

# CONCEPCIÓN DE ESTÉTICA DIGITAL SUBYACENTE EN LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS DE LOS DOCENTES QUE ENSEÑAN MEDIOS DIGITALES EN LOS PROGRAMAS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES DEL EJE CAFETERO\*

Christian Felipe Lizarralde Gómez\*\*

## RESUMEN:

El siguiente artículo parte del primer resultado de investigación sobre la enseñanza de La Estética Digital presentado como tesis en la Maestría en Educación con Énfasis en Multimedia de la Universidad de Caldas. Dicha investigación hace un recorrido por los antecedentes y las categorías centrales en el marco de las formas de representación contemporáneas. En este sentido se busca relacionar dichas posturas teóricas con las experiencias y concepciones que tienen los docentes que enseñan medios digitales en los programas de Artes Plásticas y visuales del Eje Cafetero y de esta forma plantear una reflexión que de puntos de partida en búsqueda de una enseñabilidad de la Estética Digital.

---

\* Este artículo hace parte de la investigación realizada en 2009, en la Maestría en Educación, Énfasis en Multimedia Educativa, de la Facultad de Artes y Humanidades, Universidad de Caldas, Manizales (Colombia). Asesor: Doctor Felipe César Londoño. Con el apoyo del grupo de investigación Comunicación, cultura y estéticas de la Universidad Católica Popular del Risaralda y la ayuda Metodológica de la Magíster Ana María López Rojas.

\*\* Investigador Principal: Magíster en Educación con Énfasis en Multimedia, Especialista en Docencia Universitaria, Maestro en Artes Visuales, Docente investigador de La Universidad Católica Popular del Risaralda.

Recibido 15 de julio de 2009, aprobado 14 de octubre de 2009.

**PALABRAS CLAVES:** Estética Digital, Cibercultura, Multimedia Educativa, Virtualización, Comunicación Digital, Media Art.

## **UNDERLYING DIGITAL AESTHETICS CONCEPTION IN PEDAGOGICAL PRACTICES OF THE PROFESSORS IN CHARGE OF DIGITAL MEDIUMS COURSES IN THE PLASTIC AND ARTS PROGRAMS OF THE COFFEE-GROWING REGION**

### **ABSTRACT**

The following article, part of the first research results on the teaching of digital aesthetics presented as a thesis in the Master of Education with Emphasis in Multimedia at the Universidad de Caldas. This research journeys through the history and the central categories in the context of contemporary representation forms. In this sense, the article seeks to relate these theoretical positions with the experiences and conceptions of the professors in charge of digital media courses in Visual Arts programs of the coffee-growing region, and thus propose a reflection that generates starting points in search of a teachability of Digital Aesthetics.

**KEY WORDS:** Digital Aesthetics, Cyberculture, Educational Multimedia, Virtualization, Digital Communication, Media Art.

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Pensar la estética contemporánea implica asumir la complejidad que trae consigo la posmodernidad y en tal sentido, los fenómenos y transformaciones que en ella tienen lugar.

En este sentido los planteamientos contemporáneos y las dinámicas engendradas en el marco de las relaciones que se establecen entre el hombre y la máquina, trazan nuevas formas de ver y comprender las características estéticas desarrolladas con el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC).

Por su parte, las escuelas y programas universitarios de Artes Plásticas y Visuales en Colombia no han sido ajenos a dichos cambios de paradigmas. Esto se ha hecho

evidente con las transformaciones curriculares que han tenido estas propuestas académicas, en las cuales desde hace aproximadamente 10 años se empezaron a incluir asignaturas relacionadas con el uso de tecnologías digitales como medio de representación.

En el caso específico de los programas de Artes Plásticas y Visuales del Eje Cafetero, es preciso señalar dentro de las mallas curriculares, la presencia de componentes relacionados con los medios audiovisuales, el arte digital, la animación y la multimedia.

Visto así, emerge un escenario en el que existe la necesidad de encaminar un proceso investigativo que permita establecer las relaciones entre una Estética Digital y las prácticas pedagógicas que alrededor de ésta pueden consolidarse.

En este marco emerge la pregunta: ¿Cuál es la concepción de Estética Digital subyacente en las prácticas pedagógicas de los docentes que enseñan medios digitales en los programas de Artes Plásticas y Visuales del Eje Cafetero?

Dicha pregunta y la evidencia empírica arrojada por estos docentes, permitirá cimentar en el futuro algunas bases conceptuales para orientar una enseñabilidad de las formas de representación tecnológicas contemporáneas.

## **ANTECEDENTES Y REFERENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

El interés por generar una teorización y una reflexión sobre los fenómenos que dieron origen a la Estética Digital en el mundo, propiciaron el desarrollo de importantes centros de investigación que han tenido como objeto de estudio a los productores, los espectadores o usuarios, y a los medios digitales, pero sin embargo no hay registros en donde se encuentren estudios sobre la enseñanza de dicha vertiente estética.

En este sentido y para efectos de esta investigación se ha tenido en cuenta, los estudios más relacionados con el tema central que es la concepción de Estética Digital. A continuación se presentan algunas de las instituciones que a nivel mundial han logrado aportes significativos en este campo emergente para la comunicación y la estética contemporánea:

El MIT<sup>1</sup> (USA, 2008) –Instituto Tecnológico de Massachusetts–, una de las principales instituciones dedicadas a la docencia y a la investigación en Estados Unidos ha logrado desarrollar desde los aportes promovidos por el científico en computación Nicolás Negroponte fundador del Media Lab<sup>2</sup>, un laboratorio de experimentación con nuevos medios, que ha permitido un desarrollo creciente de las tecnologías utilizadas actualmente por científicos y artistas digitales.

Otro proyecto que da aportes significativos a la investigación, es el estudio denominado: “Interficies de las comunidades virtuales” (Londoño, 2005) desarrollado en la Universidad de Caldas por el Departamento de Diseño Visual. Dicha tesis es primordial puesto que tiene el doble objetivo de explorar dos conceptos nuevos que surgen a partir de las conexiones en red: las interfaces como lugar de comunicación entre dos o más personas conectadas a través de Internet, y las comunidades virtuales como espacio virtual donde las relaciones de estas personas se hacen efectivas.

En cuanto a la metodología se desarrollan dos frentes: uno teórico, que busca explorar todo lo relacionado con el nuevo concepto de las interfaces; y otro experimental, que se integra en dos comunidades virtuales: la Red y las Escuelas de Informática y Ciudadanía, y propone estrategias de acción para la consolidación de estas comunidades en la Red.

Por otro lado se encuentra el proyecto denominado “Cultura de los medios digitales” a cargo de la Dr. Salomé Schmid-Isler del Instituto de Gestión de Medios de Difusión y Comunicaciones de la Universidad de St. Gallen (Suiza, 2002).

El aporte de este proyecto a la investigación, radica en que su objeto de estudio se centra en la estética y la relación con productos y espacios simbólicos digitales. Esto significa el análisis de formas de interacción social que se establecen en las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC). En este sentido la cuestión de la estética se asume como una cuestión fundamental de la comunidad digital.

Una de las universidades en donde se han desarrollado valiosos aportes investigativos y teóricos para la Estética Digital en Colombia es la Universidad

---

<sup>1</sup> <http://web.mit.edu/research/>

<sup>2</sup> <http://www.media.mit.edu/research/>

Javeriana (Bogotá, 2004). Aquí se encuentra el Departamento de Estética a cargo de la profesora Iliana Hernández, en donde se han puesto en marcha importantes líneas de investigación, que han producido textos que proporcionan contribuciones relevantes para esta investigación, entre ellos se encuentran:

*Estética, Ciencia y Tecnología, Mundos Virtuales Habitados: espacios electrónicos interactivos.*

*Estética de la Habitabilidad y Nuevas Tecnologías.*

Finalmente es importante mencionar el estudio promovido en la Universidad de Duisburg (Alemania) por el Dr. Andreas Korn, cuyo nombre es “El Desarrollo de la Historia y la Estética de la Imagen Digital”.

Esta última investigación referenciada radica su importancia en estudiar tres puntos de gran utilidad para la consolidación de la Estética Digital: la primera parte, se enfoca en establecer una opinión sobre los medios de comunicación, las propiedades de los modelos tradicionales y además se discute por las herramientas y enfoques para establecer la inmersión a la imagen contemporánea. Por otro lado, se pregunta por los hitos fundamentales en el desarrollo de la tecnología hasta que, finalmente, el ordenador entra como una herramienta universal. Por último, los efectos en el trabajo, el ocio y las comunicaciones enmarcadas en la tecnología informática y la revolución digital.

## OBJETIVOS

### Objetivo general

Identificar la concepción de Estética Digital que subyace en las prácticas pedagógicas de los docentes que enseñan medios digitales en los programas de Artes Plásticas y Visuales en la región Eje Cafetero.

### Objetivos específicos

- Realizar entrevistas estructuradas a los docentes que enseñan asignaturas o componentes del área digital en los distintos programas universitarios de Artes Plásticas y Visuales en el Eje Cafetero.

- Recopilar los planes de curso de las asignaturas orientadas por los docentes y realizar un análisis documental a partir de los mismos.
- A partir del análisis y los resultados obtenidos con la aplicación de los instrumentos, proponer una construcción del sentido que posee el concepto de Estética Digital para los docentes de las áreas de medios digitales en los programas de Artes Plásticas y Visuales en el Eje Cafetero, y de esta forma generar una reflexión que sirva para orientar posteriormente un estudio acertado sobre la enseñabilidad de los medios de representación digital.

## JUSTIFICACIÓN

La presente investigación pretende indagar acerca de las concepciones de la Estética Digital que subyacen en las prácticas pedagógicas de los docentes que enseñan medios digitales en los programas universitarios de Artes Plásticas y Visuales en el Eje Cafetero.

Se asume, en términos de supuesto investigativo, que dichas concepciones no son muy próximas a las discusiones académicas actuales que en el ámbito mundial están contribuyendo al avance de la Estética Digital como práctica y como fenómeno de estudio, y en tal medida, que el escenario pedagógico en el Eje Cafetero, aún no genera reflexiones y prácticas que impacten de manera sustancial al objeto aquí considerado.

Por tal motivo, se pretende, a partir de la confrontación con la evidencia empírica aportada por los docentes, configurar una reflexión teórico empírica que oriente próximos estudios sobre la Estética Digital y que dé algunas luces sobre las particularidades de las prácticas pedagógicas (enseñanza-aprendizaje) de los medios de representación digital en los contextos local y nacional.

En este sentido no ha sido posible documentar algunas experiencias desde las cuales se hagan aportes sustanciales para consolidar unos modelos de enseñanza-aprendizaje de la Estética Digital.

En cuanto a la metodología utilizada, ésta responde al enfoque de investigación cualitativo de tipo exploratorio, a través del cual se pretende dar una visión general de carácter aproximativo con respecto a la realidad y el contexto.

Cabe señalar que este enfoque metodológico es elegido debido a que el tema de la Estética Digital es, por una parte, emergente en los ámbitos académicos y estéticos del contexto internacional, y por otra, poco explorado con fines investigativos, lo cual incide en que aún no se hayan reconocido sus prácticas y modelos pedagógicos propios.

Por último, es importante tener en cuenta que este proceso investigativo cuenta con el apoyo del Grupo de Investigación DICOVI de la Universidad de Caldas (Categoría A Colciencias) y se encuentra inscrito en la Línea de Investigación de Comunicación, Cultura y Estética (COCUES) de la Universidad Católica Popular del Risaralda; comunidades académicas que se verán retroalimentadas con los hallazgos y reflexiones generados en el marco de la investigación que aquí se propone.

## **MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL**

Para entender los complejos caminos que posibilitaron el desarrollo de los medios y las herramientas de representación contemporáneas, es importante partir de la base de que la estética en su concepción general, es entendida como la naturaleza sensible de los seres humanos, en ella se encuentran todos los elementos generadores de las estructuras que permiten percibir y entender nuestro entorno.

Este discurso, situado en la relación establecida entre lo mediático y lo cultural, establece entre otras cosas, una ruptura de los paradigmas establecidos y por tanto, de la dimensión espacio temporal de los procesos estéticos, lo cual, permite el surgimiento de infinidad de manifestaciones que se insertan en la contemporaneidad, como lo son entre muchos otros, el performance, la interactividad, el hipermedia, lo efímero y el simulacro.

Incluso Benjamin (1936) propuso puntos de partida para intentar comprender el cambio estético, generado por la relación entre modernidad y mecanización. El autor traza su cuestión fundamental en la manera como la mecanización y la reproducción maquina hacen dispersar el aura de la obra de arte, develando su carácter único e irrepetible.

Hoy, y en este mismo sentido, asistimos a una época en donde gracias a los medios de comunicación y a los nuevos paradigmas tecnológicos, toda creación estética es permisible de reproducción numérica. Dicha postura, es el enclave para generar un gran interrogante abierto a nuestra situación problemática contemporánea:

¿Cómo han cambiado las tecnologías de la información y la comunicación las formas de representación simbólicas, los procesos de comunicación y las correspondientes prácticas estéticas?

El anterior cuestionamiento, podría ser resuelto al tener claridad sobre los orígenes fundamentales y epistemológicos del término que evoca la presente reflexión: “la Estética Digital”. De entrada, dicho concepto puede ser entendido como la rama de la estética contemporánea, que hace un estudio juicioso de las diferentes representaciones simbólicas basadas en el uso de la tecnología, la información y la comunicación.

Pero para tener un acercamiento epistemológico y sistémico del término, es necesario establecer que dicho campo temático y sus características, fueron abordados por primera vez, hacia la década de los años cincuenta por dos teóricos fundamentales: el alemán Max Bense con las estéticas informacionales, y el francés Abraham Moles con la teoría de la información y percepción estética.

### **Las estéticas informacionales**

Max Bense radica su pensamiento basado en *la cibernética*<sup>3</sup>, término nacido del griego que significa “*arte de conducir o pilotar un navío*”, en donde el objetivo es establecer el control y la comunicación en el hombre y en la máquina o desarrollar un lenguaje que permita controlar y comunicar sistemas complejos como los seres vivos, las organizaciones, etc.

Para Bense, la información en este sentido es la clave para comprender la estética, es decir, su teoría intenta la sistematización y el control de los procesos estéticos a

---

<sup>3</sup> “*La cibernética no debe verse ni como una ciencia, ni como una disciplina, sino como un movimiento de ideas, que trató de romper con la estrechez de los conocimientos propios de cada disciplina. El movimiento cibernético demostró que las barreras que existían entre la matemática, la biología y la electrónica, eran superables y encontró sorprendentes analogías entre ellas*” (Publicado por Alejandro Madruga González, en: <http://lacibernetica.blogspot.com/2007/05/la-cibernetica.html>).

partir del análisis estadístico de la obra, lo cual implica relegar al sujeto a un segundo plano (simple transmisión unidireccional de la información).

Los aportes fundamentales de Bense a la teoría de las estéticas informacionales, radican particularmente en la sustitución de los valores estéticos tradicionales cimentados en lo subjetivo y lo metafísico, por un estudio y análisis objetivo de la propia obra; esto significa pasar del método de interpretación a unas técnicas de observación y comunicación de las artes visuales.

### **La teoría de la información y percepción estética**

André Abraham Moles por su parte, y también basado en la cibernética, dedica sus estudios particularmente a la lingüística y la música, y hace los primeros aportes al estudio del arte por computador.

Su propuesta consiste en entender que la máquina debe acercarse a la estética y la estética a la máquina, ya que las dos son potencialmente sistemas creativos y de posibilidades infinitas. A partir de dicho modelo, Moles introduce el concepto de *simulacro*<sup>4</sup> en donde no hay una copia exacta de la realidad, sino por el contrario, es una recreación constante y siempre nueva. El arte es puro artificio y considera a la máquina como instrumento del artificio, la entrada al único arte auténtico.

Para Moles, considerar lo anterior significa entender que los procesos de creación basados en máquinas, poseen una fase de *concepción* y una fase de *producción*. La fase de conceptualización se basa en el dominio intencional de la idea (concepción), mientras que la fase ejecutante se fundamenta en lo tecnológico y en la programación (producción).

De una forma u otra, tanto Bense como Moles basados en los planteamientos de la cibernética, generaron las bases fundamentales para un entendimiento de la Estética Digital que hoy día afronta problemáticas y dinámicas distintas.

<sup>4</sup> Jean Baudrillard (1993), define que en el simulacro “*la imagen no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro*”.

## La estética de los medios digitales

En este apartado la brasilera Claudia Giannetti, una de las investigadoras más comprometidas en estudiar la Estética Digital y el “Media Art”<sup>5</sup>, plantea que “*es únicamente a través de la **comunicación**, (intercambio dialógico y simbólico entre sujetos) que la información puede llegar a asumir un sentido estético*” (2002: 56).

Es así como las dinámicas de la comunicación digital, postulan la creación de un nuevo sistema constructivista para la estética que puede ser potenciado en procesos de virtualización, puesto que en ellos, se fortalece la relación entre las tecnologías digitales y la expresión, además que plantea unas dinámicas en perpetua resignificación, que reconfiguran el comportamiento de las formas de representación contemporáneas.

De esta manera, es evidente que la Estética Digital posee valores y significados, cuya posibilidad de exploración puede ser abordada desde “la virtualización”, un concepto trabajado y desarrollado por el teórico de origen Túnez Pierre Lévy uno de los filósofos que más ha trabajado acerca de las implicaciones del ciberespacio y la comunicación digital en la sociedad.

Para Lévy, esta inmersión digital de la sociedad, adquiere el nombre de *Cibersociedad*<sup>6</sup>, lugar en donde el ser humano intercambia y recibe información de todo tipo, y en donde intervienen tres elementos fundamentales que potencian la evolución de la cultura digital:

*La interconexión*, asumido como uno de los pilares fundamentales que posibilita la presencia de procesos comunicativos en la Cibersociedad; “*para la cibercultura la conexión es siempre preferible al aislamiento, la conexión es un bien en sí*” (Lévy, 1997: 99). Y en este sentido, si no hay una comunicación acertada, en la que se compartan códigos y en la que se esté dispuesto a participar de manera activa, difícilmente el ser humano podría interactuar con la comunidad virtual.

<sup>5</sup> “*El Media Art plantea el uso de diversas formas de expresión tecnológica que van desde instalaciones audiovisuales interactivas, sistemas de hipertexto, realidad artificial y utilización del ciberespacio, que refuerza la idea de interdisciplinariedad y llega mucho más allá de las consideraciones acerca de la relación de arte y tecnología*”. (Giannetti, 2008).

<sup>6</sup> Allí vive la civilización emergente creada por el ciberespacio. Dentro de la Cibersociedad se gesta la Cibercultura. Se puede entender además como un mundo virtual en el cual se interrelacionan los seres humanos interconectados en Internet.

*La inteligencia colectiva*, entendida como la que permite que se compartan y construyan los conocimientos, creaciones, pensamientos, datos, producciones académicas e informaciones en Red (Lévy, 2004).

Y por último, *las comunidades virtuales*, entendidas aquí como el conjunto de individuos que se unen en los ciberespacios formados gracias a las cibercomunidades que generan los escenarios de interacción en la Internet (Lévy, 1997).

Comprendido así, la comunidad virtual se propone entonces como un escenario en el que convergen intereses de sujetos, que geográficamente no tienen que estar próximos, en el cual se construye y de-construye de manera permanente y colectiva, un escenario donde se ponen en juego los intereses individuales, para lograr productos comunes que convocan afinidades, conocimiento y cooperación, lo cual genera la inteligencia colectiva.

En este sentido, *“el ciberespacio, es un dispositivo de comunicación interactiva y comunitaria que se presenta justamente como uno de los instrumentos privilegiados de la inteligencia colectiva”* (1997: 13), y la vida en dicho espacio (digital), es más acelerada, el paso de una generación a otra es muy corto, la transmisión de conocimientos no tiene un esquema determinado, como pasa en el espacio actual (real).

En otras palabras, estas experiencias de interacción cultural se encuentran en proceso de desterritorialización. *“Los criterios de valorización antes expuestos, llevan a considerar preferible la progresiva desaparición de fronteras entre las distintas sociedades humanas y, por su puesto, en el seno de cada sociedad”* (Echeverría, 1994: 142).

De esta forma, la virtualización plantea un nuevo tipo de estética nómada que no sigue líneas dentro de un punto dado, sino que salta de un estado a otro, ya no tiene un lugar fijo de llegada, sus relaciones han cambiado por completo, todo lo realiza a través de una interfaz y está dentro de una comunidad virtual, en donde lo actual se traslada a un espacio virtual y los códigos se redefinen continuamente.

Surge, a partir de los planteamientos anteriores, un primer gráfico ternario, que propone ilustrar con precaución un constante movimiento entre lo actual – lo virtual – los dispositivos (Lizarralde, 2008):

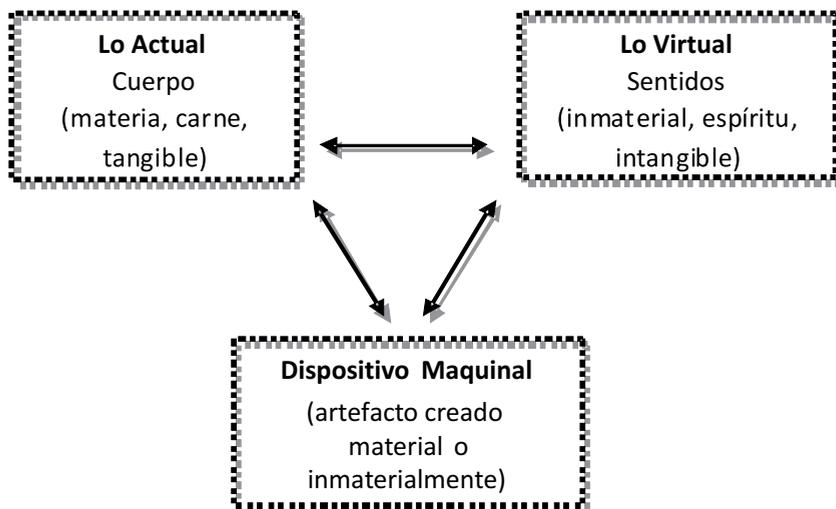


Gráfico ternario 1, fuente elaboración propia.

En dicha terna *lo actual* es el mismo cuerpo, es aquella entidad tangible y material que configura al hombre, al presente. *Lo virtual* es entendido como el pensamiento intangible, como los sentidos activadores del cuerpo; y *los dispositivos* son entendidos como los artefactos maquinales materiales o inmateriales, creados por el cuerpo y los sentidos, como extensión de ellos mismos.

Ahora bien, desligar totalmente lo humano de su entorno tangible, es apenas una suposición, los signos e imágenes que lo acompañan en su proceso de crecimiento son un soporte para todas las actividades que desarrolla. “*Lo anterior es uno de los motivos por los cuales Pierre Lévy propone la virtualización, como una continuación de la hominización, que sin duda alguna, complementa el proceso que el hombre ha traído durante toda su historia y no lo interrumpe o cambia de manera abrupta*” (Muñoz, 2007: 12).

### La comunicación digital interactiva

Con lo digital, la tradicional estructura informativa ha sufrido grandes cambios, emisor-mensaje-canal-receptor es modificado porque ya en la virtualización, o mejor aún, en la Cibersociedad, surgen una cantidad indefinida de receptores (perceptores) y de canales que reconfiguran la información perpetuamente.

Jesús Martín Barbero (2001), respalda estas posturas cuando opina que *“las tecnologías de la información y la comunicación se constituyen en enclaves de condensación e interacción de mediaciones sociales, conflictos simbólicos e intereses económicos y políticos, al tiempo que son el espacio para la emergencia de nuevos sujetos y nuevas relaciones”* (Pereira, 2005: 76).

Esta conjunción de los fenómenos de la virtualización, pone de manifiesto la aparición de una cultura imperiosamente digital, en donde la interactividad rompe el modelo de comunicación unidireccional y establece la participación del receptor como función imprescindible.

Dichas distinciones comunicativas pueden ser entendidas con el siguiente gráfico (Silva, 2005: 35):

Modelo unidireccional	Modelo interactivo
MENSAJE: cerrado, inmutable, lineal, secuencial.	MENSAJE: modificable, en mutación, en la medida en que responde a las solicitudes de quien opera el mensaje.
EMISOR: “presentador” o narrador que atrae al receptor (de manera más o menos seductora o por imposición) a su universo mental, su imaginario o su “receta”.	EMISOR: diseñador que construye una red (no una ruta) y define un conjunto de territorios a explorar; no ofrece una historia para oír, sino un conjunto intrincado (laberinto) de territorios abiertos a navegaciones, interferencias y modificaciones.
RECEPTOR: asimilador pasivo.	RECEPTOR: “usuario” que manipula el mensaje como coautor, co-creador, verdadero responsable de su concepción.

De esta manera, las tecnologías digitales proporcionan un escenario para la interconexión y para la participación constante del receptor, inducida por la interactividad y por la generación recíproca de contenidos. Ambas, son condiciones sin las cuales no es posible concebir una estética de lo digital.

En este sentido la participación del otro, es fundamental para la interactividad, *“las tecnologías digitales on line, traen en su naturaleza esa dimensión comunicacional, que permite al espectador clásico actuar también como emisor, como colaborador y como cocreador”* (Ibíd.: 52).

Los fenómenos y los procesos de la virtualización anteriormente planteados, propician la generación de una segunda relación ternaria (Lizarralde, 2008), que evidencia el surgimiento de interfaces basadas en el principio de interactividad:

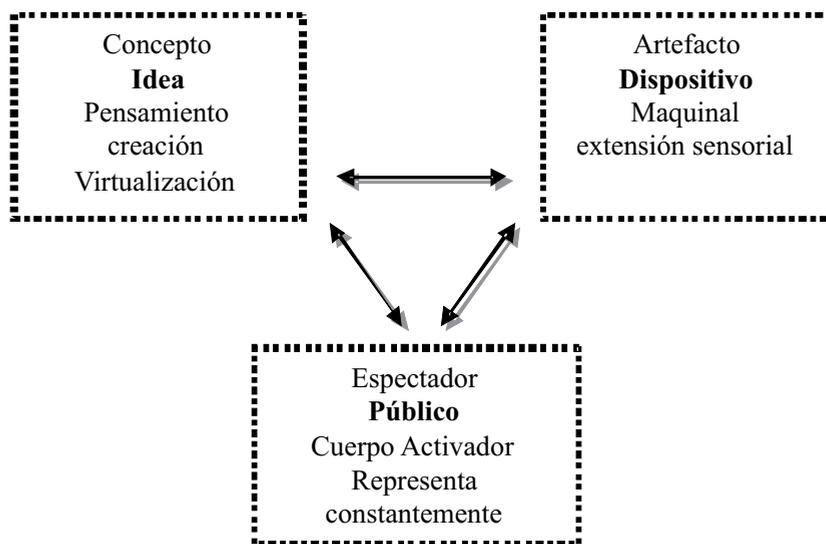


Gráfico ternario 2, fuente elaboración propia

En esta tríada, *la idea* es entendida como el proceso de conceptualización, de creación y de virtualización propio de la especie humana. *Los dispositivos* por su parte se establecen como el artefacto, la programación, la máquina, la extensión del cuerpo sensorial; y *el público* (que ya no es pasivo) como un usuario con la capacidad de generar contenidos, de ser más que receptor, ser un perceptor que representa y cuestiona constantemente.

Así la interactividad crea nuevas realidades establecidas en el uso de lo digital, en este sentido Hernández (2003: 144) opina que *“lo numérico introduce un nuevo orden visual, y más específicamente perceptivo, que sustituye la representación por la simulación”*. En este sentido la movilidad constante entre lo actual y lo virtual establece una nueva y potente dimensión creativa.

La interactividad también proporciona la aparición de complejos sistemas y modelos comunicativos como el hipermedia, para su definición es importante

mencionar que dichos modelos “*se basan en tres componentes: funcionan sobre hipertexto (lectura no lineal del discurso), integra multimedia (utiliza diferentes morfologías de la comunicación, como animaciones, audio, video, etc.); y requiere una interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a través de sus acciones)*” (Rodríguez, 2002: 162). En esta dinámica interactiva, el inicio y el fin de las producciones digitales son absolutamente indeterminados.

Por su parte, Silva (2005: 68) plantea que:

...la cultura de la interactividad en la era digital puede ser definida como modos de vida y de comportamientos asimilados y transmitidos en la vivencia cotidiana, marcados por las tecnologías digitales mediando la comunicación y la información e interfiriendo en el imaginario del sujeto. Esta mediación y esta interferencia se corresponde hoy en día con las características de una nueva lógica comunicacional, que ya no está definida por la centralidad de la emisión, como en los medios tradicionales (radio, prensa, televisión), ni en su lógica de la distribución (perspectiva de la concentración de medios, de la uniformización de los flujos, de la institución de legitimidades), sino por la lógica de la comunicación (perspectiva de la red hipertextual, de lo digital, de lo aleatorio, de la multiplicidad, de la inmaterialidad, de la virtualidad, del tiempo real, de la multisensorialidad, de multidireccionalidad, de los hipermedia).

Otro de los teóricos, que proporciona pistas importantes sobre la concepción de hipermedia es Isidro Moreno, uno de los intelectuales más representativos en estudiar los relatos digitales y la influencia que estos tienen sobre la estética.

Para Moreno, es relevante mencionar que “*la narrativa hipermedia plantea apasionantes retos a autores, lectoautores e investigadores. Retos narrativos y retos tecnológicos convergen en un mismo espacio, encaminado a la creación de mejores relatos*” (Moreno, 2003: 29). Su posición insinúa también la importancia de la creación enmarcada en el trabajo colaborativo, en el uso de las convergencias mediáticas y en la interacción facilitada por los procesos de la virtualización, inicialmente abordados.

Dicho así, es la interactividad la que provoca el nacimiento de un nuevo receptor (coautor o perceptor) quien participa y genera contenidos incesantemente, un sujeto que tiene la posibilidad de interactuar y transformar la información.

La participación que se está proponiendo, puede ser clasificada en los siguientes grados de interactividad (*Ibid.*: 96):

- 1 . Participación selectiva. Se da cuando la interactividad se reduce exclusivamente a seleccionar entre las opciones que ofrece el programa.
- 2 . Participación transformativa. El usuario no sólo selecciona los contenidos propuestos por el autor, sino que también puede transformarlos.
- 3 . Participación constructiva. El programa permite al usuario seleccionar, transformar e, incluso, construir nuevas propuestas que no había previsto el autor.

La clasificación, anteriormente esbozada, se potencia mediante el uso de dispositivos tanto de *hardware* (actual) como de *software* (virtual) que funcionan como sistema y estructura del hipermedia, ellos adquieren el nombre de “interficies”<sup>7</sup> y éstas, son las encargadas de generar una retroalimentación interactiva entre el ser humano y la máquina. Al respecto, Londoño (2005: 12) plantea que *“las interfaces de los ordenadores invitan a los sujetos a interactuar con las máquinas y a navegar por las redes, activando no sólo el aparato visual, sino también otros sentidos que complementan la sensación de inmersión en los espacios virtuales”*.

Las interfaces entonces, son las encargadas de provocar la participación, ello se evidencia tanto en la inmersión de obras sensoriales (instalaciones), como en las aplicaciones interactivas. Lévy (1997: 94) hace alusión a tres características de los procesos de participación en lo virtual:

- 1 . Participación de aquellos que lo experimentan, interpretan, exploran o leen. El espectador es llamado a intervenir directamente, a hacer que la obra acontezca.
- 2 . Creación colectiva-creación continua: la obra virtual está abierta para su construcción. Cada que ocurre revela un nuevo aspecto.
- 3 . Declinación del autor y del reconocimiento de la propiedad.

---

<sup>8</sup> *“Las interfaces son traductoras que se establecen entre un contenido semántico y una fuerza o impulso físico, y su diseño es una fusión de arte, tecnología y procesos comunicativos”* (Londoño, 2005).

De esta manera, y con la creación de obras interactivas (Media Art) y sistemas comunicativos hipermedia, se introduce un umbral imprevisible de múltiples entradas, en donde el usuario se reviste con el poder de la co-autoría y sus intervenciones enriquecen cada vez más su potencial estético.

Es importante tener en cuenta que todo lo expuesto anteriormente, configura una posibilidad investigativa y teórica que vislumbra los desafíos y las emergencias que se presentan al momento de plantear un juicio sobre la concepción de Estética Digital. Una estética contemporánea totalmente volátil y mutante, que se reconfigura día a día y que no tiene coordenadas de navegación establecidas.

En este sentido es preciso aclarar que son múltiples los lugares de abordaje y son diversos los medios y canales de comunicación ávidos de ser analizados desde una postura estética abierta, que tenga en cuenta las cambiantes relaciones espacio-temporales, las convergencias, las interfaces, la interactividad, y los versátiles procesos de virtualización del conocimiento.

## **DESARROLLOS METODOLÓGICOS**

La investigación presentada es de carácter cualitativo, de tipo exploratorio en la medida en que se pretende lograr una visión general, de tipo aproximativo, con respecto a una realidad determinada.

Es importante tener en cuenta que este tipo de investigación es realizado en los casos en los que el objeto de estudio y el área temática no han sido muy explorados con fines investigativos. Además, cuando sobre él, es difícil formular hipótesis precisas o de cierta generalidad.

La propuesta metodológica aquí planteada, se nutre del método inductivo, desde donde se parte de un estudio individual de los hechos y se plantean conclusiones con ciertos niveles de universalidad que pueden postularse como principios o fundamentos de una teoría.

En este caso, hechos particulares que permitieron formular algunas conclusiones generales con respecto a las concepciones de la Estética Digital que manejan

algunos de los docentes. que tienen a su cargo asignaturas relacionadas con los medios digitales en los programas académicos planteados anteriormente.

Cabe señalar, como ya se dijo, que el abordaje metodológico se hace a partir del *paradigma Cualitativo*; asumiendo el aporte del antropólogo y sociólogo Jean-Pierre Deslauriers.

### **Metodología utilizada**

**Unidad de análisis:** concepciones de Estética Digital en docentes universitarios.

**Unidad de trabajo:** concepciones de Estética Digital en docentes de los programas de Artes Plásticas y Visuales en el Eje Cafetero, legalmente registrados ante el ICFES, quienes enseñan asignaturas relacionadas con los medios digitales.

Instituciones educativas que hicieron parte de la investigación:

**Programa de Artes Plásticas de la Universidad de Caldas:** con dos docentes encargados del área de medios digitales.

**Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Tecnológica de Pereira:** se encontraron tres docentes en el área digital, de los cuales uno de ellos se negó a responder la entrevista.

Se aclara que en la ciudad de Armenia no hay programa académico universitario de Artes Plásticas o Visuales.

**Estructura de análisis:** para lograr un primer nivel interpretativo sobre el objeto de estudio se llevó a cabo *la codificación*<sup>8</sup> (Deslauriers, 2005: 70), como el procedimiento a través del cual se extrajeron, nombraron, desarrollaron y

---

<sup>8</sup> Este proceso de codificación estuvo configurado de códigos identificados antes de la aplicación de los instrumentos de investigación, y posteriormente de otros que emergieron de la evidencia empírica recolectada. Por este motivo, la matriz de codificación reporta códigos previos: comunidades virtuales, interconexión, inteligencia colectiva, convergencia mediática, estructura informativa, generación de contenidos, participación del receptor, interfaces y Media Art, y códigos emergentes: intercambio de información, relación espacio-tiempo, accesibilidad e interacción.

relacionaron las *categorías conceptuales* surgidas durante el proyecto tanto en su momento de formulación teórica como empírica.

En la parte inicial, las categorías se propusieron como códigos conceptuales que mostraron la relación entre los datos surgidos de la concepción de Estética Digital por parte de los docentes universitarios con los que se realizó el estudio y las reflexiones posteriores.

Para facilitar el análisis, se hizo inicialmente una clasificación de conceptos que permitió compararlos y agruparlos de manera tal que permitiera la identificación de la *macro-categoría* (procesos de virtualización) que contiene a las demás, incluidas las emergentes en el proceso metodológico.

Para esto, se propuso una matriz que permitió el análisis de información cualitativa y facilitó la elaboración del sistema de codificación, que en investigación cualitativa “*es un trabajo simultáneo de creación, interpretación y deducción*” (*Ibíd.*) el cual implicó disgregar los datos, conceptualizarlos y cruzarlos de manera diferente.

De esta forma, se realizó un primer paso denominado: *codificación abierta*, donde se extrajeron y nombraron las categorías; después se desarrolló la *codificación axial*, que permitió establecer relaciones entre las categorías surgidas de las fases conceptual y teórico-empírica, y a partir de éstos dos momentos se logró construir el informe de resultados.

## TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

### **Análisis documental** (Pena y Pirela, 2007)

El análisis documental es la operación que consiste en seleccionar las ideas informativamente relevantes de un documento con el fin de expresar su contenido para recuperar y relacionar la información en él contenida.

En este sentido, esta técnica fue utilizada para tener una información previa a las entrevistas, con respecto a las características de los *planes de curso* que proponen los docentes en sus asignaturas. Dicha información recolectada permitió generar un análisis acerca de las particularidades de los objetivos generales trazados por los

docentes y de esta manera, se identificó el tipo de competencias que los docentes pretenden fortalecer en los estudiantes que se encuentran en proceso de formación en asignaturas concernientes a los medios digitales.

De la misma manera, el análisis de los contenidos (teórico prácticos) y la revisión de los autores propuestos en los cursos permitió hacer un primer rastreo alrededor de los planteamientos teóricos que actualmente respaldan dichas asignaturas.

De esta forma, los componentes analizados en dichos documentos (objetivos, contenidos y autores), hicieron posible la generación de algunos ejes temáticos que se desarrollaron y profundizaron en las entrevistas llevadas a cabo.

### **Entrevista estructurada** (Rojas, 1999)

La entrevista estructurada ha sido una de las técnicas más empleadas por diversas disciplinas tanto en Ciencias Sociales como en otras áreas, para realizar estudios de carácter exploratorio, ya que permite captar información abundante y básica sobre el problema a investigar.

Por tal razón, este tipo de entrevista se empleó en la investigación que se propone, debido a que como ya se mencionó, no existía suficiente material informativo sobre ciertos aspectos de interés.

De esta forma, para orientar mejor la entrevista se elabora un *cuestionario* que contiene todas las preguntas, lo cual hace que al utilizar este tipo de técnica, el investigador tiene una libertad limitada para formular preguntas independientes generadas por la interacción personal.

### **Análisis y discusión**

A partir de la recolección de la información con las técnicas anteriormente mencionadas, se generó la triangulación que proporcionó las relaciones que concluyeron con las categorías conceptuales del investigador, del referente teórico e interpretativas de los actores.

El informe se estructura teniendo en cuenta las categorías interpretativas de los actores: comunidades virtuales, interconexión, inteligencia colectiva, convergencia

mediática, estructura informativa, generación de contenidos, participación del receptor, interfaces y Media Art; y de la misma manera, las categorías que emergieron en la conversación con ellos: intercambio de información, relación espacio-tiempo, accesibilidad e interacción.

A partir de estas categorías y de los cruces que se lograron identificar entre ellas, se pudieron establecer algunas relaciones que los mismos actores en sus respuestas, hacen evidentes cuando ponen en juego la concepción que tienen sobre la Estética Digital.

Inicialmente, la indagación sobre las comunidades virtuales evidencia que una gran parte de los docentes entrevistados no tiene una apropiación teórica con respecto al concepto. Sin embargo, se hace visible en su discurso un dominio intuitivo del término que guarda una relación directa con la experiencia cotidiana de los docentes, la cual es coherente con las propuestas que hacen los autores acerca de este tipo de comunidades.

De esta manera es interesante poner la atención sobre lo que los actores de esta investigación consideran acerca de la categoría, debido a que una comunidad virtual, según ellos, *“es como un marco donde se concentra un grupo de personas que tienen un tema en común”*, lo cual se aproxima a los postulados que Pierre Lévy (1999: 34) propone cuando plantea que *“la comunidad virtual puede organizarse sobre una base de afinidades a través de sistemas telemáticos de comunicación. Sus miembros están unidos por los mismos focos de interés, los mismos problemas, etc.”*

En este punto, hay que señalar que son justamente estos intereses comunes y estas afinidades, las que convocan a actuar en el escenario que aquí se está proponiendo, el cual implica además, una resignificación de las nociones de tiempo y espacio que replantea la manera de tejer las relaciones entre sus integrantes; pues, según ellos, *“es la posibilidad de tiempo, el manejo de tiempo, del espacio de la interacción con otra gente, pues eso es como lo que lo diferencia, la velocidad, la circulación de la información”*.

Por otra parte, y con respecto a las comunidades virtuales, ellos también plantean que para hablar de éstas, *“...se necesita la tecnología... en la medida que no hay fronteras, no hay límites espaciales... puede permitir acceder a muchos niveles de*

*trabajo y de conocimiento y de experiencia de una forma muy rápida, que en un contexto tradicional es bastante dispendioso ¿cierto?, es estrategia de manejo de espacio y de tiempo”.*

Lo anterior hace reiterativa la relación condicional (que evidencian los docentes) entre la comunidad virtual y la desterritorialización espacio-tiempo: para ellos, *“las características... son: manejo de la información, reunión en tiempo sincrónico asincrónico...”*, lo cual permite poner en evidencia que aunque la concepción que los docentes tienen de las comunidades virtuales no está conscientemente ligada a las propuestas teóricas, sí es coherente con ellas en la medida en que desde éstas se propone claramente que *“la geografía, contingente, deja de ser un punto de partida y un obstáculo. Pese a estar ‘fuera de ahí’, esta comunidad se anima con pasiones y proyectos, conflictos y amistades. Vive sin un lugar de referencia estable: dondequiera que estén sus miembros móviles... o en ninguna parte”.*

En palabras de los mismos docentes, *“...uno tiene como cierta idea de movilidad social a través de la Red, o sea también hay una idea de que los individuos, las personas cumplen un rol que les implica, les permite moverse y circular en un imaginario, en una virtualidad en donde el cuento es distinto como es en la realidad”.*

Lo anterior, además de confirmar la propuesta que hace Lévy, implica, como bien lo señalaron los docentes, considerar que *“...la virtualidad tenga un peso tal en la vida de la gente a través de esas redes sociales que ese concepto de la virtualidad como algo imaginado se desplace, y esa diferencia entre la vida y virtualidad desaparece, se transforma”.*

Finalmente, es de vital importancia agregar que la participación de los receptores es otra de las categorías que no sólo a partir de la teoría, sino también de la evidencia empírica recolectada, se encuentra totalmente relacionada, y como elemento condicionante de las comunidades virtuales que se están proponiendo. Para ellos, *“...el receptor es parte fundamental del proceso, si es desde prácticas estéticas contemporáneas pues muchas veces el receptor forma parte de ese proceso también de interacción con la obra, entonces generalmente el receptor es parte de esto (...)* el receptor no se queda tan pasivo pienso yo”.

Se replantea entonces el papel del receptor en el escenario de los medios digitales. Es simultáneamente receptor y productor de mensajes, y este elemento es justamente el que hace que los docentes consideren las dinámicas que se dan aquí, en términos de la efectividad de la comunicación y planteen que es éste un escenario más favorable en cuanto según ellos *“...un producto comunicativo que tenga una concepción abierta y participativa es mucho más eficaz y mucho más necesario que otro producto que sea cerrado y unilateral con la información”*.

Este punto, provoca poner la discusión en términos de la interconexión que propician estas relaciones que aquí se dan. Ese *“involucrar a personas con distintos intereses”* que planteó uno de los docentes, implica precisamente el reconocimiento de una interconexión permanente y necesaria entre quienes integran esta comunidad.

Sin embargo cuando otro de los docentes afirma que *“...una interconexión es cuando distintos elementos se vinculan, establecen relaciones... pero digamos que dentro de la teoría de las redes virtuales no sé exactamente cuál es el término de interconexión”*, y otro de ellos agrega que *“interconexión, no sé, no había escuchado antes hablar del término”*, se hace evidente la dificultad de los docentes para concebir conceptualmente la interconexión como categoría de análisis de esta investigación.

En primera instancia, es necesario asumir aquí que la interconexión es el pilar fundamental para la Cibersociedad, como bien lo plantea Lévy (1997: 48), *“en la cibercultura la conexión es siempre preferible al aislamiento, la conexión es un bien en sí”*, y en esta medida, si no hay conexión entre la gente, no hay comunidad virtual; si no hay unos códigos comunes compartidos entre quienes integran esta Cibersociedad, difícilmente el ser humano podría interactuar en estas comunidades virtuales.

En este sentido, la interconexión, la desterritorialización y la interacción se presentan aquí como condiciones identificadas desde el discurso de los docentes, para la existencia de las comunidades virtuales, lo cual se evidencia cuando plantean que *“...las ventajas son... a mí siempre me parece las posibilidades de comunicación con pares académicos de otras regiones, de otros países, esa posibilidad de encontrar gente que está trabajando los mismos temas de investigación o de interés que antes no era tan fácil ubicarlos...”*, y además agregan que *“...no hay fronteras y*

*uno puede hablar con un experto en otro lugar y no hay esos limitantes que tiene uno físicamente, entonces sí tiene alguna ventaja”.*

Lo anterior permite ir consolidando esa concepción de Estética Digital que los docentes tienen y asumir las relaciones que definen entre algunas categorías, las cuales consideran condicionantes para que se pueda hablar de cualquiera de ellas.

La inteligencia colectiva por su parte, genera un conocimiento virtual que se fecunda en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación a través de un trabajo colaborativo, en este sentido las concepciones de los entrevistados se encuentran de manera clara con los postulados teóricos en tanto los docentes consideran que *“la inteligencia colectiva de acuerdo como a... al trabajo con los medios y las tecnologías, es como... pensar que todo el mundo tiene su conocimiento, si se logran establecer unas redes todo el mundo comparte ese conocimiento, entonces se puede generar lo que se llama el aprendizaje colaborativo, las comunidades virtuales”.*

Lo que se plantea anteriormente, deja entrever que los docentes asumen la inteligencia colectiva como un fin de las comunidades virtuales, y además de hacer énfasis en dicho fin, consideran éste un escenario de relaciones intersubjetivas cuando afirman que *“es el diálogo intersubjetivo, con la posibilidad que el conocimiento no es algo que dependa de un solo individuo, o que necesite la estrategia de decir algo o de coordinación para poderse dar sino que... es la suma, la congruencia ¿cierto?, la coexistencia de las subjetividades, selección de conocimiento. Vemos grupos de trabajo que generan procesos de transformación de la realidad de una manera integrada”.*

Dicho en palabras de Iliana Hernández (2005: 124), y totalmente congruente con las propuestas que hacen los docentes entrevistados, *“la interactividad sin duda es la cualidad estética más importante de las creaciones electrónicas, pues cambia notablemente la relación entre el proyecto, su imagen y el usuario. La interactividad es una característica que se da recíprocamente entre la máquina (el computador) y el usuario o habitante, produciendo reconfiguraciones calculadas y automatizadas en el sistema de información que en un proceso de retroalimentación se regenera constantemente y arroja nueva información (comunicable a distancia)”.*

En este punto hay que decir que aunque la interacción es una categoría que los docentes reconocen como condicionante de las comunidades virtuales, también reconocen que lo que hace posible dicha interacción es la interficie, lo cual permite identificar otra relación causal con respecto a las comunidades virtuales: si se logra una interficie que propicie la fácil interacción entre el usuario y la máquina, se logran unos mayores niveles de interacción entre las personas y así se van consolidando las comunidades virtuales.

Es de anotar que los docentes en su discurso siempre asocian la interfase a la navegabilidad y a la facilidad de acceso a la información: “...*uno fácilmente identifica los contenidos del medio y puede acceder a ellos...*”. De esta manera emergió una categoría como la accesibilidad, en cuanto los docentes evidenciaron que ésta “*es como ese acceso a la información, que hay revistas que a uno le interesan y uno logra encontrarlas y encontrar los artículos y ese tipo de cosas*”.

Es necesario señalar que justamente en el momento en el que se accede a dichos contenidos, el usuario se encuentra frente a otra disposición de la información, frente a otro lenguaje que implica, entre otras cosas, una convergencia mediática que para los docentes “*permite... romper un poco la relación espectador o receptor y la persona que produce el medio...*”, y es interesante, además, poner atención cuando señalan que ésta convergencia “*le daría mayor interacción a los individuos...*”.

Lo anterior hace posible afirmar que los docentes le atribuyen a la convergencia de medios que propicia el uso de lo digital, la gran posibilidad de interacción e incluso, el hecho de que cada usuario deba tener una participación activa, de la cual ya se habló anteriormente.

Una convergencia que permite, tal como lo afirman los docentes, “...*desarrollar nuevos lenguajes o interactuar entre esos mismos lenguajes o despertar nuevas inquietudes en la gente...*”.

Según lo anterior puede decirse que lo digital, potencia y genera fusiones mediáticas que hacen que el usuario de la información cree inmersiones sensoriales basadas en lo sonoro, lo gráfico y lo audiovisual, por medio de la interacción constante.

Dichas fusiones repercuten necesariamente en la aparición de unas nuevas estructuras informativas y unas nuevas narrativas que trastocan los modos de contar de los medios tradicionales.

Sin embargo, los docentes no detienen su atención en las estructuras informativas sino en la calidad de la información que se genera, algunos de ellos manifiestan que *“hay una desventaja y es que en ciertos casos hay una liviandad, o sea la información es demasiado ligera...”*, lo que pone en evidencia nuevamente, la desconfianza que ellos tienen con respecto a los contenidos que se generan en los medios digitales y además confirma que en la academia, aún no hay preguntas por la forma en la que se dispone la información en los medios digitales porque la preocupación está puesta en la validez de la información que allí se propone.

Sin embargo, hay que señalar que no todos los docentes asumen la misma posición al respecto, algunos de ellos evidencian que la estructura informativa en lo digital se encuentra transversalizada por factores como la retroalimentación, la participación y la interacción del conocimiento: *“los medios digitales hablando de la Red, pues como son... de uso libre, pues cualquiera puede subir lo que quiera y cualquier persona puede tomar lo que quiera y... creer o no creer lo que hay ahí...”*.

Dicho de este modo, y con el cruce de categorías que se estableció a partir de la teoría y de la evidencia empírica, es posible aproximar una concepción de Estética Digital en los docentes que hicieron parte de esta investigación.

Al respecto, es importante mencionar que el Media Art, según todo lo que se ha documentado, es uno de los tantos procesos de virtualización que se dan y que en esta investigación se entiende a la luz de Claudia Giannetti (2002: 52) como *“el uso de diversas formas de expresión tecnológica que van desde instalaciones audiovisuales interactivas, sistemas de hipermedia, realidad artificial y utilización del ciberespacio, que refuerza la idea de interdisciplinariedad y llega mucho más allá de las consideraciones acerca de la relación de arte y tecnología”*.

Lo anterior reitera que para los docentes, estas representaciones simbólicas que hacen uso de los medios digitales plantean una nueva postura estética cuya característica es la interacción constante y el uso de los medios, lo cual para ellos se convierte en la característica más recurrente: *“el Media Art es lo que permite, o sea es parándose en el medio artístico, pero apoyado en diferentes medios tecnológicos”*.

En este punto, se puede afirmar que los docentes aún no tienen una concepción muy elaborada de lo que es la Estética Digital y de lo que es el Media Art en su defecto,

hacen una aproximación simple en la que sólo vinculan a este término el uso de la tecnología relacionada con fines artísticos, sin embargo, todavía no asumen en su postura elementos que tengan que ver con la interactividad, la desterritorialización, la interconexión y las nuevas maneras de representar.

## CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta el análisis y la discusión desarrollados en el apartado anterior, se puede concluir que la concepción de Estética Digital, por parte de los docentes que enseñan medios digitales en los programas de Artes Plásticas y Visuales en el Eje Cafetero, está basada fundamentalmente en el conocimiento intuitivo y empírico que tienen ellos acerca del tema.

En este sentido, se proponen aquí algunas conclusiones:

- La mayoría de los docentes tiene una concepción de la Estética Digital basada en la experiencia y en los acercamientos prácticos y cotidianos a los medios digitales. Esto permite inferir que lo que se está socializando en los espacios académicos universitarios con respecto a dichos procesos, todavía no tiene un soporte teórico riguroso que permita elevar el nivel de la reflexión que se plantea desde los escenarios pedagógicos con respecto a la Estética Digital y a los procesos de virtualización.
- El concepto de Media Art está relacionado por los docentes únicamente con el uso de medios digitales, lo cual permite determinar que con una concepción tan simple, aún sin elaborar acerca de dicho concepto, es muy difícil llevar a los espacios académicos posturas más cualificadas al respecto, las cuales potencien un saber mucho más consolidado sobre el tema.
- Existe una consciencia por parte de los docentes acerca de las nuevas relaciones espacio-temporales que se tejen con el uso de las tecnologías. Ellos asumen dichos escenarios como los espacios que propician la interacción. Sin embargo, algunos manifiestan también que la efectividad de los mensajes en los procesos comunicativos logra mayores niveles cuando las dinámicas se dan cara a cara.

- La interactividad emerge como una de las cualidades estéticas más importantes de las creaciones electrónicas. Los docentes reconocen que ésta no implica el flujo de información en un sólo sentido, lo cual permite afirmar que ésta es el elemento condicionante de la participación de los receptores y de la generación de contenidos que se da en el escenario que propone el uso de las tecnologías.
- Es de gran importancia resaltar que por parte de los docentes surgieron interesantes categorías como: intercambio de información, accesibilidad, relación espacio-tiempo e interacción. Categorías que proporcionaron contribuciones significativas tanto en el momento interpretativo como en el análisis y la discusión final.

## Reflexión final

Los procesos de virtualización son el gran estadio que posibilita la emergencia de unos conceptos establecidos por el referente teórico y por los actores de la investigación. Estas categorías crean las configuraciones para hacer posible que una sociedad, inminentemente transversalizada por la tecnología, genere unos fenómenos culturales que tienen la necesidad de ser analizados desde sus características estéticas.

En conclusión, esta postura estética contemporánea está influenciada en gran medida por la existencia de nuevas *relaciones espacio-temporales*, que manejan parámetros muy distintos a los que conocemos en nuestro tiempo biológico lineal.

Esta *desterritorialización* del conocimiento (virtualización) se fecunda en los ejes transversales que sustentan la cultura y la sociedad digital: *las comunidades virtuales, la interconexión y la inteligencia colectiva*.

Dichos ejes a su vez sólo coexisten en la medida en que sean soportados en la *interactividad* y en los sistemas de comunicación *hipermedia*. El caso de la interactividad, está compuesta en su interior por seis elementos importantes, propuestos en la investigación: *la generación de contenidos, la participación del receptor, la interacción, el intercambio de información, la accesibilidad y las interfaces*. Por su parte el hipermedia se distingue por la indiscutible *convergencia*

de medios y por el cambio sustancial en *la estructura de la información*, ambos viabilizados por el uso de medios, herramientas y canales digitales.

Todos los fenómenos y procesos mencionados anteriormente posibilitan el estudio de la *estética de los medios digitales*, nuevas formas de representación simbólica y de producción de sentido que dan lugar a la corriente artística contemporánea denominada *Media Art*, una postura estética cuya característica principal es la interdisciplinariedad, la interacción y la retroalimentación constante entre productores y perceptores.

Finalmente se recomienda que los programas universitarios y los docentes de Artes Plásticas y Visuales del Eje Cafetero, tengan en cuenta las categorías, el análisis y los hallazgos generados en este estudio, ya que son aportes valiosos para ser revertidos y reflejados tanto en las propuestas curriculares de los programas académicos, como en los contenidos temáticos para desarrollar los planes de curso de las respectivas materias y componentes. En este sentido la investigación aporta un importante punto de partida para realizar un estudio mucho más específico frente a la pedagogía y la didáctica de las artes electrónicas y la Estética Digital.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alberich, Jordi (2002). *En tránsito 7.0, Apuntes para una estética de los entornos Digitales*. [consultado el 2 de febrero de 2009]. Disponible en: <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/jalberich1002/jalberich1002.html>

Baudrillard, Jean. (1993). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairos.

Benjamín, Walter. (1936). Ensayo: “*La obra de arte en la era de la reproducción mecánica*”. [consultado el 20 de noviembre de 2008]. Disponible en: [www.bienalfindelmundo.org/.../laobradearteenlaepocadesureproductibilidadtecnica.pdf](http://www.bienalfindelmundo.org/.../laobradearteenlaepocadesureproductibilidadtecnica.pdf)

Blázquez, Niceto. (2008). *El uso de la razón*. Madrid: Visión Net. p. 258.

Castaño, Alés E. (2000). *Investigación sobre los orígenes del arte cibernético en España*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

Deslauriers, Jean Pierre (2005). *Investigación Cualitativa*. Pereira: editorial Papiro.

Echeverría, Javier. (1994). *Telópolis*. Barcelona: Ediciones Destino, S.A.

Giannetti, Claudia. (2002). *Estética digital*. Barcelona: Asociación de cultura contemporánea.

Giannetti, Claudia. (2008). "Aesthetic Paradigms of Media Art". Alemania. [Consultado en enero de 2008]. En: [http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics\\_of\\_the\\_digital/aesthetic\\_paradigms/scroll/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics_of_the_digital/aesthetic_paradigms/scroll/) Hernández, Iliana. (2003). *Imagen numérica y creaciones electrónicas*, Bogotá: U. Javeriana.

\_\_\_\_\_. (2005a). *Estética, Ciencia y Tecnología*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

\_\_\_\_\_. (2005b, Ene.-Dic.). "Mundos virtuales interactividad e imagen numérica". Revista *KEPES*, Año 2 No. 1. pp. 123-137.

Lévy, Pierre. (1997). *Cibercultura: Informe para el Consejo de Europa*. Barcelona: Anthropos.

\_\_\_\_\_. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.

\_\_\_\_\_. (2004). "Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio. Figuras de espacio y de tiempo". [Consultado en Abril de 2008] en: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/?lang=es>

Lizarralde, Christian. (2008). Conferencia. "*La virtualización sensorial*". Museo de Arte de Pereira.

Londoño, Felipe C. (2005, Ene.-Dic.). "Interficies de las comunidades virtuales". Revista *KEPES*, Año 2 No. 1. pp. 57-92.

Montagu A, Pimentel D, Groisman, M. (2004). *Cultura digital: comunicación y sociedad*. Buenos Aires: Paidós.

Morin, E. (1990). *Introducción al Pensamiento Complejo*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.

Moreno, Isidro. (2003). *Musas y nuevas tecnologías, el relato hipermedia*. Barcelona: Paidós.

Muñoz. L. J. (2007). *Ensayo sobre el nuevo ser Virtualizado*. Línea de investigación COCUES. Pereira: UCPR.

Narváez, Ancizar. (2005) Sujeto, cultura y dinámica social, ¿Qué entender por cultura? P.197 Bogotá: Antropos.

Negroponete, N. (2001). *El mundo digital*. Barcelona: Grupo editorial Norma.

Pena Vera, Tania y Pirela Morillo, Johann. (2007, Ene.-Jun.). "La complejidad del análisis documental". *Inf. Cult. Soc.*, 16: 55-81. ISSN 1851-1740.

Pereira, J. M. (2005). *Tecnocultura y Comunicación*. Bogotá: Editorial Universidad Javeriana.

Rojas Soriano, Raúl. (1999). *Guía para realizar investigaciones sociales*. México P.E. plaza y valdes.

Rodríguez, Jaime A. (2002). *El hipermedia narrativo*. Tecnocultura y Comunicación. Bogotá: U. Javeriana.

Schultz, Margarita. (2006). *Filosofía y producciones digitales*. 1 ed. Buenos Aires: Alfagrama.

Silva, Marco. (2005). *Educación Interactiva, enseñanza y aprendizaje presencial y On – line*. Barcelona: Gedisa.