

## DANIEL GARCIA ANDUJAR

1. Informazio eta komunikazioko teknologien eraginez, globalizazioaren ondorioek eragin eraldatzaile ukalezina izan dute, pentsatzeko eta jarduteko molde zaharrak eraisten ari diren heinean. Zalantzarik gabe, ondasun sinbolikoen produkzio, transmisio eta bereganatze prozesuen birformulatze baten aurrean gaude, eta horrek subjektibotasuna eraikitze eta gizartea antolatze ere duen birplanteatzera garamatza. Haustura argi bat suma dezakegu denbora eta espazioaren esperimentazioaren eredu linealean, baita egiletza edo jabego intelektual eta industrial bezalako kontzeptuetan ere. Nortasun banako zein kolektiboen birpentsatze bat bizitzen ari gara, kultur aniztasunezko eta askotarikotasunezko testuinguru berriari jarraiki, eta hori krisialdian jartzen ari da irudikapen sistema klasikoak eta estatuzkoari lotutako kultur birsortze ereduak. Halaxe da, teknologia berrien bilakaerak gai egiten gaitu gauzak beste era batean formulatzeko, eta bitarteko berriak ekartzen dizkie prozesuari eta zenbait kultur ondasun eta zerbitzuren ekoizpen sistemari, baita informazioa banatu eta transmititzeko moduei ere. Aldaketa bat sumatu dugu lan eta ikasketa kolektibozko zenbait prozesutan, halako hierarkia meritokratiko bat sortu delako, onura kolektiboaren aldeko banakako ahaleginetan eta pertsonen arteko harremanetan oinarritua, zeinak laguntzen ari baitira gizateriaren historiako instituzioetatik kanpoko truke, berrikuntza eta sorkuntzarako espazio kolektibo handienetako bat sortzen. Aldaketa prozesu estrukturalak eta funtsezko eraldatze prozesuak ikusten ari gara, ekintza soziala eta giza esperientzia erremediorik gabe moldatzen ari direnak eta eragina izaten ari direnak -ezin bestela izan- artista banako zein taldeen lan prozesuan, gure gizartean ia-ia eremu guztietan gertatzen ari den legez. Zentzu horretan, hezkuntza ez da salbuespena.

2. Erabateko ezjakina naiz hezkuntza arautuari dagokionez; ni neroni ez naiz sekula aritu ikasle moduan inongo unibertsitatetan eta ez dut ikusizko arteen inguruko irakaspen arautu espezifikorik hartu, eta horregatik nire jarrera hezkuntza testuinguru horien gainean eszeptiko samarra da. Une honetan nahiko zaila egiten zait, edozeinetara ere, kultur sektore erabat autonomo batez hitz egitea. Baina ez bairik ez dago hori izango dela ebatzi beharreko ezezagun handietako bat. Aztertzaile gehienentzat, testuinguru digitalak izango dira etorkizun hurbileko ikasketa ingurunea, egokiak izan edo ez izan, belaunaldi gazteagoek lehentasun argia ematen baitie inguru horiei. Arazoaren ebazpena iristeko, ordea, dikotomia zail bat ebatzi behar da: “heldu analogikoen” belaunaldiak saiitzen ari dira inposatzen “digital jaiok”, belaunaldi berriek, ulertzen ez duten bizimodu bat, hezkuntza sistema bat, sistema hierarkiko bat, erakunde batzuk eta bizikidetzarako arau batzuk. Hezkuntza sektorea -eta hemen gizarteko sektore zabalagoez mintza gintezke- usadio eta ohitura, desafio eta eraldatze berri horietara moldatzea erronka handia da nola hezitzailearentzat hala dagokien erakundeentzat. Erronka horri aurre egin behar zaio arte irakaspenen ikusmolde berri baten garapena errazteko helburuarekin, eskulan immaterial batentzako eta jarrera berritzaile eta ekintzaile bati esker garatutako ikerketarako azpiegitura batekin, eta agertzen ari diren heziketa tresna berrien ekoizleengan arreta ipinita, une honetan oso urrun baitaude hezkuntza mundu tradizionaletik. Erronka horretan izango dira paradoxak eta kontraesanak. Paradoxa: estrategia berriak eraikitzea irudikapen esparru gero eta lausoagoa duten ekimen kultural eta teknologikoak sustatzeko. Kontraesana: kultur prozesua nahitaez mantso doa, eta garapen teknologiko eta sozialaren erritmoa, berriz, eromenezkoa da. Gero eta zailagoa izango da iraunkorraren, fisikoaren,

presentzialaren edo partikularraren kontzeptua onartzea, eta litekeena da gune hibrido edo aldi baterakoak nagusitzea. Ikusizko arteen irakaskuntzak jokabide alternatibak eskaini behar ditu, eta konfrontazio eta kritikarako guneak zabaldu; urrundu egin behar du arte munduaren ikuspegi zurrunezi eta inguratzen gaituen munduaren ikusmolde dimentsiobakar, instrumentalizatu eta telegidatu batetik.

3. Niretzat, arte praktika eta ezagutza sortzeko prozesuak oso estuki lotuta daude informazioa transmititzeko prozesuei, prozesu kultural kolektibo beraren parte diren aldetik. Aurre egin behar diogun bezalako mundu izugarri korapilatsu baina biziki komunikatuak lankidetzarako prozedura konplexuak eta egite kolektiboaren didaktika bat behar ditu. Gure gizartea, ekonomia eta kultura eskuarki sormena mugatu, artistaren lana bahitu eta manipulatu eta haien energia konfrontazio antzura eta etsipenerantz desbideratzen duten interes, balio, instituzio eta irudikapen sistemen gainean daude eraikita. Arte praktikak, boterearen konfigurazio horiek agerian uzten interesatua, gizarte harremaneko mekanismoak finkatu behar ditu, epe luzeko eragina segurtatzen lagunduko dutenak eta beren diskurtsoa arte publikoari eta instituzioari berari mugatutako esparruetatik haratago eramatea ahalbidetuko dutenak. Ezin da gizatiarraren eta zerutiarraren inguruan argitu beharreko kontuak airatzera mugatu besterik gabe, ezta estrategia estetiko huts edo merkatuzkoak jarraitza ere, baizik eta konprometitu egin behar du joko-arauak lan eta lankidetzara metodoak aurkituta -sarri askotan beste banakakoekin edo talde sozialekin batera- aldatu nahi dituen prozesu sozial eta politiko batean, halako irrikaz espero den aldaketa hori azken helburu hartuta. Artistak, bere espezifikotasunaren baitan, gizartean duen funtzioa birdefinituz hasi behar du aldaketa horrek. Nik uste prozesu horrek jakinarazia eta partekatua izan behar duela; horregatik, ez dut ulertzen alderdi formalen eta ustez didaktiko edo hezkuntzazkoen artean bereizten duen arte praktika bat. Jatorrizko kontzeptuak ideia orokor baten parte izan behar du, zeinean *workshop* delakoak eta erakusketa publikoa helburu beraren parte baitira. Artistaren langunea aldi berean bada gune multzo bat, ez nahitaez fisikoak ez batuak direnak, eta bertan lan egiten da, ikertu, ospatu, bisitatu, kontsultatu eta trukatu egiten da, bilerak egiten dira edo eztabaidatu egiten da sistema konplexu baten barruan. Haustura prozesu bat gailentzen da, arte irakaskuntzaren ikusmolde klasikotik izaera prozesual, analista, informatzaile, kritiko edo aktibista den batera doana, errealitate batean eta erantzun logiko moduan orain bertan aurkitzen den egoera baten aurrean. Esperientzia ireki horretan partekatu egin daiteke, ikasi edo ekarpenak egin, espazio sozial ireki baten eta esperientzia kolektiboaren ideia posiblea da, eta era berezian azpimarratzen da trukearen, elkarlanaren eta hierarkiarik gabeko esperientziaren ideia horizontal hori. Informazioa eskura izatea funtsezkoa da ezagutza sortzeko.

**Daniel García Andujar** Technologies To The People® delakoaren sortzailea da, <http://www.irational.org/ttpp/primera.html> eta beste zenbait proiektu sortu ditu, hala nola e-barcelona.org, <http://www.e-barcelona.org/>; e-valencia.org, <http://www.e-valencia.org/> ; e.sevilla, <http://www.e-sevilla.org/>

CC

*Artikulu hau Attribution-NonCommercial-ShareAlike gisako Creative Commons lizentzia baten mende dago. Testuak nahiz itzulpenak kopia, banatu eta*

*jende aurrean erakuts ditzakezu irabazi asmorik gabe baldin bada. Horrez gain,  
hemendik eratorritako lanik sortzen baduzu, lizentzia beraren mende egin behar duzu.  
Lizentzia osorik irakurri nahi baduzu:*

[http://creativecommons.org/license/index\\_html?lang=eu](http://creativecommons.org/license/index_html?lang=eu)