

Nomadismos culturales innovadores emergentes: experiencias artísticas educativas basadas en el activismo y ciberactivismo

Emerging innovative cultural nomadisms: art educational experiences based on activism and cyberactivism

Nomadismos culturais inovadores emergentes, experiências artísticas educativas baseadas no ativismo e ciberativismo

ANA MARÍA MARQUÉS IBÁÑEZ | amarquez@ull.edu.es
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA | ESPAÑA

GUSTAVO HILARIO REBOSO MORALES | alu0100205855@ull.edu.es
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA | ESPAÑA

ÁNGELA BEJARANO QUINTERO | alu0100692235@ull.edu.es
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA | ESPAÑA

ALEJANDRO FERNÁNDEZ PÉREZ | alu0101034270@ull.edu.es
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA | ESPAÑA

Recibido: 1 de diciembre de 2019 | Aceptado: 14 de marzo de 2020

DOI: <https://dx.doi.org/10.12795/Communiars.2020.i03.08>



Artículo bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA

How to cite this article · Cómo citar este artículo · Como citar este artigo:

Marqués-Ibáñez, A. M., Rebozo-Morales, G.H., Bejarano-Quintero, A. & Fernández-Perez, A. (2020). Nomadismos culturales innovadores emergentes: experiencias artísticas educativas basadas en el activismo y ciberactivismo. *Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educacion Crítica y Social*,3, 134-149.

Resumen:

Las prácticas artísticas contemporáneas dialogan con la realidad política y social actual cuestionando y reivindicando libertades y derechos. En sus inicios, eran acciones públicas, físicas y tangibles asociadas al artivismo. Conforme la cultura visual evoluciona, el imaginario individual y colectivo se relaciona con entornos virtuales de reciente creación, se da paso al ciberartivismo. Estas experiencias artísticas sociales se amplían con plataformas digitales que asumen la democratización en la red con el ciberartivismo mediante software, hackers y el arte en red.

En el presente artículo se analizan los modos narrativos que progresan en formatos como el transmedia, para entender la complejidad de su estructura y cómo es mostrada la información. Uno de los desafíos es vincular las creaciones de artivismo con la educación artística, se detallan casos reales de prácticas artísticas, como los procesos de creación artesanales textiles como parte de la identidad canaria, para que sea expuesto en instituciones educativas. Así como, la problemática de las pateras que llegan al archipiélago, la finalidad es visibilizar en primera instancia esas nociones culturales y sociales a través de artefactos educativos adecuados y generar un cambio cultural positivo, para la mejora del bienestar social de una comunidad en espacios urbanos, rurales o periféricos de la ciudad.

Palabras Claves: Ciberartivismo. Artivismo. Prácticas artísticas. Disidencia. Arte en la red. Educación artística.

Abstract:

Contemporary artistic practices dialogue with current political and social realities while also questioning and demanding freedoms and rights. Initially, these practices involved public, physical and tangible actions associated with artivism. With the evolution of visual culture, our individual and collective imagination has interacted with more recently created virtual environments, thereby laying the foundations for cyberartivism. These social art experiences have expanded through digital platforms, leading to online democratisation with cyberartivism through software, hackers, and online art.

This article analyses the evolution of narrative formats, such as transmedia, in an attempt to understand their structural complexity and how the information is displayed. One of the challenges is how to integrate works of artivism into art education. Therefore, we examine different examples of artistic practices, such as traditional textile production processes as part of the identity of the Canary Islands, with the aim of studying these crafts in schools. Furthermore, we address the issue of the migrant boats landing on the shores of the Canary Islands. Our ultimate aim is to raise awareness about these cultural and social issues through appropriate educational artefacts and to generate positive cultural change with a view to improving the social well-being of urban, rural and peripheral communities.

Keywords: Cyberartivism. Artivism. Artistic practices. Dissent. Online art. Art education.

Resumo:

As práticas artísticas contemporâneas dialogam com a realidade política e social atual questionando e reivindicando liberdades e direitos. Nos seus inícios, eram ações públicas, físicas e tangíveis associadas ao artivismo. De acordo a cultura visual evoluir, o imaginario individual e coletivo relaciona-se com ambientes virtuais de recente criação, cedendo o passo ao ciberartivismo. Estas experiências artísticas sociais ampliam-se com plataformas digitais que assumen a democratização na rede com o ciberartivismo mediante software, hackers e o arte na rede.

No presente artigo analizam-se os modos narrativos que progressam nos formatos como o transmedia, para perceber a complexidade da sua estrutura e de que maneira é mostrada a informação. Um dos desafios é vincular as criações de artivismo com a educação artística, detalham-se casos reais de práticas artísticas, como os processos de criação artesanais têxteis como parte da identidade canaria, para que seja exposto em instituições educativas. Assim mesmo, a problemática das "pateras" que chegam no arquipélago, a finalidade é visualizarem em primeira pessoa esas noções culturais e sociais por conta de artefatos educativos adecuados e a geração duma mudança cultural positiva, para a melhora do bem-estar social duma comunidade nos espacios urbanos, rurais ou nos arredores da cidade.

Palavras-chave: Ciberartivismo. Artivismo. Práticas artísticas. Dissidência. Arte na rede. Educação artística.

1. Introducción

La aldea global en países industrializados a través de su desarrollo y progreso se ha ido tecnificando mediante una vida moderna que se visualiza y desarrolla a través de una pantalla. Esta espiral en la que el ciudadano se encuentra inmerso, responde a una imaginaria puramente visual, que no es una fracción de la vida habitual, sino que ha conquistado nuestra cotidianeidad.

De forma progresiva, el hombre se relaciona con lo visual sin ser consciente de ello en ocasiones, nuestra vida se desenvuelve a través de artefactos, dispositivos o espacios cada vez menos físicos, entre cámaras de vigilancia en espacios públicos y centros comerciales donde prima la seguridad, máquinas para comprar, cajeros automáticos o vías de transporte como las autopistas o puentes.

El trabajo y tiempo de ocio se establecen a través de medios de comunicación visuales, como ordenadores, dispositivos móviles, teléfonos, etc. Los formatos de representación de las imágenes disponibles abarcan una gran variedad, pueden ser desde fotografías vía satélite, a difusión de información en internet, realidad virtual y aumentada; la percepción de la realidad es más visual y múltiple que antes, compleja y en continuo cambio.

Esta tecnocultura artística ha generado lo que se conoce como ciberartivismo y piezas de índole diversa de net art, son propuestas artísticas que cuestionan aspectos del sistema social o político.

Y el artivismo surge como un desarrollo de las corrientes del posmodernismo que de forma conceptual pretendieron dar otro sentido al arte a través de la deconstrucción, nomadismo, posmaterialismo; así como de la idea de que el arte no sea solo un espectáculo, sino que derribe barreras en lo social y económico

La posmodernidad en arte y su conceptualización se desarrolló a través de la crítica estética, iniciada por autores franceses posestructuralistas como Foucault, Derrida y Barthes. La posmodernidad que derribaba concepciones de la modernidad comenzó a desarrollarse a través de la cultura visual de un modo emergente y fue estudiado por críticos en historia del arte, cineastas, periodistas o sociólogos.

Las prácticas a estudiar son de dos tipos, por una parte, ejemplos de obras consolidadas de artistas relevantes que sustentan la propuesta práctica a modo de marco teórico. Por otro lado,

están las relativas a su aplicación práctica en el ámbito educativo, se presentan dos de ellas, una vinculada a la tradición textil tradicional en la isla del Hierro, como seña de la identidad canaria y otra de carácter social la llegada y recepción de pateras al archipiélago canario.

Los objetivos de la investigación son los que se describen a continuación:

- Situar las manifestaciones artísticas de artivismo y ciberartivismo en el contexto de la Educación artística, llevándola a las instituciones educativas a través de maletas nómadas educativas o kit didácticos.
- Exponer materiales teóricos u obras creadas piloto, que pretenden visualizar problemáticas sociales actuales.
- Creación de piezas artísticas vinculadas al artivismo como vehículo relacionado con la educación y como un referente sobre modos de crear piezas artísticas con finalidad didáctica.
- Establecer dos lazos de unión ente diversas metodologías, la primera de preservación del patrimonio cultural canario relacionado con una Aprendizaje Basado en Proyectos o una investigación de exploración y de recogida de datos mediante encuestas y documentación, con la idea de que se aplique en el ámbito educativo. La segunda se relaciona con el Aprendizaje Basado en Servicio pues la inmigración en patera, es un tema social vinculado con una comunidad, la idea sería mejorar las condiciones de vida de los refugiados que llegan al archipiélago canario.

2. Perspectiva actual: cultura visual desde prácticas artísticas sociales

Los formatos sociales de cultura visual responden a sistemas de representación de algunos países, así lo visual es un espacio en el que se pueden configurar, estructurar y poner en discusión significados específicos. En la cultura de occidente se prioriza al mundo de las representaciones, siendo considerada una forma noble de práctica intelectual.

La noción de cultura visual origina lo que Mitchell (1994) nombró como "*teoría de la imagen*", en la que características propias de la ciencia y la filosofía han generado una visión más gráfica y menos relacionada con el texto del mundo que habitamos. Esto supone un desafío a la concepción del mundo como representación de un formato de texto escrito que es lo que primaba en corrientes lingüísticas como fueron el estructuralismo y el postestructuralismo. Como afirma Mitchell, dicha teoría de la imagen es una consecuencia de:

[...] la comprensión de que los elementos que forman parte de la condición de espectador (la mirada, la mirada fija, el vistazo, las prácticas de observación, la vigilancia y el placer visual) pueden ser un problema tan profundo como las diversas formas de lectura (el acto de descifrar, la decodificación, la interpretación, etc.) y esta experiencia visual o alfabetismo visual no se puede explicar por completo mediante el modelo textual. (Mitchell, 1994, p.16)

Existen diversos artistas que han trabajado en sus prácticas artísticas con la noción de cultura visual, en este caso la que es ofrecida en los medios de comunicación con sus prácticas artísticas

vinculadas a lo social, a la sociedad de consumo o al feminismo. Entre ellos se puede destacar el colectivo Guerrilla Girls en el que su identidad era cubierta para no ser reconocidas y sus obras son una crítica a la mínima visualización o participación de obras de arte de mujeres en museos. También está el caso de Barbara Kruger, que en su trabajo establece una crítica mordaz a los estamentos de poder, a la sociedad de consumo y para ello emplea tipografía de palo seco, en este caso Futura, en la que se apoya con imágenes extraídas de medios de comunicación. Posteriormente es vinculada a las instalaciones de obras creadas para ese espacio, en las que son zonas envolventes con frases que cubren todo el espacio y hacen reflexionar a su espectador.

3. Exposición de la terminología: artivismo y ciberartivismo

Los términos de artivismo y ciberartivismo van ligados, responden a un ente colectivo formado por artistas, teóricos, historiadores del arte, activistas, hackers, entre otras identidades asociadas a dichos movimientos todavía en expansión y que derivarán en otras teorías a partir de una noción rizomática y nómada.

Ambas expresiones artísticas que derivan del activismo se originan a finales de los años 50, cuando la figura del artista desafía los ámbitos y espacios de las galerías y museos a través de acciones como el *happening*, Kaprow fue uno de sus máximos exponentes en este campo.

El activismo cultural puede definirse como el uso de medios culturales para promover cambios sociales. Relacionado con los programas activistas iniciados por artistas, músicos, escritores y otros productores culturales, tal activismo señala la interrelación entre la crítica cultural y el compromiso político. (Blanco, Carrillo, Claramonte y Expósito, 2001, p.41)

Mediante las formas tradicionales de movilizaciones sociales como huelgas, campañas en contra de productos, boicots y reparto de folletos; están teniendo su eco y réplica en la red y los dispositivos móviles que han supuesto un cambio en los movimientos de libertades y defensa de la democracia en los países árabes del norte de África. El artivismo digital se ha expresado en España con protestas reconocidas como la Ley Sinde, que hace referencia a la disposición segunda referente a la Ley de Economía sostenible de 2/2011, del 4 de marzo o en los movimientos civiles denominados como #nolesvotes que se iniciaron en Marzo del 2011, en el que se solicita no apoyar con el voto a partidos que estaban a favor de esa medida propuesta por el parlamento. Recientemente debido a la incidencia de la crisis en el país se han llevado a cabo acciones de este tipo.

Artivismo: Práctica híbrida que combina la aproximación artística, basada en el proceso estético, con el enfoque instrumental que busca resultados del activismo. El activismo artístico señala cómo para cambiar el poder es necesario cambiar de punto de vista, y viceversa, para cambiar de punto de vista es necesario cambiar el poder. (Ramírez, 2014, p.290)

En la actualidad existen procedimientos y formatos de acción en ciberactivismo que como expone Ugarte (2007) en la construcción de su concepto, son acciones llevadas a cabo por un colectivo formado en tecnología como hackers, programadores o ciberactivistas.

Un ciberactivista es alguien que utiliza internet [...] para difundir un discurso y poner a disposición pública herramientas que devuelvan a las personas el poder y la visibilidad que hoy

monopolizan las instituciones [...] la potencia de las redes distribuidas sólo pueden aprovecharla plenamente quienes creen en un mundo de poder distribuido [...] en el que los nodos van sincronizando mensajes hasta acabar propiciando un cambio en la agenda pública [...] y, en el límite, la movilización en la calle, las ciberturbas. (Ugarte, 2007, p.66. Citado en Tascón y Quintana, 2012, p.229)

Existen prácticas y acciones artísticas asociadas al activismo con un componente social como eje vertebrador de la pieza. Aunque en el arte contemporáneo, progresivamente, las áreas del activismo y ciberactivismo se encuentran difusas con un enriquecimiento a través de esa simbiosis. En el ciberactivismo y en el arte en la red (Net Art) está estructurado en artistas que emplean Internet como un medio de difusión de su obra, así como analizan como funciona esa red aparentemente horizontal. En este segundo caso, puede existir una colaboración entre programadores y artistas, pues los procesos de creación son más complejos que en el primer caso. Como comenta Baigorri (2006) los artistas más relevantes de net.art son: "Heath Bunting, Rachel Baker, Alexei Shulgin, Olia Lialina, Vuk Cosic, Pit Schultz, los JODI y Andreas Broeckmann" (Baigorri, 2006, p.167). El eje temático de las obras de estos artistas es similar y se base en una crítica hacia los sistemas de la red, aplicado desde una perspectiva irónica y de humor.

3.1. Prácticas artísticas basadas en activismo

En el año 1995 en la ciudad de Newbury, instalan catorce poblados en los árboles que se encuentran conectados entre sí. En ese mismo año en Londres se inicia la primera campaña metropolitana del movimiento anticarreteras, donde el formato se reproduce adaptándose al área de las ciudades.

A mitad de los años 90 se crean formas híbridas de carácter reivindicativo, las protestas son realizadas como eventos de celebración. *Reclaim the Streets* confluyen en estas acciones y participan de estas sinergias, desorganizando la invasión de los espacios urbanos mediante fiestas que pretenden bloquear el tráfico y parar el comercio.

Reclaim the Streets crea un cartel titulado *Never Mind the Ballots, Two Day Festival of Resistance!*, 1997 a partir de una imagen de una película de Charles Chaplin referente a la película de *Tiempos modernos*, 1936, rememora las estrategias específicas del ecologismo de acción que obstaculiza las máquinas con el cuerpo.

La propuesta de las autoras *Suzanne Lacy* y *Leslie Labowitz* se inició con *The Performing Archive Project*, una pieza artística compuesta de performance, video e instalaciones; con temáticas sobre el análisis del arte efímero, revalorizar la obra creada por colectivos femeninos y la investigación sobre la memoria a niveles personales, profesionales e institucionales. La instalación mostraba ejemplos de los objetos que seleccionaron, un video sobre esta investigación y la proyección de las artistas grabadas en video. Este material de la obra *The Performing Archive: Restricted Access*, 2007, supuso una reflexión sobre la práctica de la performance contemporánea, las acciones feministas, el activismo asociado a la política y el arte.

3.2. Prácticas artísticas basadas en ciberactivismo

Las prácticas artísticas específicas derivadas del *Net Art* o *Web Art* tienen su origen en propuestas que pretenden experimentar las opciones que proporciona la red. Esto sucedió en el 1994, un año después de que estuviera disponible el Mosaic que era el primer navegador web de carácter comercial, y unos 25 años posteriormente de lo que serían los inicios de *ARPANET*.

En ciberarte hay nociones que aparecen cohesionadas como la estética y la ética, sin embargo, el arte se desarrolla a través de acciones y formas que no se pueden normalizar. El arte digital supone una serie de temas que son controvertidos, puesto que la obra se puede reproducir y en ocasiones puede ser valorado como arte superficial al no ser comprendido por un público amplio.

Los trabajos que realiza Jodi, autor belga de *Net.art*, son inéditos, pues ocupa internet desde una visión crítica. Jodi creó una web en sus primeros trabajos en 1995 con código en html sin legibilidad, que eran descripciones de bombas de uranio e hidrógeno, como si el artista quisiera dinamitar la *www*. Además, la pareja de artistas Joan Heemskerk y Dirk Paesmans fueron los artistas más significativos de *Net. art*, junto con Vuk Ćosić, Olia Lialina, Alexei Shulgin o Heath Bunting

Otro ejemplo más reciente se puede encontrar en la obra de Mark Napier titulada *Feed*, 2001, que fue un encargo del Museo de Arte Moderno de San Francisco, donde se plantea una reconfiguración amplia de la página web, en este caso, el visitante puede introducir la dirección de una página web y el software programado por Napier manipula los datos y de esta forma el entorno.

4. Nuevas concepciones asociadas a movimientos disidentes

En la concepción artística de mundo o espacio utópico de rebelión se exponen las perspectivas estéticas e ideales de diferentes formatos de activismo comunitario. Se presenta como una proidea o protoidea, un sueño que se conforma en un colectivo social específico y se manifiesta en situaciones donde aparece una confrontación de carácter político. Es por esto que se considera que es importante profundizar en diferentes concepciones para articular de un modo global un término tan complejo como los movimientos activistas.

En primera instancia se definen aquellos conceptos asociados al activismo según Ramírez (2014), para en un segundo estadio conceptualizar los específicos del ciberactivismo.

Acción directa: Pretende tomar el control de nuestras vidas, negándose a aceptar la autoridad de políticos, "líderes" o "expertos" que actúen por nosotros y poner en nuestras manos los asuntos, permitiéndonos actuar colectivamente en aquello que nos concierne.

Activismo: Aquellos que desarrollan una actividad de invención, difusión y coordinación en relación con iniciativas encaminadas a modificar la sociedad y el sistema político que la regula. (Ramírez, 2014, pp.289-290)

En relación a los específicos del ciberartivismo según Ramírez (2014) que analiza prácticas artísticas contrarias a lo establecido políticamente, culturalmente y socialmente se nombran los más significativos al respecto.

Cultura libre: Concepción de la cultura como un intercambio de obra (software, música, literatura, etc.) que tiene en cuenta que para la existencia de la misma son importantes por igual la parte creadora y la receptora. La cultura libre devuelve al autor el poder de decisión sobre la producción y publicación de su obra, e implica al receptor como sujeto activo y responsable de la obra que recibe.

DiY: [...] (do it yourself ["hazlo tú mismo"]) se presenta como el imperativo empoderante que viene a romper las barreras de la cualificación exclusiva (Ramírez, 2014, pp.292-293)

Tanto en el artivismo como en el ciberartivismo se puede observar lo que se denomina como desobediencia civil, Andrea Bowers en su obra *Nonviolent Civil Disobedience Training*, 2005 efectúa una obra en vídeo a partir de una serie de acciones artísticas en una iglesia. El hecho que se considere un lugar con connotaciones religiosas es relevante pues se están teniendo en cuenta otros espacios para llevar a cabo actos de activismo progresista, en una época en la que en EEUU había un nuevo resurgimiento de las nociones religiosas conservadoras. Dicha desobediencia civil (Bowers, 2009) puede ser conceptualizada por la artista como:

La desobediencia civil se define como una infracción deliberada de la ley para protestar contra la injusticia social y tiene como fin atraer la atención pública, por lo que debe presentarse abierta y públicamente. (Bowers, 2009, p.34).

5. Formatos narrativos asociados al artivismo y ciberartivismo

Entre los formatos narrativos podemos encontrar discursos lineales, en una sola dirección, pluridimensionales o asociados a otras áreas de conocimiento, algunos de ellos responden a contextos sociales o puramente artísticos.

Existen otras nociones como el hacktivismo, palabra de reciente creación o neologismo que parte de hacking, acciones artivistas y arte en la red. Las prácticas efectuadas por hackers son: "Acciones políticas de sabotaje consistentes en penetrar en espacios institucionales y políticos para introducir mensajes de contenido contrario" (Baigorri, 2006, p. 168) La diferencia que presentan con los hackers es que estos buscan su beneficio individual, sin embargo, los hacktivistas funcionan con unas bases fundamentadas en beneficio a una comunidad de carácter social o político. Ambos tienen atracción por el empleo de internet como una plataforma en red independiente, la gratuidad, los servicios que proporciona y el compartir conocimiento de forma libre. En este caso se puede citar al colectivo denominado *Electronic Disturbance Theater*, que en el año 1998 con bases en las redes rizomáticas de internet, ejerció una lucha para crear nuevos modelos de desobediencia de carácter civil electrónico en Méjico. El 1998 es un año clave pues fue cuando se construyeron los términos: hacktivismo y desobediencia civil electrónica.

5.1. Hipermedia

Esta noción es sinónimo de multimedia o de multimedia de carácter interactivo, diferenciando que multimedia es la recopilación y adición de medios, no una confluencia interactiva de los medios.

Hipermedia designa la convergencia interactiva de medios y sustancias expresivas de los mismos (imagen fija, imagen en movimiento, sonido, imágenes tipográficas, e incluso, imágenes extraterritoriales en soportes digitales [...] en los que el receptor-lector se convierte en lectoautor, en coautor del programa seleccionando, transformando e incluso construyendo. (Moreno, 2012, p.21).

Las prácticas artísticas analizadas se vinculan con la noción de Hipermedia, que es conocido como multimedia de carácter interactivo que es una unión de medios. Así formatos como el libro o el cine, se construyen empleando herramientas digitales y se distribuyen de forma digital, se trata de una migración hacia soportes digitales. Sobre todo, en su narrativa que es más plural y menos lineal que los medios tradicionales, es donde estas prácticas artísticas encajan en un escenario que supone y plantea retos de diversa índole, así como cuestiones para ser resueltas ante una situación de injusticia.

5.2. Biocibernética

Es habitual que en los discursos artísticos contemporáneos exista una hibridación de los medios, enriqueciendo de esta forma su representación como pieza artística. Tal es el caso de la bio – cibernética, en la que se tratan temas específicos de la biología de los seres humanos, animales o plantas y su aplicación en las máquinas y en la tecnología actuando como objetos inteligentes manipulables.

[...] Se enfatiza las operaciones de doble sentido de la desintegración de las oposiciones entre lo mecánico y lo orgánico. No es sólo que las cosas vivientes se conviertan en algo similar a las máquinas, sino que las máquinas, [...] se comportan como cosas vivas, y que la línea entre el hardware y el software se enreda cada vez más con una tercera zona que puede llamarse "wetware". A nivel global de los macroorganismos, no se puede ignorar la emergencia de un paradigma biocibernético en las investigaciones informáticas de Albert-Lászlo-Barabási. (Mitchell, 2017, p. 390)

Artistas como Lisa Jevbratt, emplea la metáfora de Internet como un ente u organismo que presenta vida. Su obra profundiza acerca de los procesos vitales, el desarrollo de las formas de vida y entre sus proyectos podemos destacar en la *Exposición: Zoomorph. Torrance13. Tree*, 2011, en las que emplea filtros de programas de imágenes y video, así como teléfonos inteligentes con los que reproduce el modo en el que visualizan los animales. Se puede visualizar su obra en la página web Zoomorph.

En el caso del artista Stelarc, su performance *Third Arm*, 1982, es el cuerpo del artista que ha sido sometido a cirugías protésicas con la finalidad de injertarse extremidades adicionales. La relación que mantiene el artista, con su cuerpo y su obra, se articula de un modo íntimo y de forma simultánea hay cierta dualidad en su propia percepción corporal y su propia subjetividad está dispersa, fragmentada a través de extremidades que se incorporan como prótesis y del control remoto que ejerce la audiencia.

Para la artista Janet Zweig, en su pieza *Abstraction Device*, 2000, se presentan las primeras manifestaciones en arte desde su origen, como en las pinturas en las cuevas de Lascaux. Para ello, la artista transfiere copias de las pinturas rupestres en el lateral de un carrete de cinta de ordenador que está impreso con los códigos en genética de animales que son parecidos. Esto viene a demostrar que la noción entre bio y ciber siempre ha estado presente entre el hombre. En estos ejemplos de obras de artistas arte, ciencia y tecnología se encuentran en simbiosis en el primer caso es más leve la relación y en los últimos más visible.

6. Artivismo aplicado al ámbito educativo

Una de las problemáticas actuales más desafiantes y prioritarias de índole social, educativo, artístico y político es la de nuestro compromiso a través de prácticas artísticas socio – educativas en relación al cuidado del medio ambiente, pues es uno de los valores fundamentales que están repercutiendo en la vida cotidiana.

Se muestran dos propuestas artísticas de alumnos del Máster de profesorado de secundaria de la Universidad de La Laguna con fines educativos para visualizar el problema del medio ambiente y su cuidado en entornos rurales y finalmente el movimiento migratorio de refugiados en época de crisis social, económica y cultural. Ambas son creaciones para ser expuestas en instituciones en todos los niveles educativos.

En el primer trabajo se muestra una serie de fotografías rurales de la isla del Hierro, así como creaciones de las piezas de cómo se realiza el tejido con lana artesanalmente, creadas con programas CAD, de forma específica con Fusion 360 de Autodesk (Ver: Figuras: 1, 2, 3 y 4)

Esta visión de imágenes sobre el método de crear tejidos con lana artesanalmente, está planificado con la idea de que sea impreso en 3D y pueda ser material didáctico para que se visualice en centros educativos de primaria, secundaria, formación profesional y estudios universitarios.

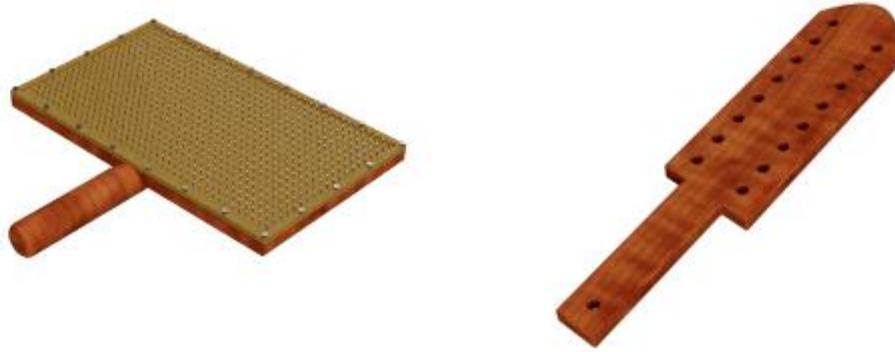
La propuesta educativa gira en torno a tres ejes, la divulgación de ciertos procesos artesanales en extinción, las nuevas tecnologías como herramienta didáctica y la enseñanza y aprendizaje del dibujo técnico.

La combinación de estos tres aspectos siguiendo una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, nos permitirá desarrollar una propuesta educativa bajo el marco curricular de la asignatura de Dibujo Técnico, de manera que resulte atractiva para el alumnado al introducir el uso aplicaciones informáticas, pero trabajando unos contenidos, estructuras y modelos con una aplicación real y concreta relacionada en este caso con el procesado manual de la lana y la artesanía textil.

El estudio del sistema diédrico nos permitirá trabajar la representación de diferentes objetos y herramientas para su posterior modelado digital con aplicaciones informáticas como puede ser Autodesk Fusion 360. Este programa nos permite modelar fácilmente diferentes objetos que a su vez pueden ser combinados y ensamblados para conformar otras estructuras más complejas y elaboradas, trabajando de forma colaborativa, organizados por grupos y

proyectos y con unos resultados profesionales, que nos abren la puerta a continuar el proyecto de forma intercurricular.

De esta forma, podemos acercar este tipo de contenidos de manera indirecta al aula ayudando así a divulgar y conservar una serie de conocimientos relacionados con las tradiciones, usos y costumbres populares que de otra forma quedaría excluidos de los contenidos curriculares.



Figuras 1 y 2. Herramientas cardas y espadilla, 2019. Gustavo Hilario Rebozo Morales.



Figura 3. Herramienta devanadera, 2019. Gustavo Hilario Rebozo Morales.



Figura 4. Telar artesanal, 2019. Gustavo Hilario Rebozo Morales.



Figuras 5, 6 y 7. Acciones de escarmenado, lavado y tejido artesanal, 2019. Gustavo Hilario Rebozo Morales.

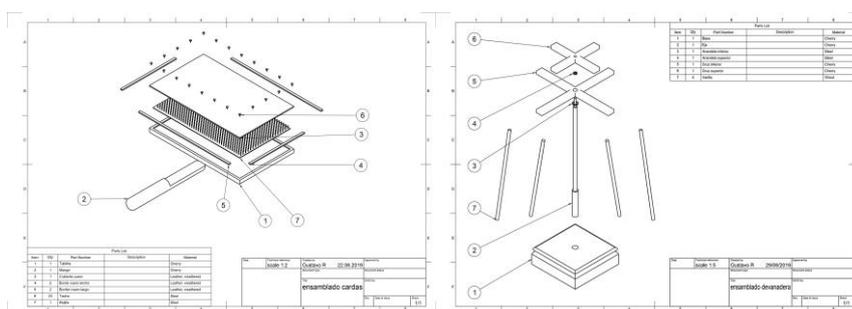


Fig. 8. Plano ensamblado: Herramienta carda y devanadera, 2019. Gustavo Hilario Rebozo Morales.

En la segunda se expone el problema de los refugiados que huyen de zonas de conflicto para una mejora en su calidad de vida o de supervivencia. Para esto a través de imágenes se realizan reinterpretaciones sobre pateras o barcos, crear conciencia sobre este movimiento migratorio, en el que en un mundo cada vez más globalizado y tecnificado, se abren más fronteras físicas y existen más medidas de seguridad. No se puede obviar u olvidar que el pueblo español también vivió ese movimiento migratorio en tiempos de crisis y hambruna.

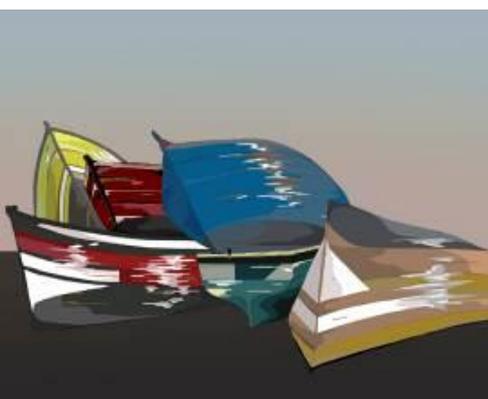


Figura 10.



Figura 11.



Figura 12

Figura 10. Reinterpretación de patera de refugiados, 2019. Ángela Bejarano Quintero Tacoronte.

Figuras 11 y 12. Teatro de sombras, 2019. Alejandro Fernández Pérez.

6.1. Justificación del proyecto: Teatro de sombras sobre refugiados, 2019

En concordancia con la indolencia de las propuestas didácticas esbozadas anteriormente, se presenta un recurso educativo muy versátil, que puede implementar la praxis docente y que proporciona una óptica simulada e instructiva sobre los problemas sociales contemporáneos. Se trata de un teatro de sombras, un material accesible y adaptable a cualquier escala educativa, incidiendo obviamente en la etapa de primaria y de infantil, donde alcanza su mayor vigencia práctica. En este caso, vemos reflejado un contexto que busca plasmar, a través de una historia, el drama nacido en el Mediterráneo con la crisis de los refugiados acaecida en el anterior lustro y que aún pervive en la actualidad. Cabe destacar, que este material didáctico es multifuncional si se salvaguarda el teatrillo (Figura 12) y se modifican a placer las marionetas realizadas para generar la historia que se desee presentar (en este caso, Figura 11).

El teatro de sombras es un material didáctico muy versátil, accesible y funcional dedicado a plasmar historias a través de la abstracción de las sombras. De ahí, que usemos dicho recurso para trabajar el problema social nacido de los refugiados. Asimismo, podemos generar productos de aprendizaje secundarios derivados de mismo como propuestas teatrales alternas, debates, ponencias individuales, etc.

Descritos anteriormente materiales didácticos creados para su uso en el aula, se exponen a continuación acciones y patrones realizados conforme a ideas artivistas.

Como expone Perales (2012) el fenómeno artístico y su perspectiva social han estado siempre de la mano en la actualidad como nociones que comparten ideas comunes, de esta forma el medio en el que habita el ciudadano común afecta a las relaciones sociales que se pueden establecer y parece un hecho racional que determinados colectivos artísticos se impliquen en una perspectiva que se posicione en temas de ecología de gran impacto en zonas locales o de ámbito global. En relación al empleo de la tecnología Perales (2012) expone: "El uso de los dispositivos tecnológicos puede ser una estrategia de acercamiento a lo natural, siempre que valoremos su impacto medioambiental y sobre todo, que estudiemos bien el discurso que genera la utilización de dicho aparato"(Perales, 2012, p.123).

Las redes posibilitan una democratización de las diversas ramas del conocimiento y esto debería ser uno de los ejes determinantes que propone y difunde los dispositivos tecnológicos, además debe existir un sistema equilibrado y armónico con la biosfera para que no se rompan los sistemas naturales que responden a la sostenibilidad como una necesidad.

Existen propuestas artísticas que se muestran seguidamente que pueden servir como base y eje vertebrador para crear prácticas artísticas educativas. Como expone Perales (2012) al respecto la noción de: "Green New Deal es el término que se le ha dado al conjunto de propuestas artísticas planteadas para ayudar a abordar el calentamiento global y la crisis financiera actual" (Perales, 2012, p.126).

Entre acciones artísticas se encuentran las de Ecological Footprint [Documento en línea] que ha demostrado ser útil, pues da información a los habitantes acerca de cualquier ciudad sobre datos específicos y la repercusión que producen sus acciones diarias, además de que se les proporcionan datos prácticos sobre como aprender a tener un mejor rendimiento y optimizar el consumo energético que realiza cada ciudadano de forma individual. Sobre esta temática un colectivo de formación arquitectos *Urban Ecology* (1996) realizaron una publicación:

Blueprint for a Sustainable Bay Area; que estudia la sostenibilidad en los hogares, así como modificar conductas inadecuadas del ciudadano en relación con sus hábitos y su respeto con el medioambiente; dichos actos individuales se pueden ampliar a un sistema de redes comunitarias que supongan un cambio en un área, barrio o ciudad.

7. Metodología

La metodología empleada se basa en el análisis teórico y práctico de dos metodologías activas de investigación: Aprendizaje Basado en Proyectos o una investigación de exploración y Aprendizaje Basado en Servicio, así como heurístico para tratar de analizar una situación artística que plantea una problemática social y política para que pueda ser resuelta a través de su reflexión sobre las prácticas artísticas generadas y crear otras nuevas acciones a partir de éstas que proporcionen otros interrogantes o un enfoque distinto.

Establecer dos lazos de unión ente diversas metodologías, la primera de preservación del patrimonio cultural canario relacionado con una Aprendizaje Basado en Proyectos o una investigación de exploración y de recogida de datos mediante encuestas y documentación, con la idea de que se aplique en el ámbito educativo. La segunda se relaciona se relaciona con el Aprendizaje Basado en Servicio, pues la inmigración en patera, es un tema social vinculado con una comunidad, la idea sería mejorar las condiciones de vida de los refugiados que llegan al archipiélago canario.

La creación de actividades en educación artística, parte de una idea prototipo para ser desarrollada en el aula, que sirva como eje vertebrador de la propuesta que es un inicio, pero para un análisis más exhaustivo de proyectos culturales en los que se analizan las propuestas de arte, el ámbito educativo y la intervención en política es recomendable revisar el trabajo del libro *Transductores* (Collados & Rodrigo, 2012), pues se estudian pedagogías para ser aplicadas al aula algunas de ellas como a modo de pedagogías enlazadas o en red. A través de una metodología heurística en el campo de las artes es más apropiado la divergente pues abre el campo de la creatividad a nuevas formas de expresión, más que el convergente que de tipo racional y focalizado en una solución lógica. Se pretende crear las bases estructurales para considerarlo en el ámbito educativo a través de la metodología heurística con un procedimiento de tipo empírico para llegar a la solución. Para llevarlo a cabo se debe detectar el problema en concreto, estudiar y exponer la problemática detectada, organizar estrategias para llevarlo a la práctica, llegar a la solución y finalmente repensar sobre las consecuencias obtenidas a través de las actividades colaborativas y cooperativas de corte activista y hacktivista.

8. Contribución de la investigación

La aportación que se pretende exponer en el artículo es mostrar obras de artistas y corrientes culturales de principios del s. XXI que son propios de espacios alternativos contraculturales y que suponen una manifestación de acciones antibélicas, en ocasiones alineadas al poder de los medios tecnológicos. Desde sus inicios, con amplia acogida en los años 60 y 70, la cultura de

masas de los medios de comunicación ha significado una plataforma para difundir las obras, considerarlas como piezas individuales que no son reproducibles. Pero esas ideas se han visto modificadas, pues en la actualidad se pueden ajustar con el espectáculo, la cultura del entretenimiento y la idea de obra singular ha sido sustituida por la de creación de piezas de serie para ser reproducidas de forma múltiple.

En otras ocasiones se emplea las acciones artísticas o performances para generar obras singulares que responden a contextos sociales específicos, esto sería a través del activismo que, aunque podría ser expuesto como un ente de movimiento artístico único se ha enlazado con el ciberactivismo, en el que hackers o artistas emplean la red como plataforma de difusión de su obra o para que a partir de ella y de los nodos que se generan a partir de esta configurar piezas propias de artista. Esto supone la redefinición de artista, que debe trabajar de forma colaborativa con programadores, diseñadores, entre otros; los campos de actuación se encuentran abiertos y más difusos.

9. Consideraciones finales

Las propuestas de acciones activistas y ciberactivistas es un campo que puede ser interesante si las bases e implementaciones de las propuestas artísticas – educativas mejoran las condiciones de vida de una comunidad, como es el caso del cuidado del medio ambiente. Existen festivales como el Trash Plant Festival (2018) en Tenerife con acciones e intervenciones urbanas de esculturas empleando basura, para visualizar el problema actual que se presenta en las islas sobre la contaminación. Este modelo de festival que parte del activismo y de propuestas es positivo y puede ser llevado a las escuelas.

El activismo y hacktivismo generan nuevos lenguajes artísticos y formatos como el hipermedia que deben ser analizados para crear propuestas educativas conforme a esos nuevos modos de representación en arte contemporáneo en niños. Estos modos de representación en educación artística, crean discursos innovadores en arte contemporáneo y constituyen nuestra identidad que está presente en la cultura visual con la que convivimos, además son realizadas en comunidad, por lo que es adecuado para plantear en instituciones educativas, pues se valoran no sólo el producto generado, sino también la trasmisión de valores de justicia social.

Las acciones artísticas de activismo que son más adecuadas en educación deben fundamentarse en una ética respetuosa con su comunidad, una formación que sea interdisciplinaria en materia de arte y permita generar prácticas que desarrollen valores de identidad en los grupos colaborativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baigorri, L. y Cilleruelo, L. (2006). *Net.Art: Prácticas estéticas y políticas en la red*. Madrid: Brumaria.
- Blanco, P., Carrillo, J. Claramonte, J. & Expósito, M. (2001). *Modos de hacer: Arte crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

- Bowers, A. (2009). Non violent Civil Disobedience Training. En M. Rosler et al. *Multitud Singular: El arte de resistir* (pp. 34). Madrid: Museo Nacional de Arte Reina Sofia.
- Collados, A. y Rodrigo, J. (2012). *Transductores: Pedagogías en red y prácticas instituyentes*. Diputación de Granada: Centro José Guerrero.
- Ecological Footprint: My Foot Print. Recuperado de: <http://www.myfootprint.org>
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.
- Mitchell, W. y Thomas, J. (2017). *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la Cultura Visual*. Vitoria Gasteiz: Sans Soleil Ediciones.
- Mitchell, W. y Thomas, J. (1994). *Picture Theory*. Chicago, IL: Chicago University Press.
- Moreno, I. (2012). Narrativa hipermedia y transmedia. En Perales, Verónica. (Ed.) *Creatividad y discursos hipermedia*. (pp. 21) Murcia: Ediciones de la Universidad de Murcia.
- Perales, V. (2012). *Creatividad y discursos hipermedia*. Murcia: Ediciones de la Universidad de Murcia.
- Ramírez, J. (2014). *Utopías artísticas de revuelta: Claremont Road, Reclaim the Streets, la Ciudad de Sol*. Madrid: Cuadernos Arte Cátedra.
- Tascón, M. y Quintana, Y. (2012). *Ciberactivismo: Las nuevas revoluciones de las multitudes conectadas*. Madrid: Catarata.
- TrashPlant (2018). Festival Internacional de Trash Art. (25 de Junio – 1 de Julio de 2018) San Cristóbal de Laguna, Tenerife. Recuperado de: <http://trashplantfestival.org>
- Ugarte, D. 2007. *El poder de las redes: Manual ilustrado para personas, colectivos y empresas abocados al ciberactivismo*. Dominio Público.
- Urban Ecology. (1996). *Blueprint for a Sustainable Bay Area*. London: Mobius Press.