

Arte y Tecnologías: aliados para abordar la inclusión digital.

Eje temático: Comunicación y Educación.

Autores (cuando se trate de tres o menos integrantes)

Paola Roldán

Candela Gencarelli

Yanina Arraya

ted@fl.unc.edu.ar

Equipo de Trabajo (cuatro o más integrantes):

[Nombre y Apellido]

[Nombre y Apellido]

[Nombre y Apellido]

[Correo electrónico de contacto público]

Resumen

El presente trabajo se propone realizar un análisis de la experiencia de intervención didáctica – comunicacional, **Laboratorio digital Lenguas 3.0¹**. El mismo consiste en una propuesta interactiva en la que a partir del juego se propone manipular, reflexionar, experimentar y crear **con** y **sobre** las tecnologías.

Haciendo eje del análisis en una de las estaciones de trabajo que forma parte de este laboratorio la estación Kinect Art: que propone al participante crear con su cuerpo una

¹ Este proyecto nació en la marco del equipo de profesionales de Tecnología Educativa de la Facultad de Lenguas junto con la cátedra del Taller III y Producción Audiovisual de la Escuela de Ciencias de la Información de la Universidad Nacional de Córdoba con la intención de construir un modo de abordar la aproximación al lenguaje y las tecnologías de una manera innovadora.

producción artística, única, espontánea e irrepetible, en formato digital que luego podrá descargar desde la página web del laboratorio

Pretendemos en esta ponencia, que el análisis sobre el dispositivo nos permita despegar de la experiencia para abordar la reflexión sobre la articulación entre el arte entendido como capacidad de creación, expansión y producción de prácticas identitarias y las tecnologías como medios o caminos posibles para promover procesos de alfabetización e inclusión digital. Se constituye como un espacio analítico, de desarrollo conceptual y teórico una vez implementada la experiencia.

Desarrollo

El presente trabajo pretende reflexionar sobre la articulación entre el arte entendido como capacidad de creación, expansión y producción de prácticas identitarias y las tecnologías como medios o caminos posibles para promover procesos de alfabetización e inclusión digital.

Esta reflexión se desarrollará en torno al análisis de una experiencia de intervención didáctica – comunicacional. La cual se denominó **Laboratorio digital Lenguas 3.0²** que consiste en una propuesta interactiva en la que a partir del juego se propone manipular, reflexionar, experimentar y crear **con** y **sobre** las tecnologías.

Se persigue como objetivo de este dispositivo, aproximar a los sujetos a los objetos digitales desde una perspectiva crítica y emancipadora. En la intención de promover

² Este proyecto nació en el marco del equipo de profesionales de Tecnología Educativa de la Facultad de Lenguas junto con la cátedra del Taller III y Producción Audiovisual de la Escuela de Ciencias de la Información de la Universidad Nacional de Córdoba con la intención de construir un modo de abordar la aproximación al lenguaje y las tecnologías de una manera innovadora.

acciones de alfabetización digital profunda formando sujetos capaces de pensar, crear, producir, comunicar y expresar su ciudadanía a través de los medios digitales.

Existen múltiples maneras de contar, expresar y construir lo que somos, lo que creemos y lo que sentimos. Creemos que las tecnologías desde un abordaje artístico colaboran en que podamos expandirnos en esta tarea.

¿De qué trata el laboratorio y qué lugar ocupa el arte en esta propuesta?

El laboratorio se compone de juegos y actividades que tienen como finalidad vivenciar los entornos digitales y experimentar su potencialidad para expresarnos como sujetos; las artes son integradas en esta propuesta en tanto las entendemos como medios que permiten a los sujetos mirar-se y verse, habilitando formas de expresión que lleven a la reflexión sobre nuestras prácticas socioculturales y educativas.

En este sentido entendemos el arte como una profunda necesidad humana y uno de los elementos fundamentales de la vida social.

“¿Por qué es una necesidad humana? Sobre todo porque a través del arte y con el arte los hombres crean su propio mundo, el mundo humano de las formas y de los colores, de los sonidos y de las palabras, de los acontecimientos y de los problemas, las experiencias y de las sensaciones, las aspiraciones personales y colectivas” (Suchodolski,1971:263). Las músicas, las expresiones plásticas, los textos, las corporalidades y los lenguajes pueden ser potenciados al ser mediados por las tecnologías y abrirnos nuevos escenarios para participar, crear, compartir y comunicar

El laboratorio digital está compuesto de tres espacios de juego y experimentación, tres estaciones. Uno, se centra en la relación entre la música, los lenguajes y la tecnología;

otro, problematiza los modos de lectura y escritura literaria por medio de los soportes digitales, y la tercera, vincula la creación plástica, con el lenguaje y la inmersión digital. Este último, será el objeto de nuestra reflexión en esta presentación y la hemos denominado Kinect art.

Estación Kinect Art

En esta estación se propone al participante crear con su cuerpo una producción artística, única, espontánea e irrepetible, en formato digital que luego podrá descargar desde la página web del laboratorio. Frente a la pantalla vacía, como si fuera un lienzo infinito, se pueden crear formas y colores solo con el movimiento del cuerpo. A su vez, se propone la creación colectiva en formato analógico de un mural que replica la técnica y permite reflexionar sobre las diferencias y similitudes, protagonizadas por lo corporal.

Esta propuesta de actividad se inspira en el movimiento Action Painting “Pintura en acción”, también traducido como «pintura gestual», para referirse a la obra de artistas como Jackson Pollock, Franz Kline y Willem de Kooning. Como elementos centrales de este movimiento rescatamos, la concepción de la superficie de la pintura como all over (cobertura de la superficie), para significar un campo abierto sin límites en el cuadro: implica una relación dinámica entre pintor y su espacio de creación (lienzo), por otro lado, no hay jerarquía entre las distintas partes de la tela ya que el artista la transita y la recorre según su deseo. Además, el tiempo y la rapidez de la ejecución son imprescindibles para captar el movimiento gestual que se expresa en las manchas de colores.

Para Pollock, (1912-1956) el tema de la obra era consecuencia de la acción del cuerpo. El cuerpo en movimiento se desplazaba sobre la pintura y contribuía a la realización de la obra. Las reglas y normas de una estética tradicional figurativa, se dejan de lado, en tanto la propuesta de creación plástica contiene otros sentidos: expresar sensaciones

inconscientes y registros corporales que a veces no son fácilmente objetivables por nuestra conciencia racional.

Entendemos que por medio nuestra experiencia corporal, sentimos, nos expresamos, comunicamos, deseamos, nos reproducimos, creamos y nos recreamos. De este modo, perseguimos como objetivo de esta estación promover la habilitación a partir de creaciones cien por ciento propias, condensando en una representación grafica elementos de nuestras disposiciones corporales.

Esto, al ser articulado con los desarrollos de tecnologías digitales e inmersivas como son los sensores de movimiento permiten expandir la creatividad hacia la replicabilidad infinita de la obra. La posibilidad de interacción con el entorno virtual es mediada por el cuerpo como unidad transgrediendo los límites entre el espacio y el tiempo.

Arte, tecnologías y corporalidad: caminos de expresiones identitarias

El arte se constituye “como ámbito por excelencia para imaginar y plasmar experiencias ligadas a lo vital, a la construcción identitaria, la expresión, la producción y el conocimiento” (Augustowsky 2012:33) Esta autora, recupera de Dewey, la noción de arte como experiencia estética. En esta idea subyace la “conjunción entre sensibilidad y concepto que articulan una nueva perspectiva de arte tanto para los creadores como para los espectadores. Es necesario hacer un giro desde la experiencia sensible hacia el pensamiento. Una obra de arte requiere de un esfuerzo de interpretación, mientras que una cosa no”. (Augustowsky: 2012: 19). En este sentido, la interpretación y creación artística requiere de conocimiento y pensamiento.

La “identidad”, plantea Ines Dussel (2005) es una preocupación que surge con el individualismo moderno, cuando se empieza a conceptualizar al ser humano en términos

de un ser que tiene una interioridad, que realiza un trabajo reflexivo sobre sí mismo, y que se presenta a los otros como alguien distinto, original y único. La identidad es una construcción social e individual que está atravesada por el contexto en el que se configura.

Barbero (junto con muchos autores) señala que el lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica deja de ser instrumental para espesarse, densificarse y convertirse en estructural: La tecnología remite hoy no a unos aparatos sino a nuevos modos de percepción y de lenguaje a nuevas sensibilidades y subjetividades.

Estas nuevas sensibilidades se ven impactadas por las características de las tecnologías que operan en escenarios dislocados espacial y temporalmente, signados por la fugacidad, instantaneidad, saturación informativa, fragmentación, multiplicidad de lenguajes, etc.

En el tiempo contemporáneo para hablar de arte resulta imprescindible analizar en profundidad el papel de las nuevas tecnologías de la información y comunicación como escenarios que están modificando nuestra relación con lo real y generando nuevos modelos de pensamiento y de acción. Las TIC posibilitan no sólo el acceso a obras de arte, amplificando las posibilidades de visualización, sino sobre todo abre la puerta para posicionar al alumno y al docente en el lugar de productores. Es decir, expanden las posibilidades de creación y expresión hacia el mundo de lo imaginable e inimaginable.

Asumir el arte como experiencia de conocimiento en la escuela implica desarmar algunos prejuicios en torno al arte como espacio de contemplación. El arte forma parte de la vida cotidiana de la escuela y -dice Augustowsky es un modo de conocer el mundo en el que intervienen las emociones, pero también la razón y el cuerpo. Es un campo de conocimientos de ideas, de conceptos, pero también de materiales, herramientas, lugares concretos y en el que los sujetos y sus acciones creativas tienen un rol prioritario.

Podría decirse entonces, que existe una relación estrecha entre arte, cuerpo, tecnología, cultura, construcción de identidades, percepciones del sujeto y formatos narrativos.

Glodstein (2010) plantea que la obra artística ofrece la alternativa de vehicular el acceso al conocimiento a través de los sentidos. La experiencia estética no es una experiencia con el arte cualquiera, puramente placentera, sino que implica necesariamente conmoción. ¿De que manera se produce experiencia de conocimiento a partir de una experiencia estética? “Debe haber una necesaria oscilación entre alienación y separación, un cierto extrañamiento. La instauración de ese otro mundo al cual nos arrastra el arte en la experiencia estética, que hace trascender el significado mismo de la obra, propone un conocimiento en ese desconocimiento, es esa esencia propia del arte que nos muestra algo que no está, algo que no es o que es diferente de la realidad que conocíamos. Y eso se produce por medio de la narratividad propia del arte, que es letra no discursiva y se manifiesta como forma de sensibilidad y conceptualidad que constituye la experiencia estética, que es metáfora y metonimia y condición de su propia poesía. (Glodstein; 2010:66). Situación que se ve potenciada por este dispositivo en la medida en no solo el sujeto es espectador de la obra, sino que es el creador de la misma y está involucrado en la integralidad de su ser, en su creación.

Barbero dice que “la relación de la narración con la identidad es constitutiva: no hay identidad cultural que no sea contada. Esa relación entre narratividad y reconocimiento de la identidad se hace preciosamente visible en la polisemia castellana del verbo contar cuando nos referimos a los derechos de las culturas tanto de las minorías como de los pueblos”. (Barbero, 2002, 8). En este sentido, el cuerpo traza líneas en un espacio y tiempo cultural expresando y construyendo narrativamente nuestro entorno, configurando nuestro lugar en el mundo como sujetos y la relación que proyectamos con los otros sujetos.

Bruner plantea que “la creación del yo es el principal instrumento para afirmar nuestra unicidad. Hablar a los demás de nosotros mismos no es cosa simple. Depende en realidad, de cómo creemos nosotros que ellos piensan que deberíamos estar hechos”. Es decir, en la configuración de nuestra identidad somos como dice Perkins “una persona-más”. Este autor sostiene que, en nuestra capacidad de conocimiento interviene nuestro modo de vincularnos con el entorno (recursos físicos y sociales inmediatos fuera de la misma persona) y que el residuo dejado por el pensamiento en nuestras mentes, subsiste en el ordenamiento de nuestro entorno. Entonces nos preguntamos, ¿cómo nos construimos como sujetos cuando el medio central para esa expresión narrativa es protagonizada por el lenguaje corporal en un contexto digital signado por la fugacidad, instantaneidad y replicabilidad infinita?

Entendiendo al cuerpo como representación social, como construcción histórica-social “...un cuerpo multidimensional: un cuerpo a la vez material y energético racional y emocional, sensible y mensurable, personal y vincular, real y virtual (...) estamos comenzando a pensar en la multidimensionalidad de nuestra experiencia corporal” (Cena, Fassina y Pereyra 2002: 40) ”

El cuerpo aprende haciendo, pensando, sintiendo, deseando es decir por medio de la experiencia de lo que nos pasa. El cuerpo es creador de sentidos y realidades como lo son las palabras comprendiendo que con las palabras hacemos cosas y pensar no es una función de la mente como abstracción, pensar es parte del hacer, por lo tanto de la experiencia, asimismo pensar no es sólo razonar, sino que pensando le damos sentido a lo que somos en relación a los otros. La palabra nos permite comunicar lo que sentimos, pero al mismo tiempo nos comunicamos desde lo que expresamos de múltiples maneras. Poner en palabras lo que pensamos creemos y sentimos dice Larrosa “No son simples palabras” estas palabras se hacen cuerpo, son modos de expresarse y comunicarse del

cuerpo, es decir “el cuerpo sería algo así, como el núcleo de la palabra ”” (Larrosa, 2003:184)

Entonces proponerse “Concebir el arte como experiencia significa diseñar actividades - proyectos - propuestas en las que chicos, chicas y jóvenes sean incitados a ocupar la escena en un movimiento que los involucre personalmente, íntimamente, que los convoque de modo genuino a la construcción de sentidos propios para repensarse individual y colectivamente a través del arte.” (Augustowsky 2012:31). pensar sus prácticas sociales, sus modos de participación, sus modos de aprender, sus construcciones corporales.

La inmersión digital y la construcción de identidad

“Asistimos a la emergencia de personas que crecen a la luz de una cultura audiovisual de video clip, de imágenes variadas, cortantes y cambiantes, en una lógica de imprevisibilidad e eclecticismo, velocidad e instantaneidad”³. Las subjetividades se expresan en los flujos, en las redes, en los vínculos con otros, en las narrativas y corporalidades.

Es importante distinguir entonces, cuáles son las condiciones que caracterizan la expresión en el espacio virtual. Según García García, son tres los rasgos principales: la inmersión, la interacción y la navegación (García García 1995). La inmersión se vincula con la idea de espacio – lugar. Es la sensación de estar en un lugar, ser parte de él, instalar el cuerpo en él. Por su parte, la interacción se produce con el mundo real a través de la mediación tecnológica, la tecnología aumenta la percepción desde la multiplicidad de sentidos haciendo que lo invisible sea representado simbólicamente. La interacción es

³ Efrom Gustavo (2008) Diplomatura en Educación Imágenes y medios. FLACSO Clase N° 23 pág

condición para la inmersión, no es posible ser parte de un entorno digital si no interactuamos para mostrar la presencia, y por ende la misma existencia.

Esta interacción refiere a distintos modos de cooperación y responsabilidad (según se trate de participación anónima o identificada). Y por último la navegación, como forma de movimiento, de búsqueda de sentido, como posibilidad de crear un propio orden, dentro del caos. Inmersión, interacción y navegación son en realidad tres aspectos de un mismo proceso de mediación tecnológica, que al decir de Barbero 2002, nos ayuda a crear nuevas sensibilidades.

Vivimos en un mundo virtual que toma como referente el mundo real (natural), con leyes y normas propias que lo rigen. Mundo virtual que representa lo posible en búsqueda de la analogía perfecta con el mundo natural hasta el límite de lo que hoy permite la tecnología. “La realidad virtual, en cuanto que es una construcción textual se pondría en lugar de la realidad misma a la que representa, copiando, clonando todos sus parámetros figurativos y espacio-temporales reproduciendo las sensaciones que se supone debe presentar la realidad a la que sustituye. La realidad virtual representa tan fielmente a la realidad referencial, que puede ser transitada, vivida, recorrida, etc. por el observador como si fuera la propia realidad efectiva o posible a la que representa.” (García García, 1998: 279)

Sin embargo la corporalidad se traza de manera diferente, y la sensación de inmersión es clave para la construcción imaginaria de la continuidad espacio –temporal

“La realidad virtual es una pirueta del ser en la ola del parecer” (García García, 1998: 280)
Según García García la realidad virtual es más que un simulacro, es una analogía, por vía digital, tan ajustada al referente que se borra el límite de lo textual y se pierde el sujeto en el espejo. Esta analogía, es real? Lo es, pero no es la realidad que refleja, no es la realidad misma, es la interacción con una representación lo que en definitiva produce nuestra experiencia.

Entonces es pura apariencia? “La imagen que podemos ver en un espejo es una imagen sólo virtual, porque las ondas luminosas, en contra de la apariencia, no proceden de detrás del espejo, ni tampoco los objetos correspondientes se encuentran detrás del mismo. Los espejos no producen una duplicación de la realidad ni la presuponen. Lo único que ellos duplican es la imagen de los objetos reales. La ilusión producida por los espejos afecta en realidad sólo a la localización de los objetos, no a su existencia: no duplica a éstos, sino sólo las perspectivas de observación de los mismos. El observador puede ver con ellos los objetos también «desde atrás», pero éstos siguen siendo los mismos. Si uno se mueve (o mueve los objetos reflejados), desaparece la imagen, que carece de autonomía. Para cambiarla, hay que actuar sobre los objetos reflejados” (García Blanco 2002: 82)

Lo mismo podría pensarse si analizamos las situaciones donde no es el espejo el que produce la duplicación de la realidad, sino las nuevas tecnologías a través de sus procesos de simbolización, la paradoja que representa hablar de una realidad no real desaparece, pues se trata de una realidad efectiva, aunque existente sólo en la pantalla. Y por tanto, también se debería decir que sólo puede existir a través de los usos de la máquina ya que sin ella su existencia sería imposible. “Por consiguiente, penetrar en el hiperespacio de la realidad virtual significa..., moverse en un mundo completamente diferente, en una dimensión de experiencia nueva por entero, para la que valen reglas totalmente diferentes, ya que modifica de manera radical las condiciones de la percepción biológicamente determinada del continuo espacio-temporal, así como nuestra operatividad en los límites del mismo” (García Blanco 2002: 83)

Nuestra intención radica en reflexionar sobre la construcción de subjetividades en contextos digitales inmersivos potenciados por la creatividad que despliegan las expresiones artísticas como formas narrativas de la corporalidad.

En este sentido, la estación Kinect Art, nos abre nuevos dilemas que en cada nueva implementación se reeditan en función de los sujetos que la experimentan y atraviesan. ¿La corporalidad mediada por los contextos inmersivos es transferible a contextos analógicos?, ¿qué percibimos de nuestro cuerpo al interactuar con la pantalla como espejo?, ¿se observan formas de expresión corporal e identitarias de acuerdo a las edades o contextos culturales?, ¿los sujetos se permiten mirarse a sí mismos en sus movimientos y expresiones?

Bibliografía

Eisner, Elliot W (2002) *La escuela que necesitamos. Ensayos personales*. Ed. Amorrortu. Buenos Aires, 2002.

Barbero, Jesús Martín (2003) *La educación desde la comunicación*. Editorial Norma. Barcelona.

Bruner, Jerome (2002) *La fábrica de historias*. FCE. México

Burbules, N (2002) "Educación Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación". Editorial Granica. Barcelona.

Fassina, M; Pereyra, C; Cena, M (2002) "Experiencias de sí y problematizaciones en las prácticas corporales" Editorial Alción.

Gentiletti, María Gabriela (2012). *Construcción colaborativa de conocimientos integrados. Aportes de la psicología cultural en las prácticas de la enseñanza*. Novedades educativas.

Goldstein Gabriela (2007) *La experiencia estética como experiencia de conocimiento en Frigerio G; Diker, G Educar: (sobre) impresiones estéticas*. Serie Seminarios del CEM. Del estante editorial. Buenos Aires.

Morin, Edgard (1990) *Introducción al pensamiento complejo*. Editorial Gedisa.

García Blanco, J.M. (2002). Virtualidad, realidad, comunidad. Un comentario sociológico sobre la semántica de las nuevas tecnologías digitales. *Papers* 68. 81-106

Suchodolski, B (1971) Tratado de pedagogía. Editorial gráficas Saturno. Barcelona

Vygostky Lev (2006) Psicología del Arte. Editorial Paidós. Buenos Aires

www.panam2013.eci.unc.edu.ar | www.eci.unc.edu.ar

Tel.: +54 351 4334160 int. 103.

Av. Valparaíso esq. Los Nogales. Ciudad Universitaria. Córdoba, Argentina.