

EDITORIAL

Plug-in¹. Educación artística y nuevos contextos tecnológicos

Plug-in. Arts education and new technological contexts

Ricard Huerta. *Universitat de València. ricard.huerta@uv.es*

Ricardo Domínguez. *Universitat de València. ricardo.dominguez@uv.es*

Resumen: La tecnología es una extensión de las potencialidades humanas. Para que el desarrollo tecnológico vaya acompañado de una transformación social que posibilite un acceso democrático a la cultura es necesario modificar los propios modelos formativos. En este artículo realizamos una breve descripción de la génesis de la Web hasta la actualidad. Reivindicamos también el papel que puede desempeñar la educación artística en el desarrollo de las nuevas alfabetizaciones que nos permitan pasar de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento. La conformación de comunidades de docentes y artistas a través de redes constituye un elemento clave como dinamizador de nuevos modelos y prácticas educativas.

Palabras clave: educación artística, arte, formación de docentes, internet, web 2.0

Abstract: Technology is an extension of human potentialities. It is necessary to modify our own training models to convert technological development into a tool for a social transformation that will enable a democratic access to culture. In this paper we present a brief description of the genesis of the Web to date. We claim the role that arts education can play in the development of new literacies that allow us to move from an information society to a knowledge society. The creation of communities of teachers and artists through networking is a key element as a catalyst for new models and practices.

Key words: art education, art, teacher training, internet, web 2.0

1. Un plug-in es una aplicación que añade una característica o un servicio específico a un sistema más grande.

Hacia una democratización de los medios

“Estoy asustado. Estoy asustado Dave. Dave, mi mente se va. Puedo sentirlo. Puedo sentirlo. Mi mente se va. No hay duda. Puedo sentirlo. Puedo sentirlo. Puedo sentirlo. Estoy a... sustado. Buenas tardes señores, soy un computador Hal de la serie 9000, producción número 3. Me pusieron en funcionamiento en la fábrica HAL de Urbana, Illinois, el 12 de enero de 1997. Mi instructor fue el señor Langley, me enseñó una canción, si usted quisiera podría cantársela”

(HAL 9000). 2001: A Space Odyssey, 1968

La irrupción de las tecnologías de la información y de la comunicación supone la revolución más importante en relación con el conocimiento desde la aparición de la imprenta en el Renacimiento occidental.

Internet y el desarrollo de la WWW (World Wide Web), son los instrumentos más destacados, a través de los cuales millones de personas se conectan para trabajar, comunicarse, aprender, o simplemente como entretenimiento. Todo ello está transformando nuestra forma de pensar, consumir, producir, relacionarnos; en definitiva, cada una de las actividades que desarrollamos.

Una de las características de este proceso es la rapidez, la aceleración con la que se están produciendo los cambios, derivada de los avances en microelectrónica y desarrollo del software, y el incremento de la velocidad en la transmisión de datos. De este modo la asunción del código binario en nuestras vidas cotidianas se ha producido a una velocidad vertiginosa en comparación con otros avances tecnológicos como la electricidad, el automóvil o la televisión.

El efecto transformador de la revolución de la información ha provocado la caída de antiguas fronteras de la era industrial, como el poder de los Estados, con el desarrollo de una nueva economía interconectada e interdependiente (Castells, 1998/2002), y nuevos modos de construir identidades colectivas, ante la posibilidad de relacionarse en red con personas que comparten intereses análogos.

El arte también ha sido escenario de estas transformaciones, posibilitando espacios de reflexión, foro y experimentación del nuevo lenguaje surgido con las tecnologías. Los orígenes del *Net-Art* los encontramos en comunidades de intercambio de información, donde grupos de artistas utilizaban el nuevo instrumento para dialogar. *Sites* como *Artnetweb*, *Adaweb* o *The Thing* se constituyeron en lugares de encuentro basados en este planteamiento.

La estética de las primeras páginas web, creadas allá por la década de los 90, ha sido objeto de estudio de una de las pioneras en el Net-Art, la artista rusa Olia Lialina, a partir del *backup* de *Geocities* alojado en *bitTorrent* por el grupo *Archive Team*.

Este archivo de unos 650 gigas constituye parte importante del patrimonio digital elaborado por millones de usuarios en sus primeros pasos en la creación de webs propias.



Captura de pantalla de una web alojada en Geocities, versión del 21 de junio de 1997²

Desde aquella primera etapa “naif” de la web con fondos de página que nos remitían a juegos de ordenador, y pobladas de gifs animados y música MIDI, a las actuales webs englobadas bajo el concepto de la Web 2.0, el comportamiento y el papel de los usuarios ha ido evolucionando a lo que algunos autores denominan “el prosumidor”, el productor y consumidor de información que se relaciona en red a través de múltiples plataformas (Facebook, Twitter, Youtube...). En esta nueva versión de la Web los contenidos y las personas le roban el protagonismo a la tecnología y al mismo diseño. Al mismo tiempo la Red se va incrementando exponencialmente a través de un modelo viral en que cada usuario invita a amigos y conocidos, y así sucesivamente, reduciendo de este modo la hipotética distancia entre dos usuarios cualesquiera de la Red.

El uso creciente de las redes sociales por las instituciones museísticas es un claro exponente de esta evolución, aunque limitado en la mayoría de las ocasiones a una función de “escaparate”, que no acaba de aprovechar las potencialidades de la Red como activadora de mecanismos de relación social más allá de los límites restringidos de la propia institución y el visitante habitual a sus salas. (Celaya y otros, 2011).

2. URL histórica <http://www.geocities.com/Wellesley/1545>. Fuente: <http://contemporary-home-computing.org/still-there/geocities.html>

Educación y desarrollo tecnológico

No hay nada más difícil de emprender, más peligroso de llevar a cabo y con menos garantías de éxito, que tomar la iniciativa en la introducción de nuevo orden de cosas porque la innovación tiene como enemigos a todos aquellos que se beneficiaron de las condiciones antiguas..... La gente teme y desconfía de la persona que promueve el cambio y no cree en las nuevas ideas hasta que no tiene una larga experiencia con ellas.

Maquiavelo, “El príncipe”, 1513

En torno a las tecnologías se ha reproducido el antiguo debate maniqueo entre apocalípticos e integrados al que se refería Eco sobre los mass-media. Las actitudes comprenden un amplio espectro que abarcan desde el desconocimiento y rechazo absoluto, hasta la sacralización y servidumbre total. Larsen (2003) se refiere a ello bajo el concepto de “fascinación negativa” y “fascinación positiva”, las dos igual de perjudiciales. La negativa conduce a las personas a considerarse incapaces de adaptarse a las nuevas herramientas, la positiva en cambio conduce al consumismo compulsivo de cualquier novedad.

Superando este dilema autores como Accino (1999) reivindican el desarrollo de un modelo informacional plural, “tecnodiversidad para la diversidad cultural (...) la alternativa no es la del rechazo del conocimiento de las tecnologías de la información, pero tampoco la aceptación sumisa y acrítica de la obligada necesidad de tal conocimiento como único medio admitido de participación”.

La educación para los nuevos medios, alfabetización multimedia o multimodal se convierte en una necesidad desde la escuela en un entorno en el que las principales fuentes de información de los educandos se encuentran fuera del contexto escolar. Gutiérrez (2007) considera como un aspecto clave para “educar la mirada” un análisis crítico reflexivo que evidencie los intereses comerciales e ideológicos de las empresas mediáticas y su influencia en nuestra forma de pensar y actuar.

No sólo cuestiones como la privacidad, la propiedad o la propia identidad se ven modificadas en estos nuevos contextos, sino que la aparente neutralidad de la información que obtenemos se pone en entredicho.

Los algoritmos que utilizan plataformas como Google y Facebook para decidir qué “queremos ver” o “a quién deberíamos seguir” en función de los datos que manejan del usuario, nos anuncian el desarrollo de sistemas inteligentes que posibilitan una búsqueda más eficiente, pero al mismo tiempo crean una burbuja, un filtro que excluye de los resultados información que también nos podría ser útil (Pariser, 2011).

El paso de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento sólo será posible cuando la educación para los medios consiga que los ciudadanos sean conscientes de la influencia que pueden tener los medios en la configuración de ideologías y en las representaciones de los grupos sociales.

De la importancia de que estas transformaciones estén presentes en el sector educativo se han hecho eco diferentes documentos, estudios y congresos de la UE, la OCDE, y otras instituciones como DeSeCo, la UNESCO o la ONU. En todos ellos se manifiesta la necesaria construcción de nuevos ambientes de aprendizaje, en los cuales se plantean cuestiones como: las nuevas necesidades del alumnado, la búsqueda de nuevas metodologías, el uso educativo de las nuevas herramientas, la formación permanente y el respeto y atención de las culturas específicas (Imbernón, 2002).

Centrándonos en el ámbito de la educación artística, si en los años 80 la incorporación de los *media* supuso una redefinición de los currículos educativos desplazando el concepto de la educación artística desde las artes tradicionales a la educación artística como lenguaje visual, el nuevo escenario que proyecta la integración de las TIC plantea retos similares en relación con los desarrollos curriculares, la transformación de las metodologías y la formación del profesorado.

En la *Agenda de Seúl: Objetivos para el desarrollo de la educación artística*, elaborada a partir de la segunda conferencia internacional sobre Educación Artística organizada por la UNESCO a finales de mayo de 2010, se incluyen algunas acciones que podrían hacer realidad la renovación positiva de los sistemas educativos a través de la educación artística. En particular en relación con las tecnologías se indica:

1.a (I) Aplicar políticas y asignar recursos para propiciar un acceso sostenible a: - experiencias artísticas interdisciplinarias, comprendidas las nuevas modalidades artísticas digitales y de otro tipo, tanto en la escuela como fuera de ella;

1.d (II) Fortalecer la comunicación y la sensibilización mediante el refuerzo de las relaciones con los medios de comunicación, la elaboración de un lenguaje de comunicación apropiado y el uso de la tecnología de la información y los sistemas de redes virtuales para vincular las iniciativas existentes en los planos nacional y regional;

3.a (III) Utilizar las innovaciones recientes en materia de tecnología de la comunicación como fuente de reflexión crítica y creativa.

En un contexto más próximo, estas cuestiones y otras emergentes se vienen abordando por profesionales, docentes y grupos de investigación.

En relación con la identidad y la cultura de redes destacamos la plataforma *X0y1* (<http://www.x0y1.net>), dirigida por la profesora Remedios Zafra, espacio abierto para reflexionar sobre las prácticas en la Red y sus usos sociales y sobre “cómo las tecnologías nos construyen”. Actualmente dirige el proyecto de investigación *Género y Ciberespacio desde el Arte y la representación visual* (I+D+I, Ministerio de Ciencia e Innovación, 2009-2012).

El proyecto *Aula Infinita* (<http://aulainfinita.blogspot.com>), nos acerca a las cuestiones identitarias del profesor de artes plásticas. En el contexto formativo del futuro docente de la especialidad, supone un relato visual del mismo, mediado con el uso del blog (Huerta & Domínguez, 2011).

El proyecto *Interterritorialidades en la Web 2.0: Posibilidades para la Formación Continua del Maestro de Educación Artística en el Contexto Latinoamericano*, tiene su origen en la línea de investigación *Recursos Digitales para la Educación Artística*, del grupo de investigación PR007 de la Universidad Autónoma de Madrid, coordinado por la profesora Ángeles Saura. En el mismo han participado docentes de Brasil, Chile, Cuba y Venezuela, estableciendo como objetivo general del proyecto establecer redes de intercambio en Internet que faciliten la formación permanente del profesorado. Los primeros resultados de este proyecto se presentaron en la I Jornada Internacional de Educación Artística en clave 2.0 (2009) y la puesta en marcha de la Red de artistas-docentes (accesible en <http://arteweb.ning.com>), que en la actualidad cuenta con más de 1500 miembros. Destacamos el trabajo colaborativo que se está iniciando en la actualidad con otras redes como RIAEA (Red Iberoamericana de Educación Artística), grupo administrado por Teresa Torres Eça, y EDARTIS, red creada por el profesor Carlos Escaño.

Publicaciones en la Red

La creación de una red colectiva de conocimiento en torno a la educación artística también se ha visto incrementada por la presencia en la Red de múltiples revistas de investigación, a las que se puede acceder de manera gratuita. Revistas como *Arte, Individuo y Sociedad* (<http://www.arteindividuosociedad.es/>), con una larga trayectoria, publicada por la Universidad Complutense de Madrid; o otras más recientes como *inVISIBILIDADES* (<http://invisibilidades.apecv.pt/ojs/>), surgida en el 2009 a raíz del Congreso Iberoamericano de Educación Artística - Arte/Educación, celebrada en Lisboa en mayo de 2008, nos acercan al hecho artístico desde una perspectiva multidisciplinar, y sus contenidos se convierten en activadores de reflexiones y nuevas investigaciones.

En relación con la educación en los medios destacamos: *Comunicar* (<http://www.revistacomunicar.com/>), editada desde 1993, o *Icono14* (<http://www.icono14.net/>), publicación surgida en el 2003. Ambas abordan la incidencia e impacto que los medios de comunicación y las tecnologías de la información tienen en el contexto contemporáneo.

La revista *EARI* (<http://www.revistaeari.org>), con este monográfico sobre Educación Artística y TIC, se convierte también en lugar de encuentro de algunas de las principales referencias en torno a la cuestión, presentando seis artículos de seis autores de excelente trayectoria en la educación artística y los nuevos medios. Seis propuestas que nos acercan a un uso crítico-reflexivo-creativo de estas nuevas herramientas.

Conclusiones

La revolución de la información está fortaleciendo la formación de comunidades de docentes y artistas, interconectados por redes sociales y de trabajo. La actividad desarrollada en las mismas, alejada de una forma de trabajo “institucional”, puede ser un importante elemento dinamizador y transformador de las prácticas educativas.

El libre acceso a las publicaciones en la Red introduce dosis de colaboración social, comunicación interpersonal y contribuye a la construcción colaborativa del conocimiento, aspectos con los que nos sentimos comprometidos.

El concepto de la educación artística está viéndose modificado por el efecto de las tecnologías, tal como ocurre en el resto de la sociedad. En este contexto la educación artística no está destinada exclusivamente a acumular o producir conocimientos, sino que debe promover relaciones sociales, formas de vida y modos de subjetivación a los que debemos ser sensibles.

Referencias bibliográficas

Accino, José A. (1999). El silencio de los corderos: sobre las tecnologías de la información y la educación, en *Heuresis*, vol.2, nº3 [En línea: <http://www2.uca.es/HEURESIS/heuresis99/v2n3.htm>].

Castells, M. (1998/2002). *La era de la información*. Madrid: Alianza.

Celaya, J. (et. al) (2011). *Análisis de las conexiones de museos y centros de arte en las redes sociales*. [En línea: <http://www.dosdoce.com/articulo/estudios/3714/conexiones-entre-museos-en-las-redes-sociales/#>]

Gutiérrez, A. (2007). Educar en los medios en la era digital, en Aguadez, J.L (coord.) *Educar la Mirada*. Grupo Comunicar Ediciones –IORTV/RTVE

Huerta, R; Domínguez, R. (2011). Las TIC en la formación de docentes de la especialidad de dibujo. La propuesta “Aula Infinita” para el nuevo master universitario de profesorado en educación secundaria. *EDUTECA, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Núm. 36/Junio 2011 [En línea: <http://edutec.rediris.es/revelec2/revelec36>].

Imbernón, F. (2002). Amplitud y profundidad en la mirada. La educación ayer, hoy y mañana. En Imbernón, F. (coord.). *La educación del siglo XXI. Los retos del futuro inmediato*. Barcelona: Graó.

Larsen, S (2003). *How do we use new technology?* (working paper). 5ª Jornada Catarinense de Tecnología Educativa: Florianópolis.

Pariser, E. (2012). *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*. Penguin Books.