

Síntesis: Es imperativo mencionar, circunscribir y adelantar investigaciones sobre las múltiples implicaciones de la cultura contemporánea en la educación. Una vez ubicado este fenómeno, y después de una aproximación al concepto de sociedad digital y de cibercultura, se ofrece una reflexión sobre la educación -y en particular sobre la educación artística- a la luz del contexto en el cual los medios y las tecnologías han propiciado tantas manifestaciones como movimientos en terrenos como la imagen, la realidad, la virtualidad, la comunicación, el lenguaje, la visión de sujeto o las narrativas, para mencionar unos pocos. Un tema se soslaya: la creatividad como posibilidad de respuesta, como escenario de encuentros entre el arte y la educación, entre la educación y la cultura. Se le propone como punto de debate y como salida al cada vez más incierto lugar de la escuela y del profesor, consecuencia, entre otros factores, de la arremetida tecnológica y *massmediática*, de la inmediatez y el exceso de información.

Síntese: Mencionar, circunscrever e avançar na pesquisa sobre as muitas implicações da cultura contemporânea na educação é imperativo. Uma vez localizado este fenômeno e após uma abordagem do conceito de sociedade digital e cibercultura se oferece uma reflexão sobre a educação -e, em especial sobre a educação artística- à luz do contexto no qual a mídia e as tecnologias levaram a tantas manifestações como movimentos em campos tais como a imagem, a realidade, a virtualidade, a comunicação, a linguagem, a visão do sujeito ou as narrativas, para citar somente alguns. Uma questão foi ignorada: a criatividade como resposta possível, como cenário de encontros entre a arte e a educação, entre a educação e a cultura. Propõe-se como um ponto de discussão e como um caminho para sair do cada vez mais incerto lugar da escola e do professor, que entre outros fatores geram, o ataque tecnológico e massmediático da imediatez e o excesso de informação.

Miguel Alfonso



“Ah, si de verdad vosotros pudieseis entender por qué precisamente nosotros necesitamos el arte... pero otro arte... un arte para artistas, ¡solamente para artistas!”

Nietzsche

Del arte y la educación en artes en el contexto de la cibercultura (Aportes preliminares para la discusión)



Registro: obra "la caravana académica de los siete pecados capitales" Universidad Pedagógica Nacional, 2007

Presentación

Hacer mención y apropiarse de la cibercultura en el contexto de la formación, es asunto necesario. Por su protagonismo, por el impacto del uso de las tecnologías en casi todos los órdenes de la vida cultural, por sus aversos y sus reversos, por los debates que ha suscitado y porque exige reflexionar sobre los varios desplazamientos que -por efectos del llamado "giro posmoderno"- se ocasionan sobre las prácticas, los discursos, los relatos, las narrativas, el pensamiento y las lógicas que le subyacen, las relaciones de significado y sobre la mayor acogida que se otorga a lo particular, lo contingente y lo periférico sobre lo universal y totalizante, ello se hace realmente urgente. Estos desplazamientos se patentizan en temas que la educación debe considerar, y asumir como materia de estudio e indagación.

En la cultura contemporánea se advierten deconstrucciones entre las que cabe mencionar el favorecimiento de visiones diferentes en la relación entre cultura popular y cultura erudita; el rechazo a la dicotomía producción-consumo y la interpelación al límite entre realidad y ficción. Se otorga prioridad al texto como mediación, a la interpretación como apropiación, a la producción de obras y su consumo.

Estos epifenómenos afectan la cultura. Si se adiciona el efecto de los medios de comunicación, de las tecnologías, de la Internet y la hipermedia, tendríamos un panorama en el que se presentan aun otros desplazamientos significativos: el libro por el hipertexto, la naturaleza por el recurso tecnológico, la presencia por la virtualidad. A esta *afectación* se le puede asignar el nombre de cibercultura. Es menester comprender sus alcances, asumir el reto que se le propone a la educación y, en este caso, para la educación en artes.

Adscribir la educación artística en los dinámicos teóricos de la denominada cibercultura parecería un ejercicio pueril, debido a lo disímil de sus características, a la complejidad de los procesos de formación y a las imbricaciones propias de las narrativas contemporáneas. Sin embargo, es cada vez más necesario, se insiste, irrumpir en su comprensión crítica, ya que el devenir de los acontecimientos culturales y la inserción obligada en las dinámicas de la globalización y las extensiones de poder a que ésta da lugar, el papel cada vez más socializador de los medios (de comunicación y los tecnológicos), las rupturas, los desplazamientos, las discontinuidades y las nuevas maneras de concebir el aprendizaje, la creación y la constitución de subjetividades, obligan a repensar la función del arte en los contextos escolares, y su papel en la formación dentro del nuevo orden sociocultural.

Este es precisamente el *pre-texto*, no sin advertir que son muchos los aspectos, conceptos y procesos a considerar desde

la perspectiva de la cibercultura, para citar algunos: el juego (la estética de la interactividad), la inmersión, la virtualidad y su oposición con la realidad, el concepto problemático de técnica³⁵, la relación entre sentido universal o totalizante, el uso pragmático de los medios, la narración abierta, la interpelación hacia el autor, la obra y el lugar del lector, las categorías de posmodernidad -la cual se encuentra en debate y se utiliza acorde a las conveniencias de cada quien- y de sujeto (categoría esencial de la formación, de la educación actual y del pensamiento filosófico contemporáneo).

Sin embargo, con el fin de delimitar la reflexión, este escrito se focaliza alrededor de dos tópicos en particular: en el primero se hace referencia a la educación artística, y desde allí, en el segundo, se esboza una cavilación sobre aquella en el contexto de la cibercultura, considerando un aspecto del arte en particular: la creación, que a su vez abrirá nuevos puntos de discusión.

I. El lugar del arte en la educación

Son extensos los aportes del arte en la educación. Al arte se le aprecia por ser espacio adecuado para el descubrimiento de sí mismo y de posibles vocaciones y aptitudes artísticas; por su aporte en el crecimiento personal y social, en el desarrollo de capacidades imaginativas y creativas, en la canalización de potenciales críticos y cognitivos, la influencia en el ensanchamiento perceptivo de relaciones, en la asignación y resemantización de significados. El arte estimula el razonamiento visual, la atención, la presencialidad, la toma de decisiones, permite percibir y enfocar el mundo desde un punto de vista ético y estético; es un factor que coadyuva en la confirmación del pensamiento individual y la subjetividad, así como en el desarrollo de competencias comunicativas y expresivas. Además incentiva el crecimiento de valores (respeto, convivencia, interlocución, aceptación, tolerancia). El “listado” podría ser aun más amplio. Lo paradójico es que, entre más se amplifica, menos se le incluye en procesos formativos o programas curriculares.

Quienes hemos transitado por prácticas artísticas, compartimos la afirmación de que se forma para el arte en procura de actitudes que incidan en la producción creativa, plástica y expresiva con sentido de búsqueda, y con el ánimo de que, quien lo estudia, pueda ir “configurando una poética individual retroalimentada por múltiples interpretaciones, no sólo del arte, sino del arte creativo en sí mismo”, como dice Álvaro Restrepo. De manera igual se puede atribuir al arte un carácter de mediación y herramienta, una fuerza de pensamiento o una promesa en el sentido que Gadamer le atribuye: una “réplica, un punto de cruce continuo de pregunta, respuesta y nueva pregunta”³⁶. Esta fuerza asigna al arte una suntuosidad y a la educación artística un papel crucial en la constitución de subjetividades, en la configuración de comportamientos y repertorios cognitivos, y en la formación de al menos tres dominios³⁷: la producción o creación, la apreciación, y la comprensión socio-cultural de las obras. Cualquiera de los tres encarna lo que puede llamarse conocimiento artístico fruto de procesos, estrategias y recursos cognitivos cuyas particularidades obedecen a la naturaleza misma del campo de conocimiento. En suma, la educación artística coopera en la formación integral del individuo, desarrolla la sensibilidad, la capacidad creativa y sensorial, aporta en la consolidación de un conocimiento (personal y del otro), corporal, emocional, simbólico y estético, aporta a la experiencia del ser humano y además “remite a un aspecto de la conciencia humana que ningún otro campo aborda: la contemplación estética de la forma visual”³⁸.

Lo anterior conduce a pensar el arte no sólo como la actividad propia de un creador. Es posible asignarle estatuto de conocimiento, ya que, en tanto práctica, enriquece simbólicamente la actividad humana, y lo mejor: es también un saber (momento en que esos conocimientos se formalizan) cuyo principal objetivo es su transmisión; es decir, el arte es tanto manifestación de un saber, como un sistema simbólico susceptible de aprehensión, enseñanza y aprendizaje.

Lo anterior implica reconocer la interacción de las instituciones y los diversos agentes que regulan y generan discursos y actividades en torno a prácticas de investigación, formación, creación, circulación, gestión y apropiación. Los objetos artísticos, vistos como objetos culturales hacen parte de un entramado mayor de dinámicas institucionales, conceptos, valoraciones, clasificaciones y legitimaciones en torno a las diversas posiciones que existen sobre el arte y lo artístico. Pero hay más: a la luz de los epifenómenos de la posmodernidad y la cibercultura, es posible validar algunas de las premisas presentadas (por ejemplo, que con el arte se constituyen modalidades de subjetividad), así como cuestionar otras (la educación artística no es el único lugar para precipitar la imaginación), y re-posicionar tópicos específicos como la creatividad.

II. Cibercultura: nuevos retos para la educación

Se ha apelado a la cibercultura, pero no se ha explicitado el término. Para tener mayor claridad y comprensión, es necesario referirlo a dinámicas como el desarrollo tecnológico, el mundo virtual, las interfaces y la digitalización de la información. La cibercultura, además, está ligada a la elaboración de hiperdocumentos, a la interactividad (que es participación activa de usuarios en la transacción de una información) y al ciberespacio³⁹ (a lo universal). En consecuencia la cibercultura es la cultura de la sociedad digital.

Lo inevitable ya ocurrió: se ha interrogado la función de la escuela y los paradigmas de formación. Con las NTICs se pone en evidencia que la escuela no es el lugar exclusivo de la información, y que tampoco es el escenario donde fluye mayor volumen de ésta. Para mencionar un ejemplo, en Internet se encuentra información sobre prácticamente cualquier tópico. Más aún, con la denominada web 2.0, se puede no sólo buscar información, sino que se logra seleccionarla y adaptarla a necesidades específicas. Pareciera que la escuela se hace innecesaria y que el rol del educador se debe repensar. A ambos, tanto escuela como docente, corresponde aceptar crítica y creativamente el lance. Una de las posibles salidas, propuesta por Gutiérrez⁴⁰, consiste en la incorporación de nuevos aprendizajes, el desarrollo de nuevas competencias, destrezas y habilidades para interactuar en la sociedad digital con el ánimo de democratizar el ciberespacio. En correspondencia con esta idea, Levy concita a la formación de subjetividades en la perspectiva de los objetos tecnológicos, los lenguajes y las nuevas vinculaciones, a formar sujetos para promover la diversidad.

La educación debe apropiarse y apropiarse de lo que Fumero ha llamado el Nuevo Entorno Tecnosocial (NET), que incluye las transformaciones en la representación, la captación y manejo de la información; las transformaciones corporales, sensoriales, relacionales; las transformaciones espacio-temporales y los obstáculos que puedan emerger.

Cabe la pregunta por el lugar de la educación artística en el contexto de una saturación tecnológica, pregunta cuya respuesta proporcione herramientas para dar cuenta y desafiar tamaña complejidad y la diversidad de los artefactos digitales.

En fin, la educación tiene un papel fundamental en este proceso de impregnación tecnológica de la sociedad, que fluye de modo tan rápido e irreflexivo. Le corresponde la apropiación crítica y el desarrollo de una cibercultura que permita desafiar tanta complejidad, y la incorporación a nuestras vidas y formas sociales de una enorme diversidad de instrumentos digitales que nos prepare, como sujetos, a los drásticos cambios en nuestras formas de vivir, actuar y relacionarnos, impulsados por esos objetos digitales.

Nueva problematización

La época actual, mejor sería escribir el *cam-bio de época* en el que nos encontramos, se caracteriza por los desplazamientos arriba mencionados que impactan en todas las esferas sociales y en las dimensiones del ser humano. El arte no está exento de ello. Por eso se le reinterpreta y, conceptos que le eran específicos en virtud de sus definiciones y características, son ahora interpelados.

Si bien el arte sigue siendo manifestación o expresión de un sujeto creador, al que se asignan funciones como las antes mencionadas, es importante notar que el arte es también un espacio para incorporar, interrogar y transformar la cultura.

Con el advenimiento de la cibercultura, de las NTICs, del posmodernismo, de las narraciones mediáticas, los diversos sistemas culturales se han visto afectados de tal forma, que aquellos que “cuentan en la producción de vida (cuerpo, ser naturaleza), el trabajo (producción, economía) y el lenguaje (discurso, sujeto hablante, comunicación)”⁴¹ se han modificado. El cambio de época se caracteriza, además, por la desmesura, el énfasis en los relatos, las vivencias, lo efímero, el exceso de significantes vacíos, los afectos instantáneos. Es una cultura de la levedad en la cual la sociedad mediática promueve reconocimientos y asigna un papel a la narración en la configuración de representaciones, nominalizaciones e imaginaciones.

Es un hecho, se afecta el mercado, las sensibilidades, los vínculos, los procesos relacionales y de comunicación. Se privilegia la diversión, la reiteración y la superficialidad como procedimientos de relación y dispositivos de referirse a sí mismo y a la realidad. Ante esta compleja, discordante y alterada situación, y si estamos inmersos en una “estética del entretenimiento”⁴² fácil que no hace demandas al destinatario, cabe preguntarse: ¿qué lugar queda al arte en tanto expresión y en tanto garante de la creación, la comprensión y la interpretación? Si el arte de la cibercultura corresponde al mundo virtual en tanto mundo canónico de la cibercultura y el arte se concibe en este contexto como virtualización sensorial⁴³ ¿cómo determinar o bajo qué premisa abordar la creación? Si la cibercultura es una nueva situación epistemológica y se ha concebido previamente el arte como un conocimiento ¿es posible refrendar la creación artística desde un nuevo estatuto?

La nueva situación determina o, por lo menos, obliga a repensar tanto el hecho educativo como el papel del arte en él.

III. Creación. Aportes para la discusión

Levy escribe sobre el arte, sobre el artista y sobre la creación, con una postura inquietantemente coherente con su definición de cibercultura. Por ello no asombra que se refiera al ingeniero del mundo como “*el artista del siglo XXI, que se ocupa de virtualidades, da forma a espacios de comunicación, coordina los espacios colectivos de la cognición y de la memoria*”, y al arte como adscrito al mundo virtual y éste como “*simulación informática de un universo tridimensional [...] reserva digital de virtualidades sensoriales y de información que no se actualiza más que en la interacción de los seres humanos*”⁴⁴; en tal sentido, da paso a una nueva noción de arte basada más en la re-organización, en la participación colectiva, la interacción y la inmersión. El arte es una reelaboración constante en

la cual participan quienes dispongan de los medios tecnológicos y las destrezas.

Pero, frente a este modo, se opone otro que propicia tensión, al menos para el curso del establecimiento y la defensa del arte en ámbitos escolares. Gombrich invitaba a escribir arte con mayúscula, quizá por considerar que “tal palabra puede significar muchas cosas distintas, en épocas y lugares diversos, y mientras advirtamos que el Arte, escrita la palabra con A mayúscula, no existe, pues el Arte con A mayúscula tiene por esencia ser un fantasma y un ídolo”⁴⁵, pero que conduce a ideas de belleza, desmesura, gusto, sugestión, descubrimiento o expresión, a la *intención creativa de un autor* que cobra sentido en el acto receptivo del espectador.

Detengámonos por un momento en la creación, con la convicción de que no se agotarán los elementos de juicio ni se quiere cerrar el sentido.

La creación es para Levy “hacer el acontecimiento”, es un esquema que “*se actualiza social (por medio de las comunidades virtuales), cognitiva (por medio de la inteligencia colectiva) y semióticamente (bajo la forma de un gran hipertexto)*”⁴⁶. Aquí empieza la complicación. Estamos acostumbrados a no disociar creatividad de arte, la actividad creativa del artista, y a éste como fuente de obras, de creaciones. No siempre fue así. Dice Tatarkiewicz⁴⁷ que la actitud de los antiguos hacia el arte puede expresarse de un modo más completo: “el arte no tiene ningún tipo de creatividad; es más, sería algo perjudicial que así fuese. La creatividad es imposible e indeseable”. Referencia explícita a la naturaleza como perfección, y a la obligación del hombre de parecersele. El arte en este caso sería imitación, no creación. Se exceptuaba la poesía, pero los griegos no la equiparaban con el arte. “*Si un hombre capacitado llegara a nuestra ciudad con sus poemas, caeríamos de rodillas ante él como ante un ser divino, admirable y seductor, pero, indicándole que*



Registro: obra “la caravana académica de los siete pecados capitales” Universidad Pedagógica Nacional, 2007



ni existen hombres entre nosotros como él, ni está permitido que existan, lo reexpediaríamos con destino a otra ciudad” escribe Platón y agrega *“no han de admitirse en la ciudad más que los himnos a los dioses y los encomios de los héroes”*⁴⁸.

Esta conmovedora postura se ha superado. Desde una perspectiva tradicional, en la creación subyace la idea de un ser supremo (Dios es el creador por excelencia, por ejemplo), o de un creador secundario, ya que el arte *“es la plenitud de la naturaleza, es como si se completara la naturaleza, [el arte] la embellece y a veces la supera”* expresa Baltasar Gracián⁴⁹.

Podemos afirmar que la creatividad es una capacidad de generar respuestas novedosas. En el entendido de que la creación artística sea un acontecimiento de sentido ligado a la experiencia sensible, se convierte en reveladora de nuevas e inéditas significaciones que constituyen tanto la percepción que tenemos del mundo, como la propia subjetividad del artista, del estudiante de artes, o del espectador. Esa creatividad no tiene fórmulas o técnicas predeterminadas, deviene y aparece en la actividad del artista o aprendiz, es inmanente a la práctica sistemática al hacer materiales sonoros, visuales, corporales, literarios, virtuales, etc. La actividad del artista transforma dicha materia en algo expresivo y poseedor de un sentido singular y particular, tanto del artista como de su oficio.

Con el siglo XX la creación *“denota cada actuación del hombre que trasciende la simple recepción; el hombre es creativo cuando no se limita a afirmar, repetir o imitar, cuando da algo de sí mismo”*⁵⁰. Crear es un acto fundacional en la mayoría de los casos, pero no se circunscribe con exclusividad a ello: es re-invencción, re-concepción, investigación.

Aquí se tendría que acotar con Levy que la creación es una participación colectiva de inteligencias, una intrusión en lo configurado

por otro(s), una recomposición comunitaria. No obstante, crear, en el teatro por ejemplo, también es representar, improvisar y fantasear: se crea un personaje, una partitura físico-vocal, que en muchas ocasiones, es una emancipación de lo considerado como absoluto (la dirección, el texto, las didascalias), la creación le permite al actor superar la primacía del director y del autor.

En fin de cuentas, creación es, a este tenor, una expansión de la personalidad, el esperado estallido de algo incubado, la manifestación del deseo y de la voluntad de producir algo; es un estado de existencia, por no decir que es existencia misma. De allí que la creación esté relacionada con el desarrollo de las dimensiones subjetiva, intelectual, emocional, física y estética. El producto de la creación es generalmente una obra, (material o simbólica), que configura también una realidad (una realidad... virtual?).

La creación en tiempos de la re-productibilidad técnica

Este subtítulo, evidentemente, es una paráfrasis del bello texto de Walter Benjamin en el que se ocupa del lugar del arte *en tiempos de la copia* (de estilos para aprender o de originales para la difusión), por medio de recursos técnicos como la fundición, la impresión, el grabado, la litografía o la imprenta.

Benjamin se ocupó de las implicaciones de la producción de objetos u obras artísticas en serie, por medio de técnicas que terminaron imponiéndose como forma original de arte⁵¹ *per se*; la fotografía y el cine, el sonido, la obra, se aproximan a los espectadores por medio de materiales físicos. Para el momento de la reflexión de Benjamin, la reproducción de obras, su masificación, su desacralización empezaba a ponerse en boga, *“por principio mismo, la obra de arte siempre ha sido susceptible de reproducción. Lo hecho un día por los hombres, podía ser rehecho más tarde por otros”*⁵². Caben dos preguntas, una

demasiado elemental: ¿Qué propondría Benjamín en el contexto de la cibercultura en donde, por definición, casi todos los productos -y su producción (intelectual, artística o material)-, están a disposición para su **digi-refacturación**? En donde la obra, además de abierta, es mutable, conectada y se relaciona con la interconexión, la interacción y la inteligencia colectiva⁵³.

Atisbo en el teatro una posibilidad de interpelación a varios de los asuntos de la cibercultura: El teatro es una actividad expresiva que se fundamenta en las acciones creativas del actor, por medio de su cuerpo. En tal caso, es a tenor de la presencialidad (en tanto actualización del texto, del actor y del cuerpo del actor), que se configura el encuentro entre éste y el espectador, lejos de la digitalización cercana a la virtualidad, lejos de la reproductibilidad técnica, y estrechamente ligada la comunicación, como acontecimiento creativo que demanda la presencia consciente del actor.

Dice Grotowski -uno de los grandes teóricos del teatro de vanguardia- que *“el teatro ofrece una oportunidad para lo que podríamos llamar integración, mediante la técnica, mediante su arte que le permite encontrar objetivos más altos [...] el actor lleva a cabo este acto mediante un encuentro con el espectador, ‘en confrontación directa’ con él y hasta a pesar de él [...] El actor es, en parte, creador, modelo y creación en una sola pieza”*⁵⁴.

Del teatro en tiempos de la reproductibilidad tecnológica -noción que remite a los aspectos tecnológicos que intervienen en la creación desde los postulados de Levy-, se puede acotar además, que el recurso mediático, con enorme dificultad, sustituirá al hecho teatral (otra categoría harto compleja y que configura tanto el ser estético y creativo, como su quehacer en la comunicación con el público). El mismo Levy expresa que el cine no ha propiciado la ruina del teatro, tampoco la televisión. Estos medios pueden mostrar escenarios, objetos, obras, sonidos -y aún las puestas en escena-, pero algo se extravía al hacerse el intento con el teatro (recuérdense las producciones de la BBC de las obras de Shakespeare): el lente no puede reemplazar las miradas y sus intenciones, los focos y sus desplazamientos, la unidades de acción, los gestos del actor, el conjunto, etc. El teatro se presenta al público, no al aparato. Y cada vez se hace un teatro más cercano al público, el cual participa de manera no contemplativa, no sólo gustosa o despectivamente. Participa con su cuerpo, con su espíritu, y al hacerlo hace patente el valor cultural de la obra.

Y un argumento más, invocando de nuevo a Benjamin, quien expresa que *“la más perfecta reproducción siempre carece de algo: el hic et nunc de la obra de arte, la unidad de su presencia en el sitio mismo en donde se encuentra... constituye lo que se llama su autenticidad... ésta sólo tiene sentido respecto a una reproducción, técnica o no técnica”*⁵⁵. La autenticidad de una cosa está constituida por lo que aquella contiene de originariamente transmisible, desde su duración material hasta su poder de testimonio histórico⁵⁶. Para el teatro, se rescata -a la luz de este planteamiento- lo siguiente: es una actividad humana consciente que cobra validez, legitimidad y razón de ser en el *hic et nunc* de la presencia del actor y del espectador, presencialidad posible gracias a la corporeización creativa de un actor. En la puesta en escena, lo auténtico es su transitoriedad, la densificación de todos sus elementos, que confluyen *hic et nunc* (texto creado -dramatúrgico-, texto representado, dirección, actuación, fisicalización, escenografía, -todas ellas actividades creativas-).

El retorno

Es menester retomar el inicio: el contexto de la educación artística y las posibles transformaciones en su concepción, como consecuencia de una cultura de la sociedad digital. Es innegable que ésta es una realidad, o una racionalidad, entendida como el “conjunto de argumentos y evidencias que sirven para sostener un estado de opinión que avale una reforma o una innovación a la educación” según Fernando Hernández⁵⁷. La cibercultura es más que una modalidad, configura una racionalidad misma, y como tal, sus expresiones, modos, adelantos, conceptualizaciones y recursos conforman argumentos que han de incorporarse en las situaciones educativas, de manera crítica, democrática, y en relación con esos otros campos de saber y de creación.

A la educación artística le compete, a través de sus prácticas y discursos, establecer que la creatividad no es territorio exclusivo del arte ni del artista. Que es posible entenderla como una habilidad, inhibida paradójicamente en muchos de los casos por la escuela misma, y que ocurre tanto en el campo de la erudición, como en la construcción de artefactos (mobiliarios, luces, creación de software, interrelación de lenguajes) y en la vida cotidiana (en la relación con los demás, en el trabajo en grupo, en el sentido del humor). La ampliación del concepto de creatividad corresponde también a nuestra época y si bien se la puede asociar al trabajo científico, no deja de ser atributo del arte. De ello se infiere que desde éste se han de desplegar las posibilidades de impulso de la creatividad, que es necesario recuperarla para la educación y la vida, y que a partir del arte se interpelan los diversos matices de la sociedad digital.

El arte coadyuva a evidenciar los vacíos y carencias del hombre y de sus invenciones, especialmente cuando se trata de formar seres humanos. Hoy no es posible hablar del sentido -como un sentido totalizante, cerrado y homogéneo- y es necesaria la referencia a lo universal, aunque no exclusivamente como presencia virtual de la humanidad.

El arte enseña que la presencia se hace, se lleva a cabo en el presente, en la intercomunicación del artista -como sujeto creador- con el espectador, entendido como razón de existencia de la creación y de la comunicación.

En el contexto de la caída de los metarrelatos, de la ausencia de sentido como expresión del vacío de los significantes, se erige como respuesta la educación, como un escenario en el que la mirada está puesta en el sujeto, con la fecundidad del cuerpo amplificado (no reducido a las interfaces) y la mediación del arte. Para Tatarkiewicz, las funciones del artista son tres: imitador, descubridor o inventor⁵⁸. El arte combina las tres, aunque en la actualidad se da prioridad a la creación (en tiempos pasados se emparentaba con la perfección y la belleza).

Desde el trabajo artístico y desde la reflexión teórica a que éste da lugar, se valida la creación no sólo como concepto operativo, sino también en su dimensión filosófica, con la cual se legitima la presencia, la interacción, la corporeidad, la subjetividad y la formación.

El arte ha de interpelar el uso del recurso tecnológico -al reivindicar la relación y la labor creativa entre las personas, al no reducir-se a la re-hechura colectiva, al asumir la tecnología poniéndola a disposición de los seres humanos y no al contrario-, habida cuenta de su capacidad de producir formas, expresiones, choques, representaciones, realidades y experiencias estéticas. El arte, en tanto actividad humana, es consciente

y no se encuentra distanciado de otras modalidades de actividad. En este sentido se hace imprescindible su incorporación en las escuelas de manera autónoma, y no como un simple programa yuxtapuesto. Su inclusión es obligatoria en el contexto cultural explicitado a lo largo del presente escrito.

Corresponde a la academia, para el caso, aquella en donde circulan los saberes y objetos artísticos, asumir los retos que la cibercultura propone. Nos corresponde alfabetizar en la sociedad digital, en la *info-ciudades*, a los *info-ciudadanos*, para la resolución de problemas, para la investigación, la interdisciplinariedad, para la apropiación de las herramientas, para la imaginación, la creatividad y la invención. Allí no se agota el espacio de intervención e indagación que se ofrece: además de la creación, es indudable que se requiere, por un lado, abrir espacios de discusión sobre los conceptos de obra, cuerpo, sujeto, formación, enseñanza, aprendizaje, estética e inteligencia, y por el otro, sobre hipermedia, web 2.0, blogs, blogcultura, entorno tecnosocial, web social, y demás. La academia es el espacio que se nos ofrece para afianzar el arte, nuestro objeto de estudio y de formación, nuestra bandera, nuestro sendero, nuestra sutileza y nuestra fuente de significados en la producción de nuevas reflexiones y estrategias para democratizar los productos, los saberes y las informaciones.

Referencias Bibliográficas

Benjamin, Walter. La obra de arte en la época de su productibilidad técnica, Revista *Eco*, N° 96, Bogotá, Marzo de 1968.

Benjamin, Walter. La obra de arte en la época de su productibilidad técnica, Revista *Eco*, N° 95, Bogotá, Abril de 1968.

Efland, Arthur. *Arte y Cognición. La integración de las artes visuales en el currículum*, Octaedro, Barcelona, 2004.

Escobar, Arturo. Notas para una antropología de la cibercultura, Revista *electrónica*, Septiembre de 2005.

Gombrich, Ernst Hans. *La historia del arte*, Editorial Debate, Madrid, 1997.

Groot, Ger. Las promesas del arte, Revista *la balsa de medusa*, N° 29.

Grotowski, Jerzy. *Hacia un teatro pobre*, Siglo XXI, Bogotá, 1987.

Gutiérrez Martín, Alfonso. *La Alfabetización Digital*, Gedisa, Barcelona, 2003.

Hernández, Fernando. *Educación y cultura visual*, Octaedro, Barcelona, 2000.

Levy, Pierre. *La cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Anthropos, México, 1997.

Platón. *La República*, Alianza, Madrid, 1995.

Rincón, Omar. *Narrativas mediáticas*, Gedisa, Barcelona, 2006.

Tatarkiewicz, Wladyslaw. *Historia de seis ideas*, Editorial Tecnos, Madrid, 1995.

Notas

³⁵ Más complejo y más amplio de lo que se creería habida cuenta de las reflexiones que sobre este espinoso tema han proporcionado Heidegger, Benjamin, Foucault para citar los más reconocidos. La "técnica" es uno de los aspectos centrales en la formación de artistas (en música, teatro o arte visual). De otra parte dice Levy que "El mundo humano es un mundo técnico y la técnica es ángulo de análisis de los sistemas sociotécnicos globales". Levy, Pierre. *La cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Anthropos, México, 1997. p. 6.

³⁶ En Groot, Ger. *Las promesas del arte*. Revista la balsa de medusa. N° 29. 1994

³⁷ Read, H. Eisner, E. Efland A. o Aguirre I. aunque nombrados de maneras distintas básicamente coinciden en éstos, aunque éste último plantea cuatro áreas: Historia, Crítica, práctica taller y estética. Cabe mencionar sin embargo que la inclinación de la escuela tal como lo señalan los autores ha estado dirigida a la creación de obras. I. Aguirre señala su inclusión en los currículos a partir de lo sesenta.

³⁸ Efland, Arthur. *Arte y Cognición. La integración de las artes visuales en el currículum*. Octaedro. Barcelona. 2004. p. 9.

³⁹ La palabra ciberespacio fue acuñada en 1984 por William Gibson en su novela *Neuromante*. Además de aludir a la eografía móvil de la información, se define como el espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas. Levy, Pierre. Op. Cit. p. 70.

⁴⁰ Gutiérrez Martín, Alfonso. *La Alfabetización Digital*. Gedisa. Barcelona. 2003.

⁴¹ Escobar, Arturo. *Notas para una antropología de la cibercultura*, Revista electrónica, Septiembre de 2005.

⁴² Con esta categoría Omar Rincón señala el fenómeno de la cultura de la levedad, del pensamiento light y la caracterización de una sociedad que privilegia la diversión, la reiteración y la superficialidad como procedimientos de relación y dispositivos de referirse a sí mismo y a la realidad. En: *Narrativas mediáticas*. Gedisa. Barcelona. 2006.

⁴³ Ambas denominaciones son tomada de Levy, Pierre. *La cibercultura. La cultura de la sociedad digital*.

⁴⁴ Levy, Pierre. *La cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, p. 117.

⁴⁵ Gombrich, Ernst Hans. *La historia del arte*, Editorial Debate, Madrid, 1997.

⁴⁶ Levy, P. Op. Cit, p. 121.

⁴⁷ Tatarkiewicz, Wladyslaw. *Historia de seis ideas*. Editorial Tecnos, Madrid, 1995, p. 280.

⁴⁸ Platón. *La República*, Alianza, Madrid, 1995.

⁴⁹ En: Tatarkiewicz. Op. Cit. p. 283.

⁵⁰ *Ibid.* p. 295.

⁵¹ Benjamin, Walter. La obra de arte en la época de su productibilidad técnica, Revista *Eco*, N° 95, Abril de 1968. p. 475.

⁵² *Ibidem.* p. 473.

⁵³ Levy, P. Op. Cit. p. 119.

⁵⁴ Grotowski, Jerzy. *Hacia un teatro pobre*, Siglo XXI, Bogotá, 1987. pp. 213-215. *Cursiva mía*.

⁵⁵ Benjamin, W. Op. Cit. p. 476.

⁵⁶ *Ibid.* p. 477.

⁵⁷ Hernández, Fernando. *Educación y cultura visual*, Octaedro, Barcelona, 2000, p. 37.

⁵⁸ Tatarkiewicz, Op. Cit, p. 300.



Miguel Alfonso: Docente de planta de la Universidad Pedagógica Nacional. Estudió psicología en la Universidad Nacional, Licenciatura en Español-Inglés de la Universidad Pedagógica Nacional y Posgrado en Comunicación de la Universidad Central. Ha sido actor y director del Teatro del Torreón, asistente de dirección en el Teatro Libre y en Índice Teatro. Investigador y docente en distintas universidades. Coautor de la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Pedagógica Nacional. Candidato a Doctor en Educación.

