

**EL CELULAR EN EL APRENDIZAJE ARTISTICO, (ALTERNATIVAS Y
POSIBILIDADES PEDAGOGICAS)**

**MARIO FERNANDO BASTIDAS
PAULO RENATO BERNAL BOLAÑOS**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES
SAN JUAN DE PASTO**

2011

**EL CELULAR EN EL APRENDIZAJE ARTISTICO, (ALTERNATIVAS Y
POSIBILIDADES PEDAGOGICAS)**

**MONOGRAFIA PARA OPTAR POR EL TITULO DE LICENCIADOS EN ARTES
VISUALES**

**MARIO FERNANDO BASTIDAS
PAULO RENATO BERNAL BOLAÑOS**

**ASESOR:
JHON FELIPE BENAVIDES**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES
SAN JUAN DE PASTO**

2011

NOTA DE RESPONSABILIDAD

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de los autores”.

Artículo 1 del Acuerdo No 324 de octubre 11 de 1966, emanado del honorable consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

NOTA DE ACEPTACION

ALFREDO PALACIOS

PABLO SANTACRUZ

AYDA MORALES

RESUMEN

“El celular en la educación artística, posibilidades y alternativas pedagógicas” es un trabajo que ahonda sobre la problemática de la educación y la relación con las nuevas formas de comunicación sintetizadas en el celular; el cual lejos de ser sólo un instrumento de uso comunicativo, se convierte en un *gadget* que problematiza la didáctica educativa, además que permite que las artes visuales y su enseñanza se visualicen de manera puntual y práctica en la educación formal.

ABSTRACT

" The cell phone in the artistic education, possibilities and pedagogic alternatives "

it is a work that goes deeply on the problematics of the education and the relation with the new forms of communication synthesized in the cell phone; which far from being only an instrument of communicative use, turns into a gadget problem to turn it the educational didactics, besides the fact that it is allowed that the visual arts and his education should be visualized in a punctual and practical way in the formal education.

CONTENIDO

PÁG

GLOSARIO

INTRODUCCION

1. ACERCA DE LA IMAGEN	4
2. EL DEVANEIO TECNOCRATICO	11
3. EL CELULAR COMO GADGET	20
4. EL CELULAR EN EL AULA	28
4.1. EL CELULAR EN LA PRODUCCION DE CULTURA VISUAL DESDE LA EDUCACION ARTISTICA	51

CONCLUSION

BIBLIOGRAFIA

GLOSARIO

CIBERCULTURA: Conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio.

CONSUMO: Modo activo de relación (no solo con los objetos, si no con la colectividad y el mundo), un modo de actividad sistemática y de respuesta global en el cual se funda todo nuestro sistema cultural.

GADGET: Máquina capaz de desarrollar múltiples funciones.

MULTIMEDIALIDAD: Se entiende conceptualmente la unificación en un solo medio de la palabra escrita y hablada, además del sonido y la imagen.

INTRODUCCION

“El mundo se ha hecho imagen. Trivialmente, vivimos la época audio-visual de la historia. Y nadie duda en predecirle una larga vida, un imperio de mil años” (Marion, 2006:92).

Recorrer la ciudad, es atravesar un paisaje artificialmente construido, en donde no sólo se transita los andenes, las calles ni los parques, sino ventanas y paredes saturadas de imágenes y sonidos, lo cual obedece a la intención de difundir información y objetos simulando una globalización del mundo.

Entender la ciudad puede ser posible partiendo del flujo de la misma, un flujo que actualmente no está representado en su totalidad por la presencia dinámica de los seres humanos, sino por los objetos y el recorrido continuo de la información convertida en imágenes y sonidos. Estos determinan el movimiento social y seducen incitando al consumo¹. La eficiencia de cierta seducción se manifiesta en

¹ Según Jean Baudillard, el consumo es un modo activo de relación (no solo con los objetos, si no con la colectividad y el mundo), un modo de actividad sistemática y de respuesta global en el cual se funda todo nuestro sistema cultural.

el consumo indiscriminado de una alta variedad de productos y prácticas inmersas en el mercado. Muchos de estos objetos son capaces de determinar comportamientos y formas de relacionarse entre los seres humanos, además de generar lecturas ambiguas del entorno. Estos objetos se insertan en el mundo y participan de los procesos formativos y performativos de los individuos, objetos que en el discurso hegemónico de la tecnología y la ciencia evolucionan a diario para facilitar las relaciones del ser humano. Hacemos referencia a objetos maquinales que las instituciones adoptan con el pretexto de optimizar sus actividades de producción o impartición de conocimiento (en el campo de la educación por ejemplo). En general las empresas hablan de acceder a nuevas tecnologías para optimizar y cumplir la misión y visión para la cual se organizan como tal.

Las instituciones educativas no están exentas de este discurso, y reconocen la importancia de utilizar y fomentar responsablemente el uso de las nuevas tecnologías. Teniendo en cuenta lo mencionado surge la idea de proponer las posibilidades y alternativas pedagógicas del uso del teléfono celular como herramienta de trabajo en el área educación artística, no obstante, es necesario aclarar que no se trata de generar un discurso tecnocrático a partir de la idea de implementar el uso de una máquina como el celular en el aula de clases; pues la tecnología en las aulas trae consigo grandes riesgos; para mencionar uno la propensión de formar generaciones arraigadas al virtualismo, desplazando las formas y relaciones culturales predecesoras. Es precisamente buscar un retorno a la lectura de esas imágenes trivialmente ubicadas en el mundo real y virtual a

partir, irónicamente, de la pantalla, la cual se atraviesa y media entre estos dos mundos. Estas imágenes y sonidos pueden ser capturadas por una cámara fotográfica o de video, contenidas en una máquina de fácil acceso, muy utilizada por el hombre contemporáneo para realizar un acercamiento con posibilidades estéticas sirviéndose de esas manifestaciones visuales o sonoras que penden en la atmósfera de lo real o lo virtual.

1. ACERCA DE LA IMAGEN

La imagen se ha convertido en un elemento constitutivo, esencial, motor de nuestra sociedad de principios del siglo XXI. La superproducción de ella en la sociedad de consumo y la acción que produce sobre nosotros genera una constante mutabilidad influenciada por el campo gravitacional en el que se inscriben la mirada e inteligencia colectiva que es característica de la cibercultura² descrita a grandes rasgos por Pierre Lévy, en donde surge un inconsciente o consciente compartido que altera sus proyecciones de acuerdo con las técnicas de representación. Jacques Aumont plantea: "La imagen es siempre modelada por estructuras profundas, ligadas al ejercicio de un lenguaje así como a la pertenencia a una organización simbólica (a una cultura, a una sociedad); pero la imagen es también un medio de comunicación y de representación del mundo que tiene su lugar en todas las sociedades humanas. La imagen es universal, pero siempre particularizada." (J. Aumont, 1992:138).

² Término definido por Lévy como: "el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio". (Lévy, 2007:1).

Partir de la idea de que la imagen es representación simbólica, (“una de las razones esenciales de que se produzcan las imágenes: la que deriva de la pertenencia de la imagen en general al campo de lo simbólico y que, en consecuencia, la sitúa como mediación entre el espectador y la realidad”) (82), implica utilizar reglas de construcción en donde hay alguien que la produce v
4
alguien que la reconoce, porque existe una convención socio-cultural que es la del hombre como ser simbólico. Sartori citando a Ernst Cassirer escribe: “El hombre no vive en un universo puramente físico si no en un universo simbólico. Lengua, mito, arte y religión [...] son los diversos hilos que componen el tejido simbólico [cualquier progreso humano en el campo del pensamiento y de la experiencia refuerza este tejido [...]] (Sartori, 2005:29). Asumiendo que cultura supone un suelo físico y simbólico en el que inevitablemente se habita, un lugar en donde no se puede ser indiferente frente a lo que allí ocurre, concluimos que no hay objetos y acontecimientos por separado: hay imágenes en contextos ya que la imagen se instala en el mundo, en el suelo, en el hábitat, en la cultura, que se moviliza con ella.

La función y el rol de la imagen en los contextos contemporáneos son radicalmente diferentes a los que presentaban siglo y medio antes, a nuestra manera de ver, el cambio más radical que se ha venido generando hacia la actualidad es estructural; se ha pasado de la época de la fotografía (refiriéndonos a la época de la fotografía en su estado primitivo de representación técnica de la imagen o cuando ésta se constituía la manera más política y estéticamente establecida para representar la realidad), al tiempo de la imagen digital. Mientras

la fotografía era una manera de percibir o registrar el mundo manteniéndolo a distancia, la imagen contemporánea se ha convertido en un elemento constituyente en la sociedad en la que vivimos, nos presenta sino una nueva, una diferente transformación de lo que percibimos visualmente, la noción del tiempo, el intercambio de temporalidad entre fotografía e imagen digital es esencial, pasamos de la cristalización de la memoria al flujo y, mas allá a la evanescencia. Bernard Stiegler nos dice: “En efecto la imagen analógico-digital es el inicio de una discretización sistemática del movimiento, es decir, también un vasto proceso de gramaticalización de lo visible” (Stiegler, 1998: 183).

En la historia del hombre nunca tantas imágenes han sido producidas al unísono, nunca tantas han circulado en masa y a la vez, jamás tantas imágenes han sido destruidas tan rápidamente, (sin contar el reciclaje de la imagen que en su repetición se vuelve cliché). Surgen aquí dos fenómenos: Por un lado la hiper producción de imágenes se edifica sobre la repetición o redundancia, que insiste una y mil veces sobre el mismo tema, producto, noticia, etc., “y vemos sin descanso imágenes de puertas, ventanas, calles, automóviles (que en general son de archivo) destinadas a llenar el vacío de penosas misiones igualmente fallidas”(Sartori, 2005:100), y por otro lado, en un sentido más complejo, por el hecho de que el poder constituido (cualquiera que sea) mantiene muchas veces un interés preciso, tras la ocultación, distorsión, manipulación de imágenes, de tal manera que se nos presenta un rostro que no revela la realidad, si no que asumen su producción para ocultarla. Así redundancia y ocultación son las dos caras de

un gran número de pantallas que al estar cargadas de sentido, logran interponerse entre nosotros y el mundo, la realidad queda alejada e inaccesible y no queda otra opción que vivir con las imágenes en una meta realidad donde queda el consuelo de que en apariencia es accesible, se fractura el precepto que dice que una imagen vale más que mil palabras pues está claro que también y continuamente la imagen miente pese a su verosimilitud, “la <<fuerza de la veracidad>> inherente a la imagen hace la mentira más eficaz y, por lo tanto, más peligrosa” (119).

No se debe al azar que hablemos de cultura de la imagen para caracterizar el universo comunicativo contemporáneo, por lo cual es necesario proceder a un análisis que sitúe esta expansión de lo visual.

Las imágenes se han convertido en construcciones ideológicas muy complejas que pueden incluso suplantar el mundo por lo cual quedamos adheridos a un ir y venir pendular, entre un estado de incertidumbre y otro, el de la alucinación, reducidos al goce del ver por ver, al del voyeur, al homo ludens³ y como resultado al homo videns⁴ de Sartori. Hoy lo único que da sentido a las imágenes es su proliferación y circulación industrial, es decir su pertenencia al escenario de la comunicación, en donde basta solamente con entenderlas desde los preceptos

³ Definido por Sartori cuando se refiere al hombre como animal que goza frente a la pasividad con que se recibe la imagen televisiva.

⁴ Título del libro citado, de Sartori, en el cual la tesis de fondo es que el video está transformando al homo sapiens, producto de la cultura escrita, en un homo videns para el cual la palabra está destronada por la imagen.

primarios de la fotografía; es decir, la imagen como espejo de la realidad, sin tener en cuenta los parámetros históricos, estéticos, semióticos, e incluso ideológicos que éstas poseen por si mismas. En la actualidad se acentúan los usos políticos y económicos de la imagen resultado en buena medida del poder incontrolado de los mass-media, y que tienen como particularidad, el realzar primordialmente los puntos claves que la imagen impone con fuerza; su carácter de inmediatez, su apariencia de reflejo de la realidad y de multiplicación de ella misma.

La densidad visual de las imágenes ha aumentado a un nivel incontrolable en las últimas décadas, no es ajeno que en las instituciones educativas se hace evidente un condicionamiento hacia el como afrontan su cotidianidad niños y jóvenes, (modas y comportamientos). El flujo de imágenes de consumo, que definitivamente someten a una presión visual, se manifiesta por ejemplo en el cuaderno escolar, el cual no solo muestra una imagen en su carátula, ahora posee láminas autoadhesivas, *stickers* en hojas adicionales, etc. Cabría formularse la pregunta ¿qué tiene que hacer la carita feliz o triste diseñada por la profesora de primaria (e incluso de bachillerato) como pretexto de creación de imagen en el aula, ante un arsenal de *stickers* a color, hologramas de dibujos animados y superhéroes que también saturan las pantallas en la televisión, cine, videojuegos y mas aún, en celulares que están presentes en el contexto escolar?

Si observamos este ejemplo se entendería que al hablar de imagen nos remite a pensar en un soporte de la comunicación visual que fragmenta el universo perceptivo y que es capaz de prolongar su existencia en el transcurso del tiempo.

A nivel escolar se desatiende el aporte insustituible que podrían llevar consigo estos soportes visuales. “Sabemos lo que vemos y lo que tenemos que ver, nos aseguramos tan solo de que lo que vemos coincida con lo que debemos ver mediante una posesión tranquila, sin búsqueda, sin sorpresas” (Marion, :53). No puede dejarse de lado la relación existente entre las estructuras cognoscitivas planteadas por el sujeto y el marco en que estas se ejercen. Abel Gance, citado por Walter Benjamin, al referirse al cine dice: “El lenguaje de las imágenes no está todavía a punto, por que nosotros no estamos aún hechos para ellas. No hay por ahora suficiente respeto, suficiente culto por lo que expresan” (Benjamin, 1982:32,33). Culto que no debe entenderse como la sacralización de la imagen, sino como aproximación, acercamiento, e interpretación consciente de estos fenómenos visuales. Es importante que ante estos lenguajes se aborde el pensamiento desde la confrontación con la imagen, encarando sus funciones, su funcionamiento y la forma en que comunican dichos discursos visuales. Al hablar de cine, televisión, internet, teléfonos celulares como soportes de nuevos lenguajes que traen consigo una gramática poco conocida, pues cada uno de ellos nos presenta una realidad de modo diferente aunque se relacionen entre sí y se contengan unos a otros, (como los teléfonos celulares), lo natural sería que una cultura explore sus tendencias como medios de comunicación totalizadores, en donde se analice un antecedente, un resultado, un para qué, confrontando el sentido de carga de mensajes, en imágenes de productos, anuncios o hechos, en donde no existe la presentación de un argumento ordenado, secuencial, racional, sino que se ofrece todo como mercancía asociada a cosas o actitudes deseables (propagandas, novelas, afiches de productos, imágenes y mensajes de teléfonos

móviles) que mediante su proliferación y repetición en la mirada, se asocian a la mente y se pierden de vista, logrando su principal efecto que es aumentar el placer en el consumo, el consumidor adquiere un estatus desde los imperativos del orden posindustrial.

Bajo este orden la imagen deberá cumplir una verdadera función pedagógica en cuanto que de algún modo encamina las conductas del público, y teniendo en cuenta que como dice Alejandro Burgos: “solo en la imagen el mundo queda en verdad dicho. Es decir significado o, mejor, con-formado.”⁵

⁵ Cátedra curatorial dictada por Alejandro Burgos Bernal en la ciudad de Pasto en Marzo del 2010.

2. EL DEVANEIO TECNOCRÁTICO

Pensar en la práctica de la educación requiere pensar en los fenómenos socioculturales, para identificar factores que pueden de alguna manera afectar los vigentes procesos educativos que se llevan a cabo en las aulas y en las instituciones. Cada avance tecnológico o científico por ejemplo, trae consigo repercusiones directas o indirectas para todas las instituciones de la sociedad y para el momento histórico de la misma. Este parece ser el postulado del discurso hegemónico de la ciencia y la tecnología en las democracias contemporáneas. Las predicciones de dicho discurso continúan insistiendo en que el progreso es directamente proporcional a los avances de la revolución digital que media la actual cultura visual, y que dicho progreso se ve y se verá también reflejado en los campos del conocimiento y la educación. Nos encontramos ante una utopía mediática y ante un devaneo tecnocrático. En las palabras de Jean Duchesne Winter citando a Raimon Panikkar afirma que:

“La tecnocracia es incompatible con la democracia”. Pero Panikkar distingue con claridad tecnocracia y técnica. Afirma este sabio hindú-catalán: Actualmente la democracia ha sido sustituida de hecho por la tecnocracia. Digo tecnocracia que es la aplicación de la tecnología, y no técnica, que es arte, es decir dar forma, parir las cosas para nuestro bienestar, placer y confort” (J.Duchesne Winter, 2001:86,87).

El ejercicio de la democracia como concepto homogenizante de los derechos de 11 los ciudadanos parece nutrirse de los discursos contemporáneos sobre el mercado, el marketing la publicidad, y todas las bondades proféticas de las ciencias y la tecnología. Cabe afirmar que las innovaciones tecnológicas y científicas por si solas no representan progreso ni evolución. La sola inserción de estos aspectos en la cultura no determina el acceso al conocimiento, ni el bienestar de quienes nos servimos de ellos.

El siglo en que vivimos ha sido denominado como la era atómica, la era de la electrónica pero también como una época caracterizada por la "civilización de las imágenes" (Virgilio Tosi, 1993:17). El hombre actual diariamente es sometido por imágenes, principalmente gracias a la televisión, la internet, los actuales teléfonos celulares y otros medios de comunicación masiva. La imagen ejerce tal violencia que el sujeto la digiere como a una droga adictiva, que seduce, y es capaz de intervenir y a veces definir nuevas formas de relaciones socioculturales que pueden caracterizar nuestro contexto, debido a que interviene las formas tradicionales de relacionarse con el medio y la cultura. "La facilidad de la era digital representa la facilidad de la droga". (Sartori, 2005:70). Vivimos en una sociedad depredadora que mimetiza religiosamente sus doctrinas, para acomodarse al mundo del mercantilismo al cual nos vemos sometidos como actuantes aparentemente pasivos. Somos parte del mercado del mundo globalizado, en el cual fuerzas privadas de los Estados o el Estado mismo dominan la libre expresión y el espacio publico. En este sentido el espacio público

también es sustituido, pues las tecnologías de la comunicación imponen espacios públicos virtuales, anti mundos en pantalla, que imitan el tiempo y el espacio. Jean-Luc Marion dice, “paradójicamente, un telediario no me muestra nada que yo llegué a conocer gracias a él; al contrario, me enumera todo lo que no podré conocer jamás, puesto que el original, me aparece, manifiestamente y desde ese instante, como algo perdido”. (Marion, 2006:95).

No olvidemos el tiempo que los niños, e incluso los adultos pasan frente a la pantalla del computador o el televisor cada día, convirtiéndose estos medios de comunicación masiva en los principales portadores de información que el sujeto recibe de manera generalmente pasiva pero que tiene un alto grado de influencia en el comportamiento y en la manera de afrontar sus relaciones sociales. Sartori nos dice al respecto: “nuestros niños ven la televisión durante horas y horas, antes de aprender a leer y escribir”. (Sartori, 2005:43) La televisión asume el rol de *baby sitter* y es a la vez paideía que como dice Sartori: “genera un nuevo tipo de ser humano”. (43). “Nos encontramos en una sociedad en la cual las identidades se forjan violentamente alrededor de los excesos en el marketing y en el consumo”. (Jorge A. Huergo - Maria Belén Fernández, 2000: 224). Reconocemos e identificamos a la imagen actualmente gracias al fenómeno de la globalización de la información, pero aún somos incapaces de decodificarla. Reconocemos a Shakira en la televisión en una valla o en un afiche, pero aún no entendemos por

qué se presenta como un ícono⁶ ni el porqué ni cómo es que genera diferentes reacciones en las masas que la siguen o que simplemente no lo hacen. Los medios promueven e imponen cánones corporales y mentales, estereotipos o prototipos formados, en la pantalla (el maquillaje no puede faltar en la pantalla, así como los efectos especiales ni el juego de luces etc.). Lo mismo ocurre en las fotografías de revistas, vallas o afiches, en donde al maquillaje se suma la posibilidad y facilidad de la intervención, es decir el retoque por medio de programas de computadora (*photoshop* por ejemplo). Dichos grados de sofisticación nos hacen perder hasta el rostro. La imagen fotográfica que me exige una hoja de vida, por ejemplo no es siquiera una mimesis de mi mismo, debido a que ha sido manipulada hasta el límite de extraerme la piel, los gestos y las expresiones. “Construcción de un doble, de un caparazón identificador, físico y mental” (Baudrillard, 1996:169). Estos procesos no son gratuitos, pues devienen del hecho de canonizar las dimensiones físicas y emocionales del ciudadano para mimetizarlo con los seres de las revistas y la televisión. Es un proceso de sometimiento al *glamour*, característico de la cultura farandulera que se hace presente, y es solo una de las perversiones que se manifiesta en la actual cultura visual, la cual se desplaza en un mundo totalizado, aparentemente reducido por los avatares de la ciencia y la tecnología. Es decir el prototipo⁷ a seguir es también otro ser que no se exime de ser utilizado y es objeto de y para la metástasis del resto, produce clones, y se produce como un clon, pues no es el

⁶ En palabras de Jean-Luc Nancy, “el ícono expone lo invisible: él mismo no es, en suma, propiamente visible, si no presencia de lo invisible, llamando entonces a una visión distinta de la que es propia de la vista” (Nancy, 2006:68).

⁷El original

mismo, no tiene cuerpo ni rostro. Como dice Baudillard: “ya nadie sale sin sus clones.”(169).

Para los alumnos que pasan mucho tiempo viendo la televisión y que buscan modelos de roles, sus elecciones tienen un gran potencial a la hora de definir las formas en que ellos miran, actúan y piensan. Los alumnos miran las imágenes como organizadoras por adelantado; la cultura visual da forma al modo como leen los textos, se crean a ellos mismos, y miran el mundo.

También existe en la contemporaneidad el fenómeno en el cual se eligen los iconos, a través de la democracia que supuestamente favorecen los medios de la información y la cultura. Este es el caso de los *realities shows*, tan comunes hoy en día en la televisión, y la internet. Se fortalecen los paradigmas estereotipados de los sujetos para que sean copiados y deambulen, con el objeto de ser aceptados como modelos, para favorecer la globalización y homogenización del mundo y el hombre.

Tal estado de cosas debería hacernos reflexionar en lo siguiente: más que de una civilización de las imágenes deberíamos hablar de una mordacidad de las imágenes. Es innegable la violencia a la cual el hombre se ve sometido en la sociedad contemporánea debido al uso indiscriminado de la imagen dentro del marco urbano y rural. Kerry Freedman dice al respecto: “Al mismo tiempo, las imágenes de violencia que hay por todas partes han permitido a las nuevas tecnologías desensibilizarlos de la realidad.” (Freedman, 2006:168). Deberíamos

sospechar de la pasividad en la cual estamos inmersos debido a nuestra ignorancia respecto de la imagen; por ejemplo ya nos es trivial la violencia que se nos muestra como noticia en un noticiero, e incluso divertida. Actualmente el hombre recibe los mensajes audiovisuales acríticamente. En un mundo que se encuentra en el umbral del lenguaje de las imágenes es importante la necesidad de dominar cierto lenguaje para lograr cómo se dice popularmente hablar un mismo idioma. “Es urgente por ello, enseñar el uso activo y pasivo del lenguaje de las imágenes, así como se enseña a leer y escribir. Debemos superar en beneficio de las generaciones futuras, la enorme desventaja que significa vivir inmersos en la civilización de las imágenes sin saber cómo servirnos de ellas” (V.Tosi, 1993:18) o como afirma Freedman: “Es básico captar la importancia educativa de la cultura visual si queremos enseñar de forma adecuada en una democracia contemporánea”. (Freedman, 2006:27).

Es cierto que la imagen genera dinamismo y facilita la globalización de la información, nos referimos a la imagen en movimiento (cine televisión y el video en todas sus manifestaciones), al igual que la imagen quieta (fotografía, valla, cartel, etc.) pero, generalmente el flujo de información en las ciudades se genera en proporciones descomunales, lo cual no permite una interacción ni asimilación objetiva, debido a la falta de preparación en esta manifestación del lenguaje. Esto es analfabetismo respecto a este lenguaje. Duchesne Winter dice : “En ese sentido los trabajadores de la cultura y la docencia no tenemos porque oponernos a toda implementación técnica si no sospechar de la euforia y abrir paso a desvíos

o detournements irónicos de los contextos antidemocráticos en que estas técnicas suelen aplicarse.” (Duchesne Winter, 2001:87).

La realidad es que nos encontramos en un aparente apogeo de las hazañas tecnológicas. En un mundo sobre el cual tentativamente tenemos el control, sin darnos cuenta de que el hombre hace mucho tiempo cedió el control de su vida a los objetos; el objeto domina al sujeto. 16

“En el apogeo de las hazañas tecnológicas, perdura la impresión irresistible de que algo se nos escapa; no por que lo hayamos perdido (¿lo real?), si no por que ya no estamos en posición de verlo: a saber, que ya no somos nosotros quienes dominamos el mundo, si no el mundo el que nos domina a nosotros. Ya no somos nosotros quienes pensamos el objeto, si no el objeto el que nos piensa a nosotros. Vivíamos bajo el signo del objeto perdido, ahora es el objeto el que nos pierde.”(Baudillard, 1996:100).

Claro ejemplo de ello es la moda, el boom del celular por ejemplo y el poder mencionado de la televisión y en general de todos los artefactos que se han convertido en extensiones casi orgánicas de los seres humanos, más allá de las clases sociales o poder de adquisición. Podemos hablar de un nuevo fenómeno con respecto a las necesidades primarias y secundarias del ser humano, es decir las necesidades básicas son desplazadas a un segundo plano por la necesidad de consumo. Para vivir los hombres necesitan alimentos, ropas, viviendas y otros

bienes materiales, hasta aquí todo está bien porque hablamos de necesidades fundamentales, la situación se vuelve dramática cuando encontramos que en la necesidad de vestir por ejemplo, no impera la necesidad del artículo como tal, sino la de la marca, “(que a veces, incluso, sustituye el nombre de la cosa: frigidaire)” (Baudrillard, 2004:217), independientemente del valor que pueda tener en el mercado; podría hablarse incluso de la tecnología de la marca. Baudrillard dice al respecto: “Ha sido el sistema de las necesidades el que se ha vuelto menos coherente” (215). La marca se impone, es el imperativo del consumo; ya no es necesario por ejemplo tener un pantalón por simple necesidad de estar vestido, si no tener un pantalón de marca para ser parte de la moda y sus tendencias, digamos “metástasis de la identidad” (Baudrillard,1996:170).

Estos fenómenos se acompañan de una avalancha a nivel de desarrollo tecnológico, en donde incluso los diálogos de seducción podrían estar en duda. Se da el gran salto con su llegada; desde la presencia de los computadores en las aulas de clase, hasta la llegada de los teléfonos celulares a nuestras manos posicionando muchos gadgets y máquinas tecnológicas como elementos innegables en nuestra cotidianidad. Las nuevas tecnologías adquieren un carácter superpuesto en nuestra vida, en el contexto y en las instituciones. Su oferta es el progreso a través de la comunicación inmediata con cualquier parte del mundo, por los designios de los avances tecnológicos. La Internet, los video juegos en línea, el celular que integra otros medios de comunicación de vanguardia, han dado paso a un nuevo orden mundial, en suma, una híper modernidad donde todo

se asocia con la velocidad y lo vertiginoso. La idea de modernidad se acelera, las vanguardias se hacen cada vez más efímeras y la producción cultural se convierte en una especie de suerte consumista de signos y lenguajes. El pensamiento que rige la modernidad se elimina asimismo.

En el nuevo siglo se ha heredado otra vertiente más, que plantea la descomposición de lo social y que tiene que ver con la ruptura de una tradición intelectual y cultural. Lo que predomina es una aparente tolerancia en la que como Alain Touraine dice: “todos los gustos, todos los comportamientos pueden coexistir sin excluirse, todo puede escogerse a gusto, la vida simple ecologista y la vida híper sofisticada en una época desvitalizada, sin puntos de vista estables, sin coordenadas importantes” (Touraine, 2002:187).

“Por primera vez en la historia nos encontramos con la sociedad de consumo, ante una tentativa organizada, irreversible, de integración y saturación de la sociedad en un sistema irremplazable de objetos que sustituirán por doquier a una interacción abierta de las fuerzas naturales, de las necesidades y de las técnicas” (Baudrillard, 2004: 152).

3. EL CELULAR COMO GADGET

19

La predicción de Pierre Lévy en 1997 se cumplió rápidamente después de que escribió: “Podemos aún ilustrar esta rapidez de evolución diciendo que la potencia de las más grandes supercalculadoras de hoy se encontrara en un ordenador personal al alcance de la mayoría de los bolsillos dentro de 10 años” (Lévy,2007:19).

En la era de los avances tecnológicos y las hazañas del mundo de la imagen, la relación entre dicho fenómeno y la condición humana es tan estrecha que inclusive puede llevarse en el bolsillo. Nos referimos al teléfono celular. Ya hemos mencionado el teléfono como una tecnología de tipo telemática. Sintonizando con lo que Javier Echeverría considera un lenguaje de tipo telemático que coadyuva al Internet y se ubica en segundo orden de relevancia en la transformación de los procesos educativos (Echeverría, 2000:19) y considerando que ya ha transcurrido una década desde esta afirmación, y, que la telefonía móvil ha avanzado en tecnología a pasos agigantados; queda para la imaginación lo que Echeverría diría ahora. Hoy por hoy un teléfono celular permite tomar fotografías y almacenarlas, grabar vídeo, conectarse con la Internet y todos los servicios que éste presta, jugar, e incluso observar a la persona que está al otro lado de la línea en una conversación. Por todo esto podemos afirmar que este medio de comunicación ha

adquirido tal importancia en los últimos años, que puede igualar en relevancia, en cuanto a la transformación de la sociedad contemporánea, incluso a la televisión o a la Internet. Según Sartori: "En efecto hemos pasado, o estamos pasando, a una edad multimedia en la cual, como su nombre indica, los medios de comunicación son numerosos y la televisión ha dejado de ser la reina de esta multimedialidad"⁸. (Sartori, 2005:39). El celular puede contener a las últimas dos, además de ser un óptimo medio de almacenamiento de música, imágenes y muchos más accesorios. Como podemos darnos cuenta, estamos conectados a los objetos más de lo que pensamos, lo cual no implica que tengamos un dominio sobre ellos y por el contrario como dice Baudrillard: "a la función crítica del sujeto ha sucedido la función irónica del objeto". (Baudrillard, 1996:103). Un dato estadístico mencionado en el programa día a día del canal Caracol daba a conocer que: "el setenta y cinco por ciento de los colombianos mantienen el celular activo mientras manejan"⁹, esto permite pensar en que de no educarnos y asumir una posición crítica ante estas tecnologías y los nuevos lenguajes que estas generan, nos acercamos a un fenómeno de deshumanización posibilitando lo que podríamos denominar como una era maquinal.

En Colombia, el boom del celular es un fenómeno de una década aproximadamente, y como sucede con todo lo novedoso (comparado con el boom del televisor a mediados del siglo anterior) los elevados costos de esta nueva modalidad para los procesos de comunicación, en los inicios, sólo permitían

⁸ Para Sartori, por multimedialidad se entiende conceptualmente la unificación en un solo medio de la palabra escrita y hablada, además del sonido y la imagen.

⁹ Programa día a día, canal caracol, enero 25 del 2010

acceso a las clases sociales pertenecientes a estratos altos. Como se mencionó, la explosión del celular e inundación de los mercados no se hizo esperar por mucho tiempo. Esto nos lleva afirmar que hablamos un fenómeno social que pasó de ser en poco tiempo un fenómeno de tipo elitista a un fenómeno popular que transformó y sigue transformando el mundo de una manera vertiginosa.

Si nos referimos a una educación en la tecnología y sobre todo en la imagen estamos hablando de la necesidad de educarnos en torno al celular y con el celular, debido al carácter universal que contiene el objeto y a la dependencia que ha generado en los usuarios. No nos referimos solamente a la necesidad de comunicación sino al dominio y decodificación de todo lo que se ofrece a través del artefacto, podemos mencionar eventos (recordemos los mensajes de texto que continuamente recibimos en los que se invita a viajes, conciertos, etc.), hablamos incluso de ciertos niveles de prostitución, desde la literalidad del término (fotografías de mujeres desnudas y videos de toda índole), hasta el concepto de disponibilidad de todo lo que allí se ofrece, convertido en mercancía en donde, según José Jorge de Carvalho: “El afecto por la prostituta es una especie de apoteosis de la empatía con la mercancía” (De Carvalho, 2003:137).

Alfabetizarnos en torno al celular, implica analizar e interpretar las posibilidades de adquisición de nuevos saberes, e interacción con un lenguaje global, además de un desarrollo consciente de las habilidades que los estudiantes están desarrollando al interactuar con estos *gadgets*.

Se debería asumir como una razón de que las herramientas informáticas han transformado la forma de comunicarse entre las personas, además la presencia de la computadora no sólo ha invadido el área laboral, la burocrática, los comercios 22 también penetra en los hogares y en las escuelas modificando la forma de comunicación de sus miembros. Con la llegada de la telefonía celular y su arremetida publicitaria, personalizando su incidencia, debe pensarse si el sujeto elige su celular o si este ya lo eligió, no como un objeto que está en algún lugar (casa, colegio, café Internet) sino que se convierte en un accesorio con el que hay un vínculo total, una extensión orgánica, a nivel físico y emocional, radicalmente adquiere un carácter presencial en los diversos tópicos de la vida, como dice Bernard Stiegler: “la mayor parte del tiempo percibimos por intermedio de prótesis de percepción” (B.Stiegler, 1998:183).

Podemos citar ejemplos de transformaciones que han adquirido las comunicaciones, apoyadas en las nuevas tecnologías, es el caso del correo electrónico, los mensajes de texto que poco a poco desplazan el género epistolar tradicional y paralelamente genera una nueva forma de escritura, junto con el Chat construye sus propias reglas de gramática y redacción. De la misma forma las páginas electrónicas y los hipertextos crean una nueva cultura de lectura, escritura, producción y edición de textos.

Negar la presencia de la computadora, los videojuegos, los teléfonos celulares y otras formas de tecnologías, es negar una parte importante de la realidad de los

estudiantes; además tampoco sería justo dejar de reconocer algunas de las bondades que han traído consigo los avances tecnológicos, sin llegar a ser fanáticos de ellos. Más allá de ver las tecnologías telemáticas como un contenido debemos servirnos de ellas únicamente como herramientas, (no solamente desde la didáctica, si no desde las posibilidades físicas, simbólicas, estéticas y conceptuales, de que están revestidos los objetos), debemos buscar puentes entre la realidad virtual que estas potencializan y la realidad física.

El mundo ha sido poblado de dispositivos. Desde las mascotas virtuales hasta el sin número de electrodomésticos que ocupan cada rincón de nuestras casas, como dice Jacques Derrida: “Tengo ya la impresión de que nuestro control es muy limitado. Estoy en mi casa pero con todos esos aparatos y prótesis que nos miran, nos rodean, nos delimitan las condiciones entre comillas “naturales” de la expresión, la discusión, la reflexión, la deliberación se ven en gran medida desgastadas, falseadas, torcidas” (Derrida, 1998:47). Muchos dispositivos funcionan y podrían catalogarse como *gadgets*, cada uno con un alto grado de tecnología, y capaces de desarrollar múltiples funciones. *Gadgets* que logran altos grados de condicionamiento en las relaciones y las formas de interactuar entre los seres humanos. El personaje de dibujos animados, el inspector *Gadget* nos parecía irónico y exagerado, surrealista en cierto modo debido a los múltiples accesorios que cargaba con y en sí mismo y que lo hacía un hombre máquina. Hoy en día el teléfono celular, nos da la impresión de ser el *gadget* por excelencia; capaz de fragmentar sus funciones, nos presenta las variables físicas

y conceptuales del mundo, contenidas en un pequeño aparato capaz de manejar el tiempo, el espacio, las voces y otros lenguajes escritos visuales y oníricos que parecieran representar y generar poder sobre el mundo y sobre los otros. Para ser más precisos en palabras de Baudillard: " la función es tan precisa que no puede ser sino un pretexto, en efecto estos objetos son subjetivamente funcionales, es decir obsesivos"(Baudillard, 2004:130). La obsesión del inspector *gadget* de ser y tener todo lo accesorio incorporado a sí mismo: reloj, helicóptero, etc., tener máquinas como órganos, ser el paradigma del nuevo hombre, obsesión que paradójicamente causa problemas y contradicciones por que desconoce y se desconoce en sus funciones accesorias. El inspector es un *gadget*, una fusión entre el hombre y la máquina, no existen hombre y máquina por separado.

Ahora bien, la obsesión que produce el teléfono celular se asemeja a la relación hombre máquina mencionada en el caso del inspector *gadget*. Obsesión manifiesta en la actual relación ser humano - objeto máquina de teléfono celular, obsesión por escuchar voces ajenas y ser escuchado, manifestarse en la distancia y en el tiempo, ser juego, ser cámara fotográfica, de videos, grabadora, etc. llevar en si una cantidad de accesorios que hacen de los actuales teléfonos celulares el super *gadget*, por sus características barrocas y su redundancia accesorial, podría describirse en palabras de Baudillard como: " lo que no tiene nombre", o lo que no se sabe nombrar (la inmoralidad de un objeto del cual no se sabe cuál es su uso exacto). Y sin embargo funciona" (131). Inmoralidad que hace confusa la función y relación con el objeto, parece uno de esos banquetes voluptuosos, de los cuales no se sabe por dónde comenzar a degustar.

Más allá de la redundancia inmersa en el artefacto mencionado, la inmoralidad de dicho gadget se muestra en el control policivo que el objeto facilita y se no ²⁵ permite, pues no podemos escondernos y nadie se nos puede esconder. Pierre Lévy afirma: “a partir de las nuevas tecnologías y redes globales digitales se han desarrollado sofisticados sistemas de vigilancia y control policial y político cuyo empleo implica, como mínimo, riesgos para la libertad y la privacidad ciudadana”. (Lévy, 2007:19). Obsesión por la fantasmagoría de la voz y el cuerpo de los otros. Tener una agenda en un teléfono celular da la impresión de poseer voces y cuerpos aprisionados que desaparecen si el objeto no está presente, solo por sus virtudes aparentemente no estamos solos.

“La tecnología no solamente destruye cualquier tipo de fronteras sino que también elabora prácticas cada vez más sofisticadas de deslocalización en una extensión inmaterial e indefinida y virtualmente ilimitada. La red es algo que tiene que ver profundamente con la idea de totalidad”¹⁰ El teléfono celular con la gama tecnológica que ha alcanzado es el contenedor de esa idea de totalidad del mundo en la cual las relaciones inmateriales priman, desde la comunicación por llamada de voz, pasando por el mensaje de texto, la internet con todas las aplicaciones de redes sociales, hasta la video llamada. Ya son comunes los artículos de prensa y televisión que encuentran adictos a estos *gadgets* poniendo en peligro su entorno social, (incluyendo su entorno familiar y hasta el sexual). “El hechizo del comienzo,

¹⁰ Cátedra curatorial dictada por Alejandro Burgos Bernal en la ciudad de Pasto en Marzo del 2010.

con su larga historia se percibe como si se hubiera vuelto en contra del hechicero e intentara apoderarse de él” (Educación Artística, Lineamientos curriculares, 2000:40). El papel del ser humano, y el rol del poder educativo es reencontrar el rumbo de la sociedad allí, en donde las fuerzas que implican el desarrollo se hacen referenciar, como las caras del progreso, la determinación tecnológica en el mundo contemporáneo pone a prueba las condiciones del hombre como ser natural, el avance tecnológico es irreversible, por lo tanto la sociedad debe optar por la humanización desde lo inhumano, (traducido en ciencia, tecnología, ciberespacio, etc.). El actual devaneo tecnocrático debe volcarse hacia la educación y los sistemas de formación cultural, para romper o contrarrestar los discursos apocalípticos que se producen en base a las implicaciones antinaturales que parecen acarrear consigo los discursos y las relaciones del ser humano con la tecnología, entender y aceptar la fórmula tecnología = progreso solo es posible desde un análisis práctico-reflexivo de las implicaciones socioculturales que dicho fenómeno conlleva, las paradojas tecnológicas deben resolverse, no desde la negación ni satanización si no desde la educación.

El papel de los medios audiovisuales se coloca en primer plano de discusión en las actividades educativas, debido a las siempre crecientes necesidades de escolaridad y a las exigencias de una sociedad globalizada, en la cual estamos obligados a pensar de manera visual, en gran parte gracias a los medios masivos de comunicación. Hablamos de un lenguaje relativamente nuevo y, que debe ser dominado a cabalidad en las instituciones educativas (en mayor medida por parte de los docentes) para descifrar los nuevos imaginarios que se producen y que a su vez generan nuevos sentidos y referentes culturales.

Es obligatorio un cambio en el docente contemporáneo (no nos referimos al docente contemporáneo en términos de longevidad, si no en idoneidad para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, en una sociedad de cambios vertiginosos y radicales en las formas de relacionarse con la sociedad y la cultura). Un cambio de actitudes y aptitudes que le permitan enfrentar los retos que le imponen los nuevos entornos educativos. Cuando nos referimos a aptitudes hablamos del desarrollo de habilidades que el maestro debe poseer en cuanto al manejo y conocimiento del entorno que le rodea, a su entorno inmediato y al que debe acceder debido a las siempre crecientes necesidades de capacitación y sofisticación en sus saberes tanto conceptuales como en los recursos didácticos con los que afronta la labor educativa. No nos referimos al solo uso instrumental

de recursos informáticos por ejemplo, pues esto solamente deviene en activismo y en propiciar la reproducción y el consumo, favoreciendo la condición tecnocrática.

Es necesario tener en cuenta las necesidades de las escuelas, las diferencias culturales que se ponen en manifiesto, las clases sociales de donde provienen los alumnos (no desde el punto de vista discriminatorio), para no promover la segmentación, discriminación y la selectividad.

Si nos referimos a actitud, estamos hablando de la necesidad de afrontar críticamente los cambios hacia los nuevos fenómenos sociales, culturales, e históricos por los que la sociedad atraviesa. Esto no es aceptar que es necesario utilizar los recursos que la tecnología brinda, para dinamizar los procesos educativos y para garantizar un conocimiento, a partir de procesos novedosos y al uso de artefactos que impone el orden postindustrial. Teniendo en cuenta que el mundo nos ha sido poblado de dispositivos frente a los cuales el significado habitual puede ocultar otros significados de su disposición, es imperante sospechar de la carga religiosa del discurso tecno utópico en donde la felicidad es posible a partir de la técnica; y en el ámbito educativo en donde se pretende que con la simple dotación de máquinas modernas y novedosas para realizar el ejercicio educativo se lleve a cabo una especie de acto mágico que devenga automáticamente en saber. La llegada de los computadores a los centros educativos por ejemplo se limita a la adquisición y creación de un aula de informática obedeciendo a un requisito de un plan curricular de la institución o a

las normas gubernamentales sobre los estándares de la educación contemporánea. Duchesne Winter dice al respecto:

“Presenciamos tal falacia a diario, aun en el más banal discurso político, como cuando un departamento de educación pretende que las incontables anomias que endémicamente plagan a un sistema educativo se resolverán por ingenioso pase de prestidigitación cuando se repartan computadoras a maestros y estudiantes”
(D.Winter, 2001:84).

No obstante, la tecnología, puede ser utilizada, en todas las áreas del conocimiento, para buscar mejores resultados en los procesos de alfabetización, si se aplica de forma adecuada y bajo condiciones que posibiliten la construcción de saberes que devengan en conocimiento.

Vamos a comenzar a referirnos al uso de las tecnologías telemáticas en el área de educación artística específicamente partiendo de la premisa de que el arte no se excluye de los condicionamientos que la tecnología impone. Partiendo de esto podemos afirmar que es posible romper las estrategias utilizadas por los docentes, y los modelos pedagógicos tradicionales que generalmente se desarrollan en el área. Hablamos de los ejercicios típicos que se presentan como contenidos para el desarrollo y lectura de la imagen en sus posibilidades formales o abstractas.

No es necesario mencionar a grandes rasgos los problemas del área de educación artística en los currículos de las instituciones educativas. Más allá del menosprecio al que se somete la asignatura en los planes curriculares se evidencia también la predisposición del estudiante hacia la misma. Si revisamos nuestras experiencias encontramos a un estudiante escurridizo ante los contenidos de la asignatura, temeroso a cualquier tipo de ejercicio pictórico o de dibujo por ejemplo. Aún así, se educa artísticamente facilitando mínimas herramientas para el desarrollo del dibujo, realizando algunas mezclas de color, o trabajando alguna manualidad. No sirve de mucho entender la educación artística desde los equívocos convencionales de la escuela y de los docentes que se asignan para tal cátedra. Negar que ante las mínimas posibilidades que el área promueve, el estudiante que por decirlo de alguna manera, no ha desarrollado las destrezas necesarias o mínimas en lo que llamamos artística, huya de los deberes que tácitamente adquiere con el programa establecido para el área, es aceptar irresponsablemente los paradigmas tradicionales que convergen en la poca importancia que se da a la educación artística en las instituciones educativas.

Como es sabida, la labor del docente es incentivar y motivar al estudiante, además de facilitarle las herramientas necesarias para favorecer una apropiación del lenguaje en su respectivo campo del saber, para crear nuevos conocimientos que sean determinantes para un crecimiento cultural. Dichos conocimientos deben ser funcionales y prácticos, en el sentido del desarrollo del potencial humano, teniendo en cuenta el momento por el que la sociedad atraviesa en la contemporaneidad.

“El profesor, como el chaman, es el sujeto que inventa y se inventa. El profesor chaman no provee ni “facilita” información como lo supondría el modelo tecnocrático de enseñanza, si no que produce mitos a partir de los cuales el estudiante actúa “lo suyo”. (D. Winter: 94). Dicho lo anterior es deducible la necesidad de desarrollar o fortalecer los planes de área en educación artística desde el campo de la tecnología, nos referimos a herramientas de esta índole que estén presentes en la cotidianidad del estudiante. En párrafos anteriores se había mencionado el fenómeno del celular, como un fenómeno popular que se ha aferrado en la cultura para interactuar no sólo en el entorno inmediato del usuario, sino con el mundo globalizado; gracias a todos los servicios que contiene. La importancia de dicho artefacto radica precisamente en la carga respecto de la imagen que posee, y en que podría ayudar a decodificar la actual cultura visual; si se asume como un recurso de multimedia dentro de los procesos pedagógicos que se llevan a cabo en la asignatura de educación artística, principalmente. Ello sugiere poder utilizar esta herramienta para romper con los procesos convencionales, e incluso los espacios convencionales en los cuales se lleva a cabo el acto de la educación en esta área del conocimiento, porque estaríamos hablando como Echeverría decía "de una paleta electrónica" (Echeverría, 2000:27). Aclaremos que Echeverría se refiere al término, relacionándolo con los programas de software de computadora, los cuales permiten jugar con paletas de color (el paint por ejemplo). Nosotros lo relacionamos en vía de las posibilidades en cuanto a la imagen, que facilita el celular (fotografía, vídeo, etc.). Posibilidades de apropiación, interpretación, construcción y reproducción, asumiéndose desde el campo pedagógico. Nos estamos refiriendo a una experiencia que involucra el

campo audiovisual en la enseñanza, a partir de un medio de comunicación como el celular, teniendo en cuenta incluso las posibilidades de expresión en el arte contemporáneo (videoarte, vídeo experimental, vídeo instalación, etc.). Además de realizar acercamientos directos al nuevo lenguaje que se propone dominar en el núcleo de la sociedad contemporánea.

Ya hemos mencionado las relaciones cotidianas que se establecen entre los seres humanos y la tecnología, además es de tener en cuenta las interacciones de las dos fuerzas mencionadas con la naturaleza. El punto de equilibrio entre las partes estaría en el mutuo beneficio que se presten, para lo cual se necesita procesos de readaptación a los nuevos fenómenos sociales y culturales que acarrea el uso de ella. Nam June Paik decía: “nuestra vida es mitad natural, mitad tecnología, mitad y mitad está bien. No puedes negar que la alta tecnología es progreso la necesitamos para nuestros trabajos. Si produces tan sólo alta tecnología, estás haciendo la guerra.

Debemos poseer un fuerte elemento humano a fin de mantener la modestia y la vida natural “(Silvia Martin, 23).

Debe resaltarse que la tecnología está presente en el más mínimo objeto creado artificialmente, lo cual implica vivir en un mundo dominado por ella. Es relevante que todo avance tecnológico, o científico debe realizarse y manifestarse en función del desarrollo social y humano, pero para que este proceso se lleve a cabo, debe generarse una relación dialéctica en mira de la humanización entre las

partes que intervienen. Debemos pensar si esta condición se está llevando a cabo o si por el contrario la presente o cercana hipertecnificación de la sociedad está generando crisis de alguna índole para el hombre contemporáneo, desquebrajando las utopías tecnológicas; pues, en el campo de la educación como dice Duchesne Winter: “Se reduce el conocimiento a un modo de información instrumentalizable en efectos positivos y medibles.”(D.Winter, 2001:80)

La propuesta de usar el celular, por formar parte de una de las tecnologías más relevantes en el campo telemático, surge de la reflexión sobre los objetos que posibilitan o mediatizan en la producción artística en el aula. Reflexionar sobre el lápiz, el pincel, los pigmentos, etc., es un ejercicio difícil de llevar a cabo por parte del estudiante, inclusive para el artista o para el docente que posea un grado de madurez y conocimiento teórico, práctico o pedagógico del arte. Kerry Freedman dice: “Una razón para considerar que el curriculum deba incluir la esfera mas amplia de la cultura visual es el carácter cambiante de los objetos artísticos”. (Freedman, 2006:43) Las experiencias de los docentes en la escuela contemporánea darán fe de estas afirmaciones. Hablamos de escuela contemporánea, debido a los fenómenos que están determinando los comportamientos y las formas de socialización y relaciones que los estudiantes crean para apropiarse de la escuela de hoy. El uso del celular en la institución es una de esas manifestaciones del estudiante contemporáneo, y de esa readaptación al entorno escolar, así como un claro ejemplo de la naturaleza cambiante de los objetos artísticos mencionada por Freedman. Puede ser que el

estudiante contemporáneo encuentre posibilidades artístico-estéticas acorde a la cultura visual presente en su entorno, en su teléfono celular, debido a que este objeto es imagen y contiene a la imagen en sí mismo, (sin negar que un lápiz por ejemplo sea y contenga imagen en sí mismo). La diferencia radica en que el celular por su naturaleza de gadget podría desplegar otras posibilidades de lectura y producción de imaginarios que subyacen en los objetos.

El estudiante de hoy se desplaza en una sociedad que se manifiesta cómo movimiento incesante, en donde el motor de dicho flujo se presenta como tecnología. Un estudiante que por intermedio de los artefactos tecnológicos se encuentra inmerso en un mundo que rompe las fronteras de la institución. Toda institución social se modifica, cambia, muta de recinto a institución de flujo permanente. Cabe destacar que muchos artefactos tecnológicos (el celular principalmente) se convirtieron en las últimas décadas, en los principales canales de información y de recepción del entorno mundial. Ya habíamos señalado los servicios que un teléfono celular posibilita, y la facilidad con la que se puede obtener uno de estos medios tecnológicos, capaz de almacenar y mantener comunicado al usuario, permeabilizando las fronteras de las instituciones (familia, colegio, empresa, ciudad, país,) para convertir al hombre en un ser del mundo.

Otro aspecto que debemos mencionar, y que concierne al ámbito educativo es que nos enfrentamos a un fenómeno que se caracteriza por la obsesión por el objeto y que se manifiesta en la dificultad del estudiante para desprenderse de su celular, esto se traduce en que dicho elemento interactúa con él durante los horarios de

clase y en sus momentos de ocio o descanso, dentro de las escuelas, colegios e incluso la universidad.

El celular es en sí mismo un medio de comunicación oral y soporte de escritura. La lectura y escritura son competencias que la escuela enseña, y que la educación artística debería fortalecer si se asume con responsabilidad. La posibilidad de filmar y grabar permitirá hacer múltiples usos didácticos del celular. Como educadores se puede aprovechar el vínculo que los estudiantes tienen con este aparato tecnológico. Si se tiene en cuenta, los celulares no son solamente teléfonos: son mensajes de texto, un grabador de voz, una cámara digital, permite hacer videos, es una computadora en sí misma. Podríamos tomar solo como ejemplo didáctico un taller que realizamos en clase con los alumnos de décimo grado, en el Liceo Central de Nariño, durante la práctica docente, en donde los alumnos entrevistaron gente de su comunidad educativa, tomaron fotografías, archivaron y enviaron el material obtenido, y finalizaron realizando un análisis de dicha actividad. Todo utilizando teléfonos celulares. Es decir, el celular no es sólo un teléfono sino que puede adquirir sentidos de herramienta de aprendizaje, no solamente como pretexto de sofisticación de los materiales, como comúnmente se les llama a los utensilios que se solicitan para las clases de artística, para no caer en un error que Duchesne Winter menciona cuando se pretende algún tipo de sofisticación en las instituciones educativas: “Lo que se anuncia como un recurso científico de lo más sofisticado y valioso no pasa de emplearse como el más baladí amuleto de Disney.”(D.Winter, 2001:84). El celular podría ser un medio que favorezca el acercamiento hacia el conocimiento, entre otras posibles

posibilidades, pero se debe insistir en que a nivel de las instituciones educativas se desconoce y es visto con extrañeza su potencial didáctico, en lo que se refiere a los procesos de enseñanza-aprendizaje, y se sigue considerando como un elemento de riesgo, que amenaza la tranquilidad y convivencia de la institución.

Es necesario tener en cuenta los saltos generacionales tan evidentes actualmente en las instituciones educativas entre profesores y estudiantes y que inclusive manifiestan profesores jóvenes, en los cuales podemos encontrar gestos de resistencia y miradas extrañas hacia los cambios tecnológicos, estos cambios no deberían ser tomados como actos de renuncia total a la performance que cada docente elabora para su quehacer educativo, sino que es necesario ubicarlos en el contexto adecuado como potencializadores del saber y no como simples herramientas de trabajo; al respecto Touraine advierte sobre los cambios vertiginosos que dramáticamente se experimentaron en la última mitad del siglo veinte, es decir a la culminación de un siglo en donde las informaciones, los capitales, las mercancías y la tecnología desconocieron totalmente las fronteras: “lo que estaba alejado se acerca y el pasado se convierte en presente. El desarrollo ya no es una serie de etapas a través de las cuales una sociedad sale del subdesarrollo y la modernidad ya no sucede a la tradición; todo se mezcla; el espacio y el tiempo se comprimen” (A.Touraine, 2002:9)

A partir de la experiencia obtenida como docentes frente a grupos de estudiantes de primaria y jóvenes de bachillerato y la observación de la relación que ellos guardan con el celular, podemos relacionar el artefacto desde la pertenencia hacia

la cultura popular; sin lugar a dudas este aparato se ha convertido en un objeto cultural debido a muchos factores, entre ellos el abaratamiento de costos y la ampliación de la oferta, han permitido que muchos niños y jóvenes lo hayan introducido en las aulas. Celulares que suenan, alumnos distraídos enviando mensajes, el extravío de dichos teléfonos, conflictos disciplinarios, reclamos de los padres de familia, hacen que en las instituciones educativas se rehúsen a tales artefactos mediante la prohibición de los teléfonos celulares en el aula y en la institución. Los manuales de convivencia son explícitos a la hora de referirse a los teléfonos celulares:

“Traer al colegio únicamente los útiles escolares, previamente solicitados para trabajar en clase: textos, elementos de dibujo, cuadernos, diccionarios, Biblia, etc. Los cuales deben usarse en forma personal. Evitar traer al colegio todo aquello que distraiga el adecuado aprendizaje personal y del grupo: celulares, aipod, cámaras, entre otros. El colegio no se hace responsable de su uso inadecuado, pérdida o daño”. Sic (Colegio nuestra señora del Carmen, 2009: 28). El subrayado es nuestro.

“Abstenerse de traer al colegio elementos que perturben o desestabilicen el normal desarrollo de la labor académica o que atenta contra la dignidad y las sanas costumbres. No traer joyas, dinero el exceso, grabadoras, celulares, maquillaje, radios, discman- walkman, el tetris u objetos de valor que no estén de acuerdo con el carácter educativo de la institución ni artículos para vender dentro

de él. Si incumple lo anterior se le decomisarán estos artículos y serán reclamados por sus padres en la coordinación de convivencia”.

Sic. (Colegio Filipense, 2001: 17). El subrayado es nuestro.

“Hacer uso de celulares o dispositivos tecnológicos de comunicación en horas de clase, en actos culturales o en cualquier actividad institucional. Su porte corre bajo la propia responsabilidad del propietario, la institución no se responsabiliza en ningún momento por su deterioro o pérdida”. Sic. (Institución Educativa Municipal INEM, 2010:42). El subrayado es nuestro.

Nos preguntamos, ¿por qué existen reacciones negativas ante este objeto? Parece ser que el celular es visto por los docentes, incluidos los directivos institucionales, de una forma antipática y problemática, quizás porque permite que los alumnos establezcan otras comunicaciones en paralelo a la voz del maestro, que escapan a la mirada y al control. Además, la comunicación se establece a través de códigos escritos propios de la cultura infantil o juvenil que no son directamente comprensibles por el mundo adulto, y que son ajenos o transgresores y agreden al uso escolarizado de la lengua. Podemos darnos cuenta que se ha generado un fenómeno de hibridación de palabras, que superpone nuevos términos a los lenguajes cotidianos y a los mismos idiomas, además como se evidencia, se postula que dichas posibilidades que podrían ser referentes para la reflexión pedagógicas son vistas como un atentado contra la dignidad y las sanas costumbres. Kerry Freedman dice: “La mayoría de educadores entienden

que el único modo de enseñar con eficacia es empezar allí donde los alumnos están situados conceptualmente”. (Freedman, 2006:174). Este debería ser el paradigma del educador en la escuela contemporánea, más si observamos nuestro contexto nos encontramos con un empaquetamiento hacia la tradición, traducida por las instituciones como sanas costumbres. Tradicionalismo que debe fracturarse junto con los institucionalismos en donde saber y control es algo hermético, separado del mundo exterior, donde el docente ejerce un control total sobre el conocimiento y el alumno. El alumno en un sistema educativo tradicionalista es entendido como un sujeto a quien se le aporta conocimiento y razón y no como sujeto para abordar desde su pensamiento, su vida, contexto, peculiaridades y particularidades, desde su concepción de realidad y desde el mundo que lo rodea más allá de la misma aula de clases.

En este punto, y desde nuestra óptica, el celular juega un papel crucial frente a la educación tradicionalista, porque además de alterar los modelos clásicos de comunicación escolar, es un puente directo e instantáneo con el mundo exterior, un valor que en la nueva pedagogía y didáctica de la enseñanza aprendizaje se puede aprovechar. Teniendo en cuenta que el celular puede grabar y registrar imágenes, podría llegar aún más lejos y permitir llevar la institución al exterior. Como hemos visto, el uso del celular genera sus propios códigos escritos y orales en los niños y jóvenes. En síntesis, es un objeto que condensa distintos aspectos que el programa institucional tradicional rechaza. Teniendo en cuenta que las instituciones se esfuerzan en incorporar lo nuevo, deberían adentrarse en ese

proceso de cambio, dando lugar a una óptica más abierta y compleja hacia el uso de aparatos tecnológicos.

La educación artística que aparece como asignatura dentro del plan de trabajo académico de las instituciones educativas, se traduce al aprendizaje y desarrollo de temáticas enlazadas hacia la pintura, el dibujo y algunas construcciones escultóricas, en otros casos involucra las artes escénicas, debido a esto encontramos en los planes de área correspondientes temáticas como la perspectiva, la anatomía, colores , texturas y otras manualidades artesanales, las cuales se abordan superficialmente, sin el suficiente respeto por lo que representan. Cabe anotar que el trabajo realizado por estudiantes y asesorado por el profesor tiene como fin la construcción de imágenes, y más que imágenes imaginarios que conllevan una lectura, decodificación y procesos de interpretación. Por ejemplo al realizar la reproducción de objetos al natural, se debería construir el imaginario personal de imágenes, de objetos y lugares táctiles, presentes en la realidad natural (un paisaje, el colegio, un bodegón etc.). Hablaríamos aquí de construcciones cuyo proceso involucra la percepción visual e imaginaria, hasta el acto de manipular materiales artísticos (pintura, pinceles, crayolas, lápices de colores, papel etc.).

Una de las posibilidades de acercamiento a la creación artística con nuevas tecnologías, se puede lograr por medio de la imagen que registra el celular a manera de fotografía, pues como dice Freedman: “Los alumnos de cualquier nivel educativo tienen la capacidad de participar en la producción de cultura visual a

través del usos artístico de la tecnología”. (Freedman, 2006:177) y a través de la utilización de estrategias encaminadas a la elaboración de proyectos por parte de los estudiantes, se intentaría entablar un encuentro que induzca a pensar el significado de las imágenes y los objetos que las determinan; las relaciones que se establecen con ellas, como responden a ellos y como pueden generar modos de pensamiento así como su lugar, (cómo se ubican en las sociedades que los crearon). El imperativo de la semiótica de la imagen y los objetos es determinante para el funcionamiento de la percepción sensorial, sin embargo este nivel de sensibilidad es variable y depende fundamentalmente de factores culturales que se evidencian como diferencias entre los sujetos que participan en los procesos educativos.

El aprendizaje por proyectos es una metodología que se sustenta en retar a los alumnos a aprender, rescatar, identificar, comprender y aplicar herramientas que nos ayuden a resolver problemas, que se sitúan en el contexto en el que se desenvuelven cotidianamente fuera y dentro del aula.

Cuando esta metodología se utiliza como estrategia que relaciona enseñanza aprendizaje, se tiene que reconocer por anticipado cuáles son las habilidades que poseen los estudiantes y cuáles son las que se desarrollarán. Dado que es frecuente aplicarla como un trabajo a nivel grupal se promueven actitudes pertinentes que conducen al aprendizaje tales como la responsabilidad, el esfuerzo, el aporte comunicativo, comprendiendo roles que están presentes en su contexto. Es posible propiciar un encuentro reflexivo frente al compromiso social

del que tanto se habla en las instituciones educativas más allá del hecho normativo y disciplinario. Esto implica formulaciones de propuestas para trabajar en interrogantes y cuestionamientos frente al espacio inmediato (colegio, la casa, barrio, entre otros). Incluso abordando la vida del estudiante como individuos, como seres humanos y sociales, asimilando los proyectos desde una posición autónoma y consciente.

En este sentido, el aprendizaje visto como proceso continuo de adquisición y asimilación de significados, cobra importancia debido a que el estudiante tiene la oportunidad de confrontar en busca de significados los contenidos usuales, mediáticos, publicitarios que en este caso saturan de imágenes, textos y sonidos los aparatos de telefonía celular, con los criterios definidos desde la autenticidad de su cotidianidad, obtenidos al entrar en contacto con su realidad inmediata, por lo que el papel del profesor está encaminado a mediar en la construcción de estas dos variables. En esta estrategia las evidencias del aprendizaje pueden ser identificadas con claridad, aunque los resultados obtenidos a lo largo del proceso puedan variar, o transformarse puesto que dependen de construcciones individuales y no estarían predeterminadas. “Las nuevas tecnologías son medios para el arte visual por su capacidad para producir cosas que nunca antes se han visto”. (Freedman, 2006:177). Sin embargo una planeación previa a partir de hipótesis de trabajo puede configurar cuáles serían los aprendizajes deseables que se quiere promover y los desempeños requeridos para evidenciar particularidades positivas o negativas frente a la realidad de la tecnología y su aplicación en la educación artística.

En el caso específico de trabajar por medio de proyectos audiovisuales dirigido a alcanzar aprendizaje significativo de la actual cultura visual, que ha parido la “revolución multimedia¹¹” (Sartori, 2005:13). El celular es el soporte a utilizar en dicha actividad educativa. Soporte que incorpora en sí todas o por lo menos la mayoría de las manifestaciones que se hacen presentes en la actual cultura visual, descrita hasta ahora, y que es objeto de discusión incluso desde la misma noción del arte.

El punto de partida para esta experiencia que involucra la apropiación de un nuevo lenguaje en el área de educación artística, y con un recurso de carácter multimediático perteneciente a las denominadas tecnologías telemáticas como es el celular, es la determinación de la posición de los estudiantes hacia dicho artefacto y hacia la tecnología en general. Al preguntar a estudiantes de grado 11 de bachillerato, en el Liceo central de Nariño de la ciudad de pasto en el departamento de la Nariño, encontramos posiciones como las siguientes:

- La tecnología nos ha invadido por completo en el medio en que vivimos. Nos ayuda a relacionarnos con el mundo interior y exterior, y a conocer sus avances.

¹¹ Proceso que en las palabras del autor tiene numerosas ramificaciones (internet, ordenadores personales, entre los cuales a nuestro juicio se encuentran los actuales teléfonos celulares, ciberespacio) y que sin embargo se caracteriza por un común denominador: tele-ver, y, como consecuencia nuestro video-vivir.

- Para el arte significa un gran avance ya que se lo puede manipular mediante técnicas avanzadas como el vídeo bean, las diapositivas, videos, animaciones, entre otros.
- A través de la historia la humanidad se ha interesado por mejorar la calidad de vida y con el paso de los años ha logrado que esta calidad sea cada vez más notoria y se adopte a la forma de vida de cada persona. Así sucede con la tecnología, Se adapta a los gustos de cada quien y a su comodidad. Algunas personas piensan que la tecnología es sinónimo de dinero, y en parte es verdad, los grandes implementos de tecnología son demasiado costosos y algunos no pueden acceder a estos objetos Igualmente. La tecnología ha ayudado bastante a la humanidad sobre todo en el área de la medicina, grandes avances en la cura de enfermedades y en los hogares y oficinas, en fin en muchas partes. Gracias a la tecnología las personas tenemos una mejor calidad de vida.
- La tecnología ha sobrepasado límites pues ahora todo gira en torno a ella. Desde cierto punto de vista es buena porque gracias a ella obtenemos demasiados beneficios.
- En el grado 6 conocimos el Internet y sus causas en las mentes de cada uno de nosotros. Visitamos páginas muy interesantes, conocemos personas diferentes cada día y nos enteramos de cosas que pasan a diario. Cuando

nos dejan tareas voy a Internet y entro a la página del rincón del vago, busco la información que necesito y me sirva.

- La educación opta por la tecnología para hacer un mejor trabajo y para tener unas clases más amenas como por ejemplo: el aula de informática, que tiene como recurso a los computadores para realizar trabajos que no podemos realizarlos sin ellos. Mientras utilicemos estos productos tecnológicos podemos mejorar nuestra mente y bajaría un poco la ignorancia y mejoraríamos la información de cada persona.

Los profesores utilizan este medio para enseñarnos todos sobre el mundo.

- La tecnología ha influido en el campo del estudio ya que esto nos ayuda a conocer y comprender la forma como nuestros profesores nos orientan. Esto también ha influido con los avances en nuevas construcciones como pueden ser los carros, cámaras, y también teléfonos celulares para comunicarnos por medio de estos desde lugares lejanos o que nos queden muy apartados.
- En las materias que hemos utilizado la tecnología es en informática, por medio de computadores, en religión audiovisuales, por medio de exposiciones hechas en vídeo bean.

- Esto influye demasiado en nuestro colegio porque por medio de esto nos podemos capacitar mucho más para poder salir adelante en nuestros estudios y salimos más preparados y conocemos más de la tecnología que nunca se va a cansar de realizar cosas nuevas para la humanidad.
- Hoy en día la mayoría de los estudiantes hemos sido beneficiados con la tecnología ya que con ella tenemos más facilidades para realizar nuestras actividades escolares. Por ejemplo el Internet. Este servicio nos ayuda a encontrar fácil y rápidamente las consultas que necesitamos, como también nos brinda gran variedad de alternativas de diversión como son el Chat, Messenger, los juegos *online* entre otros. Aunque el servicio de Internet nos beneficia, también nos perjudica al facilitarnos las cosas, ya que está formando una generación de estudiantes mediocres. Por otro lado si supiéramos utilizarlo de mejor manera sería una gran herramienta para mejorar nuestro nivel intelectual y así ampliar nuestros conocimientos.

En la mayoría de respuestas se sugiere una posición pasiva frente a la tecnología, aunque se afirme hacer uso de ella. Habíamos afirmado que el solo hecho de realizar una presentación de diapositivas por *power point*, ayudados por otros objetos electrónicos, no sugiere un gran salto hacia la apropiación de un nuevo lenguaje dentro de los procesos pedagógicos. De igual manera solamente hacer uso de la tecnología, no determina una apropiación y decodificación de ella apropiadamente, pues interactuar con la tecnología se traduce en hacer consumo

de ella conscientemente, de manera crítica, e identificando sus repercusiones reales para la vida diaria de cada uno.

Otro aspecto que se evidencia en las respuestas de los alumnos, es la posición positiva frente a las implicaciones de la tecnología en las ramas del conocimiento y la ciencia. Se menciona el uso del video bean y el recurso de la Internet, pero es de tener en cuenta que se conserva la actitud pasiva frente a estos recursos: el video bean es utilizado por el profesor, lo cual no genera una interacción directa con la herramienta, e incluso a veces, ni siquiera con la verdadera intención del aparato (proyección de imágenes, videos, textos, etc.). Cuando se menciona el Internet, surge por allí un recurso dentro del recurso que es "el rincón del vago". Entendemos que el rincón del vago es una página o espacio en Internet en donde el estudiante encuentra fácil, rápido y concreto, cualquier tarea encomendada por el profesor. Esto manifiesta la falta de apropiación consciente del recurso del Internet y la omisión hacia la función educativa en torno al universo de la información que el recurso mencionado debería crear.

Como ya se había dicho aún no estamos preparados para valernos de la tecnología en función de la humanización de la sociedad. Es necesario generar espacios de acercamiento hacia estos medios: de uso, manejo y distribución de la información, (en un estado crudo), a partir de herramientas como el celular, para aprender decodificar, procesar y construir aprendizajes y conocimientos significativos, para lo cual es necesario conocer de igual manera la posición de los estudiantes frente a su teléfonos celulares.

Responden alumnos de grado décimo de la misma institución:

- Le damos muchos usos al celular, lo utilizamos como agenda telefónica, como álbum de fotos y de videos. Lo utilizamos para recibir llamadas, también para recibir mensajes y para jugar, chatear, etc.
- Es importante mi celular porque me importan las llamadas que entran y sobre todo de quien. Es una parte de mí misma que no puedo olvidar, el cual lo llevo a cualquier lugar que voy.
- Mi celular es importante pero por el valor sentimental de quien me lo dio, y si, sirve para recibir llamadas pero no lo llevo a dónde voy siempre. Si se queda mi celular en mi casa no me lamento por ello.
- El uso que le damos al celular es que no sirve para comunicarnos, es usado como agenda ya que en ellos guardamos números especiales. También es una forma para distraernos y olvidarnos por un momento de los problemas que nos rodean.
- El celular por una parte es bueno porque gracias a él nos podemos comunicar, pero malo porque como la tecnología ahora está tan avanzada entonces nos perjudica a todos porque nos atrae más sobre las cosas que el celular contiene.

Se evidencia en las respuestas dadas la confirmación a las hipótesis afirmadas en cuanto a la importancia que ha alcanzado el celular para los jóvenes y adultos en la sociedad actual; además existe una valoración ingenua acerca de los servicios que presta. Cabe utilizar el adjetivo ingenua, pues la posición de los estudiantes al respecto no alcanza a dimensionar las posibilidades de acceso a lenguajes inusuales en los procesos educativos en el área de educación artística. El lenguaje audiovisual contenido en el servicio de vídeo, el lenguaje fotográfico, el videojuego, el MP3, la agenda electrónica y en general las posibilidades de globalización que contiene de manera abierta o tácita. Confrontando lo mencionado, nos podemos dar cuenta de la viabilidad de proponer una pedagogía del arte basada en la apropiación pasiva y activa del lenguaje de las imágenes (en movimiento o quietas), por medio de la utilización del celular como herramienta que reemplaza eventualmente (no de manera arbitraria) los recursos utilizados convencionalmente. Aclaremos que no debe confundirse el término reemplazar con desplazar, no referimos a un reemplazo eventual de acuerdo a los requerimientos de la experiencia, sin dejar a un lado la expresión plástica, pues se requiere de la elaboración de bocetos previos (el ejercicio del dibujo), elaboración de textos (proyecto, guiones), como puntos de partida para la elaboración de cualquier obra textual o audiovisual, con un *gadget* que para esta experiencia pedagógica es el celular.

4.1. EL CELULAR EN LA PRODUCCION DE CULTURA VISUAL DESDE LA EDUCACION ARTISTICA

La lectura y decodificación del entorno visual, es posible desde la participación activa en la producción de la cultura visual, si se tienen en cuenta los fenómenos contemporáneos que determinan la proliferación de la imagen. La educación artística, en su función de acercamiento a la imagen tanto en creación como lectura dentro de las instituciones educativas, debe optar por valerse de los actuales discursos y discusiones sobre la presencia de las tecnologías telemáticas y hacer uso de ellas responsablemente en las aulas de clases. El uso de los actuales teléfonos celulares no se limita a los procesos de comunicación que son su función primaria, en principio, dentro de la escuela podrían considerarse fuertes herramientas de acceso a la decodificación, producción y relación con la cultura visual, si se tienen en cuenta los accesorios que facilitan estos *gadgets* y la alta gama tecnológica que han alcanzado en la actualidad y como estos se vinculan con el mundo hecho imagen, es decir el exceso visual desde la televisión, el cine la publicidad, la música, el arte tradicional, popular y contemporáneo.

Las alternativas pedagógicas que facilita el teléfono celular en la educación artística parten del principio de que es posible comprender la cultura visual dominante, y que proviene en su mayoría de los mass-media, desde ejercicios de producción de videos por ejemplo, que resultan de la apropiación del celular como objeto artístico presente en la cotidianidad de la mayoría de los estudiantes,

entendiendo que los lenguajes audiovisuales así como son parte fundamental del currículo en el programa de Artes en la educación superior, deberían ser tenidos en cuenta en las instituciones educativas; partiendo del momento por el cual atraviesa el arte en la contemporaneidad, las técnicas que se utilizan para dar origen a la obra de arte, y los medios que se utilizan para su creación y puesta en escena, además de las nociones que podrían denominarse como conocimientos empíricos, sobre la utilización de tecnologías digitales y multimedíáticas que en mayor escala los niños y jóvenes poseen debido a las relaciones que establecen con la tecnología, incluso previamente a la escuela.

Las imágenes fotográficas y de video acompañadas de sonidos que se pueden registrar con los actuales teléfonos celulares, pueden explayarse a propuestas artísticas desde el video. Documentales, argumentales, video arte, video experimental entre otras, son posibilidades de las actuales tendencias artísticas que el teléfono celular puede facilitar desde la educación artística y en cuyo proceso de realización, facilitan y favorecen acercamientos al conocimiento, que va desde las herramientas de trabajo, pasando por la reflexión a cerca del entorno y el tema a desarrollar, elaboración de guiones gráficos y literarios, técnicas de filmación, bases de fotografía, programas de edición, musicalización, dramatización y el trabajo en grupo, pero, primordialmente el acercamiento crítico desde la producción de cultura visual, a la hermenéutica de la imagen desde sus aspectos formales y estéticos considerando esta un factor determinante para la comprensión del arte en todas sus formas y aunque suene pretencioso del mundo globalizado como fenómeno que trae consigo riesgos y beneficios, por los nuevos

y diferentes cánones de relaciones que se establecen entre seres humanos y con el entorno local y global.

El video como objeto de estudio y producción artística potencializa el juego y la curiosidad con la que todos nos identificamos al acceder a una herramienta que nos facilita una cámara de registro fotográfico o de video, a proyectos y productos audio-visuales que aunque artesanales requieren de mayor elaboración y desarrollo dando cabida a la participación grupal, y por ende a la disertación; permite abordar temáticas que desbordan los microcontextos en donde se lleva a cabo la producción artística desde las instituciones educativas, permite a los estudiantes proponer temas de interés social y cultural en donde perciben objetos de reflexión que permean las barreras de la institución. El medio ambiente, la drogadicción, la violencia, entre otras, fueron propuestas que los alumnos consideraron recurrentemente en sus trabajos artísticos, aún desde ejercicios de dibujo o pictóricos en nuestra práctica docente. Abordar temáticas como las mencionadas desde el video sitúan a los sujetos más directamente con los fenómenos en mención, y podrían generar diálogos más profundos que aproximan a la formación del estudiante desde la educación artística mientras lo sitúan en sus imaginarios y lo conducen a confrontar el medio, pues la realización audiovisual nos insinúa observar y analizar productos de este tipo: cine, televisión, publicidad, videos musicales, fotografías, video juegos, etc, tanto dentro como fuera de la institución, es decir favorecen la selectividad de productos visuales y auditivos, o por lo menos la actitud crítica hacia lo que se observa, para extraer ideas, considerar diferentes formas de narrativa, es decir decodificar la imagen

mientras se participa en la producción de cultura visual y artística por medio de metodologías y herramientas que rompen con la tradición académica del arte dentro de la escuela, respetando las potencialidades y destrezas que los alumnos tienen, respecto de las posibilidades que el arte facilita para la creación de la obra (dibujo, pintura, escritura, entre otras).

CONCLUSION

La tecnología celular impone una nueva estética social sobre gran parte los procesos de comunicación. El celular se ha convertido en un objeto que sobrepasa su función específica debido a su actual desarrollo tecnológico. La presencia de estos objetos en la vida cotidiana genera incertidumbre, expectativas, y sobre todo una alteración de las relaciones sociales tradicionales, no obstante, más allá de las tecnofobias que puede producir; dentro de la escuela puede ser una fuerte herramienta pedagógica para la decodificación de la actual cultura visual, la cual ha transformado la cultura global.

Los cambios que insinúan las discusiones a cerca de la escuela pueden efectuarse ubicándose en el momento por el cual atraviesa la sociedad contemporánea. El individuo de hoy divaga entre imágenes que se producen en masa y entre utopías tecnológicas. Entender los complejos discursos que estos fenómenos traen consigo debe ser prioridad de las instituciones educativas y se pueden abordar desde la educación artística, a partir de la presencia misma de objetos tecnológicos como el teléfono celular en las aulas de clase para crear arte y cultura visual mientras se va mas allá del consumo y se potencia la comunicación y el conocimiento de si mismo y el entorno.

BIBLIOGRAFÍA

AUMONT, Jackes. La imagen. (2007) Ediciones Paidós Ibérica, S.A. España.

Traducción de Antonio López Ruiz.

BAUDILLARD, Jean. El sistema de los objetos. (2004) Siglo veintiuno

editores. Traducción de Francisco Gonzales Aramburu.

BAUDILLARD, Jean. El crimen perfecto. (1996). Editorial Anagrama.

Barcelona. Traducción de Joaquín Jordá.

BENJAMIN, Walter. Discursos interrumpidos. (1982). Taurus. Madrid.

CARVALHO, José Jorge. La violencia del fetiche. (2003). En: *Cultura y ciudad*

– varios autores – *Un viaje a la memoria*. EDICIONES UNARIÑO. Compilado

por María Cristina Galvez Viteri. Pasto

Colegio Filipense. Nuestra señora de la esperanza. Manual de convivencia.

(2001). Pasto.

Colegio nuestra señora del Carmen. Manual de convivencia. (2009). Pasto.

DERRIDA, Jackes. Ecografías de la televisión. (1996). Editorial universitaria de Buenos Aires.

DUCHESNE WINTER, Jean. Ciudadano insano. (2001) Ediciones Callejón. San Juan. Puerto Rico.

ECHEVERRIA, Javier. “Educación y tecnologías telemáticas”. (2000). En: *Revista Iberoamericana de educación. No. 24.*

Educación Artística. Lineamientos curriculares. (2000) Cooperativa editorial magisterio. Santafé de Bogotá

FREEDMAN, Kerry. Enseñar la cultura visual. (2006) Ediciones Octaedro. Barcelona. Traducción al castellano: Àngels Mata.

Huergo, Jorge A. y FERNANDEZ, María B. Cultura escolar, cultura mediática / Intersecciones. (2000) CACE. Santafé de Bogotá, DC. Colombia.

Institución Educativa Municipal INEM - Luis Delfín Insuasty Rodríguez - Pasto. Pacto social de convivencia Institucional. (2010). Pasto.

LEVY, Pierre. Cibercultura. (2007) Anthropos Editorial. Barcelona.

Traducción de Beatriz Campillo, Isabel Chacón y Florentino Marturana.

MARION, Jean-Luc. El cruce de lo visible (2006) Ellago Ediciones. Castellón.

Traducción de Javier Bassas Vila y Joana Masó.

MARTIN. Silvia. Video Arte. (2004). Taschen.

NANCY, Jean-Luc. La mirada del retrato. (2006). Amorrortu editores. Buenos

Aires. Traducción de Irene Agoff.

SARTORI. Giovanni. Homovidens. La sociedad teledirigida. (2005) Punto de

lectura. Madrid. Traducción de Ana Díaz Soler.

STIEGLER. Bernard. La imagen discreta. En: *Ecografías de la televisión*. J.D.

(1998). Editorial Universitaria de Buenos Aires.

TOSI. Virgilio. El lenguaje de las imágenes en movimiento. (1993) Editorial

Grijalbo. México

TOURAINÉ, Alain. Crítica de la modernidad. (2002). F.C.E. Segunda edición.

México.

