio era la falta de continuidad debido a que en mayor parte eran iniciativa del agregado cultural de turno o de políticas sin eco. Para los primeros años de la década de las 2000 instituciones públicas como el Ministerio de Cultura y el antiguo IDCT empezaron a incluir en sus programas de estímulos a estos temas, lo cual fue un gran punto de apoyo para los artistas que trabajaban en el área.

Haciendo un análisis retrospectivo esta generación de artistas empezó también a ocupar puestos públicos y a trabajar en comunidades, a la vez empezó a pensar en espacios de intercambio y campos de acción muy dinámicos y abiertos donde las tecnologías pudieran generar un puente de impacto social.

Durante la última década se ha expandido de forma vertiginosa el mundo de la tecnología, es inevitable que desde el arte y la academia empiecen a surgir preguntas sobre las implicaciones,

éticas, morales y ambientales del uso indiscriminado y masivo de las tecnologías, por otra parte, también se cuestiona mucho la profundidad de los proyectos desarrollados con tecnologías, ¿son trucos? ¿Realmente dicen algo? Contantemente surgen espacios para estas reflexiones, conferencias, talleres, muestras, de esta forma se hace necesario preguntarse por el papel de las tecnologías.

No permiten producir, pero ¿qué estamos diciendo? ¿Quién tiene acceso? ¿Hay realmente un impacto sociocultural?

En el caso nuestro podemos hacer un breve análisis de caso de Voltaje (salón de Arte y tecnología), el cual llega a su 5ª versión en este año.

<http://voltaje.co/><sup>2</sup>

Voltaje es una muestra que busca dar un panorama de la forma en la que diferentes artistas exploran, cuestionan, enfrentan y asumen las múltiples relaciones existentes entre arte y tecnología. Es también una iniciativa cultural, creada para dar a conocer a un público mas amplio este campo. Algunas obras en esta muestra cuestionan el papel de la tecnología, su obsolescencia, su huella como desecho, otras se construyen a partir de este elemento. Unas exploran el papel de los medios, el poder de la imagen, la mirada del otro, la mirada propia, el control, lo público y lo privado, el tiempo, la velocidad, el lugar en el que queda la naturaleza.

Para nosotros como equipo curatorial es fundamental entender cómo aproximarse a una reflexión artística y no de diseño o desarrollo, la búsqueda de Voltaje desde su primera edición ha sido por encontrar obras que reflejen el quehacer y el pensamiento de los artistas, también nos ha interesado mucho la relación con un público que regularmente no tiene acceso a este tipo de arte. Voltaje también desarrolla talleres para niños y adolescentes, y hace visitas guiadas, interactuando con gente de todas las procedencias sociales.

Hoy por hoy todas las universidades con carreras de arte tienen cátedras de aproximación a lo digital y se han construido espacios de muestra y exhibición que deberían tener mayor difusión y continuidad.

### **Recomendaciones para la construcción de una política de Cultura Digital del Ministerio de Cultura**

#### **- Impulsar la gestión del conocimiento:**

Teniendo en cuenta la amplia trayectoria en el tema de lo Digital, sería interesante que el ministerio apoyara la creación de semilleros de creación e investigación a nivel nacional, es posible una alianza interuniversitaria para crear unas prácticas o su equivalente académico, en la década del noventa

---

<sup>2</sup> Voltaje: Dirección Juan Ricardo Rincón. Curaduría: Carmen Gil Vrolijk

existió en la U. de los Andes un programa llamado opción Colombia, el cual funcionaba como una especie de rural. Podría ser interesante crear un proyecto conjunto de este tipo.

- **Promover la creación y producción de contenidos artísticos y culturales:**

Es importante promover de una forma más contundente este tipo de creación, si bien existen las becas Crea Digital, el portafolio de Arte es mucho más general en el tema, Idartes posee convocatorias como cuerpo/danza/nuevas tecnologías, Fulldome, videomapping, etc. Podría ser interesante ver un apoyo más explícito en este campo.

Ampliar el acceso y potenciar las estrategias de apropiación: Es importante la solidificación de espacios tipo ViveLab pero más enfocados hacia la creación artística que hacia la innovación, para darle la posibilidad a las poblaciones de investigar crear con diferentes herramientas. Dos ejemplos muy interesantes son las actividades que desarrollan el Exploratorio en Medellín o Plataforma en Bogotá.

Algo que me llamó la atención poderosamente del CONPES cuando fue presentado por el Presidente Santos en la Universidad en el año 2016, fue la ausencia total de las palabras arte y cultura, creo firmemente que son dos temas que realmente pueden marcar la diferencia en este momento crucial de la historia del país y evidentemente el campo de lo digital tiene mucho que ver acá.

- **Fortalecer la circulación, y la distribución de contenidos:**

En general todos los programas y estímulos que apoyan la mayoría de las instituciones públicas tienden a tener poca circulación y distribución, es importante pensar en estrategias para que la creación circule, crear espacios, circuitos, alianzas.

- **Valoración y circulación del patrimonio archivo:**

Al haber sido becaria en varias oportunidades he notado que no existe un archivo o repositorio donde se puedan consultar los miles de proyectos que han sido beneficiados con becas Mincultura, me parece que es muy urgente pensar en la creación de una plataforma que guarde esta memoria, la cual es patrimonio. En el Dpto. de Arte de la Universidad de los Andes se creó el BADAC (Banco de archivos de Arte en Colombia), el cual tiene una misión similar. Pienso que esta implementación de lo digital debe ser una prioridad para el Ministerio.