

Exposición itinerante-AVATARES

Ángeles Saura

angeles.saura@uam.es

Departamento Educación Artística, Plástica y Visual

Universidad Autónoma de Madrid, España

RESUMEN

AVATARES es el título de una exposición colectiva e internacional de autorretratos diseñados expresamente para interactuar en las redes sociales de Internet. Se trata de obras 120 profesores artistas de 13 países españoles e iberoamericanos. Se presenta en dos formatos: real y virtual.

Creada y coordinada por Ángeles Saura, del grupo de investigación de la Universidad Autónoma de Madrid UAM: PR-007 “Recursos digitales para la educación artística”. Ha sido organizada exclusivamente a través de la Red. Fue inaugurada en España, en junio de 2010 y ha visitado hasta la fecha distintas ciudades de Brasil, Colombia, Cuba, Estados Unidos, Italia, Portugal y Venezuela.

Ha sido concebida como un proyecto artístico e intercultural, para procurar la formación en TIC (tecnologías de la información y comunicación) de profesores artistas pero resulta extrapolable a otros ámbitos educativos o empresariales.

Para relacionarnos en las distintas redes sociales necesitamos disponer de una imagen, un avatar, que hable de nuestra identidad. Creamos esa imagen a partir de la reflexión sobre quiénes y cómo somos; también sobre cómo queremos que nos perciban los demás.

La experiencia promueve la reflexión crítica sobre la construcción de la identidad personal *on line* y el desarrollo de competencias digitales y artísticas.

Palabras clave: educación artística, internet, redes sociales, avatares

1. INTRODUCCIÓN: CONCEPTO DE AVATAR

En Internet, se denomina avatar a una representación gráfica, generalmente humana, que se asocia a un usuario para su identificación. Los avatares pueden ser fotografías o dibujos artísticos, y algunas tecnologías permiten la creación de representaciones tridimensionales.

El término avatar tiene su origen en la religión hindú. Los avatares

correspondientes al dios Vishnú son infinitos. Sin embargo, se conocen diez que son los más importantes y que llevan el nombre colectivo de Dasavatara. Los diez avatares más importantes de Vishnu representando cada uno de ellos con un elemento, animal o concepto metafísico y son: Matsya (con forma de pez), Kurma (tortuga), Varaha (jabalí), Narasimha (león), Vamana (enano), Parashurama, Rama, Krishna, Gautama (Buddha) y Kalki. Una misma identidad se nos presenta con aspectos diferentes. De la misma forma cada uno de nosotros puede interactuar en la red bajo diferentes apariencias.



Figura 1: AVATARES de Ana Cardona

Fuente: Educación artística 2.0 (www.arteweb.ning.com)
consultado 1/09/2010.

Este término empezó a ser usado en el sentido iconográfico por los diseñadores de varios juegos de rol, tales como *Habitat* en 1987 o *Shadowrun* en 1989. Aunque no fue sino hasta 1992 cuando se empezó a popularizar realmente, gracias a Neal Stephenson en su novela ciberpunk titulada *Snow Crash*, donde se empleaba este término para describir la simulación virtual de la forma humana en el *Metaverse*, una versión de Internet en realidad virtual. El estatus social dentro del *Metaverse* solía basarse en la calidad del avatar del usuario. Stephenson dijo que él había inventado el uso de esta palabra desconociendo que ya había sido usada de este modo anteriormente. Fue a partir del estreno en 2009 de la película AVATAR (escrita, producida y dirigida por James Cameron y protagonizada por Sam Worthington), coincidiendo con el boom de las redes sociales, cuando el término se hizo muy popular.

En las redes sociales los artistas suelen usar obras artísticas como avatares. Nosotros los hemos estudiado a fondo, imprimiéndolos en un formato 50 veces mayor que los que encontramos en Facebook. Aumentando su escala, observamos en detalle su composición e interés plástico y visual. El formato digital permite su exposición virtual a modo de pase de diapositivas.

El filósofo alemán Albrecht Husserl (1859-1938) habla de la necesidad de las personas de estar en continua construcción y así nos lo recordó la artista colombiana Ana Cardona en el texto explicativo que nos envió junto a su avatar (en formato vídeo) titulado: “A bordar me”. (Fig. 1)

Todos los profesores-artistas han abordado en algún momento de su actividad profesional el tema del autorretrato sin embargo la cibercultura en que nos hayamos inmersos nos obliga a hablar ahora de avatares.

2. CONTEXTO EDUCATIVO

El gran reto de la educación en España desde 2010, es el desarrollo de la llamada Escuela 2.0. Los nativos digitales, entienden muy bien el término: cada vez que se inventa un juego, este aparece en su versión 1.0. Las sucesivas versiones, mejorando la anterior, se denominarán sucesivamente 2.0, 3.0, 4.0. Así el término Escuela 2.0 hace referencia a un nuevo tipo de escuela que, si bien pretende lo mismo que la anterior (educar), lo hace de una forma radicalmente distinta y novedosa (con TIC, usando otras herramientas y metodologías).

El sistema educativo intenta adaptarse a los tiempos que corren y la pizarra tradicional empieza a ser sustituida por la digital, con conexión a internet e interactiva (PDI). Un aparato (Fig. 2) que deben manejar unos profesores que, debido a sus muchas obligaciones docentes, apenas tienen tiempo ni para leerse las instrucciones. Las universidades españolas siguen los pasos de la Universidad Nacional de Enseñanza a Distancia (UNED). Actualmente están usando las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) con toda normalidad. Disponen de páginas web que son importantes plataformas de información y también, cada vez más, de comunicación. Muchos estudiantes realizan su

matrícula, acceden a su historial académico y conocen los resultados de sus exámenes a través de la internet, desde su propio móvil.

Se observa una tendencia creciente a la virtualización de cursos así como la incorporación cotidiana del uso de las abundantes herramientas que ofrece la web 2.0.

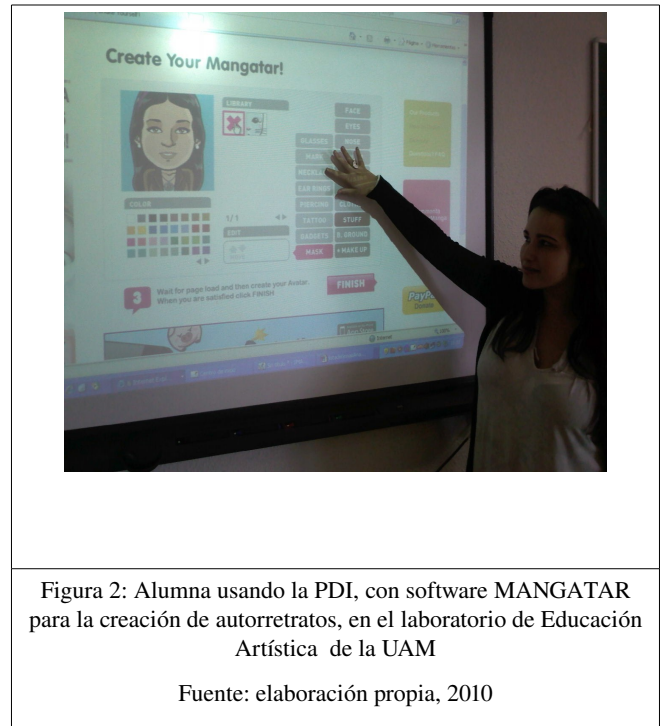


Figura 2: Alumna usando la PDI, con software MANGATAR para la creación de autorretratos, en el laboratorio de Educación Artística de la UAM

Fuente: elaboración propia, 2010

Son muchos los profesores universitarios que tienen su propio blog o bitácora, además desarrollan su docencia con el apoyo de un blog de aula donde los alumnos pueden hacer comentarios y también plantear dudas a través de foros abiertos o privados. Los profesores más innovadores empiezan a usar con fines docentes las redes sociales como *Facebook*, *Twitter* o *NING*, a menudo usan fotografías tipo carnet de identidad para identificarse.

En la Facultad de Formación y Educación del Profesorado de la Universidad Autónoma de Madrid todas las aulas cuentan con ordenador, cañón proyector y conexión a Internet. Por el momento algunos docentes se limitan a colgar documentos de texto y presentaciones de diapositivas en su página personal (se las ofrece cada Facultad), pero son muchos los que cuelgan también vídeos e incluso se animan a impartir enseñanza abierta a distancia usando Campus Virtuales con formato *WebCT* o *Moodle*, entre otros.

Casi todos los profesores hacemos uso de presentaciones en formato digital (tipo Power Point). Utilizamos nuestra página personal del profesor para comunicarnos con los alumnos y alumnas y las tutorías presenciales se complementan con el uso del e-mail para la resolución de dudas o apoyo continuo al estudiante.

3. EDUCACIÓN ARTÍSTICA 2.0

Pero vivimos una época de transición digital (Caballero, 2009). Los profesores igual nos encontramos escribiendo con tiza sobre pizarras digitales que escribiendo con tinta digital sobre pizarras tradicionales. Los alumnos lo llevan con absoluta naturalidad y los profesores no tanto. Acabamos de estrenar nueva interfaz en la plataforma de la UAM. Es tal el volumen de información a la que podemos acceder desde allí que algunas veces no encontramos lo que buscamos. Esto supone un problema igual para profesores y alumnos pero yo diría que los primeros lo llevan peor. Muchos compañeros (profesores-artistas) necesitan urgentemente desarrollar sus competencias digitales y no disponen de tiempo para ello lo que les causa bastante estrés (Saura, 2009)

La digitalización de los contenidos de las asignaturas que impartimos, la atención mediante e-mail a los alumnos y el mantenimiento de nuestros espacios virtuales docentes nos supone un gasto de energía y tiempo que es muy difícil de contabilizar. El tiempo TIC no se contempla en ningún cuadro horario y no está remunerado. Seguimos dando clases presenciales pero también damos apoyo docente a nuestros alumnos a través de la red mediante la enseñanza abierta a distancia.

Tras un entusiasmo inicial motivado por la curiosidad, por la novedad del desarrollo tecnológico mencionado, nos encontramos ahora en una fase de sentimiento de cansancio y falta de motivación. Lo que hacíamos a iniciativa propia ahora hay que hacerlo por obligación, a petición de nuestro gobierno, centro educativo o de los propios alumnos, cada vez más acostumbrados a la comunicación *enREDada* y al *feedback*.

Nuestros alumnos aprenden sobre recursos digitales desde asignaturas específicas (Tecnología informática, por ejemplo) pero será en el desarrollo de todas las demás materias donde terminarán de familiarizarse con los nuevos recursos, de forma práctica. La principal dificultad para la introducción de las TIC en las aulas es el número y la variedad de nivel dentro del grupo alumnos. En función del tamaño del grupo el profesor podrá desarrollar todas sus nuevas destrezas docentes o no, aplicar toda su creatividad o conformarse con aguantar el tipo como pueda, mientras pueda.

En este momento, en España, los ordenadores empiezan a sobrar en algunas centros de enseñanza primaria y secundaria porque los profesores aún no saben usarlos con sus alumnos. La interactividad, la emoción, necesita espacio y tiempo. Eso es lo que más necesitamos ahora, tiempo.

El Proyecto ADA Madrid (Aula a Distancia y Abierta) de la Comunidad de Madrid fomenta el empleo de las TIC en actividades docentes a distancia de sus seis universidades públicas: Alcalá, Autónoma, Carlos III, Complutense, Politécnica y Rey Juan Carlos que comparten así Campus Virtual. Se imparten en esta modalidad 46 asignaturas y algunas incorporan clases tele-presenciales.

Para procurar la enseñanza abierta a distancia como complemento a las clases presenciales, estamos usando el formato 2.0

Los profesores de Arte Educación (como se dice en Brasil) o Educación artística (como se dice en general en España) trabajamos en todos los niveles educativos (Infantil, Primaria, Secundaria, Grado y Postgrado), en contextos formales y no formales, en talleres y en la red.

El tiempo presencial reservado para la impartición de nuestras asignaturas en el currículo, en la enseñanza formal, es muy limitado. No hay tiempo para desarrollar todas las competencias propuestas. ¿Qué podemos hacer? Es el momento de agudizar el ingenio y la creatividad. Necesitamos ofertar horas de clase presenciales especialmente motivadoras y eficaces. Los profesores necesitamos recursos digitales que hagan competencia a los mass media de los que disfrutan los estudiantes en su hogar.

Todos nuestros estudiantes de Grado en la UAM conocen las Pizarras Digitales Interactivas. Las usan (por el momento poco) cuando pasan de forma obligatoria por los talleres de educación artística. Tenemos dos laboratorios y están adecuadamente equipados al efecto con unidades de distintas marcas.

Hemos creado en formato *NING*, una red social, que actualmente tiene 1000 miembros y denominada Educación artística 2.0 a la que se accede desde: <http://arteweb.ning.com/> (Fig. 3). Crece con las aportaciones de todos. A través de sus foros compartimos experiencias, artículos, fotos y vídeos. Desarrollamos trabajos teóricos y propuestas artísticas que transforman la Red en taller artístico habitable. Esa es la gran novedad, esa y el desarrollo de nuevas estrategias didácticas como las que se explican a continuación.



Figura 3: Interfaz de la red social Educación artística en clave 2.0

Fuente: Elaboración propia. <http://arteweb.ning.com/> consultada 1/10/2010

4. INTERTERRITORIALIDADES 2.0

Los profesores vivimos un desdoblamiento mágico. Somos reales pero también virtuales. Enseñamos en las aulas pero también a través de Internet y estamos conectados con todo el mundo. Hoy no existir en la red es casi como no existir. El gran reto es la atención a la diversidad del alumnado: profesores y estudiantes, aprendemos todos. La Escuela 2.0 viene en nuestra ayuda.

“Aquellos que aún no han descubierto o no quieren participar del banquete de este meta-medio, los que no existen en la red, los que la rechazan por vampirizar la vida real los defensores de la vida natural se pierden un plano importante de la vida actual, no existir en la red es no existir en su época”. (Abad, 2010)



Figura 4: AVATAR de Mª Jesús Abad Tejerina

Fuente: Educación artística 2.0 (www.arteweb.ning.com) consultado 1/09/2010.

Es una nueva forma de abordar el arte de aprender. Tenemos a nuestra disposición nuevos espacios en la Red que entienden internet como un lugar donde ser y estar (Remedios Zafra; UAM, 2009) y un lugar para la comunicación y el aprendizaje para toda la vida. Algo ha cambiado radicalmente para todos: nuestro ruidoso contexto educativo ahora tiene dos dimensiones, la real y la virtual y ya no hay fronteras ni dentro ni fuera de las aulas.

El Proyecto de cooperación interuniversitaria UAM- Santander con América Latina titulado “Interterritorialidades en la Web 2.0: Posibilidades para la Formación Continua del Maestro de Educación Artística en el Contexto Latinoamericano” (2009-10), dentro del cual nace la idea de la exposición AVATARES, ha sido desarrollado por el grupo de investigación UAM, PR-007 y ha buscado responder a esos retos.

Desde el principio se unieron al proyecto los profesores Carlos Sánchez Torrealba, de la Universidad Central de Venezuela; Gerardo Borroto, del Instituto Superior Politécnico José Antonio Echevarría, de Cuba; Nancy Iriarte Araya, de la Universidad de La

Serena, Chile y Sybil Caballero, del Proyecto Tránsito Digital en el Ámbito Educativo, de Venezuela; María Emilia Sardelich, de la Universidad Metropolitana de Santos, Brasil y Fábio Rodrigues, de la Universidad Regional de Cariri, Brasil.

A partir de la discusión de esos profesionales, relacionados por la tecnología de la web 2.0, se puso como objetivo general del proyecto desarrollar redes de intercambio en Internet donde se pudiera pensar, reflejar, construir y deconstruir conocimiento sobre los problemas que nos depara la práctica de la educación artística, en el contexto iberoamericano; fortalecer los intercambios y avanzar en la investigación educativa, favoreciendo los programas de formación inicial y continua en los profesores de educación artística. Hemos querido favorecer el desarrollo de la creatividad, el trabajo colaborativo como metodología de trabajo en el aula y para el desarrollo de la investigación docente, la formación continua del profesorado y la atención a la diversidad.

Los jóvenes hacen muchas fotos y manejan con soltura las presentaciones y los programas de edición. Utilizan con naturalidad las nuevas imágenes que son multimedia y audiovisuales. Todos somos creadores de imágenes, artistas. (Saura, 2010)

5. AVATARES PARA EL APRENDIZAJE EN RED

Como dijo José Luis Brea (2010), “Hay algo en lo que vemos que no vemos”. No hay un conocimiento en el solo acto de ver, hasta que éste se completa con un trabajo de desciframiento, de lectura, que pondría luz a lo escondido, desvelando aquello que permanecía oculto. La educación artística no son manualidades (Acaso, 2009).

Si los medios de comunicación de masas educan para el consumo, la escuela más que nunca debe ser educadora y tener formato artístico (creativo, multimedia y audiovisual). Para comunicar bien, los profesores tienen que saber usar las formas, los colores y el ritmo.

La imaginación y la creatividad son los instrumentos indispensables para desarrollar nuestra docencia. Los artistas, mejor que nadie, son capaces de sorprender, de conmover, percibir la realidad, trabajar en equipo y emprender acciones para comunicar y también para transformar el entorno docente.

El principal escollo a vencer para la actualización de nuestra asignatura es la resistencia al cambio de los docentes. Vivimos un cambio generacional marcado por algo tan simple como saber jugar o no, saber *enREDar* o no, saber aprender sin instrucciones o no. Nuestros alumnos son nativos digitales, leen muchos textos en la

red. Están conectados y aprenden solos, esa es la gran diferencia con muchos de sus docentes. Me pregunto si estamos aprendiendo a jugar o no porque ¡es importante!.

El docente tiene que ser un catalizador que reclama a cada estudiante estar conectado, ser participante activo en una relación para el aprendizaje.

Desde la red se organizó la primera exposición virtual en un lugar real (Junio 2010; Real Sitio de San Ildefonso , Segovia). L@s artistas-profesor@s diseñaron su avatar para poder ser expuesto en los dos contextos. Fotografiaron, digitalizaron su obra o la crearon directamente en formato digital, la enviaron por e-mail a la imprenta digital acordada. Se imprimió la obra, se enmarcó y se expuso en el lugar acordado. Se redactaron textos, se diseñaron carteles, se grabaron sonidos... al final se produjo el encuentro. Los profesores se conocieron personalmente en junio de 2010, hablando sobre avatares en una sala de exposiciones real. La exposición AVATARES es abierta, colectiva, internacional e itinerante . Ya ha sido mostrada en Segovia, Madrid, Caracas, La Habana, Toledo, Bucaramanga, Río de Janeiro, Goiania, Milán , Coimbra y Orlando entre otras.

Según Hernández (2007) debemos ayudar a los niños, niñas y jóvenes , pero también a los educadores , a ir más allá de nuestra tradicional obsesión por enseñar a ver y promover experiencias artísticas. Nuestra finalidad educativa podría ser facilitar experiencias reflexivas críticas. Experiencias que permitan a los estudiantes comprender cómo las imágenes influyen sus pensamientos , sus acciones, sus sentimientos y la imaginación de sus identidades sociales.

Actualmente el artista se plantea al crear, el problema de la comunicación y la implicación del espectador. Enfatiza su identidad cultural frente a la presión homogeneizadora fruto de la globalización económica y cultural. Nosotros debemos enseñar a interpretar. Esto supone relacionar la biografía de cada uno con los artefactos visuales, con los objetos artísticos o los productos culturales con los que nos ponemos en relación.

Necesitamos una identidad para relacionarnos en las redes sociales con fines educativos como profesores y como artistas, al construirnos esa identidad también reflexionamos sobre quiénes y cómo somos.

En mi caso me propuse la creación de una imagen lo más fiel a mi aspecto real. Prefería manejar un procedimiento tridimensional. Saqué un molde de mi cara para realizar una escultura gemela a mi. Cuál no fue mi sorpresa al comprobar que nadie me reconocía porque estaba seria y con los ojos cerrados: _ “Descubrí que mi avatar no soy yo, yo soy mis ojos abiertos y mi risa”.



Figura 5: Ángeles Saura construyendo su avatar.

Fuente: Elaboración propia



Figura 6: Ángeles Saura junto a su autorretrato escultórico

Fuente: Elaboración propia

Como formadores deseamos enseñar a establecer conexiones entre las producciones culturales y la comprensión que cada persona, los diferentes grupos (culturales y sociales) elaboran. Nos planteamos los porqués de las representaciones, lo que las ha hecho posible, aquello que muestran y lo que excluyen, los valores que las consagran.

“Abrirse la cabeza, dejar que vuelen libres esos pájaros que tienes en la cabeza. Destapar el tarro de las esencias cada día. Sorprender. Dejarse sorprender, aunque no tanto como esperas. Sonreír, a pesar de las máscaras con que nos visten (nos vestimos), sonreír siempre. Elegir bien las máscaras, sean de mármol, de silicio o de cartón. Que se puedan poner, sí...pero que puedan también quitarse. O cambiarse. Que nos presenten; que nos re-presenten. Como un avatar...y detrás, el cielo azul”. (Arnao, 2010)

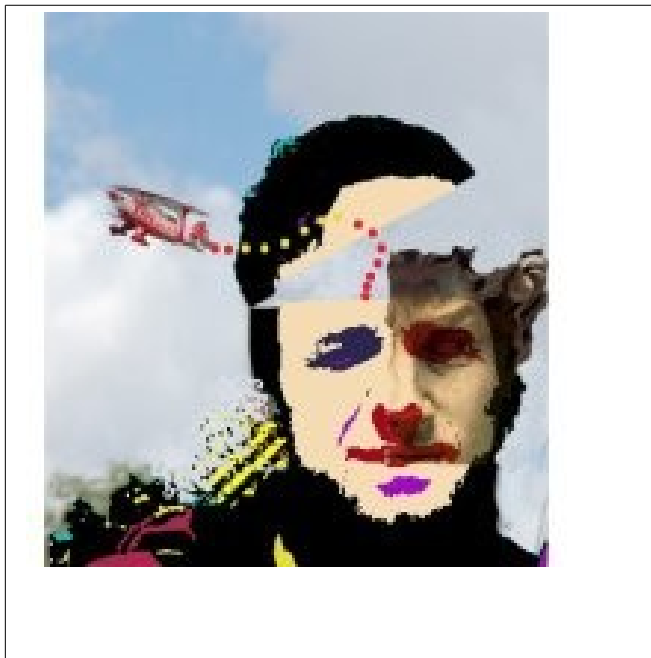


Figura 7: AVATAR de Juanjo Arnao

Fuente: Educación artística 2.0
(www.arteweb.ning.com)consultado 1/09/2010.

El siguiente texto de Nicolás Vilamitjana, sirve para ilustrar las conclusiones del trabajo artístico y docente realizado, dónde el proceso de diseño de un AVATAR ha hecho posible el aprendizaje, transformando al alumno en creador y crítico, usuario de recursos digitales de última generación. La forma de escritura, intercalando su mensaje entre lenguaje hml, quiere resaltar el hecho de que trabajando en red ya no se piensa ni escribe igual:

“ >Un <i style="mso-bidi-font-style: normal;">AVATAR</i> es una decisión, una postura o actitud ante los demás, mi <i style="mso-bidi-font-style: normal;">AVATAR</i> no soy yo, es

la proyección de mí hacia vosotros y os expreso cómo quiero que penséis que soy... ahora ya soy así, aunque no sé si mi <i style="mso-bidi-font-style: normal;">AVATAR</i> me ha transformado o es que el proceso de creación ha sido un oráculo.</p>
</div>
<div data-bbox="657 224 798 237" data-label="Section-Header>
<h2>6. CONCLUSIONES</h2>
</div>
<div data-bbox="525 246 933 411" data-label="Text>
<p>Como formadores de formadores, mediadores en el proceso educativo, hemos procurado establecer marcos de comprensión (entendida como la capacidad de contrastar, generar e interpretar significados) sobre y desde los medios visuales. Desarrollamos contextos de interpretación y redes de intercambio partiendo de la base de que el currículum ha de organizarse a partir de ideas clave con la finalidad de expandir conocimiento de los alumnos y sus estrategias para seguir aprendiendo. Trabajando con avatares aprendemos y son muchos los profesores-artistas de todo el mundo que están aprendiendo con nosotros en el uso de TIC al tiempo que desarrollan sus competencias culturales y artísticas, para su autoconocimiento y el desarrollo de su sentido crítico.</p>
</div>
<div data-bbox="663 440 792 454" data-label="Section-Header>
<h2>7. REFERENCIAS</h2>
</div>
<div data-bbox="525 463 933 706" data-label="List-Group>
<p>Acaso, M. 2009: Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual. Madrid: Catarata.</p>
<p>Brea, J.L. 2010: Las tres eras de la imagen. Barcelona: Akal.</p>
<p>Caballero, S. 2008:Tránsito digital en el ámbito educativo. Revista Iberoamericana de Educación. Nº48/6.</p>
<p>Saura, A. 2005: Uso del diseño y la imagen tecnológica en las presentaciones multimedia para la comunicación audiovisual. Aplicación para la enseñanza artística. Tesis. UCM.</p>
<p>Saura, A. Naranjo, R. Méndez, A. 2009:Desarrollo de competencias en clave Web 2.0 para la educación artística. Relada 3 (1): 37-45.Madrid: ADA.</p>
<p>Saura, A y Sardelich, M. 2010: Interterritorialidades en web 2.0. Posibilidades para la formación continua del maestro de educación artística en el contexto latinoamericano. Revista Iberoamericana de Educación Nº 52/3.</p>
</div>
<div data-bbox="525 713 933 741" data-label="Text>
<p>Hernández , F. 2008: Espigadores de la cultura visual. Editorial Octaedro.</p>
</div>
<div data-bbox="525 749 600 763" data-label="Section-Header>
<h3>Webgrafía</h3>
</div>
<div data-bbox="525 770 933 840" data-label="List-Group>
<p>Estandares Docentes Unesco 2009: http://www.eduteka.org/EstandaresDocentesUnesco.php.</p>
<p>Herramientas web 2.0 http://herramientas20.wordpress.com/</p>
<p>Red de Educación artística en clave web 2.0 http://arteweb.ning.com/</p>
</div>
</html>