



Ñawi: arte diseño comunicación

ISSN: 2528-7966

ISSN: 2588-0934

Escuela Superior Politécnica del Litoral

Frete, Florencia; Loza, Iris
Investigación, creación y escrituras académicas alternativas en
una experiencia colaborativa a través de la plataforma Discord.
Ñawi: arte diseño comunicación, vol. 7, núm. 2, 2023, Enero-Julio, pp. 81-96
Escuela Superior Politécnica del Litoral

DOI: <https://doi.org/10.37785/nw.v7n2.a5>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=687975457005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](https://www.redalyc.org)



Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto



Investigación, creación y escrituras académicas alternativas en una experiencia colaborativa a través de la plataforma Discord.

Research, creation and alt scholarship in a collaborative experience through the Discord platform.

Resumen

En este artículo se analiza y reflexiona sobre *Casa Abierta*, una experiencia de investigación en artes realizada durante 2021 por un grupo de artistas de diversas disciplinas que se propusieron explorar la plataforma Discord como espacio de intercambio, investigación-creación colaborativa y escritura académica alternativa. En el artículo se describen los procesos de trabajo, los desafíos presentados y los resultados obtenidos, para invitar a la reflexión respecto a los límites y posibilidades del uso de redes sociales en la creación artística interdisciplinaria. Asimismo, se problematizan las prácticas y los conceptos hegemónicos sobre creación, autoría, escritura, difusión y publicación académica intentando plasmar y evidenciar tanto los procesos como los resultados del trabajo en una plataforma abierta. El proyecto formó parte del trabajo final del seminario "Lo experimental en la investigación artística" de la Universidad Nacional de Villa María (Córdoba, Argentina) y produjo una serie de obras y diálogos que fueron compartidos en la red social Discord, habilitando una instancia explícita de escritura alternativa y multimodal que comparte las tensiones entre creación, investigación, publicación y registro.

Palabras clave: Composición colectiva; escritura alternativa; interdisciplina; obra abierta; virtualidad.

Sumario: 1. Introducción. 2. Casa Abierta. 2.1 *Casa Abierta / Obra abierta*. 2.2 *Casa Abierta en diálogos compositivos*. 2.3 *Casa Abierta como investigación en artes*. 2.4. *Casa Abierta como bitácora virtual de procesos*. 3. Conclusiones.

Como citar: Frete, F. & Loza, I. (2023). Investigación, creación y escrituras académicas alternativas en una experiencia colaborativa a través de la plataforma Discord. *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 7, núm. 2, 81-96.

<https://nawi.espol.edu.ec/>

[www.doi.org/10.37785/nw.v7n2.a5](https://doi.org/10.37785/nw.v7n2.a5)

Abstract

This article analyzes and reflects on *Casa Abierta*, an artistic research carried out during 2021 by a group of artists from various disciplines who set out to explore the Discord social platform as a space for exchange and collaborative creations. The article describes the work processes, the challenges presented and the results obtained, in order to invite reflection on the limits and possibilities of the use of social networks in interdisciplinary artistic creation. It also problematizes the hegemonic practices and concepts of creation, authorship, dissemination and academic publication through an artistic proposal that sought to capture and demonstrate both the processes and the results of the work on an open platform. In this way, the project was part of a final work for the seminar "The experimental in artistic research" given at Universidad Nacional de Villa María (Córdoba, Argentina) and produced a series of works and dialogues that were shared through the social network Discord, enabling an explicit instance of alternative and multimodal writing that shares the tensions between creation, research, publishing and registration of artistic practices.

Keywords: Collective composition; alternative writing; interdisciplinary; open work; virtuality.

Florencia Frete

Universidad Nacional de Villa María
Córdoba, Argentina

florufrete@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-9494-4983>

Iris Loza

Universidad Nacional de Córdoba
Córdoba, Argentina

irisloza@live.com

<https://orcid.org/0009-0009-9953-8882>

Enviado: 15/09/2022

Aceptado: 28/02/2023

Publicado: 15/07/2023



Esta obra está bajo una licencia internacional
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

1. Introducción

Casa Abierta fue gestada como trabajo final del Seminario de Posgrado “Lo experimental en la investigación artística”, impartido en el mes de junio de 2021 por Cristina Siragusa y Mariana Mussetta desde el Instituto Académico Pedagógico de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Villa María (Córdoba, Argentina). En ese contexto, se propusieron una serie de consignas posibles para la acreditación del seminario, que invitaban a problematizar los modos de investigación en artes, y asimismo a explorar escrituras alternativas a las hegemónicas y a las tradicionalmente aceptadas en el mundo académico.

Dentro de las consignas propuestas para la realización de los trabajos finales, nuestro grupo optó por la opción que consistía en proponer un proyecto que involucre la práctica artística en el formato de algún género discursivo particular. Justificar la elección y/o reflexionar sobre los hallazgos y dificultades de la operación de pasaje genérico, ya sea en otro texto o de manera metareflexiva en el mismo formato elegido. Optamos por esta propuesta, ya que nos invitaba a abordar distintas dimensiones de la investigación en artes, explorando el diálogo y la creación artística colectiva e interdisciplinaria, al mismo tiempo que se reflexionaba sobre otras formas de escritura académica posibles desde una plataforma digital. En otras palabras, el proyecto se proponía dos objetivos: por un lado, explorar un tipo específico de investigación en arte; y por el otro, registrar esos procesos en un formato multimodal (Mussetta, 2015). Los procesos estético-experienciales, poéticos; la exploración y la reflexión, todos estos elementos, constituyen instancias simbióticas que se cruzan como una constante del proceso creativo para comunicar nuevas modalidades y dispositivos teórico-conceptuales, permitiendo que “se capture el ocurrir de las prácticas, las sensibilidades y las ideas, al tiempo que se generen y potencien debates para revisar y re-pensar lo conocido” (Mussetta & Siragusa, 2021).

La creación artística, en los contextos actuales, caracterizados por las dinámicas propias de la sociedad-red (Castells, 2002) tiene el potencial de transformar y ser transformada en diálogo con las nuevas relaciones que habilitan la comunicación mediada tecnológicamente y sus culturas participativas (Jenkins, 2009). En los últimos años se ha evidenciado una interacción simbiótica entre nuevas tecnologías, composición y trabajo colaborativo; y son numerosos los artistas que repiensen y exploran instancias de creación transformando profundamente las maneras de entender la producción artística en estos nuevos contextos híbridos (Piscitelli, 2009). Por ejemplo, en el ámbito de la composición musical, las nuevas tecnologías no sólo han abierto un vasto espectro de posibilidades de modificación del sonido y sus parámetros, interacciones entre sonido y recursos visuales, realidad virtual, instalaciones, entre tantos otros; sino que también han posibilitado la profundización de instancias de participación, desdibujando los límites entre los compositores, intérpretes y oyentes. Lo mismo puede observarse en las demás artes, y surge la posibilidad de exploración interdisciplinaria y transdisciplinaria, a partir de estas dinámicas que van proponiendo nuevos modos tanto para la creación como para la difusión de obras. Por ejemplo, las nuevas posibilidades creativas y de distribución que generan los NFT en el campo del arte digital; la participación y el consumo de *performances* en plataformas de *streaming*; o la creación a través de *software* de inteligencia artificial, entre otras muchas.

Muchas de estas propuestas participativas, que han redefinido los conceptos modernos de autor, compositor e incluso el de obra de arte, no son nuevas, toda vez que han sido desarrolladas de diversas maneras a lo largo del siglo XX, a través de las exploraciones que distintos artistas, desde las vanguardias experimentales hasta nuestros días, han llevado a cabo motivados en algunos casos tanto por deseos de ruptura e innovación como por ideologías filosóficas y políticas (Bishop, 2012). Ya entrado el siglo XXI, las nuevas tecnologías han impulsado posibilidades concretas de desarrollo artístico interactivo que han terminado por difuminar los límites entre los creadores, la creación y el público.

2. Casa Abierta

2.1 Casa Abierta / Obra Abierta

El proyecto Casa Abierta¹ se llevó a cabo en contexto de confinamiento, debido a los protocolos y medidas adoptados frente a la crisis sanitaria por covid-19, a partir del mencionado Seminario de Posgrado “Lo experimental en la investigación artística” (UNVM, Argentina). La iniciativa del proyecto consistió en explorar formas de hacer, crear, pensar y escribir en función de las posibilidades que habilitan las plataformas digitales con una comunidad de práctica de carácter fortuito, en un entorno virtual desconocido y con consignas autoimpuestas. Crear y pensar sobre lo creado; crear pensando y pensar haciendo fueron algunos de los desafíos propuestos a partir de esta experiencia artística mediada tecnológicamente. El objetivo general consistió en explorar formas posibles de interacción virtual y de composición colectiva mediante el uso de la red social Discord como plataforma; y, entre los objetivos específicos, se propuso problematizar acerca de escrituras académicas disidentes en entornos digitales analizando otros modos de colaboración artística e interdisciplinaria.

Para llevar a cabo estos objetivos, se configuró la plataforma Discord como espacio-taller donde abordar diversas propuestas creativas y abiertas, plausibles de ser exploradas entre los participantes en un intercambio creativo. Al mismo tiempo, se propuso registrar el proceso y las posibilidades que ofrece la plataforma para realizar presentaciones y comunicaciones del conocimiento académico desarrollado desde un abordaje alternativo, no convencional y multimodal; y se exploraron las posibilidades que la misma plataforma ofrece al momento de proponer y generar una muestra o un espacio al estilo de un museo digital, abierto y participativo que contribuya con la construcción del conocimiento en artes.

La plataforma Discord se caracteriza por tener un perfil atractivo para adolescentes y jugadores de videojuegos, quienes suelen establecer comunidades en los distintos canales de la red. Por lo tanto, a partir de este proyecto artístico se exploraron diversos procesos de reapropiación, resignificación y expansión de sus usos, más allá del espacio comunicativo o de la propia dinámica *gamer*, hacia una experiencia de colaboración artística. Diversas corrientes de pensamiento problematizan sobre la gamificación de nuestras prácticas educativas, cognitivas e incluso artísticas; pero en general coinciden en su conceptualización.

1 Disponible en <https://discord.com/channels/863378002402082856/863378002402082859>

La gamificación se define como el uso de elementos de juegos. La definición de gamificación excluye explícitamente a los juegos serios, la cual es otra tecnología emergente que también hace uso del juego, pero con un propósito principal distinto del de la pura diversión (Jadán-Guerrero & Ramos-Galarza, 2018, 5).

Alessandro Baricco, en su libro *The Game* (2019), analiza los efectos de la cultura *gamer* en nuestras experiencias digitales y realidades aumentadas; instancias donde los principios lúdicos de la práctica artística atraviesan todas nuestras formas de interacción. Por tanto, indagar en una red social como Discord permitió resignificar un espacio virtual *gamer* donde el juego se convierte en vehículo y herramienta de creatividad. Casa Abierta retoma el principio lúdico para la propuesta de consignas creativas. Y si bien Discord ya funciona como plataforma colaborativa, en esta oportunidad fue codiseñada como laboratorio virtual y plataforma para el intercambio y la producción artística, con el uso de sus canales para la participación activa e interactiva.

2.2 Casa Abierta en diálogos compositivos

El proceso de trabajo comenzó con una primera instancia de coproducción de consignas, co-construcción del marco teórico y definición de las salas específicas en la plataforma. Le siguió un momento de presentación individual de cada participante y otro de experimentación a partir de las consignas autoimpuestas. Finalmente, la apertura de la Casa a personas externas invitándolas a recorrerla.

A cada una de las salas creadas se le asignó un título específico según la intención de desarrollo del espacio y así la plataforma permitió resignificar las distintas categorías académicas hegemónicas en los contextos de investigación. Por ejemplo, podemos encontrar un canal llamado #fundamentación donde se intercambiaron materiales teóricos, otro llamado #metodología para desarrollar ideas acerca del método de trabajo, el canal #bibliografía donde compartir material bibliográfico (Figuras 1 y 2), etcétera.

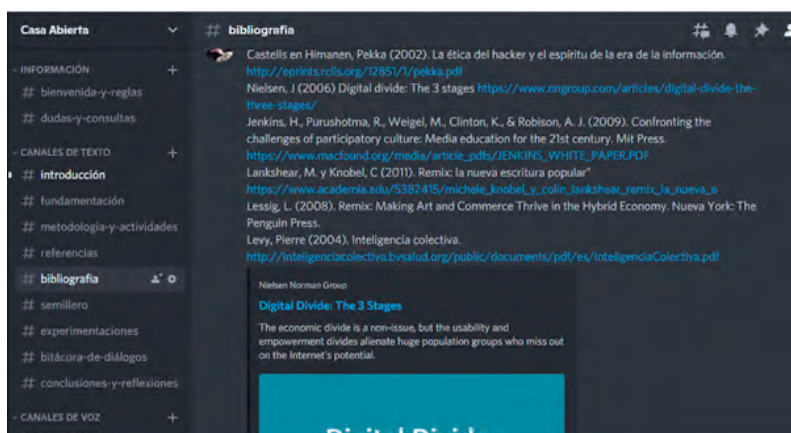


Figura 1. Captura de pantalla de #Bibliografía. Casa Abierta. Discord.

De esta manera, los visitantes de la Casa podrían encontrar los diálogos desarrollados alrededor de cada tema, sin edición de ningún tipo, y observar el trabajo del equipo destacando la importancia tanto del proceso como de los resultados obtenidos.



Figura 2. Otra captura de pantalla de #Bibliografía. Casa Abierta. Discord.

El término “Casa Abierta” surge a partir de los diálogos e intercambios del equipo alrededor del marco teórico y artístico antecedente, tomando como referencia específica *La Casa de Cristal* de Sergei Einsenstein (La Ferla, 2011) y *Obra abierta* de Umberto Eco (1992). La polisemia de la palabra “Casa” permitió un uso metafórico de la plataforma, ya que connota la posibilidad de una disposición en canales (habitaciones) que pueden ser recorridos de manera aleatoria, sin una trayectoria necesariamente lineal y que invitan a observar el proceso de trabajo y las obras resultantes generando articulaciones libres entre los contenidos. La idea de Casa surge también a partir de la dinámica de reuniones virtuales donde, a través de la pantalla, cada integrante abre su casa a los demás, comparte parte de su intimidad y es, a su vez, parte de una simultaneidad espacial virtual, “cristalina”, que funciona como recorte o selección de lo que se muestra a los demás, el espacio para la “extimidad” (Sibilia, 2008) y la posibilidad de completar el imaginario de identidad de las personas (desconocidas) que vemos por la pantalla.

El concepto de “simultaneidad” se hace presente también como metáfora, en el hacer y en los diálogos. Simultaneidad que se evidencia en cada encuentro, ya que cada participante está en un lugar distinto, pero a la vez en un mismo espacio virtual donde coexisten realidades al mismo tiempo. De esta manera, los participantes y sus propias casas son los *performers* de esta experiencia que es a la vez obra abierta y espacio contenedor, retomando a Bauman (2007), una obra “líquida”, inacabada, en un proceso constante de iteración investigativa que transcurre en un devenir procesual. Esta experiencia permitió explorar la plataforma y su despliegue de intertextualidades que se presentan como espacios

y no espacios, los no lugares, en términos de Byung-Chul Han (2013), que señalan el desafío de construir artísticamente a través de encuentros aleatorios y fortuitos.

El nombre del proyecto también alude a sus elementos constitutivos: por un lado, la resignificación de la casa como espacio para la creación en el contexto de pandemia; y, por el otro, la apertura a la posibilidad de creación de obras cuya estructura permite modificaciones y cambios por parte de los participantes. La casa es el disparador y la metáfora a partir de la cual se van entretejiendo estos diálogos; y a la vez, es intimidad que se comparte (virtualmente) al abrir nuestro espacio, nuestro taller, nuestro rincón en el mundo.

Durante la pandemia del covid-19, muchos artistas se vieron ante el desafío de repensar sus prácticas desde sus hogares, fomentando la colaboración a través de las posibilidades que las tecnologías de la comunicación permitían. Para los músicos, por ejemplo, implicó desafíos concretos al no poder realizarse ensayos o prácticas de conjunto en simultáneo con otros músicos, para artistas visuales conllevó la recontextualización de iniciativas en ámbitos digitales, para las artes performáticas se plantearon alternativas de streaming, entre otras soluciones y diversas propuestas que permitieran dar continuidad a la labor artística bajo los nuevos límites impuestos por la crisis sanitaria.

2.3 Casa Abierta como investigación en artes

El equipo participante de Casa Abierta estaba conformado por personas radicadas en diferentes ciudades del mundo (Carlos Paz, Rosario, Bariloche y Ushuaia en Argentina, y York en Inglaterra), provenientes de distintas disciplinas (música, artes visuales, grafiti, muralismo, performance y teatro) y ninguno de ellos se conocía previamente entre sí. El perfil interdisciplinario del equipo permitió indagar en formas de co-construcción, intercambio y composición artística mediadas tecnológicamente y desde abordajes diversos. Es por esto que se buscó observar particularmente a través de qué espacios digitales y formas de interacción se podrían generar instancias de composición y escritura colectiva, enmarcados en la “perspectiva de la acción” también identificada como “la inmanencia de la acción”, con la cual Borgdorff (2010) reconoce

la práctica del artista como el núcleo que genera el conocimiento artístico relevante. En este contexto se propone la investigación creativa como una metodología caracterizada por la hibridación del rol del artista investigador, quien emplea el método propio de su disciplina creativa y otras herramientas con el fin de realizar un proceso de investigación que arroje dos resultados: la obra de arte y la sistematización del proceso (Daza Cuartas, 2009, 2).

Para responder a la consigna propuesta en el trabajo final del seminario, se optó por un género discursivo multimedial, interactivo y transmedia, que fue la plataforma misma. En otras palabras, la plataforma es tanto la obra en sí como contenedora de obras y reflexiones alrededor de ella.

Otro de los intereses fue indagar sobre cómo estos medios y espacios digitales permitirían un tipo particular de creación artística. En esta dirección, se tomó el paradigma de investigación artística como práctica, y la práctica artística como generadora de conocimiento, es decir, la producción como investigación. Borgdorff (2010, 10) identificó a la investigación en artes como aquella que

no asume la separación de sujeto y objeto, y no contempla ninguna distancia entre el investigador y la práctica artística, ya que ésta es, en sí, un componente esencial tanto del proceso de investigación como de los resultados de la investigación. Este acercamiento está basado en la idea de que no existe ninguna separación fundamental entre teoría y práctica en las artes. Después de todo, 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. De ahí que la investigación en las artes trate de articular parte de este conocimiento expresado a través del proceso creativo y en el objeto artístico mismo.

Espíritu Zavala se acercó al fenómeno del arte con una perspectiva híbrida, concibiéndolo como “educación-arte-investigación”. Observa que tal perspectiva

enmarca los tipos de aproximación realizados en esta área de conocimiento: investigación sobre el arte, investigación para el arte, e investigación en el arte. Este último concentra la mayor intensidad del debate por distintas razones, una de ellas estriba en que el artista asume el rol de investigador de su propia práctica, utilizando al mismo tiempo tanto los métodos propios de su disciplina, como otras herramientas indispensables para el seguimiento del proceso. Esta mirada acepta la cercanía entre el objeto y el sujeto, entre el investigador y la práctica artística (Espíritu Zavala, 2014, 63).

A partir de este paradigma, se reflexionó acerca del lenguaje metatextual en la comunicación de la investigación en artes. Al presentarse en la misma plataforma un diseño de trabajo y la interacción del equipo diseñándolo, se asume también que no hay una separación estricta entre el sujeto y el objeto, o entre la investigación, la escritura y la práctica artística, y de esta manera, el resultado es tanto el conjunto de obras dialógicas como la sistematización del proceso. Asimismo, las nuevas prácticas y textualidades que problematizan los modos tradicionales de escritura en contextos académicos, abren nuevas posibilidades de comunicación y divulgación de las investigaciones y los conocimientos derivados de ellas.

Estas escrituras comparten el hecho de subvertir de manera estratégica las convenciones genéricas hegemónicas, y al hacerlo pueden volverse meta-reflexivas, en tanto textos ostensiblemente autoconscientes; icónicas, ya que a menudo toman la forma de aquello sobre lo que versan; performativas, dado que en ocasiones el texto no sólo dice sino que emula al mismo tiempo aquello que dice; y multimodales, debido a que suelen desplazar la supremacía de las palabras y se constituyen en la combinación de recursos semióticos diversos (Mussetta & Siragusa, 2021).

Desde este paradigma, Casa Abierta puede funcionar como ejercicio de escritura multimodal y alternativa, en tanto que permite visibilizar las tensiones propias entre la investigación-creación y resignificar un tipo de escritura académica que abarca su dimensión tanto comunicativa como de dispositivo para la experiencia estética en sí misma. En consecuencia, para la entrega del Trabajo final del Seminario no optamos por un género discursivo tradicional, sino que lo hicimos mediante una presentación digital en Prezi que contenía un resumen de lo realizado y una invitación a recorrer interactivamente el Discord, por lo que la misma entrega del trabajo final fue la plataforma. Queda abierta la interrogación respecto si este tipo de propuestas pasan a reemplazar el rol del *paper* en la investigación científica, o si constituyen una alternativa que busca abrir nuevos caminos y formas de producción y circulación del conocimiento. De hecho, el ejercicio que constituye la escritura del presente artículo pasa a formar

parte del entramado transmedia por donde circula el proyecto de Casa Abierta, una experiencia que va recorriendo modos, formatos y plataformas, adaptando y adoptando las particularidades que cada medio propone. En su metatextualidad, este artículo reflexiona sobre sí mismo y sobre su condición o no de traducción de una escritura académica alternativa.

Respecto al uso de Discord, la plataforma era novedosa para todos los participantes y, de alguna manera, confluyeron las dinámicas propias de los talleres, laboratorios artísticos y residencias donde se prioriza un contexto de reflexión, producción e intercambio permanente. La experiencia permitió explorar un tipo de exposición y presentación que retoma los principios del museo digital, los archivos o repositorios, vinculando las diversas disciplinas, sus procesos, bibliografías, etc. para la investigación y la producción. En algún sentido, bajo las posibilidades de la plataforma, se trabaja con una lógica de archivo (Guash, 2005) por el uso de sus recursos: la fragmentación, acumulación, secuencialidad, serialidad, porque recurre a la colección y la repetición, y por la voluntad de guardarlo todo. Cada reflexión, pensamiento, producción, material de referencia es compartido en el canal correspondiente, todo se va guardando, sin editar, cual bitácora, conformando un espacio-collage que da cuenta de los devenires del intercambio y fortalece la producción de conocimiento colaborativo y la inteligencia colectiva, en términos de Levy (2004).

Las dinámicas de trabajo resultaron devenires de las apropiaciones de estos “documentos” compartidos que se convirtieron en materia prima de nuevos trabajos dando la posibilidad de reinterpretarlos infinitamente en un bucle creativo que genera constantemente nuevas narraciones.

Lo que demuestra la naturaleza abierta del archivo a la hora de plantear narraciones es el hecho de que sus documentos están necesariamente abiertos a la posibilidad de una nueva opción que los seleccione y los recombine para crear una narración diferente, un nuevo corpus y un nuevo significado dentro del archivo dado (Guasch, 2005, 158).

Y, a su vez, no hay una forma definitiva, no existe secuencialidad ni linealidad, las consignas pueden seguir generándose indefinidamente, lo que da una condición de trabajo inacabado o siempre en proceso. Esta lógica de colección de imágenes, palabras, textos y en general fragmentos yuxtapuestos se conciben más bien como “un proyecto abierto y susceptible de múltiples combinaciones, como un álbum de hojas movibles o, pensado en clave digital, como registros de una base de datos archivados en carpetas temporales” (Guasch, 2005, 161).

Bajo estas condiciones, cada una de las consignas propuestas permitió explorar una iniciativa o desafío artístico específico. Entre esas líneas de interés se destacaron el *remix* (Knobel, M., & Lankshear, C., 2011) y las posibilidades de creación a partir del material del otro, las dinámicas interdisciplinarias, las creaciones iterativas y los retratos a través de las pantallas. Se abordaron las consignas propuestas de manera dialógica, generando interacciones entre los disparadores artísticos y se habilitaron espacios para elaborar respuestas que interactuaran de alguna manera con el lenguaje del otro. Esta dinámica responsorial permitió generar un espacio para explorar los procesos de apropiación, reapropiación, remix

(Lessig, 2008), transpolación y traducción entre los distintos lenguajes y disciplinas. Una propuesta visual pudo ser el disparador de una composición musical o un video arte, y viceversa, permitiendo el diálogo entre las fronteras de las disciplinas artísticas, buscando los elementos en común, los métodos y los conceptos que pudieran trasladarse y adquirir diversas representaciones e interpretaciones en cada práctica artística. Este proceso fue posible al abordar las obras desde un lugar flexible que habilita la incorporación de la mirada del otro. Por eso, se compartieron composiciones pensadas desde un carácter versátil y en proceso, plausibles de ser resignificadas en otros contextos para desarrollar, de manera muy concreta, un abordaje creativo a partir de la colaboración y el diálogo artístico.

Por otro lado, a partir de estas dinámicas de apropiación e intervención, sea en el lenguaje que fuere (música, escritura, pintura, dibujo o video), se evidencia una copresencia de imágenes y rastros, la superposición del material de origen con los nuevos indicios del nuevo autor (unas veces más evidentes que otras), como capas superpuestas de información nueva y antigua. Se podría decir que de esta forma se conforma un palimpsesto por aquella característica de grabar de nuevo sobre algo anterior. Esta copresencia de lo nuevo sobre lo antiguo, de capas y rastros reintervenidos, genera una idea palimpséstica en ese proceso cíclico, inacabado, donde siempre hay posibilidades de volver a intervenir.

2.4 Casa Abierta como bitácora virtual de procesos

La propuesta específica de Casa Abierta consistió en ensayar diversas formas de composición a partir del intercambio con los otros participantes. Las composiciones de formas abiertas son un formato ideal para este tipo de experiencias, ya que permiten desdibujar la linealidad de la narración, partir desde distintos lugares para comenzar a crear y componer en diálogo a partir de las propuestas de los otros. La multicondición o condición híbrida asignada a la plataforma permitió pensarla como casa, laboratorio, conversatorio, proceso, herramienta, registro, cual libro o bitácora virtual habilitante de ensayos y diversas instancias de apropiación.

Como metodología, se generaron distintas instancias de intercambio planteadas como espacios y consignas. Un primer espacio de #semillero donde cada participante, a modo de presentación, compartía una obra o conjunto de obras para mostrar su recorrido artístico y que, a su vez, se convertía en disparador para los nuevos trabajos de los demás integrantes. En este primer intercambio se presentaron composiciones musicales, pinturas, dibujos (autorretratos), escritos y video de una performance. La posibilidad de compartir los trabajos y experiencias previas de cada uno permitió conocer los respectivos lineamientos estéticos de trabajo e intereses específicos. En este mismo proceso también surgieron indagaciones sobre la casa abierta y la posibilidad de compartir la intimidad o reflexionar sobre la curaduría de lo que se comparte, o no, en una videollamada, y se realizaron apreciaciones de los trabajos de los demás rescatando elementos distintivos de cada uno (Figuras 3, 4 y 5).

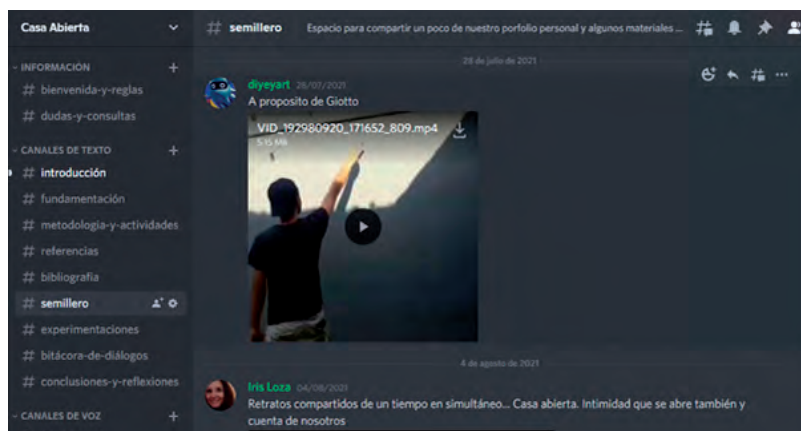


Figura 3. Captura de pantalla de #Semillero. Casa Abierta. Discord.

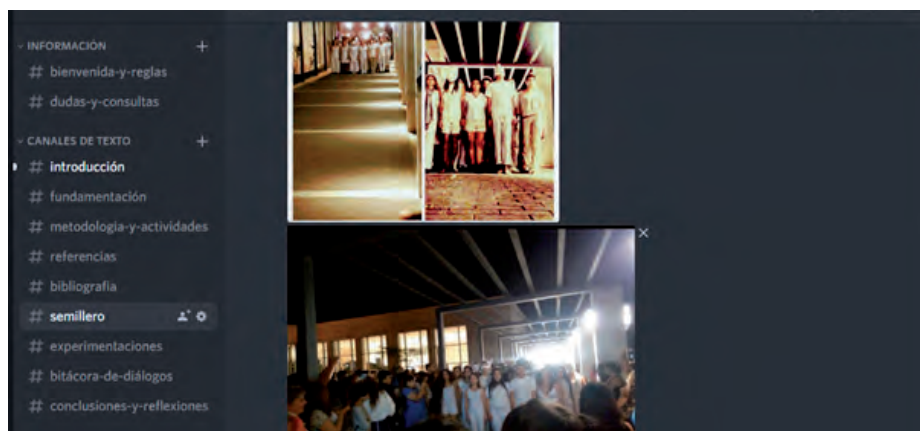


Figura 4. Otra captura de pantalla de #Semillero. Casa Abierta. Discord.

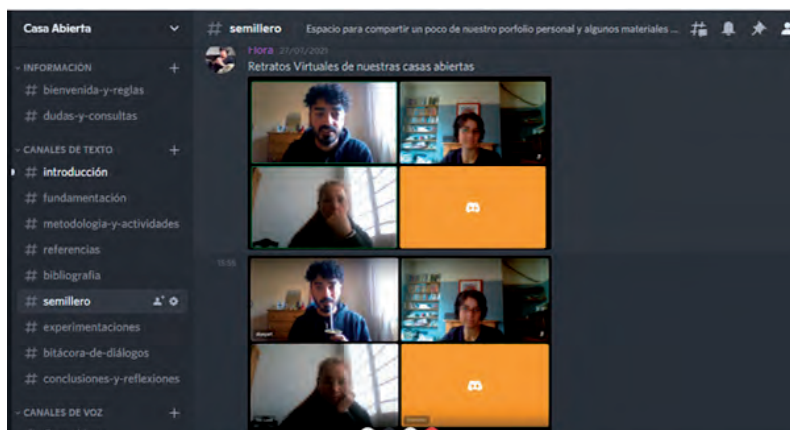


Figura 5. Y otra captura de pantalla de #Semillero. Casa Abierta. Discord.

En un segundo espacio, la sala de #experimentaciones, cada participante proponía abrir a los demás una obra propia ya acabada, y también un boceto de obra. El boceto podía ser un fragmento, algo modular, un dibujo, un gesto, una frase musical, algo que permitiera a los demás articular con diferentes lenguajes y recursos. A partir de cada propuesta, los demás integrantes podían responder con una producción. Cada consigna fue formulada de la siguiente manera:

- Consigna 1:
 - a) Seleccionar una obra propia acabada, para re-abrirla a los demás, compartirla y habilitar diálogos creativos a partir de ella.
 - b) Tomar un elemento de la obra ajena compartida y crear algo a partir de ella en una textura responsorial, dialógica o *remix*.
- Consigna 2:
 - a) Seleccionar un boceto, una idea de obra, un gesto propio, compartirlo y habilitar diálogos y recreaciones, variaciones, respuestas a partir de ella.
 - b) Experimentar creativamente a partir de los bocetos del otro para crear una propuesta nueva.
- Consigna 3:
 - a) Seleccionar algún *print* de pantalla de alguna de las reuniones virtuales del grupo, y a partir de esa imagen generar una propuesta creativa.

Los participantes respondieron a la primera consigna presentando una canción, una pintura en acrílico sobre bastidor, un extracto de una *performance* y una pintura en una técnica mixta sobre madera. Las respuestas a esos disparadores incluyeron dibujos, improvisaciones musicales y fotografías sobre variaciones en montajes collages. De alguna manera, las respuestas cubrieron una variedad de técnicas y formatos que permitieron observar la diversidad de abordajes.

La segunda consigna fue respondida con un texto-boceto para una obra de teatro, una pintura en acrílico sobre bastidor, un fragmento audiovisual, y un boceto en dibujo de autorretrato psicológico. Y las respuestas a esas obras también incluyeron una variedad de exploraciones donde cada participante se enfocó principalmente en su disciplina para desarrollar alguna de las ideas tomadas del disparador. Por ejemplo, algunas de las respuestas retoman los movimientos, las formas, el ritmo, los colores, las simetrías, etc. resultando en improvisaciones musicales, dibujos, variaciones sobre edición fotográfica digital, montajes collage y video.

Por último, se propuso una consigna relacionada con la interacción virtual y los retratos generados en esos diálogos a la distancia. Cada participante tomó una imagen a elección en base a diversos *prints* de pantalla que se fueron tomando a lo largo de las reuniones. De cada una de las imágenes elegidas se realizaron propuestas que se tradujeron en una composición audiovisual, variaciones sobre edición fotográfica digital, e intervención digital sobre *print* (Figuras 6 y 7).

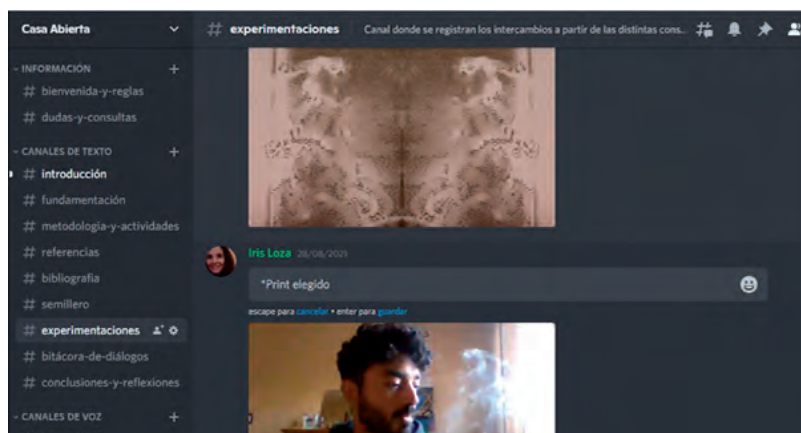


Figura 6. Captura de pantalla de #Experimentaciones. Casa Abierta. Discord.

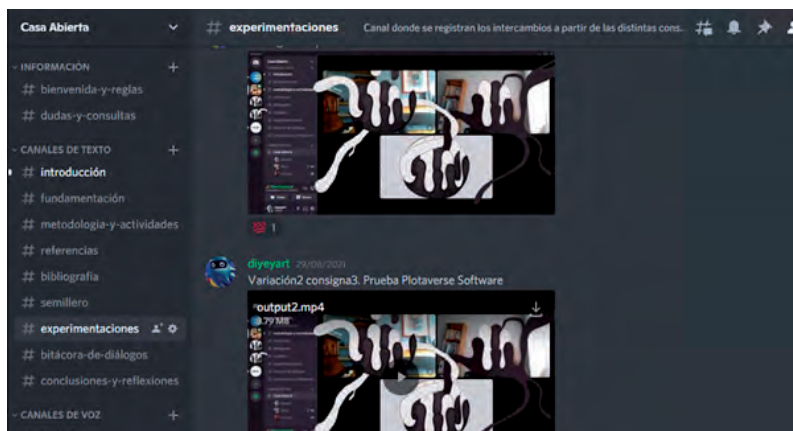


Figura 7. Otra captura de pantalla de #Experimentaciones. Casa Abierta. Discord.

3. Conclusiones

A partir del uso de la plataforma Discord fue posible comunicar la complejidad del proceso y los resultados de nuestra investigación en las diversas salas y sus vinculaciones. Esto se logró tanto a través de los distintos recorridos y espacios de la “Casa” como a través de los diálogos verbales y artísticos que se fueron generando. La plataforma y la propuesta fueron dialogando a través del intercambio, los chats o las respuestas de nuestras producciones artísticas. Las tres consignas propuestas fueron el comienzo de una serie de interacciones que podrían ser mucho más largas y profundas. De hecho, el trabajo demostró que es posible crear este tipo de comunidades de práctica artística, albergando un potencial para generar diversas ideas y consignas que se podrían explorar a partir de los límites existentes (tiempo, tecnología). Asimismo, quedaría mucho para trabajar desde el mismo Discord, utilizando algunas opciones que da la plataforma respecto a crear roles o generar intercambios con consignas, *hashtags*, etc.

En los resultados de la producción se evidencia la simultaneidad como metáfora e hipertexto, mediante una experiencia que invita a recorrer una cartografía que se va superponiendo y diversificando en distintos recorridos posibles, como montaje múltiple. Las producciones artísticas se exhiben y pueden ser visitadas como en un bazar (Raymond, 1997), generando una representación palimpséstica donde no hay una linealidad propuesta, sino que las distintas capas de información se van agregando y superponiendo en un proceso cíclico autogenerado.

Los aprendizajes de este intercambio (inter y trans) disciplinar fueron múltiples. Por un lado, la posibilidad de explorar diferentes tipos de vinculaciones a partir de la mediación tecnológica como así también de dejar en evidencia la diversidad de los abordajes en base a una misma idea y la creación a

partir de los límites y las posibilidades personales. Por el otro, la apertura de nuestra cotidianidad a los demás, y la posibilidad de generar a partir de ella toda una serie de producciones atravesadas por la mirada propia y ajena. Y, finalmente, la construcción de una comunidad de práctica y reflexión, como espacio para la producción artística, la investigación y la escritura académica alternativa en los nuevos contextos híbridos y digitales que habitamos.

Casa Abierta también permitió ensayar un tipo de escritura divergente, que escapa de los límites y de las categorías convencionales, a través de un formato multimodal y transmedia. La producción y su comunicación establecen una relación simbiótica ya que, si bien es posible traducir lo producido en un formato académico convencional, la propuesta plasmada en la misma red social habilita nuevos sentidos y diálogos en la construcción de ese conocimiento. Para la investigación en artes, estas innovaciones en la escritura académica permiten incorporar la praxis, su metarreflexión y su devenir de manera más visible y, en ese sentido, cuenta con la ventaja de poder establecer otro tipo de diálogos con el lector/oyente/usuario. Por lo tanto, se presenta una escritura académica alternativa, que retoma las categorías convencionales y características de una estructura hegemónica (introducción, fundamentación, marco teórico, bibliografía), pero resignificándolas en un contexto abierto, que transforma su matriz en un collage, en una experiencia artística, y que es a su vez obra, problematizando los límites entre arte y academia. En este sentido, no hay respuestas unánimes o acabadas; no hay argumentos categóricos en favor o en contra de este tipo de formato, sino, por el momento, un impulso de exploración que traza un camino, abriendo un horizonte de posibilidades que invita a repensar y a resignificar los modos de comunicación y construcción de investigación en arte, mediante nuevos medios digitales.

Referencias bibliográficas

- Baricco, A. (2019). *The Game*. Madrid: Anagrama.
- Bauman, Z. (2007). *Arte, ¿líquido?* Madrid: Sequitur.
- Bishop, C. (2012). *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Verso: London.
- Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en Artes. *Cairon. Revista de Ciencias de la Danza*, 13, 24-46.
- Castells, M. (2002). Informacionalismo y la sociedad red. En P. Himanen (Autor). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información* (pp. 110-124). Barcelona: Destino.
- Daza Cuartas, S. (2009). Investigación-creación. Un acercamiento a la investigación en las artes. *Plumilla Educativa*, 6 (1), 73-79.
- Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Buenos Aires: Planeta-Agostini.
- Espíritu Zavala, M. P. (2014). Aproximación a un proyecto de investigación en arte: "Navegar en el tiempo". *Tercio Creciente*, 5, 61-66.
- Guasch, A. (2005). Los lugares de la memoria: el arte de archivar y recordar. *Materia. Revista internacional d'Art*, 5, 157-183.
- Han, Byung-Chul. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder.
- Jadán-Guerrero, J. & Ramos-Galarza, C. (2018). Metodología de aprendizaje basada en metáforas narrativas y gamificación: un caso de estudio en un programa de posgrado semipresencial. *Hamut'ay. Revista de divulgación científica de la Universidad Alas Peruanas*, 5 (1), 84-104. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v5i1.1560>
- Jenkins, H. (2009). Enabling participation. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* (pp. 5-14). Chicago: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8435.001.0001>
- Knobel, M., & Lankshear, C. (2011). Remix: la nueva escritura popular. *Cuadernos Comillas*, 1, 105-126.
- La Ferla, J. (2011). La Casa de Cristal. Sobre el proyecto de Sergei Eisenstein. *La Tempestad*, 79, 92-103.
- Lessig, L. (2008). *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. Nueva York: The Penguin Press.
- Levy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Washington: Organización Panamericana de la Salud.
- Mussetta, M. (2015). La ficción multimodal: breve recorrido teórico y principales supuestos actuales. En C. Saleme (Ed.). *De la imaginación a la representación* (pp. 100-122). Bahía Blanca, Argentina: Editorial de la Universidad Nacional del Sur Ediuns.
- Mussetta, M. & Siragusa, C. (2021). *Seminario de Posgrado. Lo experimental en la investigación artística*. Villa María, Argentina: Universidad Nacional de Villa María.
- Raymond, E. (1997). *La Catedral y el Bazar*. Rescatado de <https://biblioweb.sindominio.net/telematica/catedral.html>

Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*.

Buenos Aires: Santillana.

Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

Reseñas curriculares

Florencia Frete es egresada de la Licenciatura en Composición Musical de la Universidad Nacional de Villa María (Argentina), y realizó un Master en University of York, explorando música folklórica latinoamericana y lenguajes contemporáneos. Actualmente, está cursando la Especialización en TICs y Educación Superior de la UNVM, e integra grupos de investigación en artes estudiando performance, memoria y prácticas colaborativas. Su eje de investigación se basa en los diálogos inter y transdisciplinarios entre prácticas artísticas y tecnologías interactivas y participativas. Como intérprete, ha participado en diversas agrupaciones de música popular, jazz y coros. Ha escrito música para solistas, dúos, ensambles, banda y orquesta, que ha sido interpretada en Argentina, Colombia, Estados Unidos e Inglaterra. Ha acompañado su carrera artística con proyectos educativos y de gestión cultural.

Iris Loza es música y artista visual. también es profesora de música y directora de coros. Licenciada en Pintura y Licenciada en Grabado por la Universidad Nacional de Córdoba (Argentina) y Técnica Universitaria en Artes del Fuego por la Universidad Provincial de Córdoba (Argentina). Participa en el Coro Polifónico de la Provincia de Córdoba. Actualmente, integra el equipo de investigación "Desde el Dibujo. Procesos y Prácticas de Dibujo en el Campo Ampliado del Arte Contemporáneo. Estudios de Casos", con el que ha realizado numerosas acciones y ha coordinado diversas actividades artísticas abiertas al público, en espacios como el Museo Evita-Palacio Ferreyra, el Museo Genaro Pérez, entre otros. También se desempeña como profesora adscripta en la Facultad de Artes de la UNC. Ha investigado y dictado cursos sobre Grabado no Tóxico y Exploraciones del color en el cobre bajo la acción del fuego directo. Ha participado en diversos colectivos creativos, en salones y en muestras.

