

III EVENTO TEÓRICO «PRÁCTICA ARTÍSTICA E INDAGACIÓN CREATIVA». 14 BIENAL DE LA HABANA-INSTITUTO SUPERIOR DE ARTE (ISA)

por Margarita González Lorente,
Curadora en el Museo Nacional de Bellas Artes

La segunda jornada del III Evento teórico «Práctica Artística e Indagación Creativa», que forma parte de la 14 edición de la Bienal de La Habana, tuvo lugar el martes 23 de noviembre de 2021, en el Cine 23 y 12. Los inicios fueron para el panel titulado «Tesisura de nube para la imagen que arde», moderado por el Dr. Ramón Cabrera, historiador del arte y profesor de la Facultad de Artes Visuales del ISA; e integrado, además, por el Dr. Federico López, historiador del arte y docente de la Universidad de Santiago de Compostela (España), y la MSc. Anabel Caraballo, historiadora del arte y profesora de la Facultad de Artes Visuales del ISA.

En este primer momento, iniciado por el Dr. Federico López, se trataron temas relacionados con la investigación dentro de la creación artística y su vínculo necesario con la ciencia. Se comentó que en nuestro arte contemporáneo a veces se discursa sobre el propio arte y la diversidad en el mundo de la imagen. Para ilustrar los temas abordados, se proyectaron varios ejemplos de artistas. La profesora Anabel Caraballo habló acerca de su experiencia frente a los estudiantes, que son nuestros creadores, y de su opinión sobre la metodología de la investigación como un proceso artístico. El concepto de la investigación en el arte puede resultar controvertido, pues tiene muchas aristas.

Se habló en torno a cómo los artistas utilizan, para llegar a su obra, distintos procesos de investigación, en los que se pueden encontrar la hipótesis, las estructuras investigativas cerradas o abiertas y los necesarios intercambios con otras ramas del saber. La investigación en el arte se debe ver como un proceso abierto, en construcción, que se nutre hoy de nuevas metodologías. Se debatió, además, acerca de lo que era más importante, si los procesos o los resultados. Como conclusión, el profesor Ramón Cabrera comentó que el artista, al hacer una pieza, investiga y que el resultado es la obra.

Seguidamente, se realizó un panel con profesores españoles de la Universidad de Santiago de Compostela y representantes del ISA, de la Facultad de Artes y Letras (Universidad de La Habana) y del Museo Nacional de Bellas Artes, en el

[1]

que se presentó al proyecto Yucunet, que se propone llevar a cabo una maestría internacional en Arte Contemporáneo y Gestión Cultural. En el mismo están implicadas las instituciones antes mencionadas, así como universidades e instituciones de México y Portugal.

Posteriormente, el Dr. Federico López explicó su ponencia «Sobre el papel de las concreaciones en el antropoceno». Comentó su experiencia de la visita al Taller Chullima, liderado por el artista Wilfredo Prieto. El profesor abordó diversos conceptos y temas como el juego de identidades, la pluralidad, los acontecimientos, el sujeto y el objeto. Por otra parte, Arantxa Pérez, profesora de Universidad de Santiago de Compostela, presentó «Los videojuegos como herramientas creativas y de diseño en arquitectura», donde dialogó, desde una visión crítica, acerca de la tecnología, el juego como cultura, la computación y la fusión del juego con los nuevos medios.

Otra arista interesante fue la mirada de los videojuegos desde la arquitectura. En este sentido, vimos la experiencia de dos arquitectos holandeses y sus acciones con los grafitis, que han propiciado incidencias urbanas participativas con obras instalativas más cercanas a lo artístico.

Por su parte, el Dr. Carlos Toural, profesor de la misma Universidad, nos mostró «La horizontalidad de las redes como herramienta», con su proyecto *Torre dos Mouros*, en Galicia. Vinculado a la arqueología pública y a sus yacimientos, este proyecto le propició una real socialización a través de múltiples actividades con la comunidad. Muchas instituciones se unieron y participaron. Esto generó curiosidad en el sitio, por lo que se hicieron visitas guiadas, se creó una identidad y un sentido de pertenencia y se vio el yacimiento arqueológico como un objeto cultural dinámico. El equipo de trabajo lo integraban arqueólogos, historiadores y comunicadores; y se extendió también a la narración oral, con las historias de la comunidad, lo que provocó una afluencia de público amplia, algo muy beneficioso para la propuesta. Se logró crear una programación cultural local y amplia. El proyecto creó contenidos gracias a las redes como sustento de la transmisión cultural. Luego de terminado el proyecto, se realizaron artículos en revistas y continuó su divulgación.

Siguen los debates en esta 14 Bial, ahora desde las escuelas de arte, esos centros de gran importancia, que tienen la misión de poner al estudiante, futuro artista, en su primer escalón: la enseñanza.

Nota:

[2]

Este texto fue publicado en el periódico digital Cubarte. Puede consultarlo a través del siguiente enlace: <http://cubarte.cult.cu/periodico-cubarte/analizan-la-investigacion-dentro-de-la-creacion-artistica-en-evento-teorico-de-14-bienal/>

[3]

PROYECTO ERASMUS + KA2 CBHE. *Establishment of a Yucatan-Cuba network of MA programme in Contemporary Art and Cultural Management*
YUCUNET-617486-EPP-1-2020-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP



Cofinanciado por
la Unión Europea



ISA
UNIVERSIDAD
DE LAS ARTES