

Autorretratos 2.0:

La educación entendida como proyecto artístico

Autoras:

Saura Pérez, Ángeles
angeles.saura@uam.es
Naranjo López, Rosario
rosario.naranjo@uam.es

Introducción:

Presentamos aquí un proyecto docente-artístico en pleno desarrollo. Está sirviendo para el aprendizaje en red de cientos de profesores -artistas que, convertidos en protagonistas, desarrollan su destreza en el uso de TIC sin hablar de TIC, hablando de arte.

Se trata de una muestra de avatares artísticos. Exposición colectiva, internacional e itinerante, se desarrolla en su totalidad desde una red social denominada Educación artística en clave 2.0 (<http://arteweb.ning.com/>)

La red nació el 1 de enero de 2010 en Madrid, España, en el Departamento de Educación Artística de la Facultad de Formación del Profesorado y Educación de la Universidad Autónoma. Ha crecido durante un año alimentada por un proyecto de investigación interuniversitario denominado Interterritorialidades 2.0, implicando a nueve profesores de universidades de Brasil, Chile, Cuba, España y Venezuela. Actualmente se encuentra en pleno desarrollo. Cumple un año de existencia adornada con lazos de comunicación y acción, tendidos entre más de 900 profesores-artistas de habla hispana o portuguesa, de 35 países distintos.

Hemos abordado la necesidad de los docentes de enseñanzas artísticas de un reciclaje continuo (su necesidad del aprendizaje para toda la vida) con un proyecto de formato artístico. Es artístico porque usa procedimientos relacionados con el dibujo, la pintura , la escultura, la fotografía y el vídeo entre otros pero también tecnológico porque se desarrolla en y desde la red. Es artístico porque es creativo y original, porque habla con imágenes (multimedia y audiovisuales) de individuos y ciudadanos. Es artístico porque reflexiona sobre la identidad de un modo crítico, porque busca emocionar y mover a la acción.

Se trata de un proyecto intercultural donde todos los individuos son igualmente importantes, igualmente activos y escuchados. Nace sin fronteras, sin raza, sin sexo, sin limitaciones...en plena libertad e independencia. Los artistas habitan un nuevo lugar común, viven enredados. La nube es su ciudad, su nuevo espacio artístico habitable. No viven en un museo, más bien en un taller virtual donde todos trabajan y la obra artística crece y se multiplica.

Los docentes son ciudadanos de hoy, mágicamente

desdoblados entre su autorretrato y su avatar, su ser real y su ser inventado. Su ser individual y colectivo. Sus avatares, impresos sobre lienzo, han invadido la realidad. Se ha organizado una exposición colectiva, internacional e itinerante y que ha visitado por el momento las siguientes ciudades: Caracas, La Habana, Río de Janeiro, Goiania, Toledo, Madrid, Bucaramanga y Coimbra.

El proceso , en resumen es sencillo. Los artistas reflexionan sobre la imagen que quieren utilizar para presentarse a los demás (avatar), lo crean con procedimientos artísticos y tecnológicos, lo mandan por e-mail a la coordinadora de la exposición virtual que, por un lado lo cuelga en la red y por el otro, lo lleva a una imprenta digital. El resultado una doble existencia y una doble experiencia: virtual y real con la que aprendemos todos.

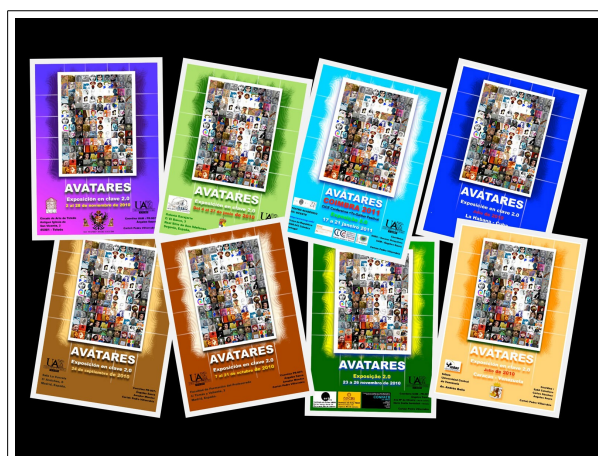


Fig. 1: Carteles de las distintas exposiciones AVATARES organizadas hasta la fecha.
Fuente: Elaboración propia

A partir de este proyecto colaborativo en red desarrollado por profesores-artistas y teniendo en cuenta el contexto docente en el que trabajamos (Escuela 2.0) proponemos ideas para abordar la educación como proyecto artístico.

Transición digital educativa y artística hacia el formato 2.0

Los docentes nos encontramos inmersos en un proceso de transición digital (Caballero, 2009), escribiendo con tinta digital sobre pizarras tradicionales y con rotuladores sobre pizarras digitales interactivas. Nuestro autorretrato se enmarca en una nueva Escuela denominada 2.0 que facilita a los estudiantes desde 5º de Primaria, infraestructura informática y acceso a Internet. Esto trae consigo un cambio en la metodología usada para impartir asignaturas en la Escuela Primaria, Secundaria y Universitaria. Los autorretratos de los nuevos docentes tienen formato de avatar, de blog o

wiki. Para entendernos adecuadamente con los nuevos alumnos (nativos digitales) usamos imágenes multimedia, textos combinados con sonidos, fotografías y vídeos) Se hace necesario conocer el lenguaje del arte, conocer el manejo de los elementos básicos del lenguaje visual: forma, color, textura y composición entre otros. Para evitar el incremento de basura visual que invade los espacios docentes creados de forma autodidacta, todos los autores deberían tener unos mínimos criterios artísticos de composición de imagen fija y en movimiento, también usar de forma adecuada símbolos y metáforas.

Los docentes asistimos a un desdoblamiento mágico (entre el mundo analógico y digital) y disponemos de una representación de nosotros mismos (avatares) para interactuar en las plataformas virtuales y en las redes sociales diseñadas para el aprendizaje.

El cambio de formato en la enseñanza, nos convierte en invisibles, pero esto no implica que vayamos a perder nuestro importante papel dentro del sistema educativo. Los alumnos interactúan a través de dispositivos con pantallas interactivas, manejan el lenguaje de la imagen con toda naturalidad, pero somos los educadores los que les debemos a enseñar a hacerlo de forma adecuada, hacerlos competentes en el uso del criterio estético y ético. La posibilidad de realizar trabajos colaborativos en red y el desarrollo de nuevos procedimientos y estrategias didácticas, dibujan un nuevo paisaje educativo.

La Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad Autónoma de Madrid, no es ajena a esa realidad. Para el desarrollo de esas competencias, el grupo de investigación UAM: PR-007 "Recursos digitales para la educación artística" al que pertenecemos, ha trabajado colaborativamente, a través de la Red, con docentes de enseñanzas artísticas iberoamericanas.

Proponemos ideas para el desarrollo de la docencia entendiéndola como un proyecto artístico, con los ingredientes de autoconocimiento, desarrollo de una personalidad expresiva, original, creativa y crítica. Un proyecto educativo interesado por la construcción de conocimiento de forma individual y colectiva mediante el trabajo en equipo. El nuevo docente 2.0, inquieto, comprometido con su profesión, necesitado de una formación continua y para toda la vida, puede encontrar en el enfoque de este proyecto de innovación, ideas para el desarrollo de otros similares en otros ámbitos de su vida.

Educación en el marco del Espacio Europeo. Educar por competencias y con TIC

En 1999 se firmó la Declaración de Bolonia que condujo a la creación del Espacio Europeo de Educación Superior y ha servido de referencia a las

reformas educativas que muchos países, incluido España, habrían de iniciar en los primeros años del siglo XXI. La actual ley educativa española es la Ley Orgánica de Educación (LOE) establece una serie de competencias básicas a desarrollar en los estudiantes. Esas competencias, adaptadas a las características del sistema educativo español, son las siguientes (Giraldez, 2007): Competencia en comunicación lingüística, competencia matemática, competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, tratamiento de la información y competencia digital, competencia social y ciudadana, competencia cultural y artística, competencia para aprender a aprender, autonomía e iniciativa personal. Todas estas competencias coinciden con las que debe tener un artista comprometido con la sociedad actual.

Escuela 2.0: Infraestructura informática y conexión a internet

El Programa Escuela 2.0, promovido por el Ministerio de Educación de España en 2009, se desarrolla en cuatro años, hasta 2013. Se define del siguiente modo: "Proyecto de integración de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) en los centros educativos que contempla el uso personalizado de un ordenador portátil por parte de cada alumno. Pero no se trata solo de dotar a cada alumno de un ordenador personal, se trata también de poner en marcha las aulas digitales del siglo XXI dotadas de la infraestructura tecnológica y de conectividad básicas para abrir las aulas a la realidad".

Todo ello implica la necesidad de alfabetización visual y digital de alumnado y profesorado, de preguntarnos cómo se puede articular un modelo preciso de uso de infraestructura informática e internet para la mejora en el desarrollo de las competencias mencionadas.

Autorretratos 2.0: alumnos y docentes; nativos e inmigrantes digitales

El futuro ya está aquí y como dice Marc Prensky (2010) "Nuestros alumnos son como cohetes espaciales: van rápido, se lanzan de cabeza a lugares desconocidos, son muy volátiles, difíciles de controlar con precisión".

Desde el año 2000, los docentes en España en activo hemos vivido numerosos cambios en nuestra vida profesional. Cambiamos la máquina de escribir por el ordenador, comenzamos a escribir usando hipervínculos, palabras enlazadas a otros lugares del mismo documento o a internet, aprendimos a usar programas de dibujo digital, manejar programas de retoque de imagen, realizar presentaciones *PowerPoint*, escanear documentos, usar *google* y otros buscadores, preparar las clases usando bibliotecas virtuales de contenidos, usar pizarras digitales interactivas y

cámaras de foto digitales. Hemos aprendido a hacer *blogs* y *wikis*, usar el *web mail*, usar el formato multimedia para comunicar con nuestros alumnos, utilizar nuevas metodologías didácticas haciendo uso de la infraestructura informática en las aulas y su conexión a internet, usar los móviles con cámara de fotos y vídeo, trabajar colaborativamente a través de internet usando *google.doc* (entre otros), redes sociales, la plataforma moodle y otras para la enseñanza abierta a distancia (de apoyo a las clases presenciales) , *e-learning* (exclusivamente a través de la red) y *m-learning* (a través del móvil), entre otros.

Los nuevos docentes tienen que ser como siempre fueron: vocacionales, expertos, responsables y comprometidos. Pero también tienen que saber estar enREDados (participar en alguna red social), saber ser invisibles (por trabajar en parte desde la red), ser juguetones y curiosos (así aprenden a usar las tecnologías los niños pequeños). Por último, para poder sacarle provecho didáctico a los nuevos recursos vayan conociendo, deben ser creativos. Afrontar la educación como un arte y ejercer como artistas.

Arte hoy, componentes de un proyecto artístico actual

Llamamos “Arte de Acción” a las tendencias del arte que se refieren a acciones del artista en un espacio, bien con objetos, con su propio cuerpo o con otros participantes (Gómez, 2005). Hay muchas modalidades: la performance, el happening y el body-art, entre otros. Se trata de una actividad artística consistente en una serie de acontecimientos efímeros cuya existencia tiene una duración limitada (Aznar, 2000).

A continuación imágenes de tres experiencias donde se usó respectivamente la performance (para hacer una reflexión sobre la identidad y sobre la violencia en la sociedad actual) y el body art para hacer una reflexión sobre sostenibilidad del planeta.



Fig. 1: Performance; UAM, 2005
Reflexión sobre la identidad
Fuente: Elaboración propia



Fig. :Happening; UAM, 2005
Reflexión acerca de la agresividad
Fuente: Elaboración propia



Fig. 2: Body-art; UAM, 2006
Reflexión sobre sostenibilidad
Fuente: Elaboración propia

Uso del juego artístico para la formación en valores

En su artículo titulado “Experiencia Estética y Arte de Participación: Juego, Símbolo y Celebración” (

http://www.oei.es/artistica/experiencia_estetica_artistica.pdf , Javier Abad (2006) explica que la organización de juegos artísticos en la escuela puede ayudar a prevenir formas de violencia y exclusión, físicas y culturales. Según él, el juego genera participación, inclusión, comunicación y reflexión . Para su acción docente parte de experiencias de arte actual donde la presencia del juego y el elemento lúdico están muy presentes como forma de cuestionar e interpretar la realidad. Abad toma como referencia para su acción docente, las propuestas performativas de tres artistas contemporáneos: Lygia Clark, Antoni Miralda y Gabriel Orozco. En su propuesta, las artes creativas tienen que ser reconocidas como una de las mayores formaciones del pensamiento humano, que contribuyen a la experiencia viva, paralelamente con la ciencia y la filosofía. Por lo tanto, " la Educación Artística, no sólo tiene una responsabilidad educacional, sino también cívica para hacer frente a los retos de la humanidad y para responder creativamente y críticamente al impacto de la cultura científica y la tecnológica".

El desarrollo de la tecnología ha ido parejo a la evolución del concepto de artista (Arañó, 2002). El rol ha evolucionado y así ha pasado de ser un trabajador en el que la actividad manual era lo más característico, a convertirse en trabajador de ideas y conceptos, promotor de proyectos a desarrollar posteriormente con la ayuda de las diferentes tecnologías. Cuando en el año 1994 Internet se empieza a convertir en un popular medio de comunicación, publicación y comercio surge un nuevo estilo de arte que emplea tecnología digital. Aparecen conceptos como instalación multimedia interactiva, entornos de realidad virtual, arte en la red, arte digital, electrónico, multimedia e interactivo. Este tipo de arte explora las posibilidades culturales, políticas y estéticas de las herramientas tecnológicas (Saura, 2005). Los artistas desarrollan su creatividad explorando el videoarte, el cine experimental, los juegos de ordenador, las cámaras de seguridad, la telefonía móvil, los miniordenadores portátiles y los sistemas de navegación GPS, entre otros. Los antecedentes históricos de este tipo de arte se remontan a 1920. Podemos encontrar puntos en común con el movimiento dadaísta, el arte pop y el arte conceptual (Zafra, 2001). A continuación mencionamos posibilidades artísticas de uso de la RED:

- **Parodia corporativa:** Algunos colectivos han desarrollado páginas web falsas y organizado actividades en las que a través de la emulación se critica la cultura empresarial imperante.
- **Hacktivismo:** Acciones organizadas a través de internet para lanzar ideas o campañas.
- **Intervenciones en la red y fuera de ella:** Desde la red se accede a un público amplio y esto es aprovechado por los artistas y docentes. Otra manera de intervenir en el espacio con arte digital es proyectando animaciones sobre

fachadas y plazas reales. Tenemos un ejemplo en el artista Krzysztof Wodiczko. Realiza proyecciones cargadas de mensaje en edificios públicos, su particularidad es la implicación política y social de toda su obra.

- **Identidad:** Internet también es usada por los artistas para explorar la construcción y la percepción de la identidad. La red nos permite crear un personaje ficticio para interactuar con un grupo determinado, se denomina avatar. Cada usuario puede crearse tantos perfiles, avatares, como desee lo cual está siendo utilizado con fines artísticos y también docentes.
- **Telepresencia y televigilancia:** Para la formación en valores podemos abordar un tema tan actual dando a conocer a nuestros alumnos determinados proyectos artísticos trabajados en esa línea.

La educación entendida como proyecto artístico

La educación artística no son manualidades (Acaso, 2009), actualmente se refiere a la formación teórica y práctica de los alumnos para leer y diseñar imágenes visuales adecuadamente, para desarrollar su sentido crítico ante el mundo de la imagen en el que vivimos inmersos.

Vivimos en una aldea global y estamos *enREDados* (conectados a través de Internet) e *infoxicados* (intoxicados por exceso de información). La RED está llena de *prosumidores*, gente que produce y consume imágenes constantemente lo que la convierte en un espacio artístico habitable (Saura, 2009).

Ante el torbellino de imágenes que impacta a diario en nuestras mentes, necesitamos comprender lo que ocurre alrededor. En este momento, siguen vigentes modelos educativos basados en la transmisión de saberes y la autoexpresión creativa pero estos conviven con otras muchas propuestas.

La educación artística postmoderna se define por las siguientes características (Varios, 2003):

- Las nuevas concepciones de la temporalidad y la espacialidad: el tiempo y la historia son concebidos desde la perspectiva de un espacio multidimensional
- La cuestión de la identidad social: Partiendo de la base de que el individuo está mediatizado cultural e institucionalmente, el posmodernismo se interesa por el colectivo social y cultural más que por la expresión de la individualidad
- La interdisciplinaridad: en educación, la atención a la diversidad es fundamental partiendo de la base de que existe gran variedad de sistemas de valores, hábitos,

costumbres y producciones sociales y culturales.

La Educación con medios tradicionales , evoluciona hacia un nuevo estilo más adecuado al contexto de la sociedad actual. La actual se propone el desarrollo de importantes competencias de los estudiantes relacionados con el autoconocimiento, la autoexpresión creativa, la cultura visual, la multi e interculturalidad, la capacidad crítica, la igualdad de género, la experiencia estética y el uso de los recursos del arte contemporáneo para la comunicación, entre otras.

Conclusiones:

Dado que cualquier persona con infraestructura informática y acceso a internet se convierte en un diseñador de imágenes fijas y en movimiento , se hace imprescindible la alfabetización visual y por lo tanto una formación en educación artística plástica y visual.

Debemos reflexionar sobre la construcción de la identidad personal on-line y sobre nuestra identidad como colectivo docente-artístico. Necesitamos reflexionar sobre quiénes somos porque necesitamos una identidad para relacionarnos en las redes sociales con fines educativos como profesores y artistas. Podemos hacerlo desde el ejercicio artístico del diseño de un avatar.

Para favorecer el desarrollo de competencias para la comunicación multimedia de alumnos y docentes es posible desarrollar proyectos didácticos inspirados en los proyectos artísticos más actuales como son el arte de acción, la instalación, la performance o body art, entre otros.

La educación puede ser entendida como un proyecto artístico, desarrollado colaborativamente y en red. Las intervenciones en la red de los profesores y profesoras así como estudiantes, pueden convertirla en un espacio artístico habitable donde comunicarnos, expresarnos, aprender juntos y desarrollar nuestra creatividad.

Referencias:

- Abad, J. (2006). *Escenografías para el juego simbólico* en Revista Aula de Infantil, nº 32. Madrid.
- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid: Catarata.
- Arañó, J.C. (2002). *Cibermodernidad o la educación artística de Pokemon* en Arte, Individuo y Sociedad.

Madrid: Complutense.

Aznar, S. (2000). *El arte de acción*. Madrid: Nerea.

Caballero, S. (2009). *Tránsito digital en el ámbito educativo*. Revista RIAE 48/6.

Efland,A;Freedman,K y Sthur, P (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.

Gómez, J.R. *Posibilidades educativas de la performance en la enseñanza secundaria*. Arte, individuo y sociedad 17: 115-132. Madrid.

Premsky, M. (2010). *El rol de la tecnología en la enseñanza y el aula*. Actas Global Education Forum. Madrid.

Saura,A. (2005). *Uso del diseño y la imagen tecnológica en las presentaciones multimedia para la comunicación audiovisual: aplicación para la enseñanza artística*. Tesis. Madrid: Complutense.

Saura, A. Naranjo, R. Méndez, A. (2009). *Desarrollo de competencias en clave Web 2.0 para la Educación Artística* en Relada 3 (1): 37-45

Zafra, R. (2001): *Arte, Internet y Colectividad. Nuevas Prácticas artísticas de la red y nuevas formas de colectividad y acción social*, Tesis doctoral. Universidad de Sevilla

Webgrafía:

Red Social Educación artística en clave 2.0:

<http://arteweb.ning.com/>