

# Creación colectiva e innovación socioeducativa

## Estudio de caso de dos proyectos pedagógicos en arte y medios digitales

Andrés David Fonseca Díaz\*

**Resumen.** Este artículo presenta un acercamiento a los procesos de innovación social en la educación a partir de la exploración de dos tendencias emergentes relacionadas con la producción de conocimiento y con el rediseño de la subjetividad: la educación expandida y el *edupunk*. Con fines de exponer un referente práctico, el documento indaga acerca de dos experimentos colectivos realizados en el espacio académico de profundización, Proyectos de Arte I y II del programa Educación Infantil de la Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá (2010), en donde se intersecta el arte y los medios digitales, se articulan y proponen estrategias de pensamiento de diseño, dinámicas de creación colectiva, la construcción de rutas metodológicas, de narrativas audiovisuales y el diseño de dispositivos críticos para potenciar los procesos de formación.

\* Magíster en Educación (énfasis en arte y tecnologías). Profesor e investigador de la Universidad Pedagógica Nacional y de la Maestría en Ciencias de la Educación de la Universidad de San Buenaventura, sede Bogotá. E-mail: nomada\_20@hotmail.com; twitter: @nomada20; delicious: nomada20; y blog personal: <http://ciberciudadanias.blogspot.com/>. Profesor invitado en la línea de investigación Formación y Práctica Pedagógica del grupo: *Tendencias Actuales en Educación y Pedagogía*.

**Palabras clave.** Educación expandida, arte, innovación social, dispositivos críticos, tecnologías, ciudadanía.

**Abstract.** This paper presents an approach to social innovation processes in education from the exploration of two emerging trends related to the production of knowledge and the redesign of subjectivity expanded education and *edupunk*. With the purpose of exposing a practical reference, the paper inquires into two experiments groups carried out in the context of academic deepening, namely: Art Projects I and II of Childhood Education Program of the Universidad Pedagógica Nacional of Bogotá (2010). In these projects are intersected the art and digital media, articulating and proposing strategies for design thinking, dynamics of collective creation, the construction of methodological roads, of visual narrative and design of critical devices to enhance the training process.

**Keywords.** Expanded education, arts, social innovation, critical devices, technologies, citizenship.

Estamos viviendo una época de inusitadas y dramáticas transiciones en el campo de la cultura, la ciudad, las tecnologías, las prácticas sociales y educativas en las que es evidente una insistente sospecha manifestada por activistas sociales y pensadores contemporáneos, que enuncia que para estar a la altura de los signos de nuestro tiempo y de las transformaciones de los entornos en donde vivimos, no es suficiente con poseer un banco de teorías que expliquen la realidad u ostentar una gran erudición y experticia frente a las aporías del mundo. La realidad y la existencia, tienen diversas aristas y múltiples capas y se intuye que para poder entrar en juego creativamente en estas capas, es pertinente y adecuado exponer y ensayar estrategias y dispositivos relacionales que puedan ser desplegados en la cotidianidad y que tengan el potencial de rediseñar el mundo y la subjetividad.

Una lectura y apropiación de esta transición, que hoy por hoy ocupa la frecuencia mediática, la conversación política y ciudadana y en menor medida los escenarios académicos, requiere por un lado, absolver el semblante nostálgico y eufórico que circunda retóricas de diverso cuño, y por el otro, renunciar a comprender el sentido del mundo desde sus contradicciones y desde marcos ideológicos que absolutizan un valor imponiendo rutas a seguir o que cosifican la vida a partir de enunciados que naturalizan la realidad social.

A las mutaciones con las que convivimos, se les ha de responder con acciones colectivas singulares y a la complejidad del mundo se ha de encarar con un gesto de integralidad y de acogimiento que sea solidario del desvío, de la remezcla y de la configuración de novedosas prácticas locales y ciudadanas (Clarke, 1999), que tengan la capacidad de: a) producir subjetividades y comunidades, b) mapear líneas de ruptura y descubrir las grietas en donde se pueda arriesgar un gesto de infiltración, c) convocar prácticas disruptivas de creación colectiva y d) rediseñar la vida, los objetos, los hábitos y los hábitats, los espacios y tiempos en los que vivimos.

La transición cultural de la que hablamos, que se expresa entre muchas otras, en la aparición de nuevos actores en el escenario ciudadano, en las nuevas sociabilidades que se gestan en los entornos digitales, en la irrupción de modelos sostenibles y de configuración de formas híbridas de vida, y en las formas de producción y distribución del conocimiento, no es actualmente asumida –en el tono desafiante de lo que antes aludíamos respecto a las prácticas locales– por el conjunto de instituciones modernas que rigen y moldean lo social, por las instituciones de educación que moldean la subjetividad, ni tampoco por las políticas que definen en buena medida los destinos de la vida en la ciudad.

Las respuestas más potentes a las tensiones y paradojas del mundo tecnosocial y específicamente las que competen al ámbito educativo, han venido en los últimos tiempos agenciadas por iniciativas cul-

turales *bottom-up* (de abajo hacia arriba), acciones emergentes que materializan colectivos creativos e interdisciplinarios y comunidades de práctica que operan en la convergencia de lo local y global, en la intersección de lo ciudadano y lo digital. Estos agenciamientos colectivos son portadores de un espíritu de transformación, de entusiasmo y afirmación de valores muchas veces ignorados, como son la creación colectiva, el diseño participativo, la horizontalidad, la creatividad social, la apropiación social, la educación expandida (Zemos 98, 2009) y el *edupunk*<sup>1</sup>. Estos valores cobran su potencia cuando son ejercidos colectivamente y efectuados a nivel molecular y cuando conforman constelaciones culturales capaces de trazar el futuro a las prácticas educativas contemporáneas.

Dos de estas constelaciones que vienen tomando cada vez más fuerza en el campo de la innovación social y cultural, en el ámbito del diseño urbano, los medios sociales y de ciertas prácticas artísticas contemporáneas, son el *edupunk* (educación *do it yourself* o *do it with others*) y la de educación expandida. Para explorar una definición provisional de ambas, podemos decir que componen novedosos paradigmas de formación y de producción de subjetividad, que dotan de una suerte de fluidez y de potencia a los sujetos en lo que se refiere a la creación de conocimiento y a las experiencias de vida en comunidad. Ambas son actitudes encarnadas frente al mundo que nos rodea y de cierta manera delinear el contorno ético-político de las prácticas educativas que emergen en estos tiempos.

Podrían citarse múltiples referentes en cuanto a estas prácticas expansivas en Colombia<sup>2</sup>, pero no es la intención de desarrollarlas

- 1 Ver vídeo de Brian Lamb. Recuperado [10 de marzo de 2011] de [www.cccb.org/icionline/segueix-online-la-sessio-ici-la-educacion-expandida/](http://www.cccb.org/icionline/segueix-online-la-sessio-ici-la-educacion-expandida/).
- 2 Algunas de ellas son: Residencias en la tierra; La Bienal de Venecia en Bogotá; La piel de la memoria; Educamp; El Eje; Cartografías Sonoras; Trueque Digital; No2somos+; Callecandelarte; Cero 29; Narratopedia; Hiperbarrio; Clubes de arte, ciencia y tecnología para la convivencia (Maloka); Plathedro; Bogotrax; Hackbo; Festival Ojo al Sancocho.

en este texto. Las experiencias que se quieren compartir (y que fueron realizadas en el año 2010 en el seminario proyectos de arte del programa Educación Infantil de la Universidad Pedagógica Nacional) buscan evidenciar los dispositivos relacionales, las rutas metodológicas, el rediseño de los espacios de aprendizaje, así como también la apropiación y articulación en un espacio de formación, de estrategias provenientes de la cultura digital y del arte contemporáneo, como son la noción de remezcla (Zemos, 98, 2009) el código abierto, las lógicas p2p (Fonseca, 2011), el concepto de postproducción (Bourriaud, 2004), creación colectiva (Casacuberta, 2003) y pensamiento de diseño.

Cuando se habla de educación expandida y *edupunk*, las metodologías son flexibles y se adaptan de acuerdo a los contextos disciplinares, los sujetos en formación y el lugar donde se inscriben los proyectos. En los proyectos de los que hablaremos, relacionan el arte y medios digitales y se asume el pensamiento de diseño como elemento constitutivo y operativo de la experiencia. El pensamiento de diseño se incorpora en los proyectos como ocasión metodológica para resolver o pensar un problema, necesidad u oportunidad, en donde los procesos de divergencia, visualización, colaboración, codiseño, convergencia y síntesis juegan un papel determinante en la construcción colectiva del saber, en su ejercicio ciudadano y en el rediseño de los roles de aprendizaje.

Cada proyecto tiene la exigencia de crear una ruta metodológica<sup>3</sup> de aprendizaje que es materializada en una infografía. La ruta es la visualización y abstracción a través de una imagen, donde se expresa sintéticamente la relación entre las categorías constituyentes del proyecto, los procesos a realizar, las derivas conceptuales y

---

3 Para ampliar más acerca de la ruta metodológica ver el texto Estrategias metodológicas para la creatividad social. Recuperado el 10 de febrero de 2011 de <http://ciberciudadanias.blogspot.com/2010/11/estrategias-metodologicas-para-la.html>

espaciales, las fuentes diversas –interdisciplinarias e intergeneracionales– a las que acudir y la imagen del prototipo final. Cuando se diseña colectivamente la ruta metodológica, los participantes delimitan y trazan el horizonte del tema a indagar y se busca que el grupo de trabajo se nutra tanto a nivel conceptual, de las estéticas urbanas y populares, de los saberes de borde, de las expresiones del arte, así como también de las competencias mediáticas, ciudadanas y digitales que el proyecto mismo va demandando.

El primer proyecto del que se hablará es el denominado *Los siete pecados capitales*. Este fue un proyecto artístico-pedagógico que tuvo por objetivo poner en evidencia lo que son los pecados, cómo operan en lo social y lo individual, ahondar en ciertos valores que la sociedad condena, los individuos asumen con pudor y sobre lo que es difícil problematizar. Es así como surge esta iniciativa como una tentativa de hablar sobre lo que no se habla y pensar lo que la sociedad confina a sus márgenes.

Esta experiencia compartida se nutre de la educación expandida y el *edupunk*, ya que en la elaboración y desarrollo de la propuesta, se ejecutaron ejercicios de experimentación colectiva y de imaginación crítica acerca de algo confinado y marginal como son los pecados. Para una educación tradicional, lo habitual, sería alejar estos temas de los sujetos en formación, ya que los perciben de poca cuantía para su formación. Acogerlos y trabajarlos con tacto creativo e investigativo, lleva a introducir situaciones reales que afectan a los sujetos y que los implican en un ejercicio de producción de conocimiento significativo para sus existencias.

Como resultados de la experiencia se obtuvieron unos manifiestos individuales (al estilo sugestivo de las vanguardias de principio de siglo) y unas preguntas que explicitaron las inclinaciones de los participantes. Se construyeron unas rutas metodológicas o rutas de aprendizaje que incorporaron los siguientes rasgos: a) lo interdisciplinario, b) lo intergeneracional, c) las redes sociales,

d) la apropiación de espacios públicos, e) la subjetividad y f) las dinámicas del aprendizaje colaborativo. Se abrió un grupo en la red social Facebook (Arte Arte UPN), como entorno de comunicación, colaboración y documentación del proceso. Este escenario permitió dinámicas de intercambio, la distribución de enlaces de interés, la subida de vídeos, imágenes y artículos referentes al proyecto.

En todo el proceso, se exploró el concepto de narrativa transmediática (Jenkins, 2006) y el de competencias digitales (Freire & Villar, 2009), ambas categorías exigieron la creación de narrativas colaborativas en diversas plataformas abiertas, en donde se expuso el proceso del proyecto, se generó la apropiación de contextos para el aprendizaje y se fortalecieron las competencias digitales de los participantes. Los productos finales fueron los siguientes: a) siete vídeos sobre las rutas colectivas de aprendizaje; b) un vídeoclip de socialización del proyecto; c) 2 proyectos radiofónicos (radio-arte); d) muestra de fotografías; e) improvisaciones escénicas a partir de fragmentos cinematográficos; f) juegos y test on-line; g) manifiestos individuales; h) y una exposición colectiva en la Universidad.

El otro proyecto realizado se llamó dispositivos relacionales para el viaje. En este experimento pedagógico se indagó, igual que en la anterior experiencia, una temática que fue abordada esta vez desde la perspectiva del diseño interactivo (Salgado, 2009), ya que representaba una posibilidad de materializar a través artefactos críticos (Bowen, 2009) fabricados colectivamente, aquellas exploraciones que realizaban los participantes acerca del viaje. Una indagación de un tema a través de los dispositivos críticos, no exigía tanto respuestas definitivas como incitar a la experiencia, crear nuevos vínculos acerca de lo que implica el viaje en la vida del individuo contemporáneo. Otros asuntos claves en el momento de construir el artefacto fueron: a) un marcado interés de pensar con las manos y no sólo con ideas; b) un interés de transformar objetos cotidianos y rediseñar sus usos; c) una tentativa de dar ma-

terialidad a las interrogaciones y acentuar una estética relacional (Bourriaud, 2006) a través de la experimentación con dispositivos.

Este proyecto se propuso como objetivo, *generar a través de dispositivos de persuasión masiva y de prácticas artísticas urbanas, la resignificación de la realidad, a través del viaje como elemento de deconstrucción de mundo*. Esta tentativa de generar nuevos usos a los objetos y tecnologías, se remite necesariamente a aprendizajes sociales muy valiosos en este momento histórico, en donde la cultura digital contemporánea sugiere y aporta conceptos como el reuso, *sampleo*, remezcla, reapropiación y en donde cada vez es más evidente que transformar o el *hackear* los objetos, exponer el código del funcionamiento de las cosas, es decir, saber de qué están compuestas, constituyen experiencias que nos hacen más libres, más creativos y menos atados a las lógicas consumistas.

Como parte de la metodología, se propuso una conversación abierta acerca de lo que implicaba el viaje para cada una de las vidas de los participantes y posteriormente se percibió de la pertinencia de realizar una jornada teórica<sup>4</sup> y una revisión de una serie de películas<sup>5</sup> (*road movie*) que tuvieran el viaje como epicentro de la reflexión. De estos textos se realizaron unas presentaciones que indagaron acerca del montar en bicicleta como experiencia gozosa subjetiva y como forma de escribir en la ciudad; se conceptualizó acerca de las posibilidades educativas que se generan en la creación de espacios anárquicos y vacíos; se exploraron conceptos como estética relacional, las prácticas ecosóficas y la restauración

---

4 En la sesión teórica se abordaron, *Manifiesto para una estética de la comunicación* de Fred Forest; *Elogio de la bicicleta* de Marc Augé; *Estética Relacional* de Nicolás Bourriaud; *Prácticas ecosóficas y la restauración de la ciudad subjetiva* de Félix Guattari; *Visualizar y producir espacios anárquicos* de Lebbeus Woods.

5 Las películas vistas fueron, *Japón* de Carlos Reygadas; *Dos días en París* de Julie Delpy; *Los viajes del viento* de Ciro Guerra; *Las cinco condiciones* de Lars Von Trier y *Media Luna* de Bahman Ghobad.



ciudad subjetiva. De las películas, surgieron ideas-fuerza como el viaje interior; el viaje límite; el viaje inconcluso; el viaje anónimo; el viaje a la memoria; todos estas síntesis que surgieron a partir de imágenes en movimiento, ofrecieron una ampliación conceptual y perceptual para realizar los dispositivos relacionales.

En el tiempo de duración del proyecto, se realizaron salidas pedagógicas a espacios públicos, en los cuales los participantes realizaban derivas urbanas y cartografías alternativas de la ciudad, con el fin de explorar el interrogante de cómo usar la ciudad y observar otras formas de aprendizaje informal en ella. Estos ejercicios se realizaron con dos propósitos; el primero, leer las estéticas urbanas, descifrar problemáticas que condicionaban el viaje, la movilidad y la socialización en los espacios públicos; y el segundo, con el fin de reescribir la ciudad a partir de un mapeo creativo a partir de los contenidos que se iban recogiendo –tipo de actores; los objetos encontrados; lugares de socialización; estéticas populares; registro de sonidos y de imágenes–.

Como productos finales, se realizaron: a) la presentación del proyecto en todas sus fases en la plataforma prezi); b) una infografía que sistematizó a través de la imagen del prototipo diseñado los aspectos nodales del proyecto; c) un vídeo experimental que evidenció todo el proceso y d) una exposición pública de los dispositivos relacionales para el viaje en la Universidad<sup>6</sup>.

Los dispositivos relacionales<sup>7</sup> creados fueron *Globo Express*, que consistía en una canasta en forma de avión atado a bombas infladas con helio. A los espectadores se les invitaba a que arrojaran sus deseos y pensamientos en la canasta y por último, en forma de

6 Para ver acerca de los proyectos y dispositivos del viaje, ver el siguiente vídeo. [Recuperado 10 de enero de 2011] de <http://bit.ly/e8fEVc>

7 Para ver el vídeo de la explicación de los dispositivos relaciones. [Recuperado 10 de enero de 2011] de <http://bit.ly/dMUZBj>

ritual se lanzaba el dispositivo al cielo; *Bicitinerante*, una bicicleta estática que posibilitaba un encuentro visual y performativo de los usuarios con la ciudad. Al pedalear se visibilizan imágenes de la ciudad del pasado y del presente; al final del recorrido se invitaba al público a dibujar el futuro en un lienzo grande; el tercer y último proyecto fue *Cartografías de la infancia en la ciudad*, que consistía en convocar a un grupo de personas a explorar imaginarios infantiles urbanos, como los juegos, los dulces, los programas de televisión; y con toda esta información recogida, los creadores de la propuesta crearon una instalación interactiva que fue expuesta en los espacios de la Universidad.

Como aspectos a concluir respecto a los dos estudios de caso, se mencionan los siguientes a) se percibe que las transformaciones en las formas de relacionarnos con el conocimiento, con la vida y con los otros, están más allá de los encuadres teóricos, más allá de la incorporación de tecnologías, de las buenas intenciones de las instituciones y de una propuesta bibliográfica novedosa; b) se identifica que la educación si quiere en algún momento ser industria del conocimiento ha de ser primero industria del deseo (Piscitelli, 2009; Ferrés, 2008); c) se observa que cuando se genera una plataforma abierta y horizontal, cuando se usan las redes sociales para la creación de conocimiento y se construyen narrativas experimentales (como la cartografía, el audiovisual y las instalaciones) los aprendizajes son mucho más significativos para la subjetividad; d) se concluye que el pensamiento de diseño, el diseño colaborativo y el diseño crítico, paradigmas actuales del diseño, aportan situaciones muy estimulantes a los procesos de formación, en la medida en el que los actores se ponen manos a la obra, se enfrentan a explorar problemas, rediseñar situaciones y objetos por medio del prototipado colectivo; y además de esto, estos enfoques contribuyen a que se redimensionen las experiencias pedagógicas, el lugar del saber, la colaboración y la creatividad tanto de los participantes como del público que se relaciona con los dispositivos y experimentos construidos.

## Bibliografía

- Barry, Clarke Paul. (1999). *Ser ciudadano*. Barcelona: Sequitur.
- Bourriaud, Nicolás. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editores.
- Bourriaud, Nicolás. (2004). *Postproducción*. Buenos Aires. Adriana Hidalgo Editores.
- Bowen, Simon. (2009). *A Critical Artefact Methodology: Using Provocative Conceptual Designs to Foster Human-centred Innovation*. Doctoral Dissertation. Sheffield Hallam University.
- Buckingham, David. (2007). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires: Manantial. 2007.
- Casacuberta, D. (2003). *Creación Colectiva*. Barcelona: Gedisa.
- Ferres, Joan. (2008). *Educación en una cultura del espectáculo*. Barcelona: Paidós.
- Fonseca, Andrés. (2011, 18 de marzo). Lógicas p2p y el trueque digital. Recuperado el 22 de marzo de 2011 de <http://ciberciudadanias.blogspot.com/2011/03/las-logicas-p2p-y-el-trueque-digital.html>
- Freire Juan & Villar, Daniel, (2009). *Pensamiento de diseño y educación. El espacio-red de prácticas y culturas digitales de la UNIA*. I+Diseño (*Revista Internacional de Investigación, Innovación y desarrollo en Diseño*) 1: 68-72.
- Jenkins, Henry. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Buenos Aires: Paidós.
- Piscitelli, Alejandro. (2009). *Dieta cognitiva. Inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Santillana. 2009.

- Salgado, Mariana. (2009). *Designing for an Open Museum: An Exploration in Content Creation and Sharing through Interactive Pieces*. Doctoral dissertation. University of Art and Design Helsinki.
- VV.AA. (2009). *Código Fuente: la Remezcla*. Sevilla: Festival Zemos 98. 10 ed.

Recibido en abril de 2011  
Arbitrado en junio de 2011