

El arte a través de la investigación cualitativa y los medios digitales

Lic. Lilia Chernobilsky

MSc. Ciencias de la Computación

lchernobilsky@ceil-piette.gov.ar

Centro de Estudios de Investigaciones Laborales

CEIL-PIETTE

CONICET

Facultad de Ciencias Sociales - UBA

Resumen

El objetivo de este trabajo es interpretar, utilizando un *software* específico, la obra pictórica del artista ruso Wassili Kandinsky (1866-1944), creador del expresionismo abstracto cuya investigación sobre las posibilidades de la abstracción le sitúan entre los innovadores más importantes del arte moderno, con la idea de poder determinar los conceptos básicos para el diseño e implementación de un sitio web dedicado al artista. Mediante la lectura de su libro: "Punto y línea sobre el plano", publicado en 1926 y en donde realiza un detallado análisis de los elementos gráficos básicos que componen sus obras en forma abstracta (aislados de la forma concreta de la superficie que los integra) se pretende establecer una red conceptual que dará marco a la realización de un estudio multimedial que refleje la propia percepción del diseñador/investigador

Introducción

El presente trabajo es el resultado de un estudio experimental llevado a cabo en la asignatura: "Cultura digital, Comunicación y Sociedad" a cargo del Arq. Arturo Montagu que se dicta en el "Programa de Actualización en Diseño Digital" (PADD) de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, FADU-UBA¹.

La concepción de un sitio web sobre un artista de la envergadura del W. Kandinsky requiere estructurar la información y su forma de presentación de manera que permita crear una interface intuitiva y funcional que se ajuste a la forma de navegación de la audiencia objetivo.

La forma de pensar y desarrollar una concepción lógica y al mismo tiempo efectiva de diseñar y programar, pensando siempre en el usuario final como protagonista absoluto del producto informático a utilizar, es lo que nos mueve a proponer un tratamiento específico que les permita obtener a los diseñadores/investigadores el conocimiento válido con suficiente potencia explicativa.

La investigación cualitativa auxiliada con un software específico fueron las herramientas participantes de esta experiencia.

En primer término los alumnos debieron leer el libro "Punto y Línea sobre el Plano" de W. Kandinsky. Durante el curso se impartieron las nociones básicas para el manejo del software Atlas.ti, programa desarrollado específicamente para el análisis de datos cualitativos.

Investigación cualitativa

Por investigación cualitativa se entiende estudios que producen descubrimientos a los cuales no se llegan por medio de procedimientos estadísticos u otros medios de cuantificación. Estos estudios proporcionan una depurada y rigurosa descripción contextual verbal o una explicación del fenómeno estudiado. Los métodos cualitativos pueden ser usados para descubrir y entender qué yace detrás de algún fenómeno del cual se conoce poco.

Existen, básicamente, tres componentes principales en la investigación cualitativa. (Strauss,A.; Corbin,J.,1990)

En primer lugar, los datos que pueden provenir de distintas fuentes y de distintos tipos: textuales, gráficos, audiovisuales.

¹ <http://www.fadu.uba.ar/php/posgrado/index-pro.php>

El segundo componente de la investigación cualitativa consiste en los diferentes procedimientos de análisis o interpretación usados para arribar a esos descubrimientos, que incluyen técnicas de conceptualización de los datos. Este proceso llamado codificación varía de acuerdo al entrenamiento, experiencia y propósito del investigador.

Por último, las conclusiones o reportes escritos o verbales que toman diferentes formas según la audiencia y los aspectos de los descubrimientos a presentar.

Para llevar a cabo el tratamiento eficaz de los datos obtenidos hicimos uso de los CAQDAS (Computer Assisted Qualitative Data Analysis Software), que son herramientas informáticas que ayudan a sintetizar, ordenar y organizar la información recogida para presentar los resultados de la investigación.

El tratamiento informático de los datos ayuda al investigador a hacerse una visión de conjunto del objeto de estudio, es más, dada la enorme cantidad de datos que se obtienen en los entornos virtuales y el soporte en que se presentan los mismos requieren ser analizados con estas herramientas más sofisticadas. Es por ello que los creadores de los CAQDAS actualizan sus prestaciones, incluyendo el análisis de datos textuales, gráficos, sonoros y video, ya que la naturaleza multimedia de la información recogida nos puede ofrecer resultados aún más interesantes.

El gran desafío fue convencer al investigador/diseñador "artesanal" en cuanto a la forma de conceptualizar ideas, de las bondades del uso de estos programas. Para mostrarle cuáles son las posibilidades de la computadora en la investigación cualitativa es necesario saber qué es lo que estas herramientas pueden y qué es lo que no pueden hacer en el proceso de investigación.

En principio, podemos asegurar que las computadoras pueden ser programadas para realizar la tarea mecánica del análisis tales como identificar similitudes, diferencias y relaciones entre diferentes fragmentos de texto, de imágenes o de sonidos, pero de ninguna manera se las puede preparar para la actividad interpretativa-conceptual. Aunque uno se refiera al software para el análisis de datos cualitativos, lo que éste hace es facilitar el análisis.

Es importante destacar que el rol de la computadora no es influir en el tipo y calidad de los datos. Por más poderoso que sea el programa de computación o por más habilidoso que sea el investigador en el manejo del mismo, si los datos son pobres de contenido, esa carencia se reflejará en los resultados.

El software Atlas.ti

Atlas/ti (Muhr, 1997)² pertenece a la familia de los programas para investigación cualitativa o de análisis cualitativo de datos aunque su uso se ha diversificado y es utilizado en una gran variedad de actividades de investigación tales como antropología, educación, ciencias sociales, lingüística, psicología, arquitectura (Montagu, A. y otros, 1999) y arte por mencionar algunas.

Se trata de un programa que permite el almacenamiento de datos y el fácil acceso posterior a ellos. En el caso de Atlas/ti, la ubicación y recuperación de los datos es tarea sencilla; a esto se le añade la ventaja de que proporciona una serie de funciones que permiten armar una trama de relaciones entre los distintos y variados elementos de nuestros datos para poder explicitar nuestras interpretaciones y para poder también reunir a todos aquellos elementos que pueden respaldar uno u otro argumento o conclusión.

Esto último puede ser relevante en el momento de redactar y de transmitir a otros nuestros resultados, como es el caso de la interpretación de la obra de W. Kandinsky.

Este software se compone de diversos elementos:

² <http://www.atlasti.de>

- **Unidad hermenéutica** es el “contenedor de ideas” donde se almacenan todos los elementos que constituyen el proyecto de estudio (datos, descubrimientos, estructuras, etc.).
- **documentos primarios** son archivos de texto, gráficos o de audio, los cuales pueden ser fragmentados en segmentos (texto), regiones (imágenes) o secuencias (audio-video) relevantes.
- **citas** son los fragmentos de los documentos primarios que han sido marcados como tales con alguna finalidad relacionada con su significado. Citas pueden ser una cadena de texto (desde una palabra hasta muchos párrafos), un área de un gráfico, una sección de un video o un fragmento sonoro.
- los **códigos** son palabras -clave que reflejan conceptos o expresiones que interesan al usuario, cualquiera sea la razón. Los códigos suelen utilizarse para interpretar (codificar) determinadas citas. Un código puede surgir de diversas citas en un número ilimitado de documentos. Y una misma cita puede estar marcada por distintos códigos.
- las **redes conceptuales** son uno de los elementos principales del trabajo conceptual que permiten explicitar las interpretaciones de manera intuitiva mediante representaciones gráficas de los diferentes componentes y de las relaciones que se hayan establecido entre ellos. En el ámbito de una investigación, la superposición de esta estructura de relaciones a nuestros datos definen conocimiento.

En un primer momento Atlas/ti produjo desconcierto entre los alumnos. Es algo un poco más complejo que un procesador de textos; hay términos y procedimientos que no tienen por qué ser familiares. La dificultad no está tanto en comprender la operatividad del programa como en su filosofía. Si el investigador necesita un programa de este tipo es muy probable que algunas de las cosas que ofrece Atlas/ti las haya intuido o deseado con anterioridad. Se trata, pues, de descubrir esas capacidades y ver si corresponden a lo que pretende. Así lo interpretaron los alumnos que han desarrollado interesantes y concretos esquemas interpretativos.

Aplicación al arte

Los alumnos realizaron un primer intento de análisis cualitativo teniendo en cuenta los dos primeros componentes mencionados de la investigación cualitativa: recolección de datos y proceso de codificación.

En términos del software Atlas.ti, los documentos primarios recogidos fueron: los capítulos del libro (Planteo teórico de Kandinsky), diversas obras pictóricas del artista (Yellow, Red, Blue, 1925; Composición VIII, 1923, entre otras), los grafismos que constituyen los elementos gráficos básicos que componen sus obras en forma abstracta y otras imágenes que surgieron del proceso creativo del fenómeno a analizar (imágenes correspondientes a la naturaleza (fig.1) e imágenes correspondientes a la producción humana tales como la arquitectura, el diseño, etc. (fig.2)).

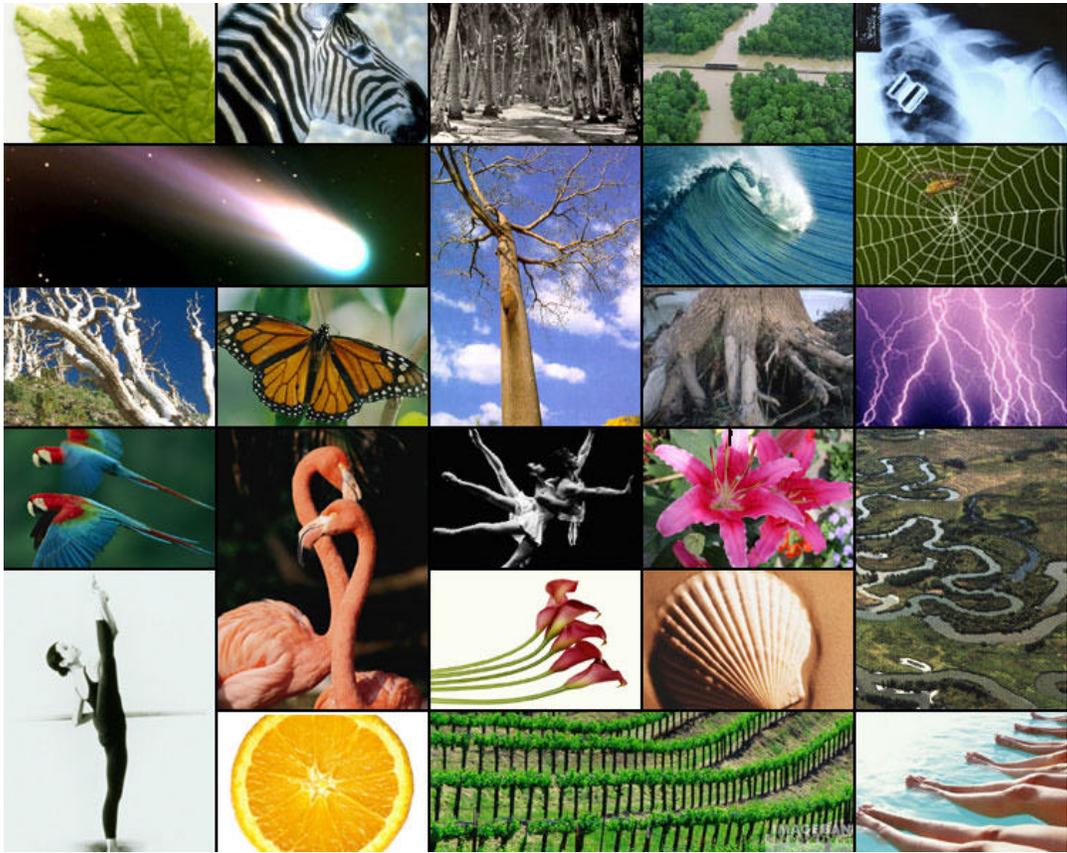


Fig.1 Imágenes tomadas de la naturaleza

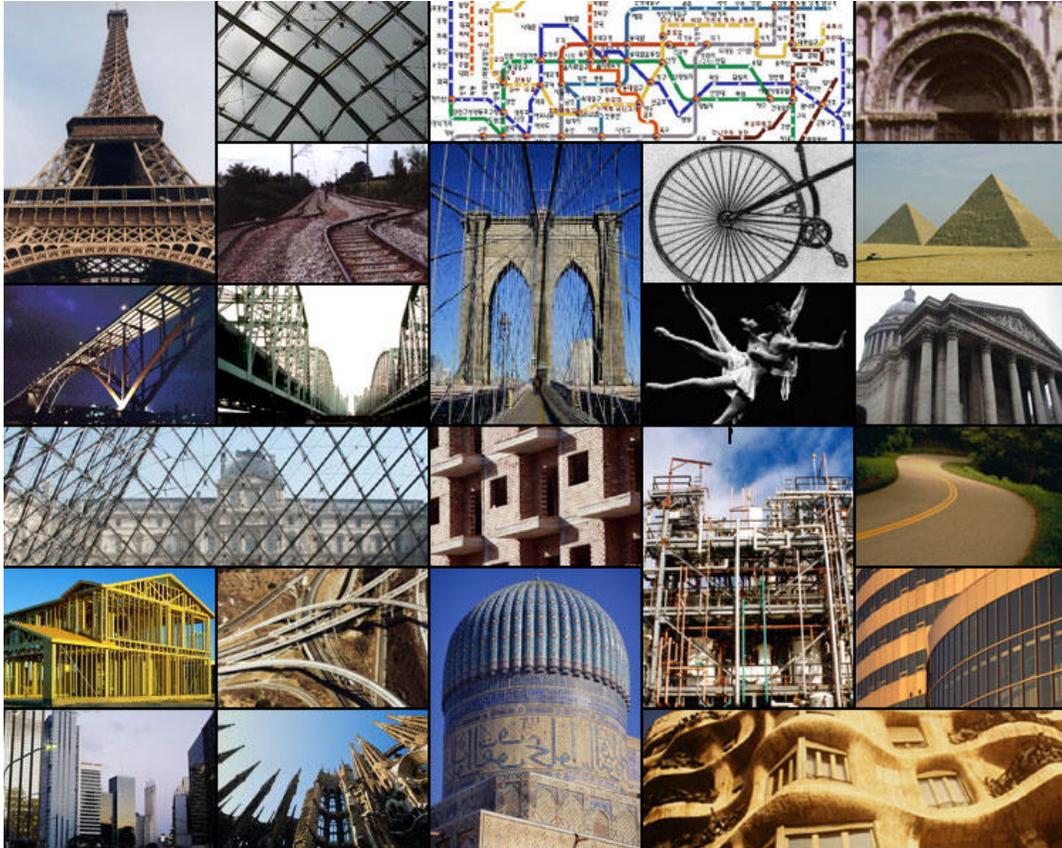


Fig.2 Imágenes arquitectónicas

La utilización de el punto y la línea, que según Kandinsky se manifiestan en otras artes como la música, la danza, la escultura y aún la arquitectura, dio lugar a trabajos de interpretación por parte de alumnos que aunaron los diferentes pasos de la danza clásica y moderna demostrando el movimiento de los bailarines en el escenario conforme a líneas exactas que se introducen en la composición de su danza como elementos esenciales (fig.3).

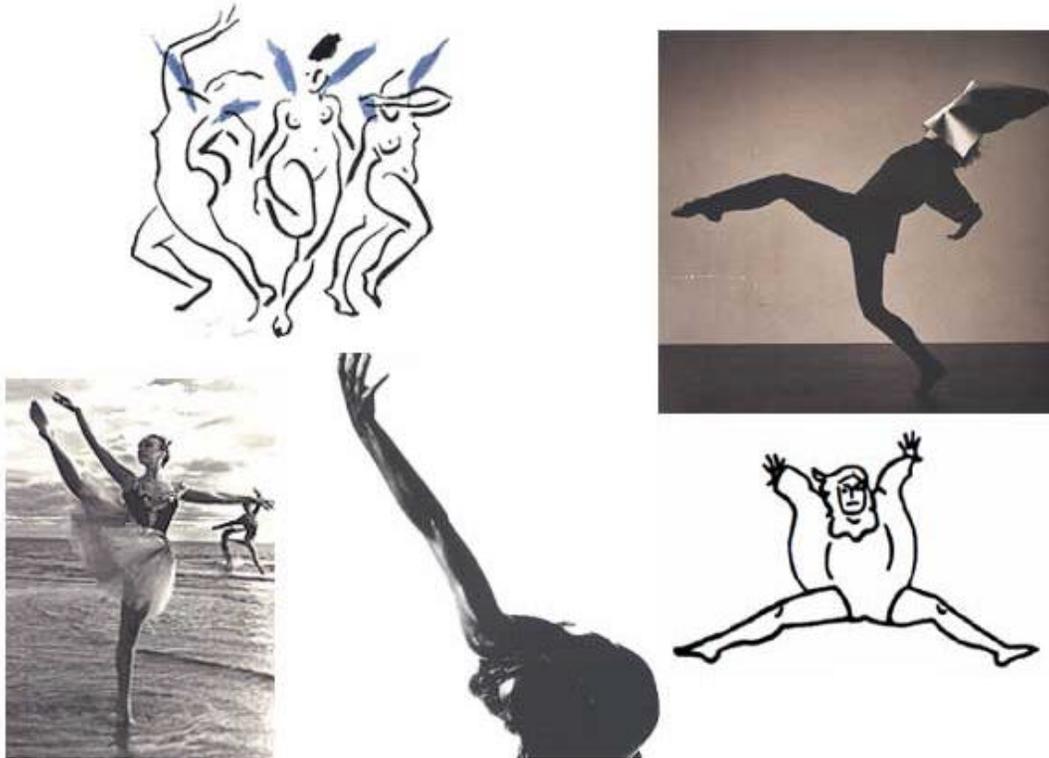


Fig.3 Imágenes tomadas de la danza

Del mismo modo se analizó la notación musical como un medio gráfico que, combinando puntos y líneas, permite transmitir los fenómenos sonoros mas complejos.

En el proceso de conceptualización los alumnos codificaron el texto y las imágenes, lo que les permitió relacionar y comparar los distintos elementos para luego verificar el objetivo propuesto.

El programa les permitió analizar el contenido del texto encontrando relaciones y similitudes ocultas en distintos cuadros del artista (fig.4) observando el ente abstracto "PUNTO" y "LINEA", a través de una red de interrelaciones conceptuales, estableciendo claramente la unicidad concepto teórico-obra de arte del pintor analizado.



Fig.4 Imágenes de la obra de Kandinsky

Algunas propuestas incluyeron, al igual que la de Kandinsky, la intención de percibir los elementos que nos rodean, no como signos limitados sino como símbolos que encierran un sentido mucho más amplio que el que determina el sentido práctico funcional, justificando esta elección por su permanente afán de otorgar a los elementos cotidianos un valor simbólico.

Este análisis descriptivo permitió realizar las interpretaciones necesarias para luego comunicarlas a través de un procedimiento multimedial (fig.5)(Macromedia Flash) constituyendo así el tercer componente de la investigación cualitativa.

Imágenes del proceso multimedial

Fig.5

alumnos (Canosa,Y./ Comas,V./Perriard C./Verrier,M.)

Conclusiones

A través de esta experiencia hemos logrado una aproximación pedagógica en el campo del diseño intentando proveer a los alumnos de un marco conceptual y operativo para tratar con procedimientos metodológicos de diseño usando herramientas digitales.

Cabe destacar que la globalización es un proceso multidimensional el cual impregna todos los hechos y eventos de nuestra cultura presente y como consecuencia existen un conjunto de relaciones complejas donde el comportamiento intuitivo más el conocimiento y la tecnología de la información son objetivos centrales de los nuevos procedimientos pedagógicos de nuestro tiempo. Entendiéndose por conocimiento los datos obtenidos a partir de un conjunto de relaciones orientadas hacia una aproximación heurística desde el punto de vista de los conceptos del análisis cualitativo. (Muhr 91)

Referencias

- Kandinsky, W (1998), *Punto y Línea sobre el Plano*. Buenos Aires, Negocios Editoriales.
- Montagu, A.; Rodríguez Barro, D.; Chernobilsky, L. (1999), *Design, Qualitative Analysis and Digital Media: An Experimental Pedagogic Approach to the Cultural Evaluation and Integration of Media*. 17th eCAADe Conference, University of Liverpool, UK.
- Strauss, Anselm; Corbin, Juliet (1990), *Basics of Qualitative Research. Grounded Theory Procedures and Techniques*. London, Sage Publications.