

## Editorial número 27

En marzo de 2021 se publicó la convocatoria *Creación educativa y artística contemporánea*, donde lo contemporáneo se entendía como concepto, espacio-tiempo, pandemia, pretexto, lo digital, la virtualidad y la realidad de los campos de creación antes mencionados. A este llamado se sumaron investigadores y artistas, quienes contribuyeron a este diálogo con ocho artículos concernientes a las secciones *Pensamiento, Palabra y Obra*.

Este número fue elaborado un año después de que la OMS declarara el COVID-19 como pandemia, hecho que significó un partearguas para los diversos sectores académicos y culturales. Los procesos creativos sin duda se vieron afectados por el inminente riesgo de contagios y las medidas de confinamiento, ante ello, la educación artística y la creación requirieron de espacios emergentes que permitieran seguir cultivando la expresión a través del arte a pesar de las cuarentenas o las restricciones.

En este escenario, las pantallas y las reuniones a través de plataformas, las herramientas digitales y la adecuación de espacios íntimos o públicos para la intervención creativa fueron bastiones para adaptarse ante unas circunstancias que negaban el encuentro presencial e imposibilitaban el tejido social. Así mismo, la producción artística se volcó a las pantallas, museos emblemáticos como el Museo de Arte Moderno de New York, el Museo Nacional de Bellas Artes de Argentina o el Museo del Louvre de París diseñaron recursos tecnológicos para recorrer las colecciones permanentes y las obras emblemáticas que resguarda cada museo.

Ahora bien, lo digital, al ocupar un lugar prominente en el desarrollo de la vida en tiempos de pandemia, reveló la necesidad de incorporar a los procesos de creación las herramientas digitales. En contextos educativos esto implicó, además del proceso formativo sobre dichas plataformas, los recursos tecnológicos para ello así

como la creación de nuevas metodologías que no fuesen simplemente la emulación de una clase presencial. Dichas circunstancias se incorporaron en el currículo y a las clases de educación artística, con el fin de propiciar experiencias estéticas que se inscribieran en la virtualidad que se vivía.

En Colombia, el 24 de marzo el Ministerio de Salud decretó cuarentena obligatoria en todo el país, lo cual condujo a que todos los escenarios educativos cerraran sus instalaciones físicas y se adaptaran a la virtualidad. No obstante, eran necesarios tres factores para que la educación virtual pudiese desarrollarse a cabalidad: energía eléctrica, acceso a Internet (fijo) y equipos tecnológicos.

Sin embargo, Sánchez et al. (2020) refieren cifras del Instituto de Planificación y Promoción de Soluciones Energéticas para las Zonas no Interconectadas al 2019, según estas, en Colombia solo 128.587 personas tienen energía eléctrica en un promedio de cuatro a doce horas al día en espacios rurales. Así mismo, estos autores identifican que, de acuerdo con las mediciones del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, de diez colombianos, seis tienen internet móvil. Por otra parte, las zonas apartadas de las grandes capitales en el país no tienen acceso a dispositivos tecnológicos tales como computadores de escritorio, computadores portátiles, tabletas o teléfonos inteligentes, lo cual implica que hay regiones de Colombia que no tienen las tres condiciones antes expuestas para cubrir la demanda de la educación virtual, por el contrario, abre más las brechas y las desigualdades socioeconómicas.

La ausencia de alguna de las tres condiciones anteriores para el desarrollo de las clases virtuales, sin duda, afectaron los procesos de formación de los estudiantes e incidieron en las prácticas pedagógicas de los docentes. Aunque la incursión de lo digital en las artes da lugar a otro tipo de interacciones sensoriales, Sánchez et al. (2020) mencionan:

Varias de las estrategias desarrolladas por los profesores entrevistados para paliar a [sic] la privación de los cuerpos tienen que ver con esta reducción de la multisensorialidad producida por las plataformas de teleconferencia usadas en la virtualización de la educación: el intento parece ser el de recrear la multisensorialidad que implican los cuerpos presentes en un mismo espacio por otros medios como son descripciones exhaustivas tanto orales como escritas, repeticiones en las diferentes coordenadas espaciales, etc. Todo esto, claro está, hace más largo el proceso de aprendizaje. (p. 29)

En medio de este contexto se sienten, piensan y escriben los diferentes artículos que integran este número, algunos de los cuales abordan estas reflexiones. La sección de *Pensamiento* presenta seis artículos. El primero, denominado *Educación Superior: percusión latinoamericana y el patrimonio cultural inmaterial*, aborda la importancia de la enseñanza y aprendizaje de la música, en particular la percusión latinoamericana, en la educación superior. Por otro lado, las autoras del manuscrito *Fotoensayo: instrumento de investigación, educación y creación en el museo con docentes de formación inicial* describen la experiencia del uso del fotoensayo, en particular la obra de Alberto Schommer, para propiciar un instrumento de investigación-creación que derivara en el acercamiento, observación, análisis e interpretación relacionado con el rol docente en artes visuales y su incidencia en museos.

En *Del grafito al lápiz digital, experiencias de dibujo a mano alzada en tabletas digitales*, a partir del contexto de digitalización de los entornos académicos acelerados por el COVID-19, los autores presentan su experiencia acerca de incorporar dispositivos táctiles para los procesos de diseño y representación implementados en la Facultad de Arquitectura e Ingeniería del Colegio Mayor de Antioquia. Por otro lado, en el artículo *La Experiencia corporal en el aula. Aproximación a una estrategia pedagógica pensada desde y con el cuerpo* se ahonda en la reflexión sobre los cuerpos escolarizados en el marco de las pedagogías tradicionales y la educación corporal; dichas disertaciones develaron las múltiples posibilidades de performatividad en la experiencia corporal para aprender y estar en el mundo.

Los autores del manuscrito *Enseñanza y evaluación formativa de las artes visuales con apoyos virtuales*

reúnen los hallazgos del proyecto de investigación Avatares, desarrollado entre el grupo Hipertrópico y el Área de Investigación y Propuestas del Departamento de Artes Visuales de la Universidad de Antioquia, cuyo propósito fue desarrollar una estrategia pedagógica que integrara consideraciones de nivel conceptual, pedagógico y artístico dirigidas a la implementación de una plataforma virtual de apoyo a la docencia presencial. Esta sección cierra con *En el baño de Óscar Muñoz: la experiencia de extrañamiento entre espejos, lavamanos y cortinas de baño*, en él el autor hace una reflexión sobre el extrañamiento artístico del objeto de uso común en cuatro obras de Óscar Muñoz, a partir de lo planteado por Bertolt Brecht y Víctor Shklovski sobre el extrañamiento, y sitúa tres niveles: el lugar del objeto en la poética de la obra, las características de la experiencia y el contexto cultural.

En la sección de *Palabra*, se ubica el artículo *Gestión en la industria musical: generación de un modelo de negocio*. En una primera instancia, el autor identifica que el campo de la gestión es poco abordado en la industria musical y en particular en el modelo de negocios musical. Ante esto, plantea las preguntas ¿cómo las actividades de gestión dan forma al modelo de negocio del músico?, y ¿cómo se relaciona la formación profesional del músico con las actividades desarrolladas en la industria? En los resultados de investigación identificó que el sistema autogestionado de los músicos da forma al modelo de negocio, es decir, la autogestión allí es afectada por la industria, pero, a su vez la modela.

En *Obra*, se encuentra el manuscrito *Escritura creativa y cosmogonía indígena amazónica: la aventura de escribir literatura fantástica juvenil en Colombia*, el cual se deriva de un proceso de investigación-creación, donde se realiza un acercamiento a la mitología amazónica desde una perspectiva autoetnográfica, ya que el autor es proveniente del departamento del Caquetá y ha tenido un acercamiento a las comunidades indígenas y sus rituales.

## Referencias

- Sánchez, E., Acosta, P., Morales, J. y Sarmiento, M. (2020). Rasgos diferenciales de vulnerabilidad en la formación en artes durante el Covid-19. En *La universidad en tiempos de pandemia: 3. Reflexiones académicas* (pp. 62-102). Politécnico Gran Colombiano