

Elaboración del conocimiento y patrones de sensibilidad estética en estudiantes de Arte, a través de su relación con espacios de realidad virtual electrónica

Construction of knowledge and sensitivity aesthetics patterns in art students, through their relationship with virtual reality spaces

Nidia Tabarez

nidiatab@yahoo.com

Universidad Pedagógica Experimental Libertador

Instituto Pedagógico de Caracas

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo analizar las diversas relaciones que se establecen entre estudiantes de arte de pregrado del Instituto Pedagógico de Caracas, y los “no-lugares” o espacios de realidad virtual electrónica. Para ello se realizó una investigación cualitativa donde se observó y registró los comportamientos de los estudiantes ante las diversas tareas realizadas. Se observó que el ordenador está cambiando progresivamente la elaboración del conocimiento y los patrones de sensibilidad vinculados con la forma de relación que los estudiantes tienen con el espacio, la percepción del mismo, y por ende las formas de representarlo. El trabajo permite concluir que: Internet incide en el ámbito educativo, artístico y estético, por ser un espacio que permite la transmisión de ideas y opiniones sometidas a la discusión crítica en el contexto de estructuras sociales, es decir, que se puede valorar como un medio para la construcción del conocimiento y la conformación de específicos patrones de sensibilidad artística y estética.

Palabras clave: Internet; virtualidad; no-lugar; conocimiento artístico; sensibilidad estética

ABSTRACT

The objective of this research was to analyze the different relationships established between the bachelor of art students attending the Instituto Pedagógico of Caracas and the “no-places” or virtual reality spaces. To achieve it, a qualitative-experimental work was made where it was possible to observe and register students’ behaviors during the achievement of diverse tasks. Also it was possible to observe than the computer is slowly changing the construction of knowledge as well as the patterns of sensitivity associated to the way students relate to the space, its perception and the different ways to represent it. This lead to conclude that: Internet affects the educative, artistic and aesthetic scope, being a space that allows the transmission of ideas and opinions submitted to a critical discussion in socials’ structures context, therefore it can be valued as a mean for constructing knowledge.

Key words: *Internet; virtual reality; no-place; artistic knowledge; aesthetics sensitivity*

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información ha sido uno de los factores más influyentes en la sociedad contemporánea. La existencia de un nuevo espacio de realidad, la realidad virtual electrónica, cuyas características principales son la interactividad y la inmersión, es decir, la sustitución de la percepción ligada al mundo real, por una percepción generada por el ordenador; deriva en la impresión de que cada uno ha “estado allí”. Esto va cobrando una importancia progresiva con relación a los sujetos y a la configuración de nuevos espacios sociales, en los que se configuran condiciones de recepción y producción de la imagen totalmente diferentes a las formas tradicionales caracterizadas por la imagen fija y tangible.

Por primera vez en la historia humana, aparece otra realidad, cuya entidad supera los límites espacio-temporales, es decir se da paso a los espacios y lugares anónimos, a los cuales Augé (1998) denomina “no-lugares”.

Según define Marc Augé (*op. cit.* 1998), el lugar es considerado como un espacio fuertemente simbolizado, es decir, que es un espacio en el cual podemos leer la identidad de los que lo ocupan, las relaciones que mantienen y la historia que comparten. Tenemos una idea, o un recuerdo del lugar entendido de esta manera. El lugar es un universo de reconocimiento, donde cada uno conoce su sitio y el de los otros, un conjunto de puntos de referencias espaciales, sociales e históricas: todos los que se reconocen en ellos tienen algo en común, comparten algo, independientemente de la diferencia de sus respectivas situaciones.

Según este autor, *el lugar* se define por tres rasgos: 1) Es *identificadorio*, puesto que nacer es nacer en un lugar, tener destinado un sitio de residencia; 2) Es *relacional*, pues se comparte con otros la inscripción en un lugar determinado; y 3) Es *histórico*, porque aquellos que viven en él pueden reconocer allí, señales que no serán objetos de conocimiento para otros.

Los “*no-lugares*” serán considerados por Augé (1998) como espacios donde la lectura anteriormente expuesta no es posible. Serán espacios en que los individuos son liberados, desde un punto de vista antropológico, de toda carga de identidad y le es exigida la interacción, únicamente con informaciones o textos. Al respecto Colina (2002), afirma que “la nueva generación se acercará más al alfabeto que a las imágenes” (p. s/n).

De esta manera, si los lugares son entendidos como sitios de identidad, relacionales e históricos, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad, ni como relacional, ni como histórico; definirá un no - lugar. En este sentido, Augé (1998) menciona, como “no-lugares”, por ejemplo: 1) *Los espacios de circulación*: autopistas, gasolineras, aeropuertos, vías aéreas entre otros, 2) *Los espacios de consumo*: supermercados, cadenas hoteleras y, 3) *Los espacios de la comunicación y la información*: pantallas, televisión por cable, las líneas telefónicas, la telefonía celular, el uso de Internet, los computadores personales y el fax.

Los “lugares”, según Augé, tienen un triple simbolismo: la relación que el habitante tiene con sí mismo, la relación con otros habitantes, y la relación con su historia común. En contraste, los “no-lugares” carecen de tal simbolismo; se puede coexistir y cohabitar pero sin realmente vivir juntos. Son espacios en los cuales la autonomía de influir por parte de los usuarios es mínima. Los “no-lugares”, son bastante estériles, no tienen sello personal.

Estos espacios ya forman parte de la vida cotidiana y la han ido modificando. Ellos han promovido el cambio de actividades, rutinas, la manera de ver el mundo, y el sentido del tiempo y el espacio. Hoy la comunicación a la velocidad de la luz tiene un impacto sin precedentes.

En estos “no-lugares”, se propician relaciones sociales efímeras, ahí ya no se convive, sólo se co – existe. En estos espacios, las relaciones y los intercambios se llevan a cabo a una velocidad absoluta, lo cual significa el “des – encuentro” con una tenue identidad meramente representacional o virtual. Los “no-lugares” se asocian, se articulan y por eso tienden a ser semejantes, por ejemplo, un aeropuerto se asemeja a un supermercado, se puede hacer depósitos de banco en una gasolinera, entre otros innumerables casos, que nos permiten afirmar que los “no-lugares”, tienen una existencia imprecisa.

De los tipos de “no-lugar” mencionados por Augé, resulta de interés el estudio de *los espacios de la comunicación y la información* y entre ellos, uno que es particularmente interesante por su enorme potencialidad, conocido bajo el nombre genérico de *Internet*.

Es éste un sistema que conecta computadores en todo el mundo mediante satélites y redes. La importancia y popularidad ha ido creciendo en los últimos años. Cada vez es más utilizada por investigadores de todas las especialidades, educadores y estudiantes de varias disciplinas y empresarios de variados rubros de la producción, que ven la utilidad de este medio y la importancia que ha adquirido a nivel mundial.

Es cierto que *Internet* conectará el globo con una enorme capacidad de transmisión de datos a velocidades cada vez mayores, por lo que también es cierto, que está cambiando lentamente los patrones de sensibilidad vinculados a la forma de relación que sus usuarios tienen con el espacio, la percepción del mismo, y por ende las formas de representarlo.

Los espacios artificiales o “*no-lugares*” creados a través de la red de *Internet*, se han convertido en entornos en los que se desarrollan los procesos que ayudan a los usuarios a integrar nuevas ideas y nuevos conocimientos. En este sentido, se pueden mencionar como “*no-lugares*” creados para la red: los museos virtuales, los entornos educativos virtuales, las teleconferencias, las bibliotecas, prácticas artísticas, exposiciones, visitas guiadas interactivas, entre otros.

Los espacios *no-lugares*, constituyen mundos simulados contruidos y creados a partir del computador, donde se instala una lógica diferente a la tradicional. Este otro mundo ya no es físico, ni local, que supone una des-territorialización de la vida humana.

Se puede afirmar que, estamos en una cultura posmoderna de simulación, donde las pantallas de las computadoras son la nueva locación para las relaciones interpersonales como intelectuales, y que el llamado ciberespacio está produciendo cambios en nuestras percepciones acerca de la naturaleza, la forma de las comunidades, en síntesis, de la vida misma.

Internet va más allá de ser un medio para obtener información, o un espacio para interactuar con amigos, construir relaciones con el fin de intervenir social, política y económicamente para convertirse en una vía que crea una realidad imaginada y virtual, de deseos y placeres; un medio que fortalece el consumismo, o una nueva forma de crear cultura. *Internet*, es un espacio que permite la transmisión de ideas y opiniones sometidas a la discusión crítica, en el contexto de estructuras sociales, es decir, que este nuevo sistema se puede valorar más como un medio para

la construcción del conocimiento, especialmente a través de la interacción con los espacios artificiales o “*no-lugares*” antes mencionados.

Ante estos planteamientos cabe definir qué es lo virtual, y por lo tanto, en qué contexto puede aplicarse apropiadamente. El diccionario de la Real Academia Española, lo menciona como un término de la física que se refiere a aquello que no tiene existencia real, sino que, sólo es la apariencia. El diccionario de filosofía de Ferrater Mora (1990) señala que lo virtual es lo que se presenta a nuestro sentidos como si fuera real, pero que no lo es.

Con el advenimiento de las nuevas *tecnologías de la información y la comunicación* el concepto se fortaleció, porque muchas cosas que fueron absolutamente virtuales, empezaron a tener una mayor apariencia de realidad.

La frontera entre los sistemas de realidad virtual y los sistemas convencionales está en que, mientras que en los primeros percibimos la información como una verdad representada mediante caracteres, imágenes o audio, en los segundos nos encontramos cara a cara con la información, como si compartiesen el mismo espacio en el que nos encontramos. Sin embargo, en ambos escenarios se ha advertido que lo que se presenta ante nosotros “es y siempre lo ha sido una realidad virtual, una inconsciente simulación construida en nuestra mente a partir de la relación entre estímulos externos y conocimientos preexistentes” (Benbenaste, 1996, citado por Deiana).

La realidad virtual tiene ya un lugar en la vida humana, ella forma parte de una diversidad de construcciones mentales. En la cultura actual, artificial y globalizada, los debates sobre lo verdadero y lo que no lo es, son cada vez más comunes. Estas preocupaciones han filtrado prácticas cotidianas, donde el aparato sensitivo, las estructuras cognitivas y los modelos culturales, enfrentan polémicas profundas en torno a la definición de criterios de realidad y de verdad (Manzini, 1992).

A pesar de estas disertaciones se debe tener presente que, lo virtual no es nuevo, se encuentra inmerso en un mundo de situaciones virtuales de las cuales no se toma en cuenta, por ser cotidianas.

En éste sentido, Flores (1997) señala:

Una película, una obra teatral, la atmósfera creada por la música de una orquesta sinfónica y, probablemente, la pintura, ¿no son formas diferentes de realidad, en verdad “realidades virtuales”?... las “realidades virtuales” son tan antiguas como las creaciones artísticas, y que su desarrollo a través de la electrónica sólo es una forma nueva de “materializarse” (op. cit., p. 89).

La revolución electrónica se ha globalizado y está generando, en los distintos ámbitos y sobre todo en las producciones estéticas, una cibercultura. En nuestras ciudades cada vez y con mayor énfasis la vemos desarrollarse. El proceso fue lento en los inicios, pero hoy, cada vez con mayor velocidad, se están aproximando a una sociedad donde la mediatización es protagonista de muchos procesos culturales. Ya *Internet* y las llamadas “superautopistas” de la información, están cambiando radicalmente las percepciones del tiempo y del espacio, transformando nuestra noción de relación personal, lanzándonos a una imagen de emisores y receptores virtuales, simulados e inciertos, propiciando nuevas dinámicas familiares, invadiendo los diversos contextos de la sociedad.

Específicamente en el contexto educativo, se puede decir que el futuro de las instituciones formativas se sitúa en el escenario de la globalidad, en el cual las nuevas tecnologías ofrecen la posibilidad de compartir en un mismo escenario, las ideas y las metodologías de formación. Una visión de futuro, debe centrarse en garantizar al máximo la accesibilidad a la formación de cualquier persona, así como, en poder garantizar modelos formativos que se adecuen a esta nueva forma de aprender.

Actualmente, las diversas metodologías que se construyen a partir de conceptos de virtualidad se expanden debido a las innumerables posibilidades pedagógicas y sociales que admiten. Se debe tener en cuenta que las metodologías asociadas al concepto de virtualidad, pueden ayudarnos a romper, no solamente las barreras del tiempo y del espacio, sino también las barreras de la sensorialidad.

El paradigma educativo que configura la virtualidad no es del todo nuevo. Consideramos que su valor reside en la posibilidad que brinda este medio de reinterpretar, de repensar la educación y sus mecanismos. Las teorías del aprendizaje, las metodologías, la didáctica, la comunicación, entre otros, deben re-situarse ante un espacio: el de la virtualidad, que se nos presenta abierto a todo tipo de posibilidad de creación. Un camino nuevo a explorar que se debe tener presente para afrontar los retos formativos que se plantean en el nuevo milenio.

Actualmente, los estudiantes pueden asistir a un espacio académico virtual, es decir, asistir sin ir. Y es aquí donde radica lo más importante: los conocimientos que se obtienen ¿son virtuales? Desde el punto de vista del autor, obviamente no lo son. El conocimiento es absolutamente real. O se tiene o no se tiene; porque no se puede tener una apariencia de conocimiento. El medio por el que se obtiene, puede ser virtual, pero el conocimiento adquirido, no lo es.

El boom de *los espacios de la comunicación y la información*, específicamente, *Internet* propicia la reflexión centrada en el estudio y análisis de las diversas relaciones que se establecen entre usuarios y los “*no-lugares*”.

Para efectos de la presente investigación, resultó de interés el estudio y análisis de diversas relaciones que se establecen, a partir de un tipo de usuario específico, en este caso, estudiantes de arte del Instituto Pedagógico de Caracas y los “*no-lugares*” o espacios de realidad virtual electrónica, entre ellos: museos, exposiciones, visitas guiadas interactivas, teleconferencias y bibliotecas.

MÉTODO

El diseño de la investigación respondió al paradigma cualitativo, pues la naturaleza de lo estudiado, exige una interpretación holística y divergente, que permita comprender esta realidad como un todo, ya que la búsqueda no está orientada hacia la homogeneidad, sino hacia la diferencia, lo cual se convierte en una forma de aprendizaje.

Como instrumento para la recolección de la información, se recurrió a la observación participante. En este sentido, se planteó una observación semi-estructurada, la cual ofrece ventajas por la capacidad de adaptación ante sucesos inesperados, y de no pasar por alto ningún aspecto importante ocurrido durante la investigación, sin que el investigador se desvíe de los objetivos centrales. De esta manera, se registró la observación de los eventos ocurridos en la experiencia con los estudiantes, lo que permitió organizar lo percibido en un conjunto coherente. Para ello, fue necesario tomar notas de campo o apuntes que sirvieron como registro fundamental.

Los sujetos de este trabajo, fueron los estudiantes de los cursos que dictó la investigadora en el programa Artes Plásticas del Departamento de Arte del IPC, entre el año 2006 y el 2008. En cada caso, se tomó en cuenta la totalidad de estudiantes de cada curso señalado. Como se puede apreciar, la investigación se fue realizando paulatinamente, con un grupo de sujetos no mayor de 13 estudiantes por semestre.

Los cursos en los cuales se desarrolló la experiencia de investigación por semestre y el número de estudiantes en cada uno de ellos, se especifican a continuación:

Cuadro 1. Cursos, y estudiantes que participaron en el estudio

CURSO	SEMESTRE	Nº de Estudiantes
Educación Estética	2006-I	12
Historia del arte IV	2006-II	11
Arte en Venezuela	2007-I	13
Historia del arte IV	2007-II	12
Arte en Venezuela	2008-I	12
	Total Estudiantes	60

Como se ha señalado, el contexto en el cual se desenvuelve la investigación es el Departamento de Arte del Instituto Pedagógico de Caracas, donde se llevó a cabo diversas actividades en los cursos seleccionados, con la finalidad de observar la relación entre los procesos educativos y *los espacios de la información y la comunicación* a los que se ha hecho referencia, específicamente entre los estudiantes de esta especialidad.

El objetivo fue analizar las diversas relaciones que se establecen, entre estudiantes de pregrado, del Departamento de Arte del Instituto Pedagógico de Caracas, y los “*no-lugares*” o espacios de realidad virtual electrónica, en cuanto a: la elaboración del conocimiento y los nuevos patrones de sensibilidad vinculados con la producción artística y la recepción estética.

Descripción de la experiencia

Los estudiantes debían buscar referencias electrónicas para complementar sus tareas de investigación, sobre diversas temáticas del campo artístico, también debían observar variadas obras del arte contemporáneo, apreciarlas y analizarlas, a través de la pantalla del equipo. En ocasiones, observaron e interactuaron con obras artísticas realizadas en y para la *web*. Por otra parte, las actividades evaluativas eran recibidas a través del correo electrónico. Como intervenciones en la clase se tomó en cuenta la revisión de determinadas páginas, recomendadas por el docente, la elaboración de análisis escritos que se enviaron por correo electrónico a los compañeros y al profesor del curso.

A partir de la misma se planteó:

- Considerar el medio tecnológico como una vía para investigar sobre fenómenos artísticos y estéticos,
- Estudiar, con sentido crítico, las bondades o dificultades de la observación de obras a través de la pantalla,
- Valorar la tecnología, como soporte para la creación artística,

- Realizar actividades de clase, desde sus casas o lugares de preferencia,
- Entender que las actividades académicas se pueden desarrollar en un *no-lugar*.

Los objetivos específicos de la experiencia didáctica fueron:

- Precisar las características del conocimiento artístico que construyen los estudiantes de arte del IPC a través del contacto con los entornos virtuales o "*no-lugares*".
- Determinar la incidencia del *Internet* en los patrones de sensibilidad estética de los estudiantes de arte del IPC.

La relevancia de la investigación, tiene relación con el paradigma que considera las ventajas de *los espacios de la información y la comunicación* en la formación académica y construcción del conocimiento de los estudiantes.

Su desarrollo ofrece información acerca del uso pedagógico de *las tecnologías de la información y la comunicación*, tanto a nivel de usuario, como de los desarrolladores de programas educativos de tipo electrónico.

RESULTADOS

La observación y registro de la información durante el trabajo de los estudiantes, en las actividades antes señaladas, se presentan en el siguiente cuadro:

Cuadro 2. Evidencia empírica relacionada con las características del conocimiento artístico de los estudiantes de arte del IPC.

ELABORACIÓN DEL CONOCIMIENTO ARTÍSTICO		
ACTIVIDADES	RESPUESTA DE LOS ESTUDIANTES	INTERPRETACIÓN
Buscar referencias electrónicas para complementar sus tareas de investigación sobre diversas temáticas del campo artístico	El 90 % de los estudiantes de los diversos cursos se adecuó a este tipo de búsqueda de información. En líneas generales ellos utilizan el <i>Internet</i> casi a diario, por lo que les es familiar. Manifiestan agrado o interés por las tareas asignadas, cuando éstas deben buscarlas en la <i>Web</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento artístico hiperdireccional. • Pensamiento abierto y flexible para la comprensión de cada temática.
Observar variadas obras del arte contemporáneo, apreciarlas y analizarlas, a través de la pantalla del equipo	Esta actividad les agrada a todos, pues en la <i>Web</i> encuentra una diversidad de imágenes sobre cada obra investigada, de cualquier época, período, técnica, etc. Manifiestan que encuentran materiales variados que les complementan lo aprendido en clase. Localizan textos críticos sobre las obras.	<ul style="list-style-type: none"> • Admiten el discurso fragmentado. • No hay temor a la experimentación. • Fortalecimiento del vocabulario especializado. • Adaptación a la velocidad de la comunicación.
Observación e interacción con obras artísticas realizadas en y para la <i>Web</i>	Se evidenció que los estudiantes aun no tienen herramientas de análisis y apreciación de estas obras. Les resulta complejo armar el discurso de las obras del Net art.	<ul style="list-style-type: none"> • Noción, de tiempo y de espacio cambiante.
Entrega de actividades evaluativas a través del correo electrónico	La respuesta es positiva, les agrada entregar los trabajos sin tener que imprimirlos. La entrega no es puntual, en su mayoría asumen que pueden entregar cualquier día y a cualquier hora.	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de actividades académicas vinculadas al arte, con menor resistencia.
Revisión de páginas recomendadas por el docente	Las lecturas no se hacen con disciplina. Esto se observa en lo fluctuante que es en cada grupo, la intervención para hablar de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura fragmentada e hipertextual.
Entrega de comentarios por escrito sobre las páginas revisadas	Tienen escasa disciplina al realizar las tareas, pues inevitablemente al estar frente a la computadora, se ven tentados a abrir varias páginas, correos, chat, etc; y se dispersan. La lectura es fragmentada y multidireccional. La expresión oral y escrita se presenta zigzagueante, en un ir y venir de ideas, unas concluidas, otras inconclusas.	<ul style="list-style-type: none"> • El conocimiento se muestra en fragmentos sobre cada asunto del arte (obras, artistas, movimientos, otros). • Se incrementó la capacidad de intercomunicar a los alumnos entre sí y con el docente.
Envío a los correos de todos los compañeros y al profesor del curso.	No todos los estudiantes envían correos a sus compañeros mostrando sus tareas, pues no les agrada que éstos vean sus trabajos y menos que tengan la opción de copiarlos. Prefieren escribirles describiendo lo que hicieron, resguardando el trabajo "original". Al docente sí le envían todos los trabajos, inclusive en muchos casos envían más de una versión de cada asignación.	<ul style="list-style-type: none"> • Realización activa de tareas de aprendizaje.

Cuadro 3. Evidencia empírica sobre la incidencia del *Internet* en los patrones de sensibilidad estética de los estudiantes de arte del IPC.

PATRONES DE SENSIBILIDAD		
ACTIVIDADES	RESPUESTA DE LOS ESTUDIANTES	INTERPRETACIÓN
Realización de trabajos plásticos en formatos tradicionales	Los estudiantes se enfrentan, sin dificultad, a la realización de trabajos en formatos y técnicas conocidas, específicamente dibujo y pintura.	<ul style="list-style-type: none"> • Las imágenes de los productos artísticos que realizan tienen rasgos de fragmentación, simultaneidad y arbitrariedad. • La recepción estética que tienen en torno a las nuevas formas de expresión es favorable. Plena identificación con los nuevos lenguajes artísticos. • Apertura al uso de la tecnología para realización de ejercicios y trabajos artísticos. • Asociaciones variadas a partir de la diversidad de información e imágenes que puede observar. • Menos temor al riesgo de equivocarse o ser criticado. • Diversidad de temáticas tratadas a través de las “fórmulas” que observan para la realización de trabajos artísticos en y para la <i>Web</i>.
Realización de trabajos plásticos en formato digital	Hasta los que menos destrezas o conocimientos poseen sobre el manejo de las computadoras, se muestran abiertos a aprender. Manifiestan que es para ellos una responsabilidad conocer de los lenguajes que ofrecen las nuevas tecnologías. Realizan sus trabajos espontáneamente. No se limitan en las temáticas a seleccionar.	
Explicación y Justificación de las temáticas tratadas	Los estudiantes siempre encuentran una forma de justificar lo realizado.	

En el Instituto Pedagógico de Caracas, en la especialidad de Artes Plásticas, es frecuente encontrar docentes y estudiantes, que no consideran relevante hablar de museos virtuales, del empleo de teleconferencias, así como acerca de la importancia que tienen las consultas en bibliotecas

virtuales; como tampoco, consideran las posibilidades de realizar prácticas artísticas, exposiciones y visitas guiadas de tipo interactivo. Sin embargo, los estudiantes de esta especialidad, que participaron en el estudio, señalaron que las actividades aplicadas les permitió conocer las potencialidades del conocimiento artístico adquirido a través de *Internet*, al compararlo con el adquirido en las clases convencionales y mediante el uso de instrumentos tradicionales.

A pesar del desfase que existe, entre la experiencia de los estudiantes en el contexto educativo universitario con los espacios virtuales, y la que tienen en su vida cotidiana con el uso de los *espacios y las tecnologías de información y comunicación virtual*, no se puede negar, que estos últimos, han generado y configurado una compleja matriz de conocimiento que incide en la conformación de ciertos componentes estéticos; específicamente en:

- La elaboración del conocimiento artístico, entendiéndose en este estudio, como la construcción significativa y al nivel del sentido que nos permite comprender y operar en la realidad. Es el universo simbólico, que deviene en diversas producciones teóricas o prácticas, es decir, es la creación, no sólo de productos, sino también de formas de pensar, surgidas de la elaboración subjetiva, a partir de la interacción social.
- A partir de la experiencia con los estudiantes, es posible decir, que la estructura del conocimiento artístico, es hiperdireccional, donde los saberes recaen en modos de pensamiento abierto y flexible, lo que admite un discurso fragmentado, reflejado en sus propios discursos sobre temas del arte y en su praxis artística, poniéndose en evidencia que no hay temor a la experimentación.

En este sentido, es posible señalar que el arte está hecho para ser “colgado”, no en una pared de un museo, sino en el ciberespacio o *no-lugar*, “tiene una clara función neurocultural que mueve al individuo a adaptarse a las nuevas síntesis sensoriales, a las nuevas velocidades y percepciones” (Kerckhove, 1999, p. 56).

En otro orden de ideas, se puede señalar que los estudiantes se adaptan a la velocidad de la comunicación, lo cual incide en su noción

de tiempo y de espacio. De ésta manera, la posibilidad de no tener que “estar” presentes para “asistir” o “participar” en determinada clase, les permite, en la mayoría de los casos, resolver actividades académicas, conectándose con espacios virtuales que les da acceso al conocimiento. Negroponte (1995), plantea que la vida digitalizada incluirá muy pocas emisiones en “tiempo real”. Así, la distancia tiene cada vez menos significado en el mundo digitalizado y, de hecho, un usuario de *Internet* la olvida por completo.

Otro aspecto que incide en la construcción del conocimiento es la lectura hipertextual, lo que según señala Rovira (1997), la novedad aportada por el hipertexto o hipermedia es la inmediatez con la que se obtiene información. De allí que, dicha autora sostenga, que nos encontramos ante una nueva manera de organizar y acceder a la información, con las evidentes consecuencias a nivel de aprendizaje lo que seguramente generará cambios de orden mayor.

El hipertexto no puede equipararse al libro. El nuevo “texto” ya no es equivalente a lo que era antes:

Quando el texto impreso se convierte en un texto electrónico, deja de poseer la misma clase de textualidad. ...El hipertexto reconfigura el texto de un modo fundamental que los nexos electrónicos no parecían indicar a primera vista. A la fuerza, la hipertextualidad incluye una proporción de información no verbal mucho mayor que la imprenta (Landow, 1995, p. 61).

Al respecto Negroponte (1995), sostiene que el “*Hipertexto* anula las limitaciones de la página impresa, la era de información anulará las limitaciones geográficas. La vida digitalizada nos hará cada vez más independientes del hecho de tener que estar en un lugar específico, en un momento determinado”.

En el estudio realizado, fue posible entender que el lenguaje digital ha generado entre los estudiantes de la investigación una ruptura de su linealidad discursiva, por lo que en su expresión oral y escrita se percibe

un ir y venir de ideas, unas concluidas, otras inconclusas, tal como se presentó en el cuadro 2. El conocimiento se muestra en fragmentos sobre cada asunto del arte (obras, artistas, movimientos, entre otros).

Las novedades aportadas por la red fueron notables en esta experiencia, debido a la posibilidad que tiene acceder, desde cualquier lugar conectándose a la red en cualquier momento, a la información relacionada con el curso o con contenidos educativos específicos, así como la posibilidad de difundir cualquier tipo de material (textual, gráfico o sonoro). De forma que es posible su empleo para superar las limitaciones que tienen los estudiantes de realizar, de forma presencial sus actividades, permitiendo incrementar la comunicación entre los alumnos y de ellos con el docente.

Estas posibilidades que se ofrecieron a través de la red, de acceder a material instruccional de variadas temáticas, favoreció la actuación de los estudiantes, en los diversos cursos, en cuanto a cambios de actitud, y de actuación, inicialmente pasiva por una actuación más activa en las tareas de aprendizaje. Esto hizo, valorar la red como una herramienta con mucho potencial en el campo de la educación.

Se pudo observar que este tipo de proceso educativo, virtual – presencial, comporta una dimensión técnica. Esto exige, que el docente se prepare con planes didácticos concretos, apoyados en adecuados soportes tecnológicos, que más allá del discurso, promuevan la reflexión, el análisis, la proposición y la ejecución de procesos para favorecer el aprendizaje significativo.

Lo significativo, aquí, se refirió, más allá del contenido por sí mismo, a las actividades de aprendizaje planeadas a partir de la claridad de propósitos no sólo informativos, sino formativos, y centrados no en la enseñanza, sino en la promoción del aprendizaje.

La experiencia con los estudiantes, permitió formular algunas consideraciones básicas, que deben tenerse en cuenta, al desarrollar un

diseño pedagógico, enmarcado en “no-lugares” o espacios de realidad virtual:

- Que los propósitos estén centrados en la complejidad del aprendizaje, abarcando los siguientes planos: conceptual, referido al dominio de contenidos temáticos; actitudinal, relacionado con los valores y comportamientos y práctico, que involucra el desarrollo de habilidades concretas.
- Que las experiencias de aprendizaje promuevan la ejecución de procedimientos, la reflexión, el desarrollo del pensamiento hipotético, de construcción de argumentos, entre otros, que conjuguen pensamiento, lenguaje y acción.
- Es indispensable, que las experiencias de aprendizaje transiten de lo reflexivo: (la recuperación de la “experiencia de sí” y de la propia subjetividad) (Larrosa, 1997), a lo analítico (comprender factores de hechos y situaciones), a lo propositivo (diseñar, planear rumbos de acción) y a lo aplicativo (ejecución en situaciones específicas de lo propuesto donde se concreten conceptos y habilidades (Ausubel, 1983).
- Una educación virtual debe poseer un sentido efectivamente comunicacional, pues los aprendizajes son un proceso social. Debe ser entendida como relación activa y expresiva de los sujetos. Aquí, la comunicación no se limita a transmitir información entre polos técnicos, sino por el contrario, favorece el despliegue de habilidades comunicacionales que implican observar, expresar y escuchar, entre otras, que hacen del individuo un ser con múltiples inteligencias y que se patentan en su cotidianidad (Kaplún, 1998).

Estas consideraciones devienen como criterios generales comunes, que se deben considerar en todo proyecto de virtualización educativa que se reclame consistente en lo pedagógico, para hacer del uso de las nuevas *tecnologías de la información y la comunicación* un potencial creativo y formativo, evitando incurrir en deslumbramientos e inversiones cuantiosas, sin solidez educativa.

En cuanto a la elaboración de nuevos patrones de sensibilidad estética vinculados con la apreciación de obras de las artes plásticas, los estudiantes han ido conformando nuevos patrones de sensibilidad, los que se aprecian en los productos artísticos que realizan, y en la recepción

estética que tienen en torno a las nuevas formas de expresión que posibilita la red de *Internet*.

El contacto de los estudiantes de Arte del IPC, con los “*no-lugares*” o espacios de realidad virtual, se ha convertido en parte de sus vidas, han modificado sus actividades, rutinas y su manera de percibir el mundo, por ende, sus formas de representarlo, lo que se aprecia en sus trabajos artísticos y en el discurso con el cual lo fundamentan.

Son diversos los usos que los estudiantes le han dado a la computadora, que van desde su empleo como herramienta de dibujo o producción de imágenes, hasta, el de asignarle una capacidad creativa, equiparable a la creación artística.

Los estudiantes que han incursionado en estas posibilidades tecnológicas, han abierto nuevas ventanas para ver e interpretar el mundo, se atreven a realizar propuestas artísticas, que muestran una diversidad de asociaciones y un comportamiento y compromiso diferente ante la creación. El estudiante, haciendo praxis artística mediada por la tecnología digital, se plantea una exigencia superior de comunicación que pulveriza patrones de comprensión asociados a esquemas artísticos tradicionales.

Las herramientas tecno-artísticas, tales como: lápices, gráficos, *scanners*, sintetizadores, impresoras láser, libros electrónicos, hipertextos, archivos, cursores, programación de menús, base de datos, entre otros., cambian elementos esenciales del proceso artístico.

Todo esto responde a una exigencia de nuestro tiempo, marcada por un cambio progresivo de mentalidad. La sociedad actual es compleja y por ende, la mentalidad humana también lo es, por ello, exige y se adapta a nuevos modelos de pensamiento exigente: dinámico, plural, fragmentario y multilíneal.

A partir de esta experiencia se puede sostener que, una manera que tienen los docentes de Arte, para enfrentar la metamorfosis cultural que esta revolución producirá en los estudiantes, es integrándose a ella. Hoy

esta premisa ya ha tocado las puertas de nuestra institución universitaria, por lo que se requiere estar a la expectativa para poder conducir esta nueva práctica educativa.

CONCLUSIONES

Hoy en día, en las instituciones universitarias, y específicamente en el IPC, se debe reflexionar sobre los usos de las nuevas *tecnologías de la información y la comunicación*, su uso en la enseñanza, en el aprendizaje y en la investigación.

Actualmente, a los docentes, se les exige estar informados y aproximarse a las nuevas *tecnologías de la información y la comunicación*, lo cual amerita incorporar cambios significativos en la enseñanza. Los conceptos de “colaboración” y “enseñanza asincrónica” deberían comenzar a utilizarse como reflejo de las necesidades de la evolución de la sociedad actual.

El concepto de universidad virtual, ayuda a responder a los desafíos que han de enfrentar los universitarios en la actualidad. Supone la utilización de las *nuevas tecnologías de la información y la comunicación* con miras a un cambio en los costos de la educación. La pedagogía que acompaña al nuevo paradigma tecnológico, debe permitir una visión participativa de la formación que favorece: un aprendizaje asincrónico; como se ha mencionado, una nueva relación entre los actores y una formación a lo largo de toda la vida.

Cabe destacar que su incorporación, en el IPC, puede considerarse útil debido a:

- El factor tiempo, ya no será una limitación. La enseñanza asincrónica libera al estudiante de los imperativos de tiempo.
- El factor distancia tampoco será una limitación, pues el estudiante puede participar en la enseñanza, sin necesidad de estar presente en el espacio físico universitario.

- La relación tradicionalmente vertical, entre docentes y alumnos, va a evolucionar hacia un modelo más horizontal, en el cual el docente se transforma en facilitador, experto, colega, y el estudiante pasa a ser naturalmente activo.
- La transferencia de conocimientos ya no es el objeto primero de la educación; el alumno debe adquirir información, conforme a sus necesidades, evaluarla y transformarla en conocimiento a través del proceso relacional.
- Los conceptos tradicionales de evaluación sobre la base de resultados (exámenes), se deben adaptar a métodos en los que la evaluación del proceso cobrará mayor importancia, permitiendo así escapar a la medida de los conocimientos asimilados e integrar factores más sensibles del nuevo profesional: capacidad de investigación, adaptación, comunicación y colaboración.

Es pertinente considerar, la importancia que tiene la preparación del cuerpo docente del IPC para asumir los cambios y dominar este nuevo ambiente de enseñanza de las *tecnologías de la información y la comunicación*; comprender que los medios informáticos son simplemente medios, herramientas, por lo que debe estar dispuesto a los cambios de su papel como docente, así como de actualizar sus conocimientos en la disciplina que se enseña.

Como reflexión, a partir del estudio, es posible señalar que se ha incorporado ya a la escritura computacional, donde la velocidad del programa supera cualquier mecanismo tradicional. Hoy se borra la firma, se genera un mundo de anonimatos, de lugares que no se ven, que no se han transitado, pero que se conocen, se “visitan”. Conocemos a la gente sin verla, no sabemos de sexo o edad, se promueve una subjetividad creadora, y se pasa de la palabra escrita a la letra electrónica.

Este nuevo paradigma va haciendo desaparecer el concepto moderno del Yo. Hoy no existe una creación o un creador individual, cerrado, sino que se abre hacia un intercambio a una inter-relación con el usuario que ya no es espectador pasivo. Así se transforma la relación espectador-arte. Ahora éste participa activamente y puede ejercer el rol de creador también, en tanto que la obra le puede proponer reprogramarla o

desfigurarla a su antojo. Con ello, desaparece la era de la interpretación y se entra a la era de la programación.

Todas estas transformaciones exigen a los investigadores, docentes y artistas, formular estudios sobre posibles impactos que nos está dejando esta nueva estética tecnológica, que hace aflorar una nueva forma de imaginación también tecnológica.

Este paradigma digital des-construye la realidad del ser y el estar, nuestra percepción del mundo se ha ido transformando paulatinamente: entramos a una crisis del realismo tradicional, a la pérdida del referente real, pues ya no se tiene, sobre todo en el conocimiento y las producciones artísticas, una visión y concepción del objeto (lo visual-objetual), sino del simulacro (lo visual-virtual).

REFERENCIAS

- Augé, M. (1998). *Los no lugares. Espacios del Anonimato. Una Antropología de la Sobremodernidad*. España: Gedisa.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa*. México: Ed. Trillas.
- Baudrillard, J. (1985). *Simulacro y simulación*. Paris: Ed. Galilee.
- Benbenaste, N. (1996). *Sujeto = política x tecnología / mercado*. CBS UBA. Buenos Aires: Ed.
- Colina, C. (2002). *El lenguaje de la red. Hipertexto y posmodernidad*. Caracas: UCAB.
- Deiana, S. (s.a). La ciudad intangible. Reconstrucción Virtual del Imaginario Urbano [documento en línea] disponible: www.insumisos.com/lecturasinsumisas/ciudad%20intangible.pdf [consultado 20 de junio de 2008].
- Ferrater M. (1990). *Diccionario de Filosofía*. Madrid: Editorial Alianza.
- Flores O., V. (1997). *Internet y la revolución cibernética*. México: Océano.
- Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid: Ed. La Torre.

- Kerckhove, D. (1999). *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*. Barcelona, España: Gedisa.
- Manzini E. (1992). *Artefactos. Hacia una nueva ecología del ambiente artificial*. Madrid: Ed. Experimenta Diseño.
- Negroponete, N. (1995). *Being Digital*. Nueva York: Editor Alfred A. Knopf.
- Landow, G. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Larrosa, J. (1997). *Tecnologías del yo y educación. En Genealogía y sociología*. Buenos Aires: Ed. El cielo por asalto.
- Piscitelli, A. (1995). *Ciberculturas - En la era de las Máquinas Inteligentes*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Rovira, C. (1997). Entornos hipertextuales de aprendizaje. *En P. CID. J. Baró (eds)*.
- Velasco, J. (1997). El impacto de Internet en sus usuarios [documento en línea] disponible: <http://mantruc.c//tesis/index.htm>.