



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
SILVA HENRÍQUEZ

Escuela de Educación Artística.  
Facultad de Educación

# Arte, Cibercultura y Docencia: de la Realidad al Pixel

SEMINARIO DE TÍTULO PARA OPTAR AL GRADO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN Y PROFESOR DE  
EDUCACIÓN ARTÍSTICA CON MENCIÓN EN ARTES  
VISUALES.

INTEGRANTES: Francisca Donoso Pereira  
Javiera Matus Cordero  
Marcia Prieto Durán  
Daisy Riquelme Rosales  
Cristina Vega Ojeda  
Camilo González Muñoz

PROFESOR GUÍA: José Albucco Henríquez.

Santiago, Chile  
2014

## AUTORIZACIÓN PARA FINES ACADÉMICOS

### AUTORIZACIÓN PARA LA REPRODUCCIÓN DE LA TESIS

- a) Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica que acredita al trabajo y a su autor.

FECHA \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
FIRMA

\_\_\_\_\_  
DIRECCIÓN

\_\_\_\_\_  
TELÉFONO – E-MAIL

## AGRADECIMIENTOS

Finalmente estamos terminando esta gran etapa en nuestras vidas. Desde un comienzo diversos obstáculos debimos ir superando; recorriendo caminos rocosos, levantándonos todas las mañanas cargando grandes telas y pinturas por el subterráneo del metro y caminar muchas cuadras cargadas de libros, y pliegos de papel hacia nuestra querida sede de Artes. Pero aun así, nada nos detuvo, nos mantuvimos de pie tras días agotadores, tras noches desveladas para conseguir nuestro último gran esfuerzo.

Nada lo hubiéramos logrado sin el apoyo incondicional de nuestras amadas familias, la que esta y ya no está, quienes nos soportaron y comprendieron todas nuestras pataletas, estados anímicos bajos, apoyándonos en los momentos más difíciles, estuvieron no sólo en nuestro crecimiento sino que también nos condujeron a lo largo de nuestras vidas; a nuestros compañeros de vida; a nuestros queridos amigos, que nos conocimos, nos odiamos, nos aceptamos y nos acompañamos en nuestro proceso de formación, y por último a nuestro querido profesor José Albucco, quién nos guió, creyó en nosotros y nos apoyó a lo largo de este seminario, demostrando un ímpetu que generó en nosotras la instancia motivadora de autosuperación y de autocrítica.

Hemos terminado nuestra vida universitaria y estamos a pasos de comenzar otro nuevo rumbo, con miedos e inseguridades de tropezar o cometer errores, pero estamos seguros que nuestros incontables sacrificios, nuestro arduo trabajo durante estos cinco años se verán reflejados en éste proyecto de investigación y se verá plasmado en nuestras visiones, formas de trabajo y perspectivas de vida a lo largo de nuestras futuras formaciones y experiencias.

La perseverancia es un proceso constante de compromiso haciendo de ella una característica primordial que nos destacará en nuestras vidas. Sin más, agradecemos a todas aquellas personas que nos acompañaron en nuestro proceso, que principalmente confiaron en nuestras capacidades y nos animaron a dar lo mejor de nosotros mismos, enseñándonos a confiar y estar orgullosos por todo lo que podemos lograr.

De esta forma, durante este largo proceso de formación, citamos unas sabias palabras que visualizan nuestra perseverancia y arduo compromiso con éste

trabajo investigativo, las cuales reflejan nuestras ansias de lucha y apoyo que entre todas nos brindamos.

*Si piensas que estás vencido, lo estás;  
si piensas que no te atreverás, no lo harás;  
si piensas que te gustaría ganar, pero no puedes;  
es casi seguro que no lo lograrás.*

*Si piensas que vas a perder, ya has perdido;  
porque en el mundo encontrarás  
que el éxito comienza con la voluntad;  
todo está en el estado mental.*

*Muchas carreras se han perdido  
antes de haber corrido,  
y muchos cobardes han fracasado  
antes de su trabajo haber empezado.*

*Piensas en grande y tus hechos crecerán,  
piensa en pequeño y quedarás atrás,  
piensa que puedes y podrás;  
todo está en el estado mental.*

*Si piensas que estás aventajado, lo estás;  
tienes que pensar bien para elevarte,  
tienes que estar seguro de ti mismo,  
antes de ganar un premio.*

*La batalla de la vida no siempre la gana  
el hombre más fuerte o el más ligero,  
porque tarde o temprano, el hombre que gana,  
es aquel que cree poder hacerlo.*

(Napoleón Hill, obtenido de Otero, R., 2007, p.91)



## TABLA DE CONTENIDO

<b>I. PRESENTACION.....</b>	<b>11</b>
1. Introducción.....	11
2. Fundamentación.....	12
3. Planteamiento del problema.....	19
3.1. Pregunta de Investigación.....	22
4. Objetivo de Investigación.....	23
4.1. Objetivo General.....	23
4.2. Objetivos Específicos.....	23
5. Perspectivas Teóricas.....	24
6. Marco Metodológico.....	38
6.1. Carta Gantt.....	44
7. Marco Conceptual.....	45
<b>II. ARTE, CIBERCULTURA Y DOCENCIA: DE LA REALIDAD AL PIXEL....</b>	<b>53</b>
<b>1. SOCIEDAD ACTUAL DEL CONOCIMIENTO.....</b>	<b>54</b>
<b>1.1. Reconociendo la Sociedad Actual del Conocimiento.....</b>	<b>63</b>
<b>1.2. Sociedad Actual del Conocimiento, Nuevo Paradigma Digital según Manuel Castell.....</b>	<b>66</b>
<b>1.3. Contexto Social en la Sociedad Actual del Conocimiento.....</b>	<b>70</b>
1.3.1. Coexistir y Convivir.....	77
1.3.2. Individuo y Colectivo.....	82
<b>1.4. Contexto Cultural e Identidad en la Sociedad Actual del Conocimiento.....</b>	<b>86</b>
<b>1.5. Contexto Político en la Sociedad Actual del Conocimiento.....</b>	<b>91</b>
1.5.1. Público y Ciudadano.....	93
<b>1.6. Contexto Económico en la Sociedad Actual del Conocimiento.....</b>	<b>95</b>
1.6.1. Globalización y Productividad.....	99

<b>2. REALIDAD Y JÓVENES CHILENOS.....</b>	<b>105</b>
<b>2.1. Construcción de la Realidad chilena como discursos de representación a partir de los años 50 y comienzos del Siglo XXI.....</b>	<b>111</b>
2.1.1. Descripción de la realidad actual chilena a partir de los años 50 y comienzos del Siglo XXI.....	111
2.1.2. Mecanismos de construcción. Modos de representar la Realidad.....	135
2.1.3. Tipos de realidades.....	139
<b>2.2. Discurso social de los jóvenes provenientes del Paradigma Digital.....</b>	<b>143</b>
2.2.1. Movimientos sociales estudiantiles en Chile.....	144
2.2.2. El internet y los movimientos estudiantiles.....	147
<b>2.3. Ciudadano digital: los jóvenes y las redes sociales.....</b>	<b>154</b>
2.3.1. El usuario digital: un consumidor digital.....	156
2.3.2. El muro de Facebook, el nuevo País de las Maravillas...	161
2.3.3. El uso de las redes digitales.....	166
<b>3. COEXISTENCIA GENERACIONAL.....</b>	<b>172</b>
<b>3.1. La concepción histórico/generacional.....</b>	<b>174</b>
3.1.1. Juventud en éxtasis: la rebeldía de la adolescencia.....	175
3.1.2. Metamorfosis e ideología: el protagonismo de la juventud en la sociedad.....	178
<b>3.2. ¡BOOM! Diferencias demográficas y conciencia social: Los Baby boomers.....</b>	<b>181</b>
3.2.1. Conformación ideológica e intereses populares: El surgimiento de una identidad.....	181
3.2.2. Una perspectiva artística.....	185
<b>3.3. La Voz de los 80': Generación X.....</b>	<b>188</b>
3.3.1. Conformación ideológica e intereses políticos: El surgimiento de una identidad.....	189

3.3.2. Una perspectiva artística.....	194
3.3.3. Perspectiva en Chile.....	195
<b>3.4. El complejo de Peter Pan de la Generación Y.....</b>	<b>197</b>
3.4.1. Conformación ideológica e intereses políticos: El surgimiento de una identidad.....	197
3.4.2. Perspectiva en Chile.....	202
<b>3.5. El baile de los que sobran: La emancipación de la Generación Z.....</b>	<b>204</b>
3.5.1. Conformación ideológica e intereses sociales a través del ciberespacio: El surgimiento de una identidad movilizada.....	206
3.5.2. Diferencias entre Generaciones.....	215
3.5.3. Chile y el movimiento generacional  movilizado a través del ciberespacio: Generación Z.....	217
<b>4. UN REMIX TECNOLÓGICO DE LAS CIBERCULTURAS.....</b>	<b>230</b>
<b>4.1. Ciberculturas.....</b>	<b>237</b>
4.1.1. Positivismo Cibercultural.....	239
4.1.2. Remix digital como un recurso para comenzar con una nueva cultura.....	240
<b>4.2. Realidades Virtuales (RV).....</b>	<b>243</b>
<b>4.3. De la RV a Blade Runner: La ficción de la realidad.....</b>	<b>244</b>
4.3.1. El lenguaje Nexus-humano.....	248
<b>4.4. Cómo la Tecnología construye nuevas realidades y relato... 250</b>	
4.4.1. ¿Por qué ellos (Z) y no otras generaciones (X–Y)?.....	251
4.4.2. La masificación de contenidos.....	254
<b>4.5. Privatización Intelectual ©: El Arte antidemocrático.....</b>	<b>256</b>
4.5.1. Copyright, legislación de la cultura.....	258
<b>4.6. Copyleft: la Creative Commons como democratizador del arte.....</b>	<b>262</b>
4.6.1. Arte de Dominio público.....	264

4.6.2. CC: La Acción Dadá Contemporánea.....	266
4.6.3. Maquinismo: de la Revolución Industrial a las herramientas digitales contemporáneas.....	268
<b>4.7. Los nuevos medios en el Arte chileno: hibridación disciplinar. (Video-Software-Arte sonoro).....</b>	<b>273</b>
4.7.1. Video y Software.....	276
4.7.2. Arte, programación y sonido.....	277
<b>4.8. Diecisiete mil, trescientos treinta y seis: una Ley sobre propiedad intelectual en Chile.....</b>	<b>281</b>
<b>5. LA LÓGICA SEMÁNTICA: LA EMANCIPACIÓN DEL LENGUAJE COMO UNIDAD EN LA CULTURA DIGITAL.....</b>	<b>283</b>
<b>5.1. ¿Qué es el Lenguaje?.....</b>	<b>287</b>
5.1.1. Tipos de Lenguajes.....	292
5.1.1.1. Lenguaje Oral.....	292
5.1.1.2. Lenguaje Escrito.....	293
5.1.1.3. Lenguaje Gestual.....	294
5.1.1.4. Lenguaje Visual.....	295
5.1.2. Análisis de lo visual: Lenguaje Visual.....	296
5.1.2.1. Panofsky: Análisis Iconográfico.....	297
<b>5.2. Lenguajes artísticos remasterizados.....</b>	<b>306</b>
5.2.1. Los Lenguajes Artísticos en la Cultura Digital.....	307
<b>5.3. Habitar el lugar: la Ciudad y el Sonido.....</b>	<b>308</b>
5.3.1. La máquina y la experimentación: El Arte Concreto.....	310
5.3.2. Lenguajes del ruido: El Sonido y el Pixel.....	314
5.3.3. ¿Arte o dialéctica cerebral?.....	319
<b>5.4. Democratización de la información. El <i>sampler</i> como recurso experimental.....</b>	<b>320</b>
5.4.1. ¿Tienes un anónimo? Net Art.....	322
5.4.2. Software Art.....	326

5.4.2.1. El Arte Contingente: Hacktivismo.....	330
5.4.2.2. Un holograma, la Realidad Virtual.....	332
<b>5.5. Arte Medial en Chile: el Lenguaje desconocido.....</b>	<b>334</b>
5.5.1. Obras mediales chilenas: comprendiendo el lenguaje desconocido.....	336
<b>6. EL ROL DOCENTE EN EL PARADIGMA DIGITAL.....</b>	<b>340</b>
<b>6.1. Escuelas hoy.....</b>	<b>341</b>
6.1.1. Un <i>speed</i> en la máquina del tiempo.....	341
6.1.2. Sociedad del conocimiento y su influencia en el rol docente.....	344
<b>6.2. Docente bicentenario.....</b>	<b>347</b>
6.2.1. El rol docente en el Paradigma Digital: Un cambio de piel.....	347
6.2.2. La mesa pide... los requerimientos del profesor/a del s. XXI.....	348
6.2.3. Artes visuales en el aula, los nuevos retos de la docencia.....	356
<b>6.3. Modelo de enseñanza.....</b>	<b>364</b>
6.3.1. Érase una vez... Conductismo.....	367
6.3.2. Constructivismo, el aliado multimedia.....	369
6.3.3. Inteligencia, ¿un voto de distinción?.....	371
6.3.4. Las inteligencias múltiples.....	376
6.3.4.1. Inteligencia Lingüística.....	376
6.3.4.2. Inteligencia Lógica-matemática.....	377
6.3.4.3. Inteligencia Corporal-kinestésica.....	377
6.3.4.4. Inteligencia Espacial.....	378
6.3.4.5. Inteligencia Musical.....	378
6.3.4.6. Inteligencia Interpersonal.....	378
6.3.4.7. Inteligencia Intrapersonal.....	379

6.3.4.8. Inteligencia Naturista.....	379
6.3.5. El talento, el agregado del plato.....	380
<b>7. PROPUESTA PEDAGÓGICA.....</b>	<b>383</b>
7.1. Camarón que se duerme... se lo lleva el Paradigma Digital.....	386
7.2. Docencia Camaleónica 2.0.....	394
7.3. La necesidad de una METODOLOGÍA CIBER.....	399
7.3.1. Planificación Piloto: la Viabilidad de una METODOLOGÍA CIBER.....	401
7.3.1.1. DOBLE REFLEX.....	405
7.3.1.1. CONCIERTO ATM MACHINE.....	411
<b>III. CONCLUSIÓN.....</b>	<b>418</b>
<b>IV. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>421</b>
1. LIBROS.....	421
2. WEBGRAFÍA.....	426
3. REVISTAS.....	430
4. INSTITUCIONES.....	432
5. CONFERENCIAS.....	433
6. MEDIOS AUDIOVISUALES.....	433
7. LINKOGRAFÍA.....	435

## I. PRESENTACIÓN

### 1. INTRODUCCIÓN

*«Estamos entrando en una especie de cultura para la cual las memorias ya no son memorias de archivo. No son memorias de disco duro ROM sino memorias RAM, memorias activas, de procesamiento. Memorias en las cuales el acceso al pasado interesa mucho menos que el ensanchamiento de banda a las cantidades de información, en tanto son productoras de novedad y de conocimiento».*

(José Luis Brea)

## 2. FUNDAMENTACIÓN

En base a los nuevos avances de las tecnologías digitales, los jóvenes chilenos han ido implementando en su discurso social nuevos modos de entender la realidad mediante hitos importantes que han ocurrido históricamente con el desarrollo de nuevos aparatos tecnológicos, como lo es la sintonía radial o la televisión en la década del 50', que permitieron acceder a una conexión informacional a miles de chilenos por medio de los noticieros en vivo. Este gran acontecer histórico se atribuye en parte a los cambios generacionales que vive la *Sociedad Actual del Conocimiento*, con la aparición de estos nuevos dispositivos en cuanto a su crecimiento y avance tecnológico que permite el *Paradigma Digital*.

Para comprender la *Sociedad Actual del Conocimiento*, es necesario entender de manera exhaustiva cómo se conformaron ciertos hitos a través de la historia que permitieron un cambio paradigmático que repercutió en el desarrollo de diferentes culturas.

La conformación de una nueva cultura que aqueja al mundo actual, genera una mayor interacción entre adolescentes con características en común, permitiendo que estos compartan un lenguaje y un modo de entender la realidad, moviéndose en un medio que les permita compartir sus actividades diarias y comunicarse con inmediatez con personas que se encuentren en cualquier parte de la esfera global. Dicha interacción entre jóvenes se debe en gran parte gracias a los avances tecnológicos, que comenzaron a ocurrir a finales del siglo XIX, pero que hoy quedan obsoletos, por la llegada de la tecnología digital de última generación.

Estos jóvenes quienes se apropiaron de manera natural de los nuevos dispositivos tecnológicos y digitales, como lo es la Cámara de video, Reproductores de música *touch*, Notebook y sobre todo los Smartphone; son utilizados para navegar por Internet<sup>1</sup> desde una perspectiva «nómada», ya que

---

<sup>1</sup> Internet: Red informática descentralizada de alcance global. Se trata de un sistema de redes que están interconectadas mediante distintos medios de conexión. Internet ofrece una gran diversidad de servicios y recursos, por ejemplo el acceso a plataformas digitales en red.



con la llegada de la red inalámbrica *Wifi*<sup>2</sup>, todos los dispositivos tecnológicos que se producen para comercializarse en el mundo del mercado, adhieren esta nueva forma de trasladar internet para navegar en cualquier momento, sobre todo en las redes sociales más populares -actualmente de moda- como lo es Facebook<sup>3</sup>, Whatsapp<sup>4</sup>, Instagram<sup>5</sup>, Twitter<sup>6</sup>, Pinterest<sup>7</sup> y por otro lado plataformas musicales como SoundCloud<sup>8</sup>, Bandcamp<sup>9</sup>, entre otros; son los que conforman parte la construcción identitaria, involucrando también a la población adulta a formar parte de la conectividad.

En Chile esta nueva generación, constituye una cifra importante dentro de los movimientos culturales y que de alguna manera, son los que están conformando el presente y el futuro del país. A partir de esto cabe preguntarse ¿Conocemos a los jóvenes que representan al Chile del siglo XXI?, ¿Los jóvenes se sienten parte del desarrollo social chileno?, ¿Cómo están siendo educados?, ¿La educación que reciben está enfocada en sus habilidades y sus necesidades?, ¿Cómo los jóvenes son parte del desarrollo social chileno?, ¿De qué forma la creación artística se apropia de las nuevas tecnologías?, ¿Qué cultura digital generan los jóvenes de la *Generación Z*?, ¿Cómo éstos jóvenes

---

<sup>2</sup> Wi-Fi: Es una tecnología inalámbrica conocida como *Wireless* (sin cable), utilizada para conectar e intercambiar información entre diversos dispositivos electrónicos, sin la necesidad de estar conetados mediante el uso de cable físico (cable coaxial).

<sup>3</sup> Facebook: Red social creada en el 2004 por Mark Zuckerberg cuando estudiaba en la Universidad de Harvard. Recién en el 2007 se comienza a hacerse pública y desarrollarse versiones en español y otros idiomas.

<sup>4</sup> WhatsApp: Es una aplicación de mensajería instantánea para Smartphone creada en 2009, la cual consiste en un juego de palabras entra la frase inglés "What's up?" ("¿Qué tal? o "¿Cómo va?") y el diminutivo *app* de la palabra inglesa *application* (aplicación).

<sup>5</sup> Instagram: Es una aplicación gratuita para Smartphone creada en el 2010 por Kevi system y Mike Krieger, que permite tomar fotografías para luego modificarlas con efectos especiales aludiendo a la *Kodak Instamatic* y las cámaras *Polaroid*, para luego compartirlas en redes sociales como Facebook, Twitter, Flickr o en la misma aplicación.

<sup>6</sup> Twitter: Es un término en inglés traducido como "gorjear". Aplicación web gratuita de Microblogging, creada en 2006 por Jack Dorsey que reúne los servicios de blogs, redes sociales y mensajería instantánea para crear una nueva forma de comunicación.

<sup>7</sup> Pinterest: Es una red social creada por Evan Sharp, Paul Sciarra y Ben Silbermann en el 2010, que opera como vitrina y *pizarra digital* de anuncios donde los contenidos son compartidos en la Web, clasificándolos por categorías de imágenes en diferentes tableros.

<sup>8</sup> SoundCloud: Es una red social fundada en 2007, destinada principalmente a músicos para la difusión de trabajos en progreso o distribución de audio en línea en la que los usuarios pueden colaborar, promocionar y distribuir sus proyectos musicales.

<sup>9</sup> Bandcamp: Es tienda de música en línea además de una plataforma de lanzamiento y promoción de artistas independientes creada en 2008, donde se puede vender y comprar; distribución de grabaciones; comunicación entre grupos de músicos, fans y promotores; hasta la promoción de actividades musicales.

de la *GenZ*<sup>10</sup> construyen su realidad e identidad?, ¿Los docentes reconocen la importancia de las tecnologías digitales en la formación de esta generación?, ¿Los docentes se sienten preparados para abordar desde una perspectiva tecnológica a esta nueva generación?. Son interrogantes que conforman el amplio espectro del reflejo educativo que sumerge a esta nueva generación, denominada *Generación Z* y que es necesario responder para poder comprender lo que ocurre a nivel nacional con la inserción de éstos jóvenes en cuanto a la construcción de la actual sociedad chilena.

Chile está situado en una sociedad que forma parte de la globalización y del sistema neoliberal, ampliando nuevos horizontes en cuanto al desarrollo económico, mediante tratados de libre comercio con diversos países de la orbe; lo cual ha permitido que se integren nuevas modalidades comunicacionales con la creación de diversos objetos tecnológicos que se caracterizan por la gran velocidad procesual que indica su masivo uso, en cuanto al mejoramiento comunicacional. Esta masificación se entiende al momento de lanzar un nuevo producto al mercado, como suele ocurrir con los modelos de los aparatos tecnológicos más masivos para el público vendiéndose en cortos períodos de tiempo. Un claro ejemplo son los Smartphone de Samsung y Apple Inc., que son compañías que se encuentran constantemente modificando sus productos, mejorando la versión anterior en cuanto al almacenamiento del dispositivo, sistema operativo, la calidad fotográfica, nuevas aplicaciones y una mayor velocidad. Todas las nuevas modificaciones que se van implementando resultan ser muy atractivas para los consumidores, generando que éstos sientan la necesidad de adquirir estos nuevos productos de última generación, ya sean 3G<sup>11</sup> o 4G<sup>12</sup>.

Actualmente los dispositivos tecnológicos forman parte de la cotidianeidad de los seres humanos, donde las relaciones entre los pares, la familia y el trabajo forman parte de las aplicaciones que se utilizan gracias al Internet mediante una conexión inalámbrica, en la cual se efectúan conversaciones por chat como Whatsapp, Line<sup>13</sup>, Facebook -entre los jefes y sus empleadores-, aplicaciones

---

<sup>10</sup> GenZ: Generación Z.

<sup>11</sup> 3G: De tercera generación.

<sup>12</sup> 4G: De cuarta generación.

<sup>13</sup> Line: aplicación japonesa creada en 2011 de mensajería móvil que permite enviar mensajes instantáneo y establecer llamadas y video-llamadas, además de mandar imágenes y videos.

con la función de agenda electrónica, como Evernote<sup>14</sup>, que organizan horarios, fechas, documentos, notas, entre otras con el fin de comprimir y simplificar el peso de documentos mejorando la comodidad corporal de las personas. Todo un escritorio organizado, liviano y portátil que mejora las condiciones de portabilidad de documentos.

Pareciera que las nuevas tecnologías digitales conviven perfectamente con todas las dimensiones de la sociedad contemporánea digitalizada, y es que las personas lo han ido adaptando de manera inmediata a diferentes contextos de su vida que son indispensables para su uso diario.

La nueva generación de adolescentes que conforma la sociedad Chilena, quienes nacieron a partir del año 1995, son los que han adquirido de manera natural los nuevos dispositivos tecnológicos. Nacieron en un mundo en el que la tecnología formaba parte del diario vivir de las personas, y así, los nuevos avances que implementa la industria en cuanto a la tecnología, forman parte de un proceso normal y casi natural de adaptación.

En la actualidad el ser humano se enfrenta a una sociedad en la cual los más jóvenes son quienes le enseñan a los adultos en cuanto al uso de las nuevas tecnologías, dando la sensación de que estos jóvenes proviniesen de un «útero digital», el cual se entendería desde la perspectiva que al momento de nacer reconocen y adhieren este lenguaje tecnológico de manera natural, tanto como su lengua materna.

Los jóvenes de dicha generación reconocen un tipo de lenguaje y tienen un modo de representar la realidad por medio de un mundo con una concepción virtual, siendo para ellos una cuestión netamente natural en la cual conciben que la vida no fuera posible sin esta dimensión digital. Los más adultos que se han ido adaptando de manera paulatina a estos avances tecnológicos, utilizan estos dispositivos digitales en el ámbito laboral y personal, introduciéndolos a la nueva realidad que evoca la *Sociedad Actual del Conocimiento* con el progreso tecnológico; percibiéndolo como un medio que facilita diversos aspectos de su vida, generando una incomprensión en cuanto a la fascinación digital por parte de los jóvenes, puesto que al tener que adaptarse al uso de éstas nuevas

---

<sup>14</sup> Evernote: Es una aplicación informática de negocio que permite el *planning* (planificación) de trabajo, donde se pueden guardar diversas informaciones como texto, imágenes, videos y páginas Web.

herramientas tecnológicas, los adultos simplemente no incursionan de manera autodidacta, anulando la noción de formar parte de ésta nueva realidad: el *Paradigma Digital*.

Existe una incongruencia entre cómo perciben los jóvenes las nuevas tecnologías y cómo las perciben las generaciones más adultas. Como se ha mencionado, en la sociedad se ha logrado una convivencia entre estos dispositivos digitales y el diario vivir; tanto como en el trabajo, las relaciones humanas, los amigos y familiares, pero que claramente aún no se formula una unión armónica entre estos ejes que conforman la realidad social globalizada a un aspecto educativo, puesto que se sigue evidenciando una batalla tecnológica entre la educación y los jóvenes.

El aula, como un espacio esencial para la formación educativa, intelectual y cognitiva de los estudiantes, está quedando obsoleta en cuanto a las herramientas que se utilizan para formular una educación acorde con los avances y el crecimiento que evoca la globalización, puesto que es si bien es cierto, antiguamente no existían grandes herramientas tecnológicas que ayudaran al docente a implementar ciertas técnicas para mejorar el aprendizaje. En la actualidad los jóvenes, en especial la *Generación Z*, se vinculan de manera directa al uso de los dispositivos tecnológicos, siendo éstos las herramientas con las que conviven a diario y de las cuales aprenden de manera instantánea, por la rápida información que entregan dichos dispositivos; los cuales no son abordados en su totalidad en el sistema educativo. El docente, los establecimientos y las corporaciones educacionales, deben hacerse cargo de implementar estas herramientas para que el aprendizaje se genere de manera didáctica, a partir de los intereses desarrollados en la Sociedad actual del Conocimiento, la cual se va constituyendo por esta nueva generación. Una generación directamente vinculada a las tecnologías digitales.

No se reconoce una preocupación en comprender el comportamiento de las nuevas generaciones situadas en el contexto chileno, puesto que al ser adolescentes con intereses que nacen a partir del uso de nuevas herramientas tecnológicas, se les subestima en cuanto al conocimiento que adquieren de manera autodidacta al incursionar en sus dispositivos digitales personales, lo cual se cree que se encuentran carentes de conocimiento, entendiéndolas como personas situadas en una vaga intelectualidad y desinformadas de lo que

ocurre en el mundo; negándolas completamente de alguna opinión o manifestación que quieran dar a conocer. Estas se ven reflejadas al momento de querer expresarlas por medio de internet, la plataforma por excelencia que masifica de manera inmediata las problemáticas a las cuales se ven enfrentados estos jóvenes y que comparten a través de las redes sociales. Para expresarse, utilizan las plataformas situadas en la red, como un medio informacional que crea nuevas realidades a partir de sus intereses. La virtualidad, juega un papel importante en el contexto social en el que se encuentran, para conformar realidades a partir del uso de estos dispositivos digitales que los lleva a conectarse al ciberespacio.

Se suele creer que el comportamiento de estos adolescentes es errónea y que necesitan una educación que los centre, manteniendo un tipo de comportamiento y línea de trabajo que se ha utilizado al menos en los dos últimos siglos, referidos a finales del XX y comienzos del XXI, sin embargo nunca se ha cuestionado si realmente los que merecen una reformulación en cuanto a la línea de trabajo son las leyes educacionales en conjunto a las bases curriculares y a la enseñanza que se le entrega a los docentes en formación; proponiendo nuevas estrategias que incorporen los intereses de los adolescentes que van vinculados al crecimiento y desarrollo de este Paradigma Digital.

Esta incongruencia existente entre lo que jóvenes y adultos que perciben a partir de los nuevos avances tecnológicos desde sus propios intereses, establece lo que se ha podido percibir como una falta de comprensión hacia estos adolescentes proclamados como *Generación Z*, quienes en la actualidad conforman una cifra importante en la sociedad Chilena y que son parte fundamental para establecer nuevos estudios en cuanto a su comportamiento e interés, a partir del quehacer docente en el contexto de las Artes Visuales, puesto que este es el único medio de expresión que puede vislumbrarse en la educación formal para comprender desde el aula el comportamiento e interés de esta nueva generación.

Por lo tanto se hace necesario estudiarlos en cuanto a su comportamiento e intereses generados con éstas nuevas herramientas tecnológicas que los engloba, vinculándolos de manera directa a la *Construcción de Realidades Virtuales* a partir de la creación de nuevos códigos de comunicación, entendidos

como *Lenguajes Culturales* que deben ser comprendidos por los docentes del siglo XXI, para que posteriormente se logre establecer un avance que permita el entendimiento de las generaciones próximas, ya que son ellos quienes formarán el futuro de una nueva sociedad, a partir de la enseñanza significativa que se preestablezca en el lugar y momento oportuno, entendido como el aula.

### 3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

«El cambio de nombre que asume el área, esto es, desde Artes Plásticas a Artes Visuales, también refleja un cambio de orientación, extendiendo el rango tradicional de la plástica para incorporar manifestaciones como la instalación, el video, las acciones de arte y los soportes computacionales».

(Errázuriz, 2006)

El desarrollo de esta investigación tiene como eje la problemática comunicacional que existe entre el docente y los jóvenes de hoy en el sentido del ejercicio de la *Docencia* hacia los estudiantes. Esta condición que se presenta dentro de las aulas de clase ha producido que estos dos actores de la Educación tengan formas de pensar y actuar muy distante la una de la otra, sobre todo en lo que concierne a la información y comunicación.

Hoy los jóvenes viven dentro de una *Realidad* que está rodeada por los medios de comunicación masivos, como la televisión e Internet, su forma de vida y desarrollo viene condicionada desde el momento de nacer, transformándose en jóvenes provenientes del «útero digital», debido a que sus padres han crecido rodeados de este crecimiento mundial de globalización. Por ello estos *jóvenes GenZ* poseen ventajas a nivel tecnológico por sobre sus profesores, evidenciando esta distinción en la manera de relacionarse con sus pares a través de las redes sociales como *Facebook*, *WhatsApp*, *Line* o por ejemplo en la búsqueda de información ligadas a Internet, el manejo y conocimiento de *Dispositivos Tecnológicos Digitales*, como los *Smartphone* con sus aplicaciones táctiles, es decir, que se pueden utilizar sin la necesidad de tener teclas, debido a que sólo se manejan con un *Touch*.

Es por eso que nace la interrogante en saber cuán preparados están los profesores para el ejercicio de su *Docencia* en ésta área, cuán actualizados están en materia de TICS y/o *Dispositivos Digitales*, y cuáles de éstas conocen y aplican dentro de la sala de clases para estar a la par con sus estudiantes en relación al contexto con el que viven diariamente. Para los docentes de la

asignatura de Artes Visuales, existen variadas herramientas las cuales pueden utilizar que son a nivel de *Software*, que les permitirían realizar sus metodologías de trabajos en base a los contenidos curriculares de forma más actualizada, pero *¿Están siendo utilizadas y aplicadas dichas herramientas en las actividades planificadas dentro del aula?*

Cada vez que se abordan este tipo de preguntas sobre el ejercicio de la *Docencia* se visualiza una brecha concreta que tiene su raíz en la *Tecnología*. Esta distancia se genera a partir de los cambios que ha experimentado la sociedad Chilena y que se refleja en sus jóvenes; hoy la manera de entablar conversaciones ha cambiado; las personas utilizan sus celulares para enviar un mensaje a quien tiene en frente; los muros de las calles en los cuales plasmaban opiniones de orden político, económico, social y/o cultural se han ido a nuevas plataformas virtuales como el muro de Facebook, en la cual las personas de forma anónima o pública plantean su forma de pensar, exponiendo y difundiendo sus gustos, sus desacuerdos, su manera de vivir, entre otras cosas.

Por su parte el Estado ha generado una infraestructura para poder acercar estos dispositivos tecnológicos y digitales a las aulas, acondicionando éstos espacios donde se genera el aprendizaje para entregar un material óptimo a nivel de *Hardware* y *Software*, para que los docentes las apliquen en sus metodologías disciplinares y en sus pautas de evaluación. Pero esa innovación por parte de los profesores no se logra evidenciar en su totalidad en las actividades que proponen para el traspaso de los contenidos curriculares, ya que si bien existen profesores de Artes Visuales que utilizan presentaciones Power Point para iniciar sus Unidades de trabajo, es la Actividad como tal la que aún sigue apegada a las formas tradicionales de realización, como lo es la mimesis de obra en lápiz y papel; el carboncillo; las utilización de pigmentos varios como temperas, óleos, acrílicos, entre otros.

Este tipo de actividades hoy no va en la misma sintonía que los avances de las nuevas tecnologías digitales; tecnologías que jóvenes de diferentes edades manipulan en la actualidad, utilizando soportes digitales como su propio computador PC o Notebook, sus Smartphone y/o Tablet para trabajar, para guardar información e incluso una acción tan simple como anotar los materiales en la clase de *Artes Visuales* se ha transformado la actividad de capturar una



fotografía -con sus dispositivos celulares- de la pizarra y guardarla. En definitiva el lenguaje, su cultura, su comportamiento y modismo que utilizan los jóvenes hoy, los denominados *Generación Z*, ha evolucionado.

En este nuevo *Paradigma Digital* en el que se desenvuelven los estudiantes es en donde el profesor de Artes Visuales necesita estar actualizado para poder abordar los *Lenguajes Artísticos* que hoy manejan estos jóvenes chilenos, estar en sincronización con la utilización de Software de aplicación para trabajar con los estudiantes, saber qué es lo que motiva a los estudiantes, conocer sus nuevos intereses, estar al tanto de la realidad escolar y del contexto en el que están insertos los jóvenes y el propio sistema escolar en el que conviven. No obstante, se presentan diversas inferencias hacia un cambio en la forma de impartir la Docencia, en cuanto tienen su norte en un punto esencial de resistencia, la cual resguarda relación con la diferencia generacional que se presentan en el sistema educativo del país.

Los profesores de generaciones antecesoras a la Z (X o Y), que están en ejercicio activo de la docencia de la disciplina, no están actualizados, debido a que en su formación como docentes no se les entregaron las competencias necesarias en materia tecnológica, es más, la formación continua que debiese poseer un profesor/a no se evidencia, muy por el contrario se percibe una resistencia al cambio *Metodológico* para impartir la enseñanza, cambio que radica en salir de la posición de generador absoluto de conocimiento, para pasar a ser un aprendiz continuo tanto de sus estudiantes como de su disciplina.

En Artes Visuales la actualización y formación debiesen ser perpetuas, ya que conforme a los avances en materia de lo Visual, cada vez se experimentan nuevos Lenguajes Artísticos, nuevas formas de comunicación artística que van desde su contemplación hasta su ejecución. Cabe señalar que hoy el Arte ha pasado a ser de un nivel expositivo a uno totalmente de difusión gracias a las plataformas web; como las redes sociales, y los contenidos que el Internet facilita para esta propagación.

Ejemplos claros de estos nuevos Lenguajes Artísticos son por ejemplo el Net Art, o también llamado Arte en Red, es aquella que se construye según su disposición en la red, haciendo partícipes no sólo a una persona sino que permite generar la *Creación Colectiva*, aquella que posibilita la *Democratización*

*del Arte* que es en donde todas las personas pueden difundir y/o trabajar en base a experiencias artísticas abierta para todos y todas. Los museos y galerías de Arte ya no sólo se pueden ver de forma tangible; también se pueden acercar exposiciones mediante plataformas digitales que permiten la cercanía a lugares en donde el acceso a este tipo de experiencias no se da de manera fácil, por ejemplo llevar el Museo de Bellas Artes de Santiago a jóvenes que viven en otras Regiones, lugares lejanos de Chile o de difícil acceso en el país.

Por ello es que esta investigación reflexiona sobre la necesidad e importancia de la formación inicial y continua de los profesores de Artes Visuales, que les permitan generar entre sus pares un conocimiento de la *Cibercultura* en la cual se vive hoy y que logra establecer un diálogo a fin con los jóvenes de la *Generación Z*; que la comunicación y sintonía en base a los nuevos requerimientos del *Paradigma Digital* sean experimentadas desde la formación del profesor para que este pueda impartir la *Docencia* con seguridad en sus competencias y plasmarlas en la metodología que hoy se necesita, aquella que desemboca en el conocimiento y utilización de los nuevos *Dispositivos Tecnológicos Digitales*, los cuales son los que pertenecen a la Realidad Actual de los Jóvenes Chilenos.

### 3.1. Pregunta de investigación:

¿Cuáles son los diálogos de enseñanza que deben abordar los docentes de Artes Visuales a partir de los nuevos lenguajes digitales que conforman la actual realidad de los jóvenes de la *Generación Z* en Chile?

## 4. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

### 4.1. Objetivo General:

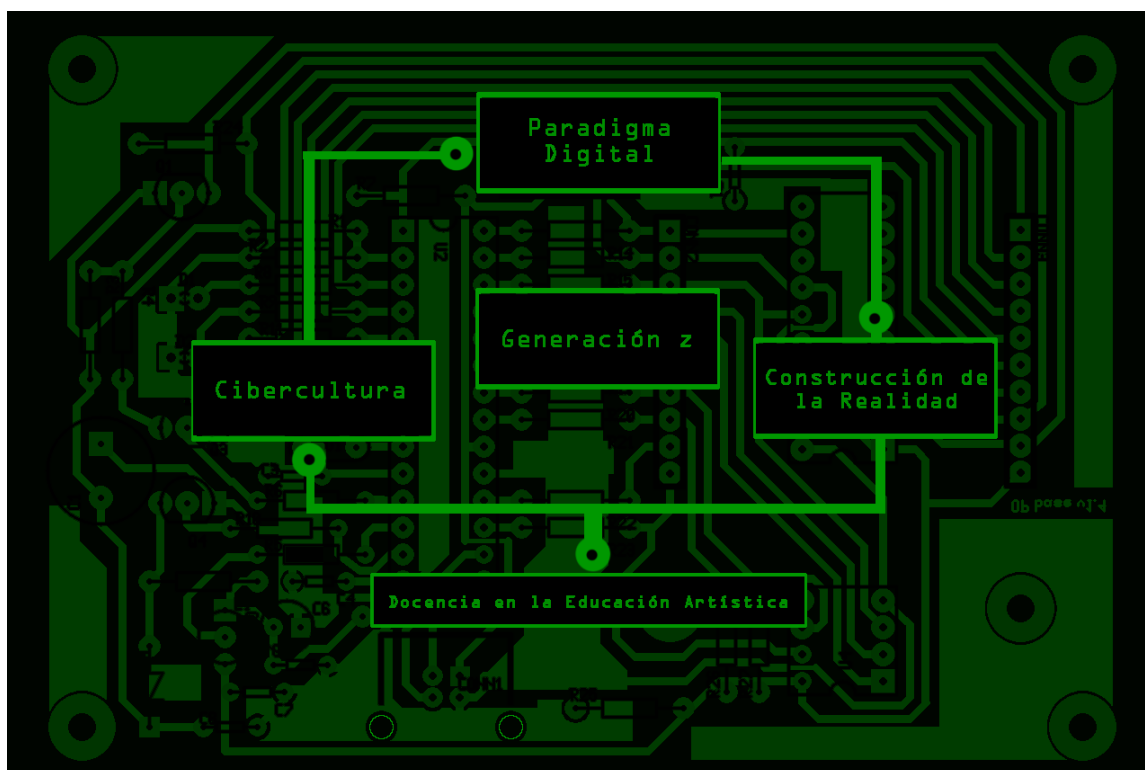
Conocer y comprender los diálogos de enseñanza que deben abordar los docentes de las Artes Visuales a partir de los nuevos lenguajes digitales que conforman la actual realidad de los jóvenes de la *Generación Z* en Chile.

### 4.2. Objetivos Específicos:

- a) Describir la sociedad actual del conocimiento, tomando de referencia el avance histórico y los procesos de transformación social y cultural a nivel global.
- b) Comprender la realidad chilena a través de la transformación del discurso social de los jóvenes chilenos entre los años 50 y el siglo XXI, bajo la perspectiva de las tendencias digitales como un modo de representación de la realidad.
- c) Conocer a la *Generación Z* por medio de los cambios sociales y culturales que influenciaron a los jóvenes e iniciaron un nuevo movimiento identitario a finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI.
- d) Comprender la *Cibercultura* como un modo de representar la realidad, a partir del imaginario virtual que entregan las tecnologías digitales a las nuevas generaciones, permitiendo la capacidad creadora en las Artes.
- e) Conocer los nuevos *Lenguajes Culturales y Artísticos*, con el propósito de apreciar cómo el paradigma digital se relaciona con el área de las artes visuales, entre en periodo que comprende finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI, en la Sociedad Actual del Conocimiento.
- f) Reflexionar sobre *la formación docente y el ejercicio docente en el Sistema Educativo*, según las exigencias educativas que genera el nuevo Paradigma Digital.

## 5. PERSPECTIVAS TEÓRICAS

El siguiente tema, abordará las perspectivas fundamentales que guían el estudio de investigación, a partir de fuentes teóricas que permitieron legitimar las diversas variantes que surgieron en el proceso investigativo sobre un aspecto importante de la sociedad Chilena en cuanto a los diálogos establecidos por los jóvenes, entendidos como Generación Z, interiorizados en el nuevo *Paradigma Digital*, el cual establece la nueva configuración cultural, entendida como la *Cibercultura*, para determinar un nuevo modo de la *Representación de la Realidad*. Confluyen en un común denominador en relación al *Rol del Docente* y de su actual desempeño e interacción con los jóvenes que conforman la *Generación Z*, además se abordan las temáticas que posee la disciplina de las *Artes Visuales* como un factor de medio para lograr el engranaje entre la enseñanza otorgada por los/as profesores/as del Paradigma Digital.



## 5.1. Desde la Perspectiva Teórica del Paradigma Digital:

La sociedad se encuentra en constantes transformaciones debido a los diversos adelantos que se generan en el área de la tecnología y las ciencias, donde el contexto social, cultural, político y económico, son alterados debido a estos cambios de progresos que la humanidad ha considerado apropiadas para responder a sus necesidades y bienestar. De acuerdo a estos innovadores planteamientos se produce un nuevo paradigma en la sociedad, el término paradigma en general se le considera al concepto que el propio humano ha preestablecido a las cosas que lo rodean, es decir, la construcción de sus valores, superposiciones y las previas experiencias que la humanidad considera tradicionalmente aceptadas.

Etimológicamente, paradigma proviene del griego *Paradeigma*, que se divide en *Para*-(junto) que se asocia con estar en primera posición, y en *Deigma*-(Modelo) que tiene relación con el mostrar, por lo tanto se le denomina a los elementos que siguen algún diseño o modelo establecido por la humanidad.

Por lo tanto, cuando se produce un nuevo paradigma, nace un nuevo cambio en el mundo tecnológico y científico, donde las palabras y unidades cambian a la percepción del hombre. Este cambio no es un proceso lineal, sino es un proceso repetitivo y multi-dimensional, lo que quiere decir que los estímulos que se producen en la sociedad son diferentes y a veces contradictorios, lo que provoca quiebres y nuevas apreciaciones sociales.

Desde la perspectiva social actual del siglo XXI, se aborda el término de *Paradigma Digital* de acuerdo a los adelantos que se han producido en la nueva era de las redes digitales, donde diversos autores han empleado en sus postulados estudios e investigaciones al respecto de las diversas perspectivas de este nuevo progreso de la sociedad actual, que ha otorgado que la humanidad se transforme y se adapte a estas nuevas posibilidades de adelantos sociales.

En el presente problema de investigación se abordarán los postulados de Manuel Castells<sup>15</sup>, quien ha realizado diversos textos relevantes que han otorgado una reflexión sobre el nuevo paradigma postmoderno y/o digital de la sociedad actual del conocimiento. En esta oportunidad es de trabajar con los textos de *La era de la Información; Economía, Sociedad y Cultura* con el volumen I: *La sociedad Red* (1996) y el volumen II: *El poder de la identidad* (1997); que permitirá comprender a la sociedad que está prosperando en el mundo en la actualidad, estipulando los diferentes acontecimientos que dieron origen a la identidad ciudadana y las transformaciones de la sociedad.

La relevancia de este postulado radica en su aporte a la información para conocer la nueva forma de sociedad de red, que corresponde a una con características de globalización económica, con organización que contribuye a las redes sociales y de información. Que posee flexibilidad y accesibilidad hacia los conocimientos, en una cultura virtual real que se relaciona mediante medios de comunicación y que a su vez que se encuentra interconectada.

Estos adelantos que se han producido en la nueva era de las redes digitales, no tan solo es posible apreciarlos en las transformaciones sociales, sino que también existen postulados donde diversos investigadores abordan las nuevas formas de observar y entender el mundo actual desde las *Artes Visuales*, en donde los lenguajes culturales y artísticos generan nuevas posibilidades de expresión, los cuales son uno de los factores que caracterizan al *Paradigma Digital*.

Este Paradigma, posee en su estructura Lenguajes que nacen conforme se ha desarrollado el contexto socio cultural, en donde teóricos como Humberto Eco, experto en el estudio en Semiótica de la cultura, establece la relación entre el significado, el significante y las maneras de interpretar el mundo simbólico de la cotidianidad, donde a su vez evoca concepto de interpretación como el Habla, la Lengua y el Idioma de una localidad determinada, aludiendo a un sentido de pertenencia que toman las personas que habitan en un tiempo y espacio determinado.

---

<sup>15</sup> Manuel Castells: profesor de investigación de Sociología del Consejo Superior de Investigaciones Científicas en Barcelona, además de miembro de la Academia Europea y del Alto Comité de Expertos sobre la Sociedad de la información nombrado por la Comisión Europea.

Debido a la construcción de lenguajes innovadores mediante la utilización y la integración de las tecnologías se permitió que la humanidad generara vínculos a distancia entre dos o más usuarios por medios de máquinas tecnológicas que permiten transformar de manera significativa los tipos de comunicación digital, en donde los cuales la eficacia de la velocidad de conexión y de intercambio de datos establece nuevas formas de representación.

Dentro de estos tópicos es que las *Artes Visuales* utiliza hoy recursos como Internet para constituir una nueva forma, un nuevo medio de comunicación social, de masas en la cual la creatividad cobra ribetes importantes para establecer los nuevos *Lenguajes Artísticos y Culturales*.

Estos *Lenguajes Artísticos* no son fáciles de abordar, puesto que dentro de la *Sociedad Actual del Conocimiento*, estos cumplen funciones que definen identidades socioculturales a cada persona, transformándose en un recurso que facilita y minimiza los tiempos que se utilizan para poder relacionarse y comunicarse con el otro. Además de generar los nuevos recursos en el área de las Artes Visuales, otorgando nuevos códigos de aplicación y creación.

## 5.2. Desde la Perspectiva teórica del estudio de la Construcción de Realidad:

El comprender cómo se construye la Realidad permite entender ciertos parámetros de representaciones de la sociedad en relación a su estructura histórica, política, económica, cultural y especialmente en lo social, las cuales condicionan e imponen modos de pensar, adoptando hábitos y costumbres que son vivenciadas de maneras distintas dependiendo del contexto y época en que se habite.

Existen diversas realidades que conforman a una sociedad, establecen diálogos entre las manifestaciones en el aquí y ahora (lo objetual) con la subjetividad de las emociones, que permiten entender ciertas percepciones de cómo es la Realidad. En este sentido es preciso destacar tipos de realidades que se

acomodan a este diálogo entre estas dos perspectivas, como la Realidad Fenomenológica; la Realidad General y la Realidad Virtual, en donde la virtualidad cobra sentido en la medida en que desplaza ciertas percepciones sensoriales y espaciales, atrayendo a la ilusión de una realidad ficticia como la *Matrix*, la cual transporta a un mundo donde se desdibuja la línea de lo real con la ilusión, haciendo referencia a un mundo caótico absorbido por los estímulos del internet hacia un conocimiento digital.

Existen diversos autores que abordan las problemáticas de la Construcción de la Realidad. Para entender los mecanismos de construcción establecidos en Chile, es necesario decretar ejes teóricos que funden el estudio de la investigación instaurada.

Por un lado Peter Berger y Thomas Luckmann (2003), establecen que la Realidad se construye de manera social, donde el ser humano interactúa socialmente en cuanto a sus experiencias y relaciones colectivas. A partir de esto se establecen modos de entender la Realidad por medio de la cotidianidad, la institucionalización, la intersubjetividad y la relación individuo-colectivo. En este último caso toda actividad humana está correlacionada a las interacciones colectivas que se establecen en una sociedad, las cuales determinan las costumbres y cualidades culturales de dicha sociedad.

El sujeto como tal, es un ser social que se desarrolla a partir de relaciones intersubjetivas las cuales se establecen en interacciones socio-culturales y psicológicas, utilizando recursos cotidianos para interpretar elementos de la vida social y cultural. Estos recursos son conocidos como esquemas tipificadores, los cuales instauran modos de reconocer y establecer ciertas características hacia una persona.

Existen ciertas necesidades que el ser humano como individuo implanta en cuanto a sus relaciones sociales, éstas han ido evolucionando a partir de la confrontación de nuevos paradigmas que apelan a un tiempo digital. Estas interacciones colectivas han sido desplazadas por la Interactividad, aquella que se destaca por su manera inédita en la cual los usuarios pueden comunicarse con el medio y/o con otros usuarios sin un contacto de manera tangible, entendiendo usuario como persona que usa habitualmente un tipo de servicio en este caso las plataformas digitales. En otras palabras, se desplaza toda intersubjetividad “cara a cara” por una relación virtual a partir de la utilización



del Internet como nueva realidad del Paradigma digital, desplazando toda barrera espacial y temporal.

Otro eje fundamental que guía esta perspectiva teórica en un contexto chileno es el estudio realizado por Miguel Arias en 2011: *Radiografía del Chile Digital 2.0*, la cual aborda problemáticas emergentes en la sociedad chilena en cuanto a la digitalización social.

El mundo digital cada día está más conectado e integrado a la realidad cotidiana en una interacción múltiple y recíproca con la realidad virtual. Este nuevo escenario establece ciertas características de entender la nueva realidad social.

*“La digitalización de lo humano requiere de nuevas habilidades académicas y sociales y un aprendizaje de nuevos códigos e idiomas, que nos permitan aprovechar sus potencialidades de manera efectiva, responsable y segura”* (Arias, 2011, p. 3). En este sentido Chile ha implementado variados cambios en su estructura social, la cual establece ciertos modos de entender la realidad en la cual se vive. Hoy en día, en un contexto de globalización digital, Chile establece ciertos parámetros de interpretación de su realidad a partir de una nueva faceta 2.0. Innovaciones que parten en la búsqueda de nuevas soluciones y herramientas para cambiar las necesidades básicas y emergentes surgidas en el medio social.

Según Bernete (2010), doctor y profesor titular de Teoría y Sociología de la Comunicación, las redes sociales han existido siempre desde que hay sociedad como medio de relacionarse. Sin embargo desde que *existe World Wide Web* (WWW), este término tiene un uso frecuente a la expresión de redes sociales para identificar estructuras sociales de todo tipo instauradas en una era digital (aludiendo al tiempo cronológico), por ejemplo las plataformas digitales que establecen relaciones interactivas de comunicación como Facebook y/o WhatsApp en torno a cualquier afinidad de gusto, interés que crean nuevos vínculos con el otro.

En sí el término de redes sociales, surge a partir de un fenómeno tecnológico y social, el cual se define como formas de interacción social, como un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones en contextos de complejidad. Un sistema abierto y en construcción permanente que involucra a conjuntos que

se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos. En este sentido, las redes sociales constituyen un sistema de interacción abierto al mundo, donde se puede participar de manera dinámica teniendo acceso a diferentes fuentes de información de forma rápida, la cual establece ciertos modos de representación, ligados en especial a un conjunto de individuos denominados *Generación Z*, jóvenes nacidos en un útero digital que establecen ciertas necesidades sociales a un orden digital.

Estas estructuras establecen nuevos modismos para nombrar lo que actualmente se hace, la nueva transformación de la realidad social, establece parámetros de configuración que interpretan la realidad cotidiana a las necesidades sociales de una Realidad 2.0. Tal modismo hace referencia hacia ciertas características de los diálogos y comunicación como los lenguajes artísticos y culturales, generando nuevos estados de organización cultural denominado *Cibercultura*.

Dentro de esta perspectiva, se fundan ciertas necesidades de establecer estudios que aborden el impacto de las tecnologías digitales en Chile, en cuanto a los modos de implantar nuevos discursos sociales que potencia la creación de nuevas realidades. A partir de esta mirada, la construcción social de la Realidad chilena otorga ciertos modos de visualizar una sociedad en vías de la digitalización en cuanto a los recursos tecnológicos como modos de instaurar procesos de interacción entre los jóvenes.

### **5.3. Desde la Perspectiva teórica del estudio de la Generación Z:**

La concepción de Generación desde una perspectiva genealógica describe un seguimiento de la ascendencia o la descendencia de un individuo o grupo familiar, en el que se suele considerar a un sujeto de referencia el cual formará parte de la primera generación, siguiéndole sus sucesores que conformarían la segunda generación, y así sucesivamente.

En la sociología se comprende Generación como a un grupo de individuos que en una época determinada a partir de hitos demográficos y culturales, adoptan un tipo de comportamiento, gustos similares, y maneras de percibir la realidad generando un tipo de discurso y estilo de vida en común. Según Ángel Aguirre Baztán y Marisol Rodríguez Gutiérrez “Cada generación está formada por una serie de sujetos que comparten unas condiciones sociales similares. Estas condiciones van a ir variando, destacándose cada vez determinados acontecimientos históricos – políticos y sociales que van a marcar el desarrollo de estos individuos” (Aguirre & Rodríguez, 1997, p. 55).

Estos sujetos que conforman parte de la diversidad generacional que se han presentado a mediados del siglo XX y a principios del siglo XXI, tales como: la *Generación Baby Boomers*<sup>16</sup>, la *Generación X*<sup>17</sup> y la *Generación Y*<sup>18</sup>, fueron jóvenes que frente a su contexto histórico y cambios en la economía, comenzaron a manifestar nuevas adaptaciones en sus comportamientos que los van diferenciando de los jóvenes antecesores.

Conocer los múltiples cambios de las generaciones a través de la historia nos orienta a comprender a la sociedad actual, debido a que en la Actual Sociedad del Conocimiento en Chile se encuentran conviviendo las diferentes generaciones en diversos ámbitos de relaciones interpersonales y laborales, así mismo, se logra conocer la nueva forma de pensar y actuar de los jóvenes de la *Generación Z*, quienes nacieron entre el año 1995 y 2005. Esta convivencia entre las diversas generaciones suelen crear conflictos por la falta de comprensión entre ellas, en el cual los adultos esperan advertir en los más jóvenes, múltiples patrones que hagan alusión a cómo se comportaban ellos en su juventud, generando disputas entre conductas, valores y prioridades.

---

<sup>16</sup> Generación Baby Boomers: Se les denomina a los jóvenes nacidos entre los años 1942 y 1960. El término se debe al auge significativo de la natalidad en periodos de postguerra, lo que provocó el incremento de las familias, especialmente de aquellos soldados que volvieron de la Segunda Guerra Mundial.

<sup>17</sup> Generación X: Son los jóvenes nacidos en los años 1966 al 1976. El término es asociado a la novela *Generation X: Tales For An Accelerated Culture* (1991), escrita por Coupland., donde la letra X es asociado a los jóvenes de una generación que no tiene una identidad específica en la sociedad; influenciado en los movimientos Beat de los años 40' y la estructuración de los roles familiares tradicionales.

<sup>18</sup> Generación Y: Son jóvenes nacidos entre los años 1980 y 1990. Es una generación influenciada por el postmodernismo y por la realidad individual y social. Su origen se deriva en la continuidad de la generación anterior y son conocidos como los «No estoy ni ahí», retando y desafiando lo establecido tras las influencias de las generaciones pasadas como el divorcio de los padres y el deseo de independencia personal.

Según Alejandro Mascó (2014), la falta de comprensión de las nuevas generaciones está impidiendo que la sociedad pueda producir grandes cambios tanto laborales como en la vida de los seres humanos, la falta de aceptación de que al igual que los objetos tecnológicos, la economía y la globalización ha ido evolucionando, el comportamiento de los seres humanos progresa a la par con el nuevo paradigma tecnológico.

*[...] Abrimos un poco la cabeza para pensar qué sucede con esta nueva generación que ha generado un cambio no solo desde ellos, ha generado un cambio en nosotros...Tenemos que buscar cuales son los puntos de encuentro para conjuntamente en un mundo que ha cambiado, evolucionar todos. (Mascó, 2014. Conferencia: II Jornada medicina preventiva para empresas.)*

Al igual como la globalización entrega nuevas herramientas a la sociedad para mejorar el estilo de vida y la convivencia entre seres humanos, las personas deben asumir los nuevos cambios en los jóvenes, sus nuevos métodos de estudio y nuevas formas de percibir la *Realidad*, y utilizarlas como una nueva herramienta de progreso.

Los jóvenes de la *Generación Z*, nacidos desde un “útero digital”, son quienes mejor manejan los dispositivos digitales buscando estar *híper-conectados* con su entorno, comparten un tipo de lenguaje y Realidad Virtual, como menciona Sandra Di Lucca:

*Son los Z chicos que crecen en vertiginosos tiempos de cambio. Cambio que se manifiesta en la metodología que utilizan y consideran adecuada para adquirir e incorporar conocimientos. Podríamos decir que se trata de una generación signada por integradores digitales, pues la edad a la que iniciaron su contacto con la tecnología es la que determina cómo será su dinámica de captación de conocimientos (Di Lucca, s/f, p. 24)*

A diferencia de las generaciones antecesoras, los jóvenes de la *Generación Z* nacen desde lo digital, desde el cambio y la diversidad, son jóvenes que han ido adoptando nuevas formas de protesta, nuevos modismos en el lenguaje chileno y han cambiado el modo de representar su estética corporal; reconocen las diferencias en las personas a nivel mundial; aceptan otras visiones, opiniones y también otras culturas; estos jóvenes apoyan, creen y se adaptan fácilmente a

los cambios; ellos construyen la sociedad actual del conocimiento y formaran parte del futuro en Chile.

#### 5.4. Desde la Perspectiva teórica del estudio de la Cibercultura:

El estado de la *Cibercultura*, refiere a la configuración de diversos factores tecnológicos que se manifiestan en una cultura determinada o en varias a la misma vez; a partir de la incorporación que sugieren los nuevos avances tecnológicos.

Desde una perspectiva social, se aborda el término *Cibercultura* bajo la práctica común que tienen las personas, al enfrentarse de manera directa a situaciones que se manifiestan en el avance tecnológico-digital del siglo XXI. Autores como Alejandro Piscitelli y Pierre Lévy, recorren nuevos caminos del conocimiento y plantean desde puntos diferentes el comportamiento social del ser humano con la llegada del *Paradigma Digital*. De allí la importancia de comprender la conformación del término *Cibercultura* en la Sociedad actual del Conocimiento, como una nueva e híbrida definición social, adaptada a la digitalización del quehacer humano.

Según Alejandro Piscitelli en su texto *Cibercultura: En la Era de las máquinas inteligentes* del año 2002, entiende la *Cibercultura* como la transmutación ejercida bajo el dominio intelectual-tecnológico que converge en las culturas influenciadas a partir el *Paradigma Digital*, según antecedentes históricos que enmarcaron a la sociedad a finales del siglo XX; bajo efectos que tratan de sintetizar las realidades, según la tecnología computarizada. En este sentido el autor manifiesta esta idea citando a Stone (1991):

*[...] los participantes de estas comunidades virtuales han aprendido a delegar su actividad a representantes corporales que existen en un espacio imaginario junto a los representantes de otros individuos. Se han acostumbrado al ensoñamiento lúcido despiertos –constelación de*

*actividades como la lectura, pero activa e interactiva, una práctica social participativa en la cual las acciones del lector, tienen consecuencias en el mundo del sueño o del libro. (Piscitelli. 2002, p. 215).*

Existen ciertas necesidades por parte del ser humano que se concretan con el uso de las tecnologías; productos que organizan la simbiosis entre hombre y máquina, generando un nuevo estado de organización cultural, en el cual se crean espacios sociales donde se evidencia el legado tanto de la biología -ser humano- como el de la tecnología -la máquina inteligente-, que repercuten en la conformación de una nueva cultura: la *Cibercultura*.

Dentro de este marco, se sitúa la necesidad de implementar un estudio que aborde el impacto que se produce con la llegada de las tecnologías a los aspectos cotidianos del ser humano. El hábito necesario que establecen las nuevas comunidades informáticas al utilizar los nuevos medios tecnológicos, que representan una comunicación inmediata en todos los sectores de la superficie terrestre. En este sentido Pierre Lévy expone:

*[...] la Cibercultura es el conjunto de técnicas, de maneras de hacer, de maneras de ser, de valores, de representaciones que están relacionadas con la extensión del ciberespacio y, muy probablemente, el ciberespacio continuará extendiéndose. Todos los ordenadores del planeta estarán interconectados y cada vez más personas, más grupos y más instituciones participarán en la comunicación que tiene lugar en este espacio. Así que, cuando hablamos de Cibercultura, nos referimos a una cultura en el sentido antropológico. Mi hipótesis principal es que, lejos de ser una subcultura de los fanáticos de la Red, la Cibercultura expresa una mutación importante de la esencia misma de la cultura. (Lévy. 1997, p. 1)*

Es por esto que la noción de la *Cibercultura*, parte desde una necesidad de crear nuevos vínculos informáticos con las demás culturas, sobre todo con las nuevas generaciones que abarcan la orbe de este *Paradigma Digital*, que son construidas a partir de nuevos códigos comunicacionales expresados en los *Lenguajes culturales* y *Lenguajes Visuales*, siendo ésta generación la que a partir de una nueva forma de creación comunicacional, aporta a una hibridación en los conocimientos actuales, diálogos y tradiciones que se intercambian con la reciente estrategia informática para la comunicación, la cual es permitida a través de la evolución digital que acoge el siglo XXI, cambiando así la

significación y noción que se tiene el día de hoy sobre la adaptación de los valores; en cuanto a al desarrollo de los dispositivos digitales, que estructuran nuevas realidades para el ser humano y que se pueden vincular a la creación de nuevas expresiones que entrega el marco de las Artes, tanto visuales, como musicales, conformando la entendida hibridación cultural de la *Cibercultura*.

### 5.5. Desde la perspectiva teórica de la Docencia:

La dirección a la cual apunta la palabra docencia, se orienta principalmente a relación con el rol docente en cuanto a su desempeño en el proceso de enseñanza, y su actualización dentro del *Paradigma Digital*, añadiendo la conexión que se produce entre éstos y la nueva *Generación Z* perteneciente a la *Cibercultura* que encierra el siglo XXI.

*La tecnología, en especial la tecnología digital, está progresando a tal ritmo que la mayoría de las personas no alcanzan a comprenderla. Asimismo, está contribuyendo a abrir lo que algunos expertos consideran la mayor brecha generacional desde el rock and roll. Los que tenemos más de treinta años nacimos antes de que comenzara realmente la revolución digital [...] (Robinson, 2009. p. 36).*

La tecnología digital ha invadido no sólo la publicidad y los medios de diseño, sino que además dicha tecnología viene ya incorporada en el ADN<sup>19</sup> de la *Generación Z* la cual pertenece a los jóvenes que hoy están insertos en los sistemas educativos, y a los cuales se les debe la enseñanza que se está impartiendo por los actuales docentes, según el *Currículum Nacional*<sup>20</sup>.

<sup>19</sup> ADN: sigla correspondiente al Ácido Desoxirribonucleico, el cual es una macromolécula que codifica los genes de las células, bacterias y algunos virus. Esta información genética del ADN se usa para fabricar las proteínas necesarias para el desarrollo y funcionamiento del organismo y es el principal constituyente del material genético de todos los seres vivos.

<sup>20</sup> Currículum Nacional: es aquel sistema perteneciente al Estado de Chile que asegura un sistema educativo equitativo y de calidad que contribuya a la formación integral y permanente de las personas y al desarrollo del país, mediante la formulación e implementación de políticas,

Siendo ésta el eje central de incógnita, se cree pertinente abordar el rol docente como parte de la educación de estos estudiantes, en dos componentes esenciales tales como, el propio desarrollo y función docente, y las ventajas que se visualizan para poder potenciar el uso de las tecnologías digitales en el área de las Artes Visuales, herramienta que favorece a la educación artística dentro de la era digital.

Además dentro de esta perspectiva teórica se abordan dos modelos de enseñanza (conductismo y constructivismo) para poder comprender aquellas fortalezas y debilidades que caracterizan la educación chilena y que hoy, se ven obligados gracias a la globalización a desarrollar cambios significativos que vayan en beneficio de los jóvenes que constituyen los establecimientos de educación formal, y no formal.

Desde estos mismos cuestionamientos, es que además se otorga un guiño a la concepción que se posee de las palabras Inteligencia y Talento, su utilización en ocasiones errónea, y de cómo estas atribuyen, una clasificación –voluntaria o no formulada por los agentes que son parte de la formación educacional de los jóvenes- que afecta de forma directa en la autoestima de los estudiantes y que marca las elecciones futuras de formación de los mismos, haciéndolos escoger entre aquellas cosas que los motivan y los incentivan a realizar versus, aquello que la sociedad arma como carreras de prestigio acorde a los jóvenes inteligentes y que además la concepción que se tiene de la carrera docente, en especial del área de la educación artística.

Para este punto en la reflexión es que el investigador Howard Gardner (2003), aporta desde sus estudios un fundamento que refuerza la idea de las denominadas inteligencias múltiples, haciendo un quiebre que nivela la inteligencia atribuida a las materias duras como las ciencias especializadas, al mismo nivel de aquellas personas que desarrollan con gran maestría el campo de las Artes; además dicha teoría ha tomado fuerza dentro del nuevo *Paradigma Digital*, puesto que expande las conjeturas tradicionales del saber, hacia una nueva forma de adquirir conocimientos y que dentro del siglo que transcurre cada día posee mayores adeptos.

---

normas y regulación sectorial. La Misión del Ministerio de Educación está contenida en Ley N° 18.956, en donde se establecen todas las funciones a realizar.



Para abordar desde una mirada más refrescante, las direcciones de ésta querida docencia, es que la profesora española María Acaso (2009), refuerza la idea de hacer pequeños cambios que contribuyan de manera procesual a un modelo educacional, que incorpore dentro de sí, las reales necesidades que el ámbito educativo requiere hoy. Tanto desde el punto de vista de formación docente, y su necesidad de actualización en aquello que se relaciona con los nuevos dispositivos tecnológicos digitales, como también dentro de este punto, poder otorgar de mejor forma la enseñanza a los jóvenes estudiantes que conforman la *Generación Z*, haciendo posible una conexión real.

*“Esa idea de algunos profesores de que, una vez que prepara una unidad didáctica, sirve para siempre no tiene sentido (...) si de verdad queremos estar en consonancia con los tiempos que corren, cada lección utilizará una mezcla de información que está en los medios hoy, ahora” (Acaso, 2009. p. 213).*

Con los antecedentes teóricos explorados es que se propone la disciplina de las Artes Visuales como aquella poseedora de las herramientas necesarias para encontrar los caminos que ayuden al *feedback*<sup>21</sup> que se necesita dentro del *Paradigma Digital* para poder impartir la docencia en sintonía con los lenguajes utilizados por los jóvenes de la *Generación Z*.

En el sentido pedagógico, se sugieren cambios relevantes para el ejercicio de la docencia, dentro de los siguientes ámbitos: perfil docente, es decir cuáles son las características que se requieren hoy para los profesores/as que ejercen la docencia, y aquellos que están en los procesos de formación. También se sugieren cambios dentro del Marco Curricular para fomentar la utilización de herramientas digitales, que aproximen las brechas tecnológicas existentes entre docentes y jóvenes.

Con esta bajada, se busca la realización de cambios en el modelo de enseñanza actual, con bases fundadas en la introducción de la tecnología digital, ya que esta forma parte del contexto, de la realidad de los jóvenes chilenos que forman el sistema educativo.

---

<sup>21</sup> Feedback: Proviene del inglés *feedback*, compuesto por *to feed* ‘alimentar’ y *back* ‘atrás’ y considera la capacidad de un emisor para recoger reacciones de los receptores y modificar su mensaje, de acuerdo con lo recogido.

## 6. MARCO METODOLÓGICO

El enfoque paradigmático presente en ésta investigación es de *tipo cualitativo* y como tal, utiliza la recolección de datos o de información para poder comprender, reflexionar y percibir un tipo de realidad, ya sea de carácter social y/o cultural, que da lugar a la recolección de conocimientos válidos con suficiente potencia explicativa acorde con el objetivo planteado. Por lo tanto pretende dar un sentido de profundidad y detalle a los aspectos que conforman dichas percepciones de la investigación.

Esta investigación cualitativa apunta a la clarificación de un diseño documental, donde todo proceso se basa en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de los datos, los cuales nos permiten entender ciertos modos de representación de la realidad a partir de la obtención de datos secuenciales obtenidos y registrados por otros autores en fuentes documentales (impresas, audiovisuales o electrónicas).

*Dentro del enfoque cualitativo existe una variedad de concepciones o marcos de interpretación, como ya se comentó, pero en todos ellos hay un común denominador que podríamos situar en el concepto de **patrón cultural**<sup>22</sup> (Colby, 1996), que parte de la premisa de que toda cultura o sistema social tiene un modo único para entender situaciones y eventos. (Hernández Sampieri, 2010, p. 10).*

Estas concepciones teóricas permiten fundamentar el significado de un patrón cultural como los lenguajes culturales o artísticos, partiendo por la construcción y la comprensión de discursos ligados a un tipo de realidad, que a su vez están creados por los jóvenes de la *Generación Z*, enraizados en una cultura digital.

Según Arias, el marco metodológico es el “conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas” (Arias, 2006, p. 16). Para ello es necesario precisar ciertos procedimientos empleados en esta investigación, partiendo por su enfoque *interpretativo-descriptivo* ya que se encierra en precisamente, dar sentido y significaciones a las percepciones

---

<sup>22</sup> Patrón cultural: “común denominador de los marcos de interpretación cualitativos, que parte de la premisa de que toda cultura o sistema social tiene un modo único para entender situaciones y eventos”. (Sampieri, 2010, p. 10).

de la denominada *Generación Z* en cuanto a sus diálogos con la sociedad en relación a la era digital. Permitiendo responder ampliamente a la pregunta de investigación:

*¿Cuáles son los diálogos de enseñanza que deben abordar los docentes de Artes Visuales a partir de los nuevos lenguajes digitales que conforma la actual realidad de los jóvenes de la Generación Z en Chile?*

Este enfoque de investigación permite además de dar respuesta a la interrogante de investigación, encontrar el sentido al objetivo general, el cual enfatiza el conocer y comprender los diálogos de enseñanza que deben abordar los docentes de las Artes Visuales a partir de los nuevos lenguajes digitales que conforma la actual realidad de los jóvenes de la *Generación Z* en Chile.

Con ello el objetivo se enfoca en poder contribuir a dicho diálogo educativo dentro de esta realidad digital que hoy les rodea, además ayuda a saber cuáles son las percepciones que se tienen de dicho grupo de jóvenes, y la realidad en la que se ven envueltos los docentes del siglo XXI a la hora de poder interactuar con dicha generación.

Dentro de este tema, se hace referencia especialmente en conocer las percepciones y reflexiones que se logren establecer dentro de este tema investigativo; el cual, de alguna manera se construye en la realidad contextual, es decir, en los escenarios investigativos, por ello se sostiene que la mejor vía de conocer dichas percepciones es a través de un *carácter holístico*<sup>23</sup>. De tal manera que el problema de investigación sea abordado de múltiples perspectivas que permiten la reflexión sistemática del discurso de los adolescentes de la *Generación Z* en cuanto a la mediatización digital en relación al rol de los docentes de artes visuales, brindando posibilidades de establecer relaciones dentro del contexto natural y de su desarrollo procesual, lo que significa que de alguna manera evalúa la realidad sin ningún tipo de adorno o manipulación.

El tipo de estudio debe considerar ciertos métodos que respondan a la naturaleza de la investigación, organizándose a través de un proceso riguroso y de manera lógica que permite la adquisición de conocimientos, relacionados a

---

<sup>23</sup> Carácter holístico: Perteneciente o relativo al holismo. Holismo (del griego ὅλος [yólos]: todo, por entero, totalidad. Doctrina que propugna la concepción de cada realidad como un todo distinto de la suma de las partes que lo componen.

las fuentes y técnicas de recolección de datos e información. Es este caso, esta investigación de características cualitativas, se inclina hacia un método *inductivo*, lo que hace que la presente, posea una dirección que va desde lo general a lo particular, en este caso, dichas exploraciones se han ido construyendo en base a literatura y casos de experiencias particulares que van desde lectura sobre la sociedad de conocimiento en ámbito general hasta el propio rol docente tanto pedagógicamente como en la disciplina de las Artes Visuales, dentro del contexto digital y de globalización que caracterizan la realidad del siglo XXI en Chile.

Cada investigación se construye bajo métodos diferentes en función al tipo de investigación, en este caso una investigación de tipo cualitativa y donde el objeto de estudios es la *Generación Z*, es posible clasificar dos métodos investigativos: *Exploratorio* y *Descriptivo*. Directrices que permiten entender de mejor manera las características de los jóvenes que se identifican con la *Generación Z*, considerando sus gustos y experiencias como parte del proceso de investigación.

La *Investigación Exploratoria* es aquella que se confecciona sobre un tema u objeto poco conocido o estudiado en base a la observación y registro de datos. En Chile no existen estudios sobre la construcción de la realidad social que permite ligar discursos juveniles con las nueva tendencias digitales, en este caso el estudio sobre los jóvenes chilenos pertenecientes a la *Generación Z* y su relación con los *Lenguajes Culturales* y *Lenguajes Artísticos* en el paradigma digital y cómo estos establecen modos de representación de una nueva realidad, cobra gran relevancia en el campo de la investigación tanto educativa como artística.

Por otro lado, la *Investigación Descriptiva* hace referencia a la caracterización de un hecho, fenómeno o grupo con el objetivo de describir de manera precisa un tipo de estudio, de tal manera que se establezcan diagnósticos en base a la indagación, observación, registro y la definición de todos los agentes que se involucren con el objeto de estudios para así establecer relaciones entre su estructura o comportamiento. Los jóvenes de la *Generación Z* en Chile, establecen diálogos de relación que van desde la construcción de realidad hasta los modos de representación relacionadas a los lenguajes culturales sumergidos en la brecha digital.

*El investigador es el instrumento de recolección de los datos, se auxilia de diversas técnicas que se desarrollan durante el estudio. Es decir, no se inicia la recolección de los datos con instrumentos preestablecidos, sino que el investigador comienza a aprender por observación y descripciones de los participantes y concibe formas para registrar los datos que se van refinando conforme avanza la investigación. (Sampieri, 2010, p.13).*

Es aquí donde la relevancia de realizar este tipo de investigación con este tipo enfoque cobra sentido, ya que el análisis en cifra en este caso no establece parámetros de reflexión de gran ayuda en cuanto a los modos de representación para los investigadores, sino que comprender la naturaleza de los jóvenes en torno a los diversos dispositivos digitales que les rodean desde el propio útero digital, y además del papel que deben cumplir hoy los docentes dentro de este paradigma, para que así logren la comunicación más idónea que les permita mantener diálogos fructíferos a nivel de enseñanza con esta realidad juvenil, constituye un eje fundamental en esta investigación. En este sentido tiene valor la aproximación *etnográfica*<sup>24</sup>, siendo estas realidades no cuantificables, pues entiende las características de diversos grupos sociales, en este caso, los jóvenes de la *Generación Z* y a los agentes que contribuyen en los discursos sociales como el rol del docente.

A su vez las características relacionadas con este tipo de jóvenes carece de información formal, lo que lleva al grupo investigador, adquirir datos sobre sus propias experiencias y diálogos tanto, con los jóvenes de la *Generación Z*, y también con su propio grupo de pares docentes para poder esclarecer dudas y compartir vivencias que hagan tener una mayor amplitud de fundamentos que logren establecer la respuesta a la interrogante ya mencionada.

Es así que a partir de estas directrices de investigación, se establecen correlación entre todos los factores de estudio, logrando sincronización en cuanto a datos recolectados, a los análisis y reflexiones que permite comprender un tipo de realidad, en este caso la Realidad chilena en el siglo XXI

---

<sup>24</sup> Etnográfica: este término deriva de la palabra etnografía, la cual proviene del griego *ethnos* "tribu o pueblo", y *grapho* "yo escribo"; literalmente "descripción de los pueblos". La etnografía, es el método de investigación por el que se aprende el modo de vida de una sociedad concreta, pudiendo ser ésta desde una familia, una clase, una tribu, una religión o una escuela. Por esta razón es que dicho método es probablemente el más utilizado en la investigación educativa para analizar la práctica docente, describirla desde el punto de vista de las personas que participan en un ámbito sociocultural concreto.

en cuanto al diálogo entre los jóvenes de la *Generación Z* sumergido en el paradigma digital con los docentes de las Artes Visuales.

En este trabajo de investigación consta de seis capítulos, los cuales abordan aspectos generales de la sociedad del conocimientos contextualizando aquellos modos de representación a partir de la mirada chilena en relación a los diálogos entre los jóvenes de la *Generación Z* con los docentes de Artes Visuales en el paradigma digital del siglo XXI, para ello se establecen ciertos temas que correlacionan entre sí:

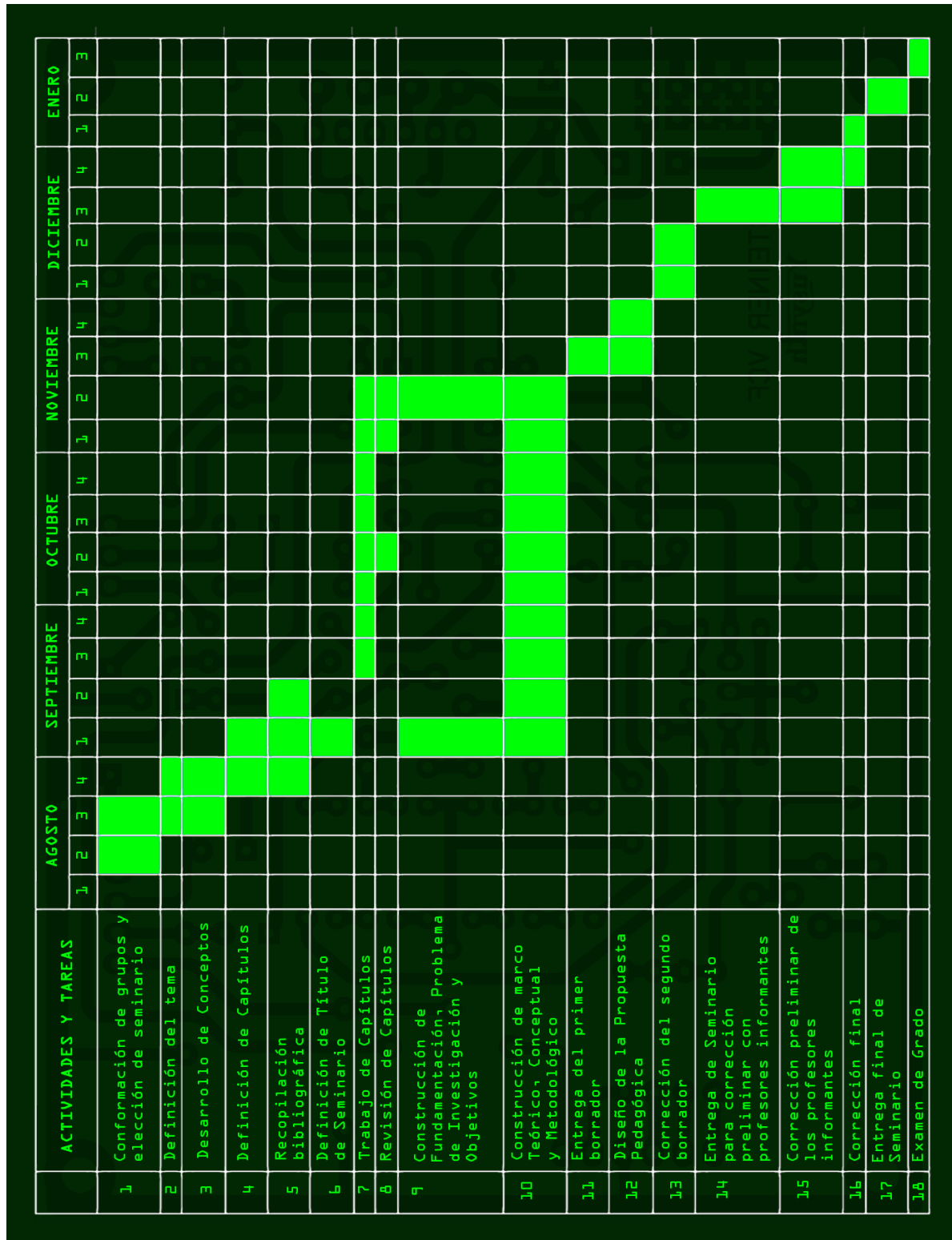
1. El Primer Capítulo ***Sociedad Actual del Conocimiento***, tiene el propósito de conocer a la Sociedad Actual del Conocimiento, para ello se abordarán las referencias del progreso histórico y los procesos de transformación que la sociedad ha contribuido a lo largo del tiempo a nivel global. De este modo, será posible conocer como se ha construido el Nuevo Paradigma Digital, mediante la facultad de apreciar el actual Contexto Social, Cultural, Político y Económico, que la humanidad se encuentra vivenciando en la actualidad, así será posible reconocer la identidad de los ciudadanos que se ha conformado debido a las nuevas innovaciones mundiales.
2. El Segundo Capítulo ***Realidad y Jóvenes Chilenos***, hace referencia a los Mecanismos de Construcción de Realidad, determinado por una estructura social la cual se relaciona con la cotidianidad. En este sentido, se abordan modos de entender la Realidad en una perspectiva general para luego contextualizarla en un nivel Nacional a partir de los diálogos establecidos por los jóvenes chilenos en cuanto al modo de entender la nueva realidad virtual en base al Paradigma Digital.
3. El Tercer Capítulo ***Coexistencia Generacional***, apunta a conocer los jóvenes de diferentes Generaciones que comenzaron a surgir a mediados del Siglo XX en consecuencia de diversos hitos sociales y culturales. De esta manera los jóvenes adoptan diferentes

características en cuanto a su manera de comportarse, sus valores y gustos. Además se hace énfasis en la Generación Z que son los jóvenes que nacen de un Útero Digital y que conforman la sociedad actual del conocimiento en Chile.

4. El Cuarto Capítulo ***Un Remix tecnológico de las Ciberculturas***, aborda la problemática generada por las tecnologías, para la construcción de una nueva noción de cultura mejor entendida como *Cibercultura*. Además la implementación de herramientas tecnológicas que permiten nuevos diálogos con las Artes, a partir del uso que la *Generación Z*, le da a las tecnologías. Todo esto, contextualizándolo a la perspectiva Artística chilena de las Artes Mediales.
5. El quinto capítulo ***La Lógica Semántica: la emancipación del Lenguaje como unidad en la Cultura Digital***, tiene el propósito de dar a conocer las principales características del lenguaje como medio de comunicación enfocando en su espectro visual y sonoro desarrollado en la digitalización de la cultura como medio de expresión. A partir del estudio de la Semiótica se establecen parámetros artísticos conocidos como las Artes mediales y el Net Art enraizado en la construcción de Realidades Virtuales que los jóvenes de la *Generación Z* establecen a partir del *Paradigma Digital*.
6. En el sexto capítulo ***El Rol Docente en el Paradigma Digital***, se abordan las temáticas referentes al desarrollo y formación de la profesión docente, sus características y desempeño a la hora de impartir la enseñanza a los actuales jóvenes que conforman la denominada *Generación Z*. Además, se enfoca en las ventajas de comunicación que posee el docente de Artes Visuales para generar las instancias de un mejor aprendizaje en concordancia con las nuevas herramientas tecnológicas y digitales que hoy utilizan los jóvenes de ésta generación como nueva forma de comunicación en Chile del siglo XXI.

## 6.1. Carta Gantt

A continuación se evidencia el proceso de trabajo realizado en la investigación del Seminario de Grado «Arte, Cibercultura y Docencia: de la Realidad al Pixel»:





## 7. MARCO CONCEPTUAL

### 7.1. Sociedad:

El término *Sociedad* es complejo de definir con exactitud, porque existe una variedad de definiciones por su radical pluralidad de significados, por lo que dependen del punto de vista que se considere apropiado para el contexto. En general se considera a la sociedad como un tipo de asociación y/o grupo que está constituido por seres vivos, que tienen ciertas cualidades y participación a actividades que los asemejan entre los unos y los otros, las cuales pueden ser hombres, animales o plantas y además, por su diversidad de actividades que pueden asociarse por las sociedades naturales, laborales o mercantiles.

En esta oportunidad se utilizará el concepto de sociedad humana en general, donde según el Diccionario Etimológico, el concepto sociedad viene del término latino *socius* derivado de una raíz indoeuropea que significa *seguir* o *compañero*, lo que quiere decir entonces la agregación o conjunto de socios, de colegas y/o de colaboradores. Mientras según la Real Academia Española define a la sociedad como la reunión mayor o menor de personas, familias, pueblos o naciones, la que es una agrupación natural o pactada de personas, que constituyen unidad distinta de cada uno de sus individuos, con el fin de cumplir, mediante la mutua cooperación, todos o alguno de los fines de la vida. Este conjunto de personas que conviven y se relacionan en un espacio y un ámbito cultural determinado, está condicionada según el tipo de personas, la institución, las culturas u otros aspectos, donde el hombre busca activa y conscientemente el bien común.

La sociedad se constituye por seis elementos que deben considerarse para comprender de mejor manera como se constituye un grupo de personas con fines similares. En la humanidad debe existir *unión* donde es necesario la participación de una múltiple agrupación que se armonice con fines comunitarios, porque no basta con solo un hombre para formar una sociedad; además, la participación es dada por una *intencionalidad* con fines conscientes y propósitos definidos, donde los motivos y los juicios sobre ellos permitirá que el grupo vaya progresando; de esta manera, los movimientos sociales son *activos* de la acción social y no nacen de forma espontánea sino con propósitos

definidos; pues toda sociedad ha tenido un comienzo y un fin, sin embargo el hombre debe ser *estable* a sus compromisos para mantener la existencia del grupo para alcanzar sus fines, por lo que debe ser estable; e incluso, debe existir una armonía en las tareas y las funciones que se desean trabajar, por lo que debe existir una *estructura* preliminar para que exista equilibrio, estabilidad y rendimiento en conjunto; finalmente debe existir un *fin en común*, donde el objetivo es lograr alcanzar un objetivo en el que beneficie al grupo por igual.

En conclusión, el concepto sociedad se le denomina a un conjunto de seres humanos que participan universalmente para lograr un fin en común, donde sus intereses están confabulados para beneficiarse y con características similares, en el que existe una coordinación en que se reúnen esfuerzos plurales.

## 7.2. Realidad:

La palabra *Realidad* proviene del latín *realitas* y éste de *res* «cosa», término lingüístico que expresa el concepto abstracto de lo real. Según la RAE (Real Academia Española), se entiende por *Realidad* como la existencia real y efectiva de algo; la verdad, lo que ocurre verdaderamente; lo que es efectivo o tiene valor práctico, en contraposición con lo fantástico e ilusorio.

Por otro lado, *Realidad* es un término a que alude de un modo general, al conjunto de lo que existe en oposición a lo que se considera ficticio, ilusorio, aparente o meramente posible, es decir, aquella noción que identifica al acto y consecuencia de fingir, en un plano no real. En este sentido, la ficción es una cosa que ha sido fingida o bien, que trata de un invento. Opuesto al concepto de Realidad, el cual presta atención a distintas interpretaciones en un presupuesto metafísico, donde la realidad trasciende de la experiencia y “más allá” de la experiencia para explicar las contradicciones entre la permanecía y el cambio.

Para la cultura occidental, la problemática de la Realidad ha constituido diversos planteamientos, ocupando a los filósofos tradicionales desde sus inicios presocráticos para dar alguna explicación coherente a este concepto. Este problemática central de la metafísica u ontología, establecen reflexiones

filosóficas en cuanto al estudio de lo real en cuanto que es real. El predicado de “real”, convertido en sustantivo “lo real” o “la realidad”, se aproxima al concepto de “ser” en su plenitud, siendo la realidad la manera primaria del ser.

El término en sí, es ocupado en variados conceptos, en la vida cotidiana se utiliza el concepto de realidad para definir diferencias significativas que facilite un mejor entendimiento de las cosas que las que se relaciona el ser humano. Los primeros filósofos, establecieron grandes diferencias en que encasillaba la realidad; los sentidos, los cuales constituyen una relación estrecha con la cotidianidad, guían las percepciones del conocimiento a “apariencias” de la realidad. Estas apariencias pueden establecer dificultades para acceder a la realidad que con un esfuerzo personal, razón, permitirá romper con las cadenas de un mundo de sombras y apariencias para ascender hacia la captación de lo auténticamente real (García, s/f, p. 2).

En el cual si se remonta a la época de la Antigua Grecia, Platón (427-347 a.C.) en su obra *Alegoría de la Caverna*<sup>25</sup>, explica la distinción de la realidad sensible e imperfecta captada por los sentidos y el mundo de las ideas; lo real captado por la razón; y donde finalmente se reconoce que la realidad no era más que un reflejo de la verdadera existencia observada por los sentidos.

Ya para su discípulo Aristóteles (384-322 a. C.), la realidad está determinada en el mundo sensible, en las cosas que se tocan, se ven y se sienten. En este se distingue la *potencia del acto*, el cual las cosas en “acto” constituyen la realidad, por lo tanto, la *potencia es posibilidad*, en este caso cuando esa posibilidad se concreta y surge una nueva realidad. Esto se ejemplifica de la siguiente manera: una semilla es un acto, aunque en potencia pueda ser un árbol, la semilla como tal es la realidad, pero cuando la semilla crezca y sea un árbol, esa será su realidad.

Por lo tanto, no es fácil instaurar una definición definitiva y concisa en cuanto al término realidad. Sin embargo, se establece como eje fundamental para el problema de investigación, aquella que dispone de la percepción de los sentidos en relación objeto-ser humano, como ente constructor de realidad en

---

<sup>25</sup> Alegoría de la Caverna: Explicación metafórica sobre la situación en que se encuentra el ser humano respecto del conocimiento. Realizada por el filósofo griego Platón al principio del VII en el libro de la República. En ella Platón explica su teoría de cómo con conocimientos podemos captar la existencia de dos mundos: el mundo sensible, conocido a través de los sentidos, y el mundo inteligible, el cual sólo es alcanzable mediante el uso exclusivo de la razón.

cuanto a los estímulos de su ambiente, época, sociedad y periodo histórico-político.

### 7.3. Generación:

La palabra *Generación* proviene del latín *Generatiō* o *Generatiōnis*, y se comprende cómo el acto de crear, engendrar o generar algo. Una de sus significados es el de la sucesión de descendientes o ascendientes de un núcleo familiar. Por otro lado se utiliza el concepto de Generación para calificar a un grupo de personas con una edad determinada, o bien, que son partícipes de un intervalo de tiempo específico en la historia y que cuentan con características conductuales, éticas y culturales particulares.

Para identificar una generación en la sociedad, es importante comprender que además de que los sujetos nazcan en un periodo determinado y compartan experiencias e hitos históricos y culturales, hay que tener en cuenta también la posición en la estructura social, ya que las experiencias irán variando dependiendo de la ubicación que tengan en el espacio social.

El concepto de Generación es fundamental, permite discernir en las alteraciones en el tiempo en cuanto a las formas de producción de un grupo de individuos, remite a las variaciones sociales y materiales, y se distingue las diferentes maneras con que los individuos perciben la realidad. Además a mediados del Siglo XX, la sociedad ha presentado cambios culturales significativos aproximadamente cada diez años, que repercuten en los intereses de las personas, las perspectivas, las actitudes y los valores.

Por otro lado ocurre que dentro de un mismo grupo familiar conviven numerosas realidades y maneras de ver el mundo, diferentes formas de actuar, de interactuar con el otro y enfrentar los conflictos. Así mismo en la sociedad actual, conviven y coexisten generaciones, con diferencias culturales y sociales, desigualdad en los valores, la ética y la moral.

#### 7.4. Cibercultura:

El término *Cibercultura*, se entiende como la construcción de una nueva realidad comunicativa y social, en base al uso de las nuevas herramientas tecnológicas/digitales de la información y comunicación, características del siglo XXI. Su estudio permite situar diversos fenómenos que son representados por la cultura contemporánea, la cual investiga el comportamiento del ser humano modificando las relaciones interpersonales que crean nuevas realidades diversificando el relato tradicional de la sociedad.

La característica común que presentan todas las culturas que se encuentran insertas en la denominada *Cibercultura*, es la construcción de un nuevo lenguaje que permite una comunicación espontánea a partir de los mismos códigos universales del alfabeto que comprende el entendimiento humano, que en la actualidad sería la lengua digital.

Ésta naciente lengua digital, es la causante de la construcción de nuevos relatos, lenguajes y significaciones de la sociedad contemporánea, puesto que con la llegada de las nuevas tecnologías digitales, el ser humano se ha adaptado a la conformación y estructuración de nuevos modos de aprendizaje, que conlleva el uso de las nuevas herramientas tecnológicas, modificando simultáneamente su quehacer cotidiano que repercute en la construcción de nuevas realidades, entendidas desde una perspectiva virtual.

De este modo, la *Cibercultura* se asocia al mundo de los medios o redes de la informática la cual genera una nueva relación entre el hombre y el conocimiento que brindan las nuevas tecnologías, las cuales construyen relaciones entre las personas vinculadas a un entorno digital que es determinado por los nuevos dispositivos tecnológicos digitales -entendidos como *hardware* y *software*-, manifestando a su vez nuevos relatos sociales sobre la construcción simultánea de realidades, en un estado de hibridación con diferentes culturas que nacen a partir de la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación como internet.

## 7.5. Lenguajes:

El término lingüístico de la palabra *Lenguaje* según la RAE (Real Academia Española), lo define como el «conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente». Esta articulación de sonidos se produce mediante el habla y está compuesta por una estructura formal.

Se conocen también distintos tipos de lenguajes además del lenguaje de los seres humanos, existe por otro lado el lenguaje animal y los lenguajes formales. El lenguaje animal se articula a través de señales sonoras, olfativas y también visuales que confeccionan sus propios signos lingüísticos dependiendo de las características de la especie del cual provenga dicho animal. Por otro lado el lenguaje formal son elaboraciones propias del ser humano que se utilizan en disciplinas específicas, como puede ser en las matemáticas, la ciencia, la informática, entre otras, y que está compuesta por códigos comprensible para ellos.

El lenguaje del ser humano está estructurado por una parte de la *Lengua* y por otra del *Habla*, ambos conceptos acuñados por el lingüista Suizo Ferdinand Saussure, quien explica estos conceptos como términos que están relacionados y que conforman la esencia del lenguaje, sin embargo, son diferentes. Por una parte la Lengua se entiende como el resultado de la experiencia de los seres humanos, dicho resultado es el almacenamiento de diversos códigos que, al momento de escucharlos o mencionarlos, se tiene una imagen mental de lo que se está queriendo expresar. El almacenamiento de imágenes e información adicional se genera de manera involuntaria que a medida que se van generando nuevas experiencias es un modo de ir renovando y regenerando el tumulto de códigos archivados en el cerebro.

En cambio el Habla se realiza de manera voluntaria, es lo que se conoce como el idioma por el cual el ser humano se comunica y hace saber a otro lo que se está pensando, sintiendo, creyendo u opinando con respecto a un tema en específico. Es en el habla donde los códigos de la Lengua afloran y se expresan, y pueden ser entendidos por un grupo de personas de la misma cultura.

En el lenguaje que el ser humano utiliza para poder relacionarse con su entorno y poder comprender la realidad que le rodea, se pueden encontrar cuatro tipos

de lenguajes: el Lenguaje Oral, el Lenguaje Escrito, el Lenguaje Gestual y el Lenguaje Visual.

En el Lenguaje Oral el acto en sí mismo es espontáneo y se va construyendo con un receptor en el momento. Se produce en un intercambio de códigos que se comunican utilizando los órganos naturales del ser humano. Este es el lenguaje que eventualmente utiliza el ser humano para integrarse a un grupo, interactuar con sus cercanos y aprender del mundo en el que está inserto.

El Lenguaje Escrito viene siendo donde el ser humano utiliza los códigos que maneja para representarlos sobre un soporte, ya sea en una hoja, una máquina de escribir o un dispositivo digital. Este modelo permite que lo que se desea comunicar trascienda en el tiempo, permitiendo que se tenga acceso a ideas que se tuvo en el pasado, o bien, que otras personas en el futuro puedan acceder a una información determinada.

El lenguaje Gestual es un tipo de lenguaje “no verbal”, donde los códigos se expresan a través del cuerpo por medio de gestos o sonidos. En este tipo de lenguaje se conocen códigos a nivel mundial donde en cualquier parte del mundo las personas podrán comprenderlos, como por ejemplo un gesto juntando las palmas de las manos al centro del pecho como sinónimo de “rezar” o “pedir un favor”.

Y el Lenguaje Visual utiliza imágenes, íconos, dibujos o representaciones gráficas para querer comunicar algo. Siempre teniendo una finalidad para indicar, describir y/o comunicar.

## 7.6. Docencia:

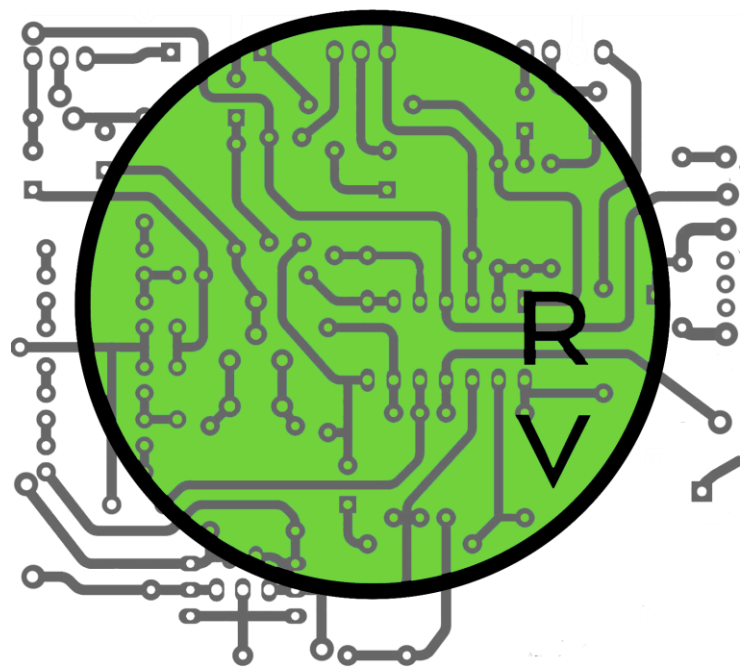
Para poder abordar de mejor manera estos conceptos básicos en esta investigación, se partirá por dar definición al concepto de Docencia. Dicha palabra proviene del latín “*docere*” y etimológicamente se señala o hace referencia hacia la actividad de enseñar. Además posee absoluta relación con el concepto de docente, el cual según la RAE posee su raíz etimológica del latín *docens-entis*, la cual es participativa del vocablo “*docere*”, es decir del enseñar. En este caso, como se habla de docente aludiendo este a una persona, se entendería como aquel que enseña o que imparte la enseñanza.

El concepto docencia, es la base de la presente investigación, ya que está dirigida al actuar propio de los docentes en ejercicio dentro del nuevo paradigma digital que les rodea, y su búsqueda de mejorar la enseñanza en beneficio de los estudiantes de hoy.

A la concepción de del paradigma tradicional en cuanto a la docencia que señalaba al docente como poseedor del conocimiento y único sujeto activo del proceso de enseñanza aprendizaje, la nueva tendencia que tiene características constructivistas lo sitúa dentro de éste nuevo paradigma como una guía de la producción del conocimiento por parte de sus estudiantes, el cual plantea un cambio de protagonismos en donde él, se ha de transformar en el centro de la educación.

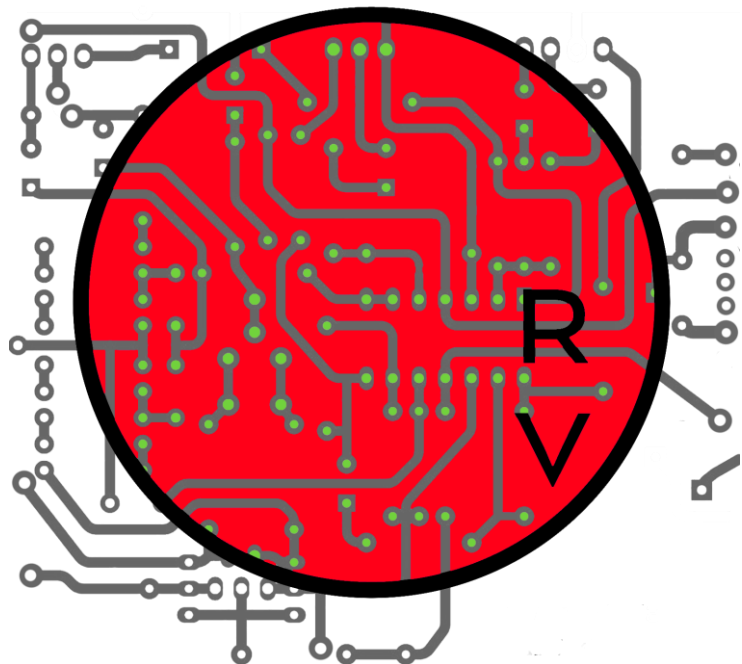
Esta actividad de enseñar, está enfocada a los docentes y en específico a aquellos que imparten la disciplina de las Artes Visuales, con el fin de promover sus ventajas sobre la enseñanza a los jóvenes que actualmente están dentro de los sistemas educativos, la razón es básicamente porque dentro de sus múltiples utilidades, las Artes Visuales cumplen con el nuevo contexto tecnologizado y actualizado que rodea a este tipo de jóvenes, transformándose en puente de conexión para la formulación de la enseñanza y aprendizaje más compatible entre los docentes de hoy y los jóvenes de la *Generación Z*.





## II. ARTE, CIBERCULTURA Y DOCENCIA: DE LA REALIDAD AL PIXEL

## Capítulo I



*"Vivimos en una sociedad profundamente dependiente de la ciencia y la tecnología y en la que casi nadie sabe nada de estos temas. Ello constituye una fórmula segura para el desastre".*

(Sagan C. [1934-1996]. Astrónomo estadounidense).

## CAPÍTULO I

# SOCIEDAD ACTUAL DEL CONOCIMIENTO

Durante la historia de la humanidad, se han producidos importantes hechos que han permitido que la sociedad prospere, debido a las modificaciones que los propios ciudadanos consideran pertinentes para mejorar su bienestar individual y colectivo, con el fin de alcanzar un bien común. Actualmente la sociedad se considera un periodo de transformación, en los cuales sus principales características se han producido en base a los adelantos tecnológicos y científicos que han permitido que la humanidad progrese.

Para comprender la *Sociedad Actual del Conocimiento*, se debe conocer previamente como se ha construido la sociedad en periodos anteriores, con la finalidad de descubrir cómo la humanidad ha progresado en sus hechos históricos. Para ello se reconoce, que el hombre ha realizado ciertos hitos considerables desde tiempos lejanos, que han permitido modificar su propia forma de vida, para conseguir un mejoramiento de su existencia. Desde los comienzos de la Prehistoria, el hombre aprendió a domesticar los animales y a cultivar sus propios alimentos, para ello fue necesario descubrir el origen de ciertos elementos como la sal, el fuego, etc., y las posibilidades de enriquecerlos para el bienestar ciudadano, permitiendo de esta manera que la sociedad se transformara para su sobrevivencia y su prosperidad.

Luego de transcurrir siglos desde los primeros descubrimientos del hombre, aún en el año 1.800 d.C. eran consideradas como fuentes de energía la fuerza humana y la animal, donde la alimentación, el comercio, las viviendas, las construcciones, entre otras, aún se realizaban como una industria artesanal en donde la habilidad manual predominaba. Sin embargo, a través del tiempo el hombre comenzó a hacer nuevos descubrimientos tecnológicos y científicos, lo que produjo que en distintos lugares del mundo surgieran nuevos adelantos para el bienestar ciudadano.

En el mundo se reconocen países que han influenciado al transformar y cambiar la sociedad. Según la Real Academia Española (RAE) define al concepto de «*Transformación*», como el hacer cambiar de forma a alguien o algo. Mientras que la definición del término «*Cambiar*» según la RAE, define como *Modificar* la apariencia, condición o comportamiento de la humanidad.

Uno de los países que ha conseguido transformaciones y cambios significativos, ha sido China por su evolución tecnológica. Se inició con el invento del reloj de agua en 1086 d.C. para reconocerlo el país más adelantado en el mundo, lo que implica que se extendiera este concepto, realizando otros inventos que proporcionaran mejores condiciones de vida de la sociedad: fabricó el arado de hierro para cultivar los campos de arroz en el siglo VI; produjo el torno de hilar manual en el siglo XIII; construyó el primer barco marítimo avanzado en el siglo XIV; proporcionó en el ámbito militar la pólvora; creó la técnica de la acupuntura en el campo de la medicina; y fueron los primeros en proporcionar la revolución de la información con la confección del papel y la imprenta.

De tal manera fueron los avances que produjo el país al mundo entero, que llegó a instancia en que el propio Estado de China desde el año 1.300 al 1.800, determinó que era necesario realizar una pausa a los avances acelerados que se estaban produciendo en el país, a consecuencia del miedo a que se provocara una inestabilidad social producto del impacto que se estaba generando el desarrollo de las nuevas tecnologías.

Por otro lado se encuentra Japón como uno de los países igualmente considerados avanzados en el mundo, participó entre los años 1636 al 1853 en un aislamiento histórico en los avances tecnológicos. De todas maneras en el año 1873 se reincorporó en los adelantos, estableciendo el primer

departamento de Ingeniería Eléctrica en el mundo por Henry Dyer, el que consistía en fabricar la primera línea de telégrafos en 1869 y diez años más tarde, Japón estaba conectado con todo el mundo mediante una *red de información*, gracias a la participación de ingenieros japoneses y de otros países occidentales.

Transcurrido estos hechos, a fines del siglo XVIII se dio comienzo a un nuevo proceso tecnológico social en que todo el mundo sería partícipe, denominado *Revolución Industrial*, siendo un periodo que se consagró por los grandes avances sociales, permitiendo un acercamiento de los países de todo el mundo y un avance significativo en lo cultural y social. Produciéndose un despliegue total de los recursos económicos, donde la sociedad debió adaptarse y mantener una ruta adecuada de la nueva economía, lo que consagró la vida moderna en un sistema de producción estableciendo un estado capitalista en la obtención de bienes y riqueza.

*La Revolución Industrial que comenzó en Inglaterra, significó un nuevo modo de organizar la producción, es decir, la forma en que el hombre obtiene la riqueza y los bienes que necesita. Estos cambios en las formas de producir transformaron la vida en la sociedad moderna. (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. 2007, p.16)*

Mientras Ricardo Krebs un historiador universal, definió claramente en su texto *Breve Historia Universal* (1982) lo que significó la revolución industrial para la vida de las personas, mencionando:

*Tuvo carácter revolucionario en cuanto implicó cambios profundos y radicales y fue industrial en cuanto a los cambios más espectaculares se produjeron primero en la industria. Mas esta revolución no consistió en un acto único, sino que ha sido un proceso continuado que se ha prolongado hasta hoy en día y que sigue revolucionando nuestras formas de vida. Y este proceso no quedó limitado a la industria, sino que afectó la vida entera, las condiciones económicas y las instituciones políticas, las estructuras sociales y las formas literarias y artísticas, la vida de la familia, los hábitos y las costumbres (Krebs, 1982, p.386)*

Producto del progreso y los cambios radicales que se produjeron en la sociedad debido a las nuevas tecnologías, fue posible mejorar las condiciones de vida de

las personas como la alimentación, la higiene, los problemas de salud reduciendo crecientemente el índice de mortalidad en la época, lo que a su vez se vio influenciado por los avances científicos de la medicina. Esto produjo que por primera vez en la historia universal, la tecnología fuese el mecanismo que proporcionara impulsos impresionantes para que la sociedad prospere, ocasionando un vuelco a las nuevas oportunidades de transformación.

*Por primera vez en la historia, el hombre ya no dependía de las fuerzas naturales, sino que disponía de una máquina capaz de engendrar energía que podía utilizar en cualquier lugar y a cualquier hora y que le permitía hacer funcionar otras máquinas. Ibíd. (pp. 388-389)*

De esta manera, la Revolución Industrial estableció un nuevo progreso en cuanto a temas ciudadanos como: Se reemplazó el trabajo manual por el uso de la maquinaria respondiendo al aumento de producción de consumo; Avances en los medios de transporte, en el que se reemplaza al caballo por el motor, el ferrocarril amplía las fronteras, el barco a vapor une continentes y el automóvil establece nuevos mecanismos de construcción en línea, lo que lleva a finales del siglo XX el desarrollo la aviación como un nuevo sistema de transporte; En la agricultura el cultivo tuvo la posibilidad de sustituir los instrumentos precarios por una nueva maquinaria, el tractor, fabricada en el siglo XX; en el ámbito de las comunicaciones gracias al adelanto de la electricidad, en 1844 fue elaborada la primera línea telegráfica, para presentarse en 1876 el primer teléfono y finalmente en el siglo XX la Radio y la Televisión establecieron los principales medios de comunicación, aludiendo a una nueva modalidad de Gutenberg (1398-1468), quien impulso la *Masificación del Conocimiento* con la creación de la Imprenta (1450), instaurando la concepción de la “caja de comodidad” como la primordial fuente de información de los ciudadanos.

Además no solo se produjeron cambios en la mejora de las condiciones ciudadanas, sino que de igual forma hubo cambios en la definición de las clases sociales, donde por un lado surgieron los más adinerados quienes eran los dueños del capital, las industrias y las fábricas, mientras que en la clase media surgieron los empleados públicos y privados encargados de administrar la nueva mercancía y comercializar los nuevos productos y por último la clase trabajadora: el obrero.

Sin embargo, no todos los sectores ciudadanos fueron beneficiados por el surgimiento de la Revolución Industrial, en algunas localidades no se adaptaron a las nuevas condiciones laborales en las industrias, a causa de los bajos salarios y a la largas jornadas de trabajo, este último obligo a mujeres y a niños a trabajar en las fábricas.

Eric Hóbsbawm (2009), historiador universal, determino en su texto *La Era de la Revolución*, las graves consecuencias que se produjeron en la sociedad debido a esta nueva revolución industrial:

*Sus más graves consecuencias fueron sociales: la transición a la nueva economía creó miseria y descontento, materiales primordiales de la revolución social. Y en efecto, la revolución social estalló en la forma de levantamientos espontáneos de los pobres en las zonas urbanas e industriales, y dio origen a las revoluciones de 1848 en el continente y al vasto movimiento carlista en Inglaterra. El descontento no se limitaba a los trabajadores pobres. Los pequeños e inadaptables negociantes, los pequeños burgueses y otras ramas especiales de la economía, resultaron también víctimas de la Revolución industrial y de sus ramificaciones. Los trabajadores sencillos e incultos reaccionaron frente al nuevo sistema destrozando las máquinas que consideraban responsables de sus dificultades; pero también una cantidad —sorprendentemente grande— de pequeños patronos y granjeros simpatizaron abiertamente con esas actitudes destructoras, por considerarse también víctimas de una diabólica minoría de innovadores egoístas. (Hóbsbawm. 2009, p.55)*

Debido a la poca equidad laboral, se optó por crear sindicatos para mejorar las condiciones laborales de los trabajadores, tanto de hombres, mujeres y niños. Lo que finalmente produjo beneficios realmente sorprendes para los derechos humanos del trabajador.

*El creciente bienestar ha permitido corregir los graves males que se produjeron en los comienzos de la revolución industrial. Una detallada legislación social ha limitado la jornada de trabajo, ha mejorado las condiciones de trabajo, ha ampliado las posibilidades educacionales, ha establecido seguros para la enfermedad, los accidentes y la vejez y de esta manera ha abierto el camino para que todos los grupos sociales*

*puedan beneficiarse con los progresos materiales y culturales.* (Krebs, 1982, p.40)

Debido a los avances que se estaban produciendo en la historia de la humanidad, existieron igualmente incidentes que conmocionaron al mundo por completo y en el cual todos los países fueron partícipes e intervinieron, lo que conllevó a que se genere en la sociedad transformaciones decisivas por determinantes acontecimientos. En 1914 estalló la Primera Guerra Mundial, surgió con el propósito de aumentar la gloria y el poder de las naciones de Alemania e Italia por medio del nacionalismo<sup>26</sup>, provocando que Europa y otros países del mundo reaccionaran. Producto de lo sucedido, conllevó a que las naciones aumentaran las posibilidades de éxito en sus batallas por la fabricación y el acceso de nuevas tecnologías, otorgándoles oportunidad de mejorar sus condiciones militares y sus armamentos de guerra. Sin embargo, las consecuencias que padecieron los ciudadanos fue desalentador, la economía declinó y los avances de la industrialización no siguieron desarrollándose como se esperaba, debido a las problemáticas sociales que se estaba extendiendo mundialmente.

Uno de los principales problemas económicos debido a la debilitación social se presentó en 1929, con la gran crisis económica que estalló en el mundo, la que significó una disminución al bienestar ciudadano, bajando la producción y aumentando la cesantía. Sin embargo, en Estados Unidos se realizó la elección presidencial de Franklin Roosevelt en 1932, quien propuso la política del “Nuevo Trato” la que consistía en que el Estado se encargaría de mejorar la economía y el bienestar de la sociedad, para ello combatió la cesantía, realizando programas de obras pública y subvencionando a los agricultores, además convocó al rescate de reservas naturales, conservando las propiedades del suelo, posibilitando a la sociedad nuevas esperanzas de vida.

Transcurrido este hecho en el contexto económico, en 1939 se produjo la Segunda Guerra Mundial por los inquietantes impulsos de Alemania en manos de Adolfo Hitler, produciéndose diversos conflictos entre territorios Europeos que fueron conquistados gracias a las ventajas tecnológicas de la aviación,

---

<sup>26</sup> Nacionalismo: Ideología y movimiento sociopolítico que se identifica de acuerdo a la conciencia e identificación de la realidad y de la historia de una nación, contribuyéndose a la identidad propia de un territorio y de la ciudadanía, y en la que se caracterizan por las aspiraciones políticas diversas.



permitiendo mayor facilidad de acceso y de combate desde los aires para lanzar bombas explosivas. Posteriormente Estados Unidos e Inglaterra le declararon la guerra a Japón, mientras que por otro lado Alemania e Italia le declararon la guerra a Estados Unidos, produciendo finalmente una Guerra Mundial. Los países que participaron en la Guerra crearon y utilizaron los mejores armamentos de combate, los norteamericanos elaboraron la bomba atómica, un ingenio de arma que provocó el fin de la Guerra Mundial. En 1945 una de las bombas atómicas fue lanzada sobre Hiroshima en Japón destruyendo y dando muerte a una cantidad inmensa de población. Finalmente en junio del mismo año, 50 naciones del mundo firmaron la Carta de las Naciones Unidas, con el propósito de evitar que la humanidad se expusiera a otra destrucción y se pudiese mantener la paz en el mundo.

Luego de los presentes episodios conflictivos, la humanidad comenzó a dar pasos agigantados en el progreso y en las innovaciones de la sociedad, permitiendo que algunas colonias se independizaran y nacieran 60 nuevos Estados en el mundo, dándose un periodo de modernización y prosperidad ciudadana aumentando la libertad social. Llegando al siglo XX la civilización progresó rápidamente en diferentes áreas de las ciencias y las tecnologías, provocando grandes transformaciones y adelantos que nunca el hombre imaginó llevarlas a cabo en la realidad. De este modo, se descubrieron importantes adelantos en el área de las ciencias de la física, astrofísica y biológica, logrando por primera vez conocimientos científicos a gran nivel, como el descubrimiento del ADN por los científicos James Watson y Francis Crick en 1953 permitiendo explorar la genética de los seres vivos.

Asimismo el aumento de la tecnología ha producido relevantes cambios a mediados del siglo XIX, provocados por la creación de variados aparatos funcionales que permiten obtener mayor capacidad de acceso, velocidad y manufactura para responder a las necesidades del hombre. Entre los principales inventos se ejemplifican: la creación del *computador* que facilita la vida pública y privada para el quehacer de diversas tareas administrativas; el *fax* ha permitido obtener mayor acceso a las comunicaciones instantáneas a nivel global; el *robot* y *maquinaria* facilita la perfeccionamiento de la producción en línea; la *aviación* ahora permite trasladar cantidades inmensas de pasajeros a diario; la *tecnología en la medicina* ha permitido cirugías complicadas; y la

televisión cada día entrega nuevas posibilidades de acceso de la comunicación audiovisual.

Sin embargo los nuevos ingenios que renacieron en el siglo XX, provocaron consecuencias inesperadas y contradictorias a los resultados que se pretendía, convirtiéndose en amenazas para alcanzar el bienestar y la seguridad del hombre, lo que requirió tomar conciencia de los procesos científicos y tecnológicos que se han alcanzado en la sociedad. Por ejemplo el filósofo Isaiah Berlin definió al siglo XX como: *«He vivido durante la mayor parte del siglo XX sin haber experimentado —debo decirlo— sufrimientos personales. Lo recuerdo como el siglo más terrible de la historia occidental»* (Hóbsbawm. 1998, p.17). A consecuencia de los diversos peligros de sobreexplotación y contaminación de productos naturales y ambientales a nivel mundial.

Ya en la presente sociedad actual del conocimiento del comienzo siglo XXI, la humanidad se ha convertido y ha prosperado de acuerdo a los grandes cambios que se han producido en la sociedad y a las influencias que se han presentado a lo largo de la historia mundial. Con la aparición de los nuevos recursos tecnológico-digitales se estableció las primeras desigualdades en cuanto al acceso a la información.

*La paradoja del siglo XXI es que vivimos en un mundo cada vez más homogéneo pero también, cada vez más desigual. Homogéneo porque a través de la televisión por cable o Internet compartimos la información, los gustos musicales, las modas mundiales. Desigual porque son solo unos pocos los que tienen acceso a estas novedades. La mayoría se encuentra cada vez más aislada por el descenso del nivel adquisitivo, el aumento del desempleo y, por lo tanto, por la imposibilidad de acceder a las nuevas tecnologías.* (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. 2007, pp. 130-131)

De esta forma, en el contexto social, cultural, político y económico, varía según las condiciones y las innovaciones que se van presentando a diario, por lo que se producen desafíos cada vez más grandes para que la sociedad actual del conocimiento se construya y alcance el bien común.

## 1.1. Reconociendo la Sociedad Actual del Conocimiento.

Durante el transcurso de la historia universal, distintos historiadores, filósofos, científicos e investigadores, han propuesto en sus postulados de investigación incorporar grandes periodos de la historia para sus estudios, donde han profundizado en el trabajo de acontecimientos que han surgido en la humanidad, para así incorporar definiciones de ciertos periodos históricos. A este tipo de división se le conoce como «Periodización», que tiene como objetivo asignarles términos a los periodos, edades, épocas, eras y eones<sup>27</sup>, según la escala de tiempo que se relacione con el área de conocimiento que se trabaje en las artes, ciencias y literatura.

Según la repercusión que haya significado alguna transformación y/o cambio en la sociedad, es la relevancia que los investigadores contribuirán en sus postulados para trabajar en lo que ha significado el progreso que ha alcanzado la humanidad en los contextos sociales, culturas, políticos, educativos, entre otros. Otorgándose la posibilidad de investigar con respecto a los acontecimientos, sucesos y reajustes que se han producido en la sociedad a nivel global y/o específico.

Uno de estos periodos se le asignó a la Revolución Industrial, donde muchos investigadores tomaron de referencia este periodo debido a las transformaciones significativas que se provocó en la sociedad. Estableciéndose un periodo de progreso social debido a las nuevas maquinarias, por lo que los investigadores reconocieron que la humanidad llegó a una instancia en donde estaba en búsqueda de convertirse en una sociedad que requería de la inmediatez y de la adquisición de información instantánea, donde la velocidad fuese el mecanismo más eficiente para estar comunicados y conectados en cualquier lugar del mundo. De esta forma, han existido varios historiadores e investigadores que han trabajado en el reconocimiento de la nueva sociedad

---

<sup>27</sup> Eones: El eón es la unidad más grande de tiempo geológico. Se divide en diversas eras geológicas que abarcan periodos de tiempo que equivalen a mil millones de años. Los eones se dividen geológicamente por tres: Arcaico, Proterozoico y Fanerozoico.

que se está formando en la actualidad, que han permitido que la sociedad actual del conocimiento se reconozca.

Manuel Castells (1996) es su texto de *La era de la información: Economía, Sociedad y Cultura. La Sociedad Red*, reconoce el surgimiento de una nueva forma de apreciar las tecnologías, en donde la sociedad se está integrando a un mundo de redes globales, en que las comunicaciones están produciéndose mediante un ordenador y lenguajes digitales comunes, denominándola *Tecnología de la información y de la comunicación*. «El núcleo de la transformación que estamos experimentando en la revolución en curso remite a las tecnologías del procesamiento de la información y de la comunicación» (Castells, 1996, p.57)

Según Adolfo Rodríguez Gallardo (1942-) en su texto de *La brecha digital y sus determinantes* (2006), la sociedad no hubiese alcanzado el éxito que ha logrado sin haber tenido la posibilidad de acceso a la adquisición de computadoras personales, el desarrollo de las telecomunicaciones y el inicio del internet, ya que estos elementos permiten que el contexto social, cultural, económico y universal se desarrolle en sus procesos de globalización, determinándola como *Brecha digital*.

*Fenómeno conocido en la literatura especializada como la brecha digital; que no surge con la automatización de los procesos, sino que se empieza a hablar de él a partir de los primeros años de la década de 1990, con la popularización de los computadores personales. (Rodríguez, 2006, p.1)*

El Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), realizó en el año 2001 un Informe sobre Desarrollo Humano, el que consistía en poner el adelanto tecnológico al servicio del desarrollo humano, el cual tuvo como objetivo presentar de qué forma las personas pueden crear y utilizar la tecnología para mejorar las condiciones de vida, respondiendo a formular nuevas políticas públicas para orientar a la humanidad en relación con las tecnologías de la información y de las comunicaciones, denominándola como *La era de las redes*.

«Las transformaciones tecnológicas actuales se entrelazan con otra transformación, a saber, la mundialización y juntas van creando un nuevo paradigma: la era de las redes» (PNUD. 2001, p.29).

Estos términos que denominan a la sociedad actual del conocimiento, se deben tener presente para comprender el problema de investigación, ya que permitirá reconocer en qué periodo histórico y social se está desarrollando la humanidad, además de cuáles son los componentes que produjeron estas transformaciones que han permitido surgir en los contextos sociales, culturales, políticos y económicos.

## 1.2. Sociedad Actual del Conocimiento, Nuevo Paradigma Digital según Manuel Castells.

Uno de los autores que han investigado en profundidad el tema de los cambios producidos en la sociedad ha sido Manuel Castells, postulados que remiten a la reflexión sobre los surgimientos teóricos que direcciona la *Sociedad Actual del Conocimiento*, tales como: *La era de la Información; Economía, Sociedad y Cultura* con el volumen I *La sociedad Red* y el volumen II *El poder de la identidad*. Fundamentos teóricos que establecen claramente la sociedad que se encuentra prosperando en el mundo en la actualidad, contribuyendo a descubrir las diferentes aristas que dieron ascendencia a la identidad ciudadana desde finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI, siendo posible verificar los avances históricos y los procesos de transformación que han surgido en la humanidad.

En sus textos Castells plantea el *Nuevo Paradigma Postmoderna y/o Digital* que se encuentra desarrollando en el comienzo del siglo XXI de la sociedad actual del conocimiento. El concepto de *Paradigma*, consiste en la denominación de los nuevos desarrollos que se han producido en el mundo tecnológico y científico, donde las palabras y unidades cambian a la percepción del hombre a lo largo del tiempo. Según el Diccionario Etimológico, el concepto «*paradigma*» proviene del griego *Paradeigma*, que se divide en *Para-* junto que se asocia con estar en primera posición, y en *Deigma-* modelo que tiene relación con el mostrar un diseño o modelo establecido por la sociedad.

Además el investigador propuso determinar a la sociedad actual del conocimiento mediante la creación del concepto de *Tecnología de la Información y de la comunicación*, para identificar el periodo histórico que se está concediendo a comienzo del siglo XXI, en donde la nueva revolución se constituye mediante la tecnología digital.

*Para recorrer los pasos preliminares en esa dirección, debemos tomar en serio la tecnología, utilizándola como punto de partida de esta indagación; hemos de situar este proceso de cambio tecnológico revolucionario en el contexto social donde tiene lugar y que le da forma; y debemos tener presente que la búsqueda de la identidad es un cambio tan poderoso*

*como la transformación tecnoeconómica en el curso de la nueva historia.*  
(Castells. 1996, p.30).

Por lo tanto, el autor establece que el *nuevo Paradigma Digital* se caracteriza por el surgimiento de innovaciones y búsquedas de nuevas necesidades para el bien común de la humanidad, la que ha alcanzado grandes progresos en el conocimiento y en el manejo de sus propias creaciones, como menciona en su texto: «*Por primera vez en la historia, la mente humana es una fuerza productiva directa, no sólo un elemento decisivo del sistema de producción*» Ibíd. (p.58). Esto contribuyendo a que el ingenio del ser humano permita elaborar nuevos alcances tecnológicos para mejorar los ya existentes, otorgando al mundo la posibilidad de optar por medios tecnológicos que entreguen más facilidad de acceso, mayor velocidad y al alcance de todo el mundo.

El nuevo *Paradigma Digital* se orienta hacia el desarrollo del conocimiento de la humanidad en el que existan procesamientos de información, lo que ha permitido transformaciones en los contextos sociales, políticos, económicos, culturales y educativos, de cada uno de los países que han aceptado el acceso de estas nuevas renovaciones sociales. Sin embargo, es de considerar que estos cambios sociales no se han producido solo a consecuencia de la tecnología, sino que los recursos tecnológicos permiten que los mismos ciudadanos se conviertan en creadores y dominadores de sus propias creaciones y sus destinos, instaurando nuevas innovaciones y aplicaciones de los recursos sin que estas determinen la condición procesual de la sociedad.

*Por supuesto, la tecnología no determina la sociedad. Tampoco la sociedad dicta el curso del cambio tecnológico, ya que muchos factores, incluidos la invención e iniciativas personales, intervienen en el proceso del descubrimiento científico, la innovación tecnológica y las aplicaciones sociales, de modo que el resultado final depende de un complejo modelo de interacción.* Ibíd. (p. 31)

Por lo tanto, es de considerar que la *Sociedad Actual del Conocimiento* según Castells, se ha construido en base de los conocimientos que la propia humanidad ha utilizado para su beneficio, con la finalidad de mejorar las condiciones de vida y responder a sus propias necesidades en conforme a los

nuevos adelantos tecnológicos y la capacidad que la sociedad adquiere para transformarse.

*Lo que caracteriza a la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento y de la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de la información/comunicación, en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos. Ibíd. (p.58)*

Asimismo, el surgimiento del nuevo *Paradigma Digital* se caracteriza por clasificarse en cinco rangos que lo determinan como un nuevo periodo de la historia universal. El primer rango tiene relación a las nuevas tecnologías y cómo estas facilitan el acceso instantáneo otorgando a la humanidad un mayor grado de información; El siguiente rango se vincula con la capacidad de satisfacción que produce las nuevas tecnologías a la humanidad, donde las nuevas innovaciones han permitido integrarse de forma exitosa a la vida diaria de los sujetos; El tercer rango alude a la gran interconexión que existe por medio de un sistema de red, lo que permite que la humanidad se encuentra conectada inmediatamente a nivel global; Así pues el cuarto rango trata de la flexibilidad que existe en la humanidad actual, ya que es una sociedad que se encuentra en cambios constantes, por lo que necesita estar en reiteradas modificaciones para responder a las necesidades de los sujetos; Finalmente el quinto rango que caracteriza a este nuevo paradigma, es la posibilidad que tienen las tecnologías para responder a un sistema altamente integrado, en donde las telecomunicaciones, ordenadores, la microelectrónica, entre otras, se encuentra conectados entre sí.

De este modo ha sido posible, que los adelantos de la tecnología actual proporcionen a la sociedad espacios para generar, transformar y transmitir información a todos los destinatarios del mundo, permitiendo que los habitantes de la sociedad se encuentre conectados accediendo a una comunicación instantánea, posibilitando una relación más cercana en los distintos rincones del mundo, consiguiendo de esta forma que exista mayor acceso a las diversas posibilidades que puede entregar la sociedad globalizada. Es por ello, que la comunicación es el método que genera cambios e innovaciones de forma efectiva bajo una red multifacética, gracias a la utilización de las diversas



herramientas tecnológicas que el hombre ha construido, utilizado y reelaborado para su mejor funcionamiento.

*El paradigma de la tecnología de la información no evoluciona hacia un cierre como sistema, sino hacia su apertura como una red multifacética. Es poderoso e imponente en su materialidad, pero adaptable y abierto en su desarrollo histórico. Sus cualidades decisivas son su carácter integrador, la complejidad y la interconexión. Ibíd. (p.92)*

Así pues, los avances tecnológicos que cada país proporciona, permite que se distribuya a las diferentes localidades mundiales, se relaciona con las decisiones que los Estado determinan, ya que son quienes otorgan la facultad de dirigir o interrumpir alguna innovación tecnológica que estime prudente para la comunidad, siendo capaz de reformar los intereses según el periodo político-social en que se encuentre, reconociendo a su vez, las posibles limitaciones en cuanto a las innovaciones que se puedan establecer. Por ello se establece que: «*La misma cultura puede inducir trayectorias tecnológicas muy diferentes según el modelo de relación entre Estado y sociedad*» Ibíd. (p.36). Por lo tanto, se debe considerar que todos los progresos tecnológicos que ha proporcionado la sociedad actual del conocimiento, está totalmente ligada a las decisiones que el Estado decida entregar como innovaciones para el desarrollo social de la comunidad.

De este modo, es como el autor Manuel Castells realizó exhaustivamente una investigación sobre los cambios que se han producido en la sociedad en base al *Nuevo Paradigma Postmoderno y/o Digital de las Tecnología de la Información y de Comunicación*, el cual se identificó en el presente problema de investigación, con el objetivo de comprender la sociedad que se encuentra progresando en el mundo actual y los procesos de transformación que la humanidad ha adquirido gracias a los nuevos avances tecnológicos del *Paradigma Digital*.

### 1.3. Contexto Social en la Sociedad Actual del Conocimiento.

La humanidad tiene por característica natural ser cambiante y ser curiosa a las nuevas posibilidades que le puede entregar sus propios conocimientos, su principal objetivo es transformar los modelos ya existentes para mejorar su existencia, otorgando cada vez mayor dominio en las distintas áreas de la Ciencia. El entorno social tiene la necesidad de crear ambientes plenos que le conceda vivir de forma productiva para que pueda responder a sus propios intereses, para que cada país pueda vivir de acuerdo a la instauración de sus valores. Lo que significa que el desarrollo de la humanidad no se trata de obtener mayores ingresos económicos, sino disponer de una vida longeva y sana, desarrollando así sus conocimientos que permiten obtener los recursos suficientes para vivir sin problemas.

Reconocer el contexto social actual, tiene como objetivo identificar la realidad que la humanidad se encuentra a causa del nuevo cambio de *Paradigma Digital*. Durante el comienzo del siglo XXI se ha construido grandes instrumentos para producir mejoras en la sociedad, para ello se ha llevado un registro de las *Variables Básicas* a nivel global, que determina si a partir de estos nuevos adelantos han permitido que la sociedad prospere y de qué manera se ha logrado. Las *Variables Básicas* permiten reconocer los cambios que se producen en la sociedad a lo largo de cada año, en él es posible identificar diferentes progresos, como la Distribución Espacial de la Población, el Analfabetismo, el Nivel de Escolaridad, el Acceso a Medios Tecnológicos, entre otros.

De acuerdo a los progresos que ha alcanzado la sociedad, se creería que estas transformaciones resolverían los conflictos de inequidad de la humanidad e incluso dejarían de existir los fracasos sociales para resolver algunos temas inconclusos, como la pobreza. Por lo tanto, todavía queda mucho por hacer en el desarrollo humano, lo que ha implicado seguir planteando desafíos a nivel global. Esto es posible afirmarlo, a partir del Informe sobre Desarrollo 2014 *Sostener el progreso humano: reducir vulnerabilidades y construir resiliencia*, que declara que la tendencia mundial en la actualidad en general sigue

progresando su continuidad, sin embargo, esta existiendo pérdidas de vidas de ciudadanos y socavando su subsistencia, debido a las catástrofes y cambios naturales.

En el siguiente cuadro se reconoce el registro realizado a inicios del siglo XXI en el año 2012, que corresponden a los Índices de Desarrollo Humano (IDH)<sup>28</sup> y sus componentes de diversas localidades mundiales, que consisten en determinar los datos por población en 187 países: Esperanza de vida al nacer, los años en promedio de escolaridad, los años esperados de escolaridad y los ingresos nacionales brutos per cápita<sup>29</sup>.

IDH y componentes, por regiones y agrupaciones de IDH 2012

Región y agrupaciones del IDH	IDH	Esperanza de vida al nacer (años)	Años promedio de escolaridad (años)	Años esperados de escolaridad (años)	Ingreso nacional bruto per cápita (PPA en US\$ de 2005)
<b>Regiones</b>					
Estados Árabes	0,652	71,0	6,0	10,6	8.317
Asia Oriental y el Pacífico	0,683	72,7	7,2	11,8	6.874
Europa y Asia Central	0,771	71,5	10,4	13,7	12.243
América Latina y el Caribe	0,741	74,7	7,8	13,7	10.300
Asia Meridional	0,558	66,2	4,7	10,2	3.343
África Subsahariana	0,475	54,9	4,7	9,3	2.010
<b>Agrupaciones del IDH</b>					
Desarrollo humano muy alto	0,905	80,1	11,5	16,3	33.391
Desarrollo humano alto	0,758	73,4	8,8	13,9	11.501
Desarrollo humano medio	0,640	69,9	6,3	11,4	5.428
Desarrollo humano bajo	0,466	59,1	4,2	8,5	1.633
<b>Total mundial</b>	<b>0,694</b>	<b>70,1</b>	<b>7,5</b>	<b>11,6</b>	<b>10.184</b>

Nota: los datos se ponderan por población y se calculan según valores del IDH correspondientes a 187 países.  
Fuente: cálculos realizados por la Oficina encargada del Informe.  
PPA es paridad de poder adquisitivo.

Khalid Malik, Informe sobre Desarrollo Humano 201: *El ascenso del Sur: Progreso humano en un mundo diverso*, 2013. Publicado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). (p.25)

<sup>28</sup> Índice de Desarrollo Humano (IDH): Es un indicador creado por el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo, con el propósito de determinar el nivel de desarrollo que adquieren los países del mundo. Este indicador se basa en el diseño de una estadística compuesta para reconocer los ingresos económicos y parámetros de la vida ciudadana, donde puedan desarrollar mejor o peor su proyecto y condiciones de vida.

<sup>29</sup> Per cápita: Este término es utilizado en el ámbito de las estadísticas, donde su origen significa el número de persona o por individuo, ya sean utilizadas para la sociedad, economías o para hacer distribución de grupos o comunidades de personas. Este índice puede determinar la renta per cápita ingresos familiares per cápita, renta familiar disponible per cápita, etc.

En el cuadro se aprecia que existen grandes diferencias entre las regiones de diferentes sitios del mundo y de la agrupación de regiones del IDH. Ya que es posible reconocer que los que tienen IDH alto, tienen mayores oportunidades que los IDH bajo, debido a que tienen la tendencia de tener mejores resultados las regiones más desarrolladas en la esperanza de vida, en la escolaridad e ingresos económicos.

Para obtener estos resultados, previamente a lo largo del siglo XX para promover el desarrollo de la humanidad y erradicar la pobreza, fue necesario tomar medidas necesarias para mejorar las condiciones de vida, por lo que los grandes adelantos tecnológicos que existían en ese periodo permitieron de gran ayuda. Por ejemplo a finales de 1930 bajaron rápidamente la tasa de mortalidad en lugares como Asia, África y América Latina, lo que produjo que aumentara la edad hasta los 60 años, producto del gran adelanto que se provocó en la tecnología médica de la producción de antibióticos y vacunas.

Sin embargo, a comienzos del siglo XXI los adelantos tecnológicos y digitales, no han producido cambios relevantes en los temas sociales y en la economía como se ha esperado, ya que aún en el año 2014 existe extrema pobreza e inequidades en el mundo, como es mencionado a continuación por el actual Papa Francisco I: *«Los derechos humanos se violan no solo por el terrorismo, la represión, los asesinatos... sino también por la existencia de condiciones de extrema pobreza y estructuras económicas injustas que originan las grandes desigualdades»* (PNUD. 2014, p.16). Por lo que en este momento el contexto social se ha preocupado principalmente en el área de la salud en el bienestar de la salubridad y las dietas adecuadas para mejorar la calidad de vida.

A pesar de los grandes beneficios que se han presentado hasta el momento, es posible aún encontrar grandes niveles de desigualdad en la humanidad, de este modo el alto nivel de pobreza aún se presencia por mal gastos económicos que han realizado los gobiernos para beneficiar actividades de estudios. Un ejemplo significativo se presencié en el año 1998 donde se realizó un gasto mundial de 70.000 millones de dólares para una investigación del área de la salud, mientras tanto se gastó 300 millones de dólares para producir vacunas contra el VIH/SIDA. *«La tecnología se crea en respuesta a las presiones del mercado y no de las necesidades de los pobres, que tienen escaso poder de compra»* (PNUD. 2001, p.3). Lo que identifica la cita, se verifica claramente esta situación

entre los años 1975 al 1996, donde se crearon 1.223 medicamentos que fueron comercializados alrededor del mundo, sin embargo solo 13 medicamentos se crearon para las enfermedades tropicales<sup>30</sup>.

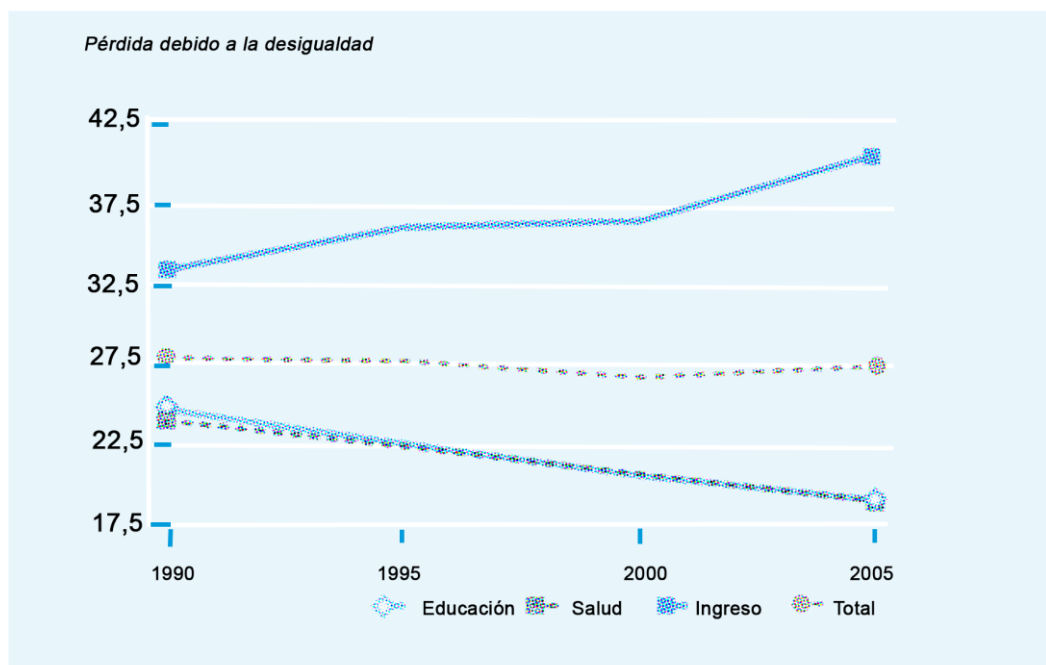
De este modo, los logros alcanzados en el *Paradigma Digital* se han distribuido de forma desigual en cada uno de los países, esto es posible apreciarlo en varios ejemplos como en la distribución de la energía eléctrica ya que aún no está a disposición de un tercio de los habitantes, mientras se encuentran 2.000 millones de ciudadanos que carecen de medicamentos básicos a bajo costo, por otro lado la mitad de los niños de África son afectados por diversas enfermedades como tétano y sarampión, por no encontrarse los medicamentos y tratamientos adecuados para proteger esos malestares. Por lo tanto, estas enormes desigualdades que se encuentran en el mundo y en el interior de cada uno de los países, no solo tiene relación al acceso que posibilitan las nuevas tecnologías a las personas, sino que también influye en cómo se proporcionar de forma equilibrada e equitativa los elementos básicos a las distintas localidades.

Esta aclaración es posible apreciarla en el siguiente cuadro de gráfico, que señala las desigualdades en el Índice de Desarrollo Humano, donde sus componentes tienen relación al acceso a la Educación, Salud, Ingreso y el Total, y el progreso que ha obtenido a lo largo de los años desde 1990 al 2005.

---

<sup>30</sup> Enfermedades Tropicales: Son enfermedades infecciosas que ocurren principalmente en sectores del trópico, debido al cambio climático. En estaciones frías los insectos de mosquitos y las moscas son los portadores de enfermedades más comunes. Mientras en estaciones más calientes y húmedas, se producen enfermedades infecciosas como el paludismo, linfáticas, dengue, etc.

Pérdidas debido a la desigualdad en el IDH y sus componentes



Nota: basado en un panel balanceado de 66 países ponderado por la población  
Fuente: cálculos realizados por la Oficina encargada del Informe basados en Milanovic (2010)

Khalid Malik, *Informe sobre Desarrollo Humano 2013. El ascenso del Sur: Progreso humano en un mundo diverso*, 2013. Publicado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). (p.31)

En la fuente es posible apreciar claramente un registro de 66 países entre los años 1990 al 2005, donde la desigualdad en la educación y la salud a lo largo de estos años ha disminuido de forma continua y muy parecida, sin embargo, en el registro de los ingresos se aprecia mayor desigualdad, donde cada vez está en aumento. De acuerdo al registro de los ingresos, en el año 2000 en América Latina se produjo una reducción en la desigualdad, aunque de igual forma es la que presenta mayor desigualdad en todo el mundo.

Para determinar en qué situación la sociedad se encuentra en el inicio del siglo XXI y cuál ha sido su progreso de desarrollo humano, el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo presentó en el año 2001 el Informe de Desarrollo Humano, entregando información adecuada para determinar que se desea alcanzar en la sociedad en el año 2015 para solucionar las deficiencias que aún existen en el mundo, para ello se formuló un *Balance General del Desarrollo Humano*.

<b>OBJETIVOS DE LA DECLARACIÓN DEL MILENIO PARA EL 2015</b> Balance General del Desarrollo Humano – Objetivos, logros y labor inconclusa		
Objetivos	Logros	Labor Inconclusa
Reducir a la mitad el porcentaje de la población que viva en la extrema pobreza.	Entre 1990 y 1998, el porcentaje de la población que vivía con menos de 1 dólar diario, se redujo del 29% al 24%	Aun cuando se logre reducir a la mitad el porcentaje para el año 2015, 900 millones de personas seguirán viviendo en la extrema pobreza en el mundo en desarrollo.
Reducir a la mitad el porcentaje de personas que padezcan hambre	El número de personas desnutridas en el mundo en desarrollo se redujo en 40 millones durante el periodo 1990/1992- 1996/1998.	Sigue habiendo 826 millones de personas desnutridas en el mundo en desarrollo.
Reducir la mitad el porcentaje de personas sin acceso a agua potable.	Alrededor del 80% de la población del mundo en desarrollo tiene actualmente acceso a fuentes de agua mejoradas	Casi mil millones de personas siguen careciendo de acceso a fuentes de agua mejoradas.
Lograr la matrícula de todos los niños en la enseñanza primaria.  Lograr que todos los niños terminen un ciclo completo de enseñanza primera.	En 1997 más de 70 países registraron tasas netas de matriculación primaria superiores al 88%.  En 29 de los 46 países con datos, el 80% de los niños matriculados llegan al quinto grado.	Durante los próximos 15 años habrá que crear capacidad para los 113 millones de niños que actualmente no asisten a la escuela primaria y para los otros millones más que se sumarán a la edad escolar.
Potenciar a la mujer y eliminar las disparidades entre los géneros en las enseñanzas primaria y secundaria.	En 1997 la tasa de matriculación femenina en los países en desarrollo había llegado al 89% de la tasa masculina en el nivel primario y el 82% en el nivel secundario.	En 20 países las tasas de matriculación secundaria de las niñas siguen siendo inferiores a la de los niños.
Reducir en dos terceras partes las tasas de mortalidad de niños menores de un año.  Reducir en dos terceras partes las tasas de mortalidad de niños menores de cinco años.	En 1990-1999 la tasa de mortalidad de niños menores de un año se redujo en más del 10% de 66 a 59 por cada mil nacidos vivos.  La tasa de mortalidad de niños menores de cinco años se redujo de 93 a 80 por cada mil nacidos vivos en 1990-1999.	África subsahariana tiene una tasa de mortalidad de niños menores de un año superior a 100 y una tasa de mortalidad de niños menores de cinco años superior a 170, y ha venido progresando con más lentitud que otras regiones.
Reducir en tres cuartas partes las tasas de mortalidad materna	Solo 32 países han alcanzado una tasa de mortalidad materna comunicada de menos de 20 por cada 100.000 nacidos vivos.	En 21 países la tasa de mortalidad materna comunicada es de más de 500 por cada 100,000 nacidos vivos.
Proporcionar acceso universal a los servicios de salud reproductiva.	La tasa de uso de anticonceptivos ha alcanzado casi el 50% en los países en desarrollo.	Unos 120 millones de parejas que desean usar anticonceptivos carecen de acceso a ellos.

Detener y comenzar a reducir la propagación del VIH/SIDA.	En unos pocos países, como Uganda y posiblemente Zambia, la prevalencia del VIH/SIDA está dando señales de disminución.	Alrededor de 36 millones de personas están afectadas con el VIH/SIDA.
Aplicar, para el año 2005, estrategias nacionales de desarrollo sostenible con el propósito de reducir, para el año 2015, la pérdida de recursos ambientales.	El número de países que adoptan estrategias aumento de menos de 25 en 1990 a más de 50 en 1997.	Sigue siendo mínima la aplicación de las estrategias.

*Informe sobre Desarrollo Humano 2001. Poner el adelanto tecnológico al servicio del desarrollo humano, 2011. Publicado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). (p.24)*

En el *Balance General del Desarrollo Humano* se aprecia los objetivos más relevantes que se han considerado en los últimos años, como por ejemplo, reducir el porcentaje de poblaciones que se encuentren en extrema pobreza, reducir el porcentaje de personas sin acceso al agua potable, lograr el ingreso de matrículas de todos los niños para incorporarse a la enseñanza primaria, detener y reducir el contagio del VIH/SIDA, entre otros. Sin embargo, se han alcanzado logros muy importantes para la sociedad durante los últimos años, pero a su vez, existen labores inconclusas en cada uno de los objetivos planteados que deben ser resueltas.

Por lo tanto, las innovaciones y adelantos que se realizan en la actualidad tienen como misión mejorar la calidad de vida de las personas, ya que pueden llegar a ser de carácter significativas para la humanidad, estableciéndose potenciales cambios en el curso de toda una sociedad. Esto es posible verificarlo en el Informe sobre Desarrollo Humano realizado en el año 2001, que plantea los beneficios de los adelantos tecnológicos para las áreas de la salud y laboral:

*Los adelantos basados en la tecnología en materia de salud, nutrición, rendimiento de cultivos y empleo no suelen ser adelantos aislados; suelen tener un efecto multiplicador –crean círculos virtuosos, aumentan los conocimientos de la gente, su salud y su productividad, elevan sus ingresos y crean capacidad para futuras innovaciones– e influyen sobre el desarrollo. Ibíd. (p.2).*



De este modo, como es presentado en la cita anterior, los adelantos que tienen mayor impacto para el bienestar ciudadano pueden producir grandes cambios significativos para la prosperidad social, por lo que el adelanto puede estar dirigido solamente para un objetivo desde sus inicios, pero realmente pueden producir cambios múltiples en diferentes áreas y/o impactando la supervivencia del ser humano.

### 1.3.1 Coexistir y Convivir:

La vida de la humanidad está constituida por el yo y los otros, lo que quiere decir que el hombre no vive solo e individualmente, sino que vive en un mundo que tiende a relacionarse en sociedad. A esto el filósofo José Ortega (2001) en el texto *Temas y textos de filosofía*, establece que la *Realidad Radical*, se identifica como la *coexistencia* del yo con el mundo, en donde la definición de *vida* tiene relación a como el hombre toma individualmente sus propias decisiones y voluntades, donde no solo vive sino que es un ser consciente de lo que experimenta al *vivir* y que al mismo tiempo, no sabe que es realmente *vivir*.

Este hombre individual ha debido vivir en una *realidad radical* en comunidad con toda su existencia, quien a *coexistido* en un ambiente que debe sobrevivir, apoyarse y potenciarse en una sociedad, en la cual también debe *convivir* con sus pares, tales como compartir con personas diferentes en el entorno familiar, laboral, comunal, etc.

Particularmente en la actualidad a comienzos del siglo XXI, el hombre ha debido *coexistir* con diversos estímulos, transformaciones, influencias y exigencias en la sociedad, mientras ha debido *convivir* con pares que también han cambiado en su modo de relacionarse con los otros. El concepto de *Coexistir*, es definido según la RAE como *Dicho de una persona o de una cosa: Existir a la vez que otra*, que tiene relación a cómo el hombre ha debido acomodarse a nuevos impulsos. Mientras que el concepto de *Convivir*, es definido como *“Vivir en compañía de otro y otros”*, el cual es determinado a

cómo el hombre vive en compañía de otros ciudadanos que también se encuentran cambiando debido a estos nuevos adelantos sociales.

En la actualidad se *coexiste* en una sociedad en donde el conocimiento y las informaciones son las herramientas principales que la humanidad ha debido dominar en los últimos tiempos, la que ha permitido obtener grandes oportunidades de formación y progreso, pero sin duda también peligros, por lo que depende de cómo la humanidad ha debido controlar las amenazas presentes en su vivir, respondiendo a estas situaciones, según los recursos que tienen a disposición.

Los principales fundamentos concretos de la *Sociedad Actual del Conocimiento* son la información y la creatividad, que son la clave de la *coexistencia* de la humanidad en este periodo digital, las grandes ventajas son desarrolladas a partir de la imaginación que experimentan los hombres, inventando nuevas estrategias para utilizar diversas herramientas y posibilidades tecnológicas, otorgando grandes cambios significativos para el crecimiento de la sociedad. El nuevo perfil de la humanidad tiene relación a como la inteligencia y los nuevos conocimientos han permitido elaborar propuestas y medios para responder a las diversas necesidades, ya que en la actualidad no es completamente necesario obtener capitales ligados a la mano de obra o recursos naturales para progresar.

La República de Corea del Sur, es un gran ejemplo del progreso que se ha obtenido para *coexistir* a las nuevas exigencias de la sociedad, es apreciada como uno de los países con mayor avance tecnológico en el mundo por su gran emprendimiento y el gran acceso que le otorgan a los ciudadanos sin excepción, para dominar las nuevas fuentes de información y adelantos tecnológicos, ya que el uso del Internet es utilizado por 20 millones de usuarios beneficiados por esta fuente, logrando que alrededor del 28% de los hogares tengan acceso a un Internet de alta velocidad.

Al considerar como ejemplo la gran inversión que ha hecho efectivo en Corea del Sur, es posible apreciar y tomar conciencia que el mundo puede surgir y convertirse en futuros *países desarrollados*<sup>31</sup> si se aplica de forma más valórica

---

<sup>31</sup> Países Desarrollados: Un país desarrollado posee un alto nivel de calidad de vida, donde existe altamente un desarrollo industrial y comercial. Para identificar un país desarrollado existen indicadores que evalúan el grado de avance por medio del Índice de desarrollo humano,

la *coexistencia* humana, en el que no solo puedan alcanzar un crecimiento económico, sino que así mismo se pueda combatir contra la pobreza, al otorgar un incremento en la educación completa de calidad, comprometerse con el crecimiento de los niños y jóvenes, madurar en el emprendimiento económico, fomentar la vida saludable, entre otras, utilizando las medidas adecuadas para optar por los recursos necesarios para el desarrollo humano.

El hecho de *coexistir* con nuevos artefactos que otorgan progreso en la sociedad, ha permitido que la humanidad obtenga acceso y dominio de nuevas herramientas del conocimiento de la información y de las comunicaciones, proporcionando que los sujetos cambien no solo sus hábitos, sino que además su comportamiento, su convivencia, aprendizajes, dominios con sus pares y el resto de la comunidad.

La participación del hombre en la *Sociedad Actual del Conocimiento* es considerada de manera activa, donde el ser humano forma parte de los grandes cambios que se producen en su entorno, en el que los aparatos de telecomunicaciones, telefonía inalámbrica, el Internet, así como los diversos medios tecnológicos-digitales, son utensilios que permiten fomentar transformaciones a la comunidad, construyendo y relacionándose constantemente en base a los sucesos que se presentan en el mundo en tiempo real. Conjuntamente, el acceso inmediato de bajos costos para adquirir conocimientos, han permitido que exista mayor disponibilidad de información para los usuarios sobre los acontecimientos ocurridos en el mundo.

De este modo, el hombre para *coexistir* en el nuevo *Paradigma Digital*, ha debido acomodarse para sobrevivir y adecuarse para manejar los desafíos que se le plantean para subsistir. Según Manuel Castells (1996) en su texto de *La era de la información, la sociedad Red*, propone los nuevos modos de *coexistir* por parte de los habitantes para relacionarse efectivamente con el nuevo *Paradigma Digital*, la cual es dividida en Producción, Experiencia y Poder.

Para relacionarse el hombre con el *Paradigma Digital*, en primera instancia debe cumplir con la *Producción*, la que tiene estrecha relación a la manipulación que los sujetos realizan para crear componentes beneficiarios para su consumo y necesidades; Luego la *Experiencia*, que dispone el sujeto para sentirse

---

que determina la riqueza, el producto interno bruto, el ingreso per cápita, el nivel de industrialización, la educación, la sanidad y el nivel de vida general.

conforme y adaptado en el medio social, biológico y natural, en la que busca las opciones indispensables para sentirse satisfecho con la creación de nuevas innovaciones que le permitirán responder a sus necesidades; Por último, se encuentra el *Poder* el cual consiste en que el sujeto busca como imponerse a otros mediante el autoritarismo.

Por ello su texto afirma que: «*La comunicación simbólica entre los humanos, y la relación entre éstos y la naturaleza, basándose en la producción (con su complemento, el consumo), la experiencia y el poder, cristaliza durante la historia en territorios específicos, con lo que genera culturas e identidades colectivas*» (Castells. 1996, p.41) De esta manera, es posible verificar como cada hombre ha debido adecuarse a una sociedad en donde las influencias, las exigencias, las novedades, los descubrimientos, los acontecimientos y las alteraciones son parte de la vida cotidiana que la humanidad ha debido acomodarse para responder adecuadamente a todas las demandas que se le hagan presentes en su existencia.

Al *coexistir* con estos nuevos cambios que se generan constantemente en el mundo, se ha logrado obtener mejores condiciones de vida para los habitantes que pertenecen a la *Sociedad Actual del Conocimiento*. Por un lado los nuevos medicamentos que se generan por la tecnología biológica, han posibilitado combatir las diversas enfermedades existentes, logrando crear tratamientos adecuados para el bienestar de las personas gracias a los avances que se han conseguido por medio de las vacunas y los medicamentos. Por otro lado, las nuevas variedades de cultivos para resistir a las plagas y sequías, han permitido obtener mayor rendimiento para potenciar los nutrientes y las zonas ecológicas, otorgando mejores condiciones en los alimentos que se consumen día a día por la sociedad.

Además cada país necesita encontrarse capacitado para poder *coexistir* con las nuevas tecnologías que van surgiendo mundialmente y así poder adaptarlas de acuerdo a las necesidades locales, ya que en el paradigma digital debe existir la capacidad de dominio para obtener los beneficios que se requieren para los habitantes de cada sector. Las diversas empresas, el área de la educación, el área de la salud, los agricultores, entre otras, deben encontrarse en permanente retroalimentación para dominar y responder a las nuevas exigencias que requieren los adelantos tecnológicos para desarrollarse satisfactoriamente, ya

sea para proporcionar mejores instrumentos y otorgar nuevos procedimientos que van a entregar mejores resultados a la sociedad.

Con respecto al *convivir* en compañía de otro y otros, en este nuevo *Paradigma Digital*, significa que el hombre tiene mayor oportunidad de participar de manera más significativa dentro de la sociedad, ya que en la actualidad existen mayores oportunidades en que el ciudadano sea parte de los eventos y los procesos que dan forma a su propia vida, tanto en la formulación políticas y en los resultados. Aquello fue mencionado por Mahbub ul Haq, quien afirma: «*Alrededor del mundo, las personas se están uniendo en una lucha en común por participar libremente en los eventos y procesos que dan forma a sus vidas*» (PNUD. 2013, p.10). Esto produce que la comunidad se encuentre más unida a un solo movimiento y que favorezca a todos por igual, por lo que la *convivencia* en la actualidad ha sido más favorable, ya que se encuentran más conectados digitalmente y comunicados a todos los acontecimientos que suceden alrededor del mundo.

En la historia de la humanidad, se han presentado diversas actividades en donde han existido rebeliones que se han manifestado los ciudadanos contra los Gobiernos en todo el mundo. En cambio, a inicios del siglo XXI los participantes más activos que *conviven* en la sociedad actual del conocimiento, son los jóvenes que luchan contra la desigualdad de oportunidades, quienes hacen saber su descontento mediante manifestaciones masivas que son organizadas por medio de las nuevas plataformas digitales.

El instrumento fundamental para alcanzar el propósito de *convivir* de forma equitativa y satisfactoria en el presente siglo, es obtener una educación accesible y de calidad tanto para los hombres y mujeres, porque esto permitiría potenciar la calidad de vida de las personas en cuanto aumentan su autoestima, tienen mejores trabajos, pueden participar en diferentes escenarios públicos, teniendo la facultad de exigir respuestas argumentadas del Gobiernos, donde la atención tanto de la salud, la seguridad y otros derechos sean entregados oportunamente.

Sin embargo, la inequidad existente en la sociedad actual del conocimiento no solo se presenta en la educación, salarios, recursos básicos, etc. Sino que también se están presentando desigualdades de oportunidades en las tecnologías digitales, como es presentado en la siguiente cita: «*Las redes*

*sociales de intercambios instrumentales conectan o desconectan de forma selectiva individuos, grupos, regiones o incluso países según su importancia para cumplir las metas procesadas en la red, en una corriente incesante de decisiones estratégicas»* (Castells. 1996, p.29). Por lo tanto, al conectar o desconectar de manera selectiva cierto grupo sociales impone preocupaciones en cuanto a cómo se distribuye los recursos entre los habitantes, siendo no óptima para la vida del ser humano.

### 1.3.2. Individuo y Colectivo:

Cada una de las personas que son partícipes activos de la sociedad, buscan conseguir el desarrollo humano para lograr responder a sus necesidades y sus intereses, para buscar y alcanzar la plenitud de sus vidas, donde su objetivo central se basa en la libertad humana, haciendo valer sus derechos y toma de decisiones que influyen en sus vidas. El desarrollo y el derecho humano se encuentran conectados entre sí, ya que permiten asegurar el bienestar, la dignidad, el respeto de cada individuo y las relaciones interpersonales. Como es presentado a continuación:

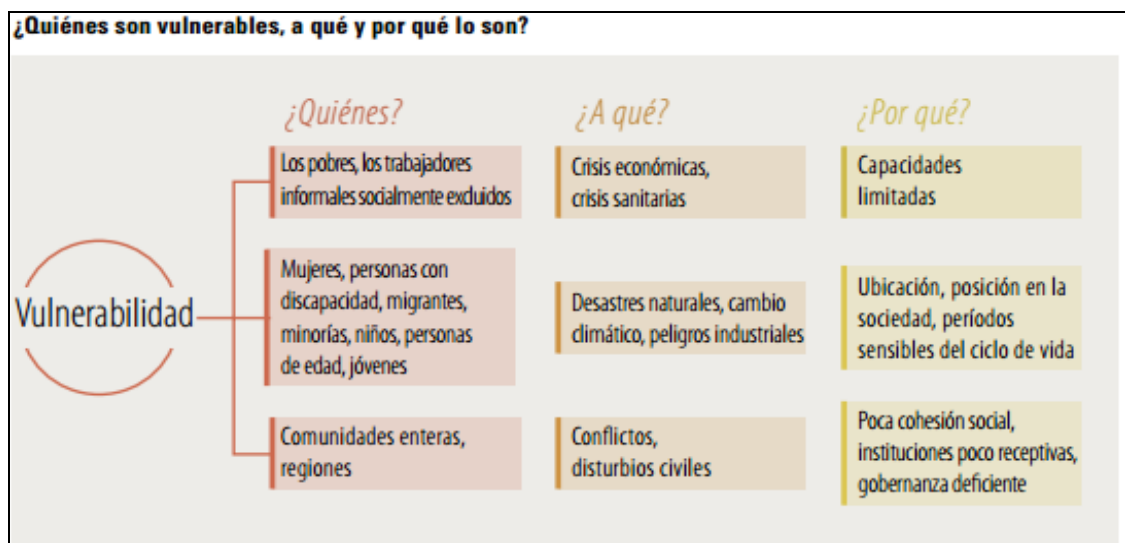
*Las capacidades esenciales para el desarrollo humano son vivir una vida larga y sana, tener conocimientos, tener acceso a los recursos necesarios para alcanzar un nivel de vida decoroso y poder participar en la vida de la comunidad. Sin ellas sencillamente no se dispone de muchas opciones ni se llega a tener acceso a muchas oportunidades que brinda la vida.* (PNUD. 2001, p.5)

El hombre ha logrado grandes oportunidades para alcanzar el bienestar, uno de ellos a comienzo del siglo XXI ha sido los adelantos digitales, que le ha permitido desenvolverse plenamente en la sociedad, consiguiendo mayores satisfacciones, habilidades y conocimientos en cuanto a las formas de comunicación por medio de un nuevo lenguaje digital.

*Un nuevo sistema de comunicación, que cada vez habla más un lenguaje digital universal, está integrando globalmente la producción y distribución de palabras, sonidos e imágenes de nuestra cultura y acomodándolas a los gustos de las identidades y temperamentos de los individuos. Las redes informáticas interactivas crecen de modo exponencial, creando nuevas formas y canales de comunicación, y dando forma a la vida a la vez que ésta les da forma a ellas. (Castells. 1996, p.28)*

Los logros conseguidos en el nuevo paradigma digital para potenciar los derechos humanos y aumentar la calidad de vida, han sido diversos y extensos en su importancia, los que se destacan a continuación: Otorgar igualdad de género, la cual consiste en dar la oportunidad a la mujer de educarse en una escolarización de enseñanza primaria, secundaria y superior, para que tenga las mismas oportunidades que el género opuesto; Entregar una mejor calidad de vida, se ha debido a partir de la sustentabilidad ambiental para proteger a los individuos de las emisiones de dióxido de carbono, disminuyendo su propagación; Mejorar la eficiencia energética a las localidades que aún no obtienen este servicio; Conseguir un gobierno que represente a los individuos. A través de la historia se han encontrado más de 100 países en desarrollo que decidieron tomar sus propias medidas, para lograr la ansiada libertad a los derechos humanos, poniendo término a los gobiernos militares y unipartidistas, para alcanzar mejores opciones políticas gracias al alcance de la democracia.

Sin embargo, la trayectoria del desarrollo humano ha sido uniforme, por lo que los cambios que se han conseguido siempre han traído consigo nuevos retos de vulnerabilidad que pueden causar retrocesos o daños a los individuos y afectar a la comunidad. El concepto de *vulnerabilidad* es muy amplio y abstracto, ya que en el mundo existen personas y sectores que en cierto sentido se encuentran vulnerables a diversas circunstancias y acontecimientos. Según Robert Chambers en el 2006 declaró: «*La vulnerabilidad no es lo mismo que la pobreza. No significa que haya carencias o necesidades, sino indefensión, inseguridad y exposición a riesgos, crisis y estrés*» (PNUD. 2014, P.17). Por lo tanto, ningún país o comunidad del mundo actual se encuentra inmune a estas situaciones, para ello el presente cuadro demuestra las tipos de personas que pueden presentar estados de vulnerabilidad, qué provoca dicha situación y por qué sucede.



Khalid Malik, *Informe sobre Desarrollo 2014. Sustener el progreso humano: reducir vulnerabilidades y construir resiliencia*, 2014. Publicado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD).

Un ejemplo muy común en el diario vivir es la delincuencia, la que cada vez está afectando más a la seguridad personal, aumentando las amenazas y los conflictos son aún más peligrosos, por lo que se han creado organizaciones en el mundo para combatir la delincuencia transfronteriza y redes delictivas internacionales. Lo que ha ocasionado que más de 12 millones de personas se encuentren refugiados en el extranjero en búsqueda de seguridad y protección, afuera de su país natal.

Asimismo, las enfermedades siguen progresando y los contagiados con el VIH/SIDA aumentan. A fines del año 2000 ya se encontraban 36 millones de personas infectadas, específicamente en países desarrollados y África principalmente, donde la esperanza de vida disminuyó entre los 50 a 47 años de edad, entre el año 1985-2000. La propagación de las enfermedades trae consigo grandes consecuencias para progresar en el desarrollo humano, ya que destruye a países donde ciudadanos jóvenes mueren dejando desamparado y huérfanos a gran cantidad de niños.

En la humanidad actual aún hace falta por responder a las deficiencias y a las condiciones inconclusas que el individuo debe enfrentarse a diario, por lo que se requiere combatir estas situaciones para proteger a la comunidad. Se ha optado por llevar un registro de los progresos y los retrocesos de la humanidad, mediante la elaboración de diversos informes que registran los Índices de Desarrollo Humano, permitiendo verificar en qué situación se encuentra cada



uno de los países. Gracias a los registros conseguidos, se ha descubierto que los países desarrollados han logrado grandes avances debido a las acertadas decisiones políticas impuestas en los países, como la toma de decisiones rápidas para favorecer a los individuos vulnerables, lo cual no sucede de igual manera en otros países, donde se espera obtener progresos económicos para ayudar a los afectados, haciendo de ello trámite mucho más lento que no siempre presentan resultados. Un ejemplo destacable de lo ya mencionado, se presenta por un lado Costa Rica que ha obtenido resultados favorables con la mitad de ingresos económicos a diferencia de Corea del Sur, en donde las decisiones optadas por el gobierno muchas veces favorecen rápidamente a la humanidad para su bienestar sin utilizar grandes ingresos para mejorar la calidad de vida.

## 1.4. Contexto Cultural e Identidad en la Sociedad Actual del Conocimiento.

El contexto cultural forma parte esencial del modo de vida que el ser humano establece diversas perspectiva en cuanto a las costumbres y hábitos, donde cada localidad del mundo tiene su propia de representación, arraigado a los diferentes cambios sociales como el nuevo *Paradigma Digital* que se está desarrollando a fines del siglo XX y comienzos del siglo XXI.

Según la RAE, define el concepto *Cultura* como *Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.* Mientras el Diccionario Etimológico, lo define como *cultus* (latín), *cultivo, cultivado*, participio de *colere, cultivar*, la misma que nos dio *cultismo*, donde el término *Cultural* se relaciona a los productos intelectuales (artísticos, científicos, industriales) de una sociedad.

Cuando se habla de *culturas*, se está refiriendo a una pluralidad de individuos pertenecientes a una misma localidad territorial, nacional y/o base religiosa, que proporcionan las principales construcción de una sociedad cultural. Este núcleo de personas pertenecientes a una misma cultura, se caracterizan por encontrarse refugiadas de sus propias costumbres y códigos específicos que los caracterizan de otros.

Cada persona que pertenece a una cultura, tiene su propia identidad y/o conjunto de roles, que tienen relación a ser parte de una familia, comunidad o estructuradas según la instituciones y organización social que corresponda. Cada hombre es actor propio de su comunidad, donde su *Identidad* dentro de la sociedad es de organizar el sentido, que corresponden a sus propias historias, geografías, biología, instituciones, memorias colectivas, aparatos de poder y religiosidades. Cada individuo tiene *Roles* que debe responder en la comunidad, en relación a las funciones que se deben cumplir en una organización, como por ejemplo el reordenar nuevas informaciones para darle sentido, según los proyectos y determinaciones que se deseen modificar en una cultura.

Por un lado, la RAE define el concepto de *Identidad* como *Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás*. Mientras que el Diccionario Etimológico, define el término de *Identidad* proveniente del latín *identitas* y este de *ídem* (lo mismo) que encontramos en frases del latín clásico como: *Semper ídem* (Siempre lo mismo), la palabra tiene relación a las características que poseen las personas que nos hacen ser únicas o lo mismo.

Cada sector del mundo construye su identidad social, las cuales se han podido dividir a lo largo del tiempo en tres formas y orígenes de construcción de identidades culturales. Según Manuel Castells, en su texto *El poder de la identidad*. Establece que la *Identidad Legitimadora o Sociedad Civil*, que tiene relación al dominio que algunas personas tienen como actores sociales, bajo la legislación de instituciones que son parte de una comunidad, donde la autoridad y el poder son la clave de la identidad en este tipo culturales como es el caso de las instituciones de sindicato, iglesias, partidos, asociaciones cívicas, entre otras. Mientras la *Identidad de Resistencia o Estado-Nación*, tiene relación a que ha sido generada por actores que se caracterizan por estar en un estado de resistencia, encontrándose en contrariedad con las decisiones de las instituciones sociales. Entretanto la *Identidad Proyecto*, se diferencia por contener actores sociales que se basan en sus propias raíces culturales para hacerse notar en las nuevas identidades en la estructura social.

Debido al *nuevo paradigma digital*, la nueva organización social se ha difundido a todo el mundo, donde las instituciones, las innovaciones, las esperanzas y la creación económica, no han sido las únicas que se han transformado, sino que también han cambiado las culturas. La revolución que ha ocasionado las nuevas tecnologías, se han presentado de igual forma en la singularidad cultural y en el control que el hombre ha hecho sobre sus vidas y entorno, siendo expresiones variadas según la diversidad y el contorno de cada cultura.

De este modo, es posible determinar que la humanidad en la sociedad actual del conocimiento, se puede clasificar como una *Identidad Proyecto*, lo que quiere decir, que los ciudadanos actuales son actores sociales activos que desean convertir sus propias raíces culturales a unas identidades estructurales propias, que tengan como finalidad, responder a sus propias necesidades

sociales. Para ello, han realizado diversos movimientos sociales que representan las diferencias sociales de una comunidad.

Estos movimientos sociales tienen como objetivo principal, transformar las relaciones sociales, haciendo valer tanto los derechos individuales como colectivos en cuanto a temáticas relacionadas al feminismo, lo ecológico, educativos, entre otros, de igual manera en que pueden ser movimientos reactivos que los constituyen trincheras relacionadas a las naciones, etnias, familiares, territoriales, entre otros. Tras estos dos tipos de caras en cuanto a los movimientos sociales, estos se ven configurados bajo los nuevos adelantos tecnológicos de las telecomunicaciones y medios digitales, que se convierten en herramientas esenciales de comunicación y organización.

Además la globalización y las tecnologías digitales, están construyendo redes en donde las transformaciones son evidentes en el mundo, otorgando a la comunidad apropiarse de nuevas posibilidades de creatividad cultural. Por lo que los movimientos sociales han adquirido estas nuevas herramientas para distribuir y fomentar a la comunidad. Entonces, mientras más creatividad exista en las diversas expresiones sociales, mejor será la aprobación de la comunidad para movilizarse masivamente en comunidad.

Para comprender de mejor manera los movimientos sociales y las expresiones más significativos que han existido en la sociedad actual, a través de diversas investigaciones se han caracterizado tres movimientos, considerados grandes precursores del levantamiento contra la globalización:

- **El Movimiento Zapatistas de México**, conformados a partir de la crisis política y corrupta que existe en el país debido a la economía desigual, esto es posible aclararlo según el propio Ejército Zapatista en su siguiente cita *“El Movimiento Civil Zapatista es un movimiento que opone la solidaridad social a la delincuencia organizada desde el poder del dinero y del gobierno”* (Castells. 1997, p.95)
- **El Movimiento de Los Patriotas**, que consiste en un movimiento sociopolítico de la milicia estadounidense. Este movimiento se expandió debido a las comunicaciones instantáneas y a una red mundial, como lo menciona Kenneth Stern: *“Internet fue una de las principales razones para que los movimientos de milicia se expandieran más de prisa que*

*ningún otro grupo xenófobo en la historia. Su carencia de un centro organizado fue más que superado por la comunicación instantánea y el potencial de rumores de este nuevo medio” Ibíd. (p.107)*

- **El Movimiento Aum Shinrikyo**, corresponde a una secta marginal de la ciudadanía japonesa que se caracterizan por haber llamado la atención de los medios de comunicación, debido a los dramas que realizaban. Este movimiento era muy particular a la forma de expresión que utilizaban sus ciudadanos, ya que usaban como método de dialogo sus técnicas corporales, quien Masachi Osawa señala: *«La meta final de las técnicas corporales que Aum trata de desarrollar mediante el yoga y la austeridad es un modo de comunicación sin ningún instrumento. Puede obtenerse la comunicación teniendo resonancia con los cuerpos de los otros sin depender de la conciencia de la identidad del yo» Ibíd. (p.120).*

De este modo, la cultura y la identidad humana se encuentran en constante transformación, por lo que se requiere comprender de qué formas la sociedad ha conllevado nuevos cambios en su comunidad social, al utilizar diversos modos de expresión. Según Robert Bellah, señala las transformaciones que se han podido apreciar en los últimos años, gracias a la posibilidad de reflexionar, de contener conciencia, acción individual y de grupo:

*La transformación de nuestra cultura y nuestra sociedad tendrá que ocurrir en diversos niveles. Si sólo sucediera en las mentes de los individuos [...], sería impotente. Si obedeciera sólo a la iniciativa del estado, sería tiránica. La transformación personal numerosa es esencial, y no debe ser sólo una transformación de la conciencia, sino que también ha de implicar la acción individual. Pero los individuos necesitan el alimento de los grupos que llevan consigo una tradición moral que refuerza sus aspiraciones propias. Ibíd. (p.88)*

A pesar de existir estos diversos masivos movimientos sociales e identificarse una identidad donde el hombre es parte de un proyecto, es evidente apreciar que una de las fuentes más importante de construcción de identidad que aún existe en el mundo humano, tiene relación al *fundamento religioso*. Está a existido a lo largo de la historia de la humanidad, y parece sorprendente que aún en la actualidad a pesar de todos los adelantos tecnológicos y cambios que se han producido en la sociedad, aún se

considera parte esencial el fundamento de la religiosidad en la vida de las culturas existentes alrededor de todo el mundo. Esta afirmación es entregada por Manuel Castells que señala la definición del fundamentalismo religioso que se aprecia en la sociedad actual.

*Definiré el fundamentalismo, según mi propio entendimiento, como la construcción de la identidad colectiva a partir de la identificación de la conducta individual y las instituciones de la sociedad con las normas derivadas de la ley de Dios, interpretada por una autoridad definida que hace de intermediario entre Dios y la humanidad. Ibíd. (p.35)*

Por lo tanto, estos fundamentos religiosos tienen la característica principal de ser parte de la cultura permanente ya que aún existen en la historia de la humanidad a nivel mundial, donde aún se encuentran religiones de tipo cristiano, islámico, etc.

De este modo, se ha podido apreciar que el contexto cultural y la identidad en la *Sociedad Actual del Conocimiento*, ha obtenido diversas transformaciones debido a la adquisición de nuevos adelantos tecnológicos, ya que han otorgado las herramientas necesarias para difundir las nuevas identidades que se están formando en una sociedad en donde existe más posibilidades de libre expresión para movilizarse a las inquietudes y desigualdades que ocurren en la sociedad.

## 1.5. Contexto Político en la Sociedad Actual del Conocimiento

La *Sociedad Actual del Conocimiento* está en constantes transformaciones, donde no hay persona, organización, investigador, historiador, científico o gobierno que pueda ignorar lo que se ha provocado y que no pueda considerar valiosos estos cambios que se han producido en la humanidad global. El Contexto Político del nuevo paradigma digital, no debe ignorar estas transformaciones, por lo que debe adecuarse y reajustar a las políticas públicas nacionales y mundiales acomodándose a los nuevos desafíos que se instauran en la comunidad.

Gran parte de los países con sus respectivos gobiernos están otorgando grandes beneficios para la comunidad, a consecuencias de las nuevas exigencias que se están provocando en la sociedad actual del conocimiento. Sin embargo, la política está frente a problemáticas y a riesgos inesperados que surgen a consecuencias de estas recientes demandas, por lo que es posible encontrar políticas deficientes, reglamentos inadecuados y falta de transparencia en los planteamientos que desean entregar a la humanidad. «*Los sistemas políticos están sumidos en una crisis estructural de legitimidad, hundidos de forma periódica por escándalos, dependientes esencialmente del respaldo de los medios de comunicación y del liderazgo personalizado, y cada vez más aislados de la ciudadanía*» (PNUD. 2014, p.29). Estos riesgos se pueden presentar, tanto mediante efectos medioambientales hasta efectos nocivos que puede causar el teléfono celular para la salud, para ello los países han debido crear políticas e instituciones para manejar e informar los riesgos que pueden presentarse sobre el ser humano.

Al dar término a los regímenes autoritarios en gran parte de los países del mundo, se ha podido lograr la generalización de la democracia, en donde el Estado ha debido implementar reformas para conseguir mayor eficiencia tanto política como social. Se requirió implementar tres poderes del Estado: Poder Ejecutivo, Poder Legislativo y Poder Judicial, quienes serán los encargados de organizar la nueva política del Estado. El *Poder Ejecutivo* tiene como objetivo gestionar diariamente el Estado; El *Poder Legislativo* tiene como objetivo

elaborar y modificar las leyes existentes, siendo su función aprobar las leyes y ser encargado del cuerpo deliberado donde participa el Congreso, Parlamento y Asambleas; y el *Poder Judicial* tiene como objetivo ser una organización que se encarga de administrar la justicia de la sociedad, aplicando las normas jurídicas o leyes, donde el Juzgado y los Tribunales son quienes ejercen este deber. Además un conjunto político ha implementado instituciones públicas para mejorar las condiciones de las importaciones, producciones, distribuciones de bienes y servicios, comunicaciones y comercio, para que estas estén acorde a los aspectos legales y administrativos.

En la actualidad, la participación de la ciudadanía se ha convertido en un elemento clave para el progreso, que la política ha debido considerar en su democracia, ya que producto de los avances tecnológicos ha dado la oportunidad que los habitantes también sean parte de las decisiones, acusaciones, y denuncias que se desarrollan en el entorno social. En la India es un ejemplo de la participación ciudadana, donde se creó un sitio web dirigido por el Comité Central de Vigilancia el que tenía como propósito que los propios ciudadanos realizarán sus denuncias contra funcionarios públicos, de esta manera ha sido posible aumentar la responsabilidad y la transparencia en la administraciones sociales. Otro caso ocurrido fue en Filipinas a principios del año 2001 donde se creó una red electrónica que permitiera recoger más de 150 mil firmas para hacer un juicio contra el ex Presidente Joseph Estrada, con el objetivo que la ciudadanía y los senadores no votarán nuevamente por el mismo presidente, por lo que llamaban a tomar conciencia.

Aunque los procesos de cada uno de los países han seguido caminos diferentes, la mayoría de los programas de reformas del Estado han proporcionado respuestas al déficit público, demandas sociales, ineficiencias en cuanto a políticas públicas, lo que ha sido de gran repercusión en la manera en que los ciudadanos actualmente, hacen efectiva sus demandas sociales.



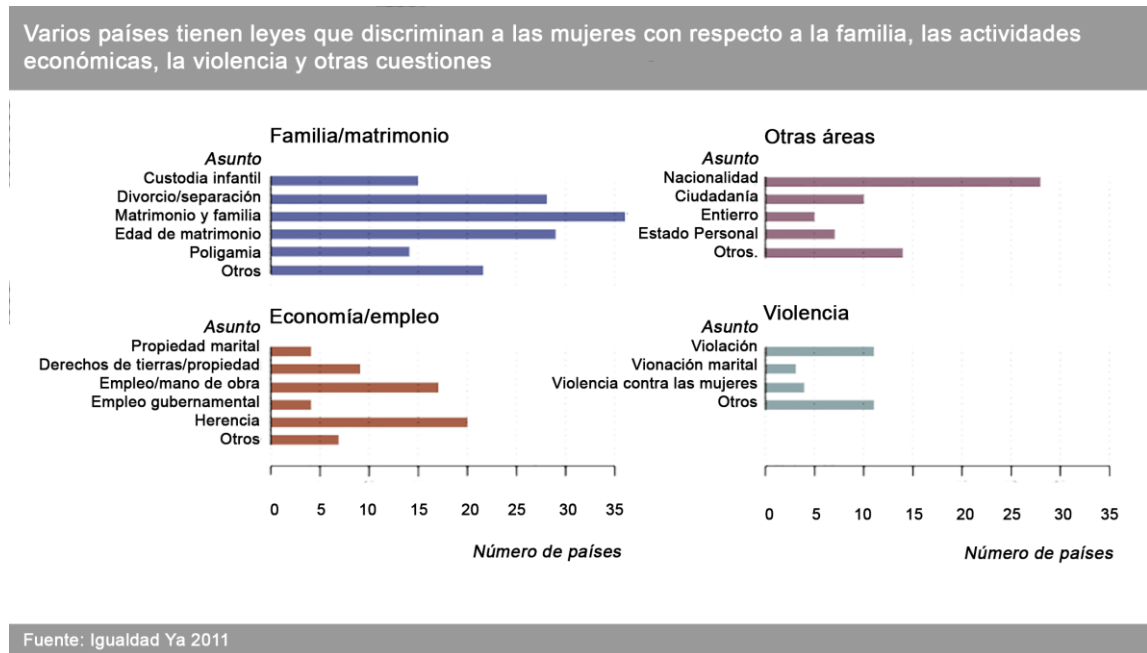
### 1.5.1. Público y Ciudadano:

Se considera al hombre actual como un público partícipe y activo en la sociedad, donde es protagonista de las decisiones que lo involucra, ya que se debe considerar que los adelantos tecnológicos han sido creados para que el público pueda acceder sin ninguna restricción y para que responda a los requisitos solicitados por la comunidad para dar esperanza de vida en cuanto al área de la salud y los múltiples mecanismos que se necesitan para mejorar las condiciones biológicas del ser humano. *«En todo el mundo, las personas tienen grandes esperanzas de que esas nuevas tecnologías redunden en vidas más saludables, mayores libertades sociales, mayores conocimientos y vidas más productivas»* (PNUD. 2001, p.1). Por una parte los nuevos adelantos tecnológicos y digitales tienen como propósito dar mejor bienestar a la humanidad y por lo tanto, es el propio público quien decide si estos cambios son los instrumentos adecuados que responden a las necesidades sociales, por lo que las transformaciones que se generan deben ser accesibles para que la comunidad las utilice.

En la actualidad aún se presentan problemáticas de desigualdades en donde la ciudadanía es afectada, como se ha presentado anteriormente, en ellas se encuentran distintos temas inconclusos que se deben considerar para resolverlos y lograr una equidad que favorezca a la ciudadanía. Aún en la actualidad, se ejerce poder e influencias sobre los países o ciudadanos más vulnerables, como en los propios países que son propietarios de los grandes avances tecnológicos, ya que ellos se benefician de éstos adelantos para generar mercados mundiales que consiguen lograr una mejora en los ingresos monetarios, para ejercer poder sobre los demás países con el objetivo de mejorar las condiciones sociales.

Además, la desigualdad de género aún se presenta en la ciudadanía, donde el acceso a la educación aún no se le otorga de manera equitativa, siendo posible determinarlo según el Índice de Desarrollo Relativo de Género (IDG) que se trabaja desde el año 1995, en los cuales se investigan 146 países que en la actualidad se han registrados desigualdades significativas. En el último estudio realizado sobre las desigualdades de género en el año 2011, se observa leyes

discriminatorias sobre la mujer, tanto en ámbito familiar, económico como social, lo cual se aprecia en el siguiente gráfico:



Khalid Malik, *Informe sobre Desarrollo 2014 Sostener el progreso humano: reducir vulnerabilidades y construir resiliencia*, 2014. Publicado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). (p.82)

Como es presentado, la desigualdad no solo se aprecia en la facultad de educación, sino que también es encontrado en los ingresos económicos, el cual ha sido posible comparar con los estudios del Índice de Potenciación de Género (IPG) realizado desde el año 1995, donde se señala que los países que se encuentran en camino para el desarrollo obtienen mejores resultados a diferencia de los países más adinerados, lo que ha permitido concluir que no es necesario tener ingresos económicos altos para crear mejores oportunidades de ingresos a la mujer. Además en este tipo de análisis ha sido posible verificar que también dentro de un mismo país es posible presenciar desigualdades de ingresos económicos, los cuales deben ir resolviéndose para mejorar las condiciones sociales.

## 1.6. Contexto Económico en la Sociedad Actual del Conocimiento

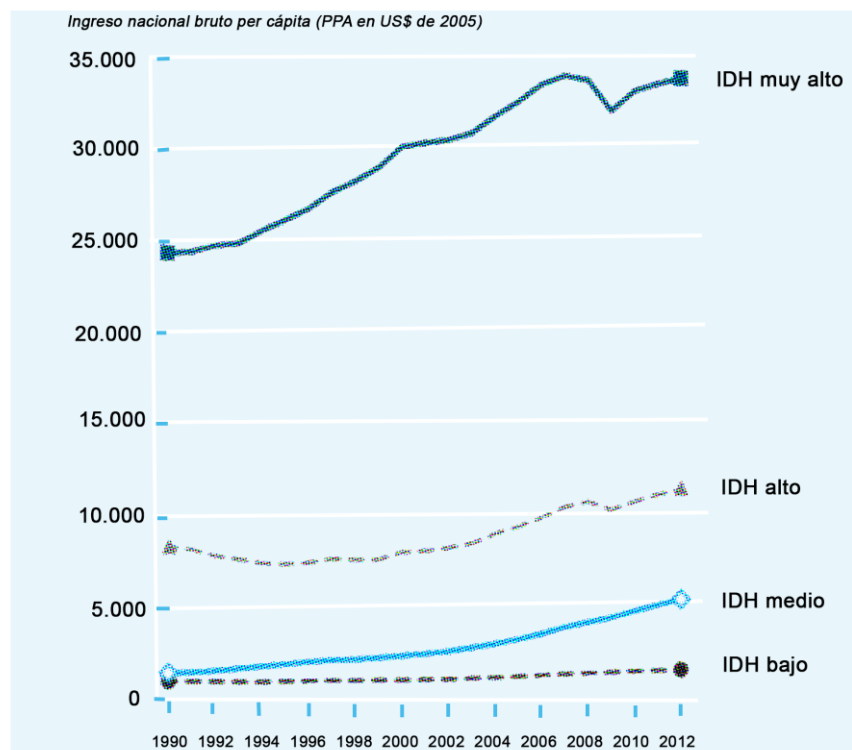
Los progresos que se han adquirido durante los cambios de la *Sociedad Actual del Conocimiento*, no se han realizado con el propósito de aumentar los ingresos, sino más bien responder a las necesidades del desarrollo humano y así reducir la pobreza, como uno de los principales problemas que atañen a las sociedades actuales para lograr fomentar la calidad ciudadana. De este modo el nuevo *Paradigma Digital*, ha provocado cambios significativos no solo en el contexto social sino también en el ámbito económico: «*Si existe una nueva economía informacional, debemos ser capaces de identificar las fuentes de la productividad, nuevas en la historia, que hacen a esa economía distinta*» (Castells. 1996, p.95) Lo que permitirá comprender como estos adelantos han provocado que la sociedad implemente nuevas fuentes de producción, en cuanto al mercado, al negocio y la producción en masas.

A finales de los 80´ se crearon instituciones que tuvieran la finalidad de beneficiar la calidad de las organizaciones aumentando la economía de cada país como es el caso del *Mercosur* el cual permite fundar grupos de trabajo, empleos, seguridad y salud para sus empleadores; se creó el *Tratado de Libre Comercio*, el cual permite un comercio que asegure la calidad de las empresas y sus colaboradores; además el *Convenio Hipólito Unánue* que consiste en una coordinación de materia sanitaria para mejorar la calidad del desempeño del trabajo.

A diferencia, en comienzos del siglo XXI el sistema económico se ha transformado en un medio que permite que se elaboren oportunidades para confeccionar nuevas propuestas útiles para los adelantos, ya que la tecnología es más bien un instrumento para mejorar la calidad de vida y no solo para el beneficio de pocos.

En el siguiente cuadro estadístico demuestra el ingreso nacional bruto per cápita desde el año 1990 al 2012, de los diversos grupos que componen el Índice de Desarrollo Humano, que se clasifican en los que alcanzan índices muy altos, alto, medio y bajo.

El ingreso per cápita está aumentando en diversos grados en los cuatro grupos de IDH



Nota: PPA se refiere a la paridad del poder adquisitivo.  
Fuente: cálculos realizados por la Oficina encargada del informe, basados en un panel de los mismos 161 países y territorios.

Khalid Malik, *"Informe sobre Desarrollo Humano 2013. El ascenso del Sur: Progreso humano en un mundo diverso. 2013.* Publicado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). (p.26)

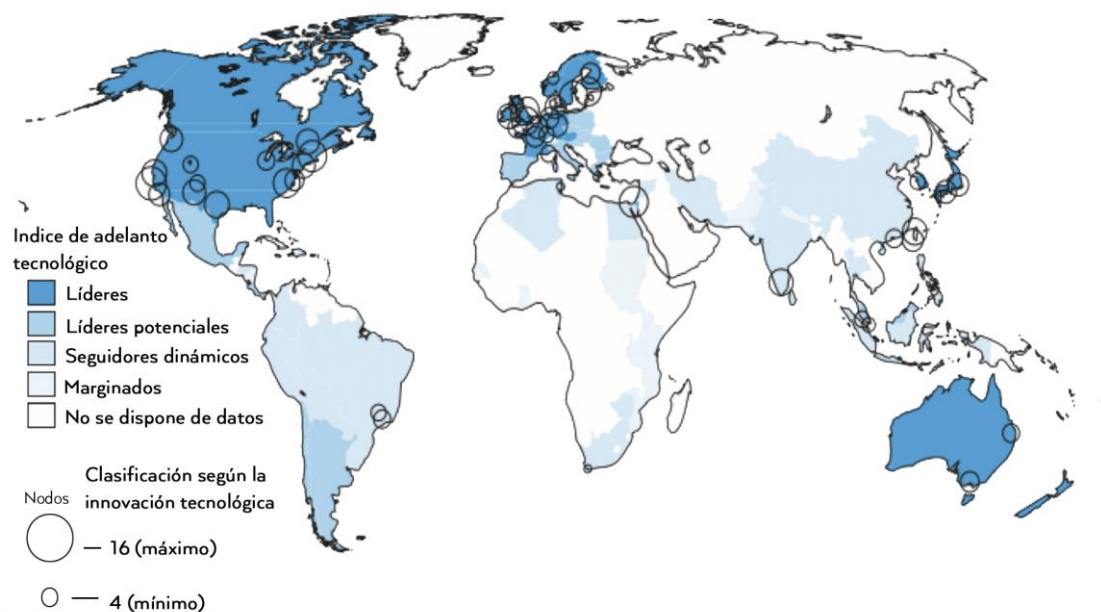
El ingreso per cápita entre los años 1990-2012 muestra cómo el nivel económico aumentó en cuatro grupos del Índice de Desarrollo Humano. Para comprender de mejor forma la fuente, es importante saber que el crecimiento mayor registrado en el ingreso económico fue de un 9% más en China y en la Guinea Ecuatorial, mientras que solo 12 países el crecimiento fue de 4%, y otros 19 países disminuyeron aún más. Por lo tanto, en este registro es posible apreciar realmente lo que sucede en términos económicos, China es un ejemplo del elevado incremento, demostrando el nivel de desarrollo y avances tecnológicos que presenta, y como esto se refleja coherentemente con sus ingresos per cápita.

Debido a este progreso económico, según Manuel Castells grandes historiadores han mencionado que la tecnología aumenta la economía impresionantemente, ya que el crecimiento de la productividad es provocada mediante la rentabilidad y la competitividad.

*Los historiadores económicos han expuesto el papel fundamental que ha desempeñado la tecnología en el crecimiento económico, vía el aumento de la productividad, a lo largo de la historia y en especial en la industria. La hipótesis sobre el papel crucial de la tecnología como fuente de la productividad en las economías avanzadas parece ser capaz de abarcar también buena parte de la pasada experiencia de crecimiento económico, trascendiendo diferentes tradiciones intelectuales de la teoría económica.*  
Ibíd. (p.96)

En la revista mundial en el año 2000, se realizó un registro de los lugares de mayor importancia donde se han realizado adelantos tecnológicos, para ello se creó un mapa geográfico de los gobiernos, industrias y medios de información.

### GEOGRAFÍA DE LA INNOVACIÓN Y EL ADELANTO TECNOLÓGICO



**Nodos mundiales de innovación tecnológica.** En el año 2000 la revista *Wired* consultó a fuentes locales de los gobiernos, la industria y los medios de información para determinar los lugares de mayor importancia en la nueva geografía digital. Cada lugar se clasificó del 1 al 4 atendiendo a cuatro aspectos, a saber, la capacidad de las universidades e instalaciones de investigación de la zona para formar trabajadores calificados o crear nuevas tecnologías, la presencia de empresas nacionales y multinacionales establecidas que proporcionen conocimientos especializados y estabilidad económica, el dinamismo empresarial de la población para poner en marcha nuevas empresas y la disponibilidad de capital de riesgo para lograr que las ideas lleguen al mercado. Se estableció la existencia de 46 nodos tecnológicos, los cuales se señalan en el mapa con círculos negros.

*Informe sobre Desarrollo Humano 2001. Poner el adelanto tecnológico al servicio del desarrollo humano.* 2001. Publicado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD).

En el *Nuevo Paradigma Digital* produjo cambios importantes en el contexto económico en donde las diferentes localidades y empresas mundiales, han sido partícipes activos de éste revolucionario cambio. Donde la *economía de las informaciones* es un nuevo sistema económico distinto a la economía industrial,

ya que en esta oportunidad el conocimiento y el procesamiento de la información son elementos cruciales para aumentar el crecimiento económico. Es de mucha importancia aclarar que estos cambios producidos por la tecnología informacional, permitió que la economía se convirtiera desde una Economía Mundial a una *Economía Global*, ya que con la ayuda del acceso de la velocidad y la rapidez del paradigma digital, permitió que se diferenciara rápidamente con la economía industrial. Como es señalado por Manuel Castells «Una economía global es algo diferente. Es una economía con la capacidad de funcionar como una unidad en tiempo real a escala planetaria» *Ibíd.* (P.120)

Para aumentar el entorno financiero y determinar los precios para el mercado, existen en la actualidad cuatro vías fundamentales que utilizan algunos países para sus empresas, la cual consiste en reducir los costos de producción, aumentar la productividad, ampliar el mercado en otras localidades y acelerar la rotación del capital<sup>32</sup>. Lo que ha posibilitado estos nuevos mecanismos, ha sido las estrategias que las tecnologías digitales permiten llevar a cabo, ya que al incrementar mercados vinculados a la red global, es necesario que el capital requiera de acceso y que tenga la capacidad de comunicación instantánea, para adecuarse a los requerimientos que en la actualidad se exigen.

Permitiendo de esta manera, que el *Paradigma Digital* otorgara al trabajo de empresas beneficiarse por el gran acceso inmediato a otras localidades mundiales, permitiendo de esta forma instaurarse en otros lugares para su emprendimiento, obteniendo mayor mano de obras en diferentes sitios y permitiese que el tipo de mercado de empresa pudiera incorporarse a dimensión global, como es aclarado a continuación:

*El nuevo paradigma tecnológico cambió primero el alcance y la dinámica de la economía industrial, creando un economía global y fomentando una nueva ola de competencia entre los agentes económicos existentes, así como entre estos y una legión de recién llegados. Ibíd. (p.118)*

Producto de estos cambios producidos en la economía global, las diversas áreas empresariales de la agricultura, las industrias y las actividades de servicios, han debido adecuarse a las nuevas propuestas tecnológicas, ya que

---

<sup>32</sup> Capital: Se le denomina a la producción de bienes de consumo, de tipo maquinaria, inmueble u otro tipo de instalaciones, los cuales deben satisfacer a las necesidades y al generar economía.



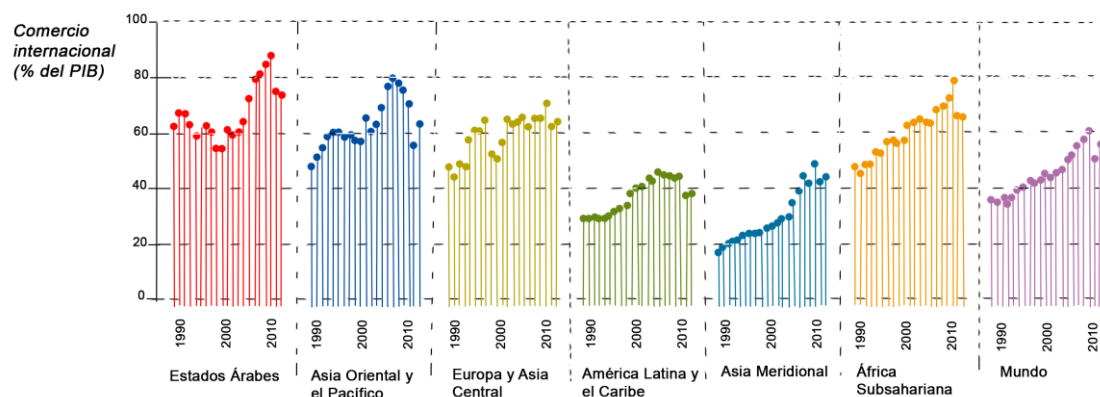
no ha cambiado las actividades de mano de obra que participa la humanidad, sino lo que ha cambiado ha sido la capacidad que la tecnología ha otorgado para fomentar nuevas fuerzas productivas.

### 1.6.1. Globalización y Productividad:

El modelo de crecimiento económico ha cambiado con respecto a los grandes progresos que se han presentado en la sociedad. La Globalización ha formado parte fundamental en el desarrollo actual de la sociedad, lo cual según la RAE define este término como «*Tendencia de los mercados y de las empresas a extenderse, alcanzando una dimensión mundial que sobrepasa las fronteras nacionales*», el cual ha permitido la posibilidad de ejercer mayor expansión mundial de los nuevos mercados, otorgando reducir la inequidad existentes con el resto de los países más vulnerables y alejados.

Durante los años de 1990 al 2010, se han presentado diferentes países y sitios que cada vez está aumentando la globalización de la importación y la exportación, donde el acceso de mercados mundiales ha permitido grandes impulsos del desarrollo humano. Esto se demuestra en el siguiente gráfico:

Durante los últimos años, países de todas las regiones han pasado a depender más de las importaciones y exportaciones



Fuente: Cálculos de la Oficina del Informe sobre Desarrollo Humano basados en el Banco Mundial (2014b).

Khalid Malik, "Informe sobre Desarrollo 2014 "Sostener el progreso humano: reducir vulnerabilidades y construir resiliencia", 2014. Publicado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD (p.138)

Se observa en el gráfico un ritmo de decaimiento de las exportaciones, debido a la vulnerabilidad económica que ha existido en las diferentes localidades mundiales por los precios de los productos, la relación de intercambio con el resto de los países y/o por la demanda externa. La crisis financiera del año 2008 es un ejemplo, ya que existió una disminución tanto del comercio, del empleo y los salarios; luego en el 2009 en el comercio mundial de mercado disminuyó un 30% y las exportaciones en el mundo cayeron aún más en un 20%. Sin embargo, durante los últimos años se han presentado mayores exportaciones e importaciones a diferentes países y localidades mundiales, lo significando un aumento en la globalización.

En algunos países, los trabajadores pueden beneficiarse a medida que crece el empleo y las exportaciones, mientras que en otros, las personas pueden perder sus trabajos al cerrar las empresas y trasladarse las industrias. Por ejemplo, en las tasas de empleo y los salarios han bajado en el mundo un 1,4% en el año 2008, a diferencia del año 2007 cuando bajaron un 4,3%. Los ajustes son en particular difíciles para los segmentos más vulnerables de la sociedad, cuya capacidad de negociación es ya limitada.

La vulnerabilidad relacionada con el comercio se trata en parte en acuerdos de comercio internacional e instituciones de establecimiento de normas como la *Organización Mundial del Comercio*<sup>33</sup>. Sin embargo, la estructura comercial mundial tiene deficiencias como el modo en que se toman las decisiones, el movimiento hacia acuerdos comerciales más bilaterales y las asimetrías del poder de negociación en el establecimiento de políticas para la agricultura y los derechos de propiedad intelectual. Para ello se debe prestar atención a estas deficiencias si lo que se pretende es ampliar la integración comercial sin generar perturbaciones y vulnerabilidad adicional.

Los diversos productos de mercado que se han generado para responder a las necesidades de la humanidad, son claves para la gran demanda que se ha producido en el mundo, donde la producción eficaz son los productos

---

<sup>33</sup> Organización Mundial del Comercio: La Organización Mundial del Comercio (OMC) se ocupa de las normas mundiales por las que se rige el comercio entre las naciones. Su principal función es velar por que el comercio se realice de la manera más fluida, previsible y libre posible. Fuente: OMC <http://www.wto.org/indexsp.htm>



electrónicos, computadores, farmacéuticos, etc., que se han producido en los últimos tiempos.

En el siguiente cuadro se representa las competencias de los diez países con mayor índice de exportación de los mercados mundiales, de un total de 30 países que son considerados a su vez, como exportadores de productos de alta tecnología que actualmente se encuentra liderando los índices de exportación:

**Cuadro: Competencia en los mercados mundiales: los 30 principales exportadores de productos de alta tecnología.**

Rango	País o Zona	Miles de millones de dólares 1998-99	Índice (1990=100)
1	Estados Unidos	206	250
2	Japón	126	196
3	Alemania	95	206
4	Reino Unido	77	255
5	Singapur	65	420
6	Francia	65	248
7	Corea	48	428
8	Países Bajos	45	310
9	Malasia	44	685
10	China	40	1,465

*Informe sobre Desarrollo Humano 2001. Poner el adelanto tecnológico al servicio del desarrollo humano. 2001. Publicado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). (p.44)*

Los mercados mundiales líderes que se encuentren vendiendo estas tecnologías, deben considerar que deben ser vendidas a precios que sean adecuados al ingreso de cada país, sin embargo, en el *Paradigma Digital* no es fácil segmentar el Mercado Internacional porque se teme rebajar productos a países más vulnerables y que los consumidores de países más adinerados reaccionen a los cobros que se están imponiendo, por lo que es más factible hacer precios mundiales.

Para conseguir establecer precios estandarizados diferenciales para cada sector, se debe crear formulaciones políticas en donde los consumidores comprendan que los países más vulnerables debiesen pagar menos por los productos para que tengan acceso a ellos. En cambio, los países con mayores recursos deben comprar a precios más altos, para que las empresas obtengan beneficios y puedan obtener inversión para crear nuevos adelantos tecnológicos

para su desarrollo. Por lo tanto, se requiere segmentar los precios de mercado a las diversas localidades mundiales, como es presentado en la siguiente cita:

*Un reto de mayor entidad para quienes adoptan decisiones en los sectores públicos, privado y las organizaciones sin fines de lucro es convenir en maneras de segmentar el mercado mundial, de modo que los productos tecnológicos clave puedan ser vendidos a bajo precio en los países en desarrollo sin menoscabar los mercados. (PNUD. 2001, p.8)*

El principal propósito en la actualidad, es ofrecer esta nueva meta para las negociaciones comerciales que se deben instaurar a nivel internacional, para otorgan mayor acceso y beneficios a toda la comunidad mundial.

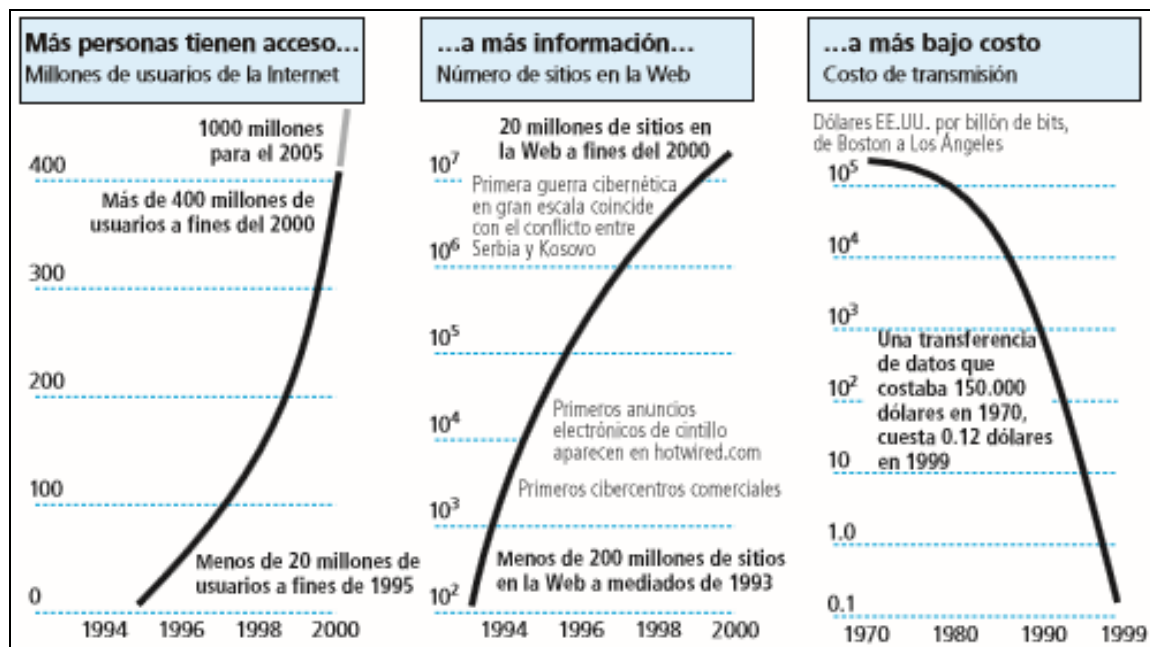
La tecnología digital se debe considerar como una herramienta que ha producido grandes transformaciones al hombre, otorgando ventajas competitivas en la economía mundial desde quienes la fabrican y las patentan. Si se requiere de algún instrumento que favorezca a la vida o como productos que resguardan el bienestar de la humanidad, va a provocar una gran oportunidad que se extienda al mercado la producción, como por ejemplo si es un producto que beneficie al medio ambiente y combata contra el calentamiento global, va a permitir que tenga un gran resultado para el mercado. De este modo, será posible que la productividad mejore y podrá ser más eficiente para responder a las necesidades de los consumidores, donde existirá altos beneficios para la ciudadanía.

El *nuevo Paradigma Digital* ha otorgado que muchos países en desarrollo y subdesarrollo se encuentren entrelazados para compartir sus redes, lo que ha otorgado nuevos y factibles beneficios para la conectividad social. Esto ha surgido gracias a la participación de países que colaboran para conseguir un mismo fin, por ejemplo en varias localidades de países ahora utilizan el Internet para otorgarse apoyo en tiempo real, utilizando programas electrónicas, procesamientos de datos y servicios de diferente índole, que permiten que el mundo se encuentre en conexión para proporcionase información colectivamente.

En el caso de los ingresos en los países en desarrollo, se encuentran aumentando los ingresos económicos, debido a las grandes posibilidades que otorga las herramientas del internet. En la India es un gran ejemplo de la

accesibilidad que el Internet ha otorgado para que exista mayor productividad en sus habitantes, ya que se han establecido centros destinados a otorgar tecnologías de información a sectores rurales mediante la energía eléctrica y solar, donde se le ha entregado acceso a ciudadanos agricultores para informarse de los precios del mercado lo que permite negociar de mejor forma con otros sectores, mientras que los pescadores utilizan el internet para informarse de forma satelital de la ubicación de los bancos de peces. Lo que permite que las nuevas tecnológicas digitales sean utilizadas para encontrarse en constante comunicación con los demás.

El siguiente cuadro proporciona los registros obtenidos a nivel global, de la posibilidad que las personas han obtenido acceso a ser usuarios de internet, luego el número de sitios web de información que han surgido y los bajos costo de transmisión para conseguir este tipo de tecnología.



*Informe sobre Desarrollo Humano 2001. Poner el adelanto tecnológico al servicio del desarrollo humano. 2001. Publicado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). p.34*

Los especialistas capacitados de los adelantos tecnológicos, son parte esencial en los encargos de los servicios de mercado. Esto es presentado a continuación:

*Los mercados laborales internacionales y la demanda en pronunciado aumento de personal con conocimientos en la tecnología de la información*

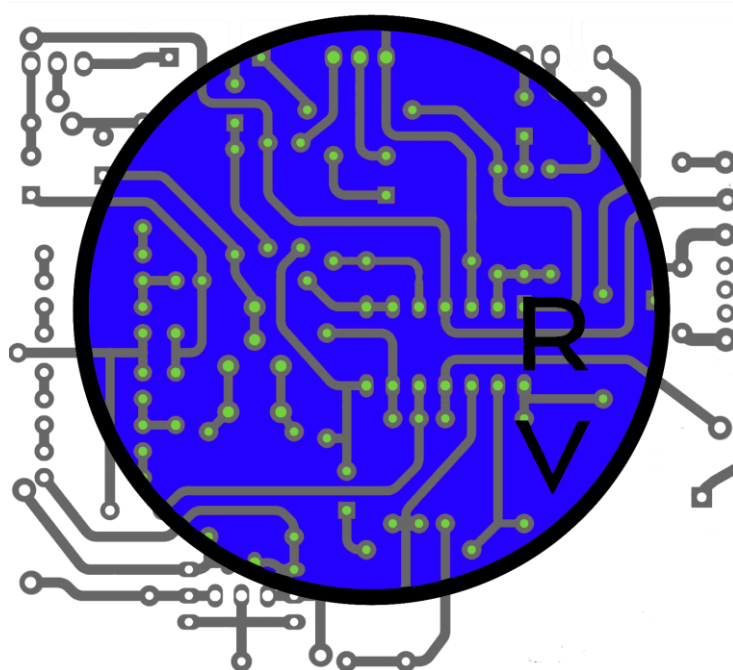
*y las comunicaciones llevaron a que los científicos más capacitados y otros profesionales adquirieran movilidad en todo el mundo. Ibíd. (Pag.5).*

Lo que produjo que el mercado laboral se expandiera al extranjero y las demandas de personal aumentaran, fue el aumento de especialistas capacitado que tuvieron la posibilidad de movilizarse en todo el mundo realizando trabajos colaborativos, permitiendo de esta forma que los propios países obtengan contactos empresariales y transferencias de diversas especialidades que los ciudadanos desempeñaran.

A comienzos del siglo XXI se encuentra en búsqueda de obtener un desarrollo en donde la humanidad se encuentre dispuesta a potenciar su creatividad y pueda crear capacidades tecnológicas, con el fin de proporcionar soluciones a las diversas crisis de forma inmediata y puedan responder de forma adelantada a las futuras crisis sociales. Mediante la utilización que les entrega el nuevo paradigma digital a la información y a la comunicación, sea factible que las personas puedan obtener la posibilidad de utilizar los conocimientos que se van generando colectivamente con el resto del mundo y que puedan contribuir a las situaciones que se crean en la sociedad. Por lo tanto, en este instante el reto más importante en la sociedad actual del conocimiento es crear una humanidad que se encuentre con acceso a todas las nuevas posibilidades tecnológicas y que no sean solo algunas pocas localidades mundiales.

La productividad se presenta de igual manera al proporcionar a los ciudadanos la inversión de las capacitaciones para su desempeño laboral, lo que permitiría poder mantener la eficacia que se requiere para responder a las nuevas demandas sociales. Cada vez, más países disminuyen los costos para acceder a las informaciones, por lo que existe mayor accesibilidad para adquirir capacitaciones adecuadas para los trabajadores, de esta forma será posible que se responda de forma efectiva a los requerimientos que se necesitan para proporcionar estímulos para la productividad de las diversas empresas o áreas de trabajo.

## Capítulo II



*“La tarea que tenemos como país para incorporar a Chile en la Sociedad de la Información o en la Economía Digital es atractiva y muy desafiante. Requiere no solo seguir de cerca el desarrollo de los acontecimientos, sino que demandará importantes esfuerzos de coordinación y de visión estratégica común [...] El desafío más importante es darle a esta tarea el sentido de urgencia que esta transformación está teniendo a nivel mundial. Cuando el mundo empieza a transar sus productos en remates de bolsas electrónicas a escala mundial, ya no es necesario sólo estar presente en*

*esos lugares, sino que hay que estarlo con precios competitivos".*

(Prieto, 2000, p. 4).

## CAPÍTULO II

# REALIDAD Y JÓVENES CHILENOS

*«La necesidad de adaptación es una de las características inherentes al ser humano. Muy sabido es que las personas necesitan adaptarse a su medio ambiente para lograr diversas metas y objetivos, así como también se construye como una condición necesaria para alcanzar la supervivencia».*

(Arias, 2011, p. 8)

Se entiende que los avances tecnológicos-digitales surgidos en la *Sociedad Actual de Conocimientos* son aspectos fundamentales de la sociedad, lo cuales están íntimamente relacionado con la velocidad de tráfico en que se navega en Internet. No obstante estudios demuestran que los progresos digitales no son equitativos en todo el mundo.

En el nuevo Paradigma Digital, el mundo se mueve a una velocidad de Internet de 17,9 errr<sup>34</sup> promedio, lo cual no se compara con la de Hong Kong, posicionándose en el ranking n°1 del mundo con 65,4 Mbps. Esto comparada

<sup>34</sup> Mbps: Es una sigla designada para el concepto de Megabit por segundo, la cual permite establecer aquella unidad que se emplea a la hora de medir la cantidad de datos en la conexión de Internet que equivalente a 1.000 kilobits por segundo o 1.000.000 de bits por segundo. Fuente: Definición ABC: <http://www.definicionabc.com/tecnologia/mbps.php#ixzz3NS1Zz67i>

con Chile de 3,3 Mbps, una velocidad de bajada tan similar como el comportamiento humano, lo cual no simulan los avances tecnológicos que podemos observar a diario.



Fuente: Copyright © Akamai: *The State of the Internet*. Volumen 6, nº3, (2013).

Según el gráfico, el incremento en los recursos tecnológicos tampoco es observado en cuanto al nivel de velocidad de bajada en Latinoamérica, posicionando a Chile en el puesto número tres, estableciendo que los niveles de desarrollo tecnológico en los países latinoamericanos no son de igual manera que en la esfera global y en especial en los países de Asia y Europa.

A cada hora se descarga una infinita gama de elementos por Internet hasta los más indescifrables, desde artículos de investigación hasta los conocidos «memes<sup>35</sup>» y «trollers<sup>36</sup>» que causan furor en las redes sociales, apropiándose de cualidades para exagerarlas, siendo utilizadas como sinónimos de humoradas hasta modos de representar alguna opinión o argumento social, llegando a veces, a los extremos de mezclarse en la vida personal de otros para

<sup>35</sup> Memes: Es un acto cultural que es tomado por los usuarios de Internet y replicado de distintas maneras: desde la imitación del fenómeno a el uso de ese hecho en sí en distintos escenarios y circunstancias. Ver más en: [www.infotechnology.com/internet/Que-es-un-meme-y-cual-es-su-origen-20131111-0002.html#strash.WQvTDsXj.dpuf](http://www.infotechnology.com/internet/Que-es-un-meme-y-cual-es-su-origen-20131111-0002.html#strash.WQvTDsXj.dpuf)

<sup>36</sup> Trollers: Del término «Troll» es cual alude a un troll es un usuario que se dedica a publicar contenidos ofensivos o falaces en Internet, con la intención de generar un clima negativo en una comunidad virtual o de distorsionar la realidad. El concepto se utiliza también para nombrar a las identidades falsas que se emplean en la red para difundir información errónea de manera anónima. Fuente: Definición de troll - Qué es, Significado y Concepto <http://definicion.de/troll/#ixzz3LwRVyTgL>

lograr un cierto grado de aceptación, aludiendo a la creación de «realidades virtuales» que desvirtúan todo conocimiento de lo real.

Esta *Realidad Digital* ha evolucionado a tal extremo que cada vez se apodera más del diario común de las persona, transformándose en una nueva faceta de personalidad. En ellas es posible encontrar una inclinación desmedida por la creación de nuevos mundos (mundos virtuales), que incluye una breve descripción de la vida personal, los gustos, los amigos, las fotos; un exceso de información sobre lo que se hace a diario, sobrepasando a veces el límite de la ficción y la realidad. Una realidad basada fundamentalmente en el uso de recurso tecnológicos y contenidos digitales, fundada en la percepción ágil y rápida de los sentidos en cuanto a sus relaciones sociales; el *nuevo paradigma digital* se ha convertido en la *plataforma*<sup>37</sup> de interrelación más cercana de los ciudadanos y en especial de los jóvenes de la actualidad.

Estos jóvenes cumplen un papel fundamental en la sociedad actual del conocimiento, en este sentido, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) conforman una extensión de la comunicación ocupando y amplificando la relaciones y las expresiones sociales en cuanto a los diálogos políticos y económicos vividos en la actualidad, de tal manera que hoy en día las Redes Sociales y el Internet cumplen una función de legitimar el discurso de ciertas culturas.

La sociedad actual chilena arraigada al concepto de industria cultural y cultura de masas explican la transformación del concepto de cultura arraigado en el sistema neoliberal, declarando que las conductas de masificación de los espacios culturales, tienen estrecha relación a las características de los jóvenes actuales, siendo los consumidores activos de estos nuevo recursos tecnológicos, que comprende una cultura social en función de la vida cotidiana.

Recursos tecnológicos, que clasifica rasgos de sociabilización que enmarcan la realidad de la vida cotidiana ligado a una idealización digital. Este nuevo Paradigma Digital, que encasilla la vida social de los seres humanos hacia la invocación de ciertas Inquietudes en cuanto a los procesos y desarrollo cognitivos, motrices y sociales que posee en la actualidad la humanidad basada en la adquisición y tenencia de recursos digitales, desgastando toda faceta de

<sup>37</sup>Plataforma: En informática, una plataforma es un sistema que sirve como base para hacer funcionar determinados módulos de hardware o de software con los que es compatible.



“intersubjetividad”<sup>38</sup> (Berger & Luckmann, 2003, p.35), que en realidades pasadas era una práctica diaria. Una praxis basada en las relaciones colectivas recíprocas que provenían de un discurso social y cultural característico de una sociedad.

De este modo, al igual que la intersubjetividad de los procesos de relación humana que se presentan en la sociedad, se reconoce la “institucionalidad” que constituye un modo de entendimiento social, donde es posible apreciarla por ejemplo tanto en la época tradicional y moderna.

En la época tradicional se reconocía la jerarquización proveniente del patriarcado, donde los ancestros poseían los más vastos conocimientos de la cultura, educando a los jóvenes para sus futuras labores, prevaleciendo concepciones culturales trascendentales a lo largo de los años de su realidad social. Además, la actividad humana estableció el producto del universo, construido socialmente, abarcando tradiciones monopolizadoras en que las sociedades clásicas ocupaban una estructura unificada del poder, en donde el Rey imponía sus ideales creando normas y leyes las cuales eran captadas por el pueblo. Por lo tanto, sin un líder visible, el pueblo no subsiste por sí solo, ya que la imposición de poder es necesaria en la cierta medida en que se requiere un orden social, el cual previste de normas socio-culturales y conocimientos históricos que fortalecen las relaciones sociales a un nivel de producción de bienes óptimos para la existencia de una nación.

Por otro lado, en la edad moderna, encontramos una realidad pluralista donde coexisten múltiples diálogos independientes unas de las otras que se relacionan entre sí de manera holística. Este gesto de interacción está íntimamente relacionado con el universo simbólico, el idioma y los lenguajes que comprende las características típicas de una cultura. Este tipo de realidad aún se sigue situando en la actualidad, donde se presentan diversos discursos sociales aludiendo a tipos de realidades y modos de relacionarse entre los seres humanos en la sociedad, lo cual apunta en cierta medida a los diversos discursos que se evidencian, tales como los políticos y económicos que

---

<sup>38</sup> Intersubjetividad: Para Berger & Luckmann (2003) es aquella relación entre personas, que se establece en el mundo cotidiano, donde se construye los significados sociales para llegar a la sociabilización. Por otro lado, para Schutz (2007), es el proceso constituyente que ocurre en la conciencia de la persona que produce lo que es objetivamente significativo, en otro sentido, es la construcción mental de ciertos componentes de la realidad (Hernández y Galindo, 2007, p. 232).

interactúan entre sí y que responden a modos identitarios propios de una cultura. Estos imponen visiones futuras de cómo se presenta el mundo, y que además, hoy en día están acompañados por la evolución tecnológica y digital.

Actualmente el uso de las TICs, son parte primordial en la vida cotidiana del ser humano, provocando transformaciones tanto positivas como negativas en el comportamiento de acuerdo al modo en qué son utilizados estos nuevos recursos en la sociedad. Si son utilizados de forma negativa, pueden provocar una obsesión desmedida de las redes sociales, induciéndose enfermedades adictivas como la *ciberadicción*, esta adicción suele catalogarse como destructiva y a su vez, como una afición patológica en un mismo nivel que las drogas, provienen del mal uso de los recursos tecnológicos que protagonizan, ocasionando patrones de comportamientos que “agilizan” pero a la vez reconfiguran toda relación física de conocimiento, provocando estado de inmersión vinculada a la aceptación del otro. El implementar políticas educativas que involucren el buen uso de estos recursos digitales para proporcionar habilidades tanto motrices y cognitivas favorables para el desarrollo social de los seres humanos, en especial de los jóvenes.

## 2.1. Construcción de Realidad chilena como discursos de representación a partir de los años 50 y comienzos del Siglo XXI.

La actual realidad chilena se suscita en los tratados de libre comercio con países como Japón y China, los cuales no sólo fomentan el incremento del *Producto Interno Bruto*<sup>39</sup> (PIB), sino que facilitan el intercambio cultural y además incrementa la inserción de nuevos aparatos tecnológicos que forman parte esencial de la vida cotidiana de los chilenos. A pesar del gran incremento tecnológico, aún no existen plataformas de desarrollo que potencien el buen uso de estos medios, lo que conlleva a una seriación de los contenidos digitales a un nivel de legitimar las relaciones digitales de hiperconectividad por sobre las relaciones sociales intersubjetivas.

No obstante es preciso retomar ciertos hecho tanto sociales, culturales, políticos, y económicos, que marcaron a la sociedad chilena a partir de la mitad del siglo XX y comienzos del siglo XXI, enfatizado principalmente en la realidad social del conocimiento y de la vida cotidiana. Para ello se considerará, la argumentación de Berger y Luckmann (2003) para comprender el cómo se construye la realidad chilena bajo el auge del desarrollo tecnológico-digital, considerando a su vez todas repercusiones sociales en las vidas de los jóvenes chilenos y su vínculo con el uso del internet y las redes sociales.

### 2.1.1. Descripción de la realidad actual chilena a partir de los años 50 y comienzos del Siglo XXI.

---

<sup>39</sup>Producto Interno Bruto: Es el valor total de los bienes y servicios producidos en el territorio de un país en un periodo determinado. Se puede obtener mediante la diferencia entre el valor bruto de producción y los bienes y servicios consumidos durante el propio proceso productivo, a precios comprador (consumo intermedio). Fuente: Ministerio de Hacienda: <http://www.hacienda.cl/glosario/pib.html>

Para poder entender el origen y características de la realidad de la sociedad actual chilena, es necesario retomar ciertos cambios económicos y políticos que influyen en el contexto social, que han venido originando desde la Segunda Guerra Mundial, los cuales han producidos permutaciones significativas en la configuración industrial de las sociedades occidentales, los que repercuten en los modos de dialogar de los ciudadanos frente a los sucesos sociales.

Existen ciertas cualidades que caracterizan a las sociedades actuales, las cuales se fundan en los principios económicos de la industrialización. En el caso de Chile, su historia económica ha estado marcada por diferentes cambios políticos que ha experimentado el país desde la Colonia en especial desde la última mitad del Siglo XX, pasando por una economía de sustitución de importaciones a una economía de libre mercado, desarrollada tras el Gobierno Militar de 1973 hasta nuestros días, donde los distintos periodos de la historia de Chile han sido marcados de manera significativa con el rol del Estado en la economía.

En los inicios del Siglo XX Chile comienza a entrar en un auge progresivo en cuanto a las exportaciones agrícolas, principalmente el trigo. También se caracterizaba por ser uno de los principales países en la reproducción del cobre a nivel mundial. Por otro lado, se encontraban las exportaciones de nitrato desde su descubrimiento en la Guerra del Pacífico (1879-1884), que proporcionaban grandes ingresos que contribuyeron al desarrollo laboral como los trabajos públicos. En los años 20' el incremento del PIB y los impuestos de las exportaciones de nitrato representaban la mitad de los ingresos del Estado, haciendo de Chile uno de los países más prósperos de Latinoamérica.

Después de la gran crisis interna que afrontó Chile en los años 30' en cuanto a la producción del salitre y la implementación de la invención del salitre sintético por Alemania durante la Primera Guerra Mundial, provocaron una disminución del valor de esta principal materia prima nacional en tema de exportación. Por otro lado, el impacto de la Gran Depresión en 1930, causó la caída del PIB reduciendo los ingresos y las exportaciones lo que provocó el aumento del desempleo y las bancarrotas empresariales, haciendo de Chile uno de los

países con mayor repercusión negativa a partir del “Jueves Negro” conocido también como la Caída de la bolsa de New York de 1929.

Tras la decadencia económica vivida en Chile, el gobierno emplea intervenciones públicas para promocionar el crecimiento económico, impulsado en parte por el terremoto de Chillán en 1939, el gobierno del Frente Popular de Pedro Aguirre Cerda creó la Corporación de Fomento de la Producción (CORFO), con el fin de impulsar programas de desarrollo industrial con subvenciones estatales.

Todos estos hechos tanto políticos y económicos vividos en Chile contribuyen a una realidad social en decadencia. Entre 1950 y 1970 la economía chilena comenzaba a tener una estabilidad, lo que impulsó a un periodo de industrialización conocido posteriormente como “neoliberalismo”. Bajo el gobierno de Jorge Alessandri Rodríguez (1958-1964), se emplearon presupuestos en obras públicas y construcción que contribuyó al crecimiento interno dejando de lado, en parte, las relaciones exteriores, objetivo que perseguía el modelo de *Industrialización por Sustitución de Importaciones* (ISI). Este modelo de “desarrollo hacia adentro”, tenía como propósito crear industrias nacionales, implementando nuevas fuentes laborales, para promover tanto el desarrollo económico como el fomentar nuevas políticas públicas y programas sociales, donde el Estado asume un rol de benefactor y responsable de la ciudadanía.

Gracias a las mejoras en condiciones higiénicas en las urbes y la corriente migratoria del campo-ciudad, principalmente Santiago, Concepción y Valparaíso, provocó una desilusión de expectativas por parte de los personas inmigrantes debido a la sobreexplotación de ciudadanía, ocasionando sectores marginales que conllevaron al nacimiento de agrupaciones poblacionales denominadas «poblaciones callampas», las cuales fueron “*construidas sobre la base de desechos como latas, cartones y maderos viejos*”<sup>40</sup>; caracterizadas por ser principalmente ocupaciones y toma de terrenos por grupos de familias, lo que ocasionó el incremento del índice de pobreza en los años 50’. En este contexto, en 1954 se estableció la *Corporación de la Vivienda* (CORVI), la cual logró construir la población San Gregorio en la Granja y la José María Caro en San Miguel. Mientras la “operación sitio” por parte de Eduardo Frei Montalva

<sup>40</sup> Fuente: Memoria Chilena. Biblioteca Nacional Digital (BND). *Algunos derechos reservados* (2014).

(1964-1970), propuso créditos para los pobladores donde podían adquirir terrenos dotados de urbanización básica, sin embargo la lentitud del proyecto y la construcción de viviendas no logro contener la creciente ocupación de terrenos de los pobladores sin casa.

La “toma de terrenos” se agudizo diez años más tarde con el fracaso de las políticas sociales, dando paso a movimientos radicales como el *Movimiento de Izquierda Revolucionaria* (MIR) en 1967, impulsando la toma de la Herminda de la Victoria. El incremento de ocupaciones paso de 35 en 1969 a 172 en 1971, totalizando 416 muertos en cuatro años, lo que ejemplifica de manera clara el aumento de la pobreza en Chile con las deplorables condiciones en que vivían los residentes de las poblaciones. El movimiento migratorio, fue legalizado con la promulgación del decreto N°2.552 en febrero de 1979, denominado “Programa de viviendas básicas de erradicación de campamentos”.

La democratización de la sociedad estuvo impulsada por el gobierno de *Salvador Allende* (1970-1973) de la *Unidad Popular*<sup>41</sup> (UP), impulsados por la coalición de partidos de izquierda dominados por el Partido Socialista de Chile y el Partido Comunista de Chile, ambos buscaban poner en práctica reformas institucionales, políticas y económicas que impulsaran una vía al socialismo democrático. En este sentido la democratización en Chile persigue las interacciones sociales, con el fin de proseguir a una estabilidad social entra las comunicaciones de pares referida al proceso de establecer en las instituciones que definen un régimen democrático, se caracterizó el surgimiento de una fuerte clase media y el proletariado minero.

La situación del país en el gobierno estuvo estable hasta finales de 1971, donde la economía experimentaba problemas a nivel macro; el PIB cayó considerablemente produciendo un déficit en los salarios y a su vez un crecimiento de la economía clandestina y el «mercado negro», lo que previa de una pérdida de los ingresos fiscales y una desvalorización de la moneda. A mediados del 1972, el gobierno impulsó políticas de reactividad, aumentando el salario en base a la proporción igual a la tasa de inflación.

---

<sup>41</sup>Unidad Popular: Coalición política y electoral chilena de partidos, movimientos y agrupaciones sociales de centro e izquierda. Se originó el 9 de octubre de 1969, cuando el *Partido Socialista de Chile* el *Partido Comunista de Chile* elaboraron un documento público en el cual se invitó a todos los movimientos que estuviesen próximos ideológicamente, a incorporarse a un nuevo bloque político de izquierda. Fuente: Historia Política Legislativa del Congreso Nacional de Chile: [http://historiapolitica.bcn.cl/partidos\\_politicos/wiki/Unidad\\_Popular](http://historiapolitica.bcn.cl/partidos_politicos/wiki/Unidad_Popular)

En 1973 Chile presentaba problemas económicos extremadamente graves, donde la inflación alcanza índices desmedidos, decayendo la producción industrial. Esto provocaría que el 11 de septiembre de 1973, las Fuerzas Armadas de Chile planificarán un «Golpe Militar» para derrocar el gobierno de Allende, poniendo fin a la UP y a la vida del presidente, el cual se suicida dentro de La Moneda.

Con la toma del mando por parte del poder militar, Chile se encontraba políticamente dividido y económicamente estaba en crisis. En 1975, un grupo de economistas liberales llamados *Chicagos Boys*<sup>42</sup>, se empoderaba del control de las políticas financieras basadas en la economía de mercado con orientaciones neoliberales y monetarista. De esta forma, Chile se transformó en una economía integrada liberalizada, emprendiendo reformas tributarias, laborales y de seguridad social que estabilizaban tanto la economía como la vida social de los chilenos.

La sociedad chilena sufre un gran cambio tanto social como político. Con el Golpe de Estado, se establece un periodo de Dictadura Militar, donde los militares liderados por Pinochet toman la totalidad del poder en Chile, restringiendo todas las manifestaciones socioculturales y artísticas.

Con respecto a las Artes Visuales, también sufrieron grandes transformaciones durante la segunda mitad del Siglo XX, marcado principalmente, por la búsqueda de nuevas expresividades plásticas y la vinculación de los artistas en un contexto político y social. Tras el impulso de las corrientes vanguardistas, muchos artistas enlazados a las tendencias vigentes a nivel mundial, dieron vida a expresiones artísticas como el *Grupo Rectángulo* fundada en 1956, más tarde Forma y Espacio; el *Grupo Signo*, que respondieron a un arte de intensidad pura a través del gesto. Por otro lado, en los años 50' Enrique Lihn (1929-1988) y Alejandro Jodorowsky (1929) desarrollaron una serie de *happenings*<sup>43</sup> en los cuales bautizaron estatuas públicas consideradas como

---

<sup>42</sup> Chicago Boys: Economistas chilenos de la *Pontificia Universidad Católica de Chile* y de la *Universidad de Chile*, continuaron perfeccionando sus conocimientos en la *Universidad de Chicago*. El origen se debió a un convenio firmado en marzo de 1956 entre el decano de la Facultad de Comercio y Ciencias Económicas de la UC, Julio Chaná Cariola y Albion Paterson, Director del Instituto de Asuntos Interamericanos de la universidad norteamericana. En él se estableció el *Punto Cuarto* (Administración de Cooperación Intelectual) para instituir un sólido programa de estudios y de investigación económica por tres años, prorrogable hasta 1961.

<sup>43</sup> Happening: Método artístico que se basa en acciones improvisadas hechas por el artista a modo de "collage", es decir, que reúne acontecimientos disímiles mediante fórmulas teatrales básicas. Al no existir una acción continuada, es decir, que se guíe por un plan (como un guión),

íconos del simbolismo nacional. Ya en los 60', Jodorowsky realizó "*Efímeros pánicos*" en México y París, acción de arte caracterizada por una dimensión política. Raúl Zurita (1950) retomó de estas acciones características performáticas, extendiéndolo a una esfera estética de nuevos lenguajes artísticos-culturales.

La incorporación de citas en una visión testimonial y de crítica de las acciones humanas, marcaron de un carácter político-ideológico en las obras de artistas como José Balmes (1927), Francisco Brugnoli (1935) y Guillermo Núñez (1930), caracterizadas por la evolución de la pintura figurativa hacia un expresividad total a través del "gesto" Tendencia que tendrían su apogeo en la década del 70', en una primera instancia con la elección de Salvador Allende y en una segunda con el golpe de Estado de 1973. Muchos artísticas se comprometieron con la contienda ideológica proyectando sus convicciones en sus trabajos artísticos, lo que en parte, algunos les causo el exilio.

Con el derrocamiento de Allende, significó no sólo exilio o la prisión para algunos artistas, sino la devastación de instituciones estatales y universitarias que sustentaban en gran parte el desarrollo de la práctica artística, lo que provocó la reelaboración discursiva de las artes visuales, asumiendo una lógica de resistencia semejante al discurso vanguardista.

Bajo esta perspectiva, muchos artistas chilenos entre los años 1977 al 1982, se manifestaron en contra de la institucionalidad impuesta por el gobierno militar de la época. Proclamaban nuevos discursos reflexivos en torno a los cuestionamientos políticos y sociales, con el afán de crear nuevos lenguajes visuales y culturales bajo la concepción de un arte conceptual bajo las corrientes neo-vanguardistas. Estos artistas catalogados dentro de la «**Escena de Avanzada**» cuestionan los supuestos discursivos y estratégicos de las artes que se desarrollaron antes del Golpe de Estado de 1973, renovando de manera significativa los nuevos diálogos de reflexión y confrontación en contra de las desigualdades sociales. Dentro de la Escena de Avanzada se encuentra artistas como Carlos Altamirano (1922-), Juan Castillo (1952-), Eugenio Dittborn (1943-), Diamela Eltit (1949-), Carlos Gallardo (1954-), Carlos Leppe (1952-), Gonzalo

---

se posibilitan las reacciones espontáneas de los artistas y el público; además, los objetos más diversos de uso cotidiano pueden convertirse en actores autónomos. Fuente: Portal del Arte: <http://www.portaldearte.cl/terminos/happenin.htm>



Mezza (1949-), Ximena Cousiño (1969-), Lotty Rosenfeld (1943-), Francisco Smythe (1952-1998) y el poeta Raúl Zurita (1950-).

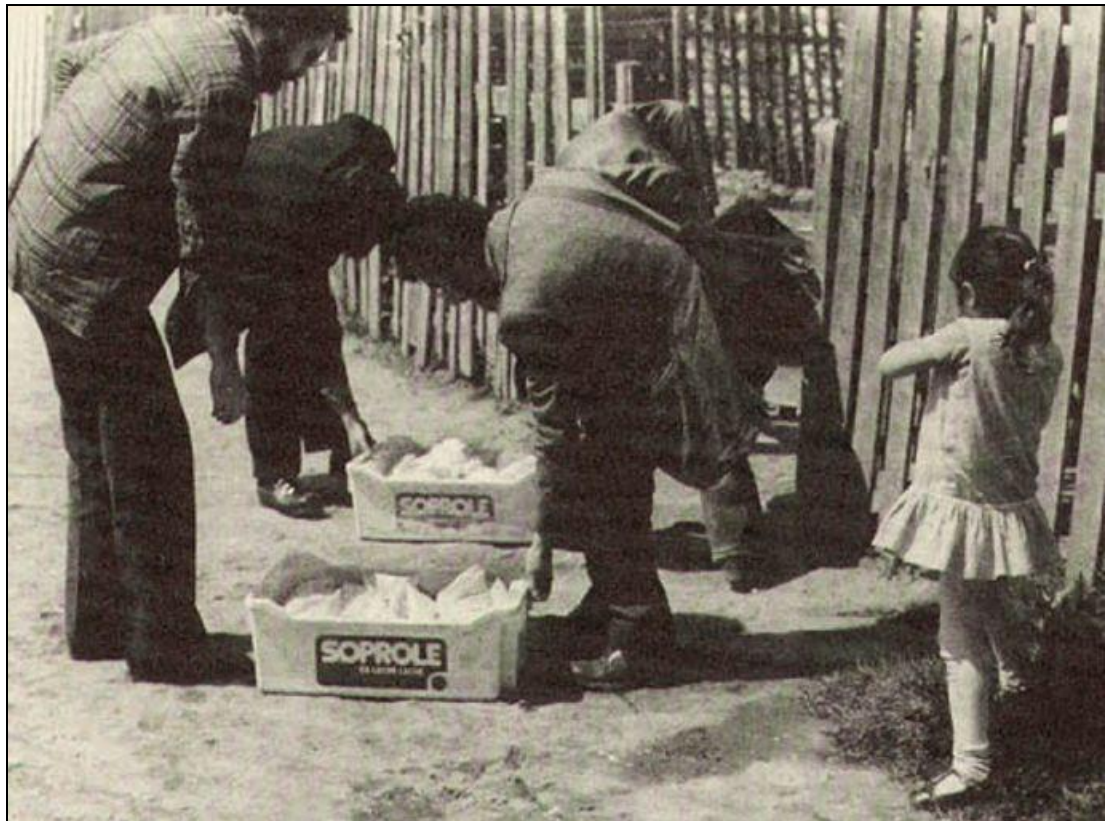
Un ejemplo, es el caso del **Colectivo Acciones de Arte** (CADA) fundado por Juan Castillo, Diamela Eltit, Lotty Rosenfeld y Raúl Zurita en 1979. Sus acciones de arte expresaban el deseo de un cambio socio-político, fundado en el propósito de intervenir el espacio capitalino de Santiago con imágenes que cuestionaran las condiciones de vida de Chile en la dictadura. Se establece la relación de “ciudad como museo” donde crear acciones artísticas en los espacios urbanos constituía aspectos fundamentales del discurso artístico contestatario.

Una de las primeras acciones del grupo CADA “*Para no morir de hambre en el Arte*” (1979), donde el 3 de octubre entregaron cien bolsas de medio litro de leche a habitantes de la comuna de La Granja. Una vez otorgadas, se pidieron de vuelta las bolsas vacías y más tarde fueron utilizadas como soporte artísticos expuestas en la Galería Centro Imagen. Este medio litro de leche entregado aludía a la medida adoptada por Salvador Allende en relación a la garantía de leche diaria para los niños chilenos.



*Bolsa de ½ litro de leche en Galería Centro (1979) Grupo CADA.*

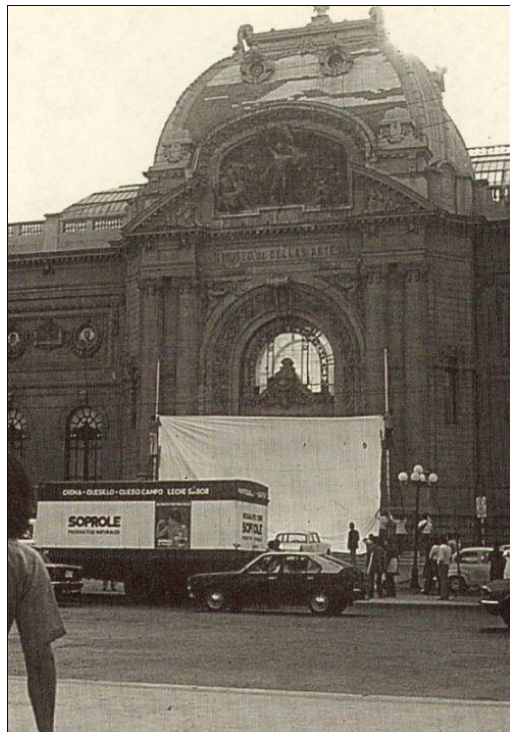
Fuente: Memoria Chilena



*Para no morir de hambre en el arte* (1979) Grupo CADA.

Fuente: Memoria Chilena: <http://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-72751.html>

Ya el 17 de octubre del mismo año se desarrolló la segunda acción "*Inversión de escena*", frente al museo de Bellas Artes. La cual consistió en un desfile de diez camiones lecheros que termina cubriendo la fachada del museo con un lienzo blanco. La intención de tapar el frontis del museo, ejerce la acción de censura de la institución artística, en una perspectiva tradicional del arte pasado y como símbolo oficialismo cultural de la dictadura, trasladando la mirada de los espectadores al trayecto cotidiano de la ciudad.



*Inversión de escena* (1979) CADA.

Fuente: Memoria Chilena:

<http://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-72755.html>



“¡Ay Sudamérica!” (1981) es la tercera acción de arte del CADA, consistió en arrojar 400.000 volantes desde seis avionetas sobre las comunas de Santiago. En cada volante se leía mensajes como “nosotros somos artistas, pero cada hombre que trabaja por la ampliación, aunque sea mental, de sus espacios de vida es un artista”, “el trabajo de ampliación de los niveles habituales de la vida es el único montaje de arte valioso/la única exposición/la única exposición/la única obra de arte que vive”.

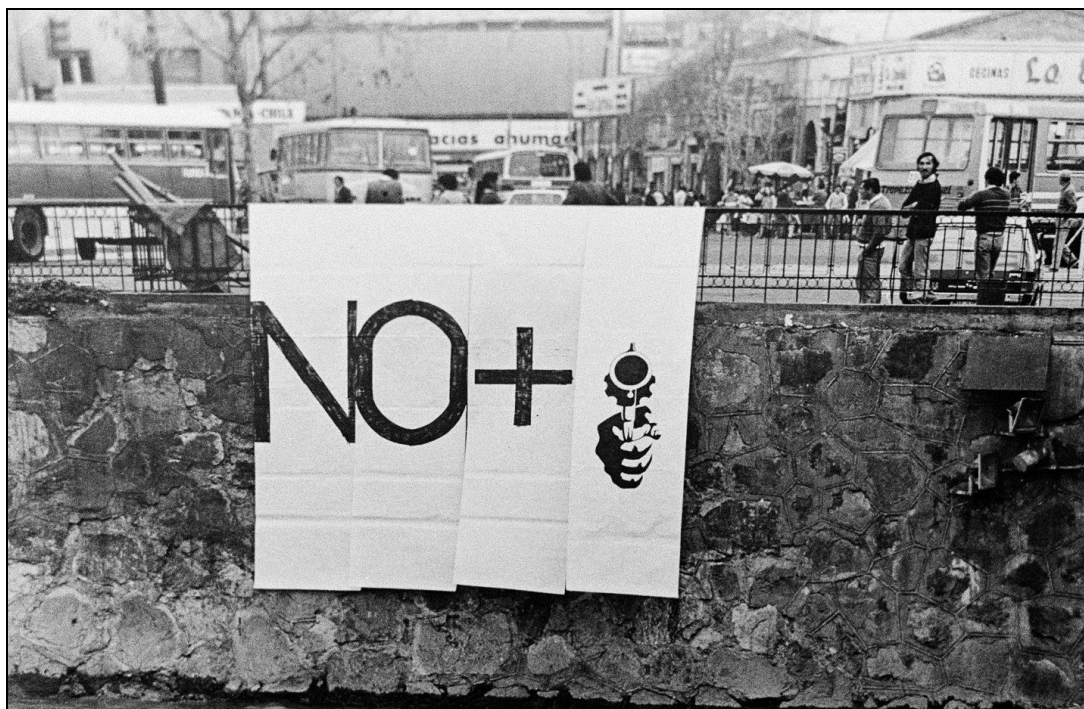


¡Ay Sudamérica! (1981) Grupo CADA.

Fuente: Museo Nacional Reina Sofía:

<http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/ay-sudamerica-10>

La cuarta acción “No +” se desarrolló entre 1983 y 1984, el cual tuvo como objetivo rayar en las paredes de Santiago con la frase “No + tortura”, “No + muerte”, “No + desaparecidos” confrontando a través del arte las injusticias vividas en el periodo militar.



No + (1983-1984). Grupo CADA

Fuente: Artishock: <http://www.artishock.cl/wp-content/uploads/2012/06/C.A.D.A.-NO+-video-still.jpg>

Por otro lado en 1977, esta Eugenio Dittborn quien expuso dentro de una caja de vidrio fotografías anónimas con el título de “*Fosa común*”, obra que establecía discursos de la memoria pública y privada a través del tiempo, instaban al trabajo del duelo entre la semejanza de los retratos abandonados en la vitrina fotográfica y los cuerpo tirados por la máquina de la desidentidad en los cementerio clandestinos (Valderrama, 2008, p.97). Según Richard Nelly (1994), la obra de Dittborn grafica en parte la unión solidaria con los familiares de los detenidos-desaparecidos al denunciar las confiscaciones de identidad practicadas por el Estado como la impunidad de aquellos que negaron sus nombres y firmas.

A pesar de presentarse las diversas expresiones artísticas y sociales, en la década de los 80', Pinochet es elegido oficialmente como presidente de la República, donde su gobierno se caracterizó por un modelo autoritario anticomunismo. En 1982, el país sufre los efectos de la crisis económica internacional, en que el propio gobierno propuso la reducción de la deuda interna por medio de una conversión, sufriendo una importante transformación política, económica y social, ocasionando precarias condiciones ciudadanas e inestabilidad laboral.

En 1974 se crea oficialmente la *Dirección de Inteligencia Nacional* (DINA) a cargo del coronel Manuel Contreras (1929-). Esta organización tenía la facultad de detener y confinar personas en sus centros operativos con el fin de anular toda clase de oposición a la política del régimen. Bajo la visión ideológica de la Junta Militar, los agentes de la DINA iniciaron campañas de represión, focalizándose principalmente contra el *Grupo de Amigos Personales* (GAP) de Allende, el *Movimiento de Izquierda Revolucionaria* (MIR), el Partido Socialista de Chile y el Partido Comunista, ocasionándose finalmente cerca de 1300 muertes.

La DINA empleó sistemáticamente el secuestro, la tortura y el asesinato para lograr sus objetivos, ya en 1977 la DINA es reemplazada por la *Central Nacional de Informaciones* (CNI). Todas estas acciones fueron sometidas a personas que estaban en contra de toda política militar, repercutiendo en el incremento de asesinatos y detenidos desaparecidos. Las irregularidades durante el gobierno militar, afectando la realidad social de las personas por medio del temor, presentando variados crímenes contra los derechos humanos. Tal realidad flageladora y censuradora quedó en pugna con las manifestaciones culturales y artísticas.

A partir de los casos contra los derechos humanos surgidos durante el periodo militar, artistas chilenos retoman estos hechos sociales y políticos aludiendo a una crítica social a partir de diversos medios artísticos. Por medio de la *performance*<sup>44</sup> y la *instalación*<sup>45</sup> se establecen nuevos diálogos reflexivos permitiendo instalar sobre el tapete la incertidumbre social en cuanto a las desigualdades vividas en la época, concientizando a través de la reflexión y crítica a partir de la configuración de sus obras.

---

<sup>44</sup> Performance: término es un anglicismo que se ha formado a partir del verbo *perform*, que se traduce como “actuar o interpretar”. La palabra es utilizada habitualmente para nombrar a cierta muestra o representación escénica que suele basarse en la provocación. El término *performance* se ha difundido en las artes plásticas a partir de la expresión inglesa *performance art* con el significado de arte en vivo. Está ligado al Happening, al movimiento Fluxus, al Body Art y, en general, al Arte Conceptual.

<sup>45</sup> Instalación: El arte de instalación es un tipo de arte contemporáneo en la década de 1960 en el cual el artista utiliza, como parte de la composición, el propio medio (como paredes, piso, luces e instalaciones) además de objetos diversos. En muchas ocasiones, los materiales escogidos, llenan más o menos el espacio y el espectador es invitado a moverse alrededor de la obra o interactuar con la pieza, en esos casos el espectador mismo deviene parte de esa obra en ese preciso momento y ese preciso tiempo.

Gonzalo Díaz (1947-), considerado como un artista rupturista dentro de la escena artística chilena, trabaja desde el conceptualismo, pasando desde la tradición formalista de la pintura hacia la instalación, en donde suele combinar escritos e imágenes como sistemas de respuesta ante repercusiones sociales con una fuerte carga política, que reflexionan sobre los procesos históricos chilenos. Entre sus obras, se destaca “*Lonquén 10 años*” (1989), exposición conformada por una instalación y una performance realizada en la *Galería Ojo de Buey*; la instalación consistió en un gran andamio de madera que sostenía contra el muro dos toneladas de piedras numeradas. Sobre las paredes restantes, se colocaron quince marcos que contenían papel de lija negro bajo un vidrio. Sobre esta superficie opaca se leía en serigrafía una frase que aludía a una carta de Freud a Fleiss:

*“En esta casa, el 12 de enero de 1989,  
le fue revelado a Gonzalo Díaz  
el secreto de los sueños”.*



*Lonquén 10 años*, (1989). Gonzalo Díaz.  
Fuente: Museo de la Memoria y los Derechos Humanos:  
<http://www.museodelamemoria.cl/expos/lonquen/>

Lonquén hace referencia directa a la localidad del mismo nombre de la Región Metropolitana de Santiago, conocida ampliamente por el llamado Caso Lonquén, el cual corresponde al primer caso de violaciones a los derechos humanos donde se articula con claridad el concepto de «*Detenido*

*Desaparecido»* durante el gobierno militar de Augusto Pinochet. El caso Lonquén describe el asesinato de 15 campesinos cuyas edades fluctuaban entre los 17 y los 51 años, todos campesinos de los fundos y parcelas locales, quienes fueron fusilados y posteriormente quemados en el interior de los antiguos hornos de una mina de cal. El crimen fue cometido por carabineros de la tenencia de Isla de Maipo en los días posteriores al golpe de Estado de 1973.

Por otro lado, en cuanto a términos culturales, Chile dio lugar al «apagón cultural», caracterizado por la represión y autorrepresión de ciertas manifestaciones culturales consideradas contrarias a la línea oficial del gobierno. La cultura de la opresión estuvo marcado por dos etapas: en los años 70´ con el toque de queda y los exilios; y en los 80´, con la censura y el aumento en la producción artística por parte de la oposición, utilizando herramientas de denuncia política como la «*Campaña del NO*».

No solo los artistas chilenos se vieron perjudicados con esta censura política. También los medios de comunicación se vieron influenciados por el gobierno; la televisión, la radio, las revistas y diarios fueron reprimidos y configurados bajos los lineamientos militares que el gobierno exigía. La utilización de la publicidad como fuente directa de influencia en los ciudadanos repercutió significativamente en la década de los ochentas. El gobierno utilizó estos medios de comunicación como fuente de información, filtrando todo contenido que se alejara de toda visión social que proclamaba el gobierno militar.

Las franjas electorales tomaron gran importancia en cuanto al contenido que se transmitía; por un lado estaba la franja electoral del “SI”, la cual mostraba una faceta más afable y amistosa del General Augusto Pinochet, creando espacios de acercamiento con el pueblo chileno, oprimiendo toda repercusión social que se vivía en las calles; por otro lado, la franja electoral del “NO”, la cual aludía hacía una propuesta más atractiva y alegre, con canciones como “la alegría ya viene”, implantaban diálogos reflexivos sociales contra las injusticias vividas en el periodo, buscando la apertura de opiniones contra el gobierno de turno.

*[...] no era, principalmente, una campaña por las convicciones racionales de la gente, sino por la recuperación de su dignidad, de su autoestima política; y sólo en la medida que recuperaran esa dignidad y esa autoestima, entonces y sólo entonces, tendrían la fuerza y la decisión de luchar convencidos de que era posible cambiar el mundo en que nos*



*había tocado vivir.* (Tagle, 1995, p.21).

A pesar de los esfuerzos establecido por el gobierno militar, la «Campaña del No» fue una instancia de reflexión social, donde el pueblo de Chile recuperaba toda dignidad y autoestima perdida tras la represión política establecida. Su triunfo el 5 de octubre del 1988 con el 54, 71%<sup>46</sup>, instauraba una nueva concepción de sociedad en dirección a una segunda oportunidad para el Estado chileno, con la ruptura del gobierno excluyente.

Con el *Plebiscito del SI y No* se establece una ruptura por parte del gobierno de turno. Tras el triunfo del *NO* en 1988, se vuelven a establecer elecciones presidenciales, confrontándose dos discursos completamente distintos, por una parte el sistema militar y por el otro lado la reconfiguración de la república con Patricio Aylwin, quien toma el poder en 1990, restableciendo la democracia en Chile.



*Imagen triunfo del NO en las calles de Santiago, Plebiscito de 1988.*

Fuente: Somos 9 <http://somos9.cl/wp-content/uploads/2012/10/plebiscito-1988.jpg>

<sup>46</sup> Resultados: Opción del SI: 43, 01% (3.119.110 votos); Opción del No 54,71% (3.967.579 votos); Nulos: 1,31% (94.594 votos); Blancos: 0,97% (70.660 votos). Total de votos emitidos: 7.251.943 votos. Fuente: *El Plebiscito del 5 de octubre de 1988*, (1995).

Aylwin gobernó cautelosamente, cuidando las relaciones con el ejército, ya que Pinochet aún se mantenía como Comandante en Jefe. A pesar que el Ejército ya no ejercía poder algunos ni participación en el gobierno, restringiéndose solo a su labor profesional, seguían siendo un importante actor político dentro de la política chilena, manifestando su rechazo a ciertas medidas gubernamentales.

A partir de ese contexto, se constituye la *Comisión Nacional de Verdad y Reconciliación* (1990) destinada a investigar y esclarecer las situaciones de violaciones a los derechos humanos durante el periodo de Régimen Militar. Esta comisión fue presidida por el jurista Raúl Rettig (1909-2000) la cual se basó en el análisis de los testimonios recogidos en todo el país y fue nombrada como *Informe Rettig* (1991). La comisión formuló una serie de recomendaciones con el fin de fijar una medida de reparación moral y material a todas aquellas familias de víctimas de detenidos desaparecidos, estableciendo normas legales y administrativas para impedir o prevenir nuevas violaciones a los derechos humanos.

Durante los años 60 y 70 en Chile, el arte fue de tipo crítico y experimental, como lo declaró la esteticista y periodista Carolina Lara (2011), donde se incorporó el objeto cotidiano como elemento visual y conceptual, además del desplazamiento de los lenguajes como gestos fundamentales de los cuerpos de obras esencialmente reflexivas y comprometidas con el contexto político-social.

A partir de los artistas proclamados en los años 80' como Gonzalo Díaz, Carlos Altamirano y Arturo Duclos (1959-), emergen en los 90' grupos de artistas herederos de la retórica de la Avanzada, concedores del arte contemporáneo e inserto en una sociedad del conocimiento. En el contexto postdictadura, irrumpe una generación que continúa con prácticas críticas y experimentales que sintonizan las tendencias internacionales, conformando una visualidad inédita hasta ese momento en la escena del arte local. Artistas como Patrick Hamilton (1974-), Mario Navarro (1970-), Claudio Correa (1972-), Livia Marín (1973-), Francisco Valdés (1969-), Mónica Bengoa (1969-), Patrick Steeger (1970-) y Cristián Silva Avaria (1975-), entre otros, son quienes realizaron en los años 90' un repertorio particular, determinado por las críticas sociales.

Desde el nexo con el contexto local e internacional en el arte chileno, artista como Brugnoli, Leppe y Marín encarnan tres momentos crítico en el arte, en los cuales se puede establecer tres tipos de generaciones de artistas. La *Primera*

*Generación* (Lara, 2011) se definió por la relación vanguardista, noción que se aplica a la experiencia de la obra desde la crítica del lenguaje y de la institucionalidad bajo el ideal del cambio social a partir del gesto emancipador del arte comprometido con la sociedad. El quiebre producido en la industria cultural en la II Guerra Mundial, dejó fracturado los énfasis revolucionarios de los artistas futurista, constructivistas y surrealistas, entre otros movimientos.

Ha mediado del siglo XX, con el cuestionamiento del arte como tal. Arthur Danto (1997) plantea que la reflexión del arte sobre sus propios medios, abrió las posibilidades de incorporar nuevos elementos a la esfera artística, a tal grado que nunca antes habían apreciado, lo que provocó en el arte postmoderno uno de los fenómenos más radicales: la confusión entre arte y realidad, lo que originó una serie de problemas relacionados con la percepción e identificación de las manifestaciones artísticas. A partir de su teoría sobre “la transfiguración de los objetos de uso cotidiano” (1981) y la búsqueda de un nuevo criterio para distinguir el arte de lo que no lo es. Danto asocia dicho cambio con la “*Brillo Box*” (1964) de Andy Warhol, que consistió en la apropiación de un objeto cotidiano exhibido como una obra de arte, lo que da origen al Pop Art.

Esta trasposición implicó que el arte dejara de tener un lugar exclusivo claro y convencional, posibilitando los nuevos espacios encontrados en cualquier cosa que rodea en el “*entorno público*” (Vite, 2011, p.202). Inicios que se establecieron desde los *ready-made* de Marcel Duchamp (1915), los cuales dieron lugar a los primeros cuestionamientos sobre la definición e identificación de las manifestaciones artísticas, en relación a los cuestionamientos artísticos y los espacios expositivos.

El surgimiento de una nueva concepción de arte, estremeció el debate público y social en cuanto a los conflictos políticos y económicos vividos en Chile durante el periodo dictatorial. El cuestionamiento del compromiso político establece las nuevas estrategias visuales de artistas como José Balmes, Francisco Brugnoli, Gracia Barrios (1927-), Virginia Errázuriz (1941-), Juan Pablo Langlois (1936-), entre otros, quienes experimentaban las coyunturas sociales, acabando con el pasado y refundado en una nueva expresión artística en base al contexto social y la participación ciudadana, la praxis social en cuanto a la censura del gobierno.

Francisco Brugnoli, crea su obra “*Siempre gana público*” (1965), quien retomando aspectos simbólicos de la obra de Rauschenberg (1925-2008), compone una estrategia visual fundada en el ensamblaje de elementos cotidianos descontextualizando de su objetivo industrial y urbano, para pasmar sus sentidos y reactivarlos en un nuevo montaje a partir del consciente de la marginalidad social, es decir, atribuir todo aspecto de la crítica social en la reconfiguración de objetos cotidianos atribuyendo nuevos significados a partir de nuevas lecturas.



*Siempre gana público* (1965). Francisco Brugnoli  
Fuente: Educar Chile <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=60>

En los años 80', Brugnoli emprende un redefinimiento de su problema plástico, confrontando ya con la Escena de Avanzada. Sus obras comienzan a tener un grado de intelectualización mayor, que supone una metáfora de los significados concediendo a nuevas lecturas determinadas por su significado.

En cuanto al ámbito político y económico, durante el gobierno de Aylwin, la economía en Chile presentaba un incremento en cuanto al aumento del cobre y los productos agrícolas lo que impulsó a la creación de modificaciones a las normas tributarias para aumentar el gasto fiscal y mejorar la redistribución del ingreso. Por otro lado en 1993 se promulga la *Ley Indígena* (Ley No. 19.253) que estableció normas sobre protección, fomentó y desarrollo de los indígenas,

creando además la *Corporación Nacional de Desarrollo Indígena* (CONADI). Igualmente se crea el *Fondo de Solidaridad e Inversión Social* (FOSIS) para fomentar políticas sociales.

Se renovó la Cámara de Diputado y la Cámara de Senado, dando paso a las elecciones presidenciales del 1993, es elegido como presidente a Eduardo Frei Ruiz-Tagle el 11 de marzo de 1994. Tras el aislamiento que vivió Chile durante el Régimen militar, Frei reinició las relaciones exteriores, expandiendo la economía chilena aumentando en un 8% anual. Se establecen tratados internacionales con Canadá, Estados Unidos y México para la integración al NAFTA y el ingreso como miembro asociado al Mercosur, por otro lado se establece las primeras gestiones para el Tratado de Libre Comercio y de asociación con la Unión Europea; se abre la economía hacia el Asia Pacifico.

Retomando las manifestaciones artísticas, ya en la *Segunda Generación*, frente a los discurso imperantes a los movimientos de izquierda, la *Escena de Avanzada*, bajo el espíritu neovanguardista, proclaman el arte actual en un nuevo proyecto contra-institucional y utópico (Lara, 2011). Que buscaba a partir de nuevos lenguajes, construir un cuerpo de obra bajo la necesidad de fundar estrategias de crítica y contexto.

*El programa vanguardista que caracteriza al conjunto disperso y heterogéneo de prácticas y producciones generalmente asociadas a esta nueva escena, se organiza como una respuesta a la ruptura que le golpe de Estado de 1973 introdujo en la historia nacional. Respuesta traumática que busca por medio del lenguaje del arte elaborar la pérdida de la comunidad que los nombres de la desaparición nombraban. (Valderrama, 2008, p.92).*

Las operaciones críticas de la escena, procesan los significados locales y específicos, configurados en la zona de legitimación social e histórica, relacionada al arte internacional de ese entonces, respuesta contra los movimientos dictatoriales.

En este contexto, la obra de Carlos Leppe (1952-) asume una confrontación social más relevante del periodo. Entre los años 70' y 80', asume su propio cuerpo como material de arte, como objeto manipulable y significativo que relacionaba la identidad individual y colectiva.





*El Perchero* (1975). Carlos Leppe

Fuente: Memoria Chilena <http://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-80409.html>

Sus «gesto de avanzada» encarnan la urgencia de transgredir las situaciones históricas ocurridas durante la dictadura. Su cuerpo como material de instalación y soporte de actos performáticos, conlleva a que Leppe lo asuma como matriz, materialidad y signo, jugando con el desnudo, el travestismo, con la intervención de su cuerpo, con la propia biografía y la subversión de las normas sociales.

Una de sus obras más destacadas “*El Perchero*” (1975), evidencia en pleno su ambigüedad sexual, su biografía, y operaciones de agresión sobre su propio cuerpo, como afirma la cita de Richard Nelly:

*La mirada –que desde un comienzo– construye Leppe sobre el desnudo frustra toda complacencia narcisista en un cuerpo imaginario (deniega toda sublimatoria corporal) para someter un cuerpo realista y documental a instancias ya sociabilizadas de victimación de la identidad: la severidad de un montaje cuya objetualidad es coercitiva de la imagen (cuadriculaciones, aprisionamientos, ataduras) delata el cuerpo como zona de coacción social, de internamiento represivo de una identidad socialmente doblegada. (Lara, 2011, p.1).*

Por último, la *Tercera Generación* asume un rol investigativo e informativo, ligado a las características de la sociedad del conocimiento, en cuanto a los distintos objetos cotidianos que se encuentran dentro y fuera de su contexto

habitual y que se trasladan al espacio artístico, pasando por una manipulación material que afecta su sentido objetual rescatando de su fragmento un resignificado. La artista Livia Marín, de la generación de los años 90', es una escultora que trabaja el soporte en base a objetos que son de uso cotidiano como parte de las matrices de volúmenes consignándolas como piezas escultóricas, transformando su forma, color y manipulando estéticamente a un nivel de lo irreconocible.



*El sentido de la repetición/ The sense of repetition, (2005). Livia Marín.*  
Fuente: Escáner Cultural <http://revista.escaner.cl/node/5882>

Marín establece nuevos parámetros en el arte chileno, a partir de la herencia de los desplazamientos y la retórica de la Avanzadas. Los temas trabajados tanto por ella como por el grupo de artistas contemporáneos, pasan más bien por operaciones de rango internacional como la parodia de la sociedad del consumo, fetichismo del objeto, la tensión entre manualidad y tecnología, que retoman el legado de las vanguardias y las neovanguardias, del mismo modo que el arte chileno de los años 70' y 80'.

El surgimiento y desarrollo del arte en Chile tiene su inicio en la Avanzada Chilena, la cual establece dos periodos sucesivos: en primera instancia el

surgimiento de grupo de artistas en el periodo de la dictadura militar, estos establecen discursos retóricos influenciados por las corrientes vanguardistas, elaborando obras que plantean la reflexión y la crítica social del periodo.

En segunda instancia la nueva escena de artistas emplea elementos irónicos y políticos relacionados al contexto, utilizando estrategias conceptuales a partir de la convicción y determinación de una obra de arte como fundamentación de un pensamiento crítico-social. Un ejemplo es el artista Carlos Leppe quien en sus inicios con la Escena de Avanzada ejecutaba obras en torno a una reflexión política del contexto que acontecía y los exponía de manera “pasiva”, y con el tiempo sus obras fueron cambiando de enfoque, tornándose mucho más irónicas y conceptuales como fue apreciado en su obra “El Perchero”.

La producción historiográfica contemporánea en Chile se ha caracterizado con las extensiones de nuevas experiencias en torno a la producción de arte por medio de un ordenador, específicamente, conectado a una *red*<sup>47</sup>. Provocan «nuevos medios» relacionados a la conceptualización de la sociedad postmoderna y en su sentido más estricto con el nuevo paradigma digital, establecen diversas operaciones artísticas por computadoras.

A partir de los años 90' con la llegada del fenómeno «punto.com», la aplicación y la masificación del Internet en cuanto a la capacidad sociabilizadora, permite que los artistas se inserten en el medio, extendiendo las posibilidades del tiempo.

No obstante, ya en los años 80' se presentan las primeras intervenciones artísticas en el campo de las artes-computadoras como la obra del artista Gonzalo Mezza “*Instalación N.S.E.O = Información Liberada*” (1981), expuesta en el Museo Nacional de Bellas Artes (MNBA), fue su primera obra de soporte digital situada en las oficinas de la IBM<sup>48</sup> en Chile como nuevo espacio expositivos ajeno a los convencionales. La sigla hace alusión a los cuatros puntos cardinales: Norte, Sur, Este y Oeste, donde además la oficina

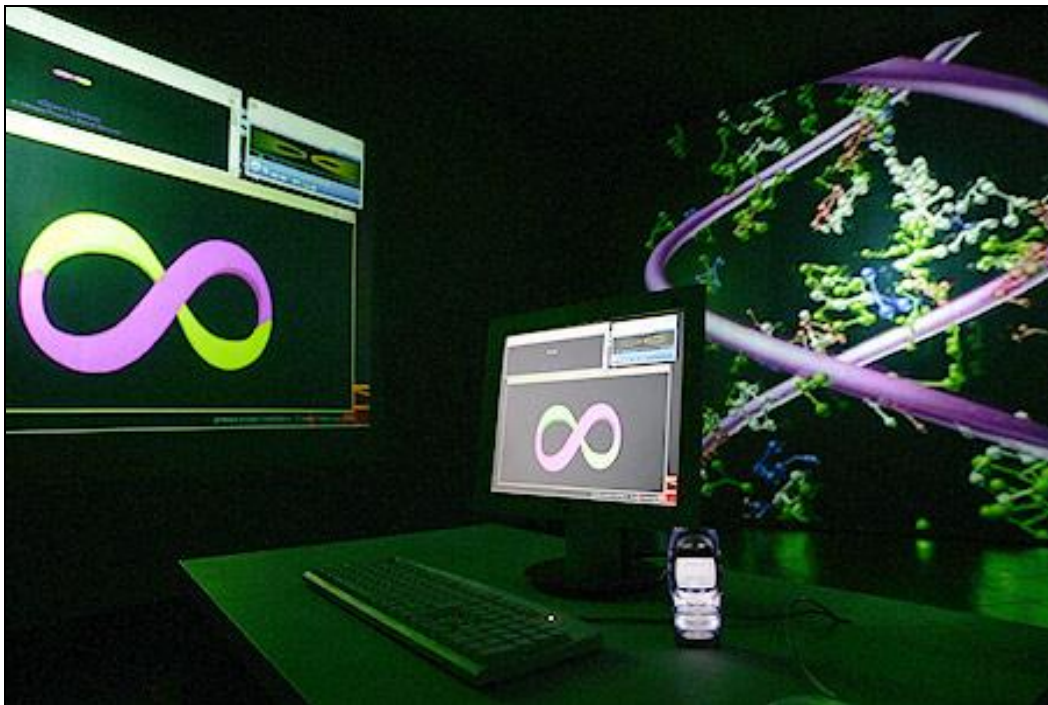
---

<sup>47</sup> Red: Es un conjunto de equipos informáticos y software conectados entre sí por medio de dispositivos físicos que envían y reciben impulsos eléctricos, ondas electromagnéticas o cualquier otro medio para el transporte de datos, con la finalidad de compartir información, recursos y ofrecer servicios.

<sup>48</sup> IBM: International Business Machines Corp (IBM) es una empresa multinacional estadounidense de tecnología y consultoría. IBM fabrica y comercializa hardware y software para computadoras, ofreciendo servicios de infraestructura, alojamiento de Internet y consultoría en el área de la informática, desde computadoras centrales hasta nanotecnología.



funcionaba como centro receptor de información a partir de una computadora, anticipándose a las futuras comunicaciones por Internet. La obra como tal consistía en una computadora IBM, iluminada de neón y sonido.



*Instalación N.S.E.O = Información Liberada, (1981).Gonzalo Mezza*  
 Fuente: Copyright ©Web Gonzalo Mezza  
[http://www.mezza.cl/Images/PDF/CATALOGO\\_GM\\_MNBA.pdf](http://www.mezza.cl/Images/PDF/CATALOGO_GM_MNBA.pdf)

Desde los inicios de la década de los 70' Gonzalo Mezza realizó variados trabajos vinculados al arte conceptual e instalaciones con medios electrónicos, utilizando el video-arte y la fotografía; posteriormente con la informática se utilizó el Internet con tecnologías digitales a través del ciberespacio (arte en línea). Mezza es considerado como un artista chileno precursor del arte por computadora (artes mediales), ante lo cual Margarita Schltz (1998) cometa: «Mezza se define por la incorporación, en la realización informática, de cualidades asentadas en las historia como producción artística» (Vidal, 2007, p.9).

En los años 90', con el asentamiento de la democracia en Chile, la internacionalización del arte y la construcción de espacios propicios para el desarrollo de manifestaciones artísticas, permitió que se establecieran nuevos diálogos artísticos a través de festivales, eventos y ferias de arte digital especializadas como la *Bienal de Video y Artes Electrónicas* (1999) que luego

pasó a llamarse *Bienal de Video y Nuevos Medios*. Este procuraba conjugar los nuevos medios aceptando su concepción de trabajo mixto, que se componía de un diálogo entre artistas e ingenieros. El director y propulsor de esta disciplina en Chile Néstor Olhagaray (1999) establece que a partir de esta coyuntura, las reglas de la creación y la autoría sobre la obra de arte deben cambiar, instaurando que el arte no viene del desarrollo de la computación, sino que se relaciona la aplicación de las nuevas tecnologías como soporte de las representaciones artísticas.

A comienzos del siglo XXI, esta incursión en los nuevos medios y lenguajes artísticos, ha presentado la inclusión de espacios de creación como parte de las mallas curriculares de las Universidades, destacándose el Magíster de Artes Mediales de la Universidad de Chile, el Museo Multimedial (2006), el Archivo Sonoro de la Facultad de Arte de la Universidad de Chile y el Santiago Media Lab en el MAC (Museo de Arte Contemporáneo).

Por otro lado, retomando el ámbito político, en el año 2000 Ricardo Lagos asume el cargo de Presidente de la República de Chile. Su gobierno se caracterizó por un amplio desarrollo de obras viales, creándose las primeras autopistas urbanas del país, nuevas líneas del Metro de Santiago y Metro de Valparaíso. Por otro lado se implementan la *Reforma Procesal Penal* (2000), se crean los *Tribunales de la Familia* y la *Ley de Divorcio* (2004).

Con las próximas elecciones, establecen a Michelle Bachelet (1951) como favorita asumiendo el cargo en el 2006, siendo la primera mujer presidenta en Chile. A pesar de la alta popularidad, el gobierno de Bachelet vivió variadas crisis políticas en su gobierno, tales como las protestas de los estudiantes secundarios a nivel nacional, los cuales exigían diversas medidas y reformas en cuanto a la calidad de educación denominada Revolución de los Pingüinos; el plan *Transantiago* en el 2007, la cual presentó una serie de errores de diseño e implementación desequilibrando todo el transporte público. Esto presentó una nueva configuración en cuanto a la realidad chilena, se vivenció con mayor fuerza problemas sociales que afectaron la convivencia de los ciudadanos, las marchas sociales tomaron mayor poder aludiendo a discursos que fomentaron nuevas reformas de “calidad”.

En 2008 se implementaron reformas en el Sistema Previsional, donde aseguraban las pensiones a todos los chilenos de bajos recursos, así como el

aumento de la cobertura de la educación escolar, en cierta medida por el alza y crecimiento en el precio del cobre en los mercados internacionales, lo que generó excedentes en CODELCO (Corporación Nacional del Cobre de Chile) permitiendo el aumento del gasto social.

El inicio del gobierno de Sebastián Piñera (2010-2014) pone fin a los veinte años del gobierno de la Concertación y a su vez se ve marcado por el devastador terremoto que afecta la zona sur del país el 23 de febrero de 2010, lo que provocó el inicio de políticas de reconstrucción en ayuda de los damnificados. Este suceso se ve seguido por un mediático rescate de un grupo de mineros atrapados en un derrumbe en las mina San José en la Región de Atacama.

En 2010 el Bicentenario de Chile, conmemoró los 200 años del inicio del proceso de Independencia de Chile y originó variados proyectos sociales y culturales, fomentando políticas públicas y la inserción de proyectos artísticos y culturales en el país como el Centro Cultural Gabriela Mistral (GAM).

Actualmente reside como presidenta nuevamente Michelle Bachelet, continuando con políticas públicas de vivienda y de repercusión social como salud y educación.

Por lo tanto, la Realidad Chilena de comienzos del siglo XXI, instaura modos de entendimiento a partir de los recursos tecnológicos en base al nuevo paradigma digital. La proclamación de nuevos lenguajes artísticos en base a los recursos digitales, establecen nuevos diálogos de entendimiento que relacionan vínculos entre sujeto-aparato como el «Net Art», el cual impera la construcción colectiva de nuevos lenguajes y significados en base a la sociedad, estableciendo estos nuevos diálogos artísticos a una esfera cultural juvenil, donde estos códigos culturales son representativos de los jóvenes que actualmente se mueven en esta praxis diaria de los recursos digitales, los cuales serán abordados con mayor claridad en los próximos capítulos.

### 2.1.2. Mecanismos de construcción: Modos de representar la Realidad.

El concepto de *mecanismo* tiene su origen en el término latín *mechanisma*, el cual se refiere a la totalidad que conforman los diversos componentes de una máquina, entendiéndose a la agrupación de sus dispositivos móviles y vinculados entre sí. Pero a su vez, un mecanismo no sólo se entiende en una estructura física y sólida que realice un movimiento determinado, también hace referencia a algo abstracto, donde se utiliza para expresar aquellas acciones ligadas a la metodología o el funcionamiento de cuestiones reales o simbólicas.

A partir de ello, el siguiente tema trata de los «mecanismos de construcción de la realidad», la cual es posible entender por medio de la representación, concepto que tiene su origen en el latín *representatio* que es la acción y efecto de hacer presente algo con figuras o palabras, lo que puede tratarse de una idea o imagen que constituye dicha realidad.

Según Peter Berger y Thomas Luckmann (2003), teóricos que establecen el estudio de la sociología del conocimiento enfocada en la interpretación y construcción de la realidad, en especial de los procesos cotidianos. Afirman que la *realidad* se construye socialmente del mismo modo en que el filósofo Karl Marx (1818-1883) asegura que la conciencia humana está determinada por su ser social<sup>49</sup>, no obstante lo que Marx le interesaba era que se fundará en la actividad humana, es decir, mediante el trabajo. Por lo tanto, la **Realidad** se entenderá como una cualidad propia de los fenómenos que reconocemos como independientes de la propia voluntad humana, la cual se divide en diversos parámetros de *realidades* que se diferencian de manera latente de acuerdo a sus características.

Entre las múltiples realidades, existe la que se presenta como una de las más importantes, esta es la *realidad de la vida cotidiana*, la cual a su vez constituye una actitud natural. La cotidianidad es una constante construcción de conocimientos, edificada por un orden de objetos que han sido designados por un lenguaje determinado, que a su vez proporcionan continuamente las

<sup>49</sup> Karl Marx, Die Frühschriften (Stuttgart, Kröner, 1953).

objetivaciones indispensables, disponiendo de orden y sentido para el ser humano.

Este orden se produce en un ambiente de interacciones socio-culturales y psicológicas que forman parte imprescindible de la actividad humana. Por otro lado, también la experiencia se desarrolla empíricamente en un contexto de orden, dirección y estabilidad, que en gran medida el progreso individual del organismo está precedido por un orden social, o sea, este orden se establece en una apertura al mundo. En este sentido es preciso afirmar que «*El homo sapiens es siempre, y en la misma medida, homo socius*» (Berger y Luckmann, 2003, p.37). En otras palabras, si el organismo humano quedara restringido a sus recursos biológicos, sería una existencia de caos al no establecerse parámetros de sociabilización recurrentes a la praxis humana.

Es por ello que el orden social aparece a través de una relación dialéctica con el ser humano, estableciendo ciertos parámetros de relación intersubjetiva, donde las personas utilizan la interacción como recurso cotidiano para interpretar elementos de la vida social y cultural, lo que permite el desarrollo de habilidades *tipificadoras*<sup>50</sup> propias de esta interacción social, creando ambientes y orden cultural y social.

Por otro lado, la *realidad institucionalizada* tiene su origen en las tendencias de habitación del ser humano, donde se facilitan la estabilidad y por otra parte la innovación, pues evita dedicar demasiado esfuerzo a tareas triviales y repetitivas. Esta relación de habitación constituye el escenario donde la cotidianidad del ser humano nace en cuanto se establece un orden social de institucionalización. En tal situación, se disponen *Esquemas Tipificadores*, que corresponden a un orden social que relacionan todo universo simbólico en cuanto a la interpretación de signos. Estos esquemas son aprendidos y tratados en encuentros cara a cara (offline<sup>51</sup>), los cuales son recíprocos. Ejemplo: al conocer a una persona, se aprende del otro de manera tipificada, es decir, son esquemas susceptibles a la acción intersubjetiva, tales como “hombre”, “mujer”,

---

<sup>50</sup> Tipificador: Según Berger y Luckmann (2003) son habilidades que suscitan en la interacción social de las personas en su vida cotidiana, tanto en su estructura espacial y temporal. Estas interacciones sociales son conocidas también como «esquemas tipificadores», los cuales permiten el conocimiento entre personas a través de las experiencias directas o indirectas, por medio de situaciones “cara a cara” recíprocas. En este sentido, la realidad social, es comprendida por múltiples interacciones de esquemas tipificadores que se dan en la vida cotidiana.

<sup>51</sup> Offline: es la condición opuesta de online, es decir no estar conectado/logueado, fuera de línea (en red), retirado (off-) de la red.

“simpático(a)”, “extranjero(a)”, etc. Esta negociación también puede disponerse de percepciones establecidas de antemano.

En este sistema de legitimación, existen cuatro niveles que explican todo orden social de la realidad de la vida cotidiana. En primer lugar, esta todo lo relacionado a lo pre-teórico, ligado a un conocimiento auto-evidente, las cuales corresponden a toda afirmación tradicional sencilla referida «así se hacen las cosas», que son las respuesta primeras al ¿por qué? de un niño.

En segundo lugar, encontramos proposiciones teóricas en forma rudimentarias, donde se tiende a explicar esquemas concretos a través de grupos de significados objetivos como: los proverbios, las sentencias, las leyendas y cuentos populares, que suelen ser transmitidos en forma poética. De esta manera el niño aprende dichos sociales como «al que roba a un primo le salen verrugas en las manos».

En el tercer nivel contiene teorías explícitas, donde un sector institucional se legitima en términos de un cuerpo de conocimientos diferenciado, donde suelen ser encomendados a personal especializado que las trasmite mediante procedimientos formalizados de iniciación, en este sentido, podemos ejemplificarlo en el conocimiento que es llevado por los ancianos de un clan para la enseñanza de sus jóvenes en los ritos de la pubertad.

Por último, los universos simbólicos legitiman y ordenan la historia de una sociedad, donde además ubica todos los acontecimientos colectivos dentro de una unidad coherente, que incluye el pasado, el presente y el futuro. En cuanto al pasado, establece una memoria que comparten todos los individuos socializados dentro de la colectividad. Con respecto al futuro, establece un marco referencial para las proyecciones individuales, de esta manera, el universo simbólico vincula al hombre con sus antepasados y sus sucesores en un nivel significativo, que trasciende la finitud de la existencia individual con la muerte, adjudicando un significado a la muerte ligado a la concepción de existencia, donde se sienten perteneciente a este universo simbólico en la medida en que ya existía antes de que ellos nacieran y seguirá existiendo después de sus muertes.

La experiencia humana esta retenida en una pequeña parte de la conciencia, que se sedimenta y las experiencias quedan estereotipadas en el recuerdo

como entidades reconocibles y memorables, en el caso de no producirse, el ser humano no podría hallar sentido a su biografía. Cuando es una acción intersubjetiva ocurre lo mismo, se produce un conocimiento común, el sistema de signos, que sólo de esta manera existe la posibilidad de que esas experiencias se transmitan de una generación a otra, y de un colectivo a otro. Para que esta institucionalización se haga efectiva, es indispensable la existencia del lenguaje, el cual sedimenta y objetiva las experiencias compartidas, haciéndolas accesibles a todos lo que pertenecen a una misma comunidad; por lo tanto, el lenguaje constituye una base estable del conocimiento y del medio colectivo, donde se facilita la comprensión y asimilación.

El problema reside en cuanto surgen las objetivaciones del orden social y se deben transmitir a una nueva generación, al llegar a ese punto, es necesario “explicar” y justificar los elementos de la tradición institucional, lo que corresponde a la legitimización. Esta legitimización explica el orden institucional atribuyéndole validez cognoscitiva a sus significados objetivos, no tan solo en cuestión de valores sino también implica conocimientos. Esta legitimización indica al individuo por qué debe realizar una acción y no otra; también le indica por qué las cosas son lo que son. En otras palabras, el conocimiento precede a los valores en la legitimización de las instituciones y determina el nivel de integración existente en un orden institucional dado.

Con la hostilización y la objetivación de las instituciones, también surge la necesidad de desarrollar mecanismos específicos de controles sociales. Las instituciones evocan y deben invocar autoridad sobre el individuo, con la independencia de los significados subjetivos que aquél pueda atribuir a cualquier situación particular. En este sentido hay que enseñar al niño a comportarse y después obligarlo a andar derecho, lo mismo hay que hacer con el adulto. Cuanto más se institucionaliza el comportamiento humano, en un nivel significativo, más previsible y, por ende, el comportamiento se vuelve más controlado. Así, los roles aparecen como modos de conductas tipificadoras y como realización de la distribución social del conocimiento, ya que se accede a una clase de conocimiento específico entre los distintos roles.

Por otro lado, la realidad subjetiva es reconfigurada por los individuos. Para lo cual Berger y Luckmann establecen dos procesos de socialización, en *primera*

*instancia* hace referencia a los primeros años de vida y sirve de base para la comprensión del mundo, siendo un sistema de relación con otros y constituye el sentido del yo social con las relaciones en función de un espacio social concreto como parte de una identificación propia, es decir, la identidad.

Durante la sociabilización *secundaria*, el individuo internaliza submundos diferentes, tiene acceso al conocimiento de una realidad compleja y segmentada, pero no se tiene acceso a todo el conocimiento, sino que a una parte en función a su rol y posición social, ya que este se segmenta debido a que los medios de acceso son institucionalizados.

Ambos procesos interactúan entre sí, de la misma manera en que las realidades objetivas y subjetivas dialogan en cuanto a los conocimientos de los seres humanos. La identidad del individuo se perfila dentro de la realidad objetiva, que es percibida como algo externo pero a su vez es un producto humano que surge de la relación dialéctica entre individuo y sociedad, formada a través de procesos sociales manteniendo, modificando o reformulándose por medio de las relaciones intersubjetivas.

### 2.1.3. Tipos de realidades:

Según la RAE, define «*Realidad*» como la existencia real y efectiva de algo; la verdad, lo que ocurre verdaderamente; lo que es efectivo o tiene valor práctico, en contraposición con lo fantástico e ilusorio. Esta existencia en cuanto a sus factores exteriores como el ambiente y relaciones sociales, es captada por el sujeto a través de sus sentidos, aludiendo a la teoría de la Caverna de Platón, donde existía una realidad sensible e imperfecta captada por los signos y las percepciones establecida a través de las sombras que apreciamos de la verdadera realidad: el mundo de las ideas, captada por la razón.

Considerando lo expuesto, es posible distinguir una concepción de la realidad variada y sin una definición clara y establecida. Por lo mismo es preciso definir



ciertas características que comprender la realidad, en especial de una sociedad determinada.

Existen múltiples realidades que consolidan a una sociedad, sin olvidar la realidad objetiva, la cual es la que se manifiesta en el “aquí y ahora” y la realidad subjetiva, donde se concentra en el diálogo interno del ser humano, donde se mezclan la realidad objetiva con las emociones, deformando la percepción de la realidad tal como es.

A ello, es posible destacar ciertos tipos de realidades, las cuales se conforman en el diálogo de estas dos realidades. Entre ellas podemos destacar:

- **La realidad fenomenológica:** es donde el ser humano percibe tal cual, de manera subjetiva, limitándose a los medios de observación, modificables en el tiempo lo que corresponden a una época determinada.
- **La realidad general:** es aquella impuesta por la sociedad, pero que a su vez contiene una realidad distinta por cada sujeto que suscite en una sociedad determinada, lo que conlleva a la creación de una realidad de sociedad concebida por todos.
- **Realidad Virtual:** es una pseudo-realidad, basada en el empleo de ordenadores y otros dispositivos donde su fin es simular una realidad lo más verdadero posible para el usuario. Siguiendo los lineamientos de este trabajo de investigación, resulta preciso detallar en este punto, que retoma aspectos fundamentales de las formas de sociabilización actual en Chile, evocando aspectos primordiales del uso de los recursos digitalizados.

La **Realidad Virtual** (RV) nace en los años 70' con los simuladores de vuelo para el departamento de defensa de los Estados Unidos, enfocada en la simulación de vuelo, de tal manera en que se pudiera practicar sin ningún riesgo. La RV se caracterizaba por su diseño de simular la percepción de diferentes estímulos por medio de artefactos como cascos, gafas y hasta equipos integrados por trajes y guantes con sensores, intensificando la sensación de realidad.

Algunos hechos históricos de suma importancia en cuanto al desarrollo de la RV son el surgimiento de nuevas tecnologías que potenciaran esta sensación

de realidad a través de la virtualidad. En 1982 Scott Fisher<sup>52</sup> (1951-) fue considerado uno de los “padres fundadores” de la RV, por lo que en 1985 creó para la NASA el «Visiocasco»<sup>53</sup>. Por otro lado, en 1982 ATARI saca al mercado la primera máquina de galería de vídeo juegos en 3D.

A partir de la tecnología revolucionaria la RV comienza a popularizarse llegando al comercio, donde muchos productos invaden el mercado haciéndose un producto de consumo. En forma paralela se crea el movimiento cultural conocido como *Cyberpunk*, el cual se enfoca en un futuro con alta tecnología y bajo nivel de vida en conjunto a la lucha del cambio del orden social, tal como se puede observar en la película “*Blade Runner*”<sup>54</sup>.

En la RV es posible encontrar dos métodos de percibir la realidad, la primera es el método **inmersivo**, en el cual la realidad virtual está ligada a un ambiente tridimensional creado por un ordenador, donde se manipula a través de un casco, guantes u otros artefactos que captan la posición y rotación del cuerpo humano.

Por otro lado está la realidad virtual **no inmersiva**, donde también emplea el uso del ordenador, valiéndose de medios digitales como el Internet, como herramienta de interacción en tiempo real con diferentes personas en un espacio y ambiente que no existe pero es creado, esta acción se denomina «navegación»<sup>55</sup>, esta acción de viajar posibilita la experimentación de los sentidos, ubicando en un espacio concreto o en un determinado lugar en el mundo como si se encontrase en ellos. Esta realidad virtual *no inmersiva* ofrece un nuevo mundo a través de una ventana de escritorio, resultando tener diversas ventajas en cuanto a su accesibilidad a un bajo costo, lo que conlleva

---

<sup>52</sup> Fischer Scott: Profesor y Presidente fundador de la Interactive Media División en la Escuela de Cine de la universidad del Sur de California. Artista y técnico que ha trabajado con la RV, pionero en la NASA, Atari ResearchLabs, Media Lab del MIT y la Universidad de Keio.

<sup>53</sup> Visiocasco: Elemento utilizado sobre la cabeza, compuesta por dos pantallas situaban frente a los ojos, las cuales mostraba imágenes desde diferentes perspectivas permitiendo un efecto de relieve al momento de observarlas.

<sup>54</sup> Blade Runner: Película de ciencia ficción estadounidense dirigida por Ridley Scott, estrenada en 1982 y basada en la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968).

<sup>55</sup> Navegación: Concepto conocido como “explorar” y en inglés “browsing”, proveniente del término «navegar» es la acción de utilizar un navegador web, el cual es un tipo de software que permite visualizar documentos y sitios en hipertexto, bajo denominaciones de WEB o Internet para recorrer la WWW (World Wide Web: red informática mundial), visitando páginas web y saltando entre ellas.

a su rápida aceptación en el público, ya que resulta más cómodo el tener un *mouse* y un teclado en vez de guantes y gafas.

Estas características de la RV hace que la configuración de la realidad se focalice en las necesidades, tanto ambientales como socio-políticas de una sociedad, en este caso la virtualidad se torna un menester en cuanto a los avances tecnológicos y los procesos de normalización productiva (simuladores de vuelos). Por ende, se enfatiza la importancia que tienen los factores externos en cuanto a la construcción y la posible interpretación de una realidad. La RV no sólo se mueve en los escenarios de la simulación sino que también conforma un lado patente en la sociedad actual en cuanto a la adquisición de conocimientos, a la entretención y la confección de escenografías del orden cotidiano.

Esta lectura acerca de los tipos de realidades, nos acerca al entendimiento de los modos de construcción y representación que tienen los diferentes tipos de realidades, los cuales a su vez están ligados a un contexto determinado y una época específica que conforma una sociedad. A ello es posible considerar, en cuanto a los tres tipos de realidades mencionadas, la correlación de ambas en la existencia humana en una sociedad. No obstante, se observa con más preponderancia el incremento de recursos tecnológicos a los modos de representación los cuales se relacionan con la *Realidad Virtual*.

## 2.2. Discurso social de los jóvenes provenientes del paradigma digital.

Nancy Fraser (1997), establece que la *esfera pública* es como el *foro de las sociedades modernas*, donde se lleva a cabo la participación política a través del habla. Es un espacio en que los ciudadanos deliberan sobre problemas comunes como un espacio institucional de interacción discursiva. Espacios de comunicación contruidos por conjuntos de sub espacios, donde los agentes del Estado como la Sociedad Civil y los Mercados, establecen zonas de diálogos políticos y sociales.

Con el fin de la Dictadura Militar, Chile estableció espacio de democratización del discurso en la medida en que se construía la esfera pública de la comunicación, donde la prensa escrita toma gran peso en cuanto a la difusión y la búsqueda de información. El proceso de mediatización se vio sobrepasado por el efecto que producía sobre las persona la masificación de la TV, convirtiéndose en el medio predominante de información y de expresión de la discusión pública local, de mayor accesibilidad y credibilidad.

En cuanto al Internet, emerge un medio único de comunicación, donde además de establecer parámetros sociales de una realidad, establece medios de representación de la expresión del discurso público, abasteciendo plataformas de debate, conduciendo a una expansión de los espacios públicos y políticos alternativos para los actores digitales, los cuales se enraízan y se potencian en base a las características de la sociedad actual del conocimientos como el acceso a la información y la masificación del desarrollo de los recursos tecnológicos-digitales.

### 2.2.1. Movimientos sociales estudiantiles en Chile:

Para profundizar en el tema de movimientos juveniles, es necesario entender el concepto «Jóvenes». Según la Organización de las Naciones Unidas (ONU), son los *jóvenes* quienes representan el conjunto de la población de entre 15 y 24 años de edad, es decir, un 18% del total de la población. También para la UNESCO<sup>56</sup>, entiende que los jóvenes constituyen un grupo heterogéneo en constante evolución y que la experiencia de “ser joven” dependería mucho según las regiones del planeta e incluso dentro de un mismo país.

Por otro lado es preciso retomar hechos de la historia de Chile, los cuales establecen puntos de partida para entender los movimientos sociales actuales. En la vía juvenil es posible destacar momentos importantes para la subjetividad juvenil, que eventualmente constituyen perspectiva de la identidad colectiva de un período. Entre estos ritos están el paso por el colegio, el egreso de la enseñanza secundaria o el servicio militar.

En este sentido, el servicio militar en los años 20', constituye una buena parte del relato sobre la vida juvenil. Uno de los hechos de este periodo, es la aparición de jóvenes oficiales en la conducción de la política de Chile en 1925, encabezado por Marmaduke Grove (1878-1954) en el gobierno de Arturo Alessandri (1868-1950), desarrolla una serie de iniciativas legislativas como leyes laborales, protección social, entre otras.

Este hecho, es conocido como «Movimiento de la Juventud Militar» establece los parámetros de discusión políticas que los jóvenes instauran en la contra oligarquía, lo cual constituye la misma relación que se concentró en los movimientos juveniles de los estudiantes universitarios.

---

<sup>56</sup> Unesco: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. En 1942, en plena Segunda Guerra Mundial, los gobiernos de los países europeos que enfrentan a la Alemania nazi y sus aliados se reunieron en Inglaterra en la *Conferencia de ministros Aliados de Educación* (CAME), se cuestionan la construcción de sistemas educativos tras la guerra. En base a la propuesta de la CAME, en noviembre de 1945 se aprueba la construcción de la Unesco para preservar la manutención de la paz y la seguridad en el mundo, promoviendo a través de la educación, la ciencia, la cultura y la comunicación en conjunto a la colaboraciones entre las naciones, con el fin de garantizar el respeto universal de la justicia. Fuente: página web UNESCO: [http://www.unesco.org/comnat/elsalvador/que\\_es.htm](http://www.unesco.org/comnat/elsalvador/que_es.htm)

El primer momento de visibilidad de los jóvenes en la sociedad chilena fue la Federación de Estudiantes de Chile (FECH) en los años 20' con la gran huelga de la región de Magallanes.

La *Historia Social* constituye diálogos múltiples en cuanto al comportamiento de los individuos que habitan una sociedad determinada, en este sentido Chile establece medios de representación relacionadas al discurso social en cuanto a sucesos transcurridos en una época determinada. Uno de los actores que han tomado gran relevancia en su discurso social, son los jóvenes. Estos instauran diálogos de disgustos, apoyando políticas de inserción social, educación de calidad y mejorías en las condiciones de trabajo.

Tal como hace relación las bases de las vanguardias, muchos jóvenes alzaron sus voces, partidarios de una transformación radical e irreversible de la sociedad. Tal así, que la democratización de la información instauró un eje fundamental en el paradigma digital, contribuyendo aspectos tantos positivos como negativos en la difusión de información, en la medida en que estos contenidos digitales fuesen de calidad y de fuentes fidedignas.

Esta difusión de información segmentada auxilia la legitimación de los discursos sociales, referidos a movimientos juveniles que utilizan estas nuevas plataformas digitales en pro de promocionar tipos de políticas relacionadas al pueblo, en otra palabras aludiendo al término «Ciberpolítica»<sup>57</sup>, donde los principales fundamentos ideológicos se construyen en estas plataformas digitales en la medida en que sean difundidas y fomenten los espacios de debate y reflexión social. En cierta medida es posible distinguir ciertos factores que establecen estos nuevos actores políticos: jóvenes que ejercen influencia sobre las nuevas generaciones asentando las nuevas bases de las próximas revoluciones sociales.

No obstante, en estas misma dirección, se agrega que la expresividad juvenil influye visiblemente en otros sectores sociales organizados: en gremios, sindicatos; manifestándose y constituyendo en el interior de las acciones políticas gubernamentales a través de la articulación de políticas sociales. Tal es el caso, de los principales actores políticos visibles en las “*Movilizaciones estudiantiles*” (2011), ejemplos como Camila Vallejos (1988-), presidenta de la

---

<sup>57</sup>Ciberpolítica: política virtual o ciberpolítica –la política realizada a través de las tecnologías de la Información (TIC) de los movimientos sociales en Chile.

Federación de Estudiantes de la Universidad de Chile (FECH) fue una de las principales líderes de la movilización, reflejando los principales ideales de lucha contra las injusticias sociales, en esta caso la educación, siendo no solo un rostro de rebelión juvenil sino un personaje conocido y aceptado socialmente. Ante su gran aceptación impulsó su campaña política, proclamándose como candidata a diputada por la Juventudes Comunistas en el 2012.

Los movimientos juveniles son articulaciones de grupos de jóvenes que contiene una visión de la sociedad, apostando por el cambio social en construcción de un posible orden alternativo. Ante ellos los jóvenes son sujetos y objetos de un orden social, que regulan el sistema social produciendo nuevos mecanismos de entender la realidad en que suscitan.

Ante estos nuevos mecanismos de construcción se hace presente el papel fundamental que tiene el Internet y especialmente las redes sociales frente a la proclamación de discurso políticos y manifestaciones sociales.

Hoy en día, las plataformas digitales conforman una parte principal en la mediatización de la información, democratizando el acceso a ellas permitiendo establecer nuevas interpretaciones de hechos que suceden actualmente en las “marcha juveniles”. Ejemplos consolidados son la conocida *“Revolución de los Pingüinos”* (2006), gestada en los pupitres de los estudiantes secundarios de liceos y colegios municipalizados, proclamaron sus desacuerdos e inconformidades frente al sistema educacional en contra del gobierno de Michelle Bachelet, lo cual estableció nuevos mecanismo de construir la Realidad a partir de las marchas y protestas estudiantiles, enfatizadas por los discursos sociales-políticos de los jóvenes actuales, enfrentado nuevamente un golpe de reflexión crítica sobre la calidad de la educación. Tales acciones sociales provocaron la vigencia de la nueva Ley General de Educación (LGE), reemplazándola por la Ley Orgánica Constitucional de Enseñanza (LOCE).

Ya en 2011, comienza nuevamente diversas manifestaciones a cargo de la Confech (Federación de Estudiantes de la universidad de Chile), en el cual el principal agente involucrado serían los estudiantes de educación superior apoyados por los estudiantes secundarios. Actualmente se siguen consolidando diversas machas estudiantiles apoyadas por varios gremios como el Sindicato de Profesores, apoyando nuevas reformas educacionales a favor de nuevos

resultados para la educación en Chile, bajos los gobiernos en primera instancia de Sebastián Piñera y nuevamente por M. Bachelet.

### 2.2.2. El Internet y los movimientos juveniles:

El progreso tecnológico surgido a partir de los años 60' impulsó el posterior desarrollo de la industria de los computadores y los videojuegos<sup>58</sup> producida en la década de los 80', impulsada a la vez por la comercialización y masificación de los computadores. Esto permitió que las personas pudiesen procesar y almacenar información desde cualquier parte del mundo.

La masificación de estos aparatos tecnológicos ha producido que el Internet sea una fuente importante en cuanto a las tecnologías de la información, incrementando la información disponible a un nivel dinámico de interacción, ofreciendo mayor alcance para sus usuarios sobre discusiones y debates públicos y creando una instancia de participación ciudadana: ciberpolítica.

Desde el año 2005, los medios de comunicación comienzan a desarrollar un seguimiento específico sobre el accionar de los jóvenes, empezando por acciones de sociabilización hasta llegar hoy en día a un seguimiento de actividades y conductas relacionadas a los movimientos juveniles.

Se vuelve visible una política mediática, donde los recurso digitales conforman una parte fundamental en la difusión de discursos sociales relacionados con las movilizaciones estudiantiles como legitimador de demandas, autenticando formas de "protestar" que no sólo corresponde a un orden de marcha, sino que se vinculan aspectos artísticos como ejes de inconformidad, virilizándose a velocidades digitales, de tal manera en que todo Chile ya se conoce las nuevas formas de manifestación.

---

<sup>58</sup> Videojuegos: o juego de video es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan por medio de un controlador, un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico, conocido como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina *arcade*, una videoconsola o un dispositivo portátil (teléfono móvil).



Por otro lado, los medios digitales han servido como plataformas de acusación contra desastres transcurridos en las marchas, los cuales a su vez son potenciados en los medios noticiarios cargados de connotaciones negativas causando diferentes repercusiones que se transmiten de forma rápida, lo que a su vez convocan debates a partir de los desafíos y efectos de los movimientos juveniles.

En la construcción de una acción colectiva juvenil contemporánea, se establecen estrategias de comunicación que no siempre representan la voz colectiva de los jóvenes. La visibilidad entre la comunicación y los jóvenes se relacionan con el *des-conocimiento* (Ruiz, 2008, p. 63), donde los actores sociales y la negación de su propia voz se establece que son otros los que hablan de juventud a través de los medios, que no siempre representan las necesidades e ideales que caracterizan a los jóvenes.

Tras las movilizaciones estudiantiles del 2011, los jóvenes del «Paradigma Digital» comienzan a establecer nuevas metodologías sociales, entrecruzándose estas manifestaciones en un ámbito digitales, de tal forma en que las opiniones políticas se hacen expresiones más abierta y visibles a la sociedad. En tanto, la abstención electoral no es sinónimo de abstención política, es más, los jóvenes no necesitan votar para tener una dominación en la agenda política, ya que basta con la simple acción de organizar y masificar sus opiniones. Estas se presentan en organizaciones de marchas callejeras, siendo acciones no convencionales y ligadas a las redes sociales, donde la participación ciudadana se desliga de todo interés por construir un deber cívico, sin embargo su principal motivación es la autorrealización personal y colectiva, conlleva a instancias reflexivas por partes de los jóvenes actuales en cuanto a sus descontentos y críticas sociales. Este nuevo compromiso político se funda en la necesidad de hacer evidente toda crítica política-social que se vive en el país, especialmente en el ámbito educacional, el cual transcurre latentemente de manera online, facilitando el acceso y las nuevas formas de comunicación colectiva.

La principal característica del Internet, en cuanto a su rápida masificación permiten establecer relaciones positivas entre la participación política, tal como lo afirma Downs (1957) donde hace hincapié en que para poder comprometerse activamente con la política se necesita de recursos, tales como tiempo, dinero y

habilidades cognitivas, por tanto esto hace del Internet una herramienta que reduce significativamente los costos de recursos, facilitando la obtención y la información hacia los ciudadanos sin limitaciones geográficas o de horario.

Entre las plataformas sociales más utilizadas por los jóvenes chilenos son principalmente el *Facebook*<sup>59</sup> que domina las preferencias de las personas, específicamente en el segmento de 18 a 29 años, y también con las plataformas como *Twitter*<sup>60</sup> y *YouTube*<sup>61</sup>, que constan con una creciente alza de penetración en los últimos años.

Las redes sociales cumplen un rol clave en la articulación y difusión de las nuevas protestas estudiantiles, acudiendo a estas plataformas como medio de información hasta como centro de estrategia y logística, organizando las próximas marchas tanto en el horario como en los lugares de partida, configurando el tradicional “boca a boca”, los “panfletos” o los “afiches” pegados en las paredes transformándose en ventanas de información al alcances de las manos a través de las pantallas de los Smartphone. El “muro” de Facebook establece una nueva realidad en que los jóvenes pueden publicar, dialogar y debatir sobre las tendencias sociales que fluctúan en la esfera social y política. Su rapidez en la difusión y respuesta hace de la información digital una fuente ideológica de articulación de manifestaciones, implicando las diversas posturas de los movimientos sociales rompiendo las barreras del tiempo y el espacio.

El rol informativo de las redes sociales y el Internet crea vínculo en relación a las marchas sociales, haciendo de estas plataformas una instancia de intercambio de opiniones. Tal es el caso, que en cierta medida estas noticias poseen un grado de interpretación tal alto, que dependiendo de su contexto y la postura ideológica se reinterpreta de diversas manera la información oficial.

Un ejemplo actual, es lo ocurrido el día 24 de Noviembre del 2014, cuando se produjo la “toma” de la Casa Central y la Facultad de Salud de la Universidad Católica Silva Henríquez (UCSH), donde grupos de estudiantes se manifestaron

---

<sup>59</sup> Facebook: Red social creada en el 2004 por Mark Zuckerberg cuando estudiaba en la Universidad de Harvard. Recien en el 2007 se comienza a hacerse pública y desarrollarse versiones en español y otros idiomas.

<sup>60</sup> Twitter: Es un término en inglés traducido como “gorjear”. Aplicación web gratuita de Microblogging, creada en 2006 por Jack Dorsey que reúne los servicios de blogs, redes sociales y mensajería instantánea para crear una nueva forma de comunicación.

<sup>61</sup> YouTube: Es un portal de Internet que permite a los usuarios subir y visualizar videos. Creado en el 2005 por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim.

en contra de las alzas de los aranceles y el bajo nivel de cupos para el Crédito con Garantía Estatal (CAE), estableciendo instancias de manifestaciones bajo el contexto nacional de las críticas contra la educación, se cimentaron perspectivas críticas en cuanto al accionar de la Universidad, por ende la drástica medida de tomarse las sedes hasta no tener respuesta oficial de la UCSH. Estas coacciones de manifestaciones estudiantiles prueban la disconformidad en contra del sistema, albergando estrategias de demandas hasta no conseguir la baja del arancel.

Estas estrategias metodológicas de organización colectiva se basan en la difusión de publicaciones vías Facebook a través de perfiles organizativos creados por las organizaciones estudiantiles de la universidad, tales son los casos como «Feuch Silva Henriquez» quienes ante diversas declaraciones de la universidad han respondido drásticamente “que no depondrán la toma de la Casa Central hasta que las autoridades se hagan presentes, cumpliendo con las demandas establecidas en el petitorio sin llevar a cabo ninguna represaría ante los actores protagonistas de las tomas”. Ante lo cual, por el mismo medio, la UCSH ha respondido a través de su perfil «UCSH Oficial» que seguirán adoptando las medidas necesaria sin no desalojan las instalaciones, no obstante por medio de carta digitalizadas enviadas a sus estudiantes vía correo electrónico y Facebook, declarando que asumirán con parte del petitorio si declinan con la toma.



*Fotografía Toma UCSH (2014)*

Fuente: Facebook @ComisióndeComunicacionesTomaUcsh2014

<https://www.facebook.com/ComunicacionesTOMAUCSH/photos/pb.616739651764342.-2207520000.1417762133./616781425093498/?type=3&theater>

Ante los diversos diálogos establecidos entre las dos partes confrontadas, es posible destacar que no existe una interacción física, sino que todo discurso argumentado por parte de los estudiantes movilizados y las autoridades de la universidad, han sido exclusivamente por plataformas digitales, haciendo que el resto de la comunidad universitaria se entere de lo sucedido a través de estas periódicas publicaciones, provocando la creación de dos realidades completamente distintas.

Por un lado, está la realidad constituida por el grupo de estudiantes movilizados, quienes representando la gran mayoría de los estudiantes, hacen hincapié en sus demandas. A partir de la Realidad construida por los estudiantes movilizados, el “alza de los aranceles” simboliza la actual realidad en que se desarrollan sus praxis, se establecen modos de entender esta coyuntura por medio de la participación activa, la instalación de respuestas visuales a través de los “memes” cobran relevancia en la medida en que son utilizadas como plataformas de interacción y de participación política.

# TODOS A PUBLICAR



## #UCSHENTOMA



*Imagen compartida en redes sociales*

Fuente: Facebook @Centro Estudiantes Educación Artística

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=863806903670143&set=a.100277120023129.30.100001225230712&type=1&theater>

En el otro escenario esta la realidad constituida por las autoridades de la UCSH, quienes cimientan sus discursos en que el aumento de los aranceles simbolizan el capital de inversión de la universidad en ámbitos de infraestructura, sueldo docente y el resto del cuerpo administrativo y todos los costos que implican el mantenimiento de la universidad. Tales intereses por parte de ambos actores se contraponen en la medida en que son diferentes y son mirados desde dos puntos de vistas, dos realidades que impugnan necesidades básicas y que no logran dialogar

En cuanto a estas relaciones que se establecen a partir de estas dos nuevas realidades que se confrontan digitalmente, se extiende una tercera, la cual alude a la comunidad universitaria tanto de los alumnos y docente, ajena a estas movilizaciones, quienes se han informado de los sucesos a través de estos medios, interpretando a partir de la información entregada nuevos modos de entender esta movilización y “toma” de la institución, de tal manera en que se establezcan centros de divisiones de opiniones en cuanto al acceso de conocimiento que se tiene de esta realidad. Algunos apoyan los principios en

que se basan los estudiantes y otros están en contra de este tipo de manifestaciones aquejándose de estas acciones, catalogándolas como escenas actuadas para no rendir los exámenes finales con las excusas de las alzas de los aranceles.

En relación al ejemplo, se presenta cómo las redes sociales pueden establecer vínculos de información y conocimiento, accediendo fácilmente a modos de entender la realidad actual chilena, donde se confrontan diversos diálogos y discursos sociales en cuanto a las perspectivas ideológicas que se tiene de los hechos, haciendo de ellas las principales fuentes de información para el resto de la comunidad universitaria como todos aquellos agentes externos: el público. No obstante, destacar la implicancia que tiene estos medios digitales en la construcción de nuevas realidades sociales, la instauración de medios informáticos y la publicación de ella en las redes sociales, permiten un nuevo entendimiento y una nueva percepción de lo que actualmente se conoce. Por otro lado, es importante retomar el término de cultura juvenil, la cual se caracteriza por su autenticidad, estableciéndose lenguajes globales de comportamiento, donde la lucha es la principal característica simbólica, instaura nuevas realidad a partir del acceso que se tiene a estos nuevos recursos masivos para la difusión y reflexión política en un ámbito digital.

## 2.3. Ciudadano digital: los jóvenes y las redes sociales.

A pesar de la masificación del desarrollo tecnológico-digital que vive la sociedad actual del conocimiento, esto no establece que la actual realidad chilena esté inserta completamente en el paradigma digital en la medida en que estas características ideológicas-culturales no son representativas de los discursos culturales de los ciudadanos, especialmente de los jóvenes chilenos. Es por ello que se aprecia en Chile que el acceso a la información está sujeto a las barreras físicas de la institucionalidad, predisponiendo en cierto modo la inserción a una sociedad digitalizada, pero sí en vías de desarrollo.

Antes, la información se encontraba en una biblioteca, un archivo, librería o en un quiosco a través de un diario o revista, la cual si ésta no estaba asequible, su no adquisición generaba que aumentara su estimación y también provocaba frustración a aquellos que no podían informarse.

Sin embargo, los recursos tecnológicos se han apropiado de la vida cotidiana de los seres humanos, en especial el Internet, el cual ocupa un lugar significativo en el traspaso de información. En este caso, al requerir de una información académica, ésta al estar en el internet pierde su valor al ser tan masiva y de fácil acceso.

La permanente innovación en las TICs, se traduce en parte en el aumento de los medios de producción, reproducción edición, el almacenamiento y distribución que han marcado la historia. Enzo Abbagliati, director de [elqintopoder.cl](http://elqintopoder.cl) (Fundación Democracia y Desarrollo), sostuvo que para el año 2010 la aproximación de información contenida en formatos digitales alcanzaría los 18 millones de veces superior a la existente en todos los libros escritos por la Humanidad, pasando a una lógica de la abundancia de información.

Esta patología es posible reconocerla como «Infoxicación», la cual consiste en la saturación de información que se enfrenta en la actualidad. Lo que a su vez genera un cuestionamiento en cuanto a la calidad de la información, ya que cada día hay más medios de comunicación, más canales y más formatos que hace factible la reproducción casi automática de la información.



A esta reproducción casi automática de la información se le agrega, el contexto social en que la realidad chilena se suscita. Este paradigma digital se caracteriza por la masificación y la característica inherente del ser humano a la adaptación, preestablece necesidad consideradas como básicas al desarrollo de la sociedad, entendiéndose como la intersubjetividad que se instaura entre los seres humanos en la comunidad.

Para entender el comportamiento del ciudadano digital es preciso considerar el nivel de alfabetización digital que caracteriza al ciudadano del siglo XXI. Según Marc Prensky (1996), acuñador del término «*Nativo Digital*», define aquellas personas nacidas durante las décadas de los años 1980 y 1990, cuando ya existía una tecnología digital. Por ende, el término «*Inmigrante Digital*» son el resto de los nacidos antes de los *úteros digitales* que son los espectadores de los cambios tecnológicos, atados a una lengua materna diferente.

Los *Nativos Digitales* se caracterizan por recibir información de manera rápida y múltiple, trabajando de manera paralela prefieren los gráficos ante los textos acomodándose a un nivel de aprendizaje ligado a las imágenes y los estímulos digitales que los medios tecnológicos.

Por otro lado, los *Inmigrantes Digitales* son aquellos que se caracterizan por su estructura mental moldeada a procesos cognitivos procesuales, basado en un análisis deductivo y en un conocimiento readquirido.

En cuanto a la relación que se establece entre estos dos tipos de ciudadanos, los *Inmigrantes Digitales* suelen sufrir inquietudes y desconfían de las novedades tecnológicas en su proceso de aprendizaje, lo que a diferencia de los *Nativos Digitales* que suelen acomodarse a los cambios de manera más rápida y natural, sometidos a la vez a ceder y a enseñar a otros cómo usar estos artefactos tecnológicos, en este caso es el claro ejemplo que se establece entre padre-hijo o abuelo-nieto, donde los niños enseñan a sus mayores a usar los recursos digitales en función de sus necesidades.



### 2.3.1. El usuario digital: un consumidor digital.

*«Los medios de comunicación, hacen referencia a todas aquellas estructuras de comunicación que se dan en internet y que caracterizan al nuevo espacio de comunicación, diferenciándose de los procesos de comunicación de masas, por su multimedialidad (el mensaje es susceptible de ser construido y transmitido mediante texto, imagen o sonido)» (Cornejo & Tapia, 2011, p. 221).*

En la actualidad, las relaciones entre seres humanos tienen un nuevo enfoque donde se crean zonas de intercambio informativos. El surgimiento de nuevas innovaciones y la búsqueda de nuevas necesidades, permiten el avance de la sociedad global. La barrera de la información se rompe y se crean nuevos puentes de acceso que aumentan la agilidad en los actuales espacios de comunicación concretando nuevos modos de representación de la realidad social en cuanto a las conductas cotidianas de la persona.

El ser humano por esencia es un ser social, desde su infancia busca estar conectado con el mundo para así crear lazos que faciliten su existencia en el mundo y especialmente en la sociedad que habita.

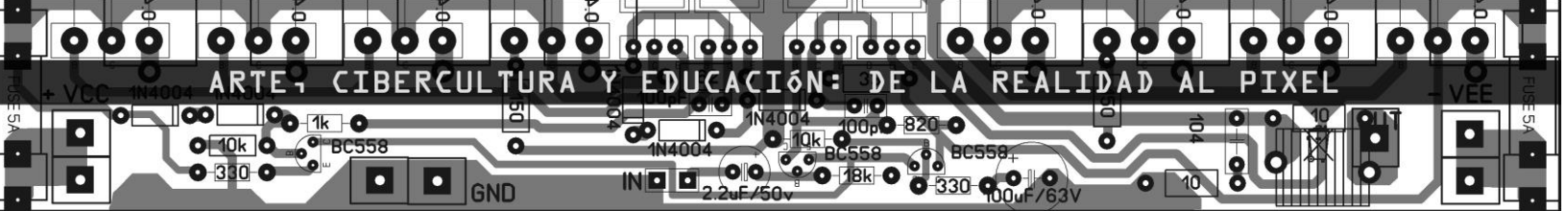
Según la encuesta *Radiografía al Chile Digital 2.0*, realizada por la consultora Divergente el 2010, reveló que Chile es el quinto país del mundo que pasa más tiempo en redes sociales y es el tercero con mayor penetración de Facebook con un 90,7% (Heras, 2012, p.1).



Interfaz de Facebook

Fuente: Aula Clic

<http://www.aulaclic.es/articulos/facebook.htm>



Esto alude a la gran importancia que se da a las redes sociales y al término *usuario*. Según Alonso (2005) se entiende por «*usuario*» como aquella persona que usa habitualmente un tipo de servicio, en este caso las plataformas digitales. Las redes sociales constituye el aspecto más importante que ofrece el Internet a las personas, en especial a los jóvenes quienes representan el grupo etario con más facilidad de acceso a estos recursos y propenso a recibir estímulos externos con la necesidad de buscar sensaciones nuevas.

Esto comparado al estudio realizado por “*Pex Internet and American Life Project*” en EE.UU. en el año 2007 indica que casi el 100% de los adolescentes entre 12 a 17 años utiliza de forma habitual el Internet como herramienta de información y de comunicación.

Para entender el perfil del «usuario digital» es posible distinguir una diversidad de segmentos. La primera segmentación demográfica, la cual está determinada por la ubicación geográfica, edad, sexo y grupo socioeconómico. Por clasificación de segmentación es la psicológica, donde es posible identificar posibles intereses por el uso del internet tales como lo laboral, socialización, entretenimiento, información y e-commerce (comercio electrónico). Por otro lado, siguiendo la rama psicológica, es posible establecer “sentimientos” por parte de los usuarios hacia los medios digitales, donde dichos sentimientos son asociados a modos en que los usuarios atribuyen significados a estos recursos digitales:

*La Radiografía del Chile Digital 2.0 en el Bicentenario indica, como perfil general chilen@s 2.0 independiente de la edad y NSE, que el 95,2% accede a internet, 85,9 tiene TV, 75,3% tiene una cuenta en Facebook, 73,5 tiene DVD, 71m 6% cuenta con internet en casa y 77,1% tiene celular personal. En tanto, el 63% de los chilen@s 2.0 no sabe que “Cco” es “con copia oculta”, 45,2% ha olvidado la clave de su cuenta el último año e invierte promedio 3,6 horas al día en videojuegos, los niños sobre 4 horas. (Arias, 2011, p.39).*

Los perfiles en el uso de las tecnologías sociales, son herramientas que sirven para observar indirectamente el capital cultural de un grupo determinado en el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos de los usuarios digitales, estableciendo códigos compartidos que corresponden a la forma de lenguaje

utilizado que posee un conjunto de experiencias y significados que se comparten y ejemplifican en la interacción social.

En cuanto a las características del *usuario digital*, se establecen distinciones en el contexto de la neurología, donde esta generación de usuarios posee un cerebro renovado, en otras palabras, la manera de percibir el mundo es determinado por su nueva configuración social y cultural que es establecida en la red. El *paradigma digital*, instaure nuevas necesidades, la que están basadas en la conectividad, las herramientas tecnológicas y concretando nuevas maneras de relacionarse como la «*Interactividad*», la cual se caracteriza por forma inédita en la que los usuarios pueden comunicarse con el medio y/o con otros usuarios sin un contacto físico. Esta nueva interacción social colectiva que se presenta a partir de las redes sociales, establece a su vez modos particulares en cómo el cerebro se desarrolla.

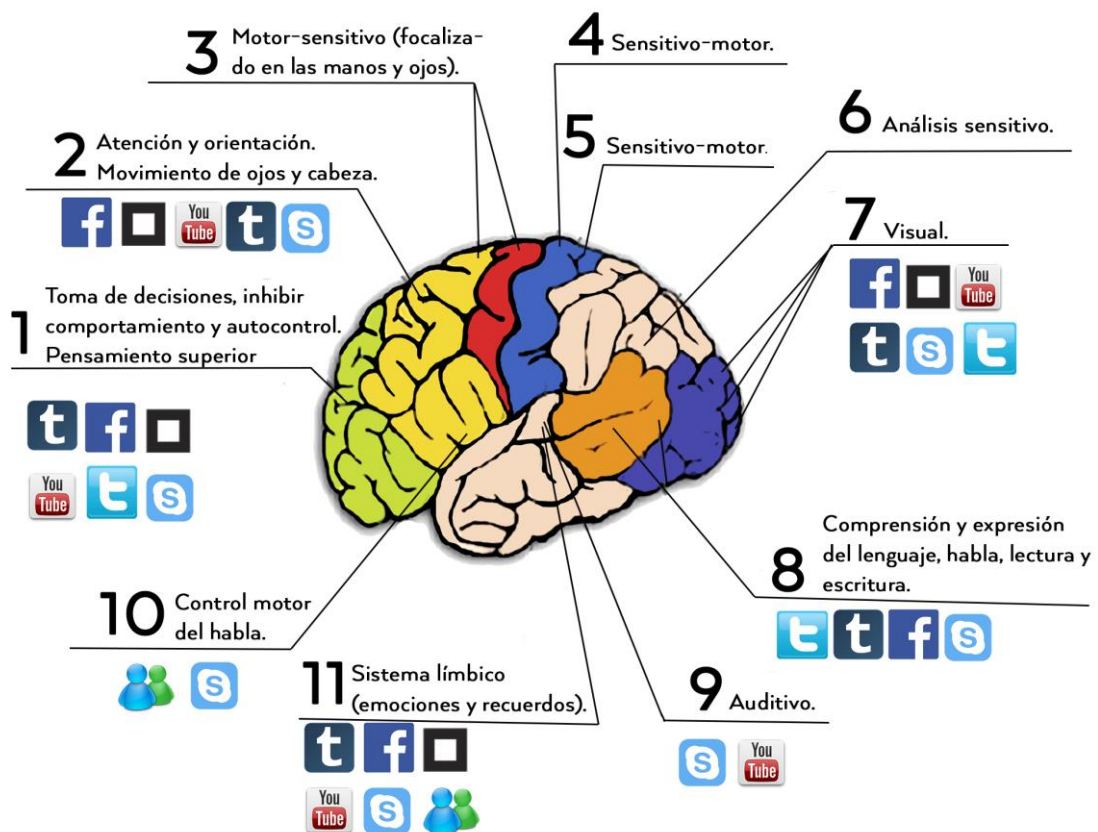
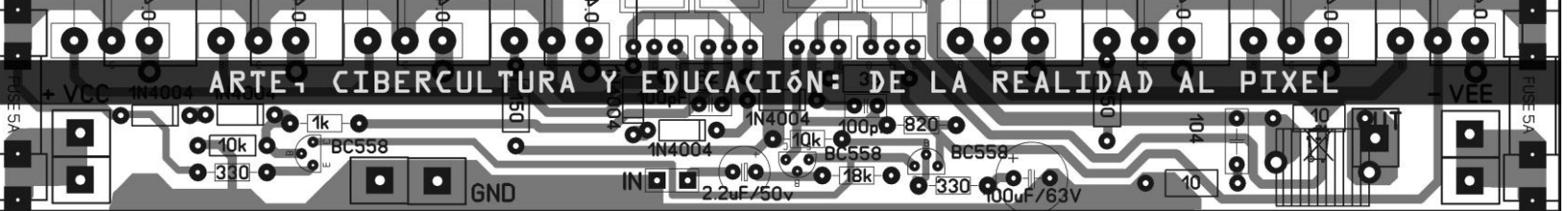


Grafico del nuevo cerebro 2.0, 2011 (p.60)  
Fuente: Copyright ©Radiografía Chile Digital 2.0.

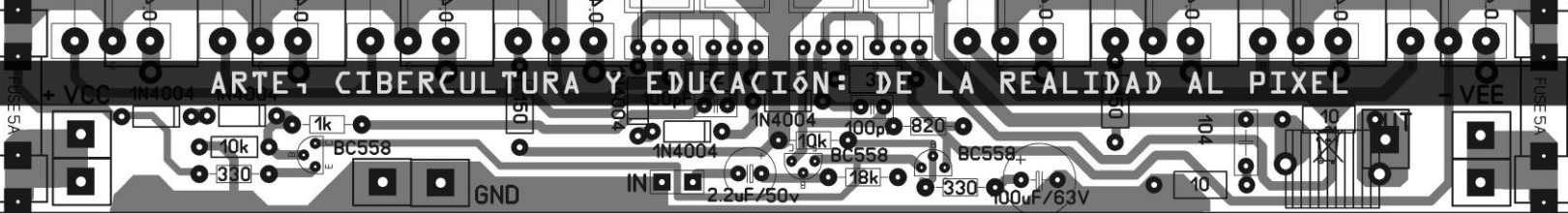
Como se observa en el gráfico, es posible distinguir características relacionadas al desarrollo de herramientas psicológicas particulares del funcionamiento del



cerebro en relación al uso de la red y del aspecto social. A ello se establecen parámetros de medición que consecuentemente predeterminan las habilidades neurológicas con las establecidas en los recursos tecnológicos, como por ejemplo, el uso de la atención constante y la orientación de los movimientos de los ojos y cabeza son algunas de las habilidades desarrolladas en Facebook o YouTube; el tratamiento del Messenger, Twitter y Facebook amplían el espectro de comprensión y expresión del lenguaje, habla, comprensión lectora y escritura. En este sentido, las habilidades tanto cognitivas y motrices son desarrolladas tanto en el ambiente cotidiano como en el uso de los medios digitales.

Se estima que el cerebro integra ambos hemisferios, reorganizando la conducta a partir de la experiencia y las emociones, teniendo gran empatía en sus relaciones sociales haciendo posible la transformación de emisor y receptor al mismo tiempo. En otras palabras, se amplía el espectro de la inteligencia a un nivel global que permite compartir los contenidos, generando una retroalimentación que fomenta al desarrollo de un consumidor más educado. Esta capacidad que tiene el usuario de preguntar al sistema y sustentar bases para recuperar la información de forma deseada, está íntimamente relacionada con la nueva forma de relación social que se establecen a partir del paradigma digital, la interactividad crea nuevos espacios donde el usuario establece conexiones con el conocimiento de la información en un punto de entendimiento más individual que colectivo, conllevando formas de percibir el mundo diferente a las que se establecían en los periodos anteriores.

Este desplazamiento de lo colectivo a lo individual establece diálogo entre el coexistir y convivir. Se convive en una sociedad donde el conocimiento y la información son las principales herramientas de los seres humanos en esta sociedad actual del conocimiento para responder tanto a su necesidad como para desarrollar oportunidades de progreso, permitiendo que la humanidad tenga acceso, alcance y dominio de estas nuevas herramientas, creando nuevos hábitos de comportamiento y aprendizaje. En este sentido la coexistencia del ser humano, como el ejemplo de Corea del Sur mencionado en el capítulo 1, es un proceso social en el cual las personas deben acomodarse a estos nuevos avances y nuevas herramientas digitales, adecuándose a los desafíos de la sociedad para sobrevivir. Así, el ser humano ha debido adecuarse a una sociedad donde las influencias, los descubrimientos y las

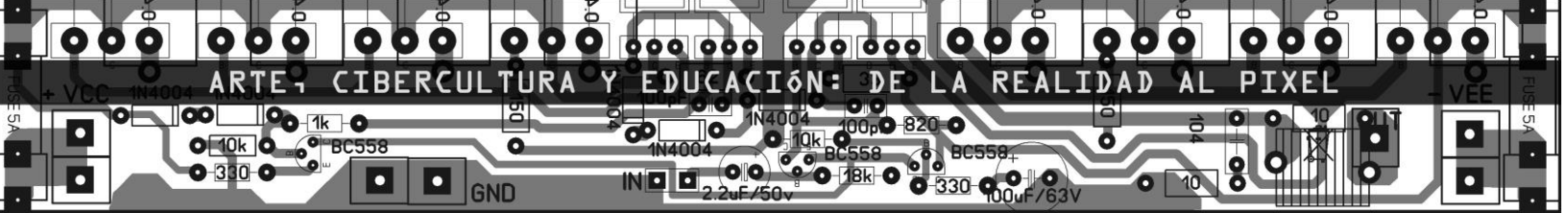


novedades son parte de la vida cotidiana como parte de las demanda de su existencia.

La relación entre herramienta y sujeto, se establece en la medida en que el ser humano le de uso en cuanto a sus necesidades sociales, las necesidades de la sociedad digital ha establecido modos en que le dan significado a estos artefactos en cuanto a su vida cotidiana. En este caso, se establece una nueva manera de entender la tecnología digital como un «implante tecnológico». Este *implante tecnológico* como herramienta de extensión del cuerpo hace, en este caso, que la Telefonía Móvil más específicamente los Smartphones, correspondan hoy en día al artefacto más utilizado por las personas debido a que es un dispositivo que simplifica las tareas habituales, acercando la conectividad de las redes sociales a un aspecto más íntimo. Una gran cantidad de adolescentes y niños caminan por las calles mirando sus móviles o sacándose a sí mismos una “Selfie” (fotografía de uno mismo), para luego compartirla en sus sitios personales o redes sociales, cobrando gran relevancia en cuanto a las conductas de estos jóvenes quienes forman parte de un tipo de generación, que en este caso se denominará la *Generación ME* (Ibíd., p. 65).

Esta *Generación Me* refleja fielmente la forma de actuar de los jóvenes que participan activamente de las redes sociales, pero que a su vez se centran en ellos mismos. Se fotografían, escriben y se grafican a sí mismo haciendo sus actividades favoritas, formando parte de la postales cotidianas que se observan en la ciudad.

Este fenómeno antropocéntrico de esta generación se centra en el escenario donde todo gira en torno al cómo me veo, es decir, cómo “me construyo”, “me desarrollo” y “me fotografío”. Es la imagen un factor importante en las redes sociales, la cual no puede ser dejada al azar, esta imagen constituye la identidad del sujeto ante la sociedad, por lo cual esta es elegida, ordenada, editada y hasta eliminada para formar parte de la aceptación del entorno virtual de las redes sociales.



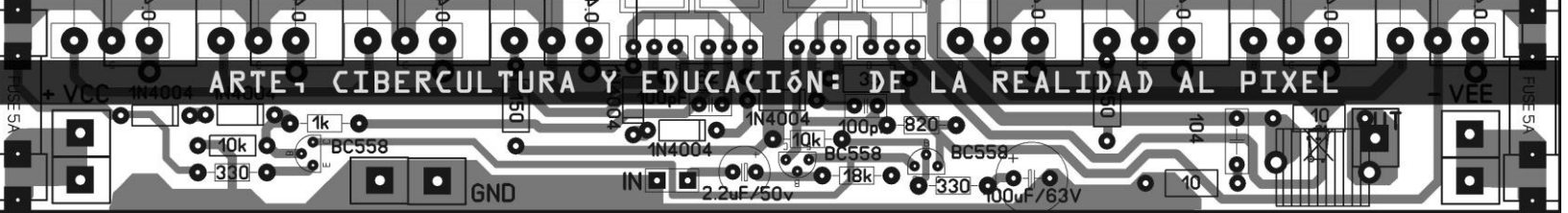
### 2.3.2.El muro de Facebook, el nuevo País de la Maravillas.

*«Muchos chilenos están experimentando la necesidad no sólo de mostrarse al mundo, sino que también de hacerse escuchar o más bien leer a través de sus imágenes, opiniones y pensamientos; fenómenos que está en profunda relación con la configuración de nuevos perfiles de usuarios y las características psicosociales que influyen en esa redefinición» (Arias, 2011, p.37)*

La configuración de la identidad actualmente está ligada a las necesidades de relacionarse con los medios digitales, lo que representa una faceta importante en el quehacer cotidiano de los individuos o “usuario”. Esta faceta constituye nuevos modos de entender la realidad actual, los que a su vez se relacionan con la manera en que se utilizan las redes sociales.

El reclutamiento de usuario a las redes sociales se ha convertido en un atractivo negocio, lo que es posible observar en las miles de publicidades y propagandas que se desplazan en los muros de Facebook. Por otro lado, las redes sociales han impuesto nuevas formas de relacionarse que desplazan las cualidades intersubjetivas que empoderaban la sociabilización de los siglos pasados. Expandiendo fronteras, se exponen nuevos escenarios que trasladan el contacto personal a uno colectivo y múltiple, creando debates entre lo público y lo privado.

Considerando la actual realidad de Chile en cuanto a la masificación de los medio digitales, es imprescindible no mencionar el nivel con el que se le da uso a estos recursos, lo que queda clarificado en el porcentaje que obtuvieron los niños chilenos menores de 10 años que tienen un perfil de Facebook, alcanzando el 47% de niños que tienen una cuenta en dicha página. Lo que ejemplifica el ineludible y necesario uso de las redes sociales, se ha transformado en una actividad rutinaria en la vida de los ciudadanos de hoy en día.



La gran mayoría de los ciudadanos en el mundo posee un perfil en Facebook y cada vez es más fácil acceder a un celular con WhatsApp<sup>62</sup>, lo que evoca ciertas sensaciones digitalizadas de cómo se percibe el mundo, estas nuevas formas de relacionarse habrían tenido sus orígenes en el auge de las redes sociales en el 2006.

Hoy, es imprescindible no mencionar cómo el ser humano ha evolucionado a una etapa en que la tecnología forma parte de una extensión del cuerpo. El ciudadano digital reformula sus necesidades en base al uso de los medios tecnológicos. Por ejemplo, utilizar el GPS –hoy en día- se ha vuelto una actividad recurrente en el cotidianidad de los ciudadanos, utilizándolo como un recurso de ubicación, el cual redireccionando las vidas de las personas llegando a un punto de dependencia tecnológica donde se hace difícil ubicar en un espacio determinado o cómo –la simple tarea diaria- de llegar a los trabajos sin mirar el GPS. En Londres, como afirma Spitzer (2013), el nivel de exigencia para ser taxista es tan elevado que no cualquier ciudadano puede comprar un taxi y salir a conducir en las calle, sino que deben rendir exigentes pruebas teniendo una preparación mínima de 3 meses. Este nivel de aprendizaje ha desarrollado niveles de profesionalismo con estándares alto de exigencia diferentes a otros países, donde la memoria ocupa un papel fundamental en el perfeccionamiento profesional de un taxista londinense, por lo que fortalece perfiles cognitivos y conexiones neuronales diferente al común de las personas.

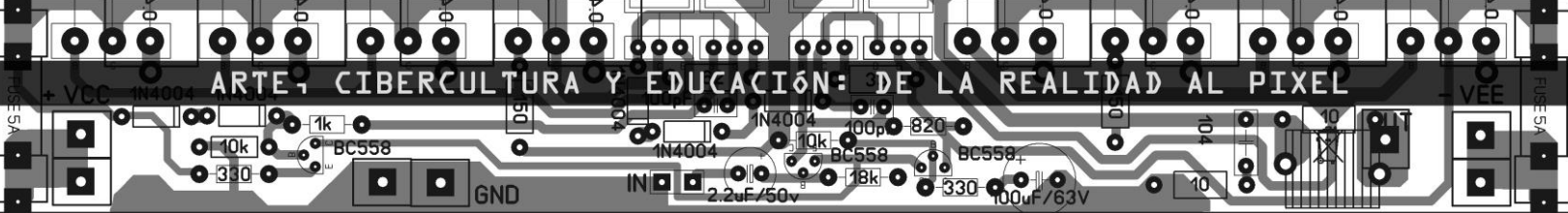
Estudios han verificado que el nivel de *incremento del hipotálamo en los taxistas londinenses* (Spitzer, 2013, p.29), aumenta no sólo su rendimiento en la navegación sino que también acrecienta el nivel de desarrollo cerebral, lo cual contextualizado en la utilización de los recursos tecnológicos-digitales en la sociedad actual, establece circunstancias similares en cuanto a los niveles de desarrollo cognitivos que presentan las personas, en especial los jóvenes. Estos, son los principales consumidores de artefactos digitales por lo cual desarrollan zonas neuronales distintas a las de las generaciones anteriores.

En otras palabras, el cerebro es un músculo que debe ir en constante ejercicio para ir desarrollando habilidades tanto lingüísticas, comunicacionales, motrices, las cuales con el uso de los medios tecnológicos-digitales, en especificado con

---

<sup>62</sup> WhatsApp: Es una aplicación de mensajería instantánea para Smartphone creada en 2009, la cual consiste en un juego de palabras entra la frase inglés “What’s up?” (“¿Qué tal? o “¿Cómo va?”) y el diminutivo *app* de la palabra inglesa *application* (aplicación).





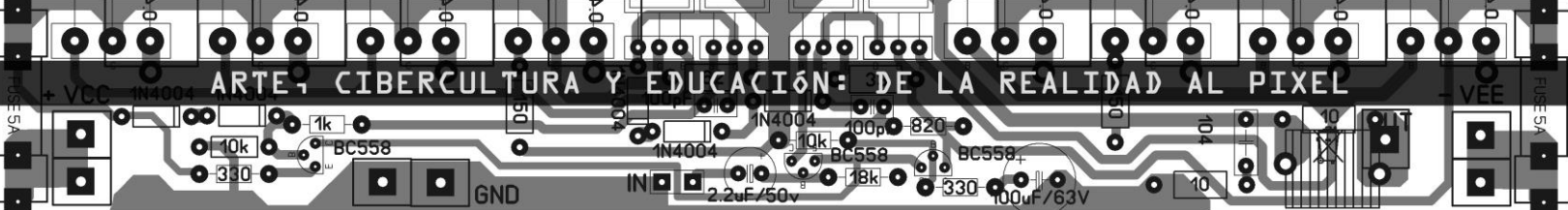
las redes sociales, crean instancia de aprendizaje ligadas a las estrategias visuales más que las de memorización como las utilizadas por los taxistas londinenses. En la misma dirección, Arias establece en el gráfico del nuevo cerebro 2.0, en cuanto las redes sociales, potencian y desarrollan habilidades de expresión y de los lenguajes en un espectro distinto a las prácticas convencionales.

Estas habilidades tanto visuales como de comprensión, interactúan de manera activa en las relaciones digitales que establecen los *usuarios*, es espacial con las redes sociales. El «*muro de Facebook*» establece espacios de virtualidad, relacionadas a los modos de representación de la RV. Esta constituye una parte fundamental en el eje de sociabilización, establecimiento parámetros de comunicación a un nivel interdigital, en donde las redes físicas rompen fronteras alcanzando flexibilidad en los modos de relacionarse, es decir, el nuevo mundo que se crea en Facebook establece conjeturas que tratan de retomar aspectos de la vida cotidiana llevándolo a un dispositivo que conforma una de las conductas habituales de los ciudadanos.

A esto es posible establecer una alegoría entre la relación que se establece en la creación de “muros de Facebook” con el cuento infantil *Las aventuras de Alicia en el país de las Maravillas* (1865) de Lewis Carroll. Este cuento está lleno de ilusiones, Alicia una niña con mucha imaginación solía fantasear mientras hablaba, un verano Alicia ve a un conejo y los persigue hasta su madriguera, ella cae por el agujero presenciando diversas aventuras tratando de pasar por distinta puertas de distintos tamaños, obligándola a cambiar hasta su tamaño para poder pasar por las habitaciones. Tras varios sucesos, Alicia llega al jardín donde se encuentra con la Reina de Corazones quien la manda a ejecutar y ella despierta de su sueño. Tras conocer a los habitantes del fantástico mundo en el que está, Alicia llega finalmente a la octava casilla convirtiéndose en reina, se encuentra con la Reina Blanca y la Reina Roja, quienes le plantean una serie de preguntas ilógicas. Alicia finalmente captura a la Reina Roja y al jaque mate Rey Rojo, terminando el juego y despertando de su sueño.

En este cuento, Alicia presencia la construcción de un nuevo mundo lleno de fantasías y sucesos ilógicos que se confrontan con las sensaciones espaciales-temporales de lo real con la nueva realidad creada. Esta alusión, representa de





buena manera la relación entre usuario y muro de Facebook, donde este último se transforma en el «*Nuevo País de las Maravillas*», aludiendo a modos de representación en un mundo digital que no necesita de una identificación real, es decir, las personas son capaces de crear sus propios mundos, viviendo experiencias que desean vivir y eligiendo las personas con quién desean relacionarse, aunque no se conozcan físicamente. Esta reinterpretación de la vida cotidiana, se vuelve en la nueva vida cotidiana digitalizada donde la aceptación de los otros toma un papel fundamental, haciéndose lo que sea por obtener una mano “me gusta” de los demás. Se llegan a extremos de falsificar los datos, utilizando los recursos digitales como Adobe Photoshop<sup>63</sup> para conseguir el ideal de perfección establecido por la sociedad postmoderna.

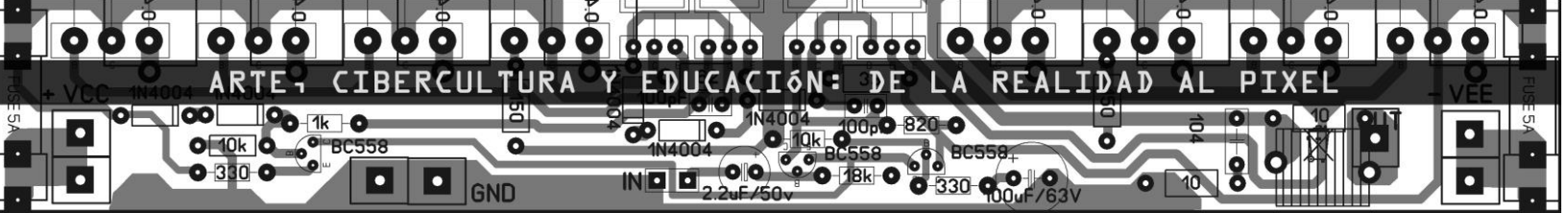
Este canon de belleza o perfección, impuesto por una sociedad digitalizada, establece patologías de consumo que causan sensaciones psicológicas de satisfacción y de insatisfacción al no conseguir los artefactos digitales deseados. Este «nuevo país de las maravillas», configura procesos de representación de la realidad que constituyen una virtualidad en el modo en cómo se ve un joven en cuanto a su percepción real, desvinculado todo sensación de lo real por una realidad virtual que desplaza los problemáticos sucesos del entorno cotidiano de los jóvenes.

La virtualidad establece nuevas formas de relación entre el uso de las coordenadas de espacio y tiempo, superando barreras espaciotemporales configurando un entorno accesible a la información y a la comunicación. La realidad virtual permite la creación de entornos de interacción que separan las necesidades básicas de intersubjetividad como lo es compartir en el espacio-tiempo, facilitando la creación de una socialización digitalizada como lo hace en “muro de Facebook”. Es posible destacar lo mencionado por Pierre Lévy (1999), donde señala que existen diferentes niveles de virtualidad, las cuales están relacionadas con la dimensión bidimensional / tridimensional de la realidad haciendo alusión al cuento de Alicia en el país de las maravillas.

En este sentido, «el muro» establece una realidad bidimensional donde se configuran sensaciones sociales de comunicación entre pares, donde los niveles de accesibilidad se amplifican en cuanto a la posibilidad de subir videos

---

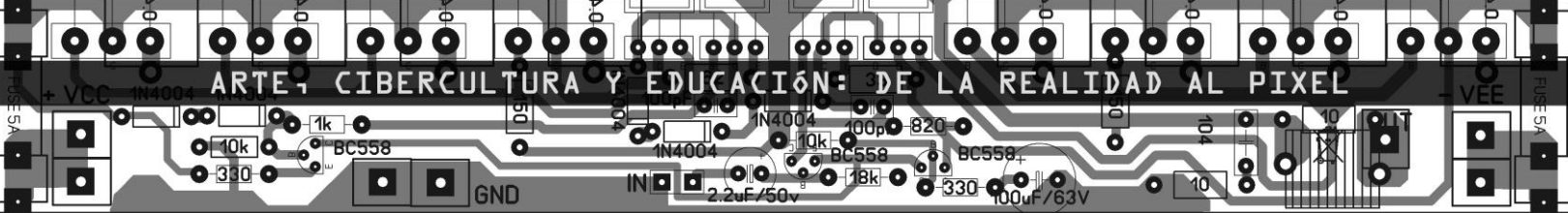
<sup>63</sup> Adobe Photoshop: Programa de computadora diseñado por la compañía Adobe Systems lanzado en el año 1990. El programa se enfoca en la creación, edición y retoque de imágenes digitales.



y fotos de sus actividades, creando cuentos de la vida cotidiana que pierden sentido de lo real en el momento en que son subidos y compartidos a las plataformas virtuales. A diferencia del cuento de Alicia, en donde se establece una realidad tridimensional que no está sujeta a una virtualidad digital, pero sí a una virtualidad de las sensaciones psicológicas y motrices que vive Alicia cuando habla con los animales.

El término de «muro» constituye una representación fundamental en la historia, donde es posible destacar la importancia que estableció la construcción del “Muro de Berlín” (1949-1989), el cual separaba a dos realidades completamente distintas de Alemania; por una parte estaba el sector occidental denominado *República Federal Alemana* (RFA), gobernada por Estados Unidos, Francia y Reino Unido, caracterizada por ideología capitalista, consumida por las publicidades y la masificación de la producción en masa; y por el otro lado, el sector soviético la República Democrática Alemana (RDA), caracterizada por la reflexión social y las críticas contra el estado. Esta contraposición de dos realidades, se relaciona con la construcción de modos de representación de una sociedad, en la cual, configurada a partir de los sucesos post Segunda Guerra Mundial, establece la conformación de diversas realidades a partir de los sucesos sociales, políticos, económicos que imperan en una sociedad; del mismo modo en que se establecen estos nuevos diálogos con los recursos digitales en especial con las redes sociales, los que constituyen nuevos modos de entender el mundo, estableciendo nuevas realidades y discurso con los pares.

Este aspecto de virtualidad digital, establece parámetros de medición de los recursos tecnológicos, en la medida en que son utilizados como fines y no como herramientas de sociabilización, es decir, estas plataformas sociales desplazan toda relación de intersubjetividad que se establecen en la sociedad de manera física. Esta sociabilización de una realidad digital constituye hoy en día en la forma de establecer vínculos en una sociedad postmoderna, en otras palabras, constituir nuevas realidades a partir de diversos sucesos digitales y de la producción en masa para adaptar nuevos mecanismos de entender la realidad.

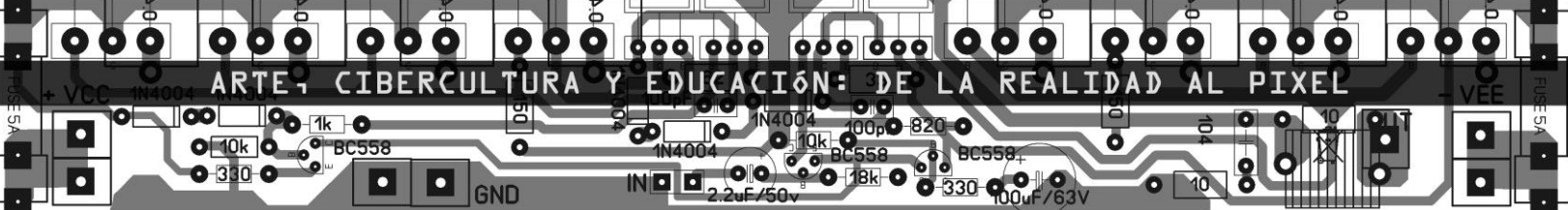


### 2.3.3. Uso de los recursos digitales:

El internet constituye una tecnología que ha impactado de manera significativa a la sociedad actual, especialmente a los jóvenes que, en cierta medida, han proporcionado variados beneficios en el área de la información y la accesibilidad, rompiendo barreras del espacio y tiempo, creando tipos de relaciones que sustituyen aquellas interacciones cara a cara que fundaban las bases de una sociedad. Esto, a la vez, produce modos de representar la realidad que van relacionados en la manera en que se usan estas plataformas digitales. Existen casos en que el mal uso provoca patologías adictivas en un mismo nivel que las drogas pero que si son manejadas con una connotación positiva favorecen significativamente la vida de los seres humanos.

Las TICs están llamadas a facilitar la vida de las personas, pero también pueden causar algunas complicaciones en la medida en que estos recursos tecnológicos se convierten en un “fin y no en un medio”. El deseo de adquirir la última novedad tecnológica, como por ejemplo el iPhone 6, se transforma en un instrumento prioritario de placer que enmarca las vidas de las personas, en especial en la vida de los adolescentes de entre 12 y 19 años. Se observa en las noticias la masiva concurrencia en las afueras de las tiendas, alojando a sus afueras para ser el primero en adquirir este fantástico producto de la marca APPLE®, lo que demuestra una inclinación desmedida hacia una actividad que, sin darse cuenta, puede desembocar en una adicción.

Las redes sociales establecen modos de representación causando una construcción de realidad digital más accesible y reconocible por los jóvenes, siendo una atractiva herramienta que facilita la comunicación y la sociabilización alejándose de costumbres sociales arcaicas a este periodo. Se atestigua cómo el Facebook causa gran revuelo en las noticias hoy en día, es una plataforma que permite la comunicación, el traspaso de información, la construcción de discursos e imaginarios idealistas en comparación a lo real. El uso de esta plataforma atrae la atención no sólo de jóvenes sino de la mayoría de las personas que cuenta con dispositivos digitales como notebook o Smartphone, haciendo de ellos herramientas necesarias de la vida cotidiana.

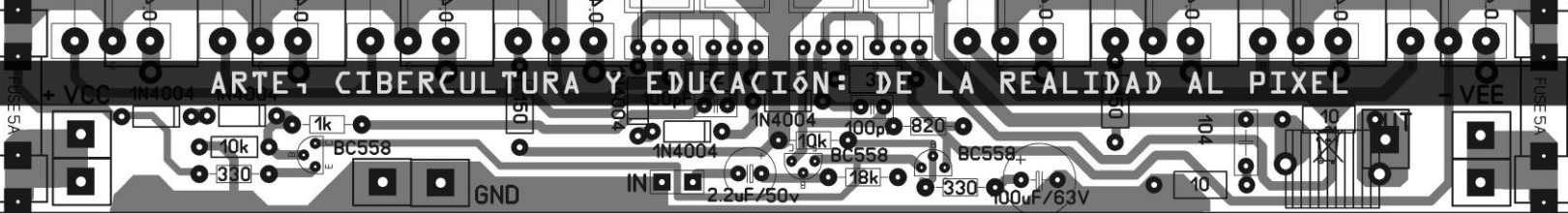


Estudios demuestran que Chile posee un índice de penetración en Facebook del 97%, haciéndonos unos de los países con más acceso a este medio. Este masivo uso refleja las horas de consumo de Internet, alcanzando casi las 7 horas diarias, superando en algunos casos las horas de dormir de una persona, lo que demuestra que hoy el ciudadano digital prefiere estar instaurado en sus dispositivos tecnológicos o digitales en vez de descansar, esto asociado a las nuevas costumbres cotidianas instauradas a partir del nuevo paradigma digital, donde la praxis se cimienta en la *interactividad usuario-aparato*.

Los recursos digitales simplifican considerablemente el quehacer cotidiano, reformulando las antiguas prácticas como la investigación, la sociabilización, las relaciones sociales y laborales, y el acercamiento a nuevas realidades, todo por su gran característica de respuesta rápida. Esta respuesta rápida agiliza los ritmos de vidas, acelerando a su vez los procesos de producción y los índices de masificación a nivel de artefactos y plataformas digitales. Hoy el esperar más de 3 minutos que un computador se encienda ya es un derroche de tiempo, clasificando a nuestro artefacto como un aparato lento y fuera de moda, lo que causa una insatisfacción en relación a las necesidades que se viven, relacionándose al fenómeno de consumismo que establece relaciones de velocidad incomparables con las del Siglo XX, haciendo alusión a la velocidad de internet que se alcanza con ritmos que redefinen la percepción del tiempo-espacio a dimensiones de lo cotidiano.

Las redes sociales se han convertido en una herramienta clave para jóvenes a la hora de interactuar con sus pares; permite localizar personas, chatear, mandar mensajes tanto privados como públicos, crear eventos, publicar fotos y videos. Entre las aplicaciones más utilizadas están el Facebook, WhatsApp, Twitter y Youtube, los cuales según estudios realizados en EE.UU. en el 2010, los adolescentes dedican al menos 3 horas diarias al uso de las redes sociales, lo cual ha ido avanzando en la medida en que los avances tecnológicos se hacen presentes en la sociedad.

El efecto que provoca la penetración a las redes sociales es de gran repercusión en el ámbito emocional de los jóvenes, creando modos de aceptación donde ser visible ante los demás, reafirma su identidad ante un grupo de personas que muchas veces no coincide con la real. En este caso, hablamos de una *identidad ficticia*, potenciada por un factor de engaño,



autoengaño o fantasía sobre sus propias características físicas y emocionales que desean las personas mostrar, fomentando conductas histriónicas y narcisistas. Este nuevo perfil, el *muro*, crea instancias que facilitan la confusión entre lo íntimo, lo privado y lo público, aspectos que repercuten en los estados anímicos de los individuos, como en lo que veo (la realidad), lo que ven de mí, lo que veo de los demás y lo que quiero que vean, consolidando una dependencia por la mano “me gusta”; conductas que generan una inmediata respuesta por lo realizado en las redes sociales, actos que se basan en actividades anómalas frente a situaciones que repercuten en su nueva identidad.

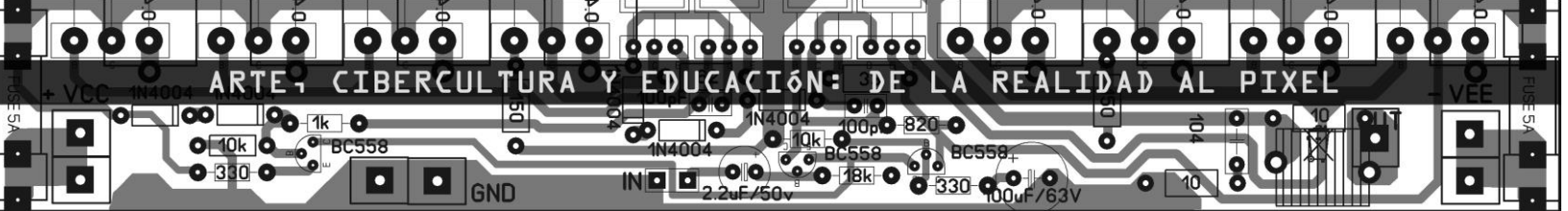
Tales comportamientos son en algunos casos propensos a ser adictivos, lo que se pueden denominar como *Ciberadicción*, considerara como una patología adictiva, que sin la necesidad de una aditivo químico provocan los mismos síntomas que las adicciones a la droga o al alcohol.

*La ciberadicción se establece cuando un niño deja de verse con sus amigos y se instala frente a la pantalla con sus videojuegos, el adolescente presta más atención a su iPhone que a su novia o el joven no rinde en los estudios porque revisa obsesivamente su correo electrónico.*

(Echeburúa, E. & De Corral, 2010, p.92).

Como ocurre en las adicciones químicas, las personas adictas a una determinada conducta, experimentan síntomas de abstinencia cuando no pueden realizar tal actividad, caracterizándose por un malestar emocional si tienen problemas con la conexión a internet, irritabilidad e inquietud psicomotriz por el deseo de realizar su dinamismo habitual en su ordenador o Smartphone.

A nivel demográfico, los adolescentes constituyen un grupo de mayor riesgo en cuanto a los índices de aceleración sobre las ciberadicciones, ya que tienden a buscar sensaciones nuevas y son los que más conocen sobre el uso del internet y medios digitales. Pero a la vez, debemos considerar que hay personas más vulnerables a las adicciones, entre ellas podemos caracterizar cuatro puntos: una son las *características psicológicas* relacionadas a la personalidad y a los estados anímicos, donde existe una fuerte oscilación del humor, intolerancia a ciertos estímulos tanto físicos como psíquicos. Por otro lado, podemos ver adicciones que nacen desde un segundo punto, a través de *problemas de personalidad*, como la timidez excesiva, baja autoestima o

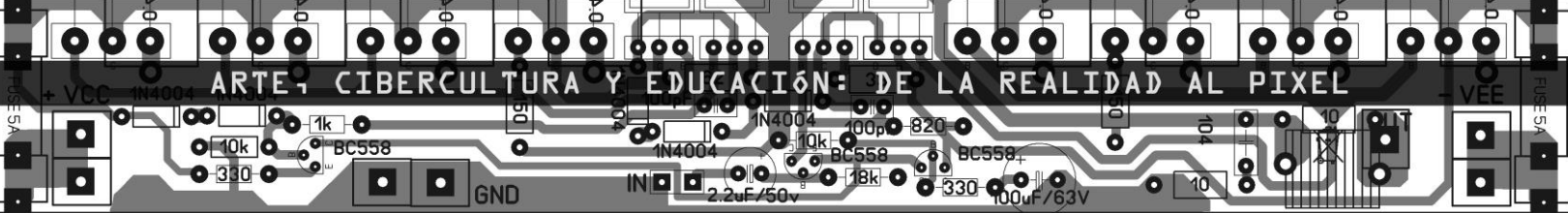


rechazo a la imagen corporal, lo cual subyace en la deformación de la realidad por conseguir un imaginario corporal aceptable por la comunidad cibernética. Un tercer punto se relaciona con las *patologías psiquiátricas* previas como la depresión, fobia social u hostilidad aumentan los riesgos incorporarse al mundo del internet. Otras veces, se tratan de personas que muestran una insatisfacción artificial sobre su persona en cuanto al desarrollo de su vida cotidiana. Por último, la *condición socioeconómica* inclina además la balanza en cuanto al riesgo que se corre en adquirir algún tipo de adicción, ya que tales personas crean hábitos donde su fin es conseguir una recompensa inmediata, relacionadas con las presión de su grupo, sometiéndose a situaciones de estrés que crear este tipo de acciones.

La *Infoxicación* es una sobrecarga o saturación de información que procede de las múltiples fuentes de información, las cuales a su vez pueden ser un riesgo en cuanto impacta la capacidad de interpretar la realidad, en la medida en que la información no siempre es fidedigna. Antoni Gutiérrez-Rubi y Juan Freire (2010), sostienen que el futuro de la información es un futuro caótico, donde la crisis de las autoridades tradicionales y la sobreabundancia de la información no encuentran solución, en el que pocas instituciones filtren los contenidos y pongan fronteras tecnológicas, legales o económicas al acceso de la información.

Así mismo, David Weinberger (2008) ha denominado «el poder del desorden digital» a las instituciones que tradicionalmente han sido fuentes de información confiable tiene la obligación de estar presente. La reputación histórica de la “Enciclopedia Británica” que presenció como “Wikipedia”, una enciclopedia virtual construida por múltiples lenguas y voluntarios, se posicionó como una de las principales fuentes de información en el Internet, haciendo de esto la necesaria curaduría de los contenidos digitales como el futuro de la información.

Por otro lado se establecen circunstancias en el que el uso de estos medios digitales connota una manera positiva en la vida de las personas, contribuyendo de manera significativa en la sociedad. En este contexto, un ejemplo del buen uso de los contenidos digitales y cómo una institución se inscribe en la historia del país como fuente de información fidedigna y de calidad, es «**Memoria Chilena**», el portal de la Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos de Chile cuyo fin es ser «el portal de la cultura de Chile», en un ejercicio permanente de



curaduría de contenidos digitales, el cual aprovecha las tecnologías para rediseñar y exhibir la memoria de un país en un relato de identidad y diversidad cultural, preservando y dando acceso digitalmente para la democratización del conocimiento, valorizando la apertura a los contenidos de calidad.

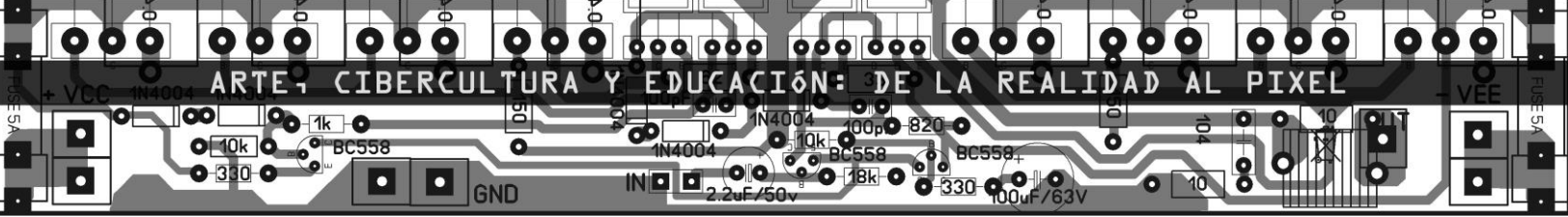
Si bien Memoria Chilena tiene presencia en Facebook, YouTube y Twitter, estos canales operan como espacios de difusión y no como articuladores de ediciones, donde los usuarios no pueden redefinir qué contenidos son digitalizados. En este caso, el portal de la cultura de Chile ejemplifica el buen uso de los medios digitales, utilizando además los medios sociales como medios de difusión positiva que complementan el acceso a los contenidos de la historia y cultura de Chile.

Ante lo ya mencionado, se establecen relaciones estrechas en cuanto a los usos que se le dan a medios digitales; por un lado el mal uso se debe en parte a la educación ciudadana que brinda el Estado. El desarrollo y la masificación de la tecnología digital en Chile, deben apoyar y articular las acciones entre el sector público y privado, generando instancia de reflexión, discusión y propuestas que sean de utilidad para la población en general y al desarrollo de la sociedad. Es importante el rol que cumple el Estado en cuanto al deber de proporcionar las herramientas necesarias a la educación en la medida en que se fomente una cultura digital.

Por un lado, Chile establece parámetros de medición acerca de las habilidades y conocimientos en el área informática y de uso de TICs, conocido como el *SIMCE TIC*. Esta es una prueba pionera a nivel latinoamericano que se caracteriza en evaluar habilidades que son fundamentales para que los estudiantes puedan desenvolverse en la sociedad informática en un contexto escolar. Esta prueba acerca a la sociedad a un nivel de desarrollo para poder potenciar una cultura digital.

El desarrollar habilidades que promuevan y difundan prácticas valóricas a los procesos de enseñanza-aprendizaje, mejorarían la calidad de enseñanza y el despliegue de destrezas en el siglo XXI.

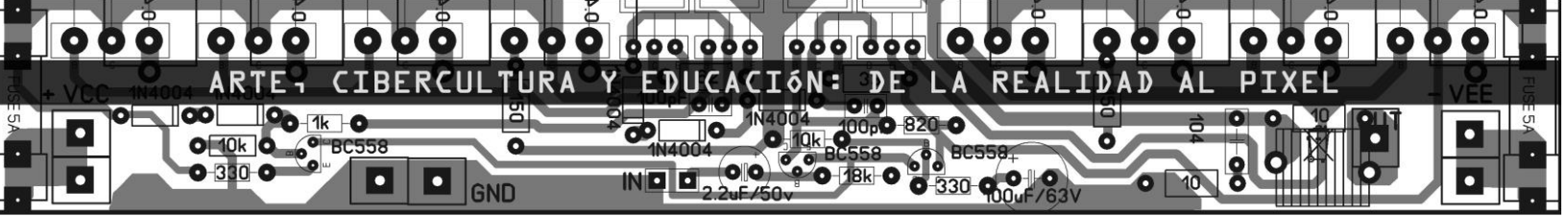
Con el paradigma digital, esta información se ha multiplicado. Hay más medios de comunicación, más canales y más formatos que han generado que se valoren cada vez más la calidad de los contenidos. Por lo tanto, es importante



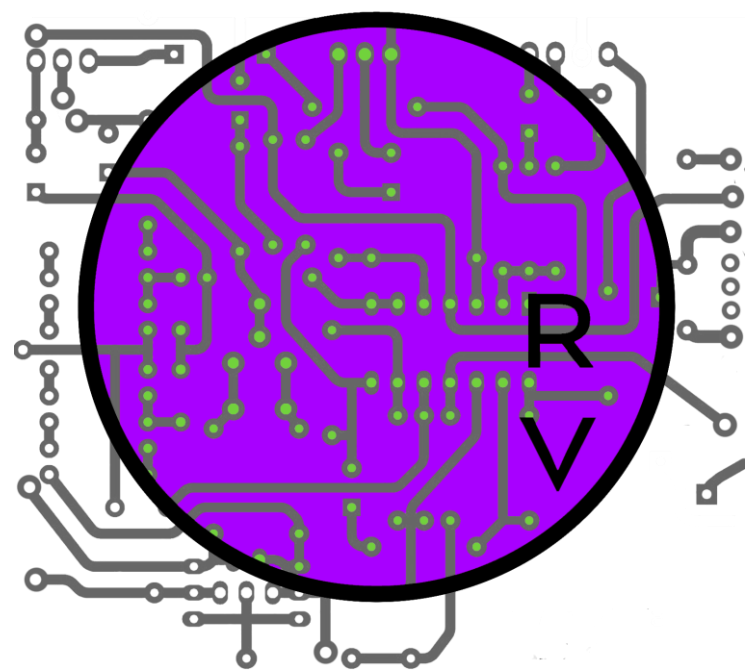
que los consumidores formen sus propios criterios y sus barreras, para recibir sólo la información que realmente les interese y evitar *Infoxicarse* con contenidos innecesarios y de poca calidad, para acceder a conocimientos que favorecen el desarrollo social en la comunidad.

En este sentido, la construcción de nuevas realidades en base a los nuevos avances digitales está íntimamente relacionada con los nuevos discursos sociales que establecen los jóvenes de la sociedad actual, a lo cual buscan nuevas formas de comunicarse y expresarse culturalmente a través de estas plataformas digitales. Tal es el caso que se crean nuevos códigos culturales relacionados al uso de la Realidad Virtual en conjunto a las expresiones artísticas denominada «Cibercultura», la cual hace alusión a los nuevos modos de entender las representaciones culturales de la *Sociedad Actual del Conocimiento*.



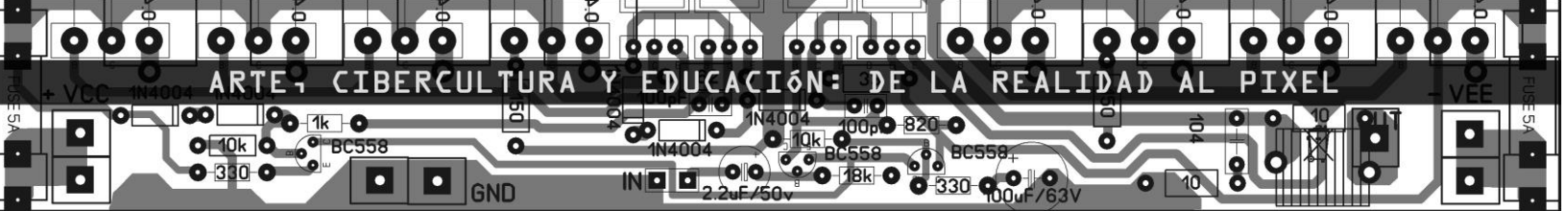


## Capítulo III



*"Somos los que miran la realidad de una manera diferente. Nuestro punto de vista muestra más de lo que la gente ordinaria puede ver. Ellas solo ven lo que se encuentra afuera pero nosotros vemos lo que se encuentra adentro".*

(Christian As. Kirtchev. 1997).



## CAPÍTULO III

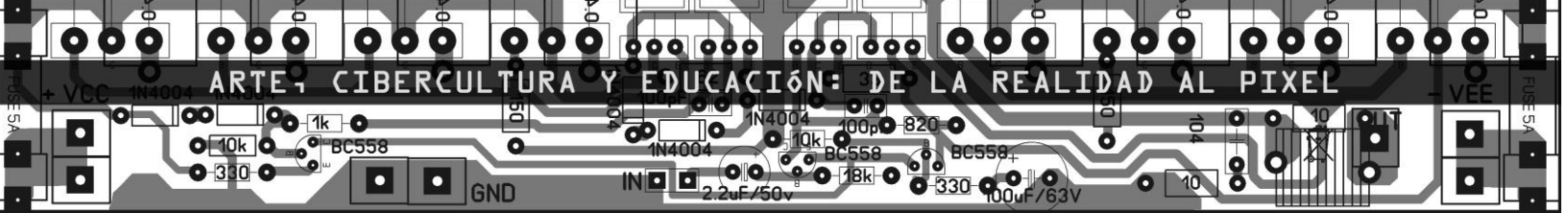
# COEXISTENCIA GENERACIONAL

*«Así pues, la noción «cultura corriente» resalta el papel de los jóvenes como activos productores de cultura, y no sólo como receptores pasivos de la cultura institucional y masiva [...] Una de las consecuencias de la emergencia de la juventud como nuevo sujeto social en la aparición de formas de expresión oral característica de este grupo social en oposición a los adultos: palabras, giros, frases hechas, entonaciones, etc. Para ellos los jóvenes toman prestados elementos de sociolectos anteriores, pero también participan en un proceso de creación de lenguaje»*

(Feixa, 2006, p.121)

A lo largo de la historia han ocurrido diversos acontecimientos que han marcado la vida del ser humano en distintos contextos sociales y culturales, generando la presencia de características propias de grupos determinados de jóvenes. De igual manera se han visto que diversos hitos históricos han producido factores que repercuten en el comportamiento de un grupo de personas en diferentes sectores de la esfera global, propagándose a una gran velocidad en todo el mundo. Esta propagación es constituida a partir del uso de las nuevas tecnologías como fuentes de comunicación informacional.

Los diferentes cambios surgidos en las últimas décadas han instaurado una nueva Realidad sumergida en el *Paradigma Digital*, donde aquellos recursos



tecnológicos-digitales, propios de la *Sociedad Actual del Conocimiento* permiten entender los comportamientos y relaciones que se establecen en una cultura determinada. Estos avances constituyen una parte fundamental en las relaciones sociales de los jóvenes, donde se utilizan los dispositivos tecnológicos como herramientas que rompen la barrera entre espacio y tiempo.

### 3.1. La concepción histórico/Generacional.

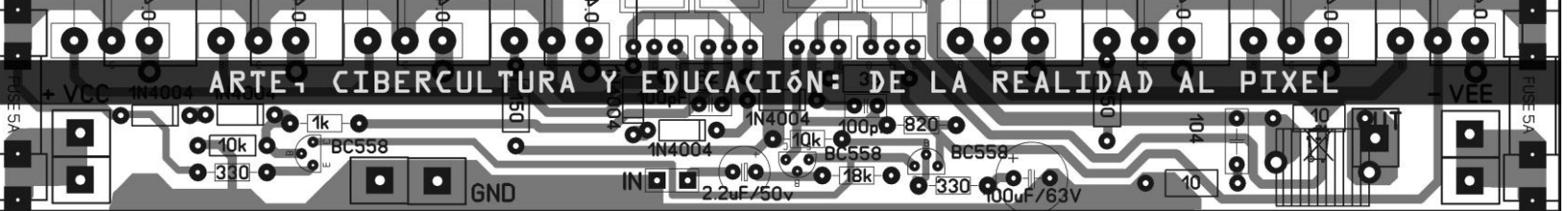
Para instruirse en el análisis de estos diversos cambios, es pertinente comenzar por definir qué se entiende por Generación.

La palabra «Generación» proviene del latín *generatio*, el cual se entiende como una «acción» que se ejecuta, teniendo efectos de «producir» a partir de un causante determinante, como por ejemplo, el contexto social o político en el cual se utilice la palabra.

Según la RAE define que es «*Un conjunto de personas que por haber nacido en fechas próximas y recibido educación e influjos culturales y sociales semejantes, se comportan de manera afín o comparable en algunos sentidos*».

De este modo se entenderá desde su concepción etimológica, que pertenece al estudio realizado hacia un grupo de personas que actúan según el contexto social en el cual han nacido y se han desarrollado a lo largo de toda su vida. Los factores que lo rodeen, serán los determinantes para definir sus características en cuanto a su pensamiento y comportamiento frente a la sociedad.

Los sociólogos Karl Mannheim (1928) y Wilhelm Dilthey (1865) consideraban que el concepto de *Generación* es indispensable y fundamental para comprender el transcurso de los hechos históricos en su totalidad; es un método que permite estudiar la cultura de una época determinada, que resalta entre los seres humanos un crecimiento en común y un conjunto de vivencias colectivas.



*La ubicación de generación se basa en la existencia del ritmo biológico de la existencia humana – los factores de la vida y la muerte, un período limitado de vida y el envejecimiento. Las personas que pertenecen a la misma generación, que comparten el mismo año de nacimiento, están dotados, en esa medida, con un lugar común en la dimensión histórica del proceso social” (Mannheim, 1928, p.167).*

Así, en distintos períodos se encuentran a diversos grupos de personas que comparten características en común, influenciados a partir de diferentes hitos culturales y sociales, como estilos estéticamente propios, compartiendo valores, educación, perspectivas semejantes en el ámbito laboral y/o académico, un modo de generar pensamiento, percibiendo la realidad histórica a partir de lo que le ha tocado vivir.

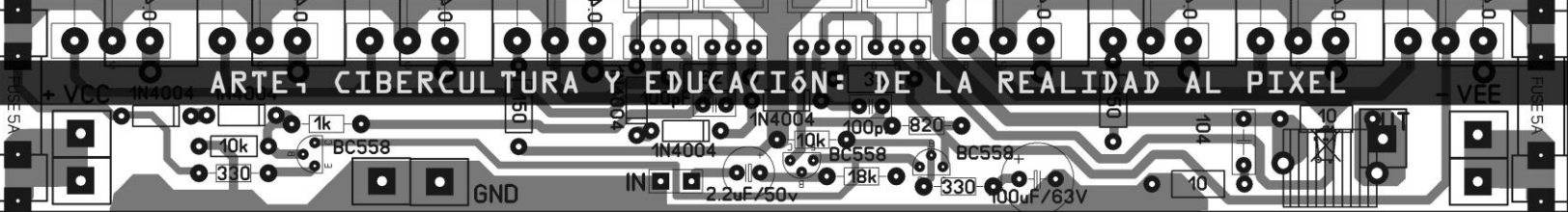
El concepto de *Generación* se entiende comúnmente como un término que abarca en sí a un gran número de personas y que sin embargo, no se comprende que el conocimiento de una *Generación* constituye de manera significativa la percepción de un grupo personas que están delimitadas en un contexto histórico determinado, lo que a su vez permite compenetrarse en los comportamientos sociales que realizan a nivel global.

### **3.1.1. Juventud en éxtasis: la rebeldía de la adolescencia.**

*«El paso del tiempo llevó a que los jóvenes introyectarán<sup>64</sup> las imágenes que había sobre ellos y se generara así una “conciencia” de grupo de edad, lo cual coadyuvó<sup>65</sup> a convertirlos en un grupo social independiente. Dicho de otro modo, los procesos de subjetivación no tardan en engarzarse en esta “nueva” condición significativa» (Chaves, 2010, p.30).*

<sup>64</sup> Introyección: Consiste en que el hombre incorpora elementos que son ajenos o extraños a él, como por ejemplo, actitudes, ideas, patrones de comportamiento.

<sup>65</sup> Coadyuvó: Se refiere a la contribución o ayuda para lograr la consecución de una cosa.



En la antigüedad el término juventud era asociado a la pubertad<sup>66</sup>, el que era considerado como un proceso de transición por el cual los seres humanos pasaban como uno de los períodos del crecimiento evolutivo. En las comunidades primitivas, el valor que se asociaba a la pubertad era esencial para la supervivencia material y social de la comunidad, es por esto, que al inicio de la pubertad se solían realizar ritos de iniciación que daba el paso a la adultez, para establecer un rango de reconocimiento y pertenencia al grupo de la comunidad.

Mientras que en el período medieval, en Occidente no se definía el término de juventud a como se conoce actualmente. Un testimonio que se puede encontrar en el *Grand Propriétaire de Toutes Les Choses*<sup>67</sup>, menciona siete períodos en la vida de los seres humanos: infancia, puericia<sup>68</sup>, adolescencia, juventud, senectud, vejez y senilidad. Los límites entre estas etapas suelen ser relativos, y si bien la adolescencia no se distingue de la puericia, es considerada como una de las etapas del crecimiento físico. En cuanto a la juventud, se estima lo que actualmente se entiende como la «adultez».

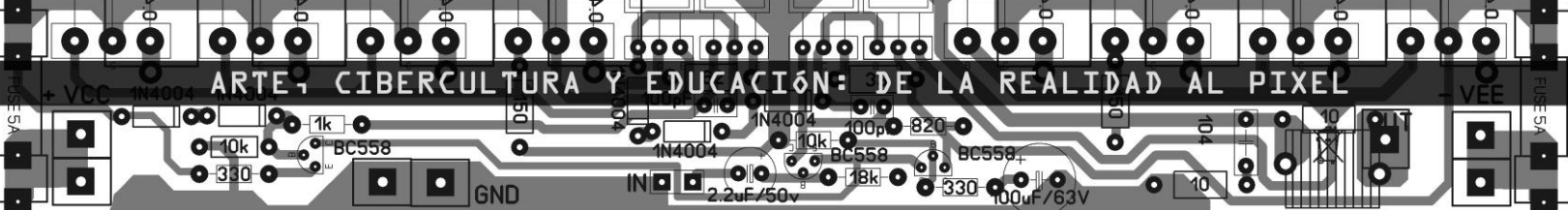
Ya en la Revolución Industrial, en plena transición del feudalismo al capitalismo, se generaron transformaciones económicas en los senos familiares, escolares y en el trabajo. Dentro del ambiente familiar se desarrolló la preocupación hacia el perfeccionamiento del adolescente como parte constituyente del núcleo familiar y la responsabilidad por parte de los padres en entregarles una educación a éstos integrantes de la familia. El acontecimiento de brindarles o preocuparse sobre la educación no era frecuente en épocas anteriores, ya que al adolescente se le veía como una persona capaz de ejercer la autonomía frente a la sociedad. Con el desarrollo del comercio, la burocracia y el clero son las entidades que tenían un acceso exclusivo a la educación, entregando herramientas que fortalecían el conocimiento hacia los grandes saberes. De ésta forma, se buscaba aislar a los jóvenes del mundo adulto dando paso a la clasificación etaria de los alumnos, al interior de la sala de clases. En cuanto a

---

<sup>66</sup>Pubertad: Periodo en el cual las características físicas y sexuales de un niño maduran y se presentan debido a diversos cambios hormonales.

<sup>67</sup>Grand Propriétaire de Toutes Les Choses: Enciclopedia publicada en Francia en el año 1556.

<sup>68</sup>Puericia: Edad del hombre que media entre la infancia y la adolescencia, esto es, desde los siete años hasta los catorce.



las condiciones laborales surgidas durante la Segunda Revolución Industrial o Gran Capitalismo<sup>69</sup> fue donde más se hizo notar esta diferenciación entre jóvenes y adultos. Las industrias con su mayor productividad hicieron disminuir la necesidad de mano de obra, y por otro lado, se comenzó a reclamar una mayor preparación técnica en sus trabajadores, de manera que los jóvenes comenzaron a ser expulsados de sus trabajos.

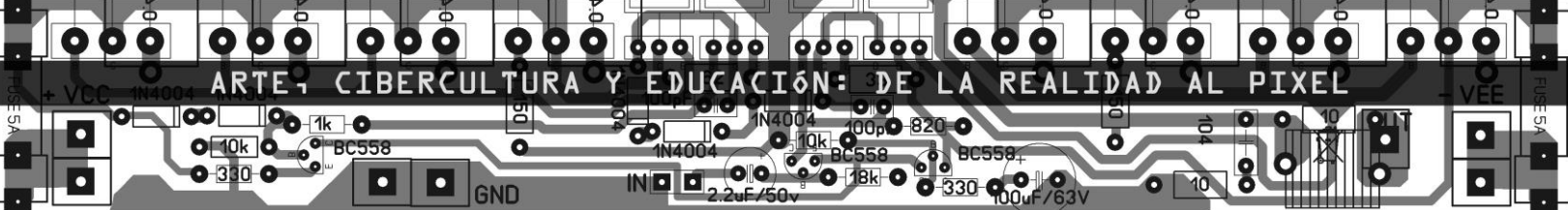
De éste modo, antes de iniciarse la Primera Guerra Mundial comienzan a surgir las primeras asociaciones juveniles dedicadas a educar a los jóvenes en los tiempos libres: campamentos de verano, los *boy scouts* y los *vanderwögel* la cual era por ser una contracultura juvenil con características vanguardísticas de Alemania. Hasta no muchos años después, las dos guerras mundiales supusieron un descenso en las actividades de los jóvenes, generando que éstos sintiesen una libertad restringida en cuanto a cumplir las necesidades militares que demandaba el conflicto bélico.

*Si la adolescencia fue descubierta a finales del siglo XIX, y se democratizó en la primera mitad del siglo XX, la segunda mitad del siglo ha presenciado la irrupción de la juventud, ya no como un sujeto pasivo sino como actor protagonista en la escena pública. (Feixa, 2006, p.51)*

De esta forma a mediados del siglo XX se entiende por primera vez la noción de la juventud dentro de la participación social, en la cual debido a los acontecimientos de carácter demográfico, histórico y cultural los adolescentes comenzaron a ser partícipes en la ciudadanía, adoptando un papel fundamental en la construcción de la historia. Comenzaron a establecerse grupos y movimientos juveniles que buscaban ser influyentes del contexto en el que se desenvolvían, al hacer notar y valer su opinión mediante sus propias creencias, como lo fueron los movimientos *Beat*, *Hippie* y *Punk*.

A través de estos movimientos, los jóvenes comenzaron a interactuar y sociabilizar con individuos que presentaban las mismas ideologías, adoptando un comportamiento en común, el cual creaba una identidad en conjunto. Esto dio paso a que los jóvenes se adueñaran de nuevos medios informacionales como la revista y la radio, la cual permitió incorporar una nueva estructura ideológica en la sociedad, construyendo de esta forma su identidad.

<sup>69</sup>Gran Capitalismo: Suele fijarse entre las fechas de 1850 hasta 1970, pero finalmente éste período data el año que comienza la Primera Guerra Mundial en 1914.



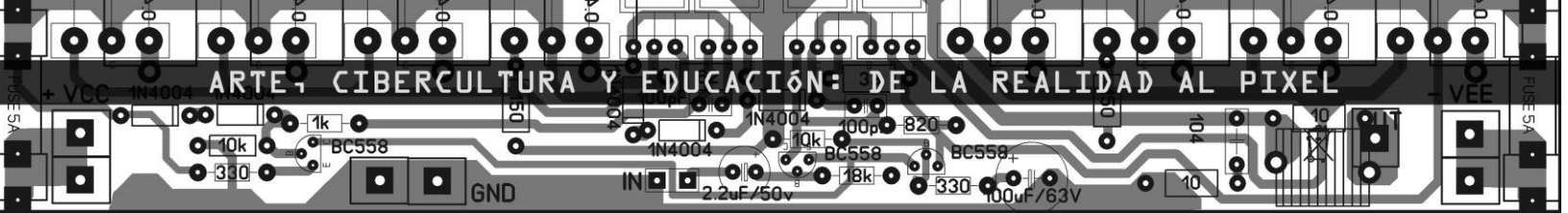
Los jóvenes al enfrentarse a conflictos de estrés, a lo largo del tiempo han implementado diversas formas de convivir con la «tormenta de emociones» y en su conjunto, los deseos de ser escuchados y entregar su opinión en el contexto en el cual se encuentran. En gran parte estas herramientas informacionales con la cual los adolescentes se han encontrado, llevan a un mismo discurso que consta en sociabilizar con otro que se encuentre en una misma situación, compartiendo sus ideas que establecen un diálogo en cuanto a los diversos puntos de vista ideológicos que los aquejan en el escaso protagonismo que sienten frente a la sociedad.

### 3.1.2. Metamorfosis e ideología: el protagonismo de la juventud en la sociedad.

*«Somos los que miran la realidad de una manera diferente. Nuestro punto de vista muestra más de lo que la gente ordinaria puede ver. Ellas sólo ven lo que se encuentra afuera pero nosotros vemos lo que se encuentra adentro»*  
(*Cyberpunk Manifiesto, Christian As. Kirtchey, February 14, 1997*).

Con los cambios socio-culturales, políticos y económicos que enmarcan el contexto histórico, se evidencian roles fundamentales en el desarrollo de los seres humanos, generando que ciertos modos de comportamiento, hábitos, valores, pensamientos y discursos sean distintos en cada época; generando frente a los hechos de la historia, una evolución en cuanto al comportamiento de las diversas generaciones que han ido evolucionando en sus discursos y construcción de identidad.

Como se mencionó, a mediados del siglo XX se genera el reconocimiento de la noción de juventud y el vínculo entre grupos de jóvenes que comenzaron a ser partícipes en diversos períodos de la historia, instalándose en una generación determinada. Desde entonces a partir de la segunda mitad del siglo XIX y



comienzos del siglo XXI se destacan cuatro generaciones que en la actualidad conviven en una misma sociedad, la Sociedad Actual del conocimiento: la generación *Baby Boomers*, la *Generación X*, la *Generación Y*, y por último la *Generación Z*.

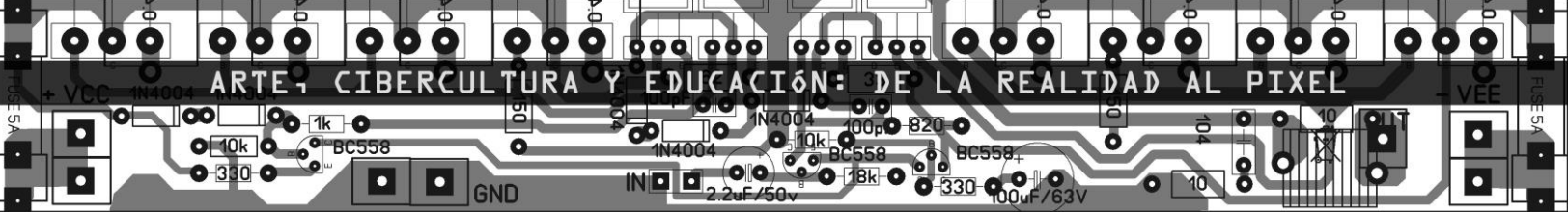
Si bien, es de dudosa procedencia quién fue el autor de cada uno de los nombres establecidos para cada una de las generaciones, existen autores como Alejandro Mascó, Xavier Bingué Sala y Sandra Di Lucca, quienes han investigado sobre las diferencias que caracterizan a cada una de éstas generaciones, utilizando una división etaria para definir y describir el comportamiento en cuanto a los gustos de cada una de éstas.

Sus definiciones y caracterizaciones están relacionadas a acontecimientos históricos específicos completamente alejados de la interrelación y relación entre los mismos seres humanos, esto quiere decir, que no se toma en consideración las distintas culturas occidentales que accedieron en gran parte a un desarrollo más avanzado, o en las consecuencias derivadas de la territorialidad, las diferencias de clases sociales, de los orígenes étnicos, estilos de vida o contexto demográfico.

Es importante hacer un breve recorrido por las diferentes generaciones, sin olvidar que como eje central y el tema a abordar en profundidad de ésta parte de la investigación, son los jóvenes de la *Generación Z*, que ha sido un grupo innumerable de personas nacidas a partir del año 1995. Estos jóvenes son los que componen la juventud de la *Sociedad Actual del Conocimiento* y que, de alguna manera, ha nacido y ha sido influenciada por los jóvenes de las generaciones antecesoras.

Así para poder tener una verdadera comprensión de la *Generación Z* es fundamental comprender el comportamiento y los diferentes discursos de las generaciones precedentes y que ésta se encuentra instalada dentro del *Paradigma Digital*; lo cual permite entender cómo la actual generación de jóvenes se ha apropiado de las nuevas Tecnología llegando a formar parte de su diario vivir.





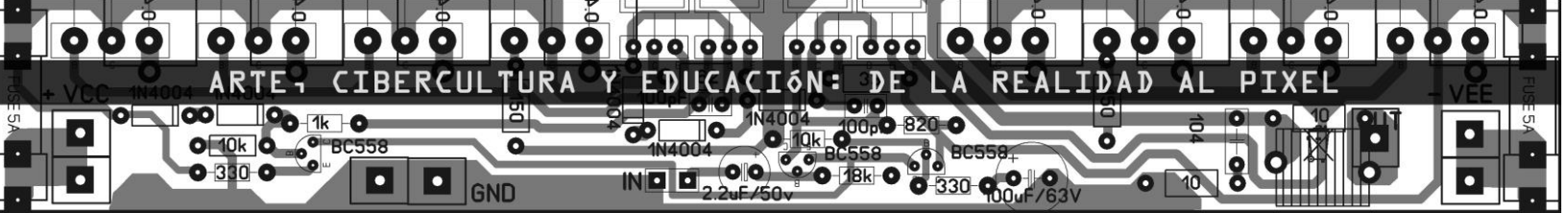
En esta ocasión se entiende por *Tecnología* como los diversos Objetos<sup>70</sup> Tecnológicos que se han creado en los últimos años. Estos están asociados a aquellos objetos que son realizados por el ser humano con el fin de satisfacer diversas necesidades, y que en la actualidad está vinculado a la masificación de diversos dispositivos tecnológicos, produciéndose una estrecha relación con la estética de estos y a su masificación. Estos objetos Tecnológicos pueden ser Radios, Televisores, Computadora de Escritorio, Notebook, Teléfono Móvil, Tablet, Reloj con GPS, Cámara de Video y Fotográfica, entre otros; que han ido mejorando en cuanto a su funcionalidad, siendo objetos obsoletos a corto plazo por el constante avance científico que supone la innovación tecnológica.

La juventud de la *Sociedad Actual del Conocimiento* ha adoptado los objetos tecnológicos como una nueva extensión de su cuerpo, los dispositivos digitales ya conforman parte de la cotidianidad de los jóvenes produciendo que se muevan acompañados por éstos dispositivos, ya sea el Smartphone en la mano o el bolsillo, escuchando música acompañados de los audífonos colgando de la ropa o puestos de manera aislante en sus orejas para alejarse de algún modo de la realidad que los rodea.

De este modo en la actualidad se reconoce que la juventud que compone a la *Generación Z*, se desarrolla y relaciona a través de diferentes objetos o dispositivos tecnológicos, perteneciendo a una sociedad en la que interactúan con personas que pertenecieron en su juventud a las generaciones antecesoras ya mencionadas.

---

<sup>70</sup> Objetos: Aquellos bienes y servicios que son creados por el ser humano para satisfacer diversas necesidades.



## 3.2. ¡BOOM!. Diferencias demográficas y conciencia social: Los Baby Boomers

La generación *Baby Boomers* se sitúa entre los años 1942 y 1960. Si bien no existe una traducción exacta al español de éste término, estudiosos como Grace Craig y Don Baucum mencionan que esta generación es también conocida como «Generación del auge de la Natalidad» o «Generación de la Postguerra». El origen de su nombre «Baby Boomers» se genera a partir de un fenómeno de natalidad que fue denominado el «Baby Boom» tras la Segunda Guerra Mundial.

El *Baby Boom* es debido a un gran número de bebés que nacieron en aquella época en diferentes países como Estados Unidos, Canadá, Nueva Zelanda y Australia. Se coincide en afirmar que esta generación nace de un cambio demográfico, ya que después de la Segunda Guerra Mundial los soldados que sobrevivieron pudieron regresar a sus hogares impregnados de un deseo particular por valorar la vida en familia. Ésta fue razón principal por la que los matrimonios decidieron tener familias muy numerosas, convirtiendo así esta motivación en un factor común de las diversas poblaciones de los países ya nombrados.

Los *Baby Boomers* son reconocidos como la generación que por medio de la alza de natalidad surgieron una serie de acontecimientos que marcaron la historia, entre todos ellos, el impactante incremento en el consumo de bienes y servicios producto del crecimiento de la población, produciendo en paralelo una leve disminución de la tasa de mortalidad debido al rejuvenecimiento de la estructura etaria de las diversas poblaciones.

### 3.2.1. Conformación ideológica e intereses populares: El surgimiento de una identidad

En gran parte de los años 40' y 60' en la cual la Generación *Baby*

*Boomers* estuvo presente, se percibía un tipo de generación pasiva, vinculada a los valores, al esfuerzo en el trabajo y la fe en los núcleos familiares. Este grupo de jóvenes fueron mayoritariamente un grupo neutral que se destacó por el alza de natalidad, y que pese a ello, fueron considerados la primera generación de jóvenes.

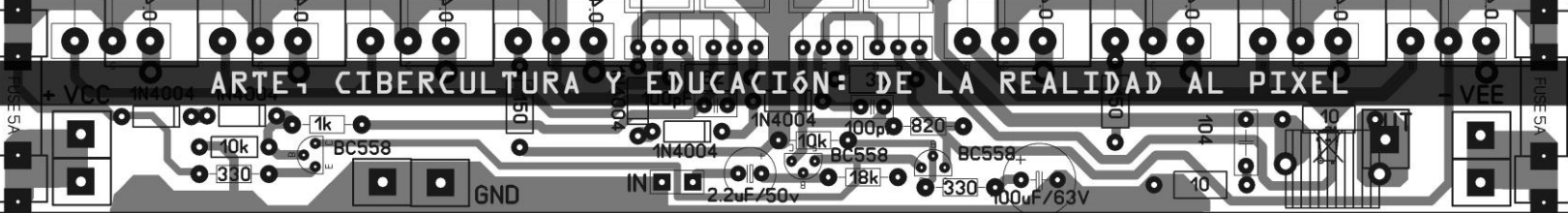
Pueden describirse como «*optimistas, trabajadores arduos, creen en la automejora y crecimiento, creen en las posibilidades, y con frecuencia idealistamente trataron de hacer una diferencia positiva en el mundo*». (Herrera, 2013, p.11). Eran jóvenes que a pesar del pesimismo en el que se desenvolvían luego de finalizar la Segunda Guerra Mundial; las mujeres buscaron una motivación enfocándose por una parte en el núcleo familiar y los hombres en el mundo laboral, ambos manteniendo la fe en que de esta manera crearían un crecimiento social y ocasionarían un golpe positivo en el mundo.

En una contra parte también existían los jóvenes que se les denominaba *Beat*<sup>71</sup> o *Beatnik* quienes eran catalogados por las personas más conservadoras de la época como jóvenes holgazanes, que no les importaba buscar trabajo y que en su mayoría se les denominaban como delincuentes. Estos jóvenes no sentían ningún tipo de motivación recordando lo ocurrido en la Segunda Guerra Mundial, por lo cual los hacía sentirse descontentos, desalentados buscando un modo de manifestar su descontento frente a la sociedad.

La filosofía de los jóvenes *Beat* era “anti” todo: anti-materialista, anti-capitalista y anti-autoritari, adoptando una actitud abierta hacia la cultura Afroamericana<sup>72</sup>, escuchando la música del *blues* y el *jazz*. En cuanto a su apariencia, es fácil reconocer la moda *Beat* si se recuerda los suéteres de cuello alto o poleras con

<sup>71</sup> *Beat*: Término inventado por el periodista Herb Caen en el año 1958.

<sup>72</sup> Cultura Afroamericana: Los Afroamericanos se trata de una mezcla de raza Subsaharianas y Sahelianas con Norteamericana, quienes vivían en el sureste de los Estados Unidos. En un comienzo la raza negra era esclava de los estadounidenses lo cual terminó siendo prohibido en el año 1865, sin embargo, los afroamericanos sufrían de discriminación y racismo. En 1868 sale la ley de segregación con el concepto de “Separated but Equal” (Separados pero iguales) que consistía en la separación de espacios, servicios y leyes para las personas de acuerdo a su descendencia. Luego se firma la Ley de Derechos Civiles en 1964 en la que se prohíbe la aplicación desigual de los requisitos de registro de votantes y la segregación racial en las escuelas, en el lugar de trabajo e instalaciones que sirvan al público en general. En la actualidad los afroamericanos se han ido expandiendo hacia otras ciudades como Chicago, Nueva York, Nueva Jersey, Detroit y Boston.



rayas horizontales más conocidas como *Old Navy*<sup>73</sup>, utilizando como accesorios las boinas y los anteojos negros.

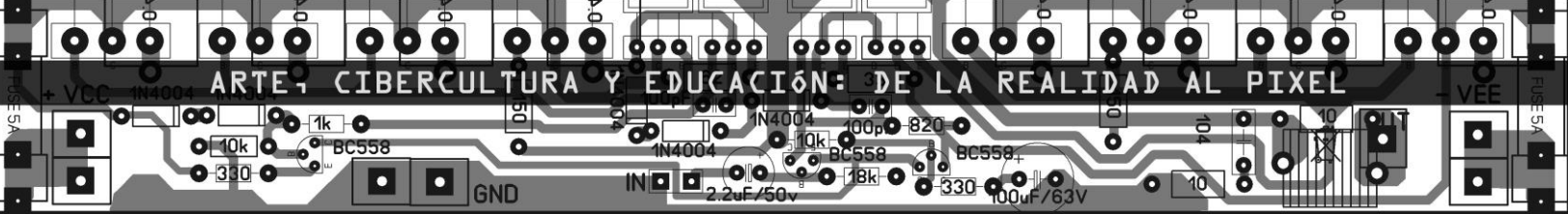
El movimiento *Beat* era una expresión todavía minoritaria de bohemia juvenil y disidencia artístico-intelectual, como menciona Carles Feixa:

*Inspirándose en los existencialistas parisinos de posguerra, recuperando elementos del surrealismo, el dadá, el situacionismo y el psicoanálisis, los beats se ponen ontheroad, a la búsqueda de un estilo propio, opuesto al puritanismo dominante, centrado en la expresividad, la creatividad, la experimentación poética y sexual, la marihuana y el jazz, el nihilismo y el misticismo.* (Feixa, 2006, p. 93)

Estos nuevos jóvenes al igual que los movimientos artísticos nacidos en los años 20', rechazaban todo tipo de tradición o esquema anterior, buscan su propio estilo queriendo provocar abiertamente a todo orden establecido, encontrando su inspiración como se ha mencionado en la música jazz, una apropiación nihilista de crítica social, política cultural a los valores y las costumbres, teniendo como inspiración a los poetas Allen Ginsberg (1926-1997) y Jack Kerouac (1922-1969).

Cercano a los años 60', época en el que aún se consideraba que los *Baby boomers* formaban parte de la sociedad juvenil en conjunto a los jóvenes *Beat*, empezaron a producirse cambios en el comportamiento de estos jóvenes, y comenzaron a nacer subculturas que no se vieron antes. Estas subculturas que se desenvolvían en las escuelas, se conformaban en grupos comenzando a variar en cuanto a sus vestimentas, pese a que los jóvenes *Beat* habían encontrado un modo muy original de vestir y a generar una tendencia, estos nuevos grupos que fueron influenciados por el movimiento *Beatnik*, crearon un fuerte cambio social revolucionando los años de posguerra sobre la base de sus ideales, ya que estos jóvenes comenzaron a ser más liberales y un poco más radicales en su forma de pensar. Así, comienza a finalizar el período del *Baby Boom*, naciendo otros movimientos como el movimiento *Hippie*, el *Feminista*, los *Punks*, entre otros. Crecieron en un período de un fuerte poder político y en el avance tecnológico en cuanto a la elaboración indumentaria armamentista y nuclear.

<sup>73</sup> Old Navy: Refiriéndose a la vestimenta de los marineros.

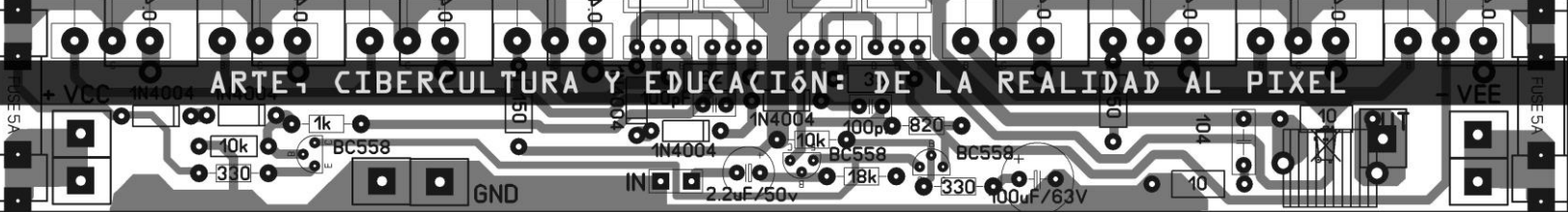


En la perspectiva musical, se empezó a escuchar la música rock 'n' roll, y surgieron a finales de la época grupos musicales como The Beach Boys, y Chubbi Checker. Las inolvidables *rockolas* con la música de Elvis Presley, Paul Anka, Jimmi Hendrix y Jim Morrison. En su mayoría influenciados por artistas y líderes políticos debido al rompimiento de tradiciones y la nueva apertura de ideologías diferentes.

En cuanto a las características de las nuevas tendencias de moda que surgieron en la generación de los Baby Boomers, se reconoce en las mujeres el uso de minifaldas creadas por la diseñadora de modas Mary Quant, además de las camisetas teñidas con colores psicodélicos y ácido con cloro –aludiendo a los efectos que producía la droga LSD- también cabe recordar las enaguas largas con flores usadas por los Hippies y las famosas *Combi* de Volkswagen, a las que se les añadían diversos diseños con flores y colores muy llamativos. Sin embargo, gran parte de estas características de estos jóvenes, fueron utilizadas y potenciadas aún más en la Generación posterior.

*Si bien con anterioridad el niño pasaba directamente de llevar ropas infantiles a tomar las de adulto. Después de la II Guerra Mundial se perfila una nueva redefinición del estatus adolescente surgiendo una nueva forma de vestir propia de este momento evolutivo: se crea el «estilo juvenil» (Aguirre & Rodríguez, 1997, pg.31).*

A partir del *Baby Boom*, los jóvenes comienzan a crear nuevos movimientos juveniles que incluían en su estética corporal. Entre ellas se encuentra la vestimenta, la cual era una forma de identificarse dentro de un grupo social y de esa manera podían estar dentro del grupo juvenil. En esta época por primera vez se reconoce a los jóvenes como un movimiento cultural y una comunidad, la cual conllevaba como se ha mencionado a que se formaran grupos determinados, con gustos y estilos propios, formas de vestir, de actuar y de manifestarse, la sociedad se dio cuenta de que por medio de la música y la estética eran modos de llegar a los jóvenes; y que por medio de la televisión y de la difusión de información por radio y revistas, se comenzó a vender un tipo de imagen con el cual los jóvenes pudiesen identificarse, comenzando a utilizar este medio de comunicación como una forma de difusión dirigida hacia los jóvenes.



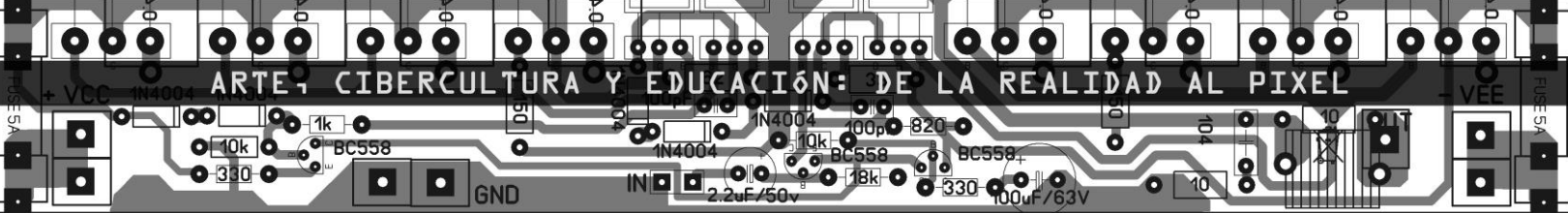
Con el tiempo se dio inicio a la comercialización de música la cual se evidenciaba en los recitales, la venta de discos, vestimentas determinadas y de accesorios *ad hoc* a los nuevos intereses musicales. Por medio de esta difusión se permitió que las diversas tendencias juveniles de la época y las que estaban por nacer, pudiesen ser difundidas de país en país, ocasionando que los jóvenes de diferentes lugares del mundo tuviesen un modo de comportarse, vestirse y de pensar de igual manera.

En su contexto histórico es posible nombrarla *Guerra de Vietnam*, la *Guerra Fría* que son conflictos de posguerras mundiales, hechos bélicos que establecieron nuevos modos de entender la realidad a partir de las críticas, las diferencias sociales y políticas de la época; los *Movimientos Civiles Pro-derechos Humanos* en la que buscaban la igualdad de los ciudadanos ante la ley, siendo más conocida por el proceso de reclamación y adquisición de la igualdad entre negros y blancos en Estados Unidos. Por otro lado la *Carrera Espacial* (1957) que es en el período en donde la ciencia y la tecnología demostraron los grandes avances a los que podían llegar. Estos hechos históricos, políticos, bélicos y tecnológicos, sentaron las bases de las nuevas formas de construcción de la realidad, generando un cuestionamiento en torno a los hechos que ocurrían en el período, observando la crueldad y egoísmo humano, cambiando la percepción del mundo.

Por otro lado, uno de su sistema de comunicación fundamental fue la Televisión en blanco y negro y la Radio. Ambos fueron influyentes en la sociedad en su proceso de socialización y aprendizaje, siendo los facilitadores de mantener informada a las personas de lo que ocurría en torno a nivel nacional e internacional.

### 3.2.2. Una perspectiva artística:

Desde la perspectiva de las Artes Visuales, los artistas comenzaron a adaptarse a nuevos soportes y estructuras de creación, buscando un sentido más amplio y político en cuanto a la transmisión de ideas y nuevos pensamientos sobre lo que ocurría a nivel global.



La lógica estética que impartía el Academicismo en las Artes, a comienzos del siglo XX se perdió con la llegada de las Vanguardias artísticas, sobre todo con el dadaísmo y la obra *Desnudo bajando la escalera* (1912) de Marcel Duchamp. Los artistas estaban en contra de la lógica academicista, la moral, el honor, la religión y la patria; todo aquello era considerado como un pasado convencional al que no deseaban volver. Por ende, en éste período de los años 60' se generó un cambio paradigmático en las Artes Visuales, con la obra de Andy Warhol *La Caja brillo* o *Brillo Box* del año 1960, en la cual todos los esquemas e ideas que se tenían sobre la obra de Arte, quedaron desmoronadas al presentarse éste nuevo formato y soporte de obra: la instalación conceptual dentro del marco expositivo de una obra de arte, tal como lo hizo Duchamp con *La fuente* (1917) y sus *readymade*.

La influencia Vanguardista llegaron a Chile en los años 40', en la cual los artista se apropiaron de diversas y contradictorias tendencias tanto en la Literatura como en las Artes Visuales; donde experimentaron diferentes tendencias y modalidades de creación, pasando desde el Expresionismo, al Surrealismo, luego de la Abstracción y al Arte Cinético.

Las revistas vanguardistas prestaron atención a éstos nuevos y nacientes artistas que habían llegado con nuevas propuestas de creación, lo que fue muy interesante para generar artículos de publicación en una revista de vanguardia, como fue el caso del poeta Vicente Huidobro<sup>74</sup> quien en conjunto a Roberto Matta<sup>75</sup>, marcan el inicio del diálogo entre Arte y Literatura en el país. Así, poco a poco se comenzó a reflexionar en torno a la hibridación de la literatura y la filosofía en relación a las problemáticas que se presentaban en el margen de las nuevas concepciones y experiencias de la estética contemporánea chilena.

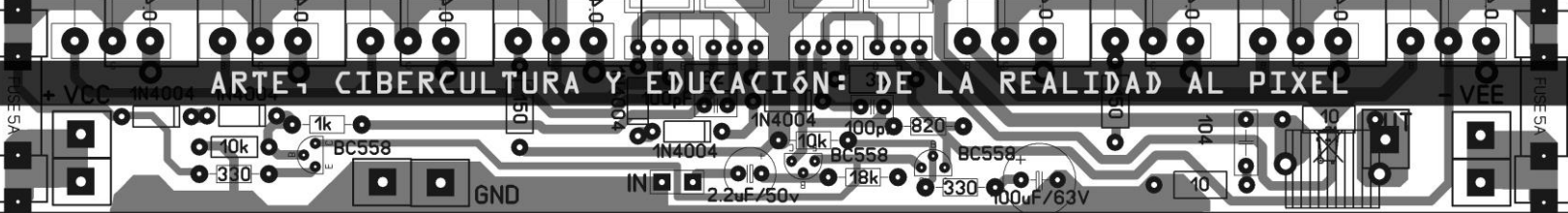
Existieron talleres de Arte, como el conocido Taller 99 que fue creado en el año 1956 por Nemesio Antúnez<sup>76</sup> con una misión integradora, en donde acogía

---

<sup>74</sup> Vicente Huidobro: Nacido en 1893, es considerado por la crítica literaria como el promotor y divulgador del movimiento poético vanguardista en Chile y América Latina en el primer tercio del siglo XX.

<sup>75</sup> Roberto Matta: Nacido en 1911, fue un arquitecto, filósofo, pintor y poeta, considerado el último de los representantes del Surrealismo en Chile.

<sup>76</sup> Nemesio Antúnez: Pintor y grabador nacido en el año 1918, En Chile desarrolló además de su labor docente destacándose en el Taller 99, también ejerció en la fundación de la Escuela de Artes de la Universidad Católica de Chile en 1959. En 1961 ocupó la dirección del Museo de Arte Contemporáneo de la Universidad de Chile y en el año 1964 fue nombrado Agregado Cultural de la Embajada de Chile en Estados Unidos.



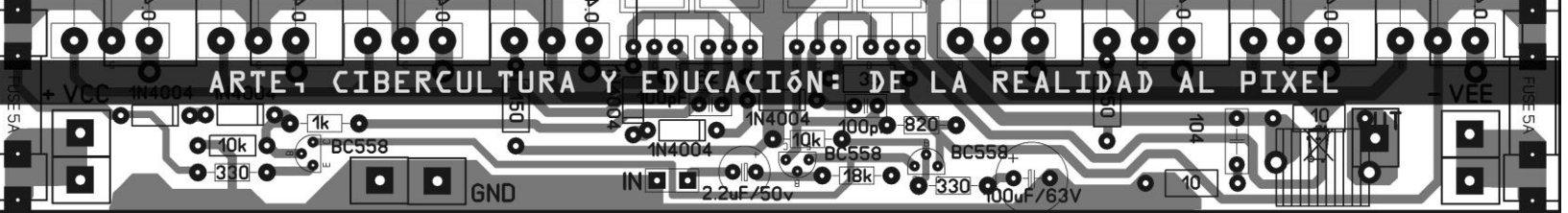
variados estilos y técnicas artísticas de producción, siempre manteniendo una conexión con el grabado. En éste taller surgieron artistas que en los años posteriores formarían parte de la docencia de la Escuela de Arte de la Universidad Católica, lugar donde la propuesta del taller ocupó un espacio en la Casa Central de dicha universidad en el año 1958.

También se destacaron diferentes grupos de jóvenes artistas como la Generación del Cuarenta, influenciados por el pintor Sergio Montecino (1916-1997)) quienes eran jóvenes artistas que fueron adoptando un lenguaje plástico figurativo y se sentían convocados a reelaborar el paisaje y las escenas costumbristas chilenas, por medio de una aproximación subjetiva a la realidad.

Asimismo se destacaba el Grupo Rectángulo fundado en 1956, en donde el grupo de jóvenes basaban sus trabajos visuales en el dibujo esquemático y plano que les facilitaba la medición y la relación de las partes con el todo. Cambiaron las pinceladas tradicionales por una pintura más plana en relación al color. Los jóvenes del Grupo Rectángulo se reunían en el taller de Ramón Vergara Grez (1923-2012) quien fue el fundador del grupo. En sus reuniones invitaban a artistas de diversas disciplinas, tanto como a poetas, filósofos y músicos, como también a científicos.

Por otra parte la influencia de los movimientos juveniles que comenzaron a nacer alrededor del mundo, tanto como en Norteamérica y Europa, fueron tendencias que llegaron a Chile y que fueron promovidas por revistas que hablaban en un comienzo de la música, el cine y celebridades. Un ejemplo es la revista *Ecran*, creada en el año 1930 y que era editada bajo la Editorial *Zig-Zag*, surgió bajo la dirección de Carlos Borcosque, periodista y director cinematográfico quien vivía en Estados Unidos y tuvo la oportunidad de entrevistar a diferentes celebridades de Hollywood. Gracias a su trabajo en Estados Unidos podía contribuir a la revista hispana enviando material fotográfico y artículos de calidad para publicarlos en la revista. Ya en el 1969 se le dio final a la Revista, debido a que ésta perdió popularidad a la masificación de los diferentes programas que se empezaron a realizar por medio de la Televisión.





### 3.3. La voz de los 80': Generación X.

*«Los hippies y los punk tuvieron la ocasión de romper el estancamiento, en las garras de la comercialización murió toda la buena intención»*

(Jorge González. Los Prisioneros).

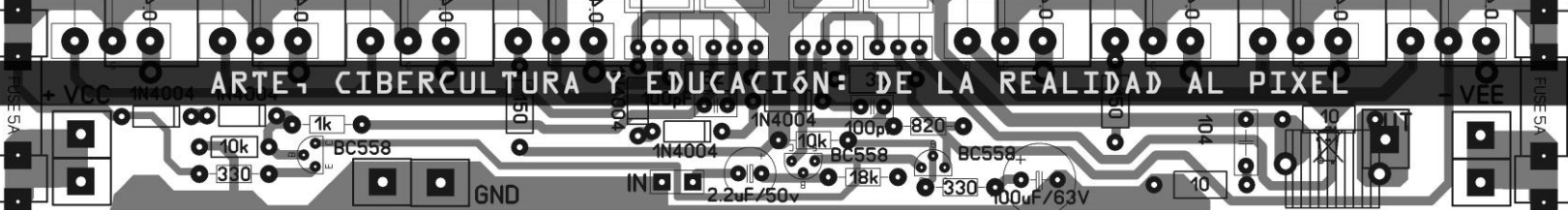
La *Generación X* situada entre el 1966 al 1976, es un término que utilizó el escritor Douglas Coupland (1961) y que se vio por primera vez en su novela llamada *Generation X: Tales For An Accelerated Culture* (Generación X: Cuentos Para Una Cultura Acelerada) que fue escrita en el año 1991.

Se entiende en ésta perspectiva que la letra «X» deviene de una generación que no se identifica con ningún tipo de postura ideológica o grupos de pertenencia. Es una generación con diversas formas de pensar y que, de alguna manera, es difícil generalizarla como las otras generaciones.

Como menciona Carles Feixa en su libro *De jóvenes, bandas y tribus* (2006) identifica a esta generación como una cultura del *eXtremo*; X como sentido de oposición, de prohibición y una ruptura del orden que se establecía. Las identidades dejan de ser igualitarias y unitarias produciendo un rizoma de subculturas que intentan convivir en una misma sociedad.

*A mediados de los años 60, se comienza a percibir un cambio de conductas entre los jóvenes de clase media de la sociedad británica; el rechazo a la monarquía, a la religión, la práctica de relaciones sexuales antes del matrimonio o el cuestionamiento todo tipo de autoridad, son actitudes que nos llevan a pensar que el cambio generacional que se avecinaba estaba más relacionado con factores de índole cultural que demográfico (Bernal & Barbas, s.f., p.3).*

Como se mencionó anteriormente, se consideraba que el cambio que conllevó a que la generación *Baby Boomers* naciera fue por un factor demográfico, producto a que los soldados al finalizar la guerra volvieron a sus hogares con un sentimiento y un aprecio por las familias, produciendo que la tasa de natalidad



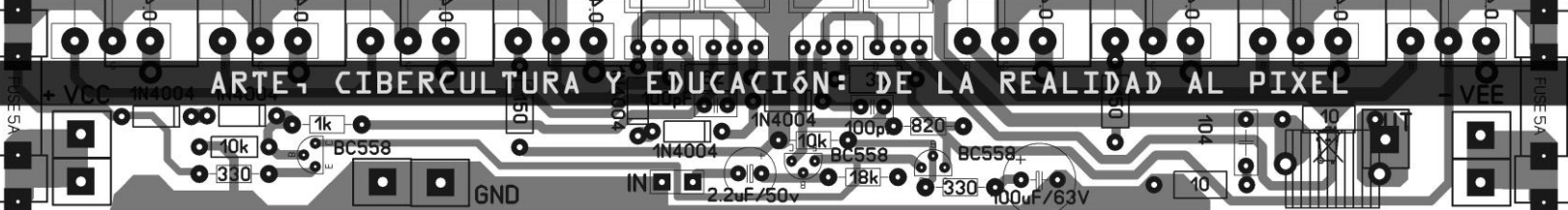
aumentara. En cambio con la *Generación X* ocurre totalmente lo contrario, fueron tan evidentes los cambios conductuales y culturales de estos nuevos jóvenes -desconformes con la sociedad en la que vivían- que influenciados por el movimiento *Beat* de los años 40', revelaban un nuevo cambio en el ámbito juvenil que se entiende como *generación*, que en realidad es completamente un cambio intrínseco.

### **3.2.1. Conformación ideológica e intereses políticos: El surgimiento de una identidad.**

Las características de esta generación son difíciles de definir, pero sí, hay puntos muy importantes que se consideran tienen en común estos jóvenes. Para la *Generación X* los roles de todas las personas que componían una familia hasta entonces tradicional, comenzaron a cambiar, produciendo un cambio paradigmático en cuanto a la visión que se tenía del hombre en cuanto a su rol como la única persona dentro del núcleo familiar que trabajaba fuera del hogar; por ello se generó un cambio, en donde la mujer comienza a tomar un rol importante dentro de la sociedad. Las mujeres quienes ya eran madres ahora podían trabajar y criar de forma paralela, siendo también ellas un sustento económico dentro del hogar, generando una visión que no fuese extraña ni discriminadora que ellas pudiesen tener acceso a la educación superior.

Esto anterior repercutió, al contrario de los *Baby Boomers*, que las familias numerosas que se conocían en el pasado, comenzaron en ésta época a disminuir. La tasa de natalidad comenzó a descender, los roles entre los padres comenzaron a entrelazarse permitiendo que los hombres también realizaran labores domésticas y a contribuir de manera más directa con la crianza de los hijos.

Herrera (2013) en su investigación « *¿Cuáles son las estrategias que deben adaptar las empresas costarricenses para atraer y retener el talento humano de la Generación Z?*», cita a Reeves & Oh, (2007):



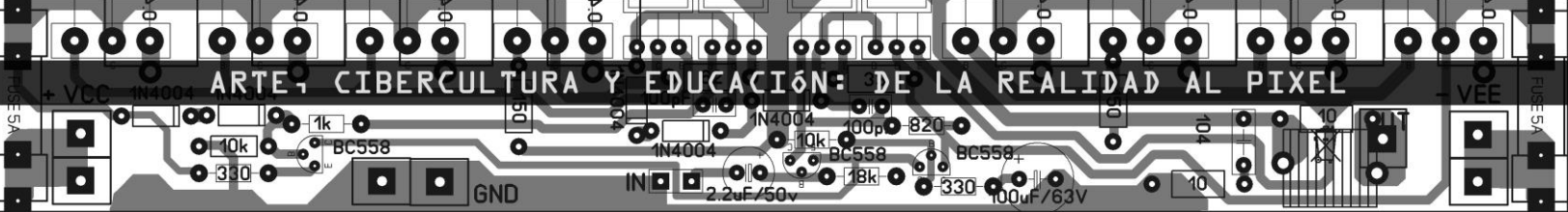
*Para la generación X, la consigna es el escepticismo, este grupo pone más fe en el individuo, que en otra institución. Además, se conoce como la generación más incomprendida, pero también se consideran como muy ingeniosos e independientes: no dependen de los demás. Por último, son conscientes de la diversidad y piensan a nivel mundial. Desean equilibrar el trabajo con otras partes de la vida, tienen una tendencia a la informalidad. Son prácticos en su enfoque de trabajo, quieren divertirse en el trabajo y les gusta trabajar con la última tecnología (Herrera, 2013, p.11).*

Con esta nueva generación, se produce también un cambio de paradigma en cuanto al mundo laboral. La generación antecesora, los *Baby Boomers*, consideraban el trabajo parte primordial en sus vidas, su enfoque era vivir en torno al trabajo confiando que de esta manera surgirían y crearían un aporte positivo para la sociedad. En cambio los Jóvenes de la *Generación X* comienzan a restarle valor al trabajo, dando inicio a reflexionar en torno al valor de sus vidas como sujetos pensantes y críticos dentro de la sociedad.

Como se mencionó a finales de la época del *Baby Boom*, nacieron nuevas culturas juveniles, y que si bien forman parte del término de la *Generación Baby Boomer*, muchos de ellos conforman la *Generación X* como el movimiento *Hippie*.

*En la década de los sesenta, a caballo del boom económico, el movimiento de los derechos civiles, la fuerza del Vietnam, el feminismo, el movimiento gay y el blackpower, lo beat confluyó en su masivo despertar juvenil cuya vanguardia más visible, surgida también en California, se conoció como movimiento Hippy, difundándose posteriormente a escala internacional. (Feixa, 2006, p.93)*

Este nuevo movimiento *Hippie* toma como base la propuesta ideológica de los *Beat* y comenzando a adoptar nuevas posturas como el desencanto en cuanto a los núcleos familiares y las instituciones sociales; marchas contra la sociedad del consumo de bienes; la utopía pastoral frente al industrialismo; generaron una cultura con nuevas alternativas en cuanto al acceso de los nuevos bienes, formas de alimentación y rituales espirituales. Sus momentos más culminantes y en el que más se hicieron escuchar fueron en las protestas contra la Guerra de Vietnam (1959) donde por medio de marchas promovían la No Violencia, el



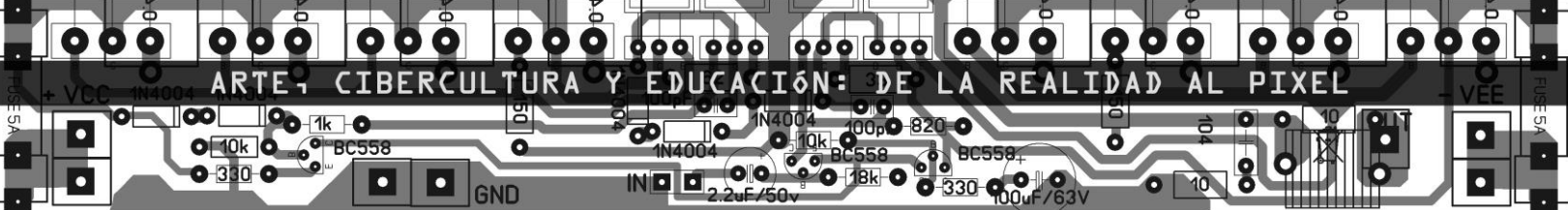
libertarismo y la paz. Otro modo de protestar en contra de la violencia fue en el famoso Festival de *Woodstock* realizado en una «granja» en el estado de Nueva York entre el 15 y el 17 de agosto del año 1969. Los jóvenes *Hippies* se reunieron en este evento entendido como los «3 días de amor y paz» para escuchar a cantantes como: Janis Joplin, Jimi Hendrix, Joan Baez, Bob Dylan y The Who.

Uno de los hechos más culminantes que produjeron que el movimiento *Hippie* comenzara a decaer fue con el suicidio de Janis Joplin y Jimi Hendrix, ambos en el año 1970.

Por otro lado se encuentra el movimiento *Punk* que surge luego de la crisis del petróleo en el año 1973 donde los jóvenes comenzaron a percibir la disminución de las actividades económicas y los efectos en la sociedad, el aumento en el valor del petróleo, el costo de exportación, la calidad de vida, disminución de las oportunidades laborales y el prestigio de las instituciones educativas comenzaron a descender.

*La crisis se dejó notar también en el terreno estrictamente musical. A mediados de los setenta el rock estaba estancado en una crisis de creatividad. La mayor parte de los grupos habían suavizado su música y su mensaje, y muchos habían caído en el puro comercialismo. (Feixa, 2006, p.170)*

Los nuevos jóvenes se sentían cada vez más ajenos a este mundo artificial y superficial, donde ya no encontraban en la música aquello que hablara de su vida cotidiana y con la que ya no podían identificarse. Luego en el año 1975 nuevos grupos musicales surgieron principalmente la creación una música que estaba en contra de la música popular de la cual sentían la necesidad de expresar. Entre las primeras bandas se encuentran *The Clash* y los *Sex Pistols*. Los *Sex Pistols* se destacaron en la época por estar en diversos conflictos, los miembros solían decir palabras obscenas en las letras de sus canciones y en la televisión cuando fueron como invitados, en la calle escupían a la gente, sus conciertos solían terminar en peleas públicas y con mucho alcohol. Pronto el grupo comenzó a ser censurado y a ser prohibido sus conciertos.



En cambio, los *The Clash*, se caracterizaron por tener una concepción más intelectual y política de sus canciones, donde claramente Joe Strummer<sup>77</sup> era quien se mantenía a cargo de los acontecimientos que ocurrían a nivel nacional e internacional en cuanto a los conflictos armamentistas que se encontraban ajeno a las noticias; de este modo con las canciones de The Clash, los jóvenes quienes los escuchaban se informaban de lo que ocurría en las afueras territoriales de su país, siendo ellos –The Clash– un medio informacional a la que accedían los jóvenes para mantenerse al tanto de lo que ocurría a nivel internacional, como por ejemplo con la canción *Rock the Casbah*. La perspectiva de la canción Joe Strummer la vincula a una mirada sarcástica y cómica sobre la prohibición del rock and roll en Irán, en donde el Rey mandó a atacar a quien no cumpla con la prohibición demandada, puesto que estaba en contra de las leyes islámicas. De esta forma, no sólo se habla de conflictos ocurridos en un mismo país, sino que llama a los jóvenes a interiorizarse sobre lo que hay afuera, puesto que si la canción no hubiese hecho referencia a Casbah<sup>78</sup>, nadie hubiese sabido qué es realmente un Casbah.

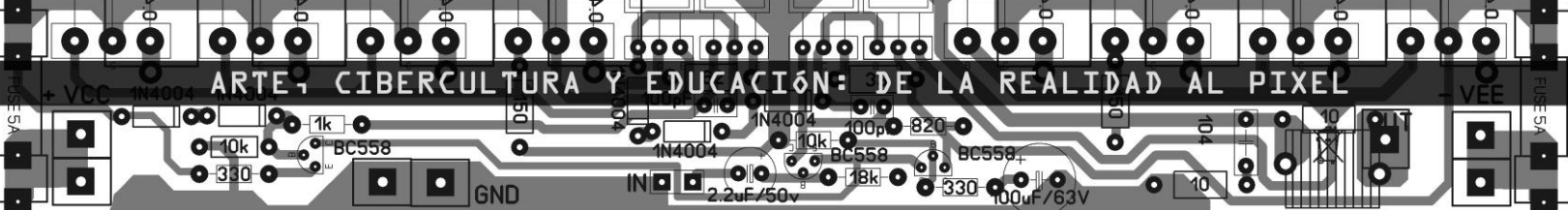
Sin embargo, pese a las prohibiciones por parte de la sociedad, todo el imaginario que los jóvenes habían adquirido de estos grupos musicales, quedaron de manera permanente en su acervo cultural, y que de alguna manera, los hizo identificarse y reconocer un modo de representar su descontento frente a la sociedad. Los jóvenes que se apropiaron de éstas ideologías, de denominaron *Punk*.

*Como ningún otro estilo, los punks entran por los ojos y crean una máscara tan visible como insólita: cuerpo-imagen serán reivindicados como espacios propios, individuales, en los que se puede ser consecuente con el libre albedrío: hazlo tú mismo (tu ropa, tu música, tu grabación, tu revista), sé como quieras (no como otros deseen que seas) [...]. Si algo no pega, pónelo; si algo suena mal, tócalo. (Feixa, 2006, p.172)*

Ellos adoptaron ir en contra de la sociedad de una manera estética y musical, todo lo que la sociedad consideraba de mal gusto, los jóvenes lo hacían, si se

<sup>77</sup> Joe Strummer: Co-fundador, compositor, guitarrista y vocalista de *The Clash*.

<sup>78</sup> Casbah: Los Casbah o Kasbah, son construcciones de barro típicas de la zona de Marruecos, Algeria y Tunisia. Estas edificaciones se encuentran en lugares desérticos y en el que normalmente vive una familia poderosa o simplemente están destinadas a que formen parte de las dependencias Administrativas de un ejército.



prohibía un tipo de música, ellos la reproducían, si la sociedad imponía tener una buena apariencia, los jóvenes buscaban lo contrario: casacas de cuero estilo rocker con tachas, cabello de color o peinados en mohicano, mocasines, pantalones ajustados y arremangados con botas militares viejas.

Al igual que los *Hippies*, los *Punks* plantearon una crítica global al sistema pero desde el otro extremo, a través de la violencia física y estética e inspirándose esencialmente en los postulados del anarquismo, como una filosofía política y social.

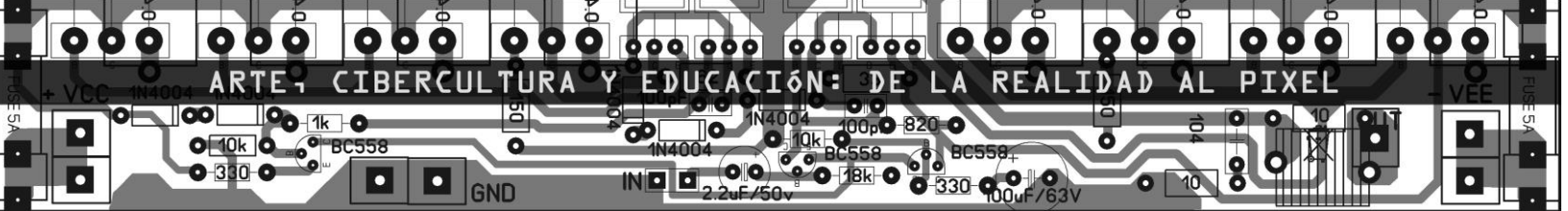
Los jóvenes de la *Generación X* se tuvieron que enfrentar con una nueva sociedad que era multirracial y en general los jóvenes, como ya se ha mencionado, estaban decepcionados de prácticamente todo. Se volvieron escépticos, poniendo su fe solamente en sí mismos y en lo que ellos podían lograr.

Crecieron con la filosofía de Ronald Reagan<sup>79</sup> (1911-2004), Bill Clinton<sup>80</sup> (1946), en cuanto a la música que los jóvenes escuchaban -independiente de las características de los movimientos juveniles-, todas estas tendencias musicales dialogaban entre sí y por un lado grupos de **Rock** como: Led Zeppelin, Deep Purple, ACDC, Metallica, Queen, Elton John, The Smiths, Pink Floyd, The doors, Jimi Hendrix, Bob Dylan, The Who, Blondie, The police, R.E.M, y Carlos Santana; la música **Heavy metal** como Black Sabbath, Stone Roses, Judas Priest, Echo and The Bunnymen; la música punk de los Sex Pistols, The Clash, The Ramones, The Exploited, Siouxsie and the Banshees, Joy Division, Buzzcocks, Pinochet Boys; la música **Pop** de Michael Jackson, Madonna, ABBA, Stevie Wonder, Donna Summer, Modern Talking, Pet Shop Boys, Erasure; música **New Wave** como Duran Duran, The Cure, New Order, Depeche Mode, Bauhaus, Cocteau Twins, Soda Estéreo, UPA! y Los

---

<sup>79</sup> Ronald Reagan: Trigésimo tercer Gobernador de California (1967–1975) y cuadragésimo Presidente de Estados Unidos (1981–1989). Reagan deseaba la anulación de todas las armas nucleares, se opuso a la elevación del impuesto a la renta, estaba en contra al sistema de salud pagado con impuestos y a favor de hacer los beneficios del Seguro Social voluntario, confiaba en el libre mercado.

<sup>80</sup> Bill Clinton: Gobernador de Arkansas entre 1978 y 1992. Clinton buscaba mejorar la economía y mejorar el sistema educacional del estado. Se convirtió entonces en una figura líder entre los nuevos jóvenes demócratas.



Prisioneros y la música *Electrónica* de la *Krautrock*<sup>81</sup> alemana de Kraftwerk, Neu!, Tangerine Dream y Vangelis.

En la generación antecesora los *Baby Boomers* los jóvenes escuchaban la música que más le gustaba de vez en cuando por la radio, la televisión y en los discos de vinilo. Pero con la *Generación X* comenzaron a utilizar los *cassettes*<sup>82</sup> creados en el año 1963. Además pasaron de la Televisión en blanco y negro a los TFT<sup>83</sup> más nítidos, con canales de televisión populares como MTV<sup>84</sup>.

### 3.3.2. Una Perspectiva Artística:

En cuanto al Arte se presentan las primeras manifestaciones del movimiento Pop Art<sup>85</sup> que hacía referencia a un conglomerado de imágenes populares que comenzaban a ser integradas a la publicidad, al cine, la televisión y las novelas. Se perfiló como un arte de masas que bebía de la sociedad neoliberal, frente al Arte Clásico que era claramente elitista. «*El arte pop buscaba valores estéticos en los objetos del entorno cotidiano, por ello fue objeto de consumo masivo; el arte se convirtió en un objeto comercial: la calidad quedaba subordinada a la cantidad*» (Aguirre & Rodríguez, 1997, p.69).

Existieron diversos núcleos de desarrollo del Arte Pop: en Nueva York artistas como Robert Rauschenberg, Jindine, C.Oldenburg, Lichtenstein, Jean Rosequist y Andy Warhol; en California artistas como Edward Kiwnholz, MelRamos; en Europa con Richard Hamilton, Phillips, Allen Jones, Raysse y Spoerri, artistas Suecos como Fahlström, alemanes Wolf Vostell y Schultz, e italiano Valerio Adami. Las primeras influencias pueden vincularse con el Fluxus

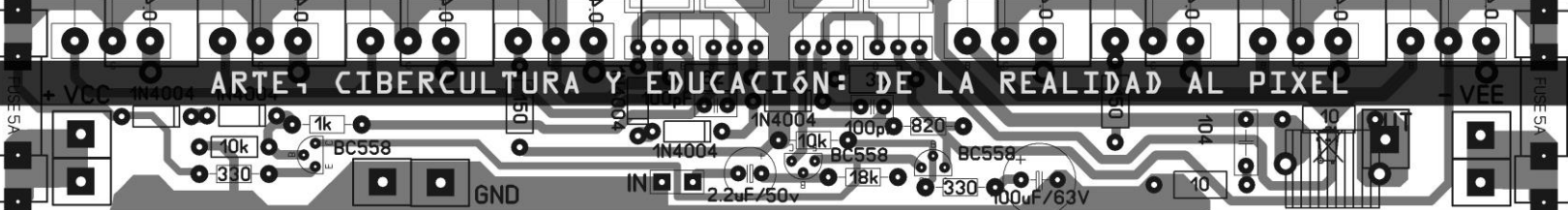
<sup>81</sup> Krautrock: Corriente del rock experimental proveniente de Alemania Occidental a fines de los años 60'.

<sup>82</sup> Cassettes: Formato de grabación de sonido y/o video en cinta.

<sup>83</sup> TFT: Transistor de películas finas, entendido como la pantalla de vidrio de los televisores.

<sup>84</sup> MTV: *Music Television* (MTV), es una cadena de televisión transmitida por cable y satélite.

<sup>85</sup> Pop Art: Término propuesto por los británicos Leslie Fiedler y ReynerBanham en 1995.



de John Cage y Joseph Beuys, el cubismo de Léger y el dadaísmo de Duchamp con sus *readymade*.

Los artistas pop de la época comenzaron a utilizar los objetos e imágenes de la vida cotidiana, al darse cuenta que las personas cada vez formaban parte de una sociedad masificada en el acceso de nuevos productos industriales, en donde el trabajo y la realización de los objetos valían por su cantidad. De este modo, los artistas aceptaron y se subordinaron a esta sociedad, como menciona Hobsbawm «*En la Sociedad de consumo ya no había lugar para el arte visual tradicional, excepto, por supuesto, como forma de ganar dinero*». (Hobsbawm, 2013, p.242)

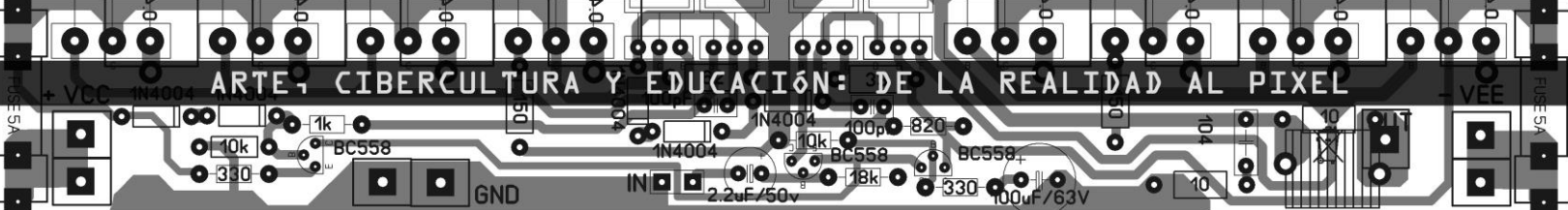
### 3.3.3. Perspectiva en Chile:

En cuanto a la difusión de la música en Chile, nace una revista llamada *Ritmo* en los años 60', que de alguna manera reemplazó la famosa revista *Ecran* mencionada anteriormente. La revista *Ritmo* crea un discurso de los movimientos juveniles alrededor del mundo, generando una transferencia de tendencias, incorporando en el país los movimientos juveniles en conjunto a las bandas de la época y la moda.

Por otro lado, en cuanto al contexto social-político que se vivía en la época, producto del Golpe militar se genera un «apagón cultural» el cual condujo a la censura y al exilio de los artistas locales. A raíz de esto los jóvenes artistas comenzaron a generar sus primeras manifestaciones culturales, utilizando en gran parte el cuerpo como crítica social.

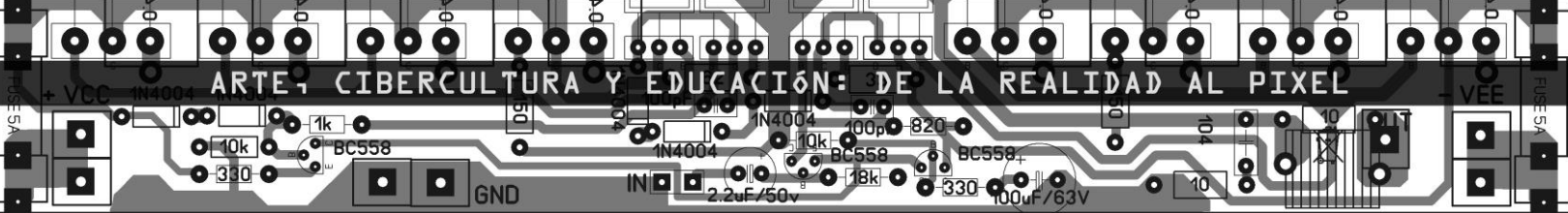
Estos jóvenes pertenecientes a la Escena de Avanzada como: Gonzalo Díaz, Eugenio Dittborn, Pablo Rivera, Francisco Brugnoli, Carlos Leppe, entre otros, fueron los principales artistas de los años 70', quienes pasaron a ser los maestros de los artistas de las generaciones posteriores. Estos artistas retoman el arte del extranjero conformando nuevos diálogos artísticos del Arte Contemporáneo, desarrollando una modernización tanto a nivel lingüístico como





también formal y material, traspasando la pintura tradicional hacia el Arte Corporal, en conjunto de intervenciones urbanas y la implementación del soporte documental del video y la fotografía.

Todo el nuevo diálogo que comenzaron a generar estos jóvenes artistas en Chile fue fundamentado bajo una postura crítica en contra de los procedimientos implementados en la sociedad del país, bajo el régimen militar encabezado por el ex general Augusto Pinochet Ugarte.



### 3.4. El complejo Peter Pan de la Generación Y.

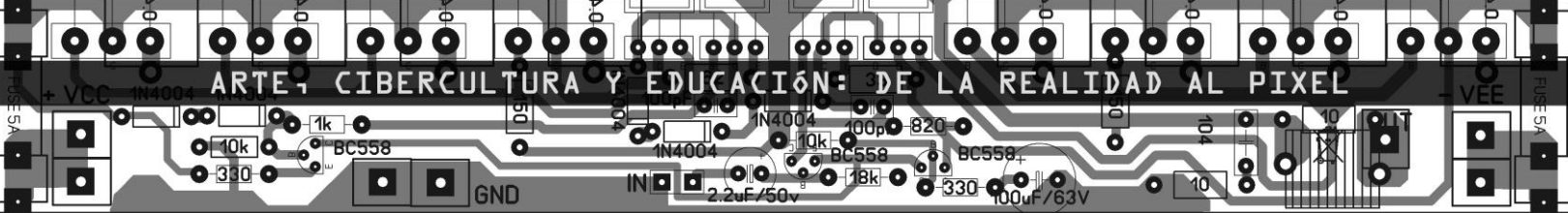
La *Generación Y*, son los jóvenes que nacen entre los años 1980 y 1990. El origen de su nombre es completamente desconocido e investigadores como Mascó y Di Lucca han llegado a la conclusión de que la letra «Y» es utilizada sólo para crear una continuidad con las generaciones anteriores. Por otro lado es una generación que además es reconocida como los «No estoy ni' ahí», «No estoy ni' al medio».

#### 3.4.1. Conformación ideológica e intereses pasivos: el surgimiento de una identidad.

Es una generación influenciada por el postmodernismo, ya que comienzan a asumir la realidad como algo que se crea individualmente y socialmente. En este período los jóvenes comienzan a valorar las opiniones y las preferencias personales de otros, se dejan completamente de lado los conceptos estimados en el modernismo como la verdad, la razón o la ciencia; pasando a la postmodernidad, donde la expresividad, lo relativo, lo particular, lo subjetivo, la diversidad, el placer, el presente, formaban parte de lo esencial.

Estos jóvenes al igual que su generación pasada, los «X», desafían y retan lo establecido, intentan seguir con el ideal de querer equilibrar tanto su vida personal con el trabajo, buscan ese balance y se destacan principalmente por ser confiados. Son personas seguras y con una visión optimista, conscientes y apreciando a la diversidad; también sirven a la comunidad y son pragmáticos en la resolución de problemas.

En cuanto a las relaciones familiares, los padres de estos jóvenes que eran los de la generación de la postguerra los *Baby Boomers*, intentaron mantener el control en estos adolescentes para que no fuesen rebeldes. Se tiende a pactar entre padres e hijos cuestiones reglamentarias que se establecían dentro del



hogar, como la hora de llegada a la casa, el tipo de amigos que tenían, las salidas nocturnas de fin de semanas, la manera de vestir y el uso controlado del dinero. Otro factor importante y que no se produjo en las generaciones anteriores es el divorcio. Mucho de estos jóvenes desde la década de los 80 han vivido la separación de sus padres, lo que añadió una nueva realidad que era ser hijos de padres separados.

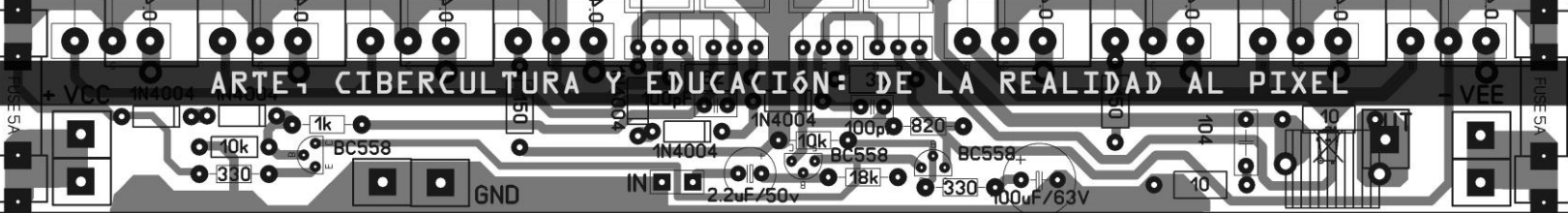
En su mayoría los jóvenes incursionan en los estudios superiores y algunos comienzan a trabajar para independizarse de la mantención por parte de sus padres para utilizar el dinero en lo que ellos quisieran; dedican su tiempo a la formación personal y por otro lado a divertirse. Sin embargo, se pierde totalmente la visión de independizarse, en cuanto a la formación de un núcleo familiar e irse de la casa, por lo que era común que estos jóvenes llegasen a vivir con sus padres hasta los 30 años, siendo conocidos bajo el término de «Peter Pan».<sup>86</sup>

Los jóvenes empezaron a frecuentar lugares como discotecas, bares musicales para beber con los amigos, ir a centros comerciales, comer en McDonald's y Burguers que era publicitada como «la comida de los jóvenes». A mediados de los años 80' comenzó una enorme preocupación por la belleza corporal y de estar vestido a la moda. Las modas comenzaban a cambiar año tras año, con nuevas tendencias, nuevos colores por temporada, accesorios *ad hoc* a la prenda de vestir; y que a medida que transcurrían los meses éstos objetos pasaban a ser parte del pasado. Toda la publicidad de las nuevas tendencias que se veían en las calles y en la televisión, las cuales iban dirigida a los jóvenes, los comerciantes y publicitarios de la época conocían el interés de los adolescentes de querer destacar, de ser reconocidos y ser los más «cool», conocían mejor que nadie sus intereses, lo cual aprovechaban para crear prendas u objetos que capturaban la atención de éstos jóvenes, como por ejemplo, conocer las últimas tendencias en la moda.

La música que escuchaban los jóvenes comenzó a ser muy variada, se mantenían los estilos ya existentes del Rock, del Punk, el Metal, el Pop y el New Wave, pero surgieron unas nuevas tendencias musicales conocidas como el **Rap** de: Tupac Shakaur, Dr. Dre, Dj Jella, Jerry Heller, Snoop Dogg, Kurtis

---

<sup>86</sup>Peter Pan: Nombre de un personaje ficticio creado en 1904, tiene la característica de ser un personaje que nunca crece y que vive en el país de Nunca Jamás.



Blow, Vico C, Jam Master Jay, Public Enemy, Kid Frost; en el **Hip Hop** con Beastie Boys, MC Hammer, Wu-Tang Clan, Notorious B.I.G, Jay Z, 2 Live Crew, Big Daddy Kane, Geto boys, Cypress Hill, Lauryn Hill y De Kirusa con Tiro de Gracia, Makiza; en el **Post-Hardcore** con grupos como Big Black, Embrace, Minor Threat, Fugazi, Grey Matter; música **Grunge** como Alice in Chain, Nirvana, Soundgarden, Pearl Jam, The Smashing Pumpkins, Stone Temple Pilots y Los Ex en Chile; música **Rock y Punk en Chile** con grupos como Los Miserables, Fiskales Ad-Hok, Los Peores de Chile, Bbs Paranóicos, Los Tres, Lucybell, La Ley; grupos de **Rock alternativo** como Björk, The Verve, Sonic Youth, Dinosaur Jr., Pixies, The Jesus & Mary Chain, The Cranberries, Oasis, Pulp, Blur, Suede, Travis, Coldplay; música **Pop** como, Alanis Morissette, Mariah Carey, Celine Dion, Backstreet Boys, Magneto, Fey, Gloria Trevi, Space Girls, Britney Spears N Sync, Aqua, Westlife, Cristina Aguilera, S Club 7, TLC, New Kids on the Block, Locomía, Beyoncé; y la música **Electrónica y Techno** como Corona, Daft Punk, La Bouche, The Chemical Brothers, Aphex Twins y Ricardo Villalobos con Electrodomésticos en Chile.

Los jóvenes de la *Generación Y* son los primeros en crecer rodeados con diversos tipos de tecnología: Teléfonos celulares<sup>87</sup>, Video Juegos como el Atari y Nintendo, Computadores, Radiocasetera, Personal estéreo e Internet<sup>88</sup>, los cuales en su mayoría comenzaron a ser utilizados a finales de los 80 y comienzos de los años 90'.

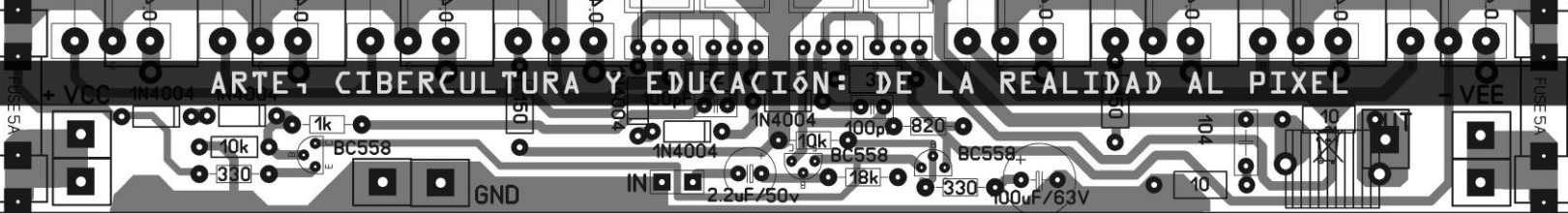
Herrera en su investigación (2013) realiza un breve análisis sobre éste período en cuanto al uso que se le daba a la reciente tecnología de la época:

*Representa el comienzo del cierre de la brecha tecnológica por influencia de diversos hechos históricos tecnológicos como la popularización de los celulares, de las computadoras y de diferentes aparatos musicales que hacían de la tecnología parte del diario vivir; empieza a ser más que un lujo o un derecho, una necesidad tecnológica. (Herrera, 2013, p.12)*

A medida que los jóvenes «Y» comienzan a crecer y a implementar parte de los objetos tecnológicos a su uso diario, esta tecnología comienza a popularizarse entre el contexto juvenil. El uso de celulares y computadores no era tan masivo

<sup>87</sup>Teléfonos Celulares: El primer teléfono celular de la historia fue el *Motorola DynaTAC 8000X* (1983).

<sup>88</sup>Internet: En 1985 la Internet ya era una tecnología establecida, aunque conocida por pocos.



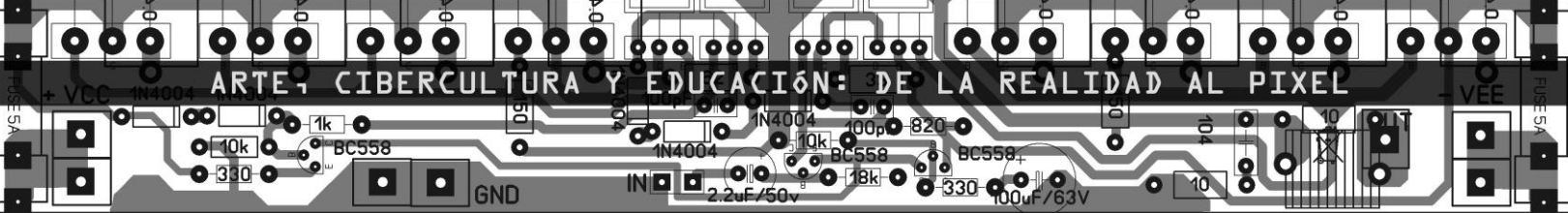
como se conoce en la actualidad, sin embargo, eran un tema que se hablaba diariamente y del cual los jóvenes esperaban conocer y obtener ansiosamente.

El uso de celulares era vinculado más al mundo laboral y utilizado por los adultos como herramienta de comunicación utilizada en el trabajo; en cuanto al uso de computadores no era accesible tener uno por cada familia, pero ya a mediados de los años 90' comenzaron a popularizarse los *cibercafés*, espacios interactivos donde se podía tener acceso al uso de las computadoras y experimentar por primera vez la navegación por internet a un precio que no superaba los \$1000 la hora, de esta forma la comunicación e información a partir de éste medio computarizado, rompieron las barreras de la desigualdad, donde los jóvenes pagaban por media hora o una hora para poder acceder a internet.

En cuanto a los aparatos musicales, era muy común que los jóvenes estuviesen a diario con sus radio caseteras, comprar cassettes en locales o en la calle era una moda, o grabar el *hit* musical que se escuchaba desde la radio en un cassette virgen para luego mostrárselo a sus amigos, era la moda, puesto que ya tenían en su poder la nueva canción para reproducirla las veces que quisieran en su personal estéreo o en la radio casetera. También los videos en VHS eran muy populares, y se podían acceder a ellos arrendarlos a un bajo precio en los VideoClubs, formando parte de toda una tendencia familiar para disfrutar los fines de semanas.

Por otro lado en cuanto a la vida política y pública, se ha visto en las generaciones juveniles antecesoras una fuerte lucha y confrontación frente a la sociedad, queriendo hacer valer su opinión, sus derechos y exigir nuevas leyes y valores, pero con los jóvenes de la *Generación Y* a nivel mundial se percibe algo completamente contrario por parte de los adultos de la época, un denominado «conformismo».

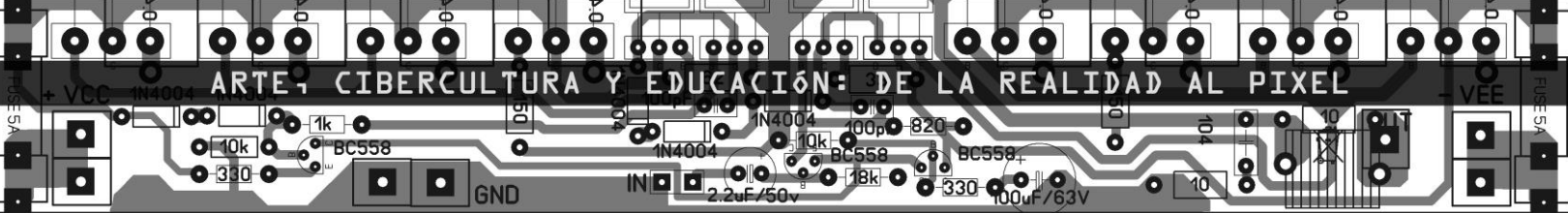
*Verdaderamente la democracia ha traído a la generación de los ochenta bienestar y estabilidad social. Sus miembros no han tenido que verse comprometidos en la lucha política puesto que se han criado básicamente en democracia, ni tampoco han tenido que vivir la represión y las estrecheces económicas de épocas pasadas. (Aguirre & Rodríguez, 1997, p.89)*



Por eso los jóvenes en su gran mayoría se comienzan a conformar con lo que tienen, y una minoría se comprometen con cambiar algunos aspectos de la sociedad que afectan a la convivencia diaria, así se organizan los colectivos de ecologistas, antirracistas, anti militares y antinucleares. Se preocupan por temas como: los derechos humanos, los problemas del racismo, la contaminación ecológica, el terrorismo, entre otros, que se visualiza en una mayor actitud solidaria con mayores voluntariados sociales, conciertos a beneficio, o pertenecer a una ONG.

En cuanto al contexto histórico de la época con sucesos como la Caída del Muro de Berlín y el fin de la Guerra Fría, son hitos que produjeron que en los jóvenes comenzara a nacer un optimismo por la mejora del mundo y de la sociedad, un mayor valor por la justicia y por las personas. Por otro lado con hitos como la muerte de la Princesa Diana (Lady Di) se situó en el público una relación más cercana en cuanto a los acontecimientos que ocurrían a nivel internacional y la capacidad solidaria que algunos personajes presentaban, siendo modelos de paz y protección para el resto. Otro ejemplo es el de Sor Terese de Calcuta con sus buenos actos e interés comunitario, como también la liberación de Nelson Mandela, como uno de los personajes conocidos a nivel mundial por la unificación y protección del pueblo africano. De esta forma, se dio origen a la veneración de personajes célebres por sus buenos actos a nivel mundial, tomando en cuenta la igualdad entre los estratos sociales. Otro personaje destacado por ayudar a su pueblo fue el narcotraficante Pablo Escobar, a quien se le denominó el «Robin Hood» del último siglo.

Los años 90', fue una época donde múltiples acontecimientos conmovieron a las personas a nivel mundial, tanto por la muerte de la Diana Spencer, la princesa de Gales, El asesinato del rapero Tupac Shakur, el asesinato de la cantante Selena, el nacimiento de la primera Oveja creada por clonación a partir de una célula adulta, el lanzamiento del sistema operativo Windows 95, el accidente del actor de superman Christopher Reeve, la muerte de la Madre Teresa de Calcuta, como también el *boom* de la telefonía móvil, fueron los acontecimientos que permitieron unificar la idea comunicacional entre las personas, a partir de hitos transmitidos por televisión o publicados en internet que dieron paso a que los usuarios pudiesen informarse de manera autónoma.



### 3.4.2. Perspectiva en Chile:

Por otro lado en Chile continuó el régimen militar hasta finales del año 1989. En 1988 se convocó al plebiscito nacional de Chile para decidir si Augusto Pinochet seguía o no al mando del país. Si perdía en las votaciones se determinaría una convocatoria para las elecciones democráticas que determinarían al electo presidente que tomaría el poder en Chile en el año 1990.

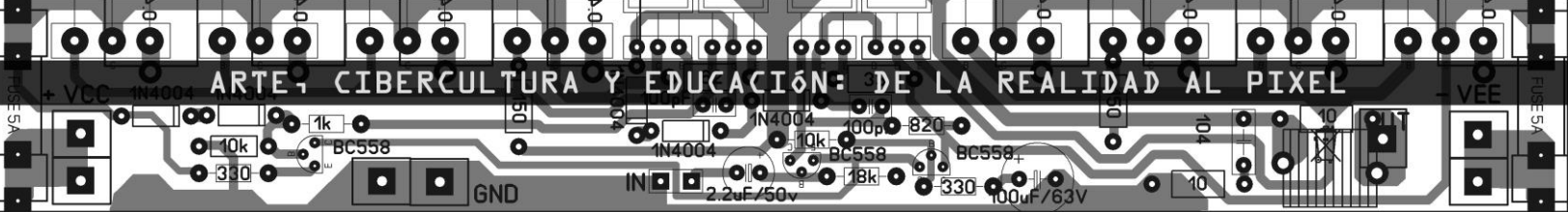
En ese período los artistas seguían manifestándose en base a los grupos de jóvenes que hacían ver sus críticas. En el año 80' Carmen Waugh<sup>89</sup> regresa a Chile y continúa sus trabajos artísticos dentro del país, e inició la formación del Centro Cultural *La Casa Larga*<sup>90</sup> que se inauguró en 28 de agosto de 1985 y formó parte de la dirección del Museo de la Solidaridad Salvador Allende en 1990 tras la vuelta de la democracia al país. *La Casa Larga* fue clave en la difusión de artistas como Bororo y Samy Benmayor. La inauguración de *La Casa Larga* condujo a que el espacio que estaba diseñado para la exhibición de obras se convirtiera en un centro cultural que acogía a los artistas marginados de los espacios del oficialismo en plena dictadura militar.

Se produjeron manifestaciones artísticas generadas por el grupo CADA, quienes establecieron nuevos diálogos a partir de la reflexión y la crítica a partir de la frase NO +. Los jóvenes chilenos se apropiaron de este nuevo discurso como una manifestación social, a partir del concepto NO + se fueron agregando nuevas frases o simbologías que evidenciaban la postura crítica de las personas en cuanto a lo que acontecía con el Regimen Militar; ejemplos claros sobre ésta insignia son NO+ violencia, NO+ dictadura, NO+ muerte, NO+ persecución, entre otras, que se transformó en un nuevo diálogo de confrontación utilizado en los años 80'.

Todo esto sirvió para que posteriormente en el plebiscito de 1988, se volviera a utilizar ésta insignia para referirse a la campaña en contra de la dictadura de

<sup>89</sup> Carmen Waugh: Galerista Chilena, nació en el año 1932.

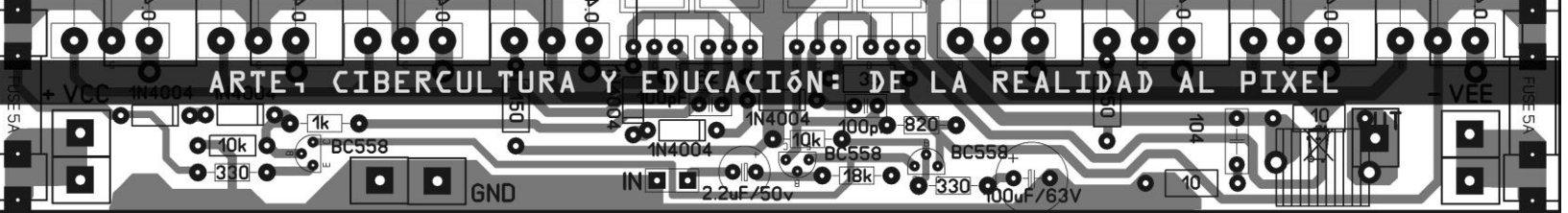
<sup>90</sup> La Casa Larga: Fue la sede donde se reunían artistas, poetas, literatos y personajes que conformaban la escena cultural de la época y dónde se dio inicio al posterior estudio en la conformación de las políticas en el área Cultural, en el Gobierno de Patricio Aylwin.



Augusto Pinochet, el «NO». De esta forma, quienes se encontraban a favor de las políticas de ex comandante, crearon una campaña publicitaria para el «SI».

Es entonces que a partir de ideas y conglomerados artísticos, que el pueblo chileno se apodera de los nuevos discursos para empoderarse de los códigos e ideas para ser transmitidas a partir de las Artes.





### 3.5. *El baile de los que sobran: La emancipación de la Generación Z.*

Los jóvenes de la *Generación Z*, son los que han nacido entre los años 1995 y 2005, éste término fue utilizado por Alejandro Mascó en su libro *Entre Generaciones: No te quedes fuera del futuro* (2012). Estos jóvenes han sido llamados de diversas maneras: *Internet Generation*, *Generación Byte*, *Trend Followers*, *Nativos Digitales*, *Bedroom Culture* y *Generación ME*<sup>91</sup>.

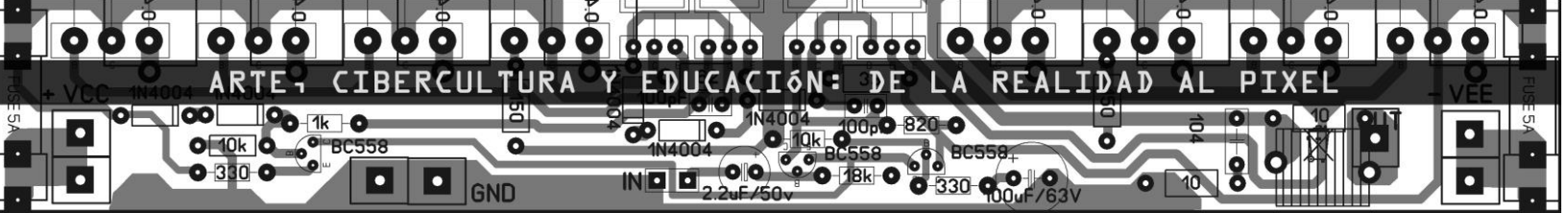
Si hay algo en que los estudiosos han llegado en común acuerdo sobre ésta generación, es que si bien, se pueden encontrar algunas características muy parecidas a las de la *Generación Y*, pero hay algo que lo hace completamente distinta, y es que estos jóvenes viven inmersos en un fenómeno de «Hipercomunicación» o «Hiperconectividad», esto quiere decir que no importa la distancia que se establezca entre las personas con las que quieran comunicarse, puesto que la distancia no es un impedimento para que estos jóvenes puedan encontrarse con quienes ellos deseen y entregarles una información en cuestión de segundos.

Un concepto clave para poder comprender a estos nuevos jóvenes es la «globalización», fenómeno que explica los eventos y los movimientos que se presentan en la Sociedad Actual del Conocimiento, en el campo del desarrollo tecnológico y económico, los diversos impactos sociales que influyen directamente en la cultura y la política, confrontando en los sistemas de comunicación a nivel mundial.

Las vivencias que los jóvenes de la *Generación Z* han tenido a través de la globalización han sido diversos, entre estos acontecimientos se encuentra el movimiento *15-M* en España, la Guerra en Irak e incluso el atentado cometido en el año 2012 en Dénver durante el estreno de la película *Batman*; todos son hechos que los impactan y condicionan su comportamiento en cuanto a en sus intereses y hábitos.

---

<sup>91</sup> Generación ME: Término utilizado por Miguel Arias en su texto *Radiografía del Chile digital 2.0 en el Bicentenario* (2011).



Sandra Di Lucca en su investigación *El comportamiento actual de la Generación Z en tanto futura generación que ingresará al mundo académico* (s/f), menciona:

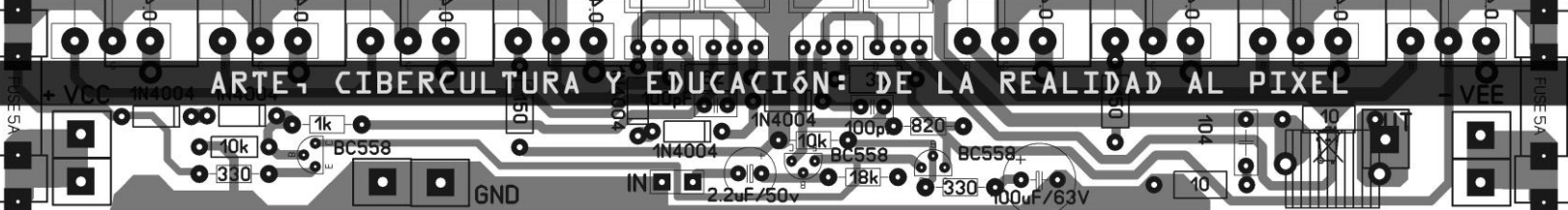
*Definidos dependientes tecnológicos por haber crecido en un mundo digital en el que la tecnología es omnipresente. Viven en constantes situaciones de multitarea con una variedad de productos en línea y dispositivos electrónicos sofisticados. Son jóvenes con consciencia social responsable dado que conviven con desafíos de hoy, como el terrorismo y el cambio climático. Se sumergen en la comunicación a través de diversos canales de redes sociales, a menudo atraviesan países y culturas que influye considerablemente en sus procesos de toma de decisiones.* (Di Lucca, s/f, p.15)

Los jóvenes de la *Generación Z* nacen desde un «Útero Digital»<sup>92</sup>, esto quiere decir, que al momento de salir del útero materno entran a un nuevo mundo rodeado de aparatos digitales, de tal manera que observan y escuchan desde los primeros días de vida el uso y la apariencia de estos objetos. Por otro lado los jóvenes de la *Generación Y* nacieron en un periodo en el que se comenzaron a ejecutar estos avances tecnológicos, la mitad de esta generación se encontraba en la brecha del *paradigma digital*, por lo que como se indicó en el capítulo anterior de *Realidad y Jóvenes Chilenos* lo que diferencia estas dos generaciones de las anteriores (*Baby Boomer* y *Generación X*) es lo que se les denomina como «Nativos Digitales».

*La expresión nativos digitales (“digital natives”) fue acuñada por Marc Prensky en un ensayo titulado «La muerte del mando y del control», donde los identificaba con aquellas personas que han crecido con la Red y los distinguía de los inmigrantes digitales (“digital immigrants”)(García et all, 2008), es decir, aquellas personas que nacieron antes de la aparición de los medios digitales y han tenido, por tanto, que adaptarse a ellos (como los inmigrantes que se adaptan a una nueva cultura).* (Bernal & Barbas, s.f., p. 5 - 6).

---

<sup>92</sup> Útero Digital: Término asociado a los jóvenes de la *Generación Z*, el cual alude a los procesos conductuales, influenciados desde el nacimiento, por la utilización de medios tecnológicos- digitales inmersos en el Paradigma Digital.

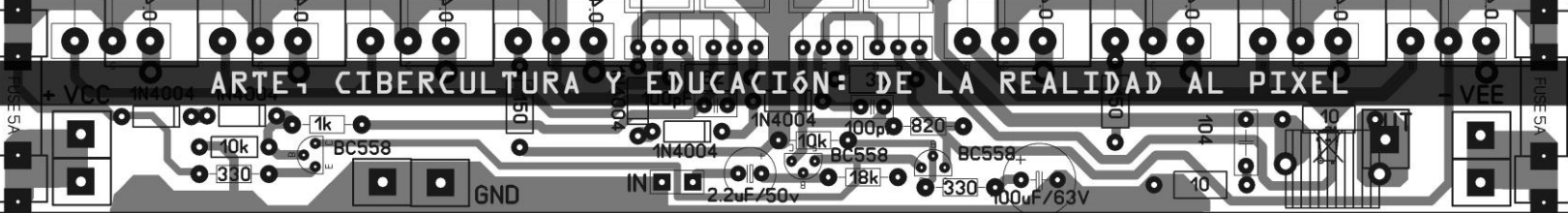


El postulado de Prensky que se señaló en el capítulo 2, indica que los «Nativos Digitales» son los jóvenes nacidos desde el año 1980 hasta 1990, es decir, los jóvenes de la *Generación Y* son quienes comenzaron a observar los avances que iba teniendo la tecnología y se encontraron dando un paso hacia el nuevo paradigma digital. Así por otro lado, los jóvenes de la *Generación Z* quien Prensky no los tomó en consideración, son chicos que ya se comenzaron a encontrar inmersos en este nuevo paradigma, por los que se les denomina «**Nativos Digitales 2.0**»

En la actualidad los jóvenes «Nativos Digitales 2.0» nacen con un lenguaje tecnológico incorporado, con el que pueden aprender y acomodarse a todos los aparatos tecnológicos desde temprana edad. Los «*inmigrantes digitales*» que constituye el resto de la población del mundo y que son los padres y/o abuelos de estos jóvenes nativos 2.0, utilizan estos nuevos dispositivos digitales, pero para comprender su funcionamiento necesitan una constante ayuda, ya sea por medio de estudios, capacitaciones y en muchos casos, pedirles ayuda a los de la *Generación Z* para poder comprender cómo funcionan las nuevas tecnologías y los nuevos dispositivos digitales.

### **3.5.1. Conformación ideológica e intereses sociales a través del ciberespacio: El surgimiento de una identidad movilizada.**

A partir de la concepción establecida de esta generación, es posible destacar la «libertad» con la que viven, la cual es completamente diferente a la libertad que sus antecesores buscaban. La facilidad con la que se mueven los de la *Generación Z* es una «libertad» que los conecta con el mundo entero, pueden acceder a una gran cantidad de información, enterarse de acontecimientos tanto nacional como internacional en tan solo segundos un solo «clic». Esto lo logran a través de la conexión a Internet y que es un tema central dentro de la *Generación Z*. «*Estos jóvenes no utilizan sus aparatos electrónicos para usar música, sino que viven con ellos, son autodependientes*



de sus celulares, están al tanto de la última tecnología y buscan como adquirirla siempre» (Herrera, 2013, p.13).

El acceso al Internet y a la tecnología en general, es desde que estos jóvenes nacen y cumplen sus primeros años de vida, esto representa una ruptura entre los modos tradicionales y actuales de entender los medios de comunicación. Los jóvenes ya no utilizan sus teléfonos celulares solo para hacer llamadas o enviar mensajes de texto, sino que utilizan todas las aplicaciones necesarias que están vinculadas directamente al Internet y que le permiten estar conectados con sus amigos las 24 horas del día, si es que quisieran.

Por otro lado, el avance de la tecnología en la última década ha ido a una velocidad tal que los jóvenes de la *Generación Z* tienen la necesidad de mantenerse actualizados en cuanto información se refiera al uso de éstos nuevos dispositivos tecnológicos, y por otro lado actualizándose constantemente de la vida de sus amigos y familiares a través de las redes sociales.

La *Generación Z* además de utilizar el smartphone como un sistema adherido a sus cuerpos, tienen diversos objetos que también son característicos: CD, Copiadora de CD, Laptop, Reproductor de Mp3, Hardware de Almacenamiento de Datos, iPad, iPod, iPhone, MacBook, Cámaras Digitales, Cámaras de Video, Tablet, entre otros. Lo más sorprendente es que estos jóvenes en su praxis no cuestionan sus propias acciones, nacen en un mundo completamente tecnológico donde adquieren los conocimientos de manera natural, como si al momento de nacer viniesen con instrucciones para cada objeto tecnológico con el que se van encontrando. A diferencia de las Generaciones antecesoras (*Baby Boomers*, *Generación X* y *Generación Y*) quienes pese a vivir en la Sociedad Actual del Conocimiento en paralelo a los jóvenes *Y*, y en conjunto a la globalización, no pueden adquirir de manera natural los conocimientos ligados a la tecnología y la virtualidad.

Gracias a la investigación realizada por Charo Sádaba y Xavier Bringué se puede observar efectivamente cuántos de estos objetos tecnológicos utilizan y tienen en sus hogares los jóvenes de la *Generación Z*.

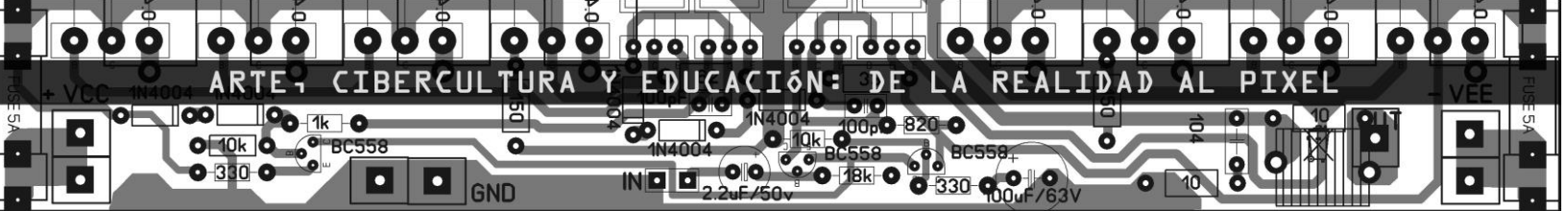


Tabla: **Equipamiento tecnológico de los hogares de la generación interactiva.**

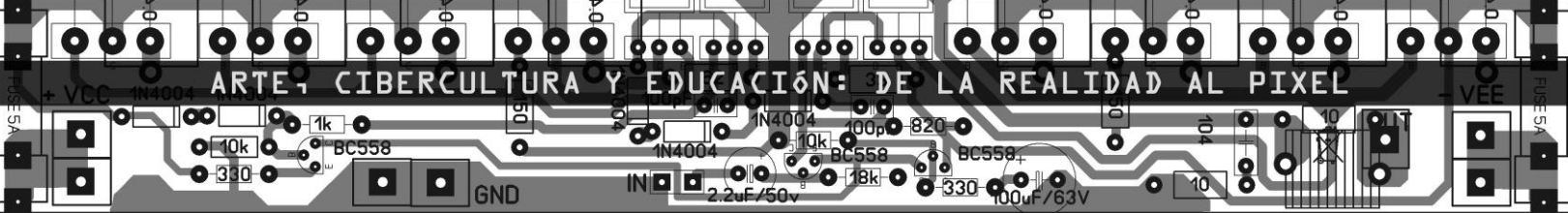
Equipamiento tecnológico	De 6 a 9 años	De 10 a 18 años
PC	95%	97%
Internet	71%	82%
Portátil	53,5%	57%
Impresora	61%	77%
Escáner	31,5%	55%
Webcam	30%	55%
USB	-	65%
MP3/MP4/Ipod	49%	80,5%
Cámara de fotos digitales	70,5%	82%
Video Digital	49%	55%
Tv de pago	40%	44%
Equipo de música	56%	80%
Teléfono fijo	63%	75%
DVD	82%	86%
Disco duro multimedia	34%	39%

Fuente: *ESTUDIOS E INVESTIGACIONES. Niños y adolescentes españoles ante las pantallas: rasgos configuradores de una generación interactiva.* Charo Sádaba Chalezquer & Xavier Bringué Sala. (2010) Pg. 95.

A medida que éstos jóvenes crecen, tienen un mayor acceso y vínculo a la tecnología. Los jóvenes están rodeados de pantallas, permitiéndoles y facilitándoles el acceso a la información para estudiar, jugar, relacionarse y entretenerse.

Como se ha mencionado, el teléfono móvil es mucho más apreciado porque les da la posibilidad de comunicarse, jugar, experimentar con aplicaciones, editar imágenes y videos, como también organizar su propia vida al mismo tiempo. *«Podría decirse que estamos ante una generación altamente equipada, multitodo, movilizada, emancipada, autónoma, interactiva, que se divierte en digital, que necesita relacionarse y que está expuesta a nuevos riesgos».* (Sádaba & Bringué, 2010, p. 94)

Estos jóvenes de la *Generación Z* suelen denominarse a sí mismo como «Multitarea», su percepción sobre sí mismos es que son capaces de realizar



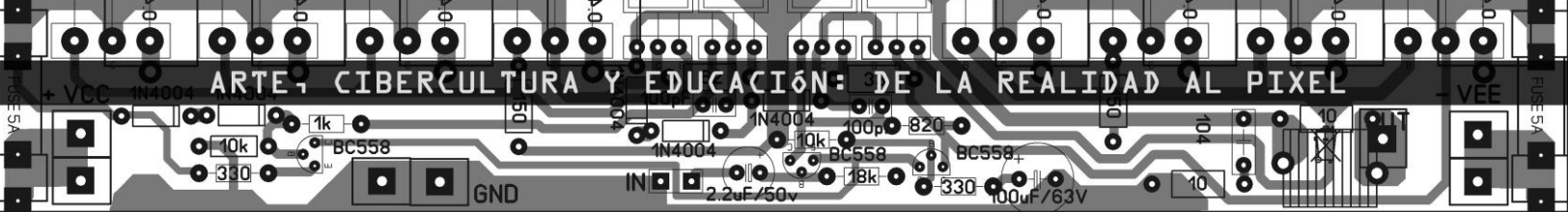
diversas actividades de modo simultáneo: navegar por Internet, ver la televisión, comer y chatear son acciones que tienen lugar al mismo tiempo y de manera habitual.

Generalmente las personas que pertenecen a las Generaciones antecesoras suelen creer que los jóvenes de la *Generación Z* están conectados todo el tiempo porque es sólo parte de una etapa en su adolescencia y conforma una moda pasajera. Sin embargo, los «Nativos Digitales» no creen que sea parte de una moda ya que ellos nacieron en un mundo hiperconectado y no es algo extraño ni pasajero para ellos, es algo que conforma su realidad, ya que la hiperconectividad está adherida a su comportamiento, a su manera de pensar, de percibir y de codificar el mundo.

Los jóvenes están hiperconectados, teniendo generalmente más amigos virtuales que a la vuelta de la esquina, les gusta lo breve e instantáneo al momento de buscar algún tipo de información, es por ello que no suelen visitar las bibliotecas ni leer libros, prefieren la inmediatez del Internet y filtran brevemente de qué plataforma recoger la información. No suelen considerar el trabajo como un papel fundamental en sus vidas, pero sí están preocupados de los conflictos sociales y del medio ambiente.

Su capacidad de difusión y conocimiento creativo se manifiesta desde la globalidad, entendiendo al mundo como su única frontera. Y la manera en que conocen a personas, en la que interactúan o encuentran pareja, la integración a un grupo de desconocidos o el simple hecho de encontrar trabajo, es gracias al manejo virtuoso que tienen sobre el uso de Internet. Este modo que tienen de realizar todas sus actividades desde Internet, generalmente se debe a un deseo de sentirse parte de algo y de entregar su opinión.

La globalización les ha dado las herramientas de sobrepasar todo tipo de límite en el mundo, de relacionarse con una mayor libertad con diferentes culturas, compartir opiniones, enterarse en breves segundos de lo que ocurre en otros lugares del país y del mundo simultáneamente, comunicarse con el otro sin importar cuán lejos se encuentre, enviar imágenes y difundir sus actividades diarias. Pero sin embargo, estos jóvenes se sienten cada vez más solitarios y menos apreciados por su entorno, de manera que buscan la aceptación, el reconocimiento y el sentirse partes de un grupo social a través de las plataformas virtuales como Facebook o Twitter donde reciben un «Like», «Me

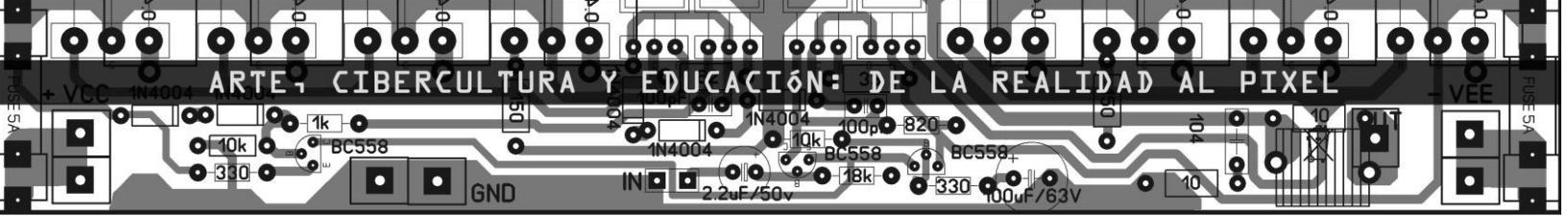


Gusta» y/o «Comentario» por cada actualización que publiquen de sus vidas en éstas plataformas.

*Puede afirmarse por tanto que, adolescentes y jóvenes a través de Internet, sus aplicaciones y “sitios” de encuentro afines, consiguen una apropiación simbólica de una realidad con la que identificarse y sentirse parte del grupo generacional, y del mundo. Que la comunicación global sea la primera oportunidad que consideran les facilita Internet, evidencia tres aspectos muy importantes para entender la juventud de nuestros días. En primer lugar y en orden al tema tratado, que ésta ha sintonizado a la perfección con el espíritu de Internet como medio de comunicación; en segundo lugar, que su afán de interacción comunicativa con el resto de la humanidad les dota de una motivación cada día más necesaria para el empleo y la integración en una economía y unos mercados mundializados; y en tercer lugar, y el más importante, que la curiosidad y el conocimiento sin límites es uno de los motores de su acceso a la red, que de no ser ‘enmarañada’ con intereses espurios o quizás, por ser susceptible de todo uso, dispensa las premisas necesarias para que la información se convierta en conocimiento y éste a su vez, en desarrollo social y personal.*

(Rubio, 2010, p. 218)

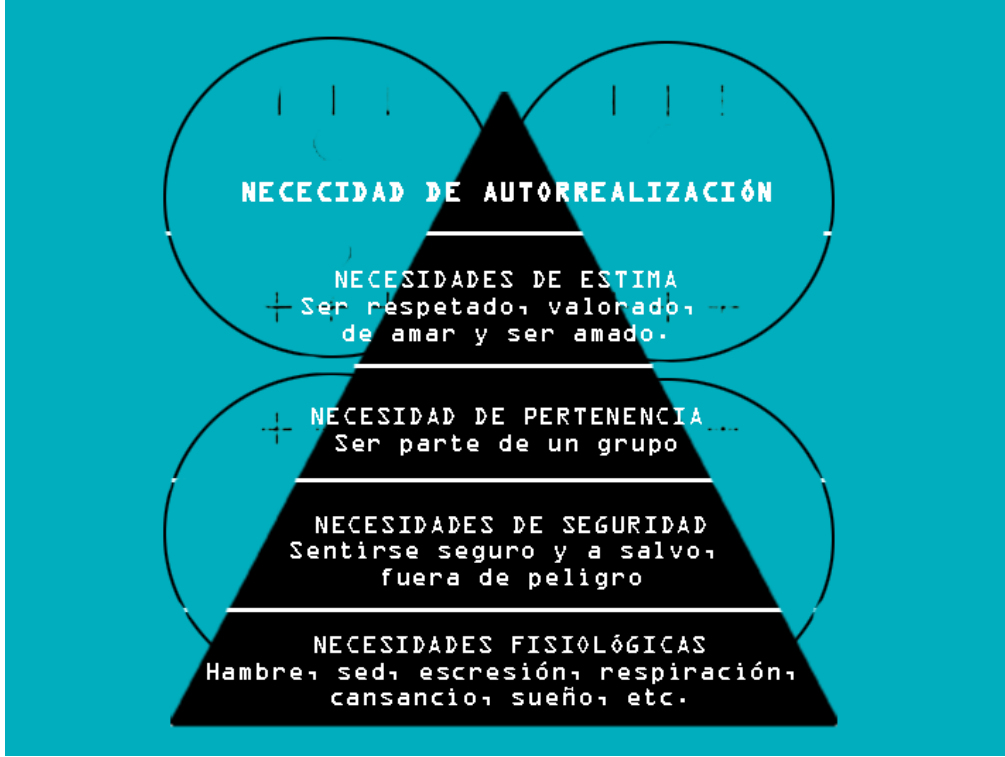
Las generaciones antecesoras que corresponden a los adultos de la sociedad actual del conocimiento, no pueden comprender el modo de actuar, el comportamiento y la socialización que utilizan los jóvenes de la *Generación Z*, de manera que hacen comparaciones de cómo ellos –los adultos- se comportaban en su juventud, recordando cómo se relacionaban con los demás, pensando que con los adolescentes de su época podían convivir sin la tecnología. Estas ideas generan que los adultos consideren que los aparatos tecnológicos son innecesarios y son dañinos para los jóvenes de la actualidad, por la escasa comunicación directa que tienen con el resto. Sin embargo, el hecho de que las tecnologías no se hayan expandido en años anteriores como lo hacen en la actualidad, no significa que en realidad sean un error en la vida de estos jóvenes. Las diversas épocas de las distintas generaciones ya mencionadas, han demostrado que a través de los años van evolucionando las tendencias, mejorando las tecnologías para la comodidad de las personas.



Jeroen Boschma en su libro *Generación Einstein* (2006) declara que los jóvenes pertenecientes a la *Generación Z* tienen necesidades diferentes en comparación a las necesidades de las generaciones antecesoras, y además explica los cambios que se han producido en las prioridades de los jóvenes, tomando como eje central sus relaciones sociales. Para esto hace una comparación con la Pirámide de Necesidades de Maslow.

La pirámide de Maslow es la teoría que define una jerarquía de necesidades humanas que, a medida que se van satisfaciendo las necesidades básicas, van surgiendo e incrementando otras necesidades. De esta manera llegando finalmente a la última necesidad del ser humano que sería la Autorrealización.

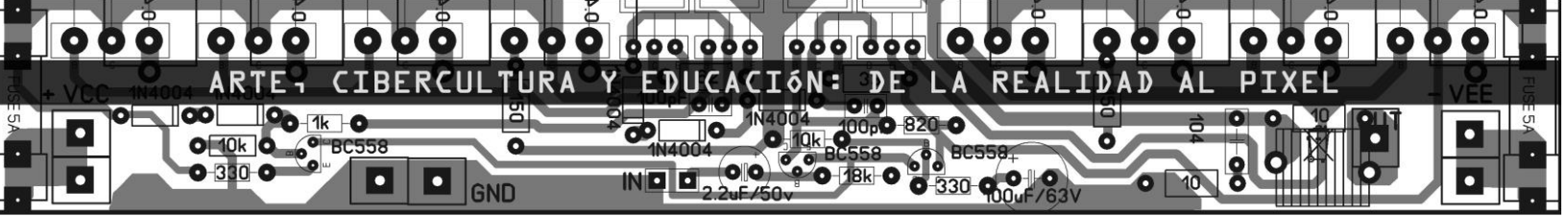
Esta Pirámide está compuesta por cinco estadios, estos son: Supervivencia, Seguridad, Relaciones Sociales, Estatus y la Autorrealización.



Pirámide de Maslow

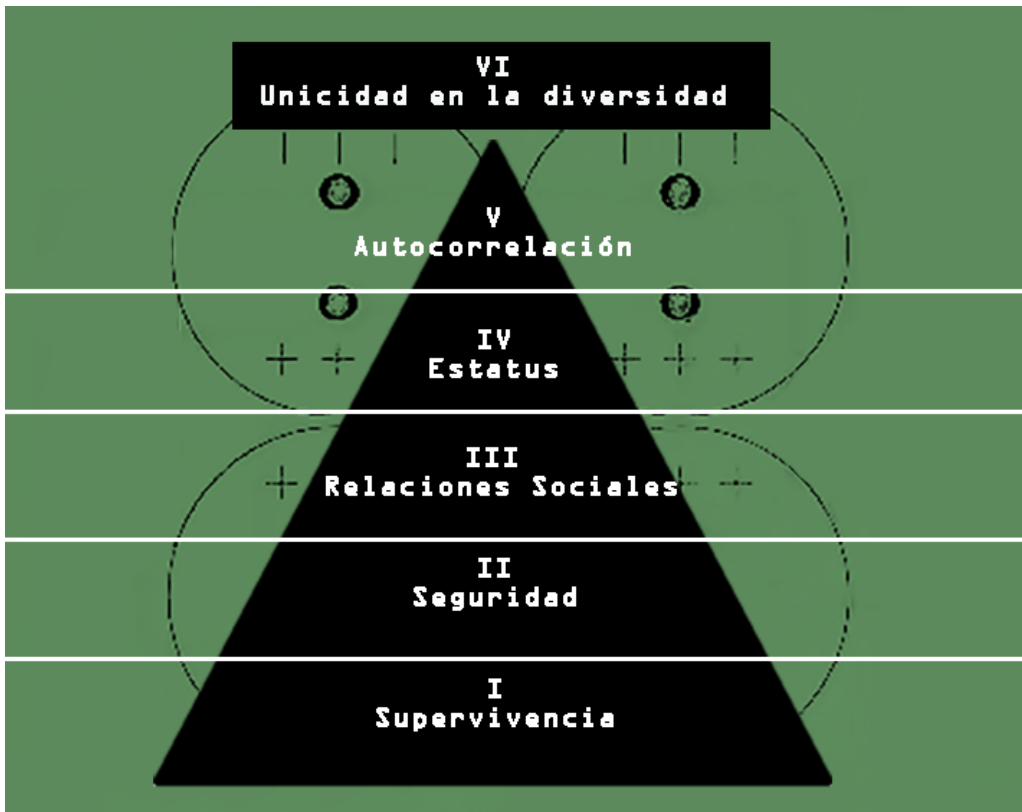
Para Maslow al llegar al último estadio la «Autorrealización», o también conocida como «Motivación de Crecimiento», menciona que es en donde el ser humano descubre finalmente un sentido a su vida, en este estadio las personas encuentran sus necesidades de autosuperación y que se satisfacen a través de logros personales y con habilidad de desarrollar sus talentos por medio de la





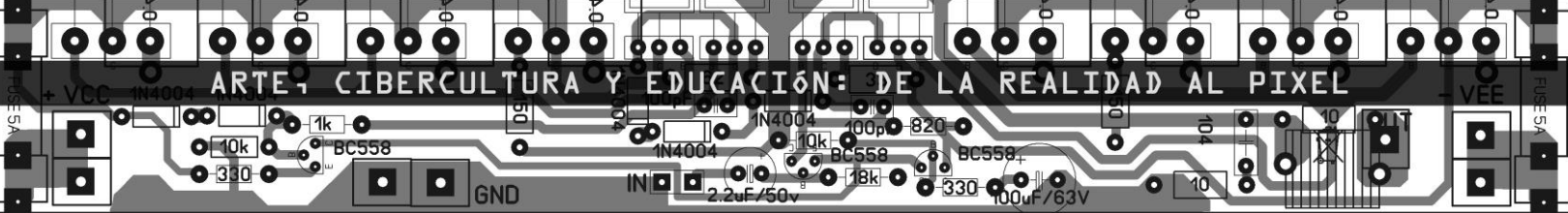
verdad, la bondad, la belleza, la unidad, la vitalidad, la perfección, la fortaleza, el sentido lúdico y finalmente la autosuficiencia, siendo entre otros los aspectos para ser completamente feliz, consiguiendo así, una perfecta armonía consigo mismo. Además Maslow indica que no muchos seres humanos llegan a satisfacer esta última necesidad.

Por otro lado Boschma considera que la pirámide planteada por Maslow en la actualidad queda completamente obsoleta, ya que en la actualidad los jóvenes de la *Generación Z* no tienen como su última necesidad «La Autorrealización», debido a que estos jóvenes ya se sienten autorrealizados por el sólo hecho de ser ellos mismos, estos jóvenes se sienten bien siendo tal como son. De manera que llegar a éste último nivel planteado por Maslow ya deja de ser la máxima aspiración de los jóvenes del siglo XXI.



Pirámide de Boschma

Boschma agrega una nueva necesidad en su pirámide y menciona que en los jóvenes de la *Generación Z* existe un nuevo nivel que es el que los jóvenes desean satisfacer, es el que denomina como «Unicidad en la diversidad» y se



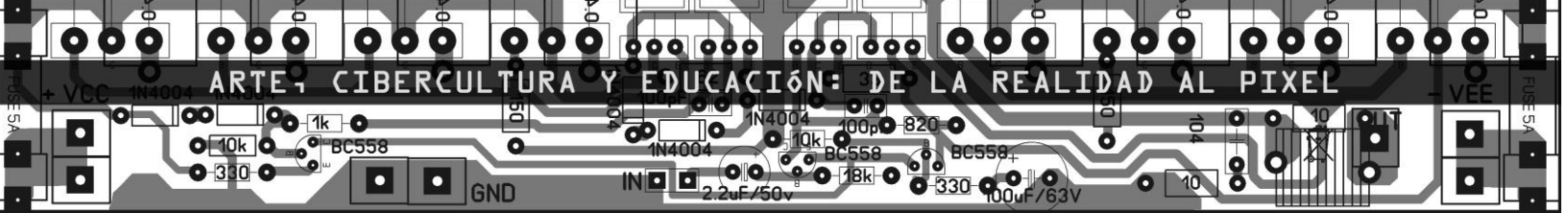
comprende como la necesidades de satisfacer el sentimientos de colectividad, el sentirse partes de un grupo y pertenecer a un colectivo es su fin último.

Con este nuevo estadio que agrega Boschma, se producen diversas alteraciones en la pirámide planteada por Maslow quedando de la siguiente manera:

- El segundo nivel de «estatus» y el cuarto nivel de «seguridad» de Maslow son considerados totalmente innecesarios y por lo tanto desaparecen de las necesidades planteadas por Boschma justificando que los jóvenes actuales se sienten contentos consigo mismos y seguros de sí mismos.
- El quinto nivel de «autorrealización» junto al primer nivel de «necesidades fisiológicas» y el tercero de «pertenencia» planteadas por Maslow, se mantienen en la pirámide de Boschma debido a que el de necesidades fisiológicas corresponden a necesidades básicas del ser humano y el de pertenencia es un nivel primordial para las relaciones sociales entre seres humanos. Juntando estos tres niveles básicos llevan a la nueva necesidad planteada por Boschma que el de «Unicidad en la diversidad».
- En definitiva, con los niveles uno, tres y cinco se llega al nivel 6 de «Unicidad en la Diversidad», que es la necesidad de pertenecer a un grupo, a un colectivo, o un movimiento juvenil.

Con la «Unicidad en la Diversidad» como se ha mencionado, es cuando los jóvenes buscan el pertenecer a un grupo grande de personas, en este caso juvenil e intentan satisfacerlo de diversas maneras: perteneciendo a fans clubs de grupos musicales, encuentros de jóvenes, grupos deportistas, popularidad con las fotografías, subiendo al Internet sus creaciones, videos, canciones, pensamientos u opinión. Todos los medios que buscan para satisfacer la «unicidad en la diversidad» las buscan utilizando los dispositivos digitales y las redes sociales. A medida que éstos son cada vez más aceptados por su «círculo» de cercanos o «amigos virtuales» van satisfaciendo la necesidad planteada por Boschma.

También una característica primordial de estos jóvenes, que al momento de generar estos vínculos virtuales, no simplemente es fundamental que entre sus



relaciones tengan como factor común, edad, sexo, localidad o estudios, sino que es más primordial el compartir estilos de lenguajes, es decir, que entre los pares se conozcan y reconozcan los mismos códigos y sistemas de comunicación viralizando la relación. Estos códigos se observan por medio de la utilización de los dispositivos digitales utilizando patrones y un tipo de lenguaje digital en común.

Los jóvenes de la *Generación Z* pareciera que en el exterior estuviesen con una coraza que es difícil de romper para quienes no conocen ni manejan los mismo códigos. Cada joven maneja un espacio virtual que es íntimo, un mundo y vida virtual compuesta de tal manera, que realizan una imagen virtual de ellos mismos, enseñándolas por medio de la red. Existen los muros virtuales, como se mencionó en el capítulo anterior, que es una faceta importante en el quehacer cotidiano de éstos jóvenes de la *Generación Z*, trasladando las relaciones intersubjetivas (cara a cara) a una relación hiperconectada donde no existe el contacto físico, sino que el único contacto que se establece es a través del computador o la red.

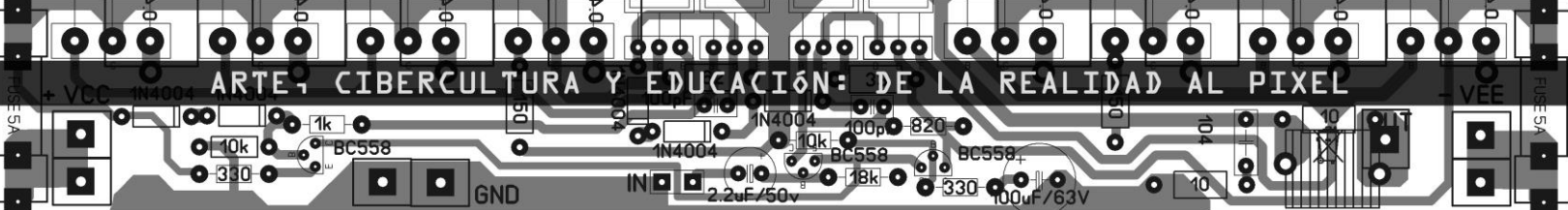
El muro virtual es el nuevo modo con que los jóvenes perciben la Realidad, por medio del cual manifiestan sus emociones, sus ideas, sus problemas, preocupaciones, generando eventos, debates, sus nuevas fotografías, sus nuevos trabajos, sus logros, buscando de alguna manera la aprobación de quienes consideran amigos del mundo virtual. Una manera de utilizar diariamente estas plataformas virtuales de redes sociales, es por medio de las nuevas tecnologías que, como ya se ha mencionado, son conocidas como una extensión del cuerpo de estos jóvenes y que les permiten tener acceso a este mundo virtual desde cualquier lugar del mundo en el que se encuentren.

### 3.5.2. Diferencias entre Generaciones:

	Baby Boomers	Generación X	Generación Y	Generación Z
Contexto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nacen en la postguerra.</li> <li>• Alza de Natalidad.</li> <li>• Carrera Espacial.</li> <li>• Guerra de Vietnam</li> <li>• Ley de los Derechos Civiles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disminuye tasa de natalidad.</li> <li>• Construcción del Muro de Berlín.</li> <li>• Asesinato de J. K. Kennedy, M. Luther Kind y Che Guevara.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globalización.</li> <li>• Cultura de la interactividad.</li> <li>• Caída del muro de Berlín.</li> <li>• Fin de la guerra fría.</li> <li>• Muerte de la Pincesa Diana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caída de las torres gemelas.</li> <li>• Gripe porcina</li> <li>• Huracán Katrina.</li> </ul>
Valores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oposición de los valores tradicionales.</li> <li>• La paz.</li> <li>• Educación como medio de progreso.</li> <li>• Productividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desilusionados con los valores de sus padres.</li> <li>• Individualismo.</li> <li>• Escepticismo.</li> <li>• No tienen proyectos a largo plazo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto por la diversidad.</li> <li>• Justicia.</li> <li>• Autenticidad.</li> <li>• Optimismo.</li> <li>• Impaciencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Independiente.</li> <li>• Auto aprendizaje.</li> <li>• Eficiencia.</li> <li>• Velocidad.</li> <li>• Conectados.</li> <li>• Autenticidad.</li> <li>• Impaciencia.</li> </ul>
Símbolos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Martin Luther King.</li> <li>• The Beatles.</li> <li>• Discos de Vinilos</li> <li>• Movimiento Beat.</li> <li>• Festival de Woodstock</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Madonna.</li> <li>• Michael Jackson</li> <li>• Bill Gates.</li> <li>• TV a color.</li> <li>• MTV.</li> <li>• Casetes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• The Simpsons.</li> <li>• Sex and the city.</li> <li>• CD / DVD</li> <li>• MTV.</li> <li>• Internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facebook.</li> <li>• Instagram</li> <li>• Iphone / Android.</li> <li>• Reggaeton.</li> <li>• Selfies.</li> </ul>
Comportamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Optimistas.</li> <li>• Búsqueda del poder.</li> <li>• Nacen los primeros movimientos juveniles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajan y estudian.</li> <li>• Balance entre la vida y el trabajo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscan como alcanzar sus metas.</li> <li>• Trabajan para vivir, no viven para trabajar.</li> <li>• Quieren estar cerca de sus amigos.</li> <li>• Buscan oportunidades para aprender</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preocupación por el medio ambiente.</li> <li>• Trabajan para vivir, no viven para trabajar</li> <li>• Quieren estar cerca de sus amigos.</li> <li>• Aprenden por medio del uso de Internet.</li> </ul>

A lo largo de los diversos cambios de los jóvenes por las diferentes generaciones que comenzaron a surgir a mediados del siglo XX hasta a comienzos del siglo XXI, se ha podido observar que se fueron generando

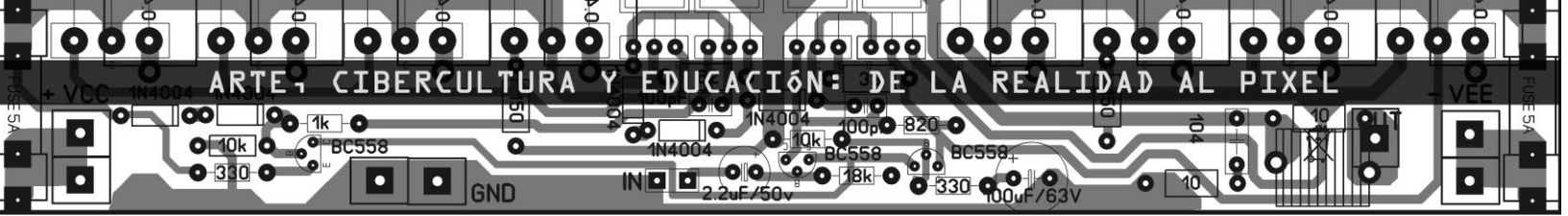




diferentes movimientos juveniles a raíz de los acontecimientos históricos y culturales que se conocieron y manifestaron en períodos de la historia. Los jóvenes comenzaron a tomar protagonismo destacándose dentro de la sociedad en la que manifiestan sin temor sus desacuerdos, opiniones, gustos y preocupaciones. Tanto en Chile como a nivel mundial, estos grupos de jóvenes se fueron conformando por movimientos juveniles que tenían distintos gustos tanto como estilos musicales y características estéticas de sus vestimentas, como también ocurría con los grupos de jóvenes artistas que se fueron conformando por técnicas, ideologías, manifestaciones corporales y discursos políticos.

El hablar de los movimientos juveniles conlleva a considerar los códigos que implementaban en su vida, estos códigos comprendidos como «códigos juveniles» son los que formaban parte de su identidad como seres colectivos e individuales. Con la Generación *Baby Boomers*, la *Generación X* y la *Generación Y*, se reconocen sus códigos juveniles en torno a la estética visual y musical que los identificaban como movimientos diferentes, tales como: movimiento *Beat*, *Hippie*, *Punk* y *Rock*. Son por los cuales podían ser identificados a través de un tipo de código e identidad por medio de la forma de vestir y sus gustos musicales. Estos códigos eran los medios por los cuales ellos se sentían partidarios de un grupo, se percibían en concordancia con el otro y se reconocían como un todo.

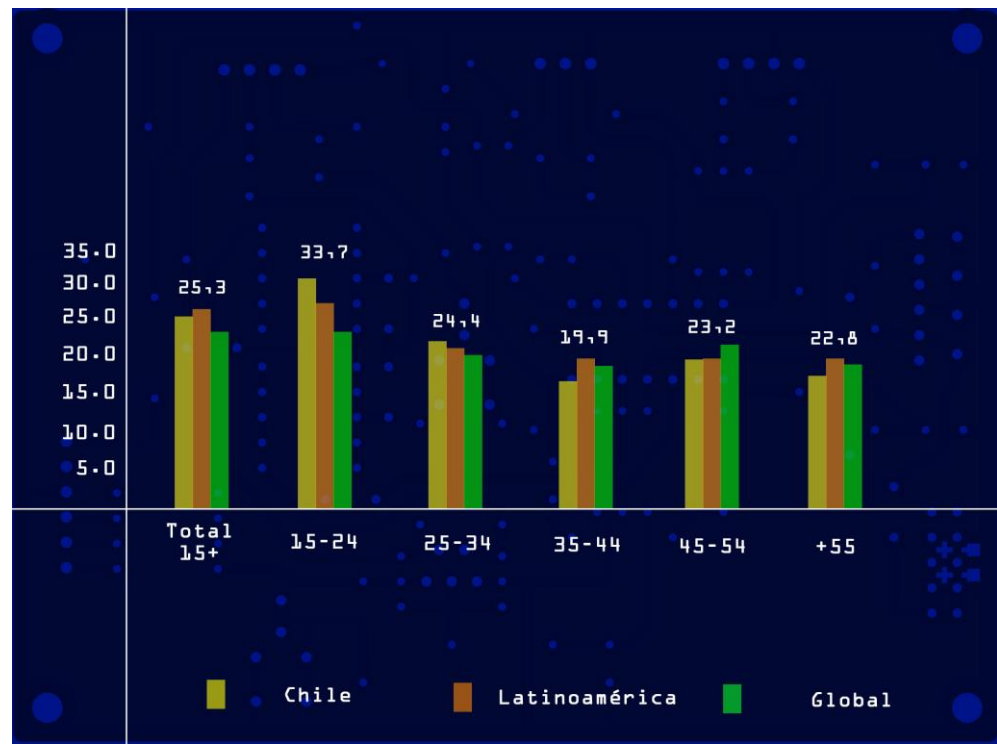
Sin embargo con los jóvenes de la *Generación Z*, los «códigos juveniles» se fueron desplazando, la estética en cuanto a su forma de vestir y sus gustos musicales se traspasaron al mundo virtual. Cuando los jóvenes estaban preocupados de vestir de un modo en específico y demostrarse frente al otro de una manera en especial, en la *Sociedad Actual del Conocimiento* con los jóvenes de la *Generación Z*, la importancia se desplazó a sus Muros Virtuales, en donde a través de fotografías y discursos que agregan a sus plataformas digitales son los que verdaderamente identifican sus pensamientos y su forma de vivir, produciendo que los cánones estéticos de representación evolucionaran, ya que para estos jóvenes sí importa la estética física, pero quieren mejorarla aún más a través de la construcción virtual de un nuevo perfil digital. Publicar en sus Facebooks, Twitter e Instagram sus gustos, sus pensamientos, los links de Youtube de sus grupos de música favoritos, sus fotografías o publicar su opinión en cuanto a un conflicto político, son las



herramientas que utilizan en conjunto a la nueva extensión de sus cuerpos, los dispositivos digitales.

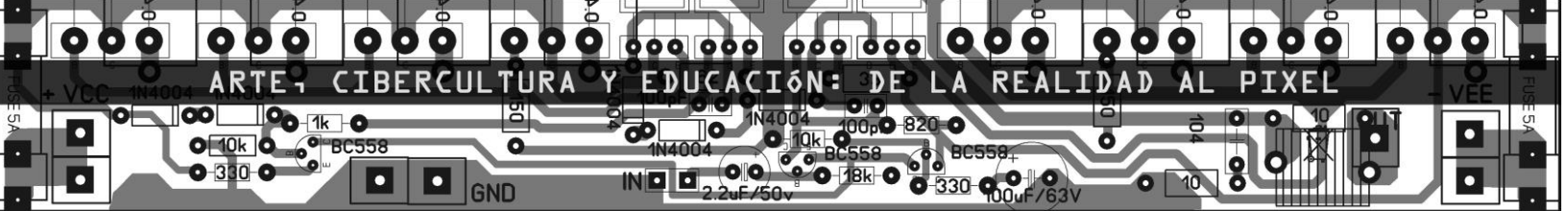
### 3.5.3. Chile y el movimiento generacional movilizado a través del ciberespacio: Generación Z.

Los jóvenes de la *Generación Z* como ya se ha mencionado viven en un mundo de hiperconectividad, donde el acceso a Internet es parte fundamental de su quehacer diario. Según un estudio realizado por ComScore<sup>93</sup> en el año 2011, los jóvenes entre 15 y 24 años en Chile, son las personas que más utilizan el Internet superando a todos los países de América Latina y a nivel mundial.



Rodrigo Daie, "Estado de Internet en Chile" Country Manager Chile, comScore, Inc., 2011 (p.11)

<sup>93</sup> ComScore: Compañía de investigación de marketing en Internet que proporciona datos haciendo seguimiento de todos los datos de Internet, con el fin de estudiar el comportamiento en línea.

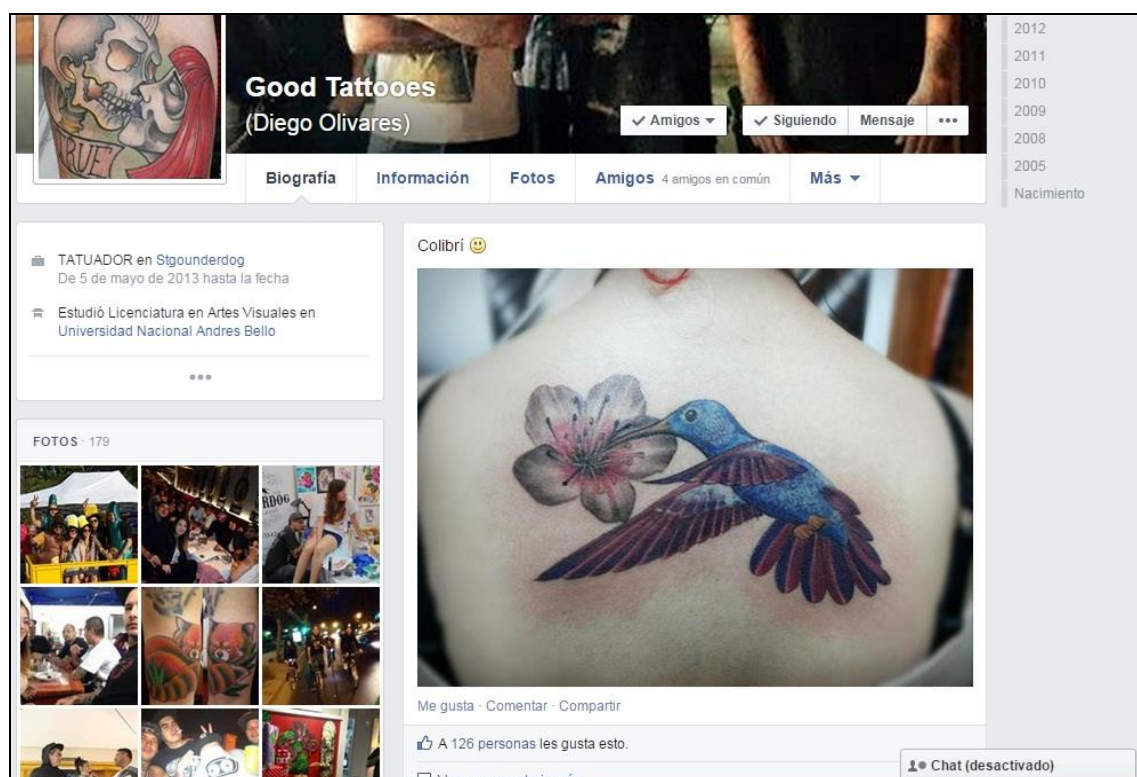
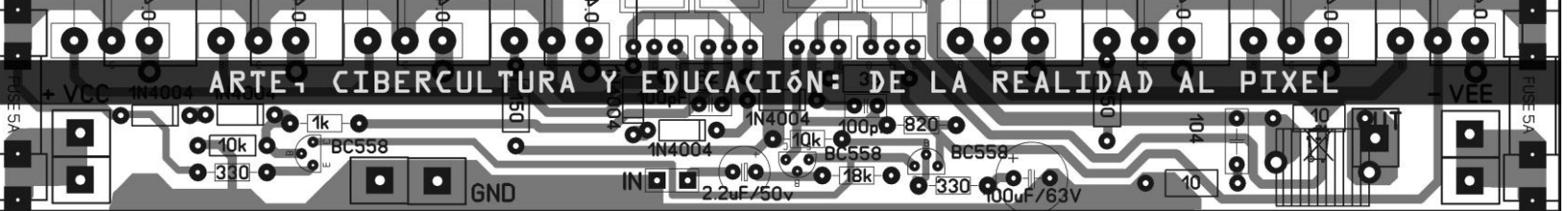


Los jóvenes Chilenos son los que más tiempo pasan utilizando el Internet, teniendo acceso a diferentes plataformas virtuales, tanto como a redes sociales, blogs, foros, noticieros, entre otros. En cuanto a las redes sociales, como se mencionó en el capítulo dos: *Realidad y Jóvenes Chilenos*, Chile está en el tercer puesto a nivel mundial con el mayor tiempo de acceso a Facebook con el 90,7%.

La gran cantidad de tiempo que los jóvenes dedican a revisar sus redes sociales está enfocado en compartir sus actividades diarias con sus amigos, compartiendo imágenes, videos, publicando estados y comentando las publicaciones de sus pares. Por otro en Latinoamérica se tiene un masivo uso de la aplicación de Whatsapp, siendo en estos países un total del 61% de las personas con acceso a dicha aplicación.

La aplicación Whatsapp en los jóvenes chilenos se ha hecho popular, observándose un nuevo comportamiento no sólo es de manera interpersonal, sino que por medio de los Smartphone se conversa, se comparte y hasta se mandan mensajes de audio para seguir interactuando con los amigos. Los jóvenes chilenos de la *Generación Z* perciben la realidad a una gran velocidad, donde las acciones deben ser instantáneas, el conocimiento y la información debe estar al alcance de un «clic», donde las respuestas de los amigos, familiares u otra persona deben ser rápidas. Estos jóvenes buscan el reconocimiento a través de esta nueva dimensión virtual, olvidarse de las redes sociales por un día, es quedarse desinformado de la vida de los amigos, de las últimas noticias, de las actualizaciones de grupos musicales, de la venta de nuevos productos, no comprender los nuevos chistes o perderse de algún evento.

En Chile además la utilización de las redes sociales como perfil virtual personal, se han popularizado como una herramienta para masificar ventas a lo largo de todo el país, ya sea por medio de la venta de productos cosméticos, vestuario, calzado, aparatos electrónicos, y también por otro lado, como medio de masificación artística, a través de perfiles de grupos musicales, de jóvenes artistas publicando pinturas y dibujos, grafiteros que hacen publicación de sus trabajos en las murallas de las ciudades del país y hasta tatuadores promoviendo sus trabajos artísticos con tinta sobre la piel humana.



Copyright © Diego Olivares. Tatuador profesional Chileno.

Por otro lado los jóvenes chilenos han encontrado otro medio de entretenimiento y de ocio, permitiéndoles que a través de internet generen nuevas páginas webs direccionadas a satisfacer la necesidad de la entretenimiento y el intercambio de opiniones y la construcción de nuevos lenguajes culturales. Estas nuevas plataformas virtuales que forma parte característica del imaginario de la sociedad juvenil, han sido parte de una de las entretenimientos de los jóvenes de la *Generación Z* en Chile y el mundo, siendo cada vez más populares entre ellos, permitiendo compartir de manera instantánea los diferentes códigos juveniles a través de imágenes y opiniones mediadas por éstas plataformas.

Algunas de las páginas webs de humor gráfico más populares entre estos jóvenes se encuentra «*Porlaputa*»<sup>94</sup>, «*Jaidefinichon*»<sup>95</sup>, «*Minigag*»<sup>96</sup>, «*Chilefail*»<sup>97</sup> y «*Futubandera*»<sup>98</sup>, estas páginas webs son una tendencia popular a nivel nacional y juvenil, la cual es un punto de encuentro para compartir el ocio, con temas variados como de actualidad nacional e internacional, deporte, política,

<sup>94</sup> Página Web Porlaputa: [www.plp.cl](http://www.plp.cl)

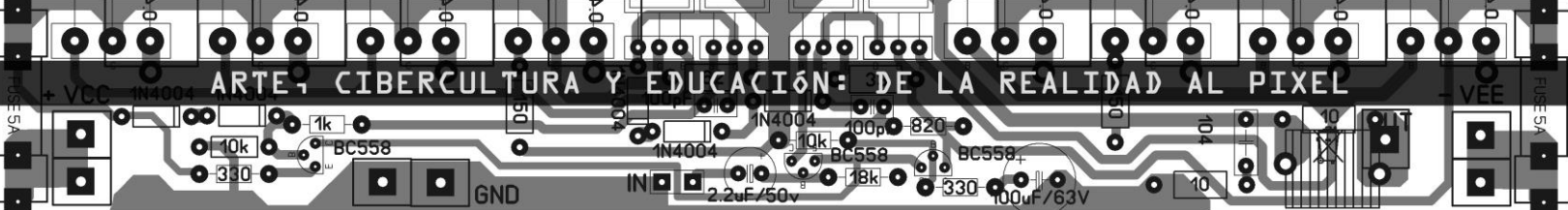
<sup>95</sup> Página Web Jaidefinichon: [www.jaidefinichon.com](http://www.jaidefinichon.com)

<sup>96</sup> Página Web Minigag: [www.minigag.com](http://www.minigag.com)

<sup>97</sup> Página Web Chilefail: [www.chilefail.cl](http://www.chilefail.cl)

<sup>98</sup> Página Web Futubandera: [www.futubandera.cl](http://www.futubandera.cl)





cultura, humor, farándula nacional e internacional, entre otros. Esta información es tomada por los jóvenes para adaptarla a nuevos formatos digitales como en videos, audios, memes, gift y/o viñetas, que son publicados por diferentes usuarios y administradores de las páginas, permitiendo que los mismos usuarios los comenten, compartan, difundan y de esta manera se masifique por medio de una viralización, que es la difusión por medios de redes sociales como Facebook, Whatsapp, Instagram o Youtube.

En estos nuevos formatos digitales que han ido adquiriendo los jóvenes es posible observar un nuevo código juvenil que es a través del lenguaje. Los nuevos modismos en Chile hacen que se caractericen nuevas palabras, modos de escritura y expresión por medio de los dibujos gráficos e iconos digitales.

*Es un hecho que los jóvenes entregan muchas palabras nuevas a una lengua, quizás porque también son quienes en mayor medida experimentan la necesidad de expresar ideas o sensaciones de manera distinta.*

*El rasgo más característico, sin duda, de este tipo de lenguaje, es la rapidez con la que sus expresiones envejecen y son sustituidos por otras nuevas. En efecto, generalmente, las jergas juveniles se caracterizan por lo efímero de sus construcciones verbales y gramaticales, de forma que una expresión nace, alcanza su éxito rápidamente, se emplea durante un tiempo y, pronto, cae un desuso por considerarse anticuada o pasada de moda. (CEOC, 2012, p.3)*

Con las nuevas tecnologías es más masiva e instantánea la información, que el propio habla y la nueva invención de ésta que se traspasa a una mayor velocidad que en el pasado. Antiguamente los nuevos modismos que se iban conformando, se iban traspasando en el diario vivir, en el «cara a cara» y éste se masificaba con los diferentes grupos y movimientos juveniles. En la actualidad con los mensajes de textos, el whatsapp, el chat de facebook y las páginas webs se crearon nuevos modismos en la juventud chilena, integrando incluso términos en otros idiomas, en especial el idioma inglés.

El Centro de Estudios de Opinión Ciudadana de la Universidad de Talca (CEOC-UTALCA), en su investigación del año 2012 en la cual se realizó una encuesta sobre el uso de nuevos modismos a 398 jóvenes chilenos, indicando los diferentes motivos sobre la existencia de nuevos lenguajes.

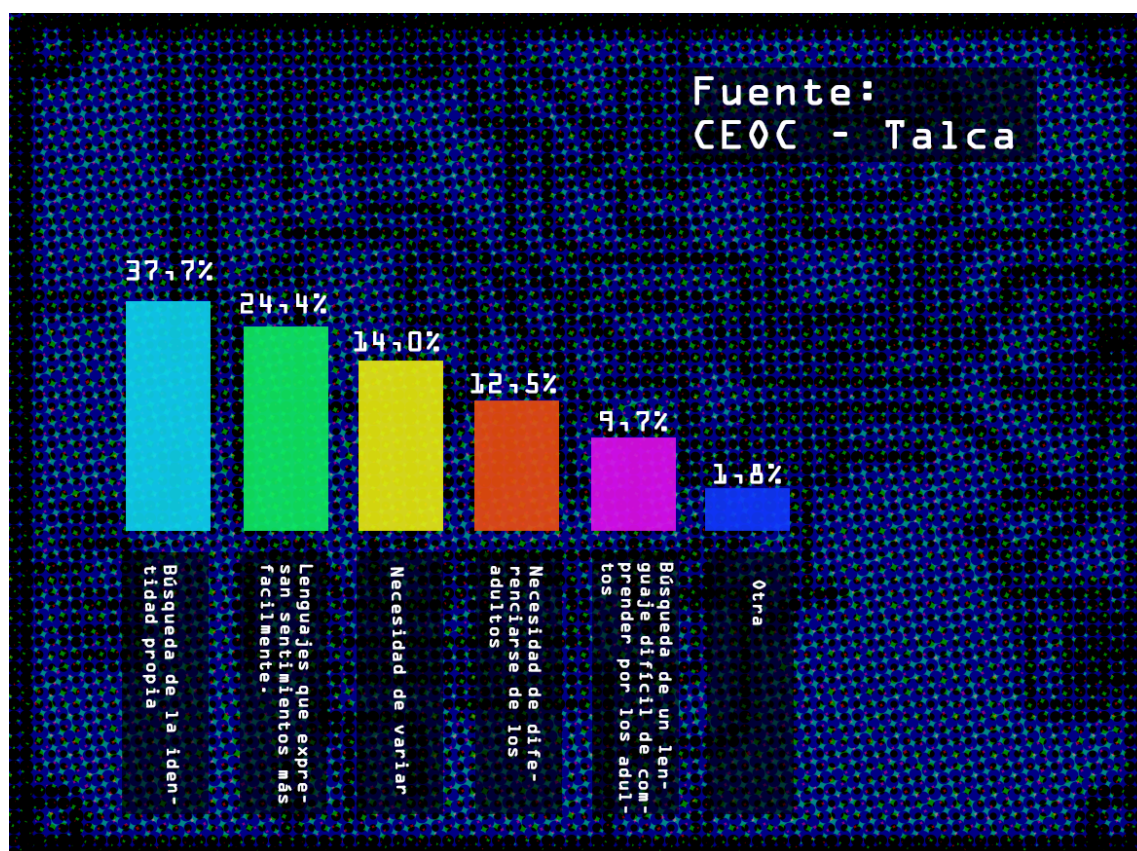
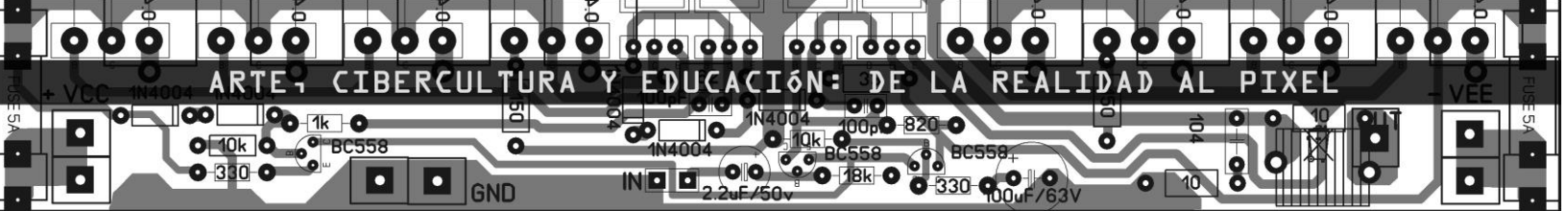


Gráfico de las causas de la existencia de este lenguaje.  
(CEOC-UTALCA, 2012, p.8)

Dicha encuesta indica que en gran parte para los jóvenes chilenos la ejecución de nuevos modismos se debe a una búsqueda de identidad propia y en segundo lugar buscan generar un lenguaje que exprese sus sentimientos o emociones de una manera más simple. De alguna forma los jóvenes de todas las generaciones han buscado un modo de identificarse y diferenciarse con el resto de la sociedad y la confección de nuevos modismos es un modo de generar nuevos códigos culturales, comprendidos en su gran mayoría por los jóvenes que componen esa cultura.

La tecnología a influenciado a incorporar nuevos modismos que sean más cómodos para los jóvenes, como es en el caso de los mensajes de texto donde tiene un límite de caracteres por cada mensaje, los jóvenes comienzan a acortar palabras ya existentes para poder escribir mayor cantidad de palabras, como por ejemplo: Casa= Ksa, ¿Qué?= ¿Q?, Te quiero mucho= TKM, Mañana= MÑN, Saludos= Salu2, Bien= Bn, Chao= Xao.

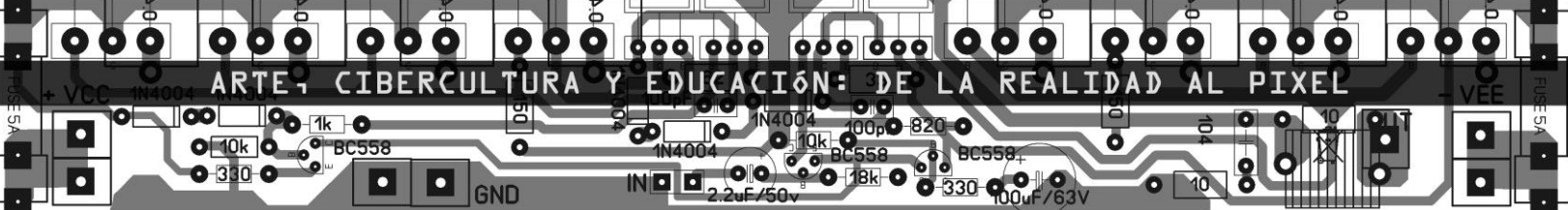
Dentro de las nuevas palabras y modismos incorporadas por la *Generación Z* en Chile se ven modificaciones en modismos ya existentes por la generación anterior, tales como: Carrete (fiesta), Top (mejor en un ranking), Quedarse Pegado o Volao' (no realizar ningún tipo de movimiento, quedarse pensando), son algunos de los ejemplos de modismos utilizados por los jóvenes a finales del siglo XX y que en la actualidad se han modificado.

TERMINO	SIGNIFICADO 1	PORCENTAJE	SIGNIFICADO 2	PORCENTAJE
Ascurrirse	Darse cuenta	55,5%	Entender	35,2%
Bakan	Genial	100,0%	-----	
Filete	Alfo muy bueno	81,8%	Persona bonita	13,7%
Groso	Genial	78,7%	Ideal	19,3%
Longi	Estúpido	64,6%	Ordinario	32,4%
Loser	Perdedor	71,7%	Tonto	24,7%
Pendex	Persona poco madura	65,4%	Niño	34,1%
Salpica	Ándate	75,6%	Deja de molestar	21,1%
Taldazo	Que se queda pegado	50,3%	Retrasado mental	33,4%
Zarparse	Salvar de una situación	58,1%	Robar	34,4%
Junta	Reunión	94,7%	-----	
Mambo	Carrete	80,2%	-----	
Trolea	Molestar	61,5%	Maltratar a alguien	21,3%
Pitbull	Galán Atrevido	36,6%	Raza de perro	34,0%
Ranqueo	El más top	74,7%	Aparece en ranking	17,8%

Tabla de significados asignados por los jóvenes a expresiones en uso (CEOC-UTALCA, 2012, p.8)

Los términos que utilizan los jóvenes chilenos en la actualidad pueden obtener más de un significado, y uno de estos significados es reconocido por al menos más de la mitad de la población juvenil. La gran velocidad con que se van creando nuevos modismos y cómo estos se propagan en la identidad cultural juvenil es gracias a la tecnología digital y las nuevas plataformas virtuales.

*«La subcultura juvenil, además de sus propias metáforas y extensiones de significado, acude a palabras y expresiones ya existentes, procedentes de sociolectos con un código distinto al suyo, lo que le proporcionan un cierto aire exótico».* (Rodríguez, 2002, p.43). Además de que los jóvenes comienzan a crear modismos nuevos y a utilizar nuevos modos de escrituras a través de los dispositivos tecnológicos, también está una popularidad en utilizar palabras en inglés y les adoptar una carga significativa completamente diferentes. Independiente si estos jóvenes comprender o no el idioma inglés. Al escuchar



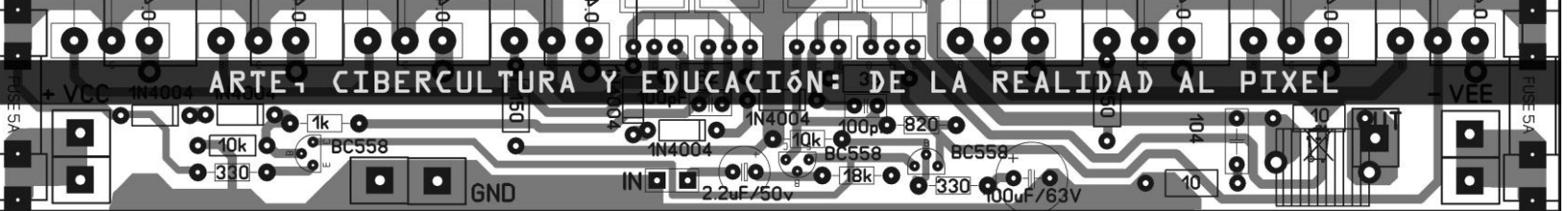
estas palabras comprenden su significado, gracias a la utilización de «memes» para caracterizar alguna situación, una expresión o un sentimiento.

Un ejemplo de esto son los nuevos términos como «*Forever Alone*» que significa «por siempre solo» que se suele utilizar para describir el estado civil de una persona; otra palabra «*Epic Fail*» que significa «fallo épico» que se menciona cuando se comete un error inesperadamente o algo dramáticamente grave; «*Poker Face*» que significa «Cara de póquer», esto alude a una cara sin ningún tipo de expresión o emoción, que es cuando dada una situación determinada la persona se queda sin ningún tipo de opinión, expresión o emoción frente a esta; y por último el término «*Friki Love*» siendo la palabra Friki una adaptación de la palabra inglesa *Freak* que significa anormal, *Freak Love* significa «un amor anormal» el cual es utilizado frente a situaciones de parejas con una relación extraña, fuera de lo normal o divertida.

De esta manera, los jóvenes chilenos pertenecientes a la *Generación Z* han ido adaptando este nuevo lenguaje a las nuevas plataformas virtuales, permitiendo un intercambio de códigos culturales asociados a estos nuevos términos, nuevo modelo de escritura, un nuevo humor gráfico incorporando nuevos íconos, nuevos gifts y memes que son reconocidos por todos, siendo muchas veces con temáticas que acontecen a nivel nacional e internacional, de farándula o personajes de internet.

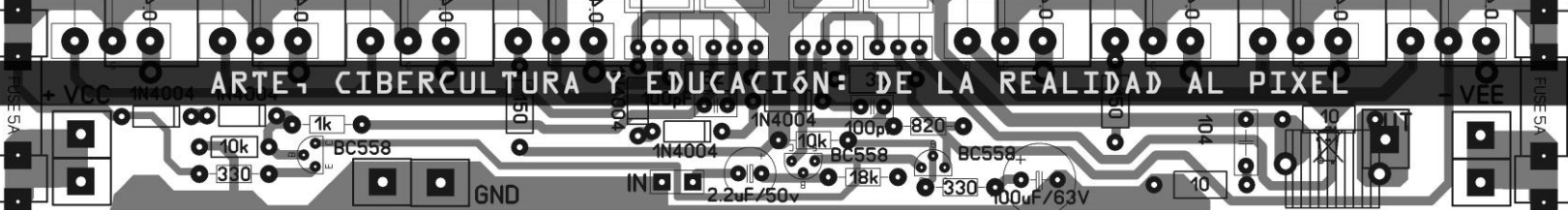
Esto permite por otro lado hacer referencia a hechos que fueron marcando en la historia y se adaptan en estas nuevas imágenes de internet, ya sean hechos políticos, culturales, deportivos, artísticos, musicales, entre otros, que marcaron el imaginario chileno. Un ejemplo de esto se puede encontrar con el futbolista Mauricio Pinilla (1984) quien en el mundial de Brasil 2014 en el partido contra Brasil falla un penal impactando con la pelota en el poste horizontal del arco, causando que Chile quedara fuera del Mundial. Este hecho hizo que los jóvenes chilenos recordaran al ex futbolista chileno Carlos Caszely (1950) que es generalmente conmemorado y también mofado por perderse un penal contra la selección de Austria en las eliminatorias en España del año 1982, de esta manera se crearon diversos «memes» que aludieran a lo ocurrido en el mundial.





Uno de los memes que dan cuenta de la impronta conexión con el pasado y el presente para transmitir una idea. <http://memegenerator.net/Carlos-Caszely>

Así los jóvenes de la *Generación Z* además de generar nuevos códigos culturales, adoptan códigos del imaginario colectivo traspasándolos a estos nuevos formatos que son utilizados por estos jóvenes chilenos. Los mismos códigos que forman parte de la Nación chilena se van manteniendo a lo largo de la historia cambiando su estado, así como la circulación del agua va teniendo ciclos en la hidrósfera pasando de sólido, líquido y gaseoso sin perder su compuesto químico, los imaginarios culturales van cambiando entre las diferentes generaciones de jóvenes sin perder su significado, pero sí cambiando de formato. De las escenas de humor transmitidas por radio, se pasa al humor de impreso en revistas y en la actualidad se traspasa a un humor virtual.

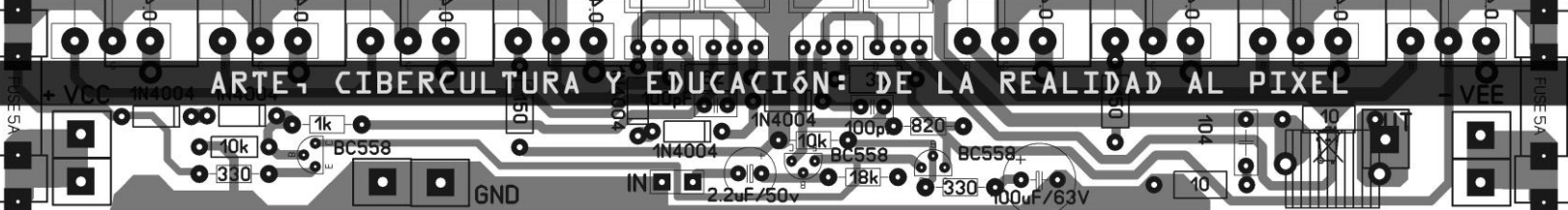


De esta manera la *Generación Z* construye su identidad modificando códigos del pasado a estas nuevas plataformas virtuales, una generación híbrida que convierte los nuevos dispositivos digitales en máquinas del tiempo, donde gracias a la globalización los jóvenes tienen acceso de diferente tipo de información alrededor del mundo y también a información utilizada por las generaciones antecesoras.

En cuanto a la estética corporal y los gustos musicales de este nuevo movimiento juvenil, en Chile los jóvenes comienzan a presentar una mayor diversidad y libertad como cultura. El acceso a esta máquina del tiempo ha permitido que los jóvenes accedan a diferentes tendencias a lo largo de la historia y del mundo, de manera que los jóvenes han ido adoptando diferentes códigos juveniles que se incorporan a su propia identidad, dando un salto de la estética corporal vista en las generaciones antecesoras, a esta nueva estética en las plataformas virtuales emergentes de la actual extensión del cuerpo humano, en este *Paradigma Digital*. Así como la música del pasado: el pop, funk, rock, techno, reggae y hip hop, han ido adaptando nuevas tendencias musicales con el reggaetón, la bachata, derivados del metal y la electrónica, siendo un conjunto de tendencias musicales a la cual los jóvenes de la *Generación Z* tienen acceso, generando una variedad en el repertorio musical.

En cuanto a la estética corporal en de los jóvenes de Chile, han ido incorporando diferentes características de diversos movimientos juveniles que se caracterizaron en generaciones anteriores, produciendo un estilo mucho más variado y libre, las diferentes modas del siglo XX comienzan a interponerse desetiquetándose de los movimientos juveniles; por ejemplo los jeans anchos no aluden necesariamente a una tendencia vinculada al hip hop, ni tampoco los jeans ajustados aluden al movimiento punk, las chaquetas de cuero ya no son vinculadas al movimiento Beat; ahora se puede combinar a ropa colorida y floreada que recuerda a los hippies, con chaquetas militares que recuerden a los jóvenes punk de los años 70'.

Los jóvenes reciclan las antiguas tendencias, recordando el pasado como un modo de avanzar, formando parte de una sociedad que evoca el pasado. En la televisión chilena se han podido ver durante los últimos años teleseries que han aludido al pasado en Chile, como parte de la identidad del país y parte del imaginario de la población chilena, tales como: *Hippie* (2004), *Los 80* (2008 –



2014), *Bim bam bum* (2013) y *Sudamerican Rockers* (2014), son algunas de las telenovelas chilenas que han estado ambientadas de tal manera que retoman aspectos del pasado, creando en el imaginario chileno actual, una modificación estética por querer invocar nuevamente aquellos años donde el cabello de las mujeres era frizado o cuando los jóvenes vestían con pantalones ajustados escuchando a Los Prisioneros. De esta forma en la actualidad, los jóvenes toman éstos modelos para reinventarlos y adaptarlos a su nueva contingencia del *Paradigma Digital*.

Visto de esta manera, los jóvenes conocen y aprecian el pasado de Chile, y buscan diversas maneras de demostrar su interés como por ejemplo, las diversas marchas en torno a la cultura Mapuche como la que se realizó el 12 de Octubre del 2014, en donde la organización Mapuche Meli Wixan Mapu convocó a una marcha:

*Convocamos a todas y a todos, mapuche y no mapuche, a manifestar nuestro absoluto repudio a las políticas estatales que tienen como único fin aplacar y desmovilizar el digno avance de la Resistencia Mapuche, la cual hasta la fecha ha permitido recuperar miles de hectáreas que se encontraban en manos de latifundistas, colonos y forestales usurpadores de nuestro Wallmapu o territorio ancestral; ejerciendo en los hechos espacios de autonomía que nos permitirán lograr nuestra liberación nacional<sup>99</sup>.*

<sup>99</sup> Fuente: <http://mapuexpress.org/2014/09/30/12-de-octubre-marcha-por-la-resistencia-mapuche#sthash.BmFNoDFg.dpbs>





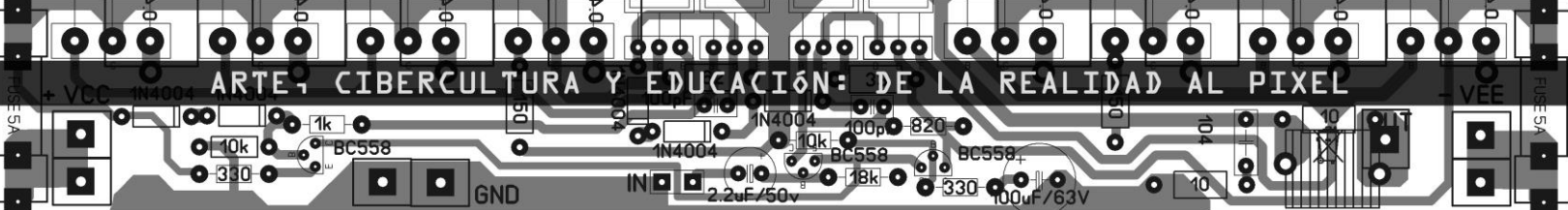
Marcha por la resistencia mapuche  
Fuente: <http://www.mapuexpress.org>

En dicha marcha asistieron personas pertenecientes a la cultura Mapuche como también jóvenes que apoyan la liberación nacional del pueblo, se llenaron las calles en apoyo de una cultura que ha tenido que someterse a condiciones irregulares en relación a lo que determina la democracia en Chile, queriendo darle fin a las desigualdades sociales, imponiendo justicia y libertad.

La convocatoria al apoyo de la población chilena se pudo lograr en parte debido a las redes sociales, de esta manera los jóvenes asistieron en apoyo del pueblo mapuche, creando la convocatoria en la página web del Meli Wixan Mapu y también por medio de eventos difundidos por facebook. Así, los jóvenes de la *Generación Z* de la sociedad chilena protestan y marchan a partir de convocatorias realizadas a través de los medios sociales, siendo esta plataforma virtual una de las herramientas más fundamentales en su activismo político<sup>100</sup>.

<sup>100</sup> Activismo Político: Es el conjunto de acciones que de manera amplia, dinámica y entusiasta llevan a cabo determinados individuos con el propósito de lograr los principios ideológicos, los planes y programas de la organización a la que pertenecen. Se caracteriza por la participación, iniciativa y entusiasmo de quienes acuden a las sesiones de trabajo, también porque obedecen las órdenes del grupo dirigente, difunden propaganda. Fuente: <http://diccionario.inep.org/A/ACTIVISMO-POLITICO.html>





Se mencionó en el capítulo dos *Realidad y Jóvenes Chilenos*, que Downs (1957) señala que la rápida masificación del internet permite establecer relaciones positivas disminuyendo costos de recursos en cuanto al tiempo y el dinero que dispone la organización política en sí misma. Siendo así las redes sociales una herramienta clave para los jóvenes chilenos para articular y difundir organizaciones de protestas estudiantiles, al mismo tiempo de obtener una respuesta rápida de los participantes, intercambiando ideas, propuestas, puntos de encuentro y de recorrido.

Las movilizaciones estudiantiles han sido un fuerte hecho protagónico de los jóvenes chilenos, en el año 2011 se comenzó con una marcha el 28 de abril convocada por la Confederación de Estudiantes de Chile (Confech), demandando los retrasos de entrega de las becas y los problemas con la Tarjeta Nacional Estudiantil (TNE), posteriormente demandaban la mejora de la educación pública y ponerle fin al lucro de los establecimientos educacionales. A partir de entonces comenzaron a hacerse convocatorias por medio de las redes sociales para que más jóvenes participaran de las diversas marchas que se realizaron durante todo el año, utilizando Facebook, Twitter y diversos Blogs que difundían imágenes e información de contingencia.

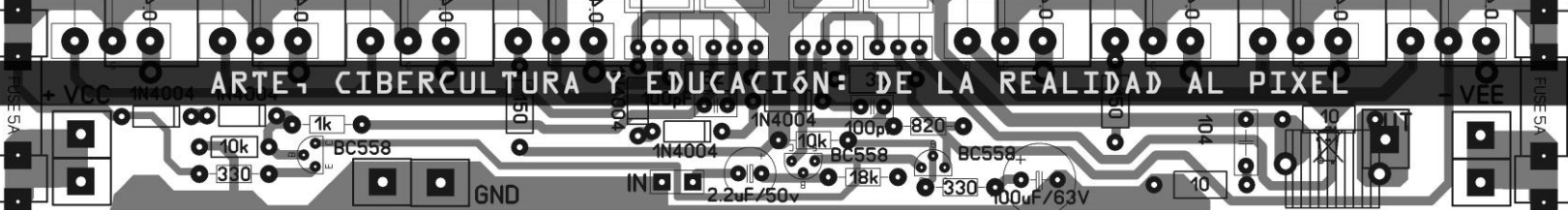
Desde entonces la masificación de los próximos eventos por medio del Internet se hizo característica de los movimientos juveniles, se realizaron protestas como el estar en contra de las centrales hidroeléctricas Hidroaysén, Alto Maipo, marchas de liberación Homosexual, contra la violencia hacia las mujeres, Educación gratuita y de calidad, Regularización migratoria, Chile sin transgénicos, Aborto terapéutico, entre otros.

De esta forma y a partir de las contingencias que los aquejaban, los jóvenes chilenos adoptaron la *performance* como una propuesta en demandar a través de sus cuerpos, con la necesidad de ser evidenciar sus ideas, para que otros dieran cuenta sobre su descontento.

Los jóvenes realizaron actividades de *flashmob*<sup>101</sup> frente a La Moneda de Santiago, basándose en el video *Thriller* del cantante Michael Jackson, también

---

<sup>101</sup> Flashmob: está compuesta por dos palabras de origen inglés; «Flash» que significa *Destello*, y «Mob» que significa *Multitud*. Es una acción que consta de una corta duración y que es realizada por un grupo de personas completamente desconocidas entre sí. Los participantes se organizan a través de plataformas virtuales indicando hora, punto de encuentro y actividad a

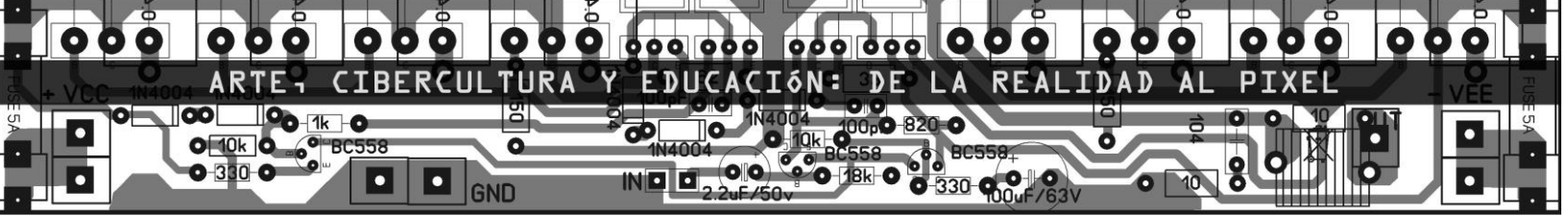


el «suicidio» simbólico en medio del Paseo Ahumada del centro de Santiago, el «Gagazo» por la educación en donde los jóvenes realizaron un baile de la canción Judas de la cantante Lady Gaga en la Plaza de Armas de Santiago. Todos estos actos realizados por los jóvenes chilenos de la *Generación Z* fueron organizados y convocados a través de internet, en donde se compartían videos tutoriales para aprenderse los bailes, dando indicaciones de la hora en que se reunirían y el tipo de vestuario que utilizarían.

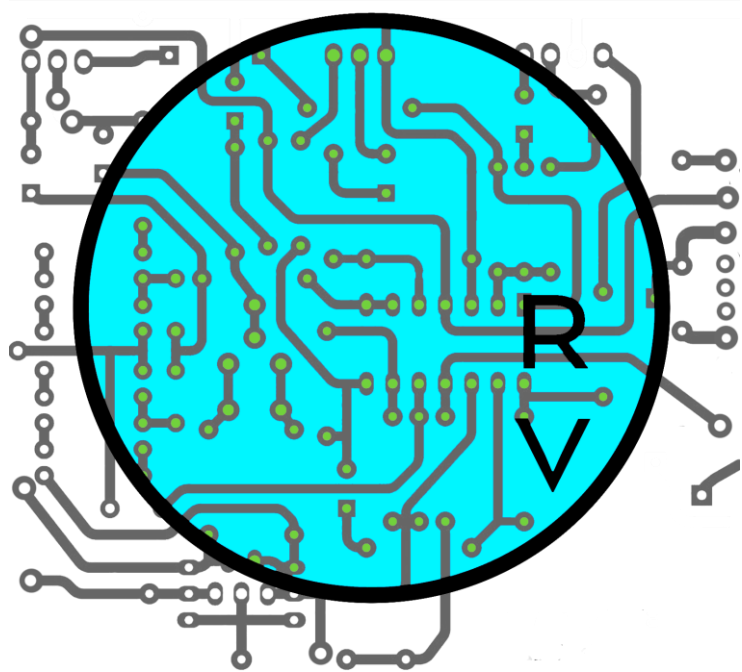
De esta forma se entiende que las plataformas virtuales permitidas gracias a la tecnología, dan un paso agigantado para que las nuevas generaciones tengan un acceso informacional para llegar al conocimiento y conjetura sobre las cosas que ocurren a nivel nacional e internacional. La autonomía que ejerce la conexión a internet, permite que nuevas propuestas e ideas se conozcan a través de la masificación del contenido y el traspaso de archivos que se viralizan en internet. Por eso es de suma importancia que el internet o la llegada de los nuevos dispositivos digitales no se entiendan como la negatividad de las relaciones humanas, sino todo lo contrario, éstas permiten que todos los habitantes que tengan acceso a las tecnologías, establezcan una conexión que inicie el diálogo en lectura entre ellos mismos, puesto que el *Paradigma Digital* está inserto de lleno en la vida de las personas, como un mediador para la comunicación entre todos los habitantes del mundo.

---

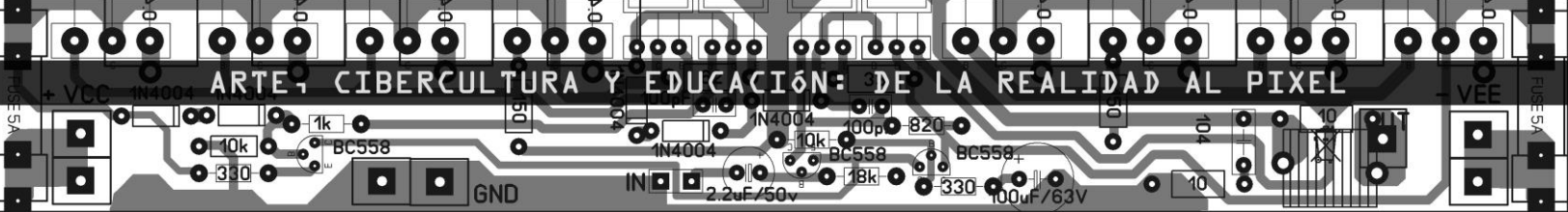
realizar. Los flashmob en la actualidad se constituyen por fines políticos o reivindicativos.



## Capítulo IV



«La máquina parecía asumir rasgos humanos».  
(Priberg. 1964, p. 12).



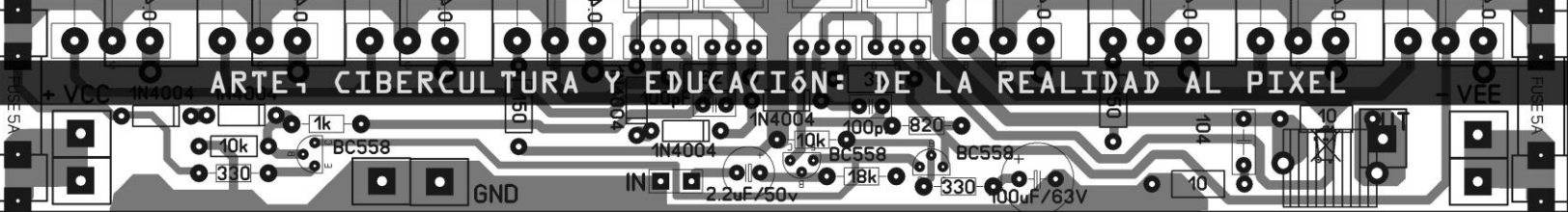
## CAPÍTULO IV

# UN REMIX TECNOLÓGICO DE LAS CIBERCULTURAS

*«Un sistema cooperativo humano-máquina será en una máquina que, enfrentada a un problema complejísimo calcula – lo que supone la evaluación de funciones no menos complejas-, recuerda y revisa las bases de datos, mientras que los seres humanos nos dedicaremos a la estrategia, la evaluación, el reconocimiento de formas, la planificación y a poner en contexto la información. La interfaz más adecuada para este sistema es la realidad virtual».*

(Rheingold, 1991)

En el mundo actual, cuando se habla de tecnologías, de inmediato se comienza a construir un relato en cuanto a la conexión *inalámbrica* que hay entre sujeto-aparato y medios. Esta conexión *inalámbrica* se entiende desde la perspectiva de la esfera social que hace que el hombre dependa cada vez más de los aparatos tecnológicos y de los medios informacionales, tales como la digitalización de herramientas cotidianas como lo es el celular, la televisión e incluso el Internet. De este modo lo confirma Alejandro Piscitelli (2002), explicando que *«Cada vez es mayor la dependencia que existe entre el hombre y la máquina, pero, paralelamente, cada día crece más la desconfianza del hombre hacia la máquina»* (Piscitelli, 2002, p. 71).



Éste vínculo cibernético, el cual cada día se aproxima más y más a las realidades del ser humano de hoy, construye diálogos virtuales individualizados que someten al hombre a depender de éstos para desarrollarse en la sociedad inmersa en la globalización, encabezada de manera neoliberal por la excesiva masificación de las nuevas tecnologías.

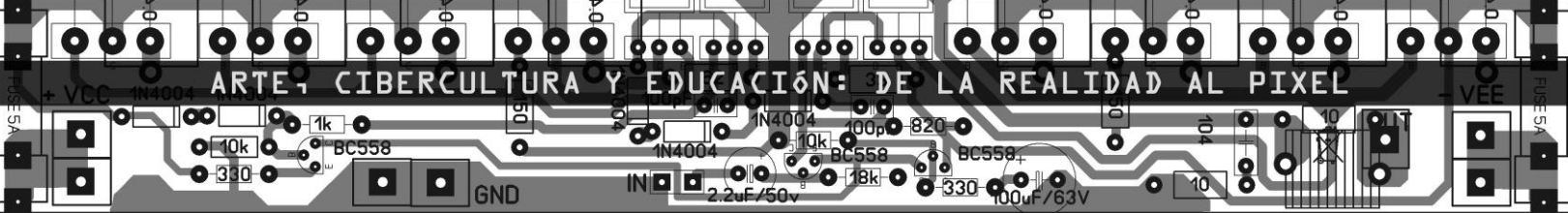
La evolución del hombre, va de la mano con los progresos tecnológicos que desarrollan de algún modo, una relación indirecta con las IA (Inteligencias Artificiales), utilizando dispositivos que igualan o superan la capacidad intelectual del hombre, que se ven reemplazadas por la máquina inteligente.

En este *Paradigma Digital*, el funcionamiento pragmático que se les da a estas herramientas o dispositivos tecnológicos, permiten en el ser humano una experimentación que los conlleva a sostener sus vidas de una manera más virtual; la creación de sistemas de vida a través de lo cibernético, creando identidades en base a un sujeto que no es, puesto que se muestra la vida de la persona en plataformas efímeras e itinerantes, que luego se esfuman, entendidas como *Realidades Virtuales* (RV), en que Piscitelli las anuncia en sus inicios como un *medium* en un plano de realidades físicas (Piscitelli, 2002, p.84).

Para comprender el efecto de las RV en la vida del ser humano actual, Piscitelli (2002) concluye:

*Por “virtual” entendemos algo que sólo existe en tanto representación simbólica: una especie de sueño compartido o de telerrealidad. En estas realidades podemos viajar la Luna extendiendo un dedo, ver el mundo a través de los ojos de un niño con el movimiento de la muñeca, agarrar objetos y elementos que sólo existen en la memoria de una computadora. Mover la mano para crear un papel virtual sobre un escritorio vacío.* (Piscitelli, 2002, p. 80).

En la *Sociedad Actual del Conocimiento* del siglo XXI, se vinculan las RV con las nuevas plataformas que se utilizan como un medio generador comunicacional a larga distancia. Espacios donde más que contraer comunicación oral y escrita, se desprende la necesidad innegable a las nuevas generaciones, de crear perfiles artificiales sobre sus propias vidas; remontándolo de este modo a situaciones distanciadas de lo que sucede en la



vida real. Como lo es en el caso de *Facebook*, *Instagram*, o *Twitter*, que no sólo un grupo etario los utiliza, sino que pueden evidenciarse tres tipos de generaciones que masivamente utilizan éstos recursos o plataformas comunicacionales. Ellas serían la *Generación X*, la *Generación Y*, por último y la más importante, la *Generación Z* que es la que mayor vínculo ejerce con el uso de éstas nuevas plataformas virtuales.

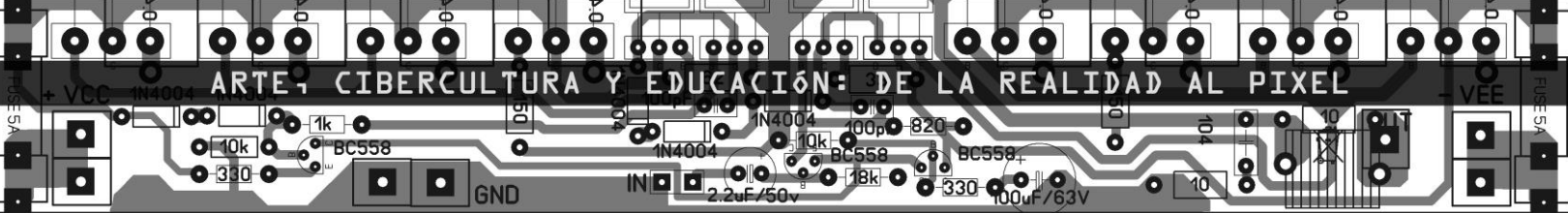
La virtualidad en la vida humana, repercute en cómo el hombre es capaz de crear *software* que superen incluso sus mismas capacidades, el nivel de producción humana que de algún modo estanca la evolución biológica del hombre, ya que teóricamente bajo el postulado de *La evolución de las especies* (teoría científica evolutiva propuesta por Darwin), no queda esperar más sobre los procesos biológicos del ser humano, sino que someterlo a un estancamiento evolutivo. Este estancamiento está mediado por creaciones artificiales que lo superan físicamente y quizás en unos años más, superaría su propia inteligencia. Como se visualiza en la película de Ridley Scott, *Blade Runner* (1982), en cuanto a la situación en la que se encuentran los replicantes y el ser humano.

La evolución ya no sería biológica, sino más bien tecnológica, y bajo esta perspectiva se entiende el desarrollo del ser humano con ayuda de la ciencia y la nanotecnología<sup>102</sup>. Sin la ayuda de la ciencia, la evolución es imposible biológicamente, entendiendo lo biológico desde una concepción física (el cuerpo humano).

Comprender este estancamiento biológico del ser humano, en cuanto a su evolución, Piscitelli (2002) lo plantea de la siguiente manera:

*Se trata del advenimiento de la singularidad tecnológica por antonomasia, a saber la emergencia de una inteligencia y forma de vida pos- y/o suprahumanas. Dada la torsión que la creación inminente por parte de la tecnología en entidades-mas-inteligentes-que-lo-humano supone en la puerta que conecta, por el cuestionamiento que hace de los mecanismos evolutivos y culturales preexistentes, este artefacto amenaza alterar de forma irreversible la planicie de la historia. Ibíd. (p. 37).*

<sup>102</sup> Nanotecnología: término acuñado por Feynman, R. (1959, diciembre). *Título: En el fondo hay espacio de sobra*. Discurso presentado en Caltech (Instituto Tecnológico de California). Estados Unidos.



Los comienzos que pueden descifrar el avance de las tecnologías, o comprender lo importante que son para la Sociedad Actual del Conocimiento, debe entenderse paralelamente con la tecnología que Gutemberg implementó en el siglo XII d.C., revolucionando toda concepción que se tenía en cuanto al poder comunicacional que reveló dicha herramienta, la democratización de las ideas que permitía difundir el conocimiento con la Imprenta, puesto que hubo un mayor acceso a la información mediante libros, afiches, periódicos, etc.

De este modo se realiza un paralelo Imprenta/Internet, que permite evidenciar lo innovadoras y utilitarias que llegan a ser estas nuevas herramientas tecnológicas.

El Internet, un amplio mundo para acceder a archivos, videos, imágenes, textos, música, entre otros, llevan a quien navegue en él a incorporarse en esta nueva plataforma virtual que facilita las necesidades básicas de satisfacción personal y cultural, puesto que dentro de ésta, existe una amplia biblioteca que resguarda todos los conocimientos posibles que el ser humano ha desarrollado a lo largo de la historia.

En conjunto a Internet, se entenderá la libertad o no-libertad, con la cual se navega en dicha plataforma, realizando incluso acciones ilegales, las cuales pueden ser penadas por la ley.

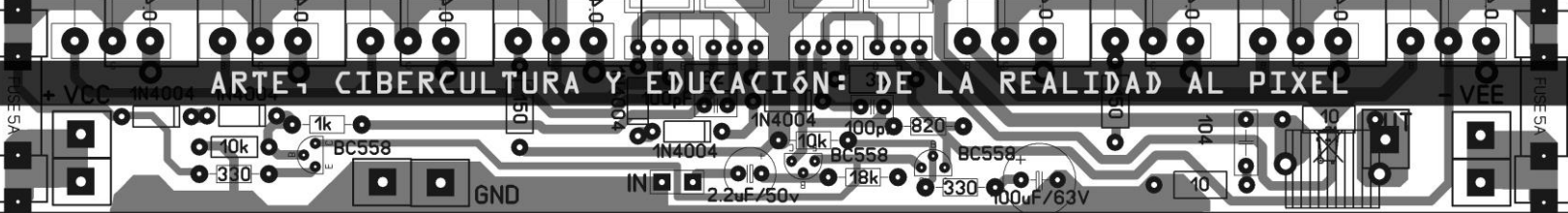
Es entonces, que de esta forma se hace relación directa entre vida real y vida virtual, puesto que las mismas normas con las que convive el ser humano, pueden ser aplicadas a las RV (realidades virtuales). El uso de la piratería o los *Derechos de autor* (Copyright<sup>103</sup>), imposibilitan esta total libertad de navegar por Internet o incluso de «crear» en Internet. Ahí es cuando los límites que se imponen en la red sobre ciertas obras patentadas con *Copyright* imposibilitan dicha acción creadora por parte de usuarios *amateur*<sup>104</sup>. La imposición de

---

<sup>103</sup> Copyright: Derecho que tiene un autor, incluido el autor de un programa informático, sobre todas y cada una de sus obras y que le permite decidir en qué condiciones han de ser éstas reproducidas y distribuidas. Aunque este derecho es legalmente irrenunciable puede ser ejercido de forma tan restrictiva o tan generosa como el autor decida. El símbolo de este derecho es ©. Consultado el 01 de Octubre del 2014 en: <http://www.definicion.org/copyright>

- El Copyright es la norma que rige Estados Unidos. Su símbolo © representa toda una manera de legislar en materia de derechos de autor que está contagiando, como parece inevitable, todas las decisiones que se están tomando en este ámbito a escala internacional, y también en Europa, sin que necesariamente el llamado modelo continental se ajuste al concepto de copyright (AA. VV, 2006. p. 84) .

<sup>104</sup> Amateur: Se comprenden a estos usuarios desde la noción de que ellos mismos tienen en aprender ciertos códigos que se manejan en internet, de manera autónoma.



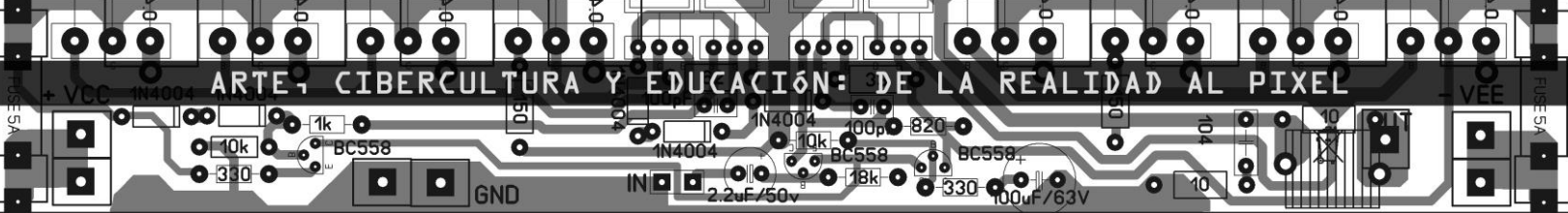
ciertas normas del sistema neoliberal en el acceso al desarrollo de los nuevos aparatos tecnológicos, el ser humano inhibe su libertad, puesto que hoy en día se debe pagar por toda producción que esté disponible en internet, ya que de este modo se suple la difusión de la información que se sube a plataformas por páginas Web que son de características privadas y que por ende para subsistir, deben remunerar su estadía en internet.

De lo contrario, se debe dar a conocer otras variantes en cuanto a la libertad por parte del autor, de entregar sus creaciones a disposición de los usuarios para que las conocieran, difundieran y fuesen capaces de reinventar las obras, a partir de nuevos conceptos creacionales que amplían el campo imaginativo de los usuarios en red. Esta variante es conocida como el *Copyleft* (una variante muy distinta al *Copyright*), la cual permite el libre acceso a archivos digitales, obras, revistas, textos, información, etc., a partir del uso de licencias como la *Creative Commons* (CC), la cual se vincula a esta idea de multitud, para un uso público en una sociedad libre, sin prohibiciones en cuanto al acceso informacional que incremente su acervo cultural. Esta libertad que radica principalmente en el uso libre de la información, permite una distribución que genera un acceso en cuanto al conocimiento autónomo y la libertad de producir información para que otros puedan acceder a ella.

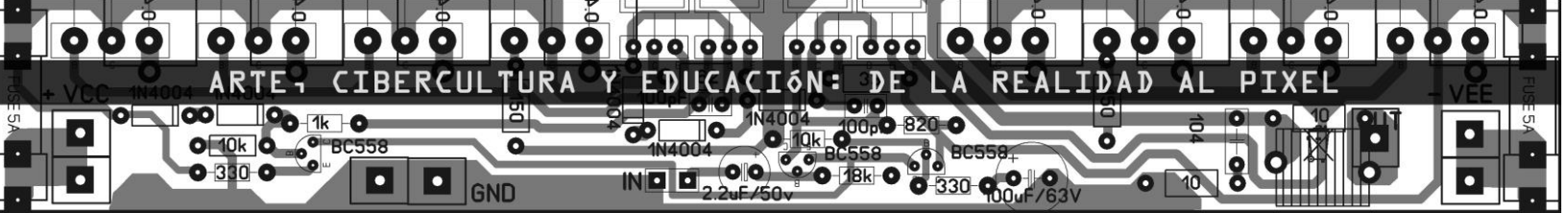
El uso de Internet permite conocer un amplio mundo saturado de espectros informacionales, en el cual los usuarios en redes puedan acceder a ellos de una forma libre y soberana. Cuando se navega en el ciberespacio, los conocimientos se amplían y las posibilidades de entendimiento son mayores cuando existe una conexión con aquello que llama la atención del usuario, generando en él la capacidad de auto-instruirse sobre algún saber que se divulgue por el ciberespacio.

Hoy en día, son las nuevas generaciones quienes más participación adquieren en la navegación por Internet y que por ende sean ellos (*Generación Z*) quienes dan paso a la transcripción de nuevos códigos culturales conformados por ellos mismos y su nativa noción del uso de las tecnologías en la que han comenzado a elaborar e incrementar sus conocimientos de manera autodidacta, cuando un tema les interesa y saben que pueden acceder a él de manera inmediata con un solo «click» o un solo «touch» de la pantalla de sus dispositivos tecnológicos portátiles.





Internet es la biblioteca digital universal de libre acceso, en la cual no existen límites en cuanto a la cantidad de archivos que pueden ser adquiridos con tan solo un «click». No existen fronteras que impidan que los usuarios contemplen la maravilla que esconde el ciberespacio, en cuanto a su poder informacional y comunicacional. Las redes y el ser humano, generan las razones educativas para que posteriormente quede inscrita en el marco histórico la relación que establece hoy el ser humano con la máquina; una conjugación necesaria para adquirir los conocimientos que son imprescindibles para comprender a la *Sociedad Actual del Conocimiento* y a sus variantes culturales inscritas en este *Paradigma Digital*.



## 4.1. Ciberculturas

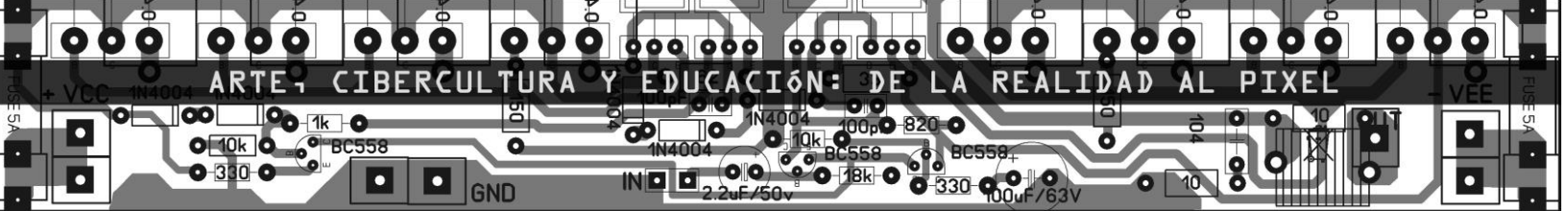
*«Un grupo humano cualquiera sólo tiene interés en constituirse en comunidad virtual para ponerse en contacto con el ideal del colectivo inteligente, más imaginativo, más rápido, más capaz de aprender e inventar que un colectivo inteligentemente dirigido. El ciberespacio es quizá sólo el indispensable desvío técnico para alcanzar la inteligencia colectiva».*

(Lévy, 2007, p.103).

Etimológicamente la palabra *Cibercultura*, se debe reconstruir de manera conceptual para comprenderla: *Ciber* y *Cultura*. Lo *Ciber*, se entiende como todo lo que emerge de la tecnología informacional, tales como un computador o el mismo internet, en cambio, *Cultura*, tiene relación directa con lo que construye el ser humano en base a sus tradiciones y facultades de elaboración intelectual, como ideas, costumbres que caracteriza a un grupo de individuos.

Las *Ciberculturas* del siglo XXI, repercuten en la contemporaneidad del sujeto al momento de la interacción que hay entre éste y los nuevos medios de comunicación que habitan en la Sociedad actual del Conocimiento. De este modo se evidencia un cambio generacional el que da cuenta de cómo se implementan estas nuevas herramientas, para el acceso masivo que genera dicha sociedad, en cuanto al producto-mercancía que las personas adquieren, cada vez con mayor facilidad.

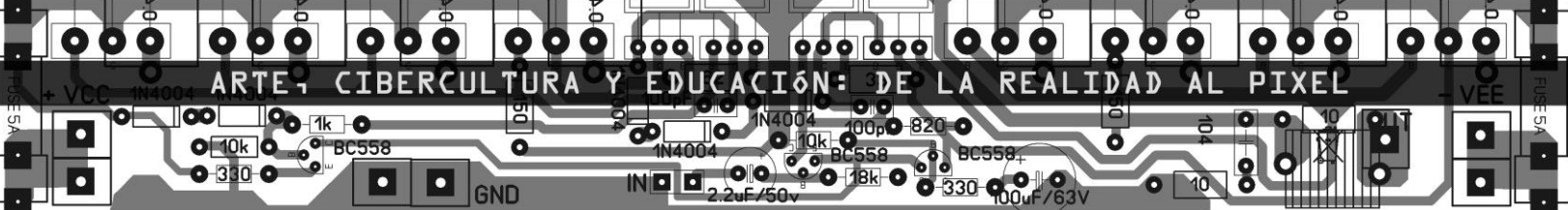
Por lo tanto, el cambio cultural ha incrementado en cuanto al uso y necesidad de las nuevas tecnologías para sobrevivir, en una sociedad donde la competencia es parte de la creación de estos nuevos productos de mercado en un sistema neoliberal, puesto que el crecimiento económico de un país necesita que sus habitantes se actualicen a estas nuevas formas y estándares de vida que implica el hecho de adquirir las herramientas tecnológicas de última generación. En la cual, Lévy entiende que *“la conexión es siempre preferible al aislamiento”* y que además *“el horizonte técnico del movimiento de la cibercultura es la comunicación universal”*, entendiendo que:



*[...] el desarrollo de las comunidades virtuales se apoya en la interconexión. Una comunidad virtual se construye sobre afinidades de intereses, de conocimientos, compartiendo proyectos, en un proceso de cooperación o de intercambio, y esto independientemente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales. (Lévy, 2007, p. 100).*

Al realizar una conexión sobre las tecnología y el sistema neoliberal, se debe entender el modo en cómo se disponen los productos con el desarrollo de un nuevo orden que rige esta masificación a nivel global y que permiten una mayor comunicación entre sus habitantes, puesto que los avances tecnológicos implican que la sociedad comience a actualizarse e inviertan en productos que mejoren las condiciones de vida y comodidad de sus habitantes al momento de adquirir éstos nuevos productos existentes gracias a las tecnologías, ya que si bien es cierto, la tecnología ha ayudado a que el ser humano fabrique y elabore productos para mejorar la calidad de vida y el bienestar con herramientas inteligentes que son capaces de organizar todos los aspectos necesarios que el mismo consumidor le determine a ésta nueva herramienta tecnológica, como por ejemplo, un celular inteligente.

Por lo tanto, se entenderá a esta *Cibercultura*, como aquella que utiliza y manifiesta gran interés en utilizar estas nuevas herramientas tecnológicas en su vida cotidiana, ser parte del progreso tecnológico como una extensión amplia de adquisición del conocimiento, además de ser activamente participativo en cuanto al aprendizaje que conlleva utilizar éstas herramientas, dotándolo de un manejo inmediato al momento de enfrentarse por primera vez a un aparato de última generación. El instinto biológico que adquieren las personas al aprender de manera inmediata el funcionamiento de las nuevas tecnologías que los rodean y son parte de su quehacer cotidiano, las manejan con un gran virtuosismo tal como si el manual de funciones e instrucciones del aparato lo tuviesen integrado en sus memorias y lo utilizaran de forma universal con todos estos objetos tecnológicos que adquiere a lo largo del tiempo.



#### 4.1.1. Positismo Cibercultural

Cuando a menudo se contempla una verdad de manera científica, no cabe duda que haya sido gracias a la tecnología y los nuevos avances que genera la ciencia respecto al nacimiento de un nuevo saber.

La tecnología se entiende de manera «positiva» en cómo se utiliza en éste nuevo Paradigma Digital, cómo repercute en el quehacer cotidiano de las personas y sobre todo en la *Generación Z*, que es la gestora en la construcción de nuevos códigos culturales. Los nuevos descubrimientos, que no sólo influyeron en la vida de antiguas generaciones, tales como la «X» o la «Y», en la que sin duda cambiaron su percepción del nuevo mundo con la llegada tanto del teléfono, como de la televisión; donde se descubrieron nuevas formas de comunicación y masificación de contenido a partir de la creación de estos nuevos aparatos tecnológicos.

Si bien ahora, en el siglo XXI, el uso de las tecnologías se ha ido masificando y ha ido incrementando su producción a un nivel monumental, es necesario destacar el aspecto positivo en cuanto a la producción informacional, que sobre todo los jóvenes de la *Generación Z*, han hecho de ésta herramienta, una necesidad básica para producir de forma creativa.

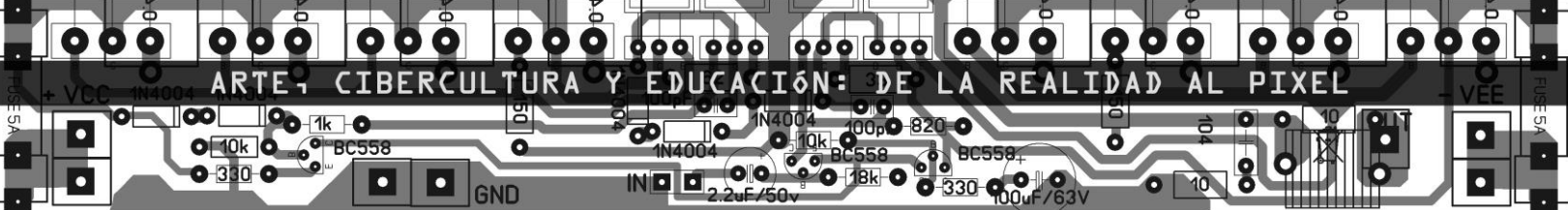
Dicha producción creativa, se basa más que nada en cómo un adolescente es capaz de dejar de lado herramientas obsoletas, para utilizar las nuevas tecnologías, como el soporte principal para toda creación artística.

¿Por qué hablar de «creación artística»? , porque es necesario destacar las instancias que la tecnología y el internet permiten para develar la producción e inquietudes que tienen algunos de los adolescentes de la *Generación Z*, entendidos desde una perspectiva *amateur* el día de hoy para producir de manera autónoma a) juegos hechos con un *software*, b) música con programas tales como *Ableton Live*<sup>105</sup>, c) *Adobe Premiere*<sup>106</sup> e incluso *Movie Maker*<sup>107</sup> y d)

<sup>105</sup> Ableton: Es un software secuenciador de producción digital, el cual permite grabar, reproducir, componer, mezclar, remezclar y editar piezas musicales creadas o ya creadas.

<sup>106</sup> Premiere: Es un software profesional que permite la edición o reedición de videos en tiempo real.

<sup>107</sup> Movie Maker: Es un software de edición básica de videos creado por Windows.



Retoques de fotografías con *Photoshop*<sup>108</sup> e *Illustrator*<sup>109</sup>, entre otras variantes que posibilitan la creación mediante la experimentación e investigación de cómo funcionan éstos *softwares* que son principalmente utilizados, por profesionales del área artística. Esto da paso a una nueva forma de expresión cultural entendida como el *Remix*<sup>110</sup> digital.

#### 4.1.2. Remix digital: un recurso para el comienzo de una nueva cultura

Siempre se ha tenido la noción y vinculación directa que el *Remix* es sólo una actividad netamente de producción musical, pero ¿qué pasa si se vincula el *Remix* a un campo popular, donde los usuarios contemporáneos suelen estar insertos diariamente a una noción de constante creación cultural?

Para responder ésta interrogante, es necesario contemplar y comprender el *Remix* desde una perspectiva más amplia en cuanto a su vínculo con la cultura popular de la Sociedad actual del Conocimiento.

El *Remix*, es una remezcla de conceptos o sucesos que acontecen en la sociedad, sin necesidad de entender la perspectiva bajo el mando de las tecnologías. Si se analiza desde una perspectiva superficial, el *Remix* musical, por ejemplo, toma una canción popular para consiguiente modificarla e insertarle ritmos o tiempos distintos a la original, creando así una «nueva» versión.

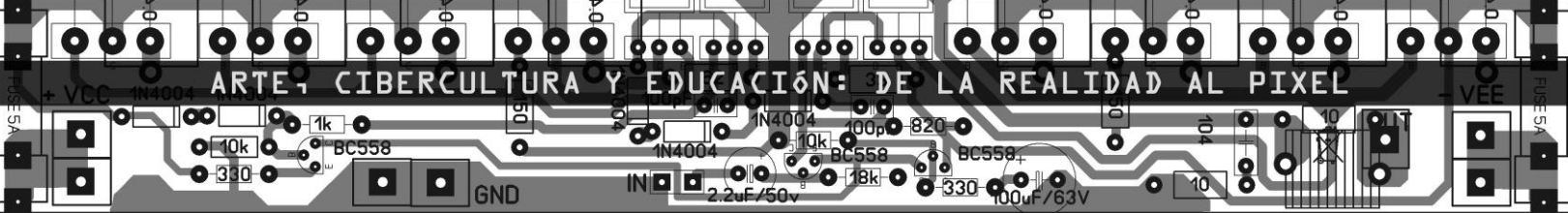
De este modo se entiende que:

---

<sup>108</sup>Photoshop: Es un programa de la familia Adobe Systems, que permite la edición, creación y retoque de imágenes digitales.

<sup>109</sup>Illustrator: Es un programa de la familia Adobe Systems, que permite la creación y manipulación de gráficos vectoriales. Se caracteriza por generar ilustraciones como una rama del arte digital.

<sup>110</sup>Remix: Palabra que se utiliza en la música para referirse a la «remezcla» o una mezcla alternativa de una canción, pero que en ésta oportunidad se utilizará dentro del contexto cultural que aqueja a la sociedad actual.

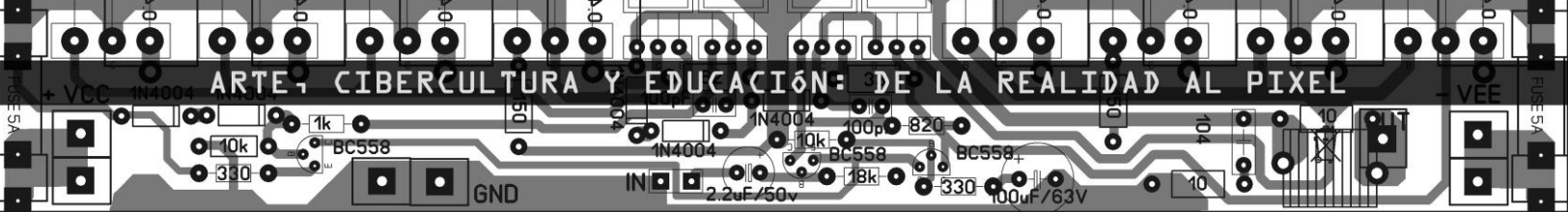


*El Remix se hace patente en todos los ámbitos de la práctica cultural, incluyendo las conversaciones cotidianas; de hecho «la cultura es un Remix». En el sentido más amplio, el Remix es la condición general de las culturas: sin Remix no hay cultura. Las culturas deben hacerse -crearse- y para ello mezclan elementos «nuevos» con elementos «preexistentes» a través de «conversaciones». Nosotros remezclamos el lenguaje cada vez que lo usamos y remezclamos los significados cada vez que tomamos una idea, un artefacto o una palabra y la integramos en lo que estamos diciendo, haciendo o siendo en ese momento. (Knobel, M., & C. Lankshear, 2011, p.3).*

Claramente, se aplica este concepto a los nuevos hitos que se construyen en una sociedad que está en constante cambio y experimentación con las herramientas que están a su disposición, entendiéndolas como por ejemplo, cuando ciertos adolescentes de la *Generación Z* crean nuevos códigos culturales para comunicarlo tanto a los adultos como a sus pares, puesto que la nueva escritura comunicacional hoy en día son las tecnologías. De este modo, al utilizar estas nuevas herramientas que están al alcance de los jóvenes de la *Generación Z*, se disponen a ser ellos quienes conciben las nuevas plataformas comunicacionales, adaptando los soportes o dispositivos, como lo son por ejemplo *Youtube*, donde cientos de videos son subidos diariamente y que luego son masificados de manera inmediata, difundiendo su contenido o mensaje, entendiéndolo como una nueva forma de comunicación, o como también suele ocurrir con el «retoque» de fotografías o imágenes que están colgadas en la red, para nuevamente entregar un significado diferente al original, como suele ocurrir con los *memes*.

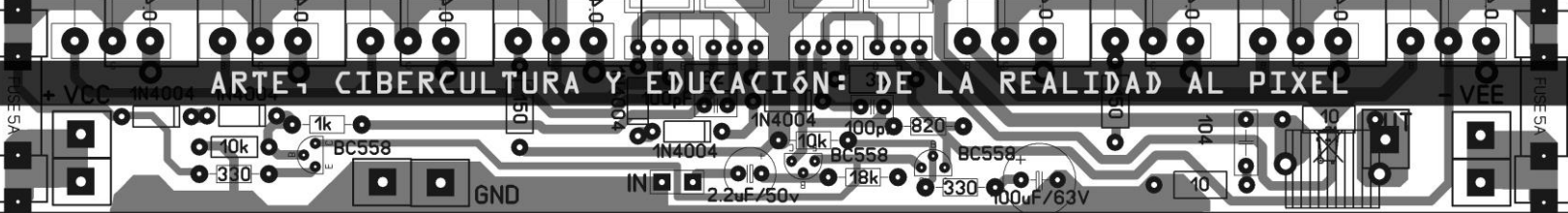
Pierre Lévy da un claro ejemplo de cómo actúan las *Ciberculturas* con el arte en el campo de la virtualidad, para entenderlas desde la perspectiva del *Remix*:

*Uno de los caracteres más constantes del ciberarte es la participación en las obras de los que las prueban, las interpretan, las exploran o las leen. No se trata solamente de una participación en la construcción del sentido, sino de una coproducción de la obra, puesto que el «espectador» es llamado a intervenir directamente en la actualización (la materialización, la*



*exposición, la edición, el desarrollo efectivo aquí y ahora) de una secuencia de signos o de acontecimientos. (Lévy, 2007, p. 108).*

De esta forma se entiende que el *Remix*, es una nueva estrategia de creación, la cual genera un discurso comunicacional participativo que actualmente es principalmente elaborado por los jóvenes de la *Generación Z* y también algunos jóvenes de la *Generación Y*; en la que el rango etario no es prescindible al momento de producir esta escritura virtual de manera visual. Vale decir, una escritura retiniana, donde no sólo su lectura es visual sino también conceptual.



## 4.2. Realidades Virtuales (RV)

La concepción de éste nuevo término, se puede entender a partir de una explicación que realiza Piscitelli (2002), en relación a estudios de las nuevas culturas, en éste caso, las *Ciberculturas*.

Comprendidas como la generación de la tecno-realidad, las RV influyen en el marco de éstas nuevas generaciones al momento de interactuar con artefactos que simulan la realidad experimentada por el ser humano. La imitación o simulación relativa de la realidad, se comprende desde la perspectiva en que son usadas las nuevas tecnologías, para producir de manera sensorial, acciones que de algún modo son artificiales, pero que causan la certeza de estar viviéndolas de manera directa y casi real. Proponiendo con ésta innovación la solidez de crear una sociedad mediada por esta nueva comunicación, que se entiende desde los preceptos de ser compartida, siendo concebidas como una expansión de la realidad.

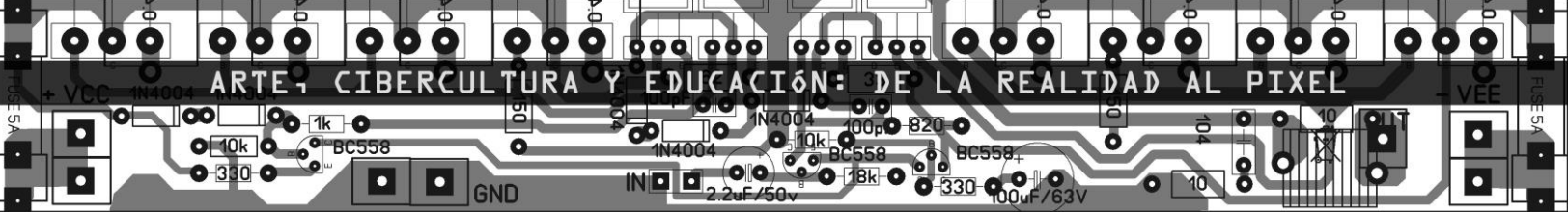
La explicación más certera sobre las RV, Piscitelli las entiende afirmando que: «Las RV proponen un cambio paradigmático en nuestras nociones del mundo, experiencias, causalidad, comunicación, interacción hombre/máquina, etcétera, tan fuerte y estremecedoras como la nanotecnología, las inteligencias más que humanas, o las redes mundiales de interacción multimediáticas» (Piscitelli, 2002, p. 85).

La virtualidad, entendida de esta manera, se instaura en la vida de las personas actualmente con la interacción que se genera con las nuevas tecnologías. Dicha interacción se entiende cuando se usan los dispositivos que simulan ciertos aspectos de la realidad, como por ejemplo, los videos juegos o lentes 3D<sup>111</sup>, en la que virtualmente se observa un mundo fragmentado en la pantalla, representando el paisaje visual a modo de mapa de bits<sup>112</sup>. Éste mapa de bits, reconstruye dicho mundo imaginario de manera virtual, acercándonos de forma directa al mundo creado por las máquinas y el ordenador, la virtualidad e ilusión óptica que engaña a nuestro cerebro, creyendo que aquello que se ve, es lo

<sup>111</sup>3D: Ilusión óptica que da la sensación de ver las cosas u objetos en tercera dimensión.

<sup>112</sup>Bits: Dígito del sistema de numeración binario.





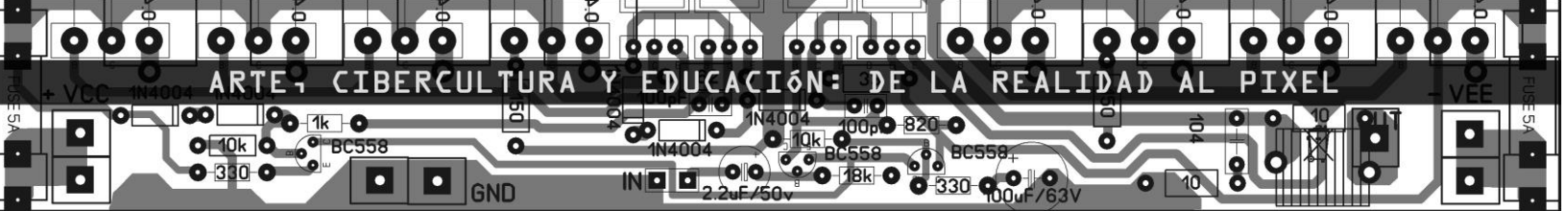
que tal vez existe en la vida real, poniendo en duda la condición de reconocer y discriminar ciertos aspectos de la realidad.

Por lo tanto, las RV se inyectan de forma simultánea con el crecimiento y avance de las tecnologías, en aspectos cotidianos y para mayor comodidad del ser humano a partir de un mundo artificioso.

Desde la perspectiva paisajística, la relación que se puede obtener entre *Realidad* y *Realidad Virtual*, es la simulación espacial que se genera en el entorno donde «vive» dicha realidad. La creación de un mundo propio, tal como si fuese la *Matrix*<sup>113</sup>, creando analogías que simulan una realidad y que ésta a la vez, dirige al cerebro humano para persuadirlo de que realmente está «viviendo» aquel presente, pero de una manera controlada, lo cual indica la capacidad que tiene la ciencia y tecnología para crear ambientes que simulan la noción de realidad y que engañan al cerebro para establecer ese paisaje artificioso en la mente del ser humano.

---

<sup>113</sup> Mundo Matrix: Desde la perspectiva social, se entiende cuando se sitúa una realidad simulada al contexto del ser humano mientras éste mantiene contacto directo con la tecnología virtual. Además, está completamente vinculada al entendimiento de que todo aquello que se presenta en la vida del ser humano, es mera simulación, puesto que la realidad encabezada por la sociedad del conocimiento, es una ficción que oculta toda verdad posible y existente sobre la mente del ser humano.



### 4.3. De la RV a Blade Runner. La ficción de la Realidad.

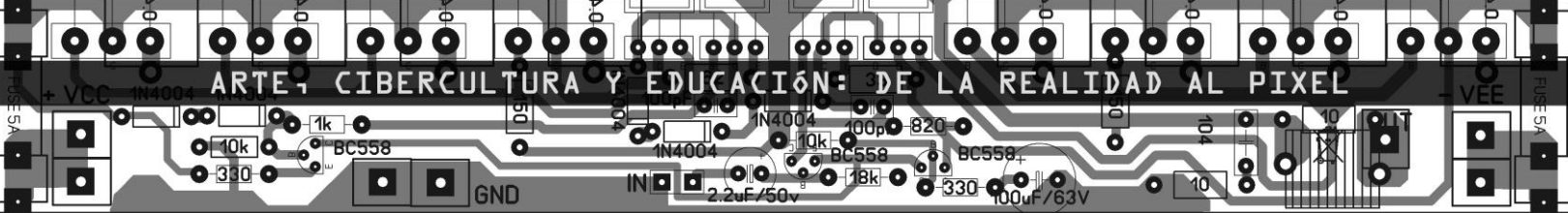
*Ya no podemos saber si somos hombres o máquinas –estamos condenados como Rachell, la protagonista/robot de la película Blade Runner de Ridley Scott, a no saber si somos robots o seres humanos, eternos o finitos, con derecho o no al amor-. Vivimos pues en la era de la incertidumbre generalizada que engloba en un mismo movimiento lo antropológico, lo genérico y lo epistemológico.*

(Piscitelli, 2002, p. 219).

Se menciona a menudo que el mundo contemporáneo de hoy, es mera «ficción fantasmiosa», por el uso e importancia que se le da al campo del crecimiento tecnológico en el Paradigma Digital y que el uso que se le entregan a estas herramientas, perjudican la plenitud del hombre como un ente social y pensante.

Si bien es cierto, que actualmente con las tecnologías, el trabajo humano tanto físico e intelectual –entendiendo que las máquinas ahora son capaces de realizar cálculos inmediatos-, ha descendido y que esto de algún modo ayuda a disminuir la explotación en cuanto a las condiciones laborales. Pero es necesario destacar que el mundo tecnológico es esencial para el crecimiento y producción nacional e internacional de los nuevos conocimientos que el ser humano necesita para entregar nuevas herramientas de sustento en investigaciones y así comprender esta nueva era globalizada.

Relacionando las RV a un mundo meramente digital, donde se intenta emular la realidad del ser humano, es necesario comprender el porqué de su propósito; encontrando como respuesta «la necesidad» de explorar más allá de lo tangible que rodea al hombre, como nuevos vínculos que se crean para comprender desde otra perspectiva cómo funciona la mente humana al enfrentarse a una realidad diferente a la cual se está acostumbrado y cómo actúa al estar inserta en ella.



*Blade Runner*, una película de Ridley Scott (1982), es un ejemplo claro que demuestra la vivencia del ser humano en el contexto de experimentarse a sí mismo en realidades que son completamente paralelas. Esto se entiende al momento de encontrar en el escenario a dos personajes completamente distintos, pero que de algún modo comparten un mundo que involucra un sentido en común: sobrevivir al ritmo de la máquina.

Cuando el ser humano se enfrenta a este tipo de contextos, donde sabe que no puede subsistir sin seguir el ritmo que conlleva la sociedad (en este caso, contemporánea), se sumerge en un mundo donde la sobrevivencia es un hecho palpable cuando se encuentra sometido a leyes o situaciones que debe seguir, porque son aquellas que permiten sobrevivir en comunidad.

Entonces, si se analizan a los *Replicantes* o más bien *Nexus*<sup>114</sup>, se entiende esta perspectiva de sobrevivencia en un mundo que llega a ser completamente desconocido, por la envergadura que determina el ritmo de la máquina, la inmediatez de las cosas y la frivolidad en cuanto a las relaciones humanas que son producidas por el poco contacto comunicacional cuando se está sumergido en un mundo donde la aceleración industrial, afecta las relaciones de humanas entre las personas.

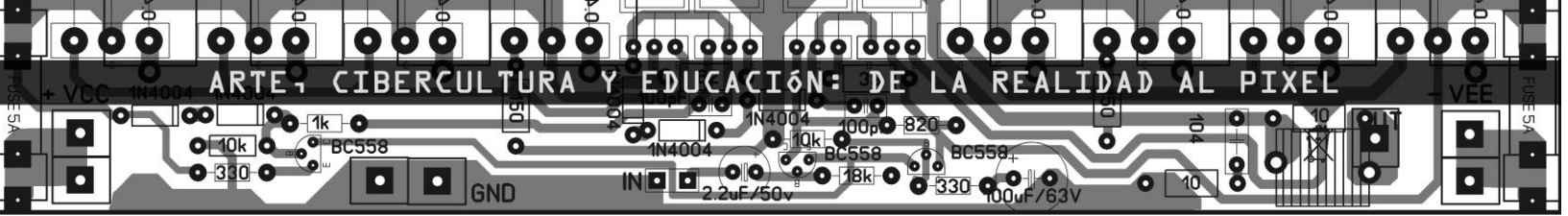
La inteligencia no humana, es ficción, pero es inteligencia de todos modos y que ayuda de manera mecánica al desarrollo de nuevas posibilidades de mejorar las condiciones humanas en este Paradigma Digital y que puede relacionarse de manera directa con los androides de *Blade Runner*, sobre todo en la escena final de la película donde el replicante Roy Batty (*Nexus 6*), dicta las últimas palabras antes de morir, las cuales son alusivas a la situación histórica del hombre contemporáneo en la Sociedad actual del Conocimiento actualidad:

«Es toda una experiencia vivir con miedo, ¿verdad?  
Eso es lo que significa ser esclavo.

*Yo he visto cosas que vosotros no creeríais.*

---

<sup>114</sup> Nexus: Personaje androide de la película *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, con características similares a las de un ser humano, el cual simula su posición en el planeta Tierra como cualquier habitante de éste. Se diferencia del ser humano sólo porque no es capaz de generar sentimientos.



*Atacar naves en llamas más allá Orión.  
he visto Rayos C brillar en la oscuridad,  
cerca de la Puerta de Tannhäuser.*

*Todos esos momentos se perderán en el tiempo,  
como lágrimas en la lluvia.*

*Es hora de morir».*

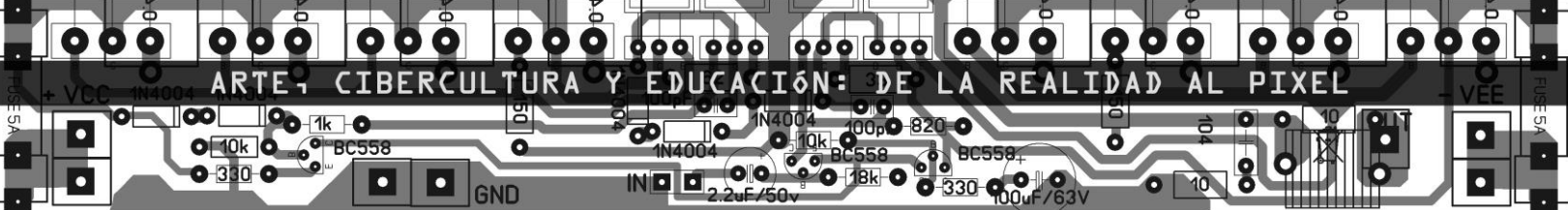
Dicho monólogo es una evidencia de lo que Marshall Berman examina sobre la sociedad en su obra *Todo lo sólido se desvanece en el aire* (1987), en la cual explica este conflicto entre sociedad y economía en cómo disuelven las relaciones entre los humanos; entendiéndolo de éste modo en una relación entre el hombre y la máquina. De este modo las palabras de Roy explican la situación social en la que se encuentra hoy el ser humano, sometido al aceleramiento que conlleva el ritmo tecnológico, sustituyendo incluso su realidad, por una realidad ficcionada. Esta ficción planteada, abruma la memoria del ser humano, sobre todo a la *Generación Z*, la cual organiza y distribuye sus pensamientos y condiciones emocionales a plataformas virtuales que hace propias como una extensión más de su cuerpo y mente.

Esta ficción suplanta y desmaterializa a la realidad, creando así un impacto social por el cambio de identidades culturales y sociales, afectando no sólo materialmente el entorno donde se desenvuelve el ser humano, sino que también ocurre una transformación en cuanto a la relación y percepción comunitaria con los otros, que se extiende en un mismo contexto.

La identidad de a poco se pierde si se utilizan de manera indiscriminada estas herramientas que la tecnología proporciona, puesto que su creación siempre ha sido para efectuar un avance en un contexto comunicacional y no caer en el retroceso informacional.

Es imprescindible entonces no abusar del uso de las tecnologías para la creación de nuevos saberes, puesto que si bien es cierto, la tecnología ha ayudado bastante en cuanto a investigaciones que antropológicamente han analizado a fondo el comportamiento humano, pero que de algún modo su uso indiscriminado puede ficcionar la realidad del ser humano, tal como lo plantea Piscitelli:

*El colmo de los desastres sería la infiltración terrorista de una pequeña imperfección en el proceso de manufactura hasta hacer que las*



*nanomáquinas se reprodujeran al infinito: las nanoplantitas exterminarían a las plantas «reales», las nanobacterias a las bacterias «reales» -hasta destruirlo todo-. (Piscitelli, 1995, p. 57).*

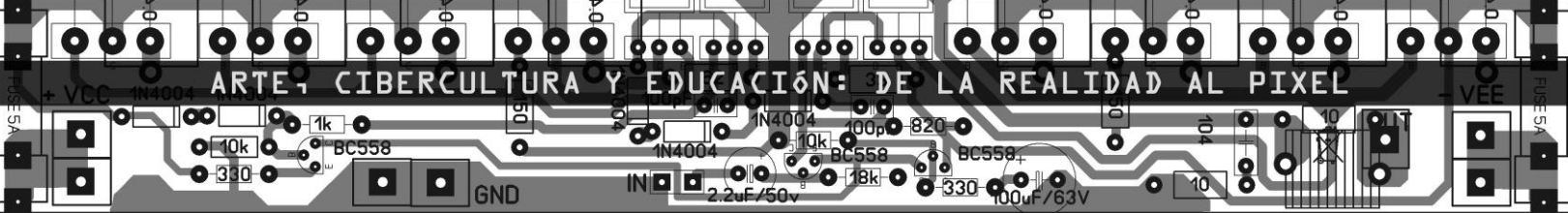
Así, se entiende esta perspectiva en la cual la tecnología y su uso indiscriminado podría atentar de manera terrorista la estabilidad humanitaria de la sociedad, generando un apocalipsis tecnológico, en el cual claramente la idea fundamental no es limitar la vida –como sucede con los Nexus en *Blade Runner*-, sino más bien conllevar ambas partes para dar paso a nuevos saberes de supervivencia en este mundo globalizado.

De este modo *«la colonización del mundo virtual, en su fase ciberespacial, no es sino una etapa más de un largo proceso de descubrimiento/encubrimiento, de metamorfosis en las tecnologías de la representación, de destrucción/reinvención de nuevos límites. En su transcurso, al querer ser más parecidos a los dioses, nos volvemos cada vez más humanos»*. Ibíd (p. 223.).

La misma situación, ocurre hoy con el ser humano, su realidad ficcionada que inhibe su posición «humana» en la Sociedad actual del Conocimiento; el querer permanecer en altura como un Dios, genera en él un conflicto interno que coloniza sus sentidos en cuanto a la realidad que está viviendo. Querer representarse en una realidad que es mera ficción, produce en él esta capacidad de ocultar una realidad humana para que de este modo su comunidad virtual tenga la noción de que aquello es una realidad establecida.

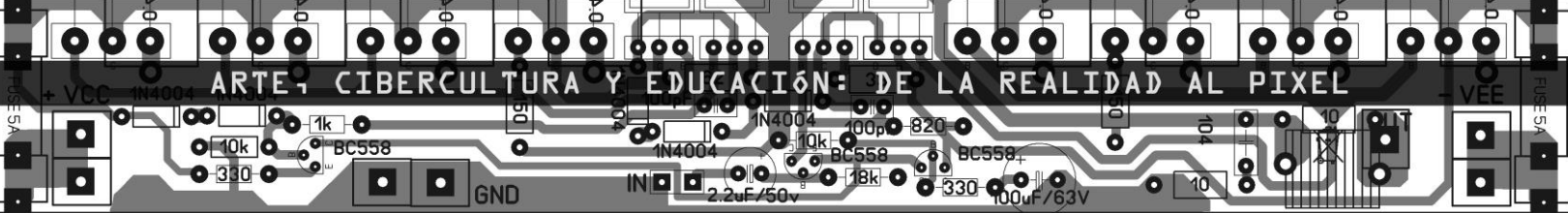
#### **4.3.1 El lenguaje Nexus-Humano**

Los Nexus -entendiendo su postura androide-, para comunicarse utilizarían una programación en su interior, en cambio, el ser humano utilizaría el gesto. De este modo ¿por qué no crear una hibridación para poder comunicar unitariamente un mensaje? *«El ciberlenguaje y las ciberexpresiones representan «la verdadera materialización de la cultura de los medios»*. (Burke & Briggs, 2002, p. 357)



La memoria es un factor importante de concurrir al momento de insertar la comunicación dentro del ámbito tecnológico. Si bien es cierto, que los replicantes *Nexus* son completamente distintos al ser humano –pero su rol social es el mismo-, es necesario que ambas partes concuerden para entregar una información comunicacional que permita el diálogo universal para acceder a los nuevos conocimientos y saberes que concuerden con esta nueva generación de la «tecno-realidad».

Se entiende entonces que para establecer los rasgos definitorios de la humanidad, es esencial buscar una hibridación que concuerde con los lenguajes actuales que producen y reproducen las nuevas generaciones de jóvenes y las nuevas tecnologías, puesto que «[...] *los lenguajes dividen a los hombres, los alfabetos o ideografías los distinguen menos, los sistemas de tratamiento automático de la información los unifican a todos*». (Lévy, 1987, p. 42).



#### 4.4. Cómo la tecnología construye nuevas realidades y relatos.

Los relatos históricos, se caracterizan por ir cambiando de manera constante a medida que pasa el tiempo. Esto es producido por variaciones que ocurren a nivel cultural dentro de la *Sociedad Actual del Conocimiento*. Las culturas arman nuevos relatos, pero a partir de personajes que son característicos dentro de esta sociedad. Estos personajes son denominados hoy como la *Generación Z*, quienes han conformado nuevos códigos culturales.

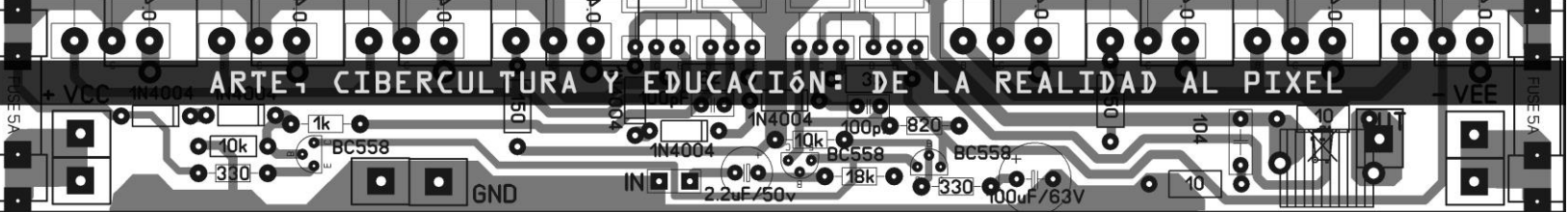
Si bien hoy, no existe un relato escrito de manera oficial, en el futuro serán actuales generaciones quienes relatarán y contarán cómo se conformaron y las consecuencias que tuvo la Sociedad actual del Conocimiento del siglo XXI mediante cambios drásticos que se dieron con el *Paradigma Digital*. En la actualidad, el ser humano se encuentra sumergido en éste Paradigma digital el cual es encabezado por la Ciencia y la Tecnología.

La tecnología siempre se ha entendido –desde su concepción etimológica– como un aparato «novedoso» que satisface las necesidades de personas y comunidades que crean pertinente su uso para la progresión, la cual es aplicada por los conocimientos científicos que la han llevado a su construcción.

Actualmente la tecnología ha invadido al ser humano en todo ámbito –desde la ciencia y la medicina, el lugar de trabajo, los estudios, los juegos, la comunicación y las relaciones interpersonales–, y es por esto que es necesario destacar que existe un grupo etario que conjuga de manera equilibrada con la potente llegada de la tecnología a sus vidas. Este grupo etario, es la *Generación Z*.

Este grupo de jóvenes de la *Generación Z*, han creado nuevos códigos culturales que salen a la luz cada día, entre ellas el dominio vertiginoso en cuanto al manejo de las herramientas tecnológicas de última generación. El uso de éstas –entendiéndose como aparatos tecnológicos Smarthphone<sup>115</sup>

<sup>115</sup> Smarthphone: Es un teléfono inteligente con pantalla táctil que tiene las mismas características de una laptop personal.



Android<sup>116</sup> / IOS<sup>117</sup>, tablets<sup>118</sup>, iPads<sup>119</sup>, iPods<sup>120</sup>, Laptop<sup>121</sup>, Macbook<sup>122</sup>, etc.- en su vida cotidiana se hacen presente aproximadamente una 20 horas al día.

Como ejercen un empoderamiento absoluto de estos aparatos, es necesario rescatar qué es lo que realmente hacen éstos jóvenes con dichos objetos tecnológicos.

Su uso indiscriminado genera en ellos la construcción de nuevos códigos culturales y realidades; que cada vez tienen una mayor aceptación por la sociedad y que de algún modo realizan grandes cambios en cuanto al Paradigma Digital que envuelve a las culturas en las que están sometidos. Ellos, son quienes construyen los nuevos relatos y códigos culturales de esta Era globalizada y no antiguas generaciones como la «X» o la «Y».

#### 4.4.1. ¿Por qué ellos (Z) y no otras generaciones (X – Y)?

Estos nuevos relatos y códigos se construyen en base a los conocimientos que se generan con la utilización de las nuevas tecnologías.

El *Útero Digital*, es un concepto clave para entender el cambio de realidades a las que se enfrentarán en un tiempo no muy lejano, esta *Generación Z*; y como

---

<sup>116</sup>Android: Es un sistema operativo para dispositivos móviles con pantalla táctil, como los Smarthphone.

<sup>117</sup>IOS: Es el sistema operativo orientado a dispositivos móviles de la empresa Apple Inc., tales como iPhone, iPod, iPad; todos dispositivos táctiles.

<sup>118</sup>Tablets: Es una computadora portátil de pantalla táctil y compacta; con funciones similares a las de una laptop. Su tamaño es reducido y plano.

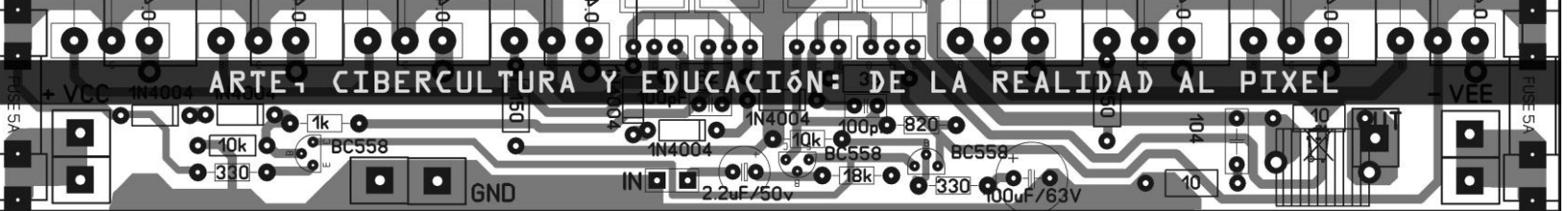
<sup>119</sup>iPads: Es una línea de tablet, pero diseñada por la compañía Apple Inc. Se entiende como una computadora portátil compacta, con sistema operativo IOS.

<sup>120</sup>iPods: Son reproductores de audio digital con pantalla táctil, elaborados por la compañía Apple Inc. Son característicos por su sonido en alta definición y por utilizar el sistema operativo IOS.

<sup>121</sup>Laptop: Es un computador personal portátil de tamaño ligero, que pesa entre 1 y 3 kg.

<sup>122</sup>Macbook: Son computadores portátiles Macintosh diseñados y fabricados por la empresa Apple Inc. Se diferencian de las demás computadoras portátiles, ya que presentan una alta definición gráfica.





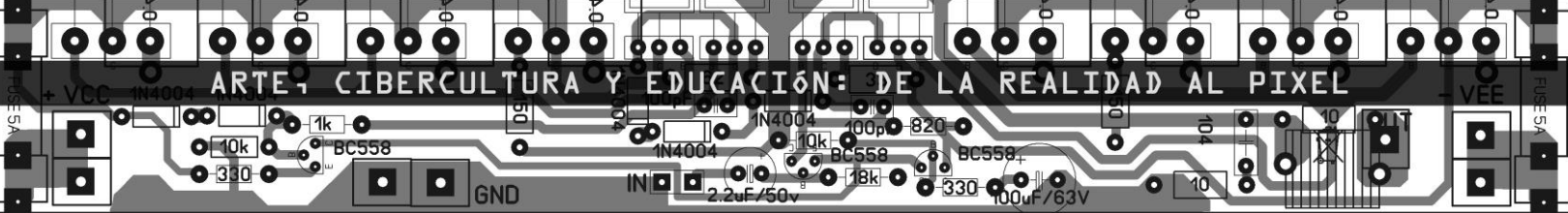
bien se entiende, que la digitalización se da al momento de ser gestados en el útero de la madre, pero ¿por qué desde el útero de la madre?, porque antes de nacer ya han tenido un contacto directo con las tecnologías en el instante en el cual develan su rostro en las ecografías que se realizan en el vientre de la madre; la cual permite ver sus características físicas y faciales mediante la tecnología 3D que prácticamente se está utilizando en todos los hospitales del servicio público. Ya al momento de nacer, se enfrentan totalmente a un mundo que los recibe con innumerables aparatos tecnológicos, desde los focos que iluminan el parto, las incubadoras y los registros que realiza el padre al momento de gemir su primer llanto; todo esto no sólo está archivado en las memorias de los padres y médicos, sino que está registrado en los dispositivos tecnológicos que los padres o familiares llevan al parto y graban aquel momento.

De esta manera, antes de sentir el respiro de su madre, quien lo recibe por primera vez, es un aparato tecnológico que registra sus primeros movimientos y llantos.

En este sentido, los incentivos que se crean a su alrededor, el nacimiento estimulado desde el primer momento, impactando con objetos digitales –cuando registran con video o fotografía el parto e incluso desde antes del nacimiento-, permiten crear un vínculo de manera directa y permanente del bebé con éste nuevo mundo tecnológico digitalizado, el cual crea una nueva base de conocimiento a la par con los aprendizajes cognitivos de éste, puesto que sus primeros juguetes posiblemente los reemplace por el celular del padre o la madre, incursionar con el control remoto, la cámara fotográfica, etc. La atracción simultánea por estos nuevos aparatos grises y tecnológicos es un instinto casi innato que viene con los estímulos del bebé, ya que si bien los padres lo estimularon sin querer desde la gestación a su nacimiento, el vínculo claramente sería más fuerte con los dispositivos tecnológicos, más que con los mismos juguetes de bebé.

De esta forma, los códigos construidos en base a las nuevas tecnologías, los crean la actual *Generación Z*, que se encuentra en boga con todos los conocimientos tecnológicos que nacen junto a ellos.

Son muchas las veces en las que ellos enseñan a los adultos a utilizar éstos dispositivos tecnológicos tal como si se hubiesen aprendido de memoria el



manual de instrucciones del aparato, pero es gracias a su curiosidad y habilidad de relacionarse con la tecnología, que genera en ellos un instinto innato por saber su funcionamiento, ya que desde el primer momento que experimentaron con un dispositivo tecnológico, guardaron aquella experiencia para ver si podrían utilizarla para manejar los próximos aparatos que llegasen a sus manos; y claramente así fue, reconocen de tal manera las funciones de cada uno de los dispositivos, que crean en su memoria un instructivo de manejo universal para cada uno de los dispositivos tecnológicos que llegan a sus manos.

Todo esto se puede evidenciar en la utilización de plataformas virtuales que simulan realidades paralelas a las que viven las personas –en el caso de Facebook, Twitter, Instagram, Tinder<sup>123</sup>, etc-. Estas plataformas abarcan un rango etario más amplio y no sólo de la *Generación Z*, sino más bien se puede encontrar en ésta categoría una situación más híbrida en cuanto a los conocimientos tecnológicos-digitales que permite dicha plataforma.

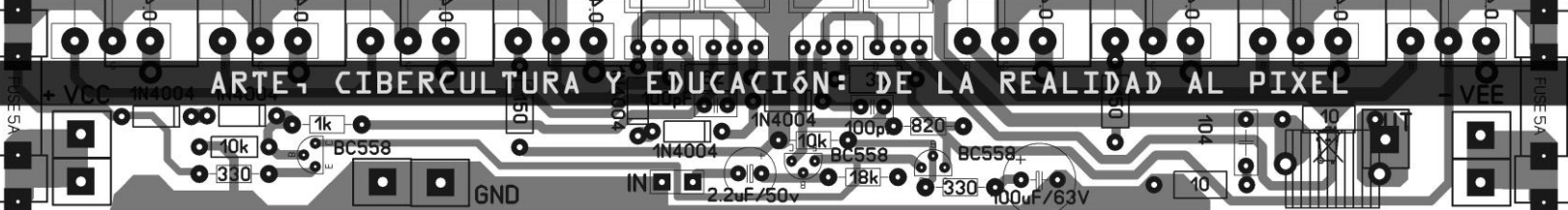
Es tanto el interés de estos adolescentes en participar en cada movimiento y plataforma virtual, que manejan mejor que cualquier generación los nuevos dispositivos digitales, los aprenden a utilizar de manera autónoma, puesto que se encuentran rodeados tanto en sus hogares como en los colegios de herramientas tecnológicas.

Actualmente es imposible conocer a uno de estos adolescentes sin que posean un dispositivo tecnológico que sea de uso propio, ya que hasta las relaciones interpersonales las ejecutan a través de la virtualidad que brindan las tecnologías en éste *Paradigma Digital*.

En cuanto a la conformación de los códigos culturales que ellos mismos elaboran, se vinculan netamente al uso impulsivo de las tecnologías en sus vidas, ya que toda comunicación e intercambio de información la realizan a través del uso de los celulares inteligentes, tablets, entre otros, como las nuevas herramientas que los acompañan para saber dónde se encuentran posicionados en cuanto a sus conocimientos, ya que pueden saberlo todo accediendo de manera inmediata a la información que favorece el uso de éstos

---

<sup>123</sup> Tinder: es una aplicación para Smartphone que ayuda a encontrar parejas según sexo, edad, distancia (ubicación), gustos, intereses mutuos, amistades compartidas, compartiendo fotos para poder conseguir una cita.



nuevos dispositivos tecnológicos, que simplifican de manera eficaz el acceso a todo conocimiento.

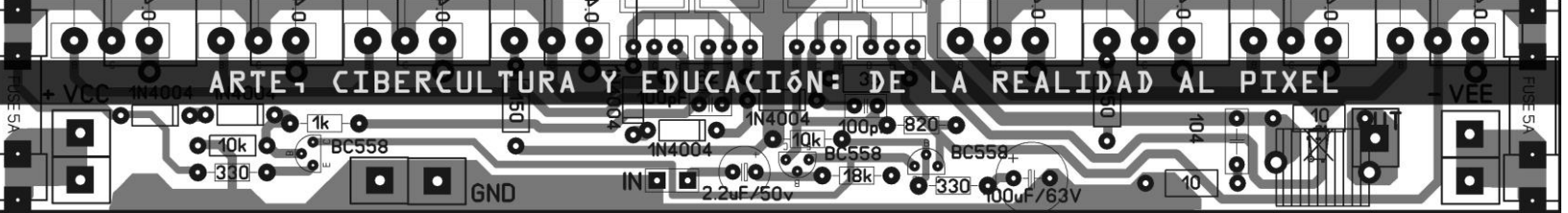
De esta forma la *Generación Z* se diferencia de la «X» y la «Y», por esta simple construcción de códigos culturales, ya que sus intereses son completamente distintos a las otras dos generaciones. Mientras que las generaciones «X» e «Y» construían códigos que se vinculaban netamente a la música como por ejemplo el uso de los obsoletos reproductores MP3<sup>124</sup>, la comunicación a través de *Messenger (MSN)*<sup>125</sup> o intereses estéticos del cuerpo visualizados en las tribus urbanas, quienes representaban sus gustos e ideologías a través de la estética de sus cuerpos -tales como los *Punks*, *Hardcores*, *Góticos*, etc.-, la actual *Generación Z* se caracteriza por situar su interés en el uso de las nuevas herramientas que brinda la tecnología en la cual no buscan demostrar mediante su cuerpo sus ideologías -ya que las plataformas virtuales se transforman en la extensión de su cuerpo-, perteneciendo a un grupo en la que su particularidad es el virtuosismo con el que manejan los dispositivos tecnológicos del nuevo *Paradigma Digital*, debido a que sus vidas giran en torno a la tecnología utilizando la mayor parte del tiempo éstos dispositivos para desenvolverse y comunicarse con sus pares que se encuentran igual que ellos conectados a la red a través de sus *Smartphones*, ya que es innegable ver a alguno de ellos sin poseer en sus manos uno de éstos celulares inteligentes, en respuesta a que se han transformado en uno de los objetos de mayor apreciación que cargan consigo mismos para establecer estos nuevos lazos y códigos culturales en cuanto a la información que brindan y comparten con éste dispositivo tecnológico-digital. Son ellos los proclamados *Nativos Digitales*.

#### 4.4.2. La masificación de contenidos

Obtener información hoy en día, no es tan complejo como hace algún tiempo atrás, puesto que con la creación de nuevas plataformas digitales en

<sup>124</sup> MP3: Uno de los primeros reproductores de música digital, entendidos como un dispositivo que almacena y organiza y archivos de audio digital.

<sup>125</sup> MSN: Fue un software que entregó un servicio de mensajería electrónica, ofrecido por Microsoft el cual fue lanzado en 1995 y que ya no se utiliza por ser un medio de comunicación obsoleto. Éste fue reemplazado en la actualidad por Skype.



red, es más fácil recoger y entregar información de manera más rápida y accesible.

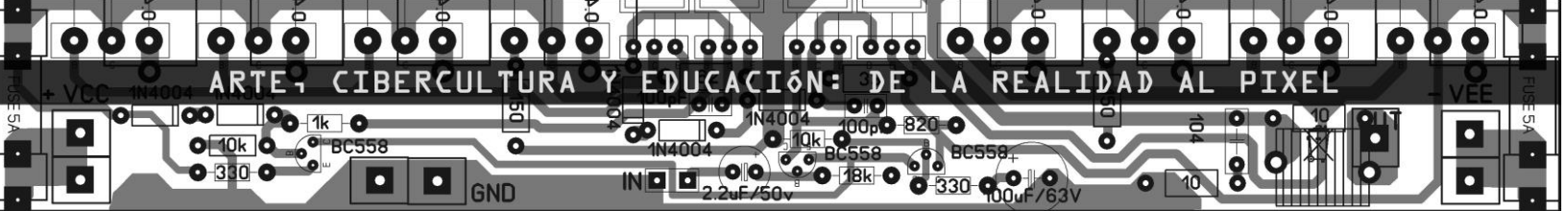
La información es comprimida en formatos de una baja capacidad –entendida la capacidad en kilobyte, megabyte o gigabyte-, como suele ocurrir con textos o libros en un formato PDF<sup>126</sup>, que permiten una mayor accesibilidad a ellos y que se pueden llevar de manera permanente en los dispositivos que cada persona posee, como es en el caso de los Smartphone, iPads, Tablets o eBook Reader. La portabilidad de los documentos hoy en día aliviana a las personas, de manera que pueden llevar consigo una biblioteca completa en sus dispositivos, pero en formato digital en la que pueden consultar las veces que quieran cientos de libros o imágenes que se encuentren almacenadas en dichos dispositivos. La consulta de información suele ser variada y paralela si se realiza en éstos dispositivos, ya que se pueden abrir diferentes archivos sin perder de vista el consultado anteriormente, obteniendo de ésta manera una información simultánea de diferentes fuentes.

Piscitelli afirma que *«el ciberespacio es el entorno computacional ideal para acceder al hipertexto. [...] La interacción con el hipertexto semeja el movimiento que traspasa la velocidad de la luz»*. (2002, p. 109).

En este sentido, se comprenderá la utilización del ciberespacio como una plataforma que permite almacenar archivos, los que pueden ser obtenidos de forma inmediata a través de los nuevos dispositivos de portabilidad tecnológica. Estas son las ventajas que proporcionan tanto la tecnología como la comunicación en redes, que configuran plataformas que permiten la obtención de estos recursos, como textos digitales, imágenes, videos, etc., en una situación informacional que masifica los conocimientos para que todos puedan acceder a ellos, a través del almacenamiento y descarga de archivos.

---

<sup>126</sup> PDF: Inventado por Adobe Systems y perfeccionado durante más de 20 años, el formato de documento portátil (PDF) es un estándar abierto para el intercambio de documentos electrónicos que mantiene la Organización Internacional de Normalización (ISO). Al convertir documentos, formularios, gráficos y páginas web a PDF, su aspecto será igual que si estuvieran impresos. Sin embargo, a diferencia de los documentos impresos, los archivos PDF pueden contener vínculos y botones en los que se puede hacer clic, campos de formulario, vídeo y audio, así como lógica para contribuir a automatizar los procesos empresariales cotidianos. Cuando compartes un archivo PDF, prácticamente cualquiera puede leerlo utilizando el software gratuito Adobe Reader® o la app para dispositivos móviles Adobe Reader. Consultado el 20 de Octubre del 2014 en: <http://www.adobe.com/la/products/acrobat/adobepdf.html>



## 4.5. Privatización Intelectual ©: El Arte antidemocrático

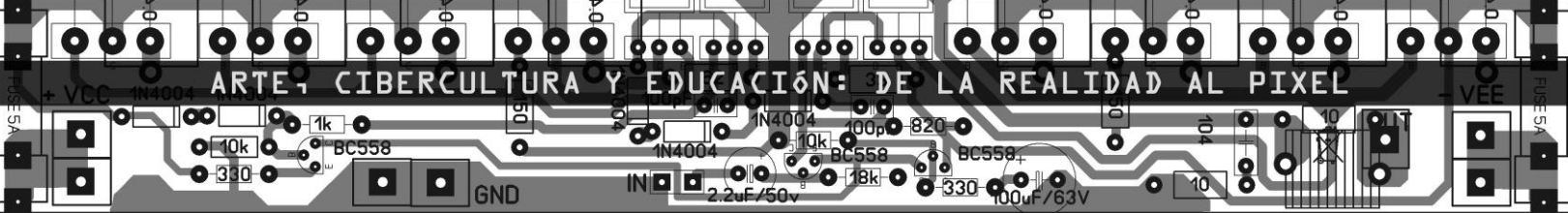
*«La tecnología, haciendo caso omiso a la ley, ha desarrollado modalidades que insertan múltiples actos de reproducción y transmisión –potencialmente perseguibles de acuerdo con la normativa del copyright- en las operaciones cotidianas más comunes. La mayoría de nosotros ya no puede pasar más de una hora sin colisionar con la ley de copyright».*  
(Litman, 1994. p. 35).

Cuando un objeto, imagen, video, dibujo, canción, etc., tiene el símbolo «©», no se dimensiona a qué refiere o lo que realmente quiere decir, al estar inscrito en el objeto, video, imagen o título de la canción.

La industria siempre se ha caracterizado por ser ampliamente reconocida, por sacar al mercado un sin fin de producciones que luego se distribuye a lo largo y ancho de todo el mundo.

Cuando alguien se enfrenta a éste símbolo «©», es porque existe una legislación detrás sobre derechos de autor, denominada *Copyright*. En las Artes, tanto Visuales como Musicales, es recurrente encontrarse con ésta legislación que muchos usuarios ignoran, al no saber de qué trata.

Internet cuenta con una amplia gama de información a la cual todo usuario que navegue en el ciberespacio pueda acceder. Pero de vez en cuando se encuentra con ciertas prohibiciones que inhiben el acceso a la información que busca; sobre todo si mientras aquel usuario navega por el ciberespacio, quiere reproducir una canción o descargar una imagen en alta calidad, de inmediato aparece una pequeña advertencia que indica que aquella imagen o canción, requiere ser remunerada para ser escuchada, o en el caso de encontrarse en una plataforma de libre distribución como lo es, por ejemplo el canal de *Youtube*, cuando aparece la inscripción «*el video no puede ser reproducido por estar sujeto a derechos de autor*» o «*el video no puede ser reproducido en tu país*». El usuario que navegue y se encuentre con este tipo de información al



querer ver el video, no comprende a que refiere dicha inscripción que prohíbe la visualización del video, si se supone que se encuentra en la plataforma de internet, la cual se caracteriza por ser una plataforma de libre e ilimitado acceso a la información.

Pero ¿A qué se refieren tales prohibiciones y derechos?, hacen referencia a que existe una modalidad que controla la distribución, masificación o copia sobre –en este caso- la obra de Arte que se encuentra disponible en la red, de manera desprotegida a disposición de todo usuario que llegue a toparse con ella, en alguna plataforma virtual.

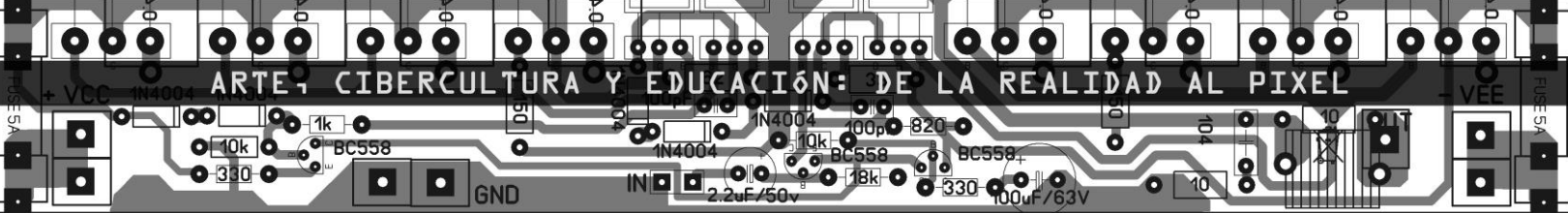
Entonces, ¿no existe una verdadera libertad en adquirir información que se encuentra colgada en la red?. La respuesta se entiende de un forma en que internet es una plataforma en la que cualquier usuario puede navegar y tener “libre” acceso a la información, pero que de vez en cuando se enfrentará a estas incómodas situaciones sobre «Derechos de autor»<sup>127</sup>, generando en él un rechazo absoluto sobre el artista al sentirse violentado y censurado, cuando quiera obtener la obra comprimida en un archivo.

Pero el usuario *amateur*, que no se encuentre completamente instruido de qué tratan tales derechos, ignorará su conocimiento y tratará de todas las maneras posibles de obtener los archivos, ya sea utilizando sofisticados *softwares* de descarga como *Torrent* o *Soulseek*<sup>128</sup>, que son capaces de obtener en un formato de alta calidad los archivos que el usuario determine sean necesarios para él. Esta acción, los convierte según la ley del *Copyright* en personas que infringen la norma establecida sobre la protección de los derechos de autor, puesto que están «tomando» la obra del artista sin su consentimiento previo.

De esta forma los usuarios que desconozcan ésta ley, pueden someterse a situaciones donde lo que ellos creían era legal, es en realidad un acto ilegal que puede ser penado como una acción que desobedece las normas establecidas por la industria.

<sup>127</sup> Los derechos de autor [...] cuyo ejercicio, limitaciones y regulación quedan establecidos en la LPI (Ley de Propiedad Intelectual) (AA. VV, 2006. p. 84).

<sup>128</sup> Soulseek: Ambos son programas y una red de intercambio de archivos informáticos usado primordialmente para compartir música, aunque permite el tránsito de toda clase de archivos.



#### 4.5.1. *Copyright*, legislación de la cultura.

El *Copyright* o «Derecho de autor», debe entenderse -según el ámbito de la creación- como una regulación, que se rige bajo una norma la cual establece que cuando se crea una obra, ésta debe estar regida bajo la ley sobre «Derechos de autor», protegida con la normativa de la propiedad intelectual, en la cual se entiende que nadie pudiese crear una obra nueva copiándole a la original o «refrescando» ciertos aspectos de dicha obra. Pero, ¿qué pasa en el ámbito de la constante creación que suponen las Artes?

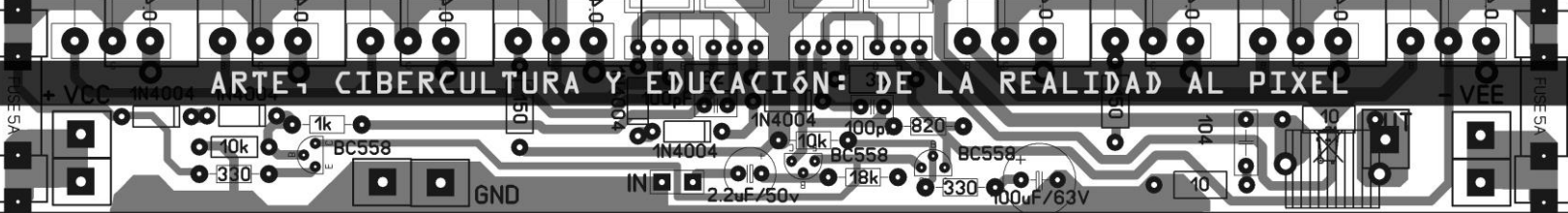
Se entenderá la «privatización intelectual» que rige el *Copyright*, porque si bien la creación es importante en el desarrollo de cada individuo, esta sería privada con las modalidades que rige el *Copyright*.

En la categoría de usuarios *amateur*, existen grandes posibilidades de creación al momento de enfrentarse a nuevos *softwares* que permiten incursionar en aspectos que profesionales de las Artes, pueden manejar con gran habilidad.

Cuando un usuario *crackea*<sup>129</sup> o descarga de manera ilegal un *software* lo utiliza en sus comienzos, como una forma de entretenimiento personal, con la inquietud de saber a qué punto puede llegar su curiosidad al inspeccionar cada una de las herramientas a las que se enfrentará cuando abre el programa, ya sea *Photoshop*, *Illustrator*, *Ableton Live*, etc. El usuario *amateur* adquiere las habilidades a corto plazo de manera instintiva, que un profesional de las Artes adquiere a lo largo de años, en manejar el software.

Esto permite implementar las habilidades a la capacidad creadora que cada persona tiene, en especial el interés por la virtualidad que poseen algunos de los adolescentes de la *Generación Z* que se encuentran en constante y permanente conexión con Internet. Esta creación, ya sea musical o visual sobre la construcción de una obra se genera a partir de la curiosidad que implica el uso de éstos software que estéticamente en sus herramientas son muy atractivos para saber qué es lo que hace cada una de las opciones enseñadas en sus diminutas herramientas de edición.

<sup>129</sup> Crakea: En informática, programa que modifica de forma temporal o permanente una aplicación para eliminar limitaciones o candados impuestos en los mismos originalmente. Consultado el 31 de Octubre del 2014 en: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/crack.php>



Es por eso que cuando un usuario que navega por internet se encuentra con una obra que puede ser descargada, éste la toma para luego modificarla y crear una versión propia sobre dicha obra. A esto se le denomina *Remix*, pero que es completamente controlada bajo la ley de «Derechos de Autor».

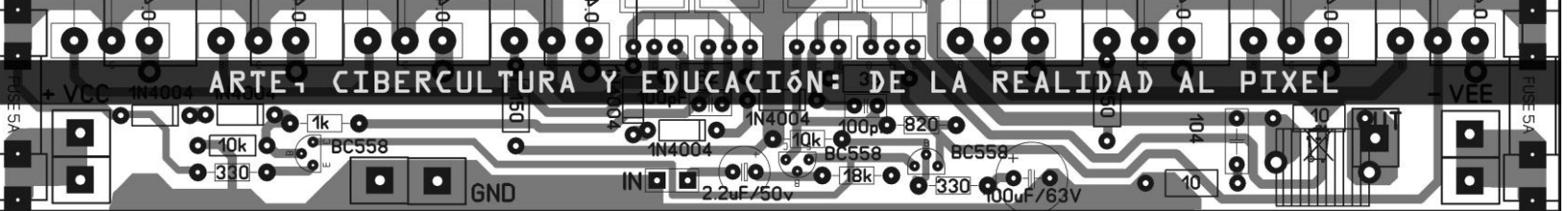
A causa del *Copyright*, muchos de los usuarios, principalmente los jóvenes de la *Generación Z*, son privados de crear, por temor a la legislación que implica la regulación y control total sobre las obras que se crean, en base a las ya existentes. De esta forma los usuarios *amateur*, por temor no publican o no se conocen las obras que realizan y que en numerosas ocasiones son más atractivas y llamativas que las originales, teniendo mayor aceptación por sus pares que se encuentran atentos en las redes sociales sobre ésta nueva publicación de la creación artística que elaboró éste usuario *amateur*. Muchas de las veces el usuario debe «bajar» de la red dicha producción que realizó por temor a las normativas que infringe la ley de propiedad intelectual, quedando en su mayoría en carpetas pocas veces visitadas en el la memoria del computador o simplemente siendo compartida con las amistades más cercanas de éste usuario y potencial artista *amateur*.

Para una desregulación de la creatividad amateur, Lawrence Lessig (2012) propone que:

*Esa regulación podría evitarse simplemente eximiendo los usos «no comerciales» del alcance de los derechos concebidos por el copyright [...]. No hay ninguna razón convincente para que la legislación de copyright regule esta creatividad; y, en cambio, hay muchas –tanto económicas como creativas– para que deje que se desarrolle libremente. Lo mínimo que debería hacer el Congreso es eximir esta clase de obras creativas de los requisitos de adquisición de derechos para crear. (Lessig, 2012, pp. 300-301).*

De esta manera, el seguimiento del *Copyright* alude de alguna forma a que la capacidad creadora de los usuarios *amateur*, se coarte y que sólo profesionales de las Artes puedan tener acceso a los *softwares*, difundiendo de esta forma sus creaciones; situación bastante restrictiva y desequilibrada para el usuario *amateur*.





En cambio, para favorecer la creatividad de éstos adolescentes, debiese existir un amplio margen de libertad para los usuarios *amateur*, como para los profesionales, en cuanto a la capacidad de poder generar mezclas o *Remix*, puesto que éstos (usuarios *amateur*) no buscan una difusión comercial o conseguir un beneficio monetario, sino que en realidad difunden de manera desinteresada sus creaciones a modo de congeniar, compartiendo intereses con otros usuarios que experimentan de la misma forma que cualquier otro usuario *amateur* situado al otro extremo del mundo, al enfrentarse o experimentar por primera vez con un software profesional, adquirido de manera libre.

Hoy en día, con el uso de las tecnologías, en especial de los *softwares* -que facultan la capacidad creadora de los individuos explotando sus habilidades al momento de incursionar de forma *amateur*-, generan la curiosidad de instruirse en el mundo cultural que los rodea, a través de los nuevos dispositivos tecnológicos.

La experimentación y creación son el puente para la construcción de nuevos códigos culturales de la *Generaciones Z*, que permiten la inserción y comprensión por parte de la sociedad en esta nueva era encabezada por ellos mismos.

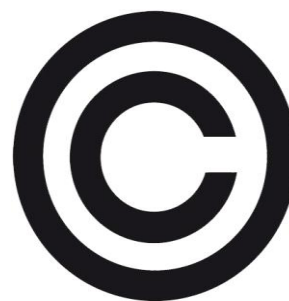
Con la libre difusión del arte en Internet, éste se vincula a una categoría «popular» y esto es lo que realmente busca el usuario que navega diariamente por la red. Explorar en Internet, permite la democratización de todo lo que encuentre a su disposición, en cuanto a los archivos, videos, imágenes, canciones, etc. Puesto que si existe una legislación que proteja la propiedad intelectual del autor, es necesario que la ley se aplique a todos sin ninguna discriminación y no sólo a los usuarios *amateur* que navegan por Internet. Como ocurre en el caso de grandes y conocidas plataformas en las que se navega a diario y que muchas veces utilizan recursos de la propiedad intelectual sin consultar previamente al autor para publicarlo en la red, recibiendo remuneración cuando un usuario descarga y paga por el archivo o visita el sitio Web. Tal es el caso de *Google*, con la digitalización de libros, que cuelga en la red un gran número de textos para luego ser descargados y obtener una remuneración al ejecutar dicha acción. La sanción a *Google* o

*Youtube*, no se lleva a cabo, ya que se le permite usar el contenido –en el caso de textos completos que han sido escaneados- libremente.

Lessig (2012) cita a Lavoie, Silipigni y Dempsey (2005) al afirmar que «*de los 18 millones de libros que Google pretendía escanear, un 16% está en el dominio público y un 9% está disponible comercialmente y sujeto a copyright –lo que conlleva que un 75% de ellos está descatalogado, aunque presumiblemente siga sujeto a copyright*».<sup>130</sup>

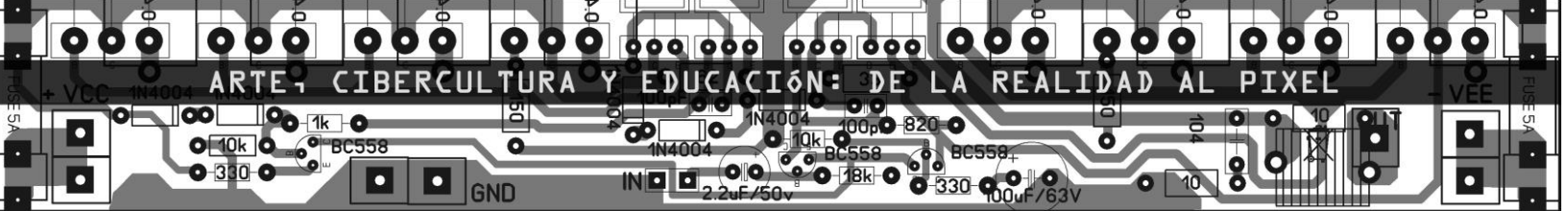
Internet permite que la información se masifique a gran escala, aprobando que cada usuario que navegue en el ciberespacio tenga el libre acceso a todo el material que se encuentra disponible, pero a veces ésta libertad es restringida por actores –que acaban de mencionarse- que ejecutan una legislación que no es equitativa para todos, perjudicando de este modo al usuario *amateur* que navega todos los días en las plataformas que brinda el Internet.

De este modo, navegar por Internet supone encontrarse con un amplio mundo lleno de conocimientos, donde la relación usuario e información cada día se hace más recíproca y llevadera en el día a día, y es precisamente por esto que cuando se coartan ciertas libertades al acceder a información que se encuentra colgada en Internet se irrumpe en la relación existente entre éstos dos componentes esenciales en la construcción cultural de la Sociedad Actual del Conocimiento que tiene como agentes esenciales el estudio de las nuevas generaciones y las propuestas que éstos brindan para comprender los nuevos códigos culturales que formarán a la futura sociedad en los próximos años.



© Copyright.

<sup>130</sup> Véase Lavoie, B., Silipigni, L. y Dempsey, L. «*Anatomía de las colecciones agregadas: el ejemplo de Google Print para bibliotecas*». D-Lib Magazine, 2005, disponible en: [http://scholar.google.cl/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=es&user=rOEEU4wAAAAJ&citation\\_for\\_view=rOEEU4wAAAAJ:W7OEmFM1HYC](http://scholar.google.cl/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=rOEEU4wAAAAJ&citation_for_view=rOEEU4wAAAAJ:W7OEmFM1HYC)



## 4.6. Copyleft: La Creative Commons como democratizador del Arte.

La producción, legislación y «Derechos de autor» bajo la Ley del *Copyleft* es completamente distinta a las del *Copyright*. Esto ocurre principalmente porque la *Creative Commons (CC)*<sup>131</sup>, es una organización en pro de la masificación de la información que se divulgue en Internet.

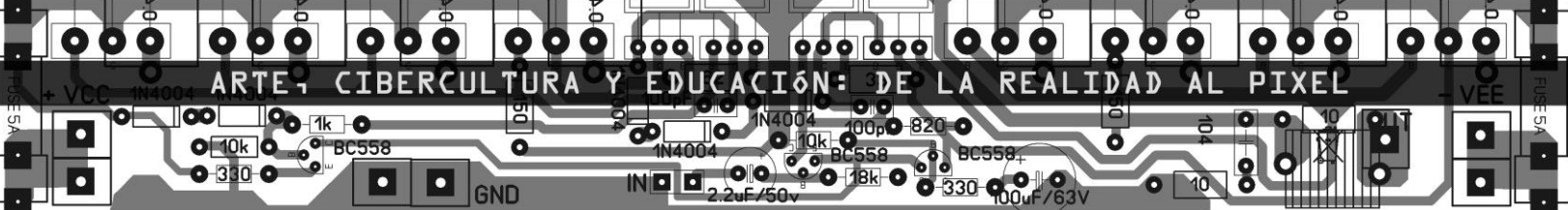
Se entiende de una forma en la cual cualquier usuario que encuentre un trabajo en Internet bajo la legislación de la CC, pueda utilizarla para su propio discernimiento, sin importar qué es lo que hará realmente con ella. Por lo tanto, si el autor publica su trabajo en la red, inscrito bajo la licencia de la *Creative Commons*, sabe que su trabajo puede ser tomado por otro usuario y crear algo nuevo en base a su obra.

La importancia que permite esta licencia a los usuarios *amateur*, es que amplían su capacidad creadora al ya tener en su poder un *software* como *Photoshop*, *Illustrator*, *Ableton Live*, etc.; puesto que tienen la libertad de utilizar obras para generar nuevas, tal como ocurre con el *Remix* digital. De este modo las tecnologías hacen factible la necesidad por parte de los usuarios *amateur* en realizar un gran aporte a la cultura digital, que cada día su masificación recorre a gran velocidad su difusión por internet.

La relación entre artista y usuario, se concreta de una sola manera: unificarse y crear un aporte valioso en cuando a la capacidad creadora que permiten las nuevas tecnologías disponibles en la red y que Lévy entiende de la siguiente manera:

*Tanto la creación colectiva como la participación de los intérpretes convergen con un tercer rasgo característico del ciberarte: la creación continua. La obra virtual es «abierta» por construcción. Cada actualización revela un nuevo aspecto de ella. Todavía más, ciertos dispositivos no se*

<sup>131</sup> Creative Commons (CC): Creada por Lawrence Lessig en 2002 (EE.UU), como un proyecto de licencias especialmente para el trabajo artístico, el cual no limita en absoluto la reproducción de la obra que se encuentre directamente colgada en Internet. Es una organización sin ánimos de lucro, que entrega la posibilidad al autor de decidir los límites que éste le otorga al público o usuario en utilizar su trabajo en Internet.



contentan con declinar una combinatoria, sino que suscitan, en el transcurso de las interacciones, la emergencia de formas absolutamente imprevisibles. Así, el acontecimiento de la creación ya no es limitado al momento de la concepción o de la realización de la obra: el dispositivo virtual propone una máquina para hacer surgir acontecimientos. (Lévy, 2007, p. 108).

Este acontecimiento origina entre ambas relaciones, un nuevo relato en cuanto a la experimentación artística que involucra al usuario *amateur*, en este caso a incorporar a las nuevas generaciones a que dialoguen y expresen la visión que comprenden sobre las Artes, desde su expresividad musical y visual a partir del uso de éstos *softwares* que permiten dicho diálogo para que la sociedad pueda comprender su postura, intereses e inquietudes.

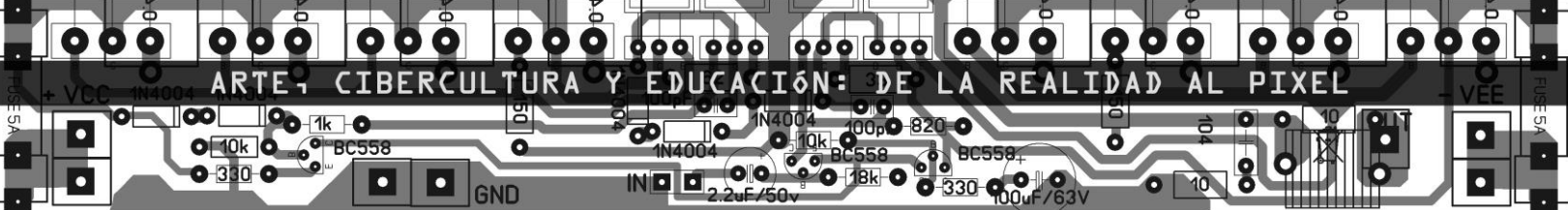
Por lo tanto, el autor original de los trabajos que se encuentran en la red bajo la licencia CC, al no centrarse en una publicación lucrativa de su trabajo, crea en él un perfil que luego se masifica entre los usuarios *amateur*, en cuanto a las libertades que permite que su trabajo esté dispuesto de esa manera en Internet.

Si bien su trabajo no es remunerado, de alguna u otra forma comienza a conocerse y hacerse pública su obra, sin las necesidades de exponer en galerías, eventos musicales o ferias de arte contemporáneo. Pero si llegase a haber alguna remuneración, ésta puede ser voluntaria, tal como ocurrió en el caso de disco *In Rainbows* (2007) de la banda Radiohead, quienes anunciaron la publicación de su disco de manera digital, en donde los usuarios pagaban un precio que ellos estimasen del disco; también está el caso de la banda U2, con la publicación de su disco *Songs of Innocence* (2014) en iTunes<sup>132</sup>, el cual era completamente gratuito o en el caso chileno, la publicación de la revista *Aural* de Arte sonoro organizada por el Festival Tsonami, el cual dispone en la red la revista para que pueda descargarse gratuitamente, entre diversos medios en la que artistas chilenos involucrados en la escena cultural, sostienen ésta idea de difundir la cultura a través de Internet.

En el ámbito de las Artes Visuales, se encuentra el artista callejero Banksy –en la escena occidental-, con obras de arte invaluable, que se encuentran

---

<sup>132</sup> iTunes: Es un reproductor de música, el cual contiene una tienda digital de contenidos que permite comprar música. Fue creado por la empresa Apple Inc. y su fin es sincronizar exclusivamente dispositivos Apple, con sistema operativo IOS (iPod, iPad, iPhone).



prácticamente en la calle, donde en la que transeúntes pueden verla, tocarla e incluso rayarla, como también suele ocurrir con artistas graffiteros que difunden su arte a través de los muros de las ciudades de Chile, que incluso éste recorra diferentes ciudades para enseñarle al resto que no existen límites para que todos puedan acceder de la misma forma a la cultura que permite el arte de dominio público. Todo esto, entendido desde la perspectiva que dicta la licencia de la *Creative Commons*, bajo la legislación del *Copyleft*.

#### 4.6.1. Arte de Dominio público

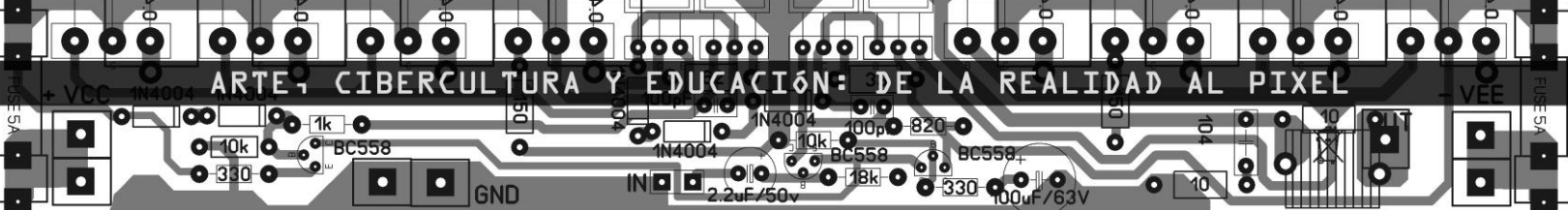
Cuando se habla de Arte de dominio público, se hace referencia a las posibilidades que entrega el Arte y los medios, para que el acceso a la cultura sea libre y sin limitación alguna.

La CC, permite que la instancia de libre acceso se posibilite, gracias a los autores que prefieren licencias liberales –tales como la *Creative Commons*– para que cualquier usuario pueda utilizar el trabajo que dicho autor deja a disposición libre en internet. La autoría en este caso, no sería lo esencial para la masificación de la cultura digital, sino más bien lo que realmente importa es el trabajo colectivo que se logra realizar con licencias permisivas como la CC.

Los usuarios *amateur*, al comprender la lógica que plantea el *Copyleft*, posibilitarán las condiciones creativas que surgen en ellos, para utilizar los *softwares* que tienen a su disposición. Además es importante que cuando se cuenta con licencia CC, éstas se difundan de manera rápida, para lo cual existen las redes *P2P*<sup>133</sup> que posibilitan este libre intercambio ilimitado de archivos entre usuarios conectados a Internet.

Si bien es necesario mencionar que el público en esta oportunidad es quien ejerce el dominio cultural sobre lo que entra o no a las redes -en cuanto a la masificación que ellos otorguen al trabajo del autor que está colgado en la red-,

<sup>133</sup> P2P: Las tecnologías ‘peer to peer’ (P2P) hacen referencia a un tipo de arquitectura para la comunicación entre aplicaciones que permite a individuos comunicarse y compartir información con otros individuos sin necesidad de un servidor central que facilite la comunicación. Ver más en: <http://resources.pandasecurity.com/enterprise/solutions/8.%20WP%20PCIP%20que%20es%20p2p.pdf>

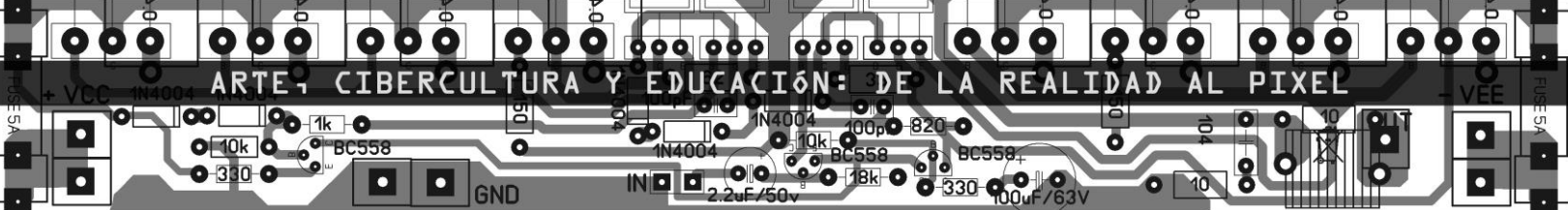


ya que son ellos los agentes principales que mueven las redes y hacen posible que las cosas que se publican en Internet, logren una masificación casi instantánea, con miles de visitas por segundo. Por lo tanto, cuando un autor inscribe el trabajo a la licencia CC, está permitiendo a que se genere un puente entre usuarios *amateur* –como la *Generación Z*-, Internet y obra del artista.

De este modo, la conexión que existe entre usuario e internet, ya no se limita a dos, sino más bien que existe un conector importante para que se haga posible esta masificación cultural, donde el dominio lo ejerce el usuario *amateur*. Así, la legislación que imparte el *Copyleft*, genera en las redes una democratización en cuanto al acceso que se obtiene con archivos, fotografías, videos, canciones, textos; ya que la información que se divulga en la red contempla una nueva modalidad de aprendizaje autodidacta por parte de los usuarios *amateur*, como propone AA. VV (2006) en que:

*no se puede negar, a nivel más pragmático, la enorme labor pedagógica que, por un lado, CC ha desarrollado difundiendo como nunca antes había hecho los beneficios del Copyleft y el hecho, por otro, de subrayar el carácter ultra-restrictivo del Copyright, evidenciando los intereses que se esconden tras el símbolo ©. (2006, p. 98).*

De esta manera, la CC se utilizaría como la propuesta más pedagógica que jamás se ha impartido a través de Internet, puesto que el libre acceso a los archivos es la información que miles de usuarios comparten y suben al ciberespacio para que otros puedan acceder a ellos y complementen conocimientos que aprenden autónomamente. No existe una remuneración para acceder a la información, la única condición es compartir los conocimientos, archivos que un usuario tenga en su computadora, para poder entregárselo a los demás usuarios en línea. Su condición de usuario *amateur*, pasaría a la categoría de «intelectual amateur», por la amplia gama existente de contenidos informacionales disponibles en Internet y a la cual éste accede la mayor parte del tiempo, una característica innegable que mantienen los jóvenes de la *Generación Z*, la que se entiende por el acceso inmediato a la información para adquirir un conocimiento que sirva para comunicarse con sus pares y difundan las nuevas ideas y códigos culturales que ellos mismos implantan en



la red y que Piscitelli establece una relación similar a lo que acontece actualmente con un ejemplo que realiza sobre Matisse<sup>134</sup>.

*El pintor Henri Matisse lo tenía bien claro. Nuestros sentidos tienen una edad de desarrollo que no es la del entorno inmediato, sino la del período en que nacimos. Nacemos con la sensibilidad de esa época: la fase civilizatoria cuenta más de lo que cualquier aprendizaje puede brindarnos. (Piscitelli, 2002, p. 125).*

Los jóvenes de la *Generación Z*, que tienen un gran interés por estos nuevos medios tecnológicos, son prácticamente porque nacieron en una época donde las facilidades de querer aprender sobre éstos nuevos dispositivos se les brinda desde el primer momento de nacidos, ya que son ellos y no otros quienes deben aprovechar la instancia de experimentar para la creación artística, ya que los nuevos códigos culturales están siendo creados por ellos.

#### 4.6.2. CC: La Acción Dadá Contemporánea

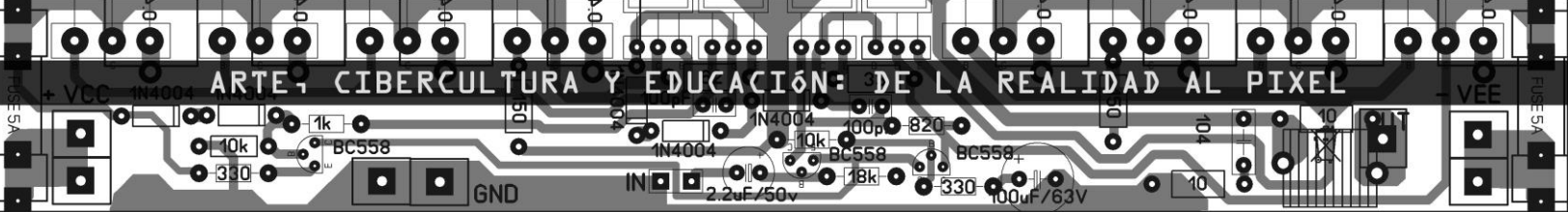
*«Así nació Dadá<sup>135</sup>, de una necesidad de independencia, de desconfianza para la comunidad. Aquellos que nos pertenecen conservan su libertad. No reconocemos ninguna teoría. Estamos hartos de las academias cubistas y futuristas: laboratorios de ideas formales. ¿Es que se hace arte para ganar dinero y acariciar a los gentiles burgueses? Las rimas suenan a la asonancia de las monedas y la inflexión resbala a lo largo de la línea del vientre de perfil».*

(T. Tzara: Manifiesto Dadá, 1918)

Los dadaístas comprendieron el Arte desde una perspectiva en la cual no pudiese existir un vínculo lucrativo al momento de crear u exponer una obra al público. La función vital del Arte dadaísta se convirtió en una estrategia anarquista y rupturista con los relatos impuestos por la Academia dentro de las Artes.

<sup>134</sup> Matisse: Artista Impresionista del siglo XIX.

<sup>135</sup> Dadá: Movimiento intelectual creado en 1916 en el Cabaret Voltaire de Zúrich.



La relación existente entre el Arte Dadá y la creación de obras bajo la licencia de la *Creative Commons*, figuran de la misma forma en cuanto a su producción y masificación, ya que si bien las obras bajo la licencia de la CC, permiten que los usuarios *amateur* que navegan por Internet, se apoderen del trabajo del autor generando una propuesta nueva o modificarla en su totalidad, para presentar un nuevo trabajo y ser difundido en la Web.

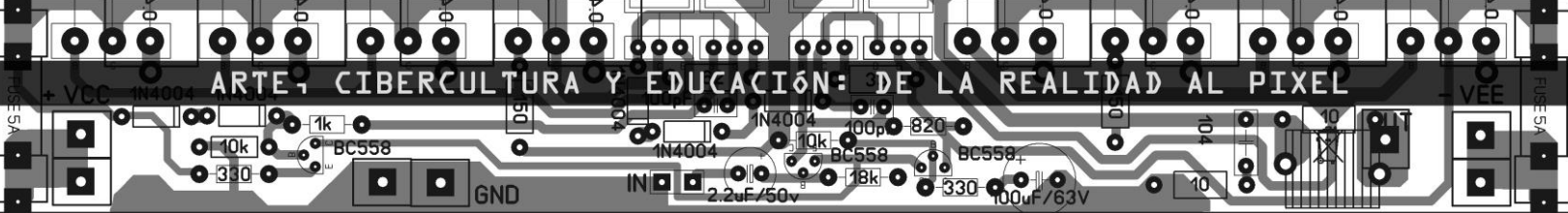
La acción Dadá, vinculada a esta nueva metodología que permite la CC, genera en los usuarios la capacidad de apoderarse de las herramientas digitales, comenzando a crear nuevos discursos y códigos culturales. Este discurso se registra con grabaciones, fotografías, videos, etc.; para luego ser publicados en la red y los demás usuarios puedan acceder a ellos libremente. Con esta acción, comienzan a florecer relatos, discursos, códigos, manifestaciones, en la que su interés es de control popular, ya que la *Generación Z*, es la experta en transmitir información a través del ciberespacio en la cual los usuarios, tienen un cierto control sobre las herramientas que entrega el internet. De este modo, las grandes corporaciones no debiesen ejercer un absoluto control sobre estos nuevos relatos que construyen los mismos usuarios.

Cuando el usuario *amateur*, comienza la creación de la obra o el *Remix* musical, lo que realmente importa acá es el proceso el cual los llevó a producir la obra, ya que como bien, Man Ray<sup>136</sup> fue un experto en cuestión de *ready made*, la función de éstos era comprender el pensamiento procesual por el que pasaba el artista, más que el producto final y que Lévy manifiesta de la siguiente manera:

*La música techno extrae su material de la gran reserva de sonidos del muestreo. Si no fuera por los problemas jurídico-financieros que frenan a sus productores, los hipermedias estarían a menudo contruidos a partir de imágenes y de textos ya disponibles. Los programas informáticos reúnen textos «originales» recombinaando fragmentos de corpus ya existentes. Las páginas web remiten unas a otras, su estructura intertextual facilita una interpenetración de los mensajes, una inmersión recíproca de los espacios virtuales. De esta manera, el ciberarte vuelve a plantear de otra forma, después de las vanguardias del siglo XX, la cuestión de los límites de la obra o de su marco. (Lévy, 2007, p. 109).*

<sup>136</sup> Man Ray: Artista dadaísta. Siglo XX.





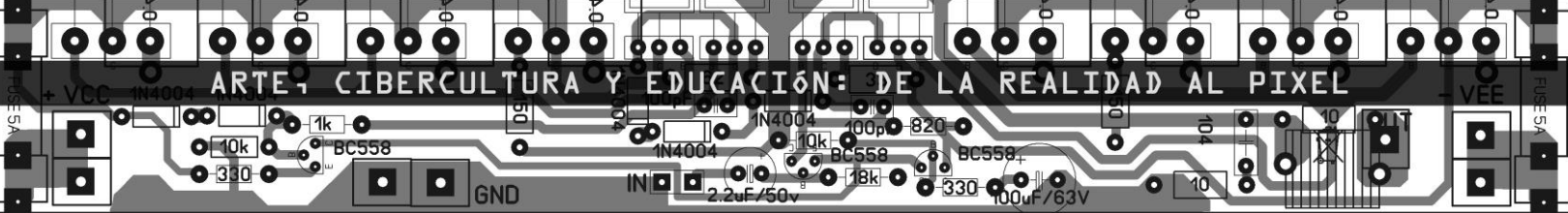
De la misma forma, ocurre en la actualidad, cuando un usuario *amateur* crea una obra o un *Remix*; lo que importa es cómo maneja el *software*, la capacidad que tiene de incursionar en el programa digital, para manejarlo con gran virtuosismo, puesto que el computador más el *software*, son los mediadores dentro del proceso creativo en la actualidad. Así, cuando el usuario *amateur* termina su obra, de manera instantánea lo publica para poder compartir sus ideas con el resto de los usuarios; asegurando el libre intercambio de ideas que se vinculan directamente con el futuro del Arte y la Cultura. Y para esto, los usuarios utilizan las redes p2p, que son una fuente de rápida difusión y descarga de archivos; siendo ellos ahora, los nuevos distribuidores de la cultura.

Lo contemporáneo -el *Hoy*-, no mantiene un relato único, puesto que la *Generación Z* actualmente, se encarga de generar las acciones, que construirán la nueva cultura popular de la sociedad actual; por ende, no se puede comenzar a escribir la historia desde una sola perspectiva, sino que es necesario vislumbrar y percibir las necesidades de éstos adolescentes que cada día se manifiestan a través de la red.

Para construir una sociedad libre, donde sus culturas sean capaces de discernir lo que es necesario para la instrucción de los nuevos conocimientos, es necesario que se permita una instancia participativa, donde las relaciones humanas se generen transversalmente y así poder comprender lo que ocurre en la actualidad con las nuevas generaciones. Aquellas que en silencio, van construyendo los grandes relatos y códigos culturales, que el día de mañana se escribirán y estudiarán como el comportamiento que ejercen a través del ritmo del *Paradigma Digital*.

#### **4.6.3. *Maquinismo*: de la Revolución Industrial a las herramientas digitales contemporáneas.**

La Revolución Industrial, fue el puente para crear la verdadera ruptura entre el Arte academicista o preestablecido y la confabulación del nacimiento de



nuevos Movimientos Artísticos, entendidos desde una perspectiva Vanguardista.

Los últimos años de la Modernidad<sup>137</sup>, se destacaron por la emancipación de nuevos códigos culturales, creados a partir de la llegada de la maquinaria a la producción industrializada; además de darse a conocer nuevas investigaciones en el campo del conocimiento en cuanto a los avances tecnológicos de la creciente época. Descubrimientos en la medicina y las ciencias, tales como el psicoanálisis<sup>138</sup>; son cofundadores de nuevas formas de expresión en artistas del hemisferio occidental del planeta Tierra.

La posibilidad de encontrarse con nuevas herramientas, despertó la curiosidad de los artistas de la época, para comenzar con un nuevo proceso de experimentación en cuanto a las técnicas que se generaban a partir de las herramientas tecnológicas, que surgieron con la llegada de la Revolución Industrial. El origen de nuevas disciplinas artísticas fue producto gracias al gran avance tecnológico que conllevó dicha Revolución, estableciendo nuevos códigos en cuanto a la representación de la realidad que implicaba el uso de estas herramientas tecnológicas. Entre las disciplinas artísticas que potenciaron la experimentación de los artistas, fueron el Cine y la Fotografía en la que ambas posibilitaban que, mediante el uso de las nuevas herramientas tecnológicas de la época, se pudiese documentar la realidad y a la vez, la experimentación de registrar el movimiento con éstas nuevas estrategias tecnológicas.

La maquinaria, es un factor fundamental para comprender las propuestas que iniciaron los artistas de los Movimientos Vanguardistas, evidenciados en el Futurismo<sup>139</sup> y el Dadaísmo<sup>140</sup>, en cuanto al impacto que generó la diversidad experimental que proyectó la llegada de las tecnologías a los aspectos más cotidianos de la vida. La evolución, el movimiento, las nuevas técnicas y posibilidades que se ejercen con el uso de éstas herramientas tecnológicas,

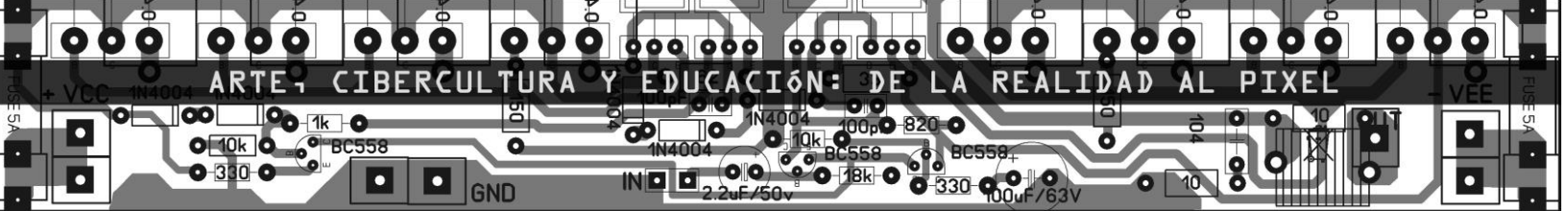
---

<sup>137</sup> Modernidad: Siglo XVIII.

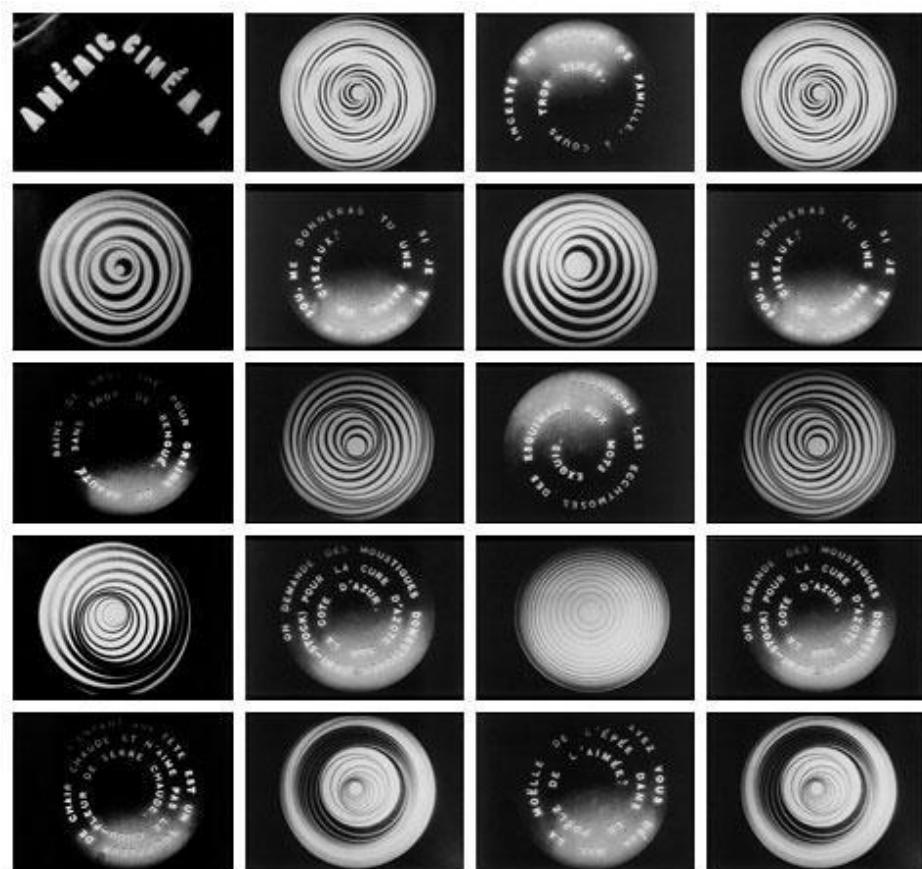
<sup>138</sup> Psicoanálisis: Postulado de la psicología a partir de los estudios y comportamientos del ser humano a través del inconsciente, investigados por Sigmund Freud.

<sup>139</sup> Futurismo: Estudio del movimiento y la velocidad de la maquinaria.

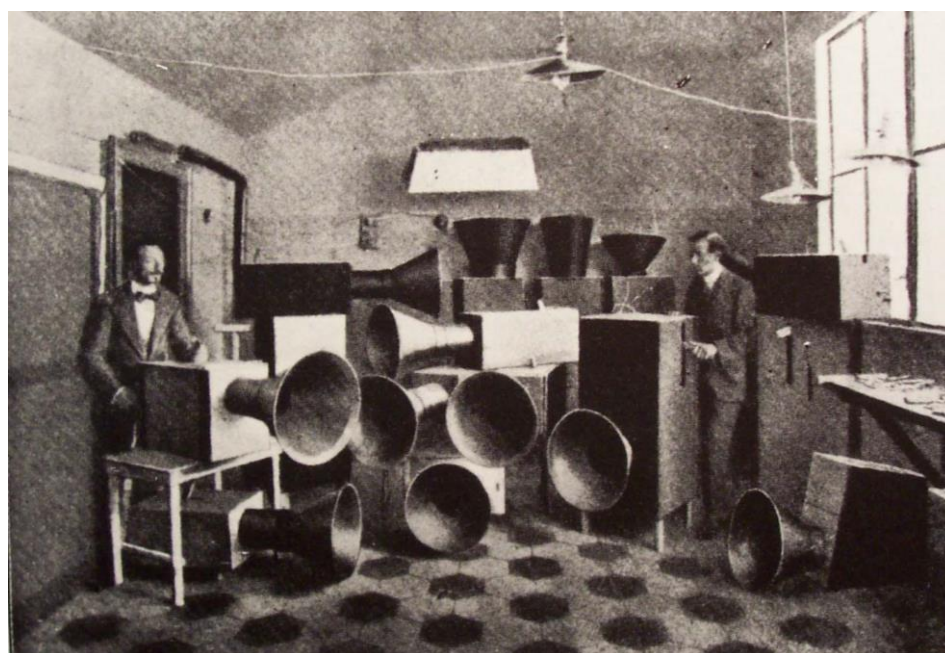
<sup>140</sup> Dadaísmo: Experimentación con el Cine (*Anémic Cinema* de Marcel Duchamp) y la Fotografía experimental de Man Ray, con sus primeros estudios a lápiz en 3D, conocidas como *Anaglifas*.



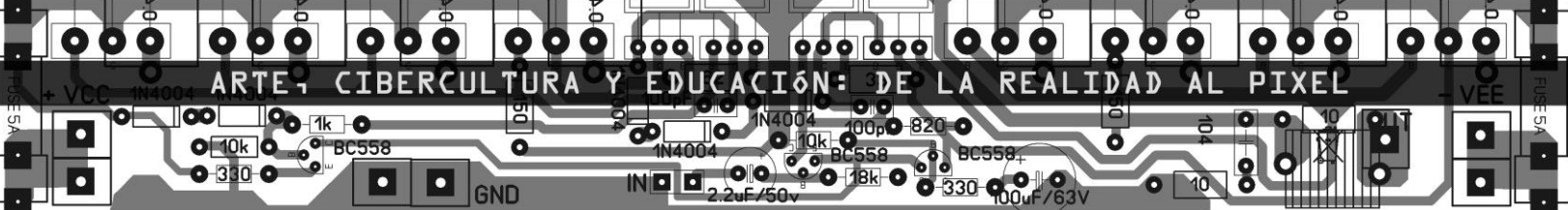
han perdurado en el tiempo, como puntos claves en cuanto al interés artístico, ejercido en las últimas décadas del siglo XX y comienzos del siglo XXI.



©Marcel Duchamp. Film dadaísta *Anémic Cinéma*, (1926) Secuencia de los *Rotorrelieves*, entendidos como ilusiones ópticas que emulan el movimiento circular, generando profundidad.



©Luigi Russolo, *Intonarumori Noise Machines*, 1913. Registros del primer concierto a partir de ruidos.



La época Contemporánea<sup>141</sup>, está situada en un amplio mundo que da cabida a la experimentación artística, tanto musical como visual. Pero es a partir de la década de los 90' donde existe una mayor fluidez en cuanto a la explotación que los artistas le darán al uso de las herramientas tecnológicas en cuanto a la utilización de programas computacionales, denominados *software*, para la ejecución de obras de Arte ligadas a la tecnología, la ciencia y la ingeniería.

El videoarte como precursor artístico de ésta nueva estrategia visual generada a partir de las tecnologías, está fuertemente vinculado a la hibridación que se crea al momento de intervenirlo con música creada por  *sintetizadores* y *softwares*, como un espacio donde confluyen de forma igualitaria, los mismos deseos de expresión, en cuanto a las propuestas que podrían entregarse hoy con la imagen ya electrónica en ésta época. A partir de aquí, comenzó un nuevo interés global, donde todos los campos artísticos se fusionan para crear una propuesta multidisciplinar, más conocida como Artes Mediales<sup>142</sup>.

Al situar las Artes Mediales en la Historia del Arte, los vestigios más patentes que pueden decirse son de características mediales, pertenecen al artista Nam June Paik (1932-2006) a principios de los años 60', quien a través de la utilización de herramientas tecnológicas, experimentó con medios electromagnéticos y televisión a color, a modo de una obra instalativa que evidenciaba claramente el referente tecnológico-cotidiano en su obra. Esta experiencia llevó a que otros artistas, incursionaran mediante el video a conectarlo inmediatamente como una disciplina en fervor a la creación artística que permitían los nuevos medios tecnológicos.

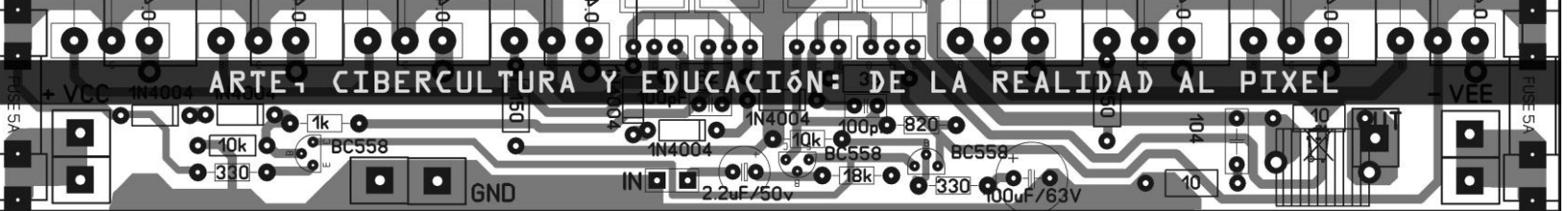
Nam June Paik, en ese entonces, fue el pionero en crear una obra medial la cual estuviese vinculada completamente con el uso de los nuevos medios tecnológicos; y es por esto que su influencia fue permanente para la posterior producción de Arte Medial en artistas proyectados a finales del siglo XX.

---

<sup>141</sup> Época Contemporánea: Según el crítico norteamericano Arthur Danto (1924), escribe en su célebre texto *El fin del Arte (1984)*, que la Modernidad había concluido a partir de *La Caja Brillo* de Andy Warhol, en la década del 60'.

<sup>142</sup> Artes Mediales: Analiza criterios de mediación entre hombres, saberes, instituciones y singularmente entre hombres, máquinas y ciencia. Lo encuadra en una categoría de arte con nueva entidad, integradora de ciencia y tecnología, que se distingue por mudar del campo de lo analógico al del dato. (Pérez, S. (2007). *Arte Medial. Complejidad, mediación y sociedad*. p.1).





Es justamente que con Paik, se tomó la idea de transmitir en vivo la obra de arte para que el público la conociera, a través del formato *streaming*<sup>143</sup> sucumbiendo ante la potencia visual que genera el videoarte, en plena sincronización con los entornos digitales del ciberespacio, expandiendo la conectividad e interacción por parte del usuario con el Arte Medial.

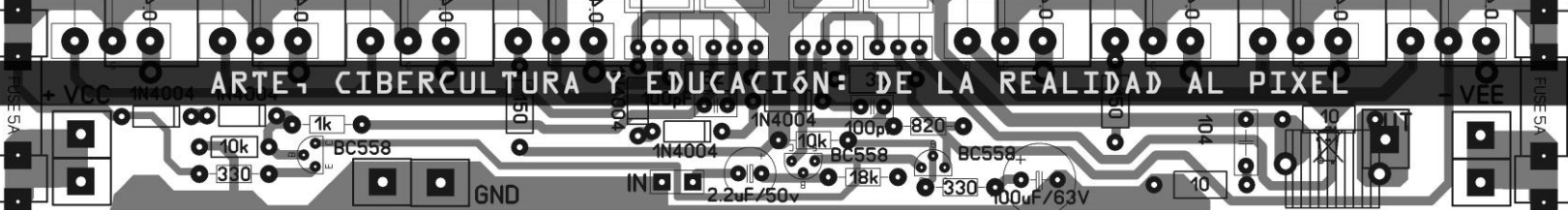


©Nam June Paik. *Electronic Super Highway*, 1995. Obra de video instalación, que muestra 49 canales de circuito cerrado, utilizando componentes electrónicos como televisores e iluminación de neón.



(CC) Copyleft.

<sup>143</sup> Streaming: Distribución multimedia que permite que el usuario pueda ver y escuchar un archivo, sin la necesidad de descargarlo. Todo esto se logra mediante una transmisión en vivo, en plena conexión a internet.



#### 4.7. Los nuevos medios en el Arte chileno: hibridación disciplinar. (Video-Software-Arte sonoro)

Con la llegada de la Democracia a Chile en el año 1990 y el nuevo contexto que implicaría el Arte chileno, se formularía la resignificación y concepción que se tenía sobre el Arte, en tiempos de dictadura militar<sup>144</sup>. El Arte contestatario, revolucionario y del pueblo que emergió en la Unidad Popular<sup>145</sup>, que se instaló bajo el proyecto de desarrollo político-cultural de izquierda<sup>146</sup> y que clandestinamente siguió pasos sigilosos en el Régimen militar, quedaría sólo en el recuerdo de lo que alguna vez fue: un Arte contestatario el cual se manifestó bajo la instalación militar y control cultural.

Ésta idea Errázuriz la manifiesta de la siguiente manera:

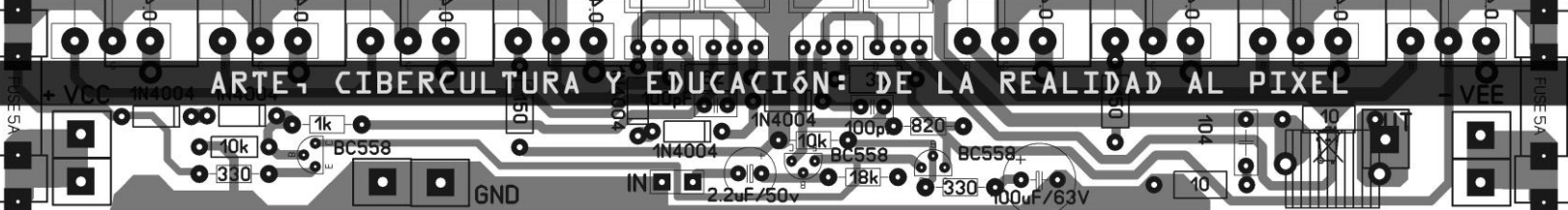
*[...] se llevó a cabo la clausura de una vasta red de organizaciones de base, la suspensión de la organicidad artístico-cultural vinculada a los partidos políticos de izquierda y centro, y sus respectivas ramificaciones en los medios de comunicación. También se desmanteló el aparato estatal que mantenía una activa gestión en los circuitos populares y reprimió a los artistas progresistas. (Errázuriz, 2012, p. 13).*

De esta forma la producción artística siguió sus rumbos, pero ésta vez bajo el impulso de reconstruir la escena cultural bajo la impronta del nacimiento de nuevos colectivos artísticos entre 1977-1979 surgiendo la Escena de Avanzada, donde la importancia del acto artístico aquí, era registrar mediante la fotografía y el video, una serie de performance que artistas nacionales como Diamela Eltit, Raúl Zurita, Lotty Rosenfeld, Juan Castillo y Fernando Balcells realizaban principalmente en las calles de Santiago. Así, el video tuvo una importancia inminente en lo que sería la nueva visualización de las manifestaciones del Arte Contemporáneo en Chile.

<sup>144</sup> Dictadura Militar: Bajo el mando del ex comandante en jefe, Augusto José Ramón Pinochet Ugarte en el período de 1973 a 1990.

<sup>145</sup> Unidad Popular: En mandato del electo ex Presidente de la República Salvador Allende, en el período de 1970 hasta 1973.

<sup>146</sup> Errázuriz, L. (2012). *“El Golpe Estético. Dictadura militar en Chile 1973-1989”*. Ediciones Ocho libros. Chile.



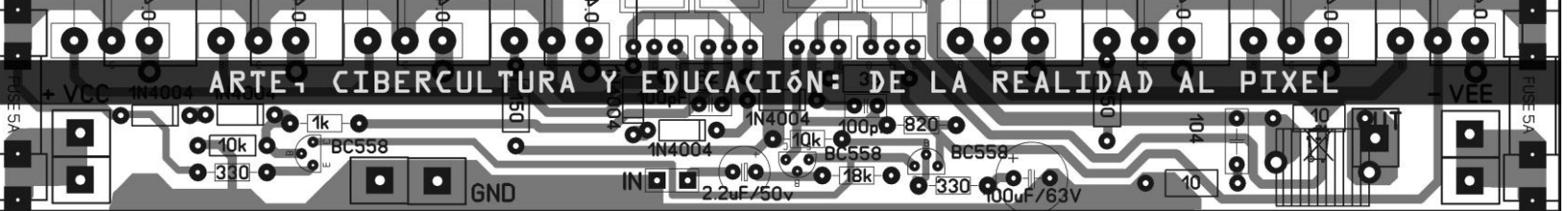
Los nuevos medios, instalados en el contexto situacional del Arte chileno en las últimas dos décadas del siglo XX, se instala necesariamente la obra de Juan Downey para dar paso a la hibridación disciplinar que se manifestará a finales del siglo XX y comienzos de XXI. Juan Downey, se localiza como uno de los pioneros del videoarte en Chile en cuanto a las técnicas logradas mediante la implementación de las tecnologías en su obra. Carla Macchiavello entiende la obra de Juan Downey como:

*[...] un proceso que se instala en un presente móvil marcado por el signo de la tecnología, el cual fue interpretado por Downey a través de la cibernética como potencialidad de cambio y posibilidad de entropía negativa capaz de diseminar y extender la información de forma global (Macchiavello, 2012, p. 134).*

La resignificación que le dio Downey al Arte Chileno, aborda temas complejos sobre la utilización de las tecnologías en el Arte, en cuanto a las ideas visionarias y complejas que acogían al Chile de las últimas décadas del siglo XX y que se vieron reflejadas en su obra, como una antesala de lo que sería el Arte en los circuitos artísticos más *underground* de la escena, a partir del uso de las tecnologías como una forma de experimentación y creación. A partir de la década de los 80' se abrieron nuevos horizontes para la comprensión y experimentación del videoarte a través del espacio que iniciaron los *Festivales Franco-Chileno de Video Arte*, organizados por el Servicio Cultural de la Embajada de Francia. Néstor Olhagaray<sup>147</sup> fue un gestor cultural importante para llevar a cabo estos festivales en Chile, en la década de los 80', ya que sus estudios recorren la producción artística del arte Contemporáneo, vinculado a las Artes Mediales experimentales.

---

<sup>147</sup> Néstor Olhagaray: Actual académico de la Universidad de Chile, Investigador y Curador de video. Creó el Postítulo en Arte y Nuevas Tecnologías y luego el Magíster en Artes Mediales de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile. Creó el 1993 y dirigió la Bienal de Video y Artes Mediales hasta el año 2012.

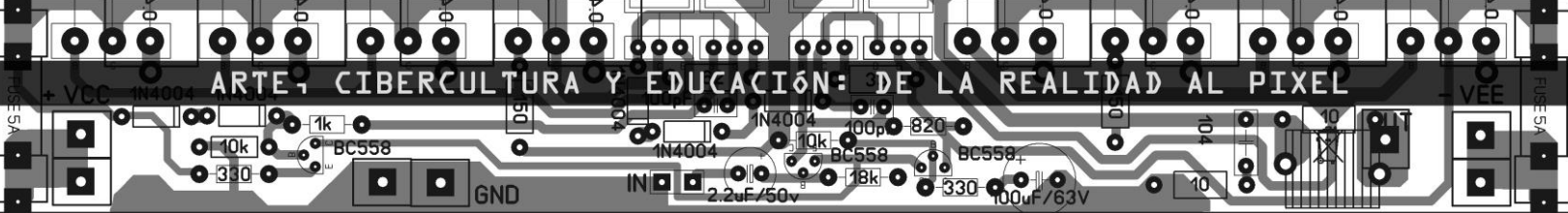


©Juan Downey. Video Trans Americas, 1976. Video instalación que nació a partir de un viaje que realizó con su familia al continente Americano, buscando fuentes comunes de identidad y comunicación de distintos pueblos.

Éste festival afianzó las prácticas sobre los vínculos del Arte Chileno hacia una perspectiva experimental que podía implementarse mediante el videoarte, vitalizando la cultura y estética del video, como una de las grandes e importantes disciplinas del Arte actual.

Ya en los años 90', definitivamente el videoarte se instaló en Chile como una fuente importante para el reconocimiento experimental que establecía la producción artística nacional; pero que dentro de las casas más importantes de estudios superiores en Chile, en cuanto a la enseñanza de las Artes Visuales, no se desarrollaba una formación a cabalidad sobre la implementación de estos nuevos medios en la producción artística, salvo el Instituto Profesional de Artes y comunicación Social (ARCOS), institución que impartía un Taller de Video en la carrera de Comunicación Audiovisual y que prematuramente daría inicio a una nueva generación de videoartistas en la escena Chilena *underground*, destacando dentro de la escena artística a Guillermo Cifuentes, un destacado artista chileno vinculado a la creación de video experimental y documental.





#### 4.7.1. Video y Software:

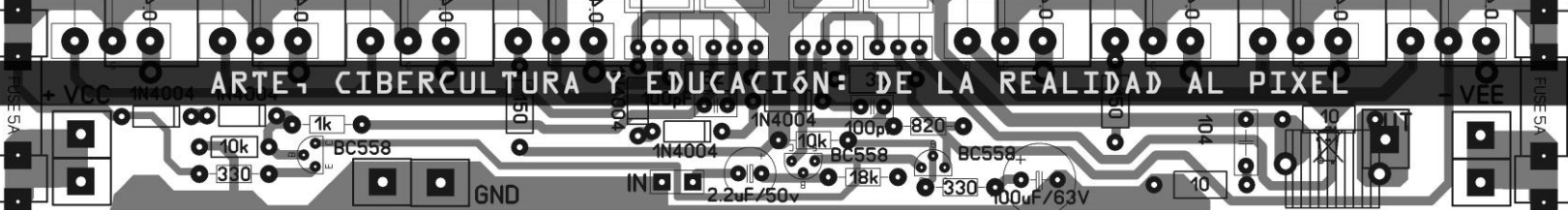
Con el desarrollo de las Artes Mediales en Chile a partir de las BVAM<sup>148</sup>, la disputa entre video y *software* cada día se relaciona más en cuanto la producción y creación artística en todos los medios posibles para mostrar esta disciplina como una de las herramientas artísticas en boga a partir del uso de las tecnologías y la ingeniería. Estos cruces son esenciales para entender la relación que se genera con estas dos disciplinas para generar un nuevo conocimiento e interés por parte de artistas emergentes en la escena local chilena.

Muchos artistas jóvenes de la escena *underground* chilena, se especializan por tener amplio conocimiento sobre el uso de las tecnologías vinculadas al campo de la ingeniería, ya que a partir de estos nuevos medios y el uso de un computador, se crea un nuevo arte que está netamente vinculado al campo disciplinar llamado Net Art, las que consisten en trabajar obras desde el soporte web y que desde lo propuesto por Umberto Eco, tendrían directa relación a la denominada «Obra abierta», generando una conexión entre lector y autor. Así se exploran nuevas posibilidades que la red entrega a la experimental creación artística del siglo XXI, en la que los artistas se apropian del medio y de las posibilidades de expandir su obra a través de internet.

El video en la actualidad, no sería visualizado como hoy en día se conoce, ya que el uso masivo de la programación virtual, genera que el video no sea visto desde una perspectiva análoga, sino más bien una perspectiva digital la cual es elaborada a partir de *softwares* especializados para la edición y perfeccionamiento de videos en un formato digital. Además esto no es sólo una especialidad que los artistas aplican, sino que el común de las personas lo utiliza en base a la experimentación y creaciones propias a partir de la facilidad con la que se pueden acceder a estos instrumentos de programación que se encuentran colgados en internet y que pueden ser descargados de manera gratuita.

El videoarte, ya no es sólo cuestión y manejo de los artistas, sino más bien de un uso democratizado gracias al libre acceso que permite Internet en cuanto a

<sup>148</sup> BVAM: Bienal de video y Artes Mediales.



las descargar de programas que hay en la red, siendo las nuevas generaciones las interesadas en obtener estos software a partir del deseo innato que poseen por aprender a utilizar cada una de éstas posibilidades que permiten la creación artística.

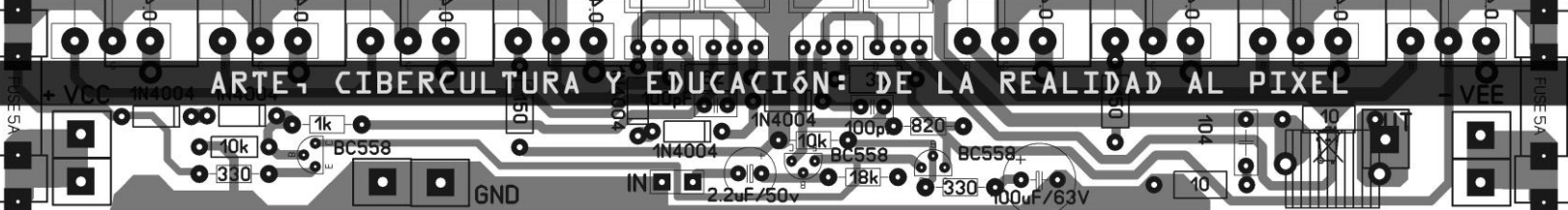
#### 4.7.2 Arte, programación y sonido

Entremezclar tres disciplinas el día de hoy, es posible gracias a investigaciones y propuestas que artistas han defendido en cuanto a la creación artística emergente en la escena chilena. La enseñanza de las Artes Visuales en las cátedras de la educación superior, cada día se interesan más en promover y distinguir la labor de las Artes Mediales en la escena nacional, ya que si en un comienzo, los pioneros en establecer la cátedra de Video en la educación superior fue el Instituto ARCOS, en la actualidad se pueden vislumbrar Diplomados de postítulos de Arte Sonoro y Magister en Artes Mediales que abordan la problemática de implementar los *nuevos medios*, como uno de los conocimientos disciplinares que tienen que ser estudiados y entendidos para situarlos en el área de la formación de las Artes Visuales.

Nuevamente, con el estudio de éstas disciplinas se pretende analizar y cuestionar los avances tecnológicos que se relacionan con el manejo del sonido y los medios, a través de las nuevas plataformas virtuales que permiten la creación artística, desde una mirada crítica a las Artes y su producción.

En cuanto al Arte Sonoro, desde la perspectiva de Jorge Martínez, entiende que está compuesto por conceptos distribuidos en dos ejes paralelos: El eje de lo acústico y el eje de lo sonoro<sup>149</sup>. Todo implicado a conceptos primordiales que se relacionan con los medios informáticos pertinentes de las nuevas tecnologías aplicada a las Artes, desde una mirada crítica y estética; entendiendo el contexto situacional que enfrenta actualmente la producción autoral de la obra artística trasladada a un campo de hibridación disciplinar – entendida desde la

<sup>149</sup> Varios artistas. (2009). *[Pensar el // trabajar con //]. Sonidos en espacios intermedios.* Colección escritos de Obas / Series Seminarios. Ediciones Departamento de Artes Universidad de Chile. Santiago, Chile. p. 35.

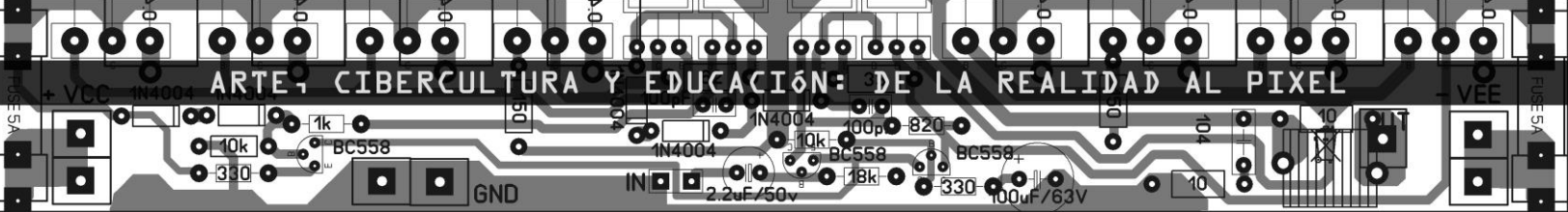


Ciencia, Ingeniería y Arte- de creación, documentación e investigación del arte Contemporáneo y la *Cibercultura*.

El rol de las instituciones frente a las Artes Mediales, específicamente se centra en su difusión y conocimiento público sobre las implicancias generadas a partir de las nuevas propuestas establecidas por los medios informáticos en cuanto a la producción y creación artística Contemporánea. Los intereses que se establecen frente a las problemáticas que entregan las Artes Mediales, específicamente deben ser entendidas dentro del margen institucional - descifradas como los espacios de exhibición y difusión de las Artes-, el cual debe formar un rol importante que prolifere la difusión de éstas propuestas híbridas de creación. Es por esto que existen plataformas virtuales de difusión, donde el público interesado accede a la información y análisis que entregan estos nuevos medios.

También la naciente idea de concretar proyectos en fomento al conocimiento de éstas nuevas propuestas artísticas vinculadas al uso y análisis crítico de los *nuevos medios* y las nuevas tecnologías, como lo es el Proyecto del Museo de Arte Contemporáneo Anilla Cultural/MAC, Facultad de Artes Universidad de Chile, entendida como una red para la acción cultural contemporánea que se dedica a la creación y desarrollo de actividades en el marco de las nuevas propuestas de artistas que retomen los medios informáticos como soporte de creación; enseñando su interés en la creación, innovación e investigación a partir del uso de las nuevas tecnologías en el Arte contemporáneo.

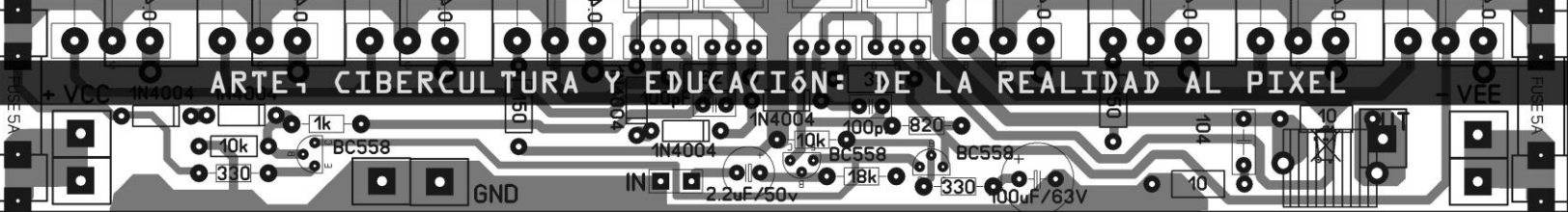
Los festivales dictados en Chile en cuanto a la difusión de los nuevos medios en la escena artística Contemporánea, sobre las Artes Mediales es el «Festival Tsonami» dictado en Valparaíso, el cual se encarga de la difusión y promoción del Arte Sonoro a nivel nacional e internacional, lanzando proyectos en torno a las prácticas contemporáneas y la reflexión sobre las posibilidades del Arte Sonoro. Un ejemplo claro de la difusión de estos medios es mediante el lanzamiento de la revista *AURAL de Arte Sonoro y Cultura*, bajo la línea Editorial del artista sonoro Samuel Toro.



Edición nº 01 Revista Aural. Bajo la Licencia Creative Commons (CC).

Esta revista es de acceso liberado y puede ser descargada por Internet, ya que está inscrita bajo la *Licencia Creative Commons*, la cual está atribuida a su distribución no comercial.

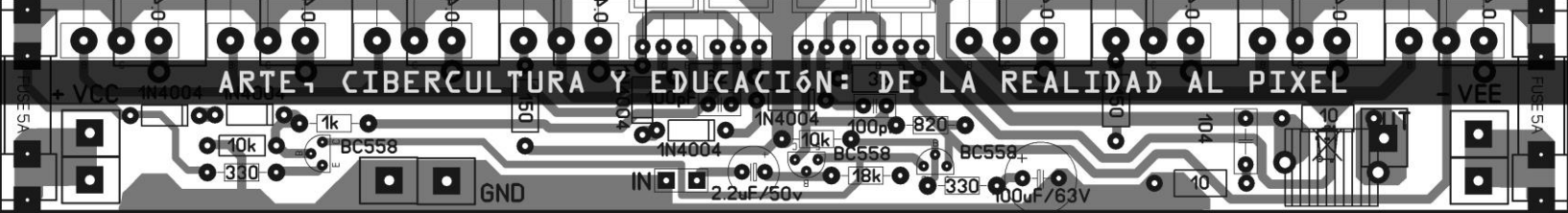
De esta forma, se comprende la libre distribución sobre las ideas y reflexiones generadas por el Arte Medial como una práctica del arte Contemporáneo, a través plataformas virtuales que permiten un acceso libre al conocimiento de sobre los nuevos medios informáticos generados por las tecnologías.



Tsonami, Bajo la Licencia Creative Commons.



10º Bienal de Video y Artes Mediales, Deus ex media. Catálogo bajo la Licencia Creative Commons.



## 4.8. Diecisiete mil, trescientos treinta y seis: una Ley sobre propiedad intelectual en Chile

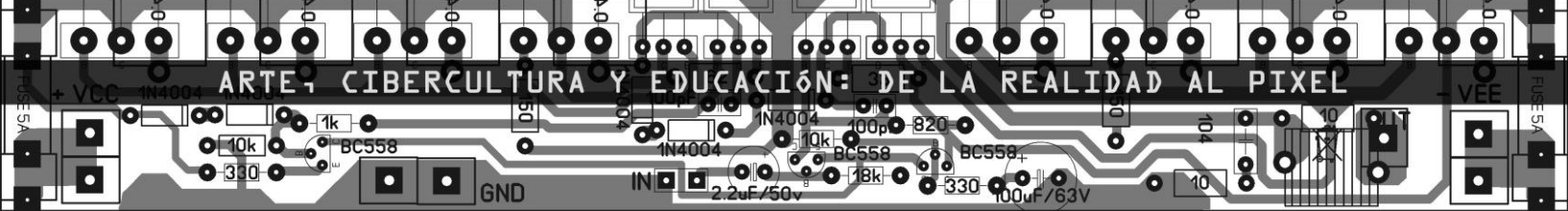
El proyecto de ley que aborda la problemática de la Propiedad Intelectual que se discutió y se aprobó en las Cámaras del Congreso Nacional; establece que cualquier obra creada o emitida por su autor, será resguardada cualquiera que sea su dependencia o dominio, sea de manera artística, científica, literaria o cualquier forma de expresión que determine el autor original de la producción intelectual de la creación.

Esta ley establece que el autor ejerce todo el derecho en que la obra no sea modificada sin su consentimiento. Todo esto entendido desde los derechos patrimoniales y morales que establece la Ley 17.336:

- **Derechos Patrimoniales:** establecen que la obra no podrá publicarse sin los permisos del autor original o quien se encuentre a cargo de la obra; realizar una adaptación que altere su originalidad a otro género, que se vincule a la venta de este tipo de reproducción.
- **Derechos Morales:** Reclamar como propia el estado de la obra, asociándole el nombre del autor o algún seudónimo por el cual se reconozca el propietario legal y original de la obra; además el autor o propietario puede oponerse a cualquier modificación o alteración que se le quiera hacer a la obra; mantener la obra inédita o discernir si es que terceros puedan concluir o alterar la obra.

De esta forma el derecho de autor en cuanto a la Propiedad Intelectual que otorga la Ley 17.336, establece el derecho patrimonial y moral, que protegen el aprovechamiento, la paternidad y la integridad de la obra.

Si el autor -en el caso de artistas chilenos- dispusieran sus obras bajo esta Ley de Propiedad Intelectual, ¿es posible aplicar esta Ley a Las Artes Mediales o a las nacientes obras bajo la normativa de la implementación de los nuevos medios tecnológicos?. Es una interrogante que puede ser cuestionada, según los principios de creación que establecen las Artes Mediales, puesto que la mayoría de las obras con características mediales, se sitúan bajo la *Licencia de*



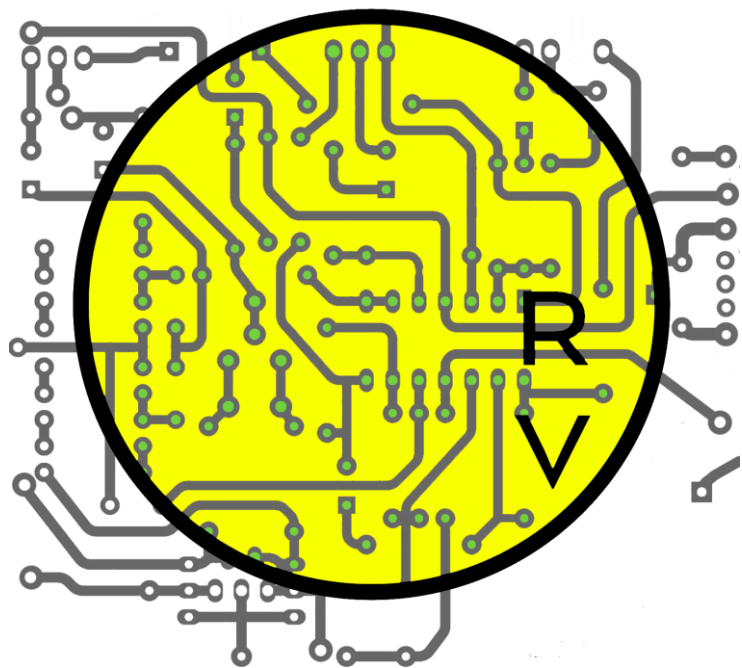
la *Creative Commons*, la cual permite que los demás usuarios puedan acceder a la obra libremente sin prejuicios ni complicaciones para su reproducción o uso que pueda determinar el resultado final de la obra.

El Net Art, como una de las propuestas artísticas a partir del *software*, posibilita el acceso indiscriminado de la obra a los usuarios sin que se necesite un intermediario que permita el acceso a la obra, puesto que la libertad de la *Creative Commons*, se sitúa en una entrega democrática de los conocimientos que el artista determine para la distribución de sus creaciones, reflexiones e ideas que son permitidas gracias a la acción de la *Creative Commons*.

Por lo tanto, si la acción artística vinculada a los nuevos medios en el contexto chileno demostradas en todas las versiones de las Bienales de Video y Artes Mediales, es necesario que estas formas de creación que se manifiestan en el Arte Contemporáneo, las cuales están netamente relacionadas a su difusión creativa a partir de los nuevos medios informático; no serían pertinente que los artistas patentaran su obra bajo una legislación como el Copyright, puesto que si bien el uso de las tecnologías es uno de los bancos más grandes que existen para albergar obras -de acuerdo a la liberación de los archivos-, es permitida por el resguardo de los derechos digitales impartidos por licencias como la *Creative commons*, la que permite a nivel global la discusión sobre el activismo por el Copyleft. La obra de Arte Contemporánea, debiese ser partidaria a las nuevas necesidades que establecen los usuarios que navegan diariamente por internet, como un medio que posibilita el conocimiento y la reflexión que genera navegar y crear en el ciberespacio. La virtualidad del pensamiento posibilita incrementar el acervo cultural de las *Ciberculturas*, de esta manera el ser humano reflexiona en torno a los temas y fenómenos que interactúan en su vida cotidiana: la Tecnología.

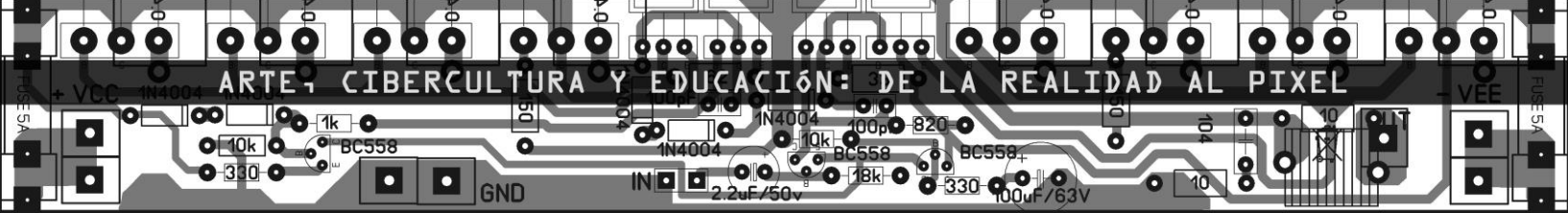


## Capítulo V



*«¿Cómo establecer aquella comunión sino que a través de una tecnología destinada al diálogo?»  
(Olhagaray, 2012. DEUX EX MEDIA. p. 11).*





## CAPÍTULO V

# LA LÓGICA SEMÁNTICA: LA EMANCIPACIÓN DEL LENGUAJE COMO UNIDAD EN LA CULTURAL DIGITAL.

A lo largo de la historia, el ser humano ha construido diversos modos de expresar sus ideas a partir del lenguaje, como el medio principal para su entendimiento y vinculación con los demás, siendo éste un proceso fundamental en la comunicación.

Las culturas, pensadas desde una perspectiva diferenciadora por su lengua, se entiende que vive procesos similares con las restantes del mundo, ya que su comportamiento establece una relación en los modos de desarrollo comunicacional con el resto de las personas, sólo que la lengua materna es la única diferencia que existe entre las diferentes culturas existentes. Pero, la unicidad que se establece entre todas, es un lenguaje característico de una época; una época donde la tecnología es el mediador principal para la conectividad entre las personas, ya que su uso es de características universales en cuanto a sus códigos y funcionalidad informática. Por ende, las culturas que ejercen dominio sobre éstas tecnologías, pueden entenderse con el resto del mundo a partir de un lenguaje comprendido por todos inserto en éste Paradigma Digital, el cual se basa en el uso de la «machine»<sup>150</sup>.

---

<sup>150</sup> Machine: Máquina.

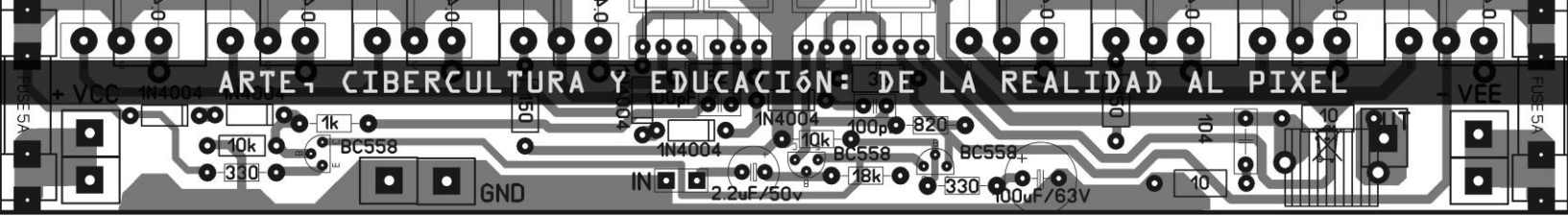
El sentido sincrónico<sup>151</sup> y diacrónico<sup>152</sup>, establecido por una unidad semántica que se entienda como un *Lenguaje cultural*, tiene que tener directa relación con las vivencias históricas de los sujetos que se encuentran en el marco social de una época, como por ejemplo, los jóvenes de la *Generación X*, quienes establecieron ciertos códigos que desde la perspectiva semiótica son entendidos como la estética de su vestimenta, en el caso de los Punk, se identificaron por los peinados que utilizaban. El *signo o significante*, en este caso sería la forma puntiaguda del pelo, y el *símbolo o significado*, sería la explosión ideológica que transmitían a la sociedad, queriendo representar su disconformidad con el sistema.

Las categorías simbólicas dentro de las expresiones culturales de los seres humanos, se relacionan a las manifestaciones que éstos realizan, ya sea en el cine, la fotografía, la danza o la literatura. De esta forma se entenderá que todas estas manifestaciones se entienden de la perspectiva semiótica como el estudio representado a través de la imagen, pero a partir de un lenguaje, ese lenguaje son los signos y símbolos. Estos distinguen a un grupo social según el comportamiento o las categorías simbólicas que operan en los lenguajes culturales desarrollados por los seres humanos, en sus espacios más representativos; éstos espacios representativos serían su hábitat, el lugar de constante residencia y contacto que establecen con el medio en el cual se desenvuelven. Como por ejemplo, la ciudad.

La ciudad como un espacio amplio de conocer y lleno de signo en cada una de sus paredes y edificios, evidencia la importancia de la vida social de las personas insertas en un contexto donde los medios de comunicación con el contacto constante al cual se someten, puesto que cuando se camina por la calle inmediatamente se establece un diálogo instantáneo con algún *signo* que se pueda observar. Estos signos pueden ser las marcas de los medios de comunicación, la publicidad que está en la calle y que proporcionan experiencia en cuanto a la comprensión de éstos, ya que si un grupo de personas observa aquél signo, inmediatamente sabe de qué es, pero su significado puede variar, según las vivencias que cada sujeto haya experimentado.

<sup>151</sup> Sincrónico: que se desarrolla de manera simultánea.

<sup>152</sup> Diacrónico: que se desarrolla a lo largo del tiempo.



La interpretación establece que la lectura de *signos* es muy variada en cuanto a la persona que se enfrente a un objeto que demuestre ser un *signo* y que Umberto Eco esclarece:

*La noción de interpretante, con su riqueza e imprecisión, es fecunda porque nos revela que la comunicación, a través de un sistema de comunicaciones continuas, pasando de signo en signo, circunscribe de una manera asintótica, sin tocarlas nunca, aquellas unidades culturales que continuamente se presumen como objeto de la comunicación. Esta circularidad continua puede parecer desesperante, pero es la condición normal de la comunicación, condición que la metafísica del referente niega en vez de analizar (Eco, s.f., p. 3).*

De esta forma se entiende que el intérprete es capaz de manifestar bajo su propia percepción la idea existente detrás de ese signo al cual se ve enfrentado, según el contexto en el cual se vea situado.

## 5.1. ¿Qué es el Lenguaje?

*«La razón por la cual se inventó el lenguaje fue la necesidad. El hombre, como creador de símbolos, es la realidad y, a la vez, lo representado por ella. A cada expresión que formula con sentido puede caberle otra que no significa nada [...]*

*En este sentido, a cada forma del lenguaje (palabras) puede o no corresponderle una múltiple variedad de formas de la realidad (entidades), sin perder por ello el sentido de lo expresado».*

Relación del lenguaje con la realidad – Federico Leto

La palabra «**lenguaje**» proviene del latín “*Lingua*”, y se comprende como la capacidad que es propia del ser humano para poder expresar sus pensamientos y sentimientos a través de un sistema compuesto por signos orales y escritos. Es a la vez un proceso fisiológico y psíquico debido a que forman parte de un dominio tanto individual como social, permitiendo la capacidad de abstraer, conceptualizar y comunicarse con otro.

En sí existen diferentes definiciones de *lenguaje*, y estudiosos lo comprende desde diferentes perspectivas: Para Ferdinand Saussure<sup>153</sup> (1857-1913), el lenguaje del ser humano se estructura a partir de una diferenciación entre “lengua” y “habla”: el concepto de *Lengua* es el producto que los individuos registran de una manera pasiva que, por medio de la práctica, se almacenan en el cerebro diversos códigos e imágenes verbales que permiten la asociación con el lenguaje. Por otro lado el *Habla* es un acto voluntario y de inteligencia, donde se utilizan los códigos de la Lengua por medio del “idioma” en vistas de expresar sus pensamientos.

Habla y Lengua están relacionadas y son la esencia del lenguaje «*La lengua es necesaria para que el habla sea inteligible [...] pero también el habla es necesaria para que la lengua se establezca*» (Micholich, s.f., p.3). Por medio de la práctica del habla de los sujetos pertenecientes de una misma comunidad, permite que los códigos de la lengua sean compartidos y entendidos por todos.

<sup>153</sup> Ferdinand Saussure: Lingüista Suizo quien dio el inicio del estudio de la lingüística moderna en el siglo XX.

Conocer esta diferencia e importancia entre la Lengua y el Habla es fundamental para comprender que los seres humanos de distintas localidades del mundo pueden tener códigos e imágenes verbales semejantes, sin embargo en el habla se encuentra la diferencia y es el que impide que se instaure un *lenguaje*. En la antigüedad la diversidad del *habla* era concebida como “sonidos” que carecían de relevancia, debido a que no eran palabras lingüísticas comprensibles al momento de oírlas.

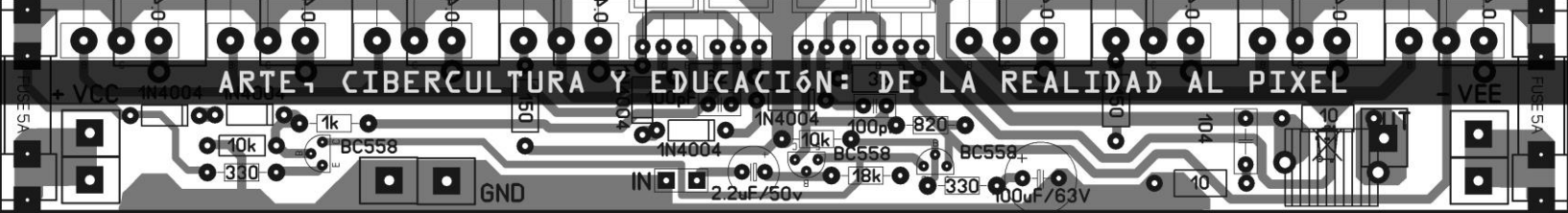
*Los griegos de la época clásica conocían pueblos que hablaban lenguas distintas de la suya, y los denominaban precisamente bárbaroi, o sea, seres que balbuceaban hablando de modo incomprensible. Los estoicos, con su semiótica articulada, sabían perfectamente que si en griego un determinado sonido correspondía a una idea, aquella idea indudablemente también estaba presente en la mente de un bárbaro, pero el bárbaro no conocía la relación entre el sonido griego y su propia idea y, por lo tanto, desde el punto de vista lingüístico su caso era irrelevante.* (Eco, 1996, p.11)

De esta manera se fueron dando cuenta que pese a compartir una misma lengua en cuanto a los códigos que tenían las personas por un mismo objeto, no era suficiente para poder comunicarse y hablar de algo específico si es que el habla no era la misma entre emisor y receptor.

Aristóteles y Platón para comprender el lenguaje consideraban un factor importante el concepto de «Realidad». En sus postulados: el *Crátilo*<sup>154</sup> y el *Categorías*<sup>155</sup> de ambos filósofos se refieren a la fórmula «Lenguaje – Realidad» y Aristóteles incluyó sus críticas a las *Ideas* platónicas que conformaba el nexo entre ambos conceptos. Si bien las *Categorías* tienen su enfoque en el significado de las cosas, toda su investigación se llevó a cabo mediante el estudio de ciertos elementos del lenguaje, debido a que los conocimientos de las cosas se debían expresar con palabras. Platón advertía la pérdida de

<sup>154</sup> El diálogo platónico *Crátilo*: fue escrito en el año 360 A.C., y plantea un debate sobre la naturalidad o convencionalidad de las palabras, en el que interviene Sócrates como árbitro de la cuestión. La historia de la lingüística ha apreciado en esta obra un antecedente de la teoría del signo lingüístico.

<sup>155</sup> La obra *Categoría* de Aristóteles: fue creada en el año 347 A.C. propone una clasificación mediante diez modos de predicar: estas son las categorías conocidas también como los modos del ser.



confianza en el lenguaje y el significado que tenían en relación con la realidad, por ende vinculaba la razón a las Ideas de las cosas.

*Las ideas de Platón eran el único medio del que se disponía para acceder a la justa nominación de la realidad, y así, al conocimiento verdadero de las cosas que son.*

*Era hacia las Ideas donde el filósofo debía orientar su mirada puesto que sólo la inmutabilidad de la idea podía nombrarse, lo sensible era de desconfiar ya que cambiaba constantemente. Así, la concepción platónica del lenguaje ya suponía las Ideas y la verdad entendida como la recta relación entre el nombre, la idea, y la cosa. (Leto, s.f., p.3)*

Lo que Platón consideraba verdadero era la concepción de reconocer el nombre de un objeto, la idea que se tiene de éste y conocerlo en la vida real. Luego su discípulo Aristóteles critica su postulado creando dos principales objeciones:

- a) Las pruebas académicas a favor de las Ideas no demuestran su existencia cavadamente, sino, por el contrario, sólo afirman la posibilidad de predicar de muchas cosas un único término, por ejemplo: el color blanco del azúcar, se puede ver en la nieve y en un cisne.
- b) Si se acepta lo anteriormente expuesto, el mundo de las Ideas debería ser ampliado de manera absurda. En efecto, deberían aceptarse, entre otros, términos negativos, relativos y de cosas perimidas.

Para Platón no existía ni dualidad ni cambio en el mundo de las ideas, y a partir de dichas ideas era donde el autor las percibía como un modelo estático del cual se basaban todas las cosas físicas como simples copias. Es este punto que Aristóteles está en desacuerdo, critica dicha idea platónica de que a partir de sólo un modelo de esencia fuese a identificar los múltiples objetos existentes que eran designados con el mismo nombre, debido a que los objetos tenían cada cual su propio valor y significado, independiente si pertenecen o no a la misma especie.

En la Alegoría de la Caverna de Platón donde explica la teoría de que con el conocimiento se puede captar el mundo sensible, que se percibe a través de los sentidos, y el mundo inteligible que se alcanza mediante el uso exclusivo de la razón. En dicha caverna se encuentra un grupo de hombres, que han estado

prisioneros desde su nacimiento y que estaban sujetos de manera que ellos podían mirar sólo a una pared de la caverna. Detrás de ellos se encuentra un muro y un pasillo en el que circulan otros hombres portando unos objetos, la sombra que se proyecta desde una hoguera al muro que ven los prisioneros, les hace creer a ellos que dicha sombra son la verdadera forma de los objetos. Se libera a uno de los prisioneros haciéndole ver una nueva realidad, mucho más completa en base a fundamentos (de las sombras) a diferencia de la realidad anterior que se componía solo de apariencias sensibles. El hombre que fue liberado se aproxima a las afueras de las cavernas en donde puede apreciar una nueva realidad, identificando el mundo inteligible. La alegoría termina al hacer que el hombre vuelva a entrar a la caverna para liberar a sus compañeros, sin embargo ellos se burlan de la “ceguera” de su compañero anteriormente liberado. Platón hace alusión de cómo por medio de los conocimientos y la razón se puede diferir entre estos dos mundos, el sensible y el inteligible.

Frente a este postulado se comprende que la postura de Platón es que el mundo de las sensaciones se encuentra completamente obsoleto en torno a lo que se puede llegar a conocer con la conciencia del mundo tangible, las sensaciones crean una ceguera en cuanto a la realidad se refiere, entendiendo esta realidad como el lenguaje. Sin embargo, Aristóteles no excluye las sensaciones del mundo intangible, para él las sensaciones y los elementos que se encuentran a la vista son los componentes que ayudan al ser humano en su comprensión de la realidad.

El filósofo Walter Benjamin (1892-1940) describe el *lenguaje* como un lugar de todo pensar, como un modo de experiencia y no como un instrumento de comunicación de pensamientos, de objetos o acontecimientos que son siempre fuera de la lengua. Ya que como postula, no existe objeto fuera de la Lengua. La importancia suscita en lo que quiere decir el lenguaje más de cómo se dice.

*El lenguaje no es, en rigor, más que un instrumento de comunicación, una herramienta de la intención, el medio a través del cual decimos -con mayor o menor eficacia, claro está- lo que queremos decir; y eso que queremos decir no es, por cierto, el lenguaje mismo. La diferencia entre "lenguaje" y "contenido del lenguaje" no puede ser más clara, y de esta claridad depende justamente la eficacia de nuestra comunicación; saber*

*exactamente lo que queremos decir y cómo decirlo es señal de maestría.*

(Collingwood-Selb, s.f., pp. 17-18)

Una manera de comprender lo que postula Benjamin es la distinción entre el medio y el mensaje, por ejemplo: si se empieza a leer un texto, y nos alejamos de éste el texto en sí es una imagen compuesto por signos y códigos, se puede apreciar como tal, al momento de leerlo se realiza la misma distinción en el que hay que alejarse de las palabras como un instrumento y apoderarse de lo que éstas significan. De manera que haber el comprender un lenguaje es apropiarse de su significado.

El hombre a lo largo de historia independiente de la lengua que utilice le pone nombres a las cosas. Como se mencionó, las palabras al nombrarlas y/o escribirlas tiene un significado, entendiéndolo de otro modo, las palabras comunican algo. El punto que subyace en el postulado de Benjamín es la relación que él establece entre la lengua humana y las cosas. Si se alude a que las palabras comunican algo, el hecho del que el ser humano nombre y se dirigida con una palabra determinada a un “objeto” ¿significa que los objetos tienen algo que comunicar?

*Si se sostiene que sólo el hombre posee lenguaje, es decir, que sólo él tiene la habilidad de comunicarse, entonces es indispensable preguntarse de qué manera puede él dar nombre a un ser que no tiene relación alguna con el lenguaje, a un ser inhabilitado para la comunicación. La respuesta es obvia, a menos claro, que se diga que el hombre también crea a partir de la nada la percepción y la idea que tiene de las cosas. Ibíd, (p.33)*

Dicho de esta manera el hombre puede nombrar de determinada manera a un objeto que no posee lengua debido a que los objetos también se comunican. Esta comunicación que no es por medio de la lengua sino que por medio de la «expresión». La *expresión* para Benjamín es esencial al ser, y no sólo al ser humano, sino a todo lo que habita en el mundo. La lengua/palabra no es el único modo de expresión, si fuese así, el hombre sería lo único que pudiese manifestarse como existente. De tal manera que *Lenguaje y Expresión* se identifican y complementan al momento de comprender la realidad.

Así, la lengua es entonces la esencia espiritual de todas las cosas, y aunque suene paradójico, la lengua no es en todo momento y todo lugar la esencia de



las cosas, solamente lo es cuando el hombre lo nombra y lo reconoce como un objeto que comunica algo.

### 5.1.1. Tipos de Lenguaje

*«La lengua no es el medio a través del cual el ser espiritual comunicable de las cosas se comunica, sino que ella es ese ser comunicable.*

*Cada lengua es el medio, el centro -el lugar y tiempo- en que el ser espiritual comunicable se comunica».*

(Collingwood-Selby, s.f., p.37)

Todos los tipos de lenguajes existentes están compuestos por medio de diversos signos que permiten y ayudan el acceso a cualquier conocimiento. Los signos son un resultado de una sociedad viva y cambiante, y que responde a diferentes contextos sociales y se van actualizando a medida que avanza el tiempo.

El lenguaje es lo que permite la comunicación entre dos o más personas que se suscriben en una cultura determinada, permitiendo ajustarse a diferentes articulaciones de normas, ya sean fonéticos, léxicos, visuales, entre otros. Estos conforman parte de una comunidad de signos único y diferente a otros sistemas de normas, los cuales pueden incorporarse entre sí por medio de diversos signos que sean básicamente compartidos a nivel mundial, facilitando la comunicación con otras culturas o generando códigos o signos que se comparte y se comprenden a nivel mundial.

#### 5.1.1.1. Lenguaje oral:

El Lenguaje oral es el sistema de signos que desarrolla el ser humano por medio de sus órganos naturales de fonación como: las cavidades glóticas, resonadores, las cuerdas vocales, laringe, faríngeo, siendo de este modo el

acto oral el *Habla*. Esta es la herramienta principal del hombre para integrarse, interactuar y aprender el mundo en el que se encuentra.

Los niños desarrollan su inteligencia interpersonal por medio del lenguaje, la que permite que estos expresen sus sentimientos, emociones, deseos, necesidades, miedos e ideas. El lenguaje permite la construcción de la identidad de las personas.

Como señala Piaget (1896-1980), los niños pasan de un lenguaje pre-lingüístico que es donde los niños expresan estados afectivos y actitudes, es un periodo de egocentrismo en la etapa pre-operacional, para luego en el lenguaje lingüístico pasa a una etapa de las operaciones concretas, donde se desarrolla el lenguaje oral en una edad preescolar,

Para la investigadora Helena Beristáin (1927-2013) el lenguaje es la capacidad con la que el ser humano puede comunicarse simbólicamente.

*Esta cualidad propia de los seres humanos implica que en la adquisición de las habilidades y los modos correctos para seleccionar, articular y combinar los distintos signos lingüísticos que conforman la lengua, es necesario que el hombre socialice, aprenda, rectifique y practique.*  
(Santos, 2012, p.22)

La cualidad de poder comunicarse verbalmente con otro es una habilidad que todo ser humano la aprende por medio de la práctica y la sociabilización con los pares para poder distinguir los diversos códigos ya conocidos que corresponden habla del que pertenecen y también por otro lado la comunicación con el otro permite ir regenerando los nuevos códigos lingüísticos que se van creando y difundiendo a través de los pares y los medios de comunicación.

### 5.1.1.2. Lenguaje escrito:

En el lenguaje escrito es donde la *lengua* pasa a ser reproducida a través de la escritura del mismo, lo que se puede entender como un sistema de representación gráfica de una lengua determinada, por medio de signos visuales, códigos o dibujos que se realizan sobre algún tipo de soporte.

La escritura en sí logra una trascendencia con lo que se quiere comunicar a través del tiempo y el espacio. «*Prescindir de la memoria, trascender el tiempo y el espacio y conservar su inmutabilidad, son tres aspectos que diferencian al lenguaje escrito del oral y que han posibilitado, a lo largo de los siglos, la difusión del conocimiento*». Ibíd (p. 35) A su vez, las técnicas digitales de la era digital en conjunto a los archivos bibliográficos que se poseen en la red, facilitan el acceso a la información procedente de los siglos anteriores, permitiendo que cualquier tipo de usuario pueda tener acceso a estos tipos de conocimientos.

Los registros escritos son tan fieles, que pese a que el habla se transforme, evolucione o simplemente desaparezca en diversas culturas, esta se mantiene de manera inalterada a lo largo del tiempo. De igual manera que las memorias y/o recuerdo de una persona que al momento de desear nunca olvidar algo, escribe en algún lugar un dato, fecha o suceso importante para recordar.

### 5.1.1.3. Lenguaje Gestual:

El lenguaje gestual es un modo de comunicación no verbal en el que los signos producidos de manera fonética son reemplazados por señas o gestos corporales para poder comunicar algún tipo de mensaje determinado. También se suele utilizar el paralenguaje como: siseos, aspiraciones y espiraciones nasales y /o chasquidos.

Muchas veces el lenguaje gestual se utiliza en conjunto con el lenguaje oral, siendo ambas una conexión de códigos que cuando se está comunicando algo el receptor recibe de manera innata ambos mensajes.

*Incluso existen estudios como el de Mehrabian (1972: 43) que demuestran que el impacto total de un mensaje se constituye por lo verbal, es decir, las palabras, en un 7%, por lo vocal (incluye el tono de voz, los matices y otros sonidos como el paralenguaje) en un 38% y por lo no verbal en un 55%. (Corros, s.f., p.437)*

Por ende, si solo se utilizase el lenguaje gestual, como es en el caso de personas que se comunican con otros que provienen del extranjero, el mensaje

a través del código es percibido de igual manera a que si se estuviese pronunciando oralmente una palabra.

También en caso de personas con problemas de habla o de audición suelen utilizar este tipo de lenguaje, de manera que intercambian significados en un proceso en el que sus respectivos lenguajes constituyen un recurso simbólico fundamental. «*El niño imita y repite gestos corporales (de manos, de cabeza, de tronco) y sonidos. Por otra parte, la comunicación gestual se mantiene a lo largo de toda la vida adulta*» (Rodríguez, 1992, p.12) Es parte inherente del ser humano el aprender dichos códigos corporales al mismo tiempo que aprende los del tipo lingüístico.

#### 5.1.1.4. Lenguaje Visual:

*«Dicha transferencia de significado supone una ruptura con el universo lingüístico de la sociedad constituida, como efecto de una nueva sensibilidad que impele a construir un nuevo lenguaje para definir y comunicar sus nuevos valores».* (Félix, 2002, p.37)

El lenguaje visual se puede confundir con el lenguaje escrito, pero a diferencia del escrito en éste se hace uso de imágenes, íconos o dibujos para hacer llegar el mensaje que se desea comunicar, teniendo como finalidad identificar, indicar, describir y comunicar.

Para la efectiva construcción de un mensaje por medio del lenguaje visual se debe emplear con precisión dos elementos que son fundamentales: uno es el *significante* que es lo que aparece tangiblemente en la imagen, y por otro lado el *significado* que es el sentido que se le quiere dar a dicha imagen y que se espera que quienes la observen puedan recibir el sentido que se desea.

En este lenguaje como señala María Acaso (2009) se divide en tres categorías: el Lenguaje **Objetivo**, el Lenguaje **Publicitario** y el Lenguaje **Artístico**.

El Lenguaje Objetivo es aquel que transmite una información de modo que solo pueda tener una interpretación. Tiene un lenguaje de carácter técnico y científico.

En el Lenguaje *Publicitario* tiene como fin el de informar, convencer o vender algún producto en especial, es por eso que el mensaje visual que se propone se debe comprender con total facilidad y rapidez. Utiliza parte del lenguaje visual artístico: tanto como fotografías y pinturas, como medio para alcanzar su fin publicitario.

Y el Lenguaje *Artístico* posee una función estética, es carácter intencional relacionándose en gran parte con la poesía, lo que enfatiza aún más el significado de la obra de arte. En este lenguaje las imágenes son objetivas como en el caso del científico, y mucho menos determinantes como en el publicitario.

### 5.1.2. Análisis de lo visual: Lenguaje Visual

Bajo esta perspectiva es preciso retomare ciertos postulado que icónicos que establecen el cómo se entiende la visualidad a partir del significado del lenguaje, como articulador de realidades.

En este sentido, los medio de representación de la realidad se suscitan en la construcción de diálogos sociales de una sociedad, en ese sentido la visualidad y en específico el Lenguaje visual constituyen una parte fundamental en la edificación de significados determinado de una comunidad; algunos ejemplos son los grafitis observados en las calles de la ciudad, los cuales contiene un significado desde lo figurativo hasta lo simbólico. A partir de esta percepción visual, es posible establecer tipos de análisis que caracterizan la iconografía de obras, imágenes entre otras.

El análisis iconográfico se inspira en los tratados icónicos de Panofsky. Para entender su origen es necesario conocer el origen de su definición. Etimológicamente «Iconografía» deriva del griego *iconos* (imagen) y *graphein*

(escribir), definiéndose entonces como «escritura en imágenes», aludiendo a la disciplina cuyo objeto de estudio es la descripción de las imágenes.

### 5.1.2.1. Panofsky: Análisis Iconográfico.

A lo largo de la historia, las representaciones visuales son consideradas como parte fundamental de la cultura y de la construcción de realidades relacionadas a las ideologías tanto económicas, políticas, religiosas y sociales de cada época. En Europa durante los siglos VI al XI, pueden verificarse aspectos trascendentales en la historiografía de la Edad Media, donde las representaciones iconográficas inspiraban aspectos evangelizadores, donde la obra constituye como cuerpo de enseñanza para la afirmación de un tipo de clero, dejando de lado toda aproximación real de la figura humana.

*No parece, en realidad, figuras humanas, sino más bien un conjunto de esquemas lineales obtenidos de formas humanas. Puede verse que el artista ha utilizado algún modelo que halló en una vieja Biblia, transformándolo de acuerdo con sus gustos. Cambió los pliegues del vestido por algo semejante a cintas entrelazadas, los bucles del pelo y hasta las orejas en volutas y convirtió el conjunto del rostro en una máscara rígida. (Gombrich, 2009, p. 160)*

El conocimiento de las antiguas prácticas de las producciones artísticas clásicas; las figuras evangelistas rígidas y extrañas casi primitivas asentaban las bases de las representaciones iconográficas del arte europeo en la evangelización más que el predominio de la forma y el color, destacarse por encima el contenido y el significado final para la época. Tal es el ejemplo de la obra San Lucas (750), proveniente de un manuscrito evangélico, que evidencia la rigidez de la figura humana como parte representativa más que la retórica visual.





*San Lucas* (750). Stiftsbibliothek; St. Gallen  
Fuente: La historia del Arte. E. H. Gombrich (p.160)

Por otro lado, a partir del siglo XV en el Renacimiento comienza una búsqueda de la Realidad, principalmente en Italia con la época de Giotto. Comienza a establecer cánones estéticos de belleza diferentes a los establecidos por los griegos. El arte comienza a entablar diálogos comunes con la naturaleza, el hombre gobierna los horizontes naturales como en el caso de las obras de Caspar David Friedrich, donde su paisajes reflejaban el espíritu romántico francés que cautivaba las miradas. Con rasgos expresionistas, su obras resignificaban una nueva perspectiva artística del siglo XVIII con el romanticismo francés. Sus paisajes «sublimes<sup>156</sup>»

El Método Iconográfico-Iconológico de Erwin Panofsky en una teoría de análisis icónico basado en tres niveles. El cual consiste en una introspección de la historia del arte de los textos y de los contextos:

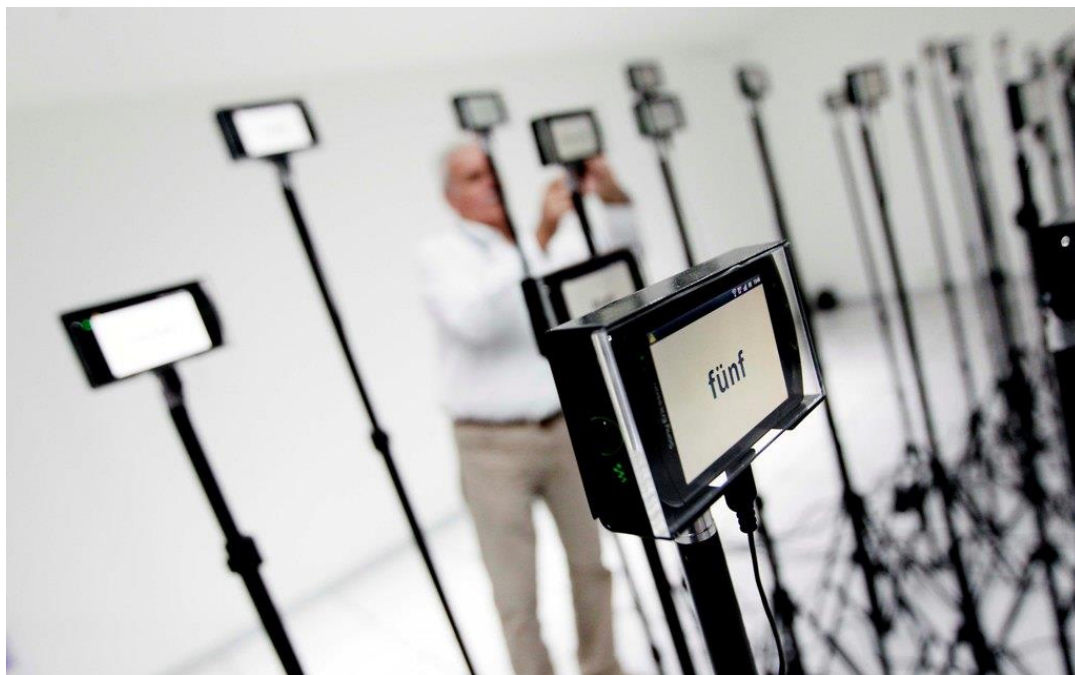
<sup>156</sup> Sublime: término acuñado por el griego Longino. Categoría estética, que hace referencia a la "grandeza" o la belleza extrema. Lo sublime es una elevación y excelencia en el lenguaje de que se sirvieron prosistas y poetas.

- **Nivel Preiconográfico:** este nivel se caracteriza por el significado primario o natural de la obra a primera vista. Nivel básico donde se comienza a describir, reconocer e identificar las principales figura u objetos representados que no siempre se relacionan con el tema a tratar. En esta instancia no requiere de un conocimiento previo sobre lo icónico.
- **Nivel Iconográfico:** es aquel que se caracteriza por el significado secundario o convencional de la obras, en donde se establecen las primeras relaciones con el contenido temático ligados a la figuras u objetos observados de manera lógica, acudiendo a las fuentes icónicas y literarias para representar e identificar el tema trabajado.
- **Nivel Iconológico:** este tercer nivel se asocia al significado intrínseco de la obra, es decir, al significado profundo del contenido, analizando los conceptos e ideas que se esconden en el tema, determinado a su vez el contexto cultural, histórico y/o político que viene de fondo. En esta etapa se establecen las investigaciones más minuciosas con sustentos teóricos sobre la cultura que tengan relación con la obra.

La iconografía establece el estudio y análisis de los significados de las imágenes, relacionado con el papel fundamental que impone el contexto en cuanto a la historia, la cultura, las tradiciones y costumbres de un pueblo. Esto a su vez se va relacionando con los postulados ideológicos de una sociedad determinada. El paradigma Digital establece diálogos de representación que se van desarrollando en el entorno social, atribuyendo nuevos resignificados a las artes visuales. En este sentido, hoy en día, las Artes se han transformado en un medio indispesable de modos de representación visual. A partir de la utilización de nuevos recursos tecnológicos-digitales es posible establecer cuerpo de obra que dialogan con las habilidades digitales de los espectadores.

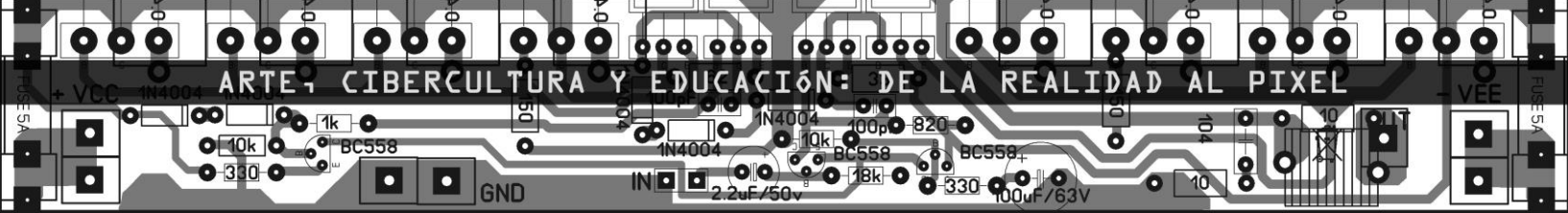
Tal es el caso de la obra Fala, donde se utilizan aparato móviles para establecer un diálogo reciproco entre espectador y máquina, donde la obra –a partir de un software- responde en diferentes idiomas cualquier palabras hablada por el micrófono.





*Fala [habla]*, 2012. Rejane Cantoni y Leonardo Crecenti  
40 celulares tipos Smartphone, micrófono, computador, software.

- a) **Pre-Iconografía:** En la obra observamos un objeto tecnológico común como lo es los celulares, el cual es negro de pequeñas dimensiones, mostrando en su interfaz tan solo una palabra en un fondo blanco. Estos celulares están puestos en un soporte conectados todos a una computadora. Cada celular esta puesto en una caja transparente y frente a todos ellos se ubica un micrófono negro en el cual se puede hablar.



El objeto trabaja en conjunto con los demás celulares, generando una especie de comunicación entre la persona con la máquina, este a su vez provoca la sensación de tener una conversación normal al momento de que una persona pronuncia una palabra, la máquina responde con una palabra de otro idioma.

La obra al estar ubicada al centro de la sala capta de manera inmediata la atención de los visitantes, generando la sensación de que la máquina en su conjunto cobra vida al momento en que ésta entiende las palabras que se mencionan a través del micrófono y las traduce como corresponde.

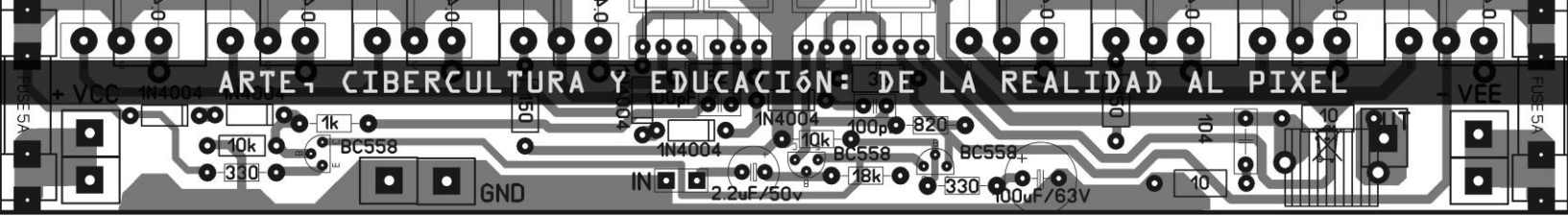
**b) Iconografía:** La obra en sus inicios se realiza mediante un proyecto artístico que tenga relación con las tecnologías por parte de la Fundación Telefónica, el cual a su vez se inspira en la influencia de Matilde Pérez.

El objeto utilizado en la obra retoma la temática de la tecnología llevada a la representación por medio de elemento cotidiano y utilizado por la sociedad de hoy en día como algo imprescindible para realizar llamadas y más, hasta el punto de convertirlo en una mini computadora portátil.

El tema corresponde a la apropiación de la tecnología en la cotidianidad de la sociedad, inspirando a la vez en la necesidad que posee el ser humano por la comunicación con otros, aunque estas sean un celular.

**c) Iconológico:** Este objeto al momento que genera una comunicación por medio de la misma palabra pero en distintos idiomas, evoca la sensación que uno tiene cuando se habla por teléfono, ya que siempre que se comunica algo, se espera una respuesta.

En la obra se aprecia en profundidad cómo la sociedad está inmersa en la tecnologías, las cuales abarcan una gran parte del tiempo que utiliza la persona en su diario vivir y cómo este objeto, el celular,



queda plasmado en la relaciones humanas para la confrontación de un nuevo diálogo, es decir, la necesidad de la tecnología para estar en contactos los la sociedad de tal manera que es necesario poseer este objeto.

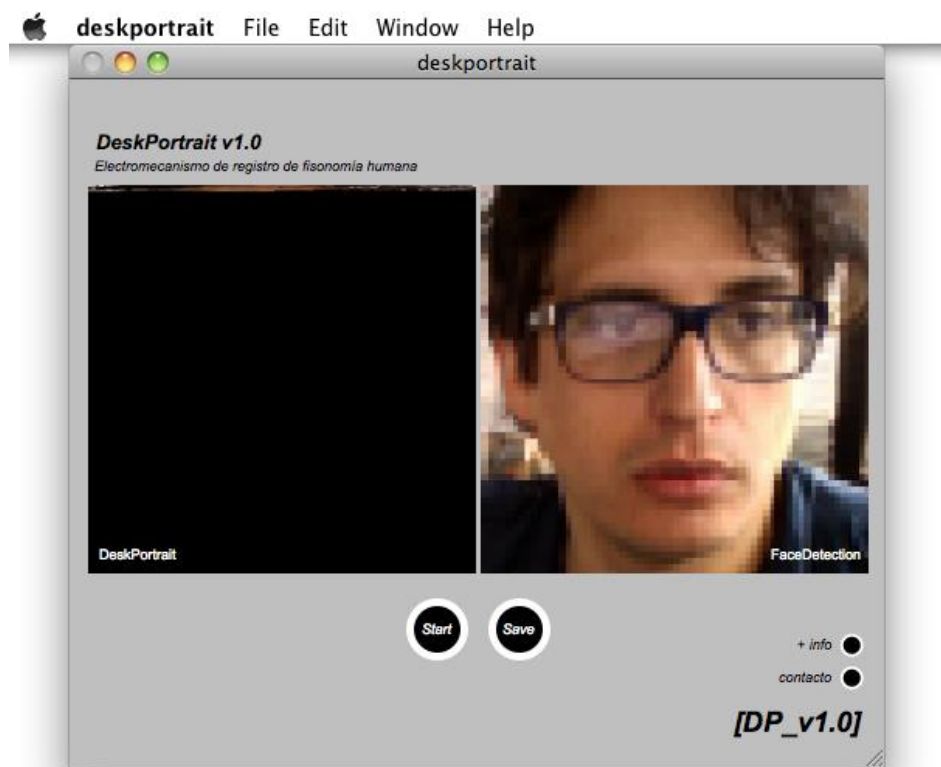
La obra *Fala* (2011), constituye un escena en que los aparatos digitales –en este caso los Smartphones- establecen diálogos e interacciones con las personas, friccionando el límite de lo real con la RV. Esto a causa de los múltiples significados que se le asigna a una obra, el lenguaje como tal estable parámetros de sintonización que permiten establecer relaciones entre lo icónico con lo que se simbolizar. Esta obra demuestra el claro ejemplo, en cuanto al vínculo que se establece con los medios tecnológicos y digitales en el contexto cotidiano. Como una palabra, se transforma y construye nuevos diálogos a partir de la reinterpretación de la lengua y más específicamente del idioma

Del mismo ocurre con artistas chilenos, quienes van incursionando paso a paso en los procesos de construcción a través de herramientas tecnológicas.

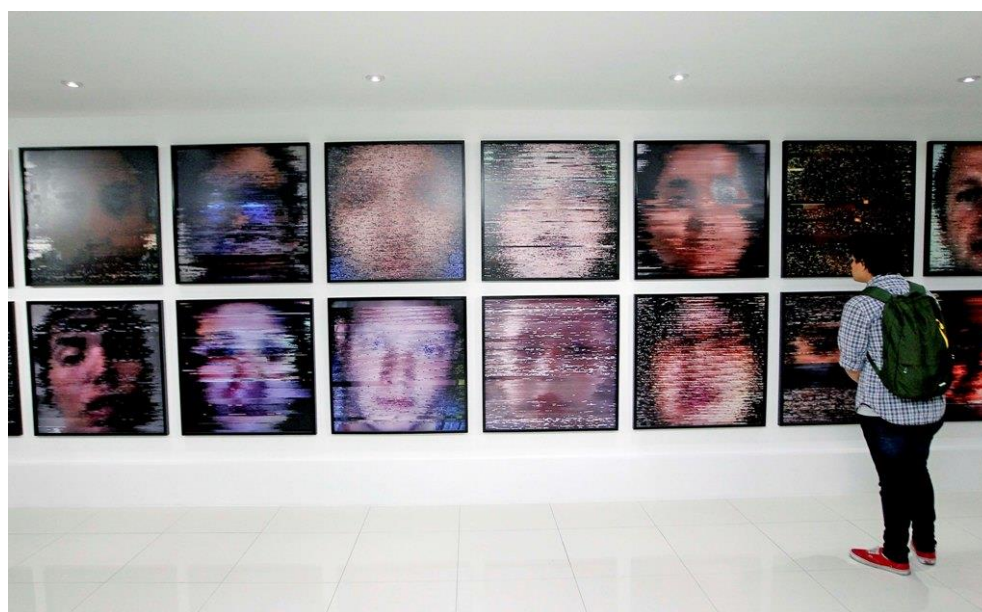
Daniel Cruz, artista visual chileno, ha dictado variados talleres y conferencias poniendo en jaque una mirada crítica hacia el contexto contemporáneo, el uso de las tecnologías y la producción artística. Socio fundador de Duplo.cl<sup>157</sup>, proyecto que promueve la vinculación entre el arte y la tecnología por medio de diversos medios. Por otro lado, se destaca por participar activamente, siendo impulso y co-autor del concurso Matilde Pérez, Arte y Tecnología Digitales.

---

<sup>157</sup> Duplo.cl: arte y tecnología interactivas

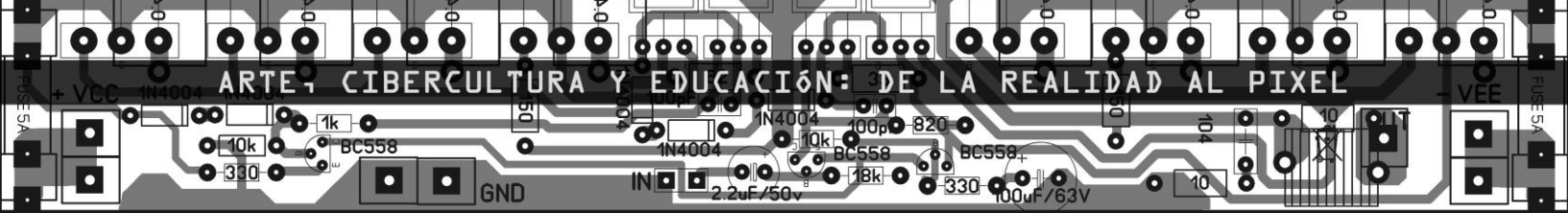


Software DP\_v1.0 [descargable] para usuarios MACOSK y Usuarios PC  
Fuente: <http://www.masivo.cl/html/desk.html>



*DeskPortrait v1.0 electromecanismo de registro de fisonomía humana.*  
2012. Daniel Cruz ©© byncnd

- a) **Pre-Iconografía:** Obra que se desarrolla en comunidad con la utilización de un software, la cual hace una intervención sobre la imagen del retrato. Esta muestra se constituye por 18 retratos que a simple vistas se ven



pixeleados o movidos, estos enmarcados y puestos en la muralla. La imagen está situada en el centro del cuadro, sin dejar margen y enmarcando el rostro como elemento principal de cada cuadro.

Los colores en su gran mayoría no son reconocibles a primera vista, el fondo queda enfatizado por una masa que pareciera de un solo color y al cual se le asocia con el cabello.

En momentos se observa como si el rostro no tuviese forma normal, sin ojos y nariz torcida, casi desaparece la boca asociando el manchón con los labios.

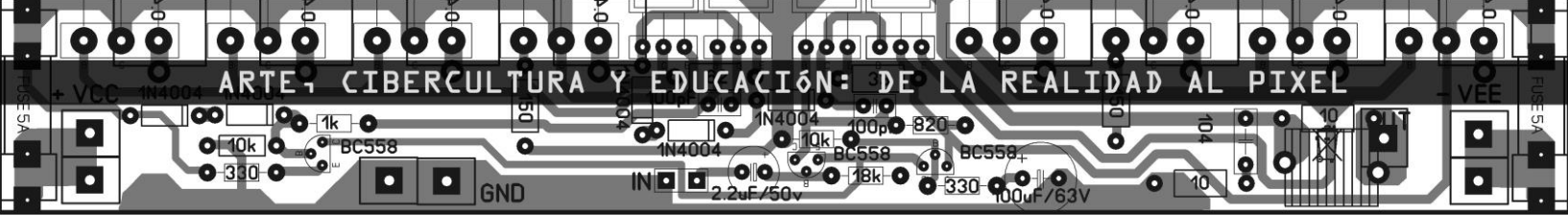
**b) Iconografía:** La obra consiste en la utilización de un software DeslPortrait 1.0 el cual fue creado por el artista visual Daniel Cruz, este a su vez invita a la comunidad de internet a utilizarlo, para lo cual deben poseer una webcam en su computador para poder realizar la obra. Esta enfatiza la utilización de la fotografía desplazada de la imagen instantánea a una con mayor tiempo ya que se debe estar frente a la cámara por más tiempo mientras el programa interfiere en la imagen provocando líneas que son la imagen en destiempo, la cual provoca más movimiento en la medida que la persona se está quieta o no.

La muestra consiste en la construcción de paisajes y retratos por medio del desplazamiento de la fotografía, retomando aspectos técnicos y de retrospectión frente a la construcción del imaginario.

La obra se caracteriza por ser transportable, ya que la maquina fue realizada para su fácil transporte, el cual es emplazado en espacios que pueden ser representados por este medio, lo que queda mostrado en la misma muestra la cual incluye la máquina y su utilización para ser retratados por el software.

**c) Iconológico:** La obra retoma aspectos simbólicos de la representación de la figura humana, en este caso del rostro, el cual no requiere su representación mimética para ser reconocido como tal, sino mediante la abstracción de este se puede inferir ciertos aspectos de las personas aunque estos no sean determinantes. Lo que permite la obra es la





interacción del público con el retrato, evocando algún sentimiento de lo que quiere transmitir o si este rostro provoca alguna sensación como tristeza o amargura o simplemente nada, ya que el rostro en el momento de estar intervenido representa diversos significados que interactúan entre sí con la obra.

Inicialmente vemos que las obras representan aspectos clásicos de la fotografía de retrato en la manera que se posa, para lo cual queda infiere en la manera en que queda retratado y a la vez intervenida.

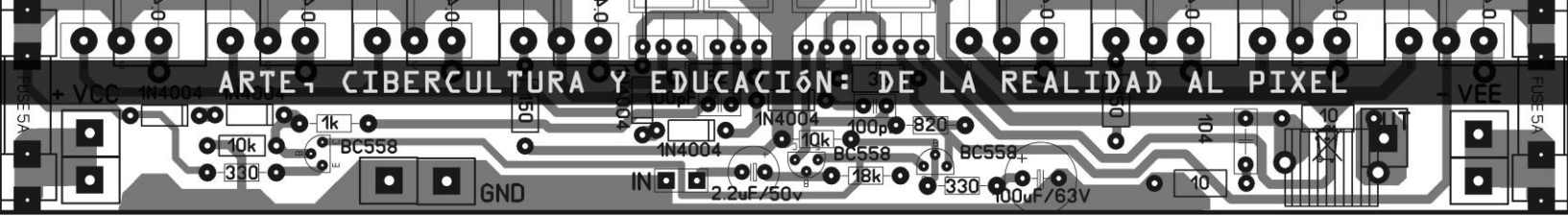
El estudio mostrado anteriormente, muestra las sintaxis entre artefacto digital y la obra de arte, y cómo este medio resignifica la dirección del arte digital actual, el cual no solo permite establecer nuevos diálogos con los jóvenes sumergidos en el Paradigmas Digital, los cuales a su vez constituyen procesos cognitivos muy distintos a los de sus padres y abuelos, asimilando todo recurso tecnológico-digital desde el útero materno. A lo cual, el análisis iconográfico permite establecer relaciones entre el contenido y el significado visual que establecen las obras de arte.

## 5.2. Lenguajes artísticos remasterizados.

A cada cultura se le atribuye un tipo de lenguaje particular. Éste es el que establece el tipo de comunicación que existe entre las personas que integran dicha cultura. El lenguaje además de ser parte de los seres humanos, también forma parte de los animales, los cuales poseen sus características particulares para poder entenderse. Sin embargo aquello que diferencia a seres humanos de animales, es el la fonética lingüística y más particular aun el “habla”, esta permite que las personas logren una comunicación entendible y legible frente a otra persona.

Pero no solo existe este tipo de comunicación, a él se adhieren las gesticulaciones, señas mediante las cuales se puede establecer un tipo de entendimiento sin necesidad del habla, de la palabra como tal. Además existe a estos dos tipos de comunicación un tercero, el cual mediante signos y símbolos logra la traducción de aquello que se quiere decir, se habla entonces del lenguaje visual.

Este tipo de lenguaje (visual) representa hoy la forma más común de entendimiento de las personas y en especial por los jóvenes de la *Generación Z*. estos se logran conectar por medio de imágenes visuales, signos y símbolos comprimidos que decodifican de manera instantánea tal cual la velocidad de los medios de comunicación virtuales. Estos mismos medios se han ido transformando en un recurso cotidiano, pero de características progresivas para los artistas nacionales e internacionales que buscan a partir de los años 90' un tipo de lenguaje artístico que esté a la vanguardia con el nuevo *Paradigma Digital*.



### 5.2.1. Los lenguajes artísticos en la Cultura Digital

*«Todo lo sólido se desvanece en el aire».*

Marshall Berman (1987)

La Cultura Digital, que se desarrolla en el siglo XXI, direcciona las tendencias de los lenguajes fonéticos, lingüísticos y visuales que comparte la sociedad, así mismo los lenguajes artísticos, comienzan su adaptación frente a este tipo de cultura que se construye en base a la realidad que transcurre en el contexto del Paradigma Digital.

Los lenguajes artísticos poseen características que se desprenden hoy del computador y la aparición de Internet, este último ha generado la ampliación y extensión de la información y la comunicación, abriendo espacios que los artistas han aprovechado para dar a conocer sus obras. Pero además este tipo de arte, no sólo sirve de plataforma para la exposición obras, sino que han generado una forma de creación de características colectivas, en la cual, ya no se construyen las obras individualmente sino que son los que están tras el ordenador los que contribuyen a la construcción de la obra final.

Como señala Marshall Berman, lo sólido si se atribuyen características metafóricas, correspondería a la obra tangible, como aconteció en el Paradigma Tradicional, hoy dentro del Paradigma Digital, esa solidez, esa materialidad traspasa la pantalla hacia un lenguaje, una nueva conexión que navega por las redes virtuales de comunicación, estableciendo una forma de comunicación artística, que interactúa con el otro de manera impalpable, pero visible a la vez.



### 5.3. Habitar el lugar: la Ciudad y el Sonido.

La ciudad contemporánea bajo la insignia del *Paradigma Digital*, es vista como un lugar donde nacen innumerables fuentes de información para analizarlas bajo la noción de la lectura semiótica. Los códigos y *Lenguajes culturales* que se encuentran en ella, son ricos en cuanto al conocimiento que brindan para conocer el estado territorial en el cual están insertos los seres humanos y sobre todo, los jóvenes de la *Generación Z*, personajes híbridos que establecen un diálogo interconectado con las nuevas tecnologías que se disponen en éste *Paradigma Digital*.

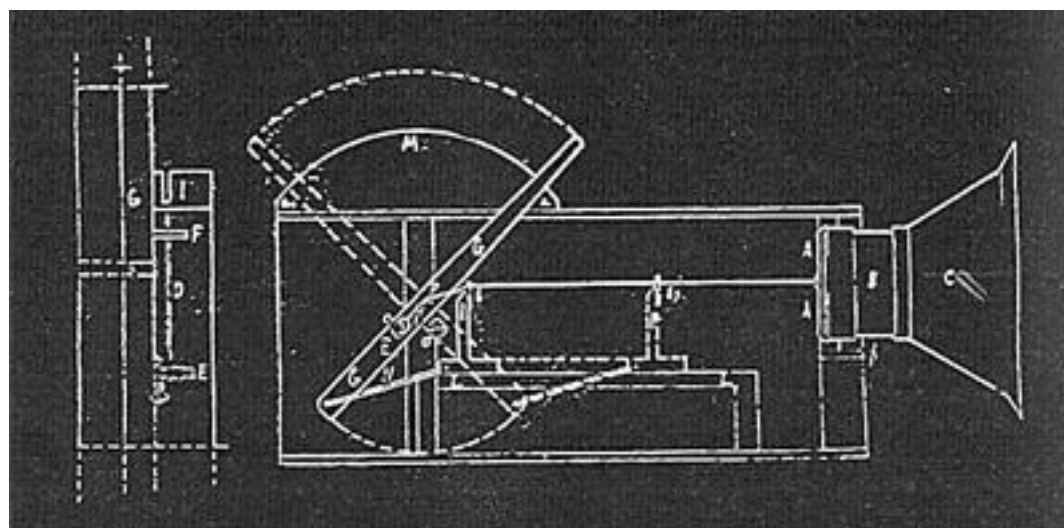
La relación que se puede hacer sobre la ciudad contemporánea en cuanto al conocimiento que se tiene de ésta, sin la necesidad de ser interpretada visualmente, es generada a partir de los sonidos. Las personas son capaces de distinguir algún sonido característico de la ciudad, sin siquiera tener noción previa sobre lo que van a oír de la ciudad. Estos sonidos pueden entenderse desde los inicios de la Revolución Industrial, donde la maquinaria era el atractivo por los visitantes por el sonido rugiente que emitían las máquinas, lo cual era desconocido para las personas, pero que de algún modo fueron adaptándose a ésta nueva modalidad de sonidos que entendían era causado por las máquinas, que se conocían por los nuevos avances que traían consigo misma para la construcción de nuevos edificios o simplemente para la construcción de nuevos artefactos que servirían a los ciudadanos para el incremento comunicacional, como por ejemplo, el automóvil o la locomotora. Estos dos medios de transporte, que serían y sirven hoy para transmitir los conocimientos, transportar materia prima o nuevos artefactos tecnológicos que se estuviesen construyendo en la época.

Si se relaciona el sonido rugiente de la maquinaria implementada en las fábricas, es necesario realizar un nexo con el Futurismo, como uno de los movimientos que prestó principal atención al sonido rugiente de la llegada de las nuevas tecnologías de la época. Luigi Russolo<sup>158</sup>, quien escribió *El arte de los ruidos*<sup>159</sup>, comprendió ésta noción sobre la importancia de la llegada de las

<sup>158</sup> Luis Russolo: Pintor futurista y considerado uno de los primeros compositores de música experimental.

<sup>159</sup> El Arte de los Ruidos: Manifiesto futurista escrito en el año 1913.

nuevas tecnologías a la ciudad industrial, lo cual permitió cambiar completamente la idea que se tenía sobre la ciudad pasiva; siendo él quien experimentó por primera vez con los sonidos de la ciudad, la industria y los motores de automóviles, como medios que permitían la creación artística, la experimentación con los nuevos medios.



Luigi Russolo. Esquema de fabricación de un *Intonarumori*.

Para conjeturar sus ideales sobre la adaptación de los sonidos de la nueva ciudad industrializada, Russolo elaboró una serie de instrumentos musicales denominados *Intonarumori*<sup>160</sup>, los cuales permitían controlar diferentes alturas de los ruidos, generados a partir de la maquinaria, los sonidos de las locomotoras, los automóviles, entre otros. Los sonidos podían ser ejecutados de manera análoga a través de un botón eléctrico y una manivela que definía los tonos y la gama de sonidos que salía por los parlantes del instrumento y que claramente emulaban los sonidos de la ciudad de la época, la ciudad industrializada armonizada a partir de los ruidos de la máquina.

<sup>160</sup> Intonarumori: Inventados en el año 1913.

### 5.3.1. La máquina y la experimentación.

#### El Arte Concreto.

La noción sobre la maquinaria y el ritmo acelerado de la ciudad dentro de las Artes Visuales, se evidencia con el manifestado Futurismo que dio el paso al uso observacional sobre las herramientas tecnológicas que estaban en la ciudad, para utilizarlas de manera compositiva en la obra artística, tanto musical como visual.

Pierre Schaeffer (1910-1995), fue un compositor francés considerado uno de los creadores de la Música Concreta, la cual era entendida como aquella que mediante un sonido, se podía construir una imagen de forma mental a partir de registros sonoros de forma directa. Los sonidos son reconocidos por las personas y a partir de esto, construyen la imagen del sonido que acaban de escuchar.

De esta forma Fred K. Prieberg cita una confesión que realizó Schaeffer:

*Nuestra máxima aspiración es romper los escollos de mármol de la orquestación occidental, indicar a la música nuevas posibilidades, escribir y hablar de un modo nuevo (aunque tampoco sabemos cómo se escribe esa escritura y se habla esa lengua). Asimismo, el primer balbuceo de este experimento solamente puede ofrecerse a un público que esté acogido para asistir a semejante intento. (Prieberg, 1964, p. 101).*

Del mismo modo Pierre Henry<sup>161</sup> (1927), trabaja la misma modalidad de Schaeffer en cuanto a la construcción de Música Concreta.

Prieberg, genera una relación entre Música Concreta y la conexión del subconsciente que trabaja en cuanto al la exploración que surge en éste sobre los *ruidos* y la capacidad que genera la experimentación vinculada al Arte Concreto; en la cual explica:

*El efecto producido en el subconsciente, incontrolable, inconmensurable, debe ser enorme, y la abundancia de excitaciones, por ejemplo, de la música concreta, no se explica en modo alguno solamente a base de las*

<sup>161</sup> Pierre Henry: Compositor francés que desarrolló junto a Schaeffer la Música Concreta.

*posibilidades dinámicas y rítmicas más extremas. Este efecto se halla probablemente vinculado a la esencia de la música como un mundo sonoro ruidoso, producido por la máquina. (Prieborg, 1964, pp. 107-108).*



©Facsimille magazine. Foto: John Sadovy.

Pierre Schaeffer desarrolló el género de la música concreta: la música de cinta mediante collages de sonidos grabados. Esto se entiende como el *sampleo* de sonidos.

Asimismo se comprende que la música concreta es aquella que rompe con el paradigma clásico que se tenía sobre el ideal armónico de la música, acudiendo a nuevas metodologías que permitían la creación y experimentación artística, a través del sonido entendido desde la perspectiva del *ruido*. De esta forma, el desarrollo simbólico del sonido, se dio a partir de la Música Concreta, con la configuración de imágenes mentales que suponía oír estos sonidos. Tal como

ocurrió con Schönberg<sup>162</sup> y su obra *Pierrot Lunaire*, Op. 21, la cual el artista selecciona 21 fragmentos del ciclo de poemas de Albert Giraud<sup>163</sup> (1860-1929), para juntarlos en una composición para que una soprano solista interpretara el estado anímico de los poemas, entrando a estados del subconsciente que según la estructura de la obra, pasaba de un estado pasivo al oír la a un estado completamente violento por la interpretación de la soprano.

De este modo se entenderá la modalidad que utilizaron los artistas de la Música Concreta, al transmitir una interpretación del mismo oyente a través del recurso del *sampler* directo de los sonidos, para que ellos mismos discriminen cada elemento que escuchen, llevándolos a construir las imágenes mentales producidas por el inconsciente activado al momento de oír la pieza musical.

En cuanto a las Artes Visuales y la relación directa que se tuvo con el uso de la maquinaria como un medio de creación y experimentación, como un acto puro de invención se encuentra el Grupo Madí<sup>164</sup>. Este movimiento no figurativo buscaba vincular la experimentación a invención de un nuevo arte que se evidencia en el referente de Gyula Kosice, quien fue uno de los precursores del Arte Cinético a nivel mundial, ya que implementaba una conexión entre Arte, Ciencia y Tecnología, y que en las obras de Kosice pareciese que muestra un Universo a partir de estructuras de neón, el cual permiten generar un nexo con el ámbito de las tecnologías. Sus obras fueron pioneras dentro de Latinoamérica para conocer las nuevas exploraciones que estaba tomando el Arte en la década de los 50', ya que la noción de obra de Arte ya no sería la misma a partir de artistas que buscaban implementar nuevas formas y medios para concretar su arte, entendido desde la perspectiva experimental que se visualizó en el Grupo Madí.

La *Ciudad Hidroespacial* (1969), es un claro ejemplo de esta conexión entre Arte, Ciencia y Tecnología que se plasmó de manera estética en la obra de Kosice, ya que su vertiente lumínica a partir del *neón*, genera en la obra la simulación de pertenencia a un mundo tecnológico derivado de la Ciencia. En

<sup>162</sup> Arnold Schönberg: Compositor, teórico musical y pintor austriaco (1874-1951). Es reconocido por sus primeros acercamientos a la *música atonal*, creando la técnica del *dodecafonismo*, la cual se componía de doce notas.

<sup>163</sup> Albert Giraud: Poeta simbolista Belga que escribió sus obras en francés.

<sup>164</sup> Grupo Madí: Fundado en el año 1946 en Argentina, por los uruguayos Carmelo Arden Quin, Rhod Rothfuss y el poeta y artista Gyula Kosice.

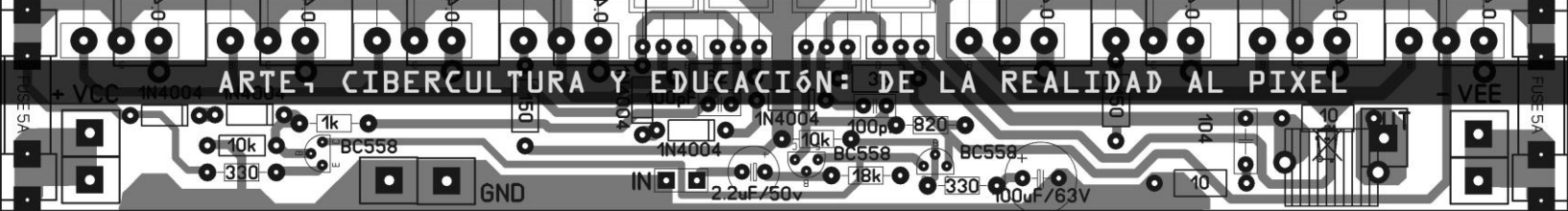
1946, el grupo al referirse a ésta nueva forma de experimentación en el Arte, escribieron: «Fundar un arte de espíritu matemático, frío, dinámico, cerebral, dialéctico» (Ivelic & Galaz, 1988. p.38). Entendiendo que al momento de referirse al estado matemático de las cosas, inmediatamente se realiza una conexión con la Ciencia, ya que las matemáticas son las que posibilitan que el mundo de la tecnología siga el ritmo que lleva hoy, generando grandes avances y descubrimiento en cuanto a las nuevas posibilidades de conocer las problemáticas del universo. Dichas problemáticas son estudiadas a través de la Astronomía, una de las ciencias posibilitadoras de conocer la concepción del ser humano en el planeta Tierra.

De esta forma,, al instaurar el Arte en el uso de las tecnologías a mitad del siglo XX, es necesario rescatar la pionera propuesta de Kosice en el Arte Latinoamericano, como aquel que abrió las puertas a nuevos espectros del conocimiento disciplinar de las Artes, ya que son modalidades diferentes de las que se tienen registros en el pasado. El arte mimético que evidencie el virtuosismo técnico del artista, ya no es el que comienza a manifestarse en ésta época, sino más bien, aquél Arte que retoma los nuevos medios que lo rodean, aquel que debe utilizar las herramientas que lo conforman en un lugar y momento histórico, como es en ésta oportunidad, la máquina.



©Gyula Kosice. *Ciudad Hidroespacial*, 1969.





©Gyula Kosice. *Ciudad Hidroespacial*. / Foto: Museo Gyula Kosice.  
Detalle de la maqueta de la *Ciudad Hidroespacial*, 2013.

### 5.3.2. Lenguaje del ruido: El Sonido y el Pixel.

«[...] el ruido es la materia que 'deviene' sonido e ingresa en una condición significativa».  
(VV.AA. Rojas, 2009. p. 15).

En el marco de los nuevos medios, lo esencial es la categoría de las herramientas tecnológicas utilizadas en la composición sonora y de video, como dos entidades que se conjeturan de manera híbrida para proponer dentro de la mecánica multimedial la noción directa sobre las Artes del siglo XXI; la cual se acerca al concepto de *ruido*<sup>165</sup>, como la semántica visual y estética que brindan éstos nuevos medios de experimentación.

El *ruido*, será entendido como el medio que posibilita la nueva estética de las Artes digitales, como un transmisor identitario, referido al uso masivo del

<sup>165</sup> «[...] el ruido es un concepto, propuesto para pensar la materialidad no procesada del sonido [...]». Rojas. S. (2009). *[Pensar el // trabajar con // ]*. *Sonidos en espacios intermedios*. Colecciones escritas de obras / Serie seminarios.

recurso material del video en la Sociedad Actual del Conocimiento y el registro de sonidos que son necesarios para comprender el contexto situacional en el cual se encuentra el hombre contemporáneo.

Este hombre contemporáneo, inserto en el Paradigma Digital, es quien resguarda mediante el conocimiento e impulso experimental, la naciente llegada de nuevos lenguajes artísticos que se interpretan a partir de nuevos medios informacionales y tecnológicos.

El sonido, como la materia suspendida en el mundo espectral y que es producido por la máquina, es aquel que entrega de forma identitaria las características de un lugar determinado en el cual se encuentre el hombre. El hombre moderno, como el hombre contemporáneo, han estado en permanente contacto con la maquinaria y el uso de esta en las nuevas formas de dialogar con el resto, como un lenguaje que permite emitir la comprensión de códigos, pero a partir de una concepción universal que se tenga sobre ese *ruido* de los sonidos. Ese *ruido* universal, se puede evidenciar en la ciudad, como la plataforma que desarrolla de manera simbólica la construcción de imágenes reconocidas por todos; como por ejemplo, cuando pasa un auto a gran velocidad, deja una «estela» del sonido, pero la diferencia existente entre el «sonido» y el «ruido», es que el *ruido* se identifica porque se sabe que aquello que quedó suspendido en el aire fue producido por el funcionamiento del motor de un auto, y no el aparato «auto» en sí. De esta forma se va construyendo un imaginario colectivo sobre los códigos que bordean la ciudad y que pueden ser reconocidos de forma universal por todas las personas, ya que éstos aparatos como los autos, son con los que habitan con las personas diariamente.

Sergio Rojas entiende que «*El ruido es una interrupción material de la frase, una 'herida' en el plano estético y especialmente en su 'estructura'*» (VV.AA. Rojas, 2009, p. 17). De la misma manera ocurre en el ámbito de la estética visual del video, pero a partir del *pixel*.

Los medios digitales con los que convive el ser humano diariamente, se entenderán del modo en cómo los utilizan y para qué los utilizan. Si es a partir del instinto experimental que conlleva la creación artística, se superpone el plano del *video* como el recurso que reemplazó a la fotografía para documentar la realidad. La reemplaza en la medida en que los nuevos códigos culturales establecen la noción del *sonido* como una particularidad elemental para



reconocer las cosas y la imagen para poder ver lo que se ha reconocido. Ambas se fusionan en la medida de querer ser utilizadas de manera instantánea y para eso se utiliza el recurso del video.

El video permite que se utilicen estas dos variantes de la creación y comprensión de la realidad, ya que a partir de un registro la experimentación artística se activa. Siendo en el video, el primer registro que se pueda evidenciar sobre el *ruido*, pero ¿cómo evidenciar ese *ruido* en la imagen en movimiento?. El ruido es identificable al momento de suspender su reproducción de manera arbitraria o al momento de masificarla a partir de las plataformas virtuales. Esto ocurre, porque a medida que se comparte un archivo, éste va perdiendo su calidad técnica de reproductibilidad puesto que al obtener la información del archivo digital, si éste tiene un tamaño de 5MB<sup>166</sup> a medida que se vaya transfiriendo la información a través de la red, éste perderá de a poco su calidad, ocasionando que al momento de reproducirlo en alguna plataforma o algún software de reproducción, su calidad empeorará dejando ver el *ruido* pixelado del video.



Captura de pantalla. Trailer *Aguirre, la cólera de Dios*. 1972.

En una calidad de 144 pixeles.

<sup>166</sup> MB: Mega bytes.



Captura de pantalla. Trailer *Aguirre, la cólera de Dios*. 1972.  
En una calidad de 240 píxeles.



Captura de pantalla. Trailer *Aguirre, la cólera de Dios*. 1972.  
En una calidad de 360 píxeles.



Captura de pantalla. Trailer *Aguirre, la cólera de Dios*. 1972.  
En una calidad de 480 píxeles.



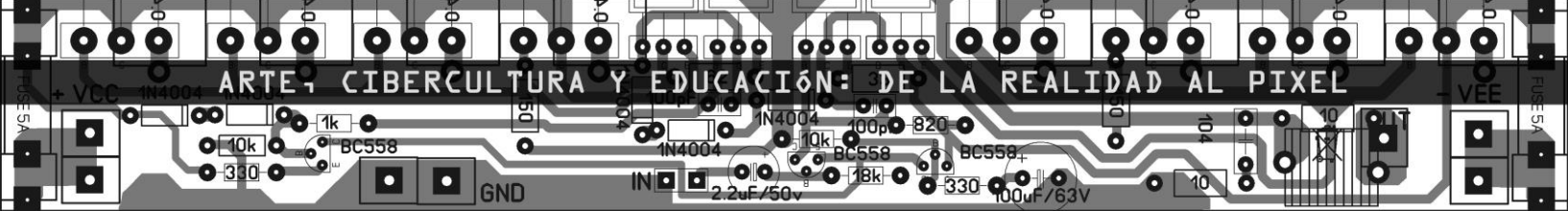
Captura de pantalla. Trailer *Aguirre, la cólera de Dios*. 1972.

En una calidad de 720 pixeles.

A partir de esta explicación con imágenes, donde se puede observar el mayor sentido de la imagen con *ruido* es la captura de pantalla de 144p., la cual denota que el soporte digital tiene una variedad muy amplia en cuanto al espectro de *ruido* que se puede encontrar en una video, ya que a través de la transmisión de información sobre las plataformas virtuales, se rescata la necesidad de analizar la diversidad exponencial de carácter estético que brinda la digitalización de una obra.

Las lecturas serán diversas, pero siempre se reconocerá que la implicancia de éste *ruido* no impedirá que el espectador deje de comprender el significado existente en la obra, puesto que el mensaje es entendido de manera universal, por el significante que implica el *ruido*, dándole el significado estético del video. Esta lectura, se tornaría al ámbito semántico de los lenguajes culturales que son construidos y decodificados en el pensamiento del hombre contemporáneo, inserto en el Paradigma Digital.

De esta forma, el lenguaje digital, se caracterizaría por registrar estas dos variantes disciplinares como lo es el *sonido* y el *pixel*, en el ámbito de resguardar los contenidos culturales, en la que conjugados se vinculan a los nuevos medios que permiten la hibridación en cuanto a la experimentación y creación artística.



### 5.3.3. ¿Arte o dialéctica cerebral?

La dialéctica cerebral está referida a los modos de comprender, dialogar y discutir sobre las nuevas posibilidades existentes dentro del ámbito de la cultura digital.

Las obras de Arte del siglo XXI, tienen como principal indicio el uso de los nuevos medios para ser compenetrados en el discurso artístico como elementos necesarios para transmitir ideas y conocimientos sobre la situación actual del hombre en el Paradigma Digital.

Este diálogo, es generado a partir de los intereses actuales de los seres humanos en la experimentación que permite el uso de las nuevas tecnologías y que no precisamente están vinculadas a la escena artística, ya que como se sabe, los diálogos contruidos por las personas en esta Sociedad Actual del Conocimiento, son mediados por los nuevos dispositivos tecnológicos que permiten establecer ésta dialéctica cerebral en conexión con la red.

De este modo, el Arte cumple el rol de documentar dichos acontecimientos o de transmitir las nuevas ideologías entorno a la masificación de las tecnologías y el uso que se le da en el actual Paradigma Digital. Los seres humanos, comienzan a desarrollar nuevos modos de entendimiento y noción de diálogo, que es mediada por el uso de las nuevas tecnologías digitales.

## 5.4. Democratización de la información. El *sampler* como recurso experimental.

Desde Gutenberg hasta la actualidad, se puede comenzar a entablar el diálogo permisivo que se generó a partir de la masificación de los conocimientos y su democratización, con la irrupción de los medios de reproducción.

La irrupción de los actuales medios de reproducción, son mediados por las tecnologías, ya que si se realiza una línea histórica en cuanto a esta reproductibilidad, todo comenzó con la imprenta de Gutenberg, la cual permitió que el conocimiento comenzara a circular de manera libre por todo el pueblo para adentrarse a la información y actualización; luego, éste medio se reemplazó por el advenimiento de la Radio, en la cual todos podían acceder a la información a partir de la transmisión radial e información generada por éste medio, teniendo la posibilidad de sintonizar las veces que se quisiera la información que se estuviese impartiendo en otras sintonías. El cuarto instrumento de reproducción de la información, fue la Televisión, la cual a partir de la información estética permitida por una pantalla B/N o a color, ésta podía relatar de una forma más lúdica los conocimientos informacionales a partir de un conductor quien era el encargado de transmitir la información a todos. Y por último, la actual irrupción de los medios de reproducción de la información, fue gracias a la creación de Internet<sup>167</sup>. De esta forma se permitió estandarizar el desarrollo de las tecnologías a partir del uso de Internet y la *World Wide Web*, y que permitieron crear un nuevo diálogo de entendimiento a nivel universal.

Este diálogo es a partir de los términos «HTML»<sup>168</sup>, «HTTP»<sup>169</sup> y el «URL»<sup>170</sup>, los que se vinculan de manera directa en la vida de las personas, sin que ellas sepan a qué se refieren.

<sup>167</sup> Internet: Creado por Tim Berners-Lee, al momento de establecer por primera vez una comunicación directa en internet bajo el protocolo HTTP con un cliente y un servidor en 1989. En 1994, fundó la World Wide Web (www).

<sup>168</sup> HTML: Hyper Text Markup Language.

<sup>169</sup> HTTP: Hyper Text Transfer Protocol.

<sup>170</sup> URL: Uniform Resource Locator.

Para comprenderlos de una mejor manera, se definirán cada uno de éstos lenguajes:

- El término «HTML», es un lenguaje que se refiere a la posibilidad de elaboración de páginas web, como un re-direccionamiento que permite acceder a la información vinculada a la página que se ha creado, la cual puede pasar desde las fases más básicas hasta las más elaboradas. De esta forma, este lenguaje se entiende como aquél que hace una referencia direccional sobre cualquier elemento que se suba a la red, para poder ser encontrado y acceder a su información; esta información pueden ser videos, imágenes, textos, entre otros.
- El protocolo «HTTP», es entendido como el lenguaje que se utiliza para cada transacción que se realice en la red. Esto quiere decir que es la traducción semántica que utilizan los elementos que están configurados a partir de un software, en la estructura que cada uno de los elementos de la web posee. De esta forma se entiende que es un protocolo que se utiliza para navegar por la web, como una transferencia de hipertexto<sup>171</sup>.
- La sigla «URL» refiere al modo en cómo opera la web en cuanto a la localización de los recursos de manera uniforme. De esta manera se entiende que es una cadena de caracteres a la cual se le designa la única y existente dirección referida a algún recurso que se encuentre disponible en internet; esto permite que el navegador de internet encuentre de forma adecuada el documento.

Esta es la forma en que el lenguaje del ciberespacio vincula a las personas de manera directa, ya que constantemente están implementando el uso de búsqueda por internet para acceder a la información.

Dichos términos, son necesarios de comprender para entablar el código que conforman los lenguajes digitales a través de internet, puesto que constantemente los usuarios son los que permanecen en un constante e interminable contacto con la web; en la cual acceden de manera instantánea a

---

<sup>171</sup> Transferencia de Hipertexto: Es una estructura no secuencial que se entiende como una comunicación interactiva en la web. Esta permite compartir información como un cruce de vínculos que permite acceder a información que se encuentre de forma enlazada.



la información teniendo un acceso ilimitado a los conocimientos que brinda el ciberespacio. Archivos digitales, música, videos, imágenes, entre otros, son los responsables de la constitución de nuevas formas de pensamiento en cuanto al libre acceso al que se puede llegar con el uso de las nuevas tecnologías. Las personas ya saben, que utilizando el internet, pueden encontrarse con un sin fin de información que les permita incrementar sus conocimientos y si es necesario, modificarlos para consiguiente subirlos ellos mismos y permitir que otros, puedan acceder a esos nuevos archivos.

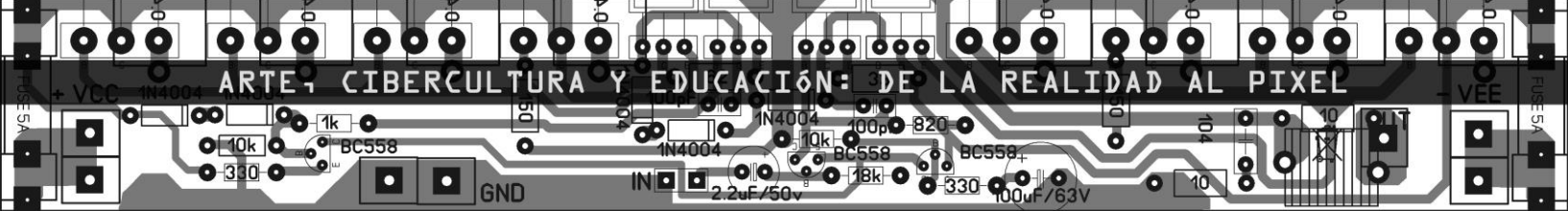
La democratización de la información a partir de ésta última irrupción de la reproducción, es posible gracias a internet y la libre autonomía que ejerce en las personas al momento de utilizarlo.

De este modo, cuando una persona accede a la información, en definitiva está generando un *sampleo*, al momento de retomar un archivo para luego utilizar sólo el fragmento que crea sea necesario para la formación de un nuevo conocimiento. En cuanto a la experimentación que esto conlleva, el *sampleo* informacional lo realiza cada una de las personas que descarga archivos por internet y sólo utiliza el fragmento que necesita para su posterior creación y experimentación, a partir de los registros culturales que se encuentran en la web.

La nueva construcción informacional en las plataformas virtuales, las generan los usuarios cada vez que suben un nuevo archivo a internet, permitiendo que otros accedan libremente a ellos, casi como la biblioteca virtual que difunde los conocimientos, como la modalidad de la imprenta de Gutenberg.

#### 5.4.1. ¿Tienes un anónimo? Net Art.

El Net.art o arte en red se caracteriza por contemplar todas aquellas obras que se encuentran distribuidas en la red de Internet, o que están elaboradas para ser intervenidas por terceros virtuales. Este tipo de arte en red nace como un lenguaje con guiños políticos y temas de contingencia que



transcurren dentro de un tiempo determinado. Pero ¿Cuándo se comenzó a gestar este arte en red, conocido hoy como Net.art?

Los primeros indicios señalan que en 1995 el artista esloveno Vuk Cosic, recibe un mail, y que por asuntos de incompatibilidad de software éste no se logró descifrar correctamente, y que lo único que se podía leer era la palabra Net.art. Así gracias a la curiosidad de Vuk Cosic es que se logra ver el real contenido del anónimo mail, el cual contenía un manifiesto de características contestatarias que aludían a la libre expresión y creación por parte de los artistas para construir y difundir sus obras. Luego de lo que él pudo entender de aquel confuso correo, este se viralizó, ya que Cosic se dedicó a difundir dicho término entre los artistas que comenzaron a ver el internet como un medio de difusión artística, y con ello en los inicios de lo que hoy se enfoca en la Democratización del Arte.

[...] J8~g#|\;Net. Art{-^s1 [...]

Correo electrónico de 1995 recibido por Vuk Cosic

Captura de pantalla.

Vuk Cosic es uno de los artistas más reconocidos del Net.art, una de sus obras destacadas es la que alude a la página web del noticiero CNN, pero que se diferencia de esta al remitir a páginas de internet con contenidos artísticos.





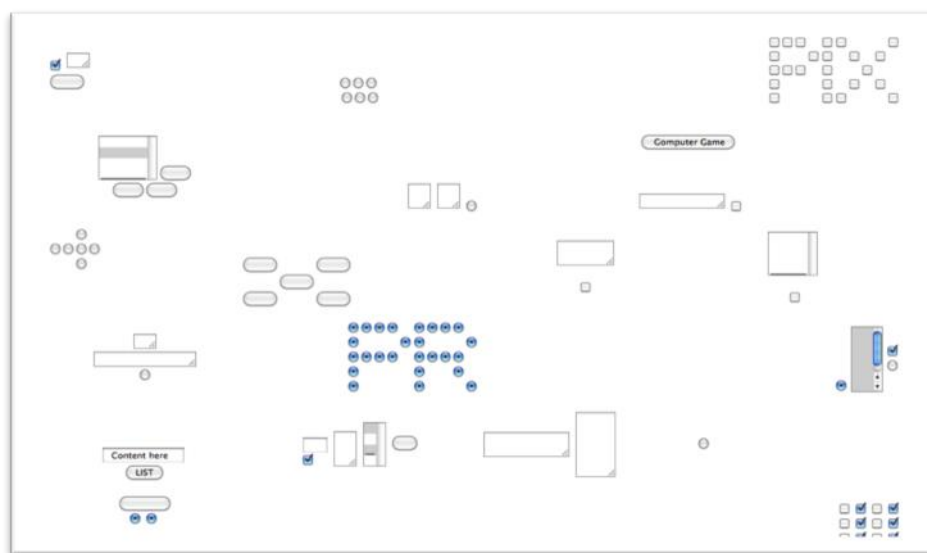
Página web de noticiero CNN 1996

Captura de pantalla.

El Net.art es una plataforma que incentiva el trabajo colectivo de aquellos que deseen interactuar dentro de la red, ya que su costo es gratuito, para todo aquel que lo utilice se ha transformado en ventana para algunos artistas que exponen sus obras, y para las distintas temáticas que se deseen exponen sin ningún tipo de censura.

Los temas que se logran abordar dentro del arte por red, poseen características que se relacionan con la cotidianeidad, con la sociedad y sus problemáticas de contingencia, por ello está relacionada con lo actual y la realidad que viven los jóvenes chilenos. Es un tipo de Arte distinto porque no contiene características tradicionales de lo que comúnmente se define al Arte, ni tampoco posee una trayectoria de siglos como el Arte Académico, pero a la vez este tipo de Arte en red es cercano al contexto que rodea a la *Generación Z*, postulándose como una de las herramientas idóneas para poder acercar las Artes Visuales al público masivo que comparten las redes sociales.

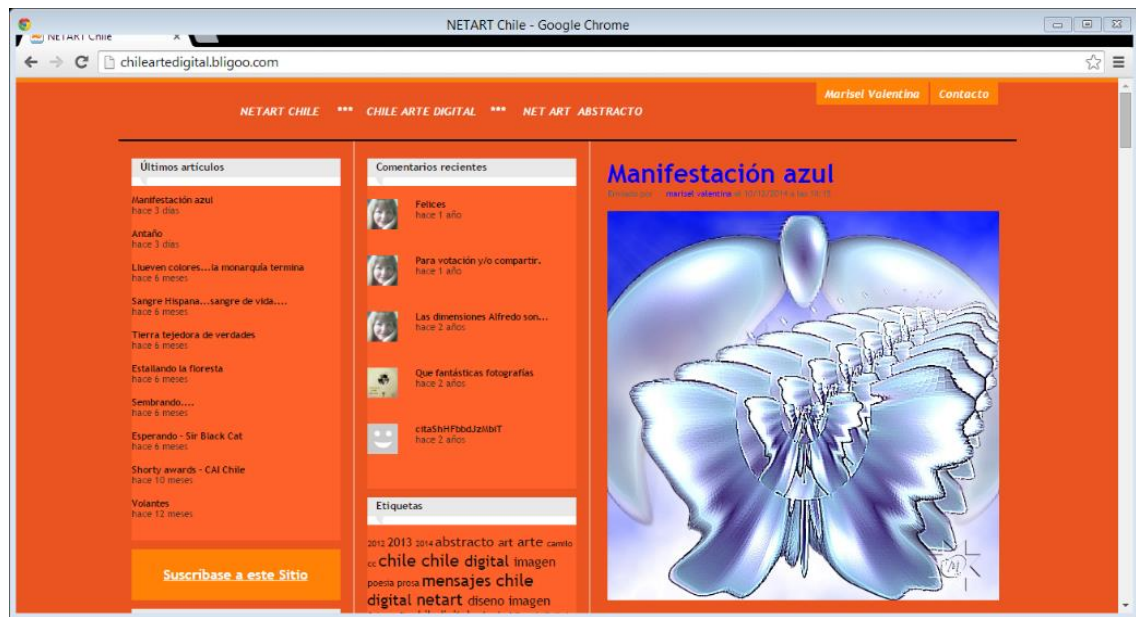
Otro de los exponentes del Net.art es el ruso Alexei Shulgin, el cual con su trabajo *Easylife XXX* realiza una especie de sarcasmo en relación a la industria pornográfica tan masificada dentro de las industrias *Underground* del cine alternativo. Dentro de la interacción que se puede lograr al entrar en esta página se plantean dos entradas, una para menores de 18 años y otra para mayores 18 años. En la primera (los mayores de 18 años) se puede acceder ver algunas imágenes de connotación sexual, por el contrario en los menores de 18 años, si bien se logra entrar a la página web, esta al mostrar las imágenes las transforma en formato *ASCII*<sup>172</sup>



Alexei Shulgin, *Form Art*, 1997

Cada código que aparece en la obra reemplaza a imágenes que aluden a la pornografía, precisamente si se es menor de 18 años, con ello deja sobre la mesa que si bien este tipo de arte en red es de características más libres, aun así deja al criterio del autor el qué elementos mostrar y qué otros no. Mostrando una ética en cuanto al uso de los medios digitales.

<sup>172</sup> ASCII: Código Estadounidense Estándar para el Intercambio de Información, esta sigla posee caracteres que se basan en el alfabeto latino, y logra sustituir los pixeles por dichas letras u otro tipo de caracteres simbólicos.



Página [www.chileartedigital.com](http://www.chileartedigital.com).2014.captura de pantalla.

### 5.4.2. Software Art.

Cuando se menciona la palabra software, el cerebro procesa dicha nombre hacia un computador, y en efecto están estrechamente relacionados, UN software se define como una serie de instrucciones ejecutadas. O también, se puede definir como un producto, el cual es desarrollado por la ingeniería dedicada a esta temática, en el cual incluye programas de computación, como por ejemplo Word, planillas cálculo Excel, Windows, antivirus e incluso los virus son considerados un software e incluyen tanto programas para el computador como las instrucciones y documentos entre otros.

Con respecto al *Software art*, este puede ser definido como las obras o programas que son creadas por una persona y no sólo para el área del Arte como tal, sino que dentro de esta definición caben los diseños de páginas web, por ello no se encasilla sólo a un determinado programa quitándole netamente su estigma de funcionalidad.

El *Software art* pese que es reconocido como parte elemental del computador, no posee tan drásticamente esa característica rígida de un ordenador, ya que

este tiene la flexibilidad de variar su forma las veces que se desee, haciéndolo más dinámico y versátil que por ejemplo una animación 3D, la cual está basada en un número de secuencias que no varían en su estructura seriada. La ventaja del software art es que se puede modificar las veces que el autor lo desee, obteniendo así un producto totalmente original. La ventaja de un *Software art*, es su independencia, ya que si bien necesita un computador para ser creado, a su vez no está limitado por el Internet como el *Net art*, que funciona en base a la red, por lo tanto su uso y funcionalidad no varían ni dependen del Internet.

De los primeros artistas en recurrir a la utilización de software para poder realizar sus creaciones artísticas se destacan Manfred Mohr y Charles Csuri, estos señalaban que el requisito para entrar en este círculo era saber programar. Sin embargo algunos artistas autodidactas se reunían en grupos con un programador quien hacía la traducción de sus ideas hacia el ordenador. Lo que en sus primeros intentos se acercó bastante al arte Conceptual, ya que se predeterminaba por patrones estéticos y la experimentación que el propio computador o máquina ofrecía.



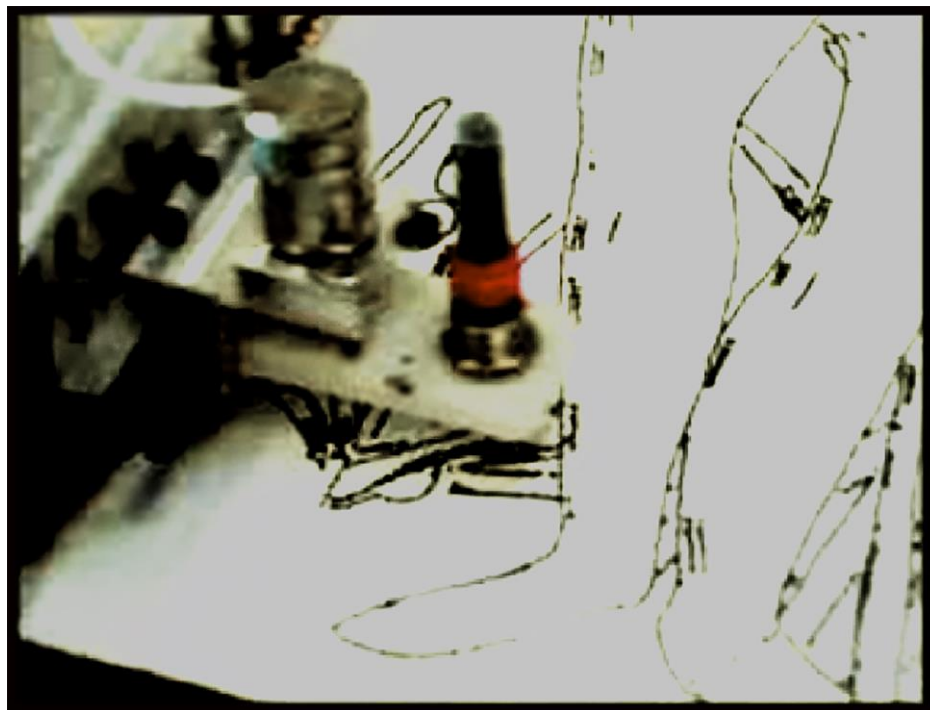
©Manfred Mohr, *P-1011* vista de Instalación, LCD Screen, PC, software, 57 x 30 x 50 cm, 2005. Capturas de pantalla.



Dentro de la sofisticación que se pretendía alcanzar en sus inicios el arte en base a *software* es que el artista y profesor Harold Cohen desarrolla un programa denominado Aarón, el cual es específico para la realización de obras. Utiliza un motor de inteligencia artificial combinado con una base de datos que posee algunas técnicas de arte para a partir de un original que se le suministra, realizar su propia versión de la obra. Así se desarrolló una máquina para dibujar pero dirigida por un computador.



*Maquina Aarón*, realizando imágenes por impresión de inyección comandada por un ordenador.



*Maquina Aarón*, realizando imágenes por impresión de inyección comandada por un ordenador.



Aarón, 111124.88 (2011).

Dentro de los nuevos Lenguajes Artísticos estos métodos toman relevancia para el desarrollo de un Arte Visual más interactiva, con capacidad para acceder a los ordenadores con mayor rapidez gracias a los conocimientos propios que poseen los jóvenes en esta materia. La conectividad e inmediatez

de las redes abren nuevos caminos para la aplicación de las Artes Visuales y también se extienden hacia temas que tiene características de contingencia como lo es la política, lo social y cultural. Temas que están ligados a los jóvenes de la *Generación Z*. se habla de variar los caminos para poder hablar de temas potentes pero de una manera más Artística, esta forma se denomina *Hacktivismo*.

#### 5.4.2.1. El Arte Contingente, Hacktivismo.

Dentro del uso de los medios de prensa, los canales de televisión, Radio e Internet para conocer la información surge en materia artística el Activismo, el cual está dirigido a los temas con características más bien políticas y de orden social. EL Hacker por otra parte, es aquel que da a conocer las debilidades del sistema Informático y sus redes, estos componentes logran una fusión que establece al Hacktivismo como una manera artística de protestar contra algunas cosas que los artistas de la red consideran demasiado estrictas.

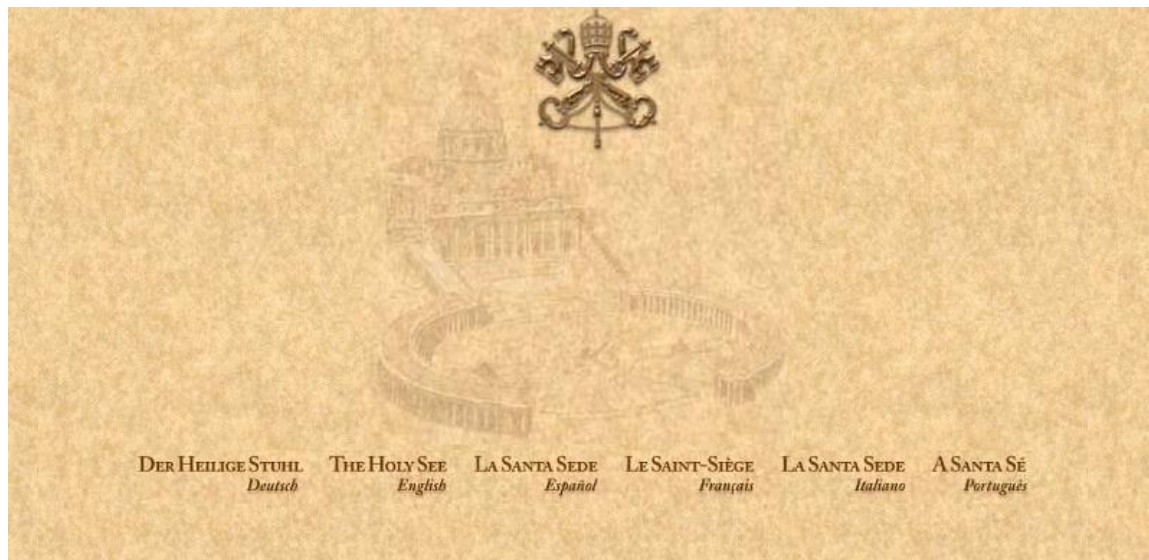
Para lograr entender mejor esta rama artística vale saber la función que desarrollan los activistas, ya que sus características son muy similares y poseen en este caso relación con temas relacionados con la postmodernidad y sus extensiones de carácter económico y social de las grandes empresas y Multinacionales de renombre. Pero ni Hackers ni activistas dieron un apoyo a este tipo de propuesta por considerarlo un tanto liviano en su actuar.

La característica más reconocible del Hacktivismo fueron las manifestaciones en la Red, es decir señalando las falencias de este sistema a lo que señalaban que todo lo que se creó por una maquina u ordenador puede a su vez ser la *kryptonita*<sup>173</sup> para el propio sistema y anularlo. Así artistas como Eva y Franco Mattes realizaron una serie de irrupciones en la cual su tema era el Vaticano. En su página de nombre *vaticano.org* trabajaron en base a réplicas de la propia página web del Vaticano [www.vatica.va](http://www.vatica.va). En señal de descontento contra los regímenes que desarrollan un continuo modelo de autoridad.

<sup>173</sup> Kryptonita: Piedra radioactiva de color verde luminoso con la cual se debilitaba el Superhéroe Superman.



Dentro de la página *hacktivista* se replicó una web idéntica a la original del Vaticano, pero en sus letras habían escritos pequeñas frases las cuales hacían alusión al apoyo del aborto, la legalización de las drogas y el ejercer sexo libre, razón por la cual el Vaticano luego de un año se da cuenta de esto y con ayuda de otra institución cierra la página web.



Eva y Franco Mattes, (1998-1999) *Aka 0100101110101101.org*, Italia  
Net art. Captura de Pantalla.

Los métodos utilizados por el Arte Digital hoy no se contradicen en un porcentaje con el Arte que se conoce tradicionalmente, ya que sus propuestas son desde la libertad de creación y de uso de los dispositivos que se tienen al servicio de todos aquellos que quieran integrar la red de las *Artes Visuales*. No es sencillo abordar estos temas en relación al Arte, pero es necesario reconocer que el contexto en el cual se desarrolla hoy el Arte es uno en el cual se evidencia una dependencia de los Hardware y Software por parte del público masivo.

*El arte digital agrupa a aquellas manifestaciones artísticas que son llevadas a cabo con un monitor, provocando la integración del arte, la ciencia y la tecnología. La frontera sigue siendo imprecisa, pero este proceso es progresivo de desmaterialización de la obra artística que se retrotrae a la incorporación de arte, ciencia y tecnología. (Wolf Lieser. 2009).*



Lo reconocible de dicho Arte, es que confluyen en ella la triangulación que soporta los nuevos lenguajes árticos en el *Paradigma Digital*. Arte, Ciencia y Tecnología Digital, dentro de estos componentes surge un nuevo lenguaje Visual, aquel que se relaciona y dialoga con el contexto de la *Cibercultura*, aquella realidad que conforma la *Sociedad Actual del Conocimiento*, y otorga identidad a los jóvenes chilenos pertenecientes a la *Generación Z*.

#### 5.4.2.2. Un Holograma, la Realidad Virtual.

*«Si la sociedad digital tiene un futuro, es pasar una sociedad democrática digital según la variedad de una máxima de Carlyle:” Monta una prensa tipográfica y a continuación vendrá la democracia”. Entonces el arte digital será el parámetro universal para todas las artes».*

(Peter Weibel. 2009. Director, ZKM).

Hoy se vive en un mundo donde la creciente conectividad y la accesibilidad son algo permanente, las personas están a un clic de sus actos, se comunican por WhatsApp, realizan video conferencias, la fotografía es instantánea y compartida en un dos por tres. Los teléfonos celulares y los correos electrónicos son una vía de comunicación que se espera que cada vez sea más amplia y rápida, es decir que todas las personas están conectadas.

La red es como un rizoma que genera puentes, conexiones y enlaces que mantienen a todos y en especial a los jóvenes, al tanto de noticias de carácter contingente, de la situación actualizada de sus pares, a través de Internet y las redes sociales como Facebook, Twitter, entre otros. Además relatan sus historias dentro de estas mismas plataformas, logrando en ocasiones una doble personalidad como los Superhéroes, con una vida tangible, y con otra tras el computador, en la cual muchos de estos jóvenes que pertenecen a la *Generación Z* desarrollan su vida.

Este tipo de prácticas es parte de la realidad que se vivencia en la *Era Digital* (como referencia a una temporalidad), en la cual la vida transcurre con mucho más dinamismo por intermedio de las redes que en vivo. Los jóvenes se han vuelto dependientes de sus dispositivos tecnológicos, por la simple razón de que su entorno, su realidad desde que han sido concebidos se ha visto envuelta en una *Cibercultura* que los condiciona a ser hijos del *útero Digital*, por lo que ya están casi predestinados a tener en sus cerebros casi por un traspaso hereditario la facilidad de manejo de los dispositivos tecnológicos digitales.

En sus inicios estos temas eran tratados con un dejo de resguardo, ya que el uso de todas estas herramientas presentaban dudas en las anteriores generaciones en cuanto a su beneficio para los jóvenes, sin embargo hoy la *Sociedad Actual del Conocimiento* reconoce que el saber vivir en torno a estos avances digitales es una ventana hacia nuevas tecnologías, y nuevos usos de estas, hoy el capital intelectual está en el saber y comprender el desarrollo y manejo que los jóvenes experimentan en su cotidianidad.

Si se habla de realidad esta se funda bajo los requerimientos del *Paradigma Digital*, un cambio de modelos, un cambio que se constituye en los desafíos para las generaciones que anteceden a la actual *Generación Z*. Son estas generaciones quienes se deben actualizar para poder estar en sintonía con este tipo de jóvenes que por su mente y su comportamiento corren espacios contruidos por visualidades, por un lenguaje que genera fugacidad, dentro de los cuales las señales, los signos y símbolos, los actuales “memes” son propios de esta *Cibercultura*, son ADN de aquellos jóvenes que están hoy dentro de las salas de clases.

Son jóvenes que se caracterizan por simpatizar con gustos e identidades que las otras generaciones exploraron en sus apogeos, las generaciones X, Y, son adoptadas también por esta *Generación Z*, algo así como un gran reciclaje de estilos, de gustos y de música concentrados en un dispositivo esencial de esta generación, el celular y todo lo que él contiene, este se transformó en su mundo privado, reemplazando al antiguo diario de vida por el nuevo muro de las redes sociales.

## 5.5. Arte Medial en Chile: el Lenguaje desconocido.

*«Desde el mismo momento que nos acoplamos a un dispositivo o red digital, el sujeto adquiere una especie de ubicuidad dialógica... Podríamos ver inclusive una nueva percepción “sináptica” o “rhizomática”, nacida del acoplamiento hombre/computador/hombre, que nos abrirá un espacio virtual reticular y conectivo, dotado de características topológicas específicas y constituyendo un lugar situado a mitad de camino entre lo individual y lo colectivo, el sujeto y la sociedad»*

*(DEUX EX MEDIA, 2012, p. 10).*

La noción que se tiene sobre un Arte de los nuevos medios en Chile es compleja de abordar, ya que si bien, no es una disciplina implementada por todos los artistas de la escena, es importante recalcar la importancia dialógica que tienen con las personas que viven dentro de éste Paradigma Digital, la contemporaneidad del siglo XXI.

La respuesta dialógica entregada por los nuevos dispositivos digitales a través de la visualidad es entendida desde la perspectiva en que artistas nacionales como Gonzalo Mezza, utilizan internet como un nuevo espacio posible de trabajo en la creación artística, ya que en la *Sociedad Actual del Conocimiento*, las necesidades por conocer nuevas vertientes experimentales se deben dar a partir de las herramientas que surgen con el Paradigma Digital.

La máquina, como la iniciación en utilizar la interfaz como el soporte clarividente en la construcción de un lenguaje digital, que es entendido por todos, porque en la actualidad, todos se relacionan con el mundo del ciberespacio y la informática, a partir de los dispositivos digitales que cada persona posea.

El video, el sonido, la computadora, la interfaz y la ciencia, son los elementos necesarios para comprender de qué está compuesto éste Arte con un lenguaje tan desconocido dentro de la Educación Artística.

Es complejo determinar si es que ésta disciplina realmente está vinculada a las posibilidades de aprendizaje que necesitan los/las estudiantes chilenas, ya que

como no hay un planteamiento a nivel escolar en que los/las estudiantes incursionen en éstos nuevos lenguajes, que generan un estancamiento en las posibilidades experimentales que éstos nuevos medios permiten.

Pablo Langlois (1964), Gonzalo Mezza (1949), Néstor Olhagaray (1946), Rainer Krause (1957), Samuel Toro (s.f), son algunos de los artistas nacionales que trabajan a partir de los nuevos medios informacionales que permiten las tecnologías.

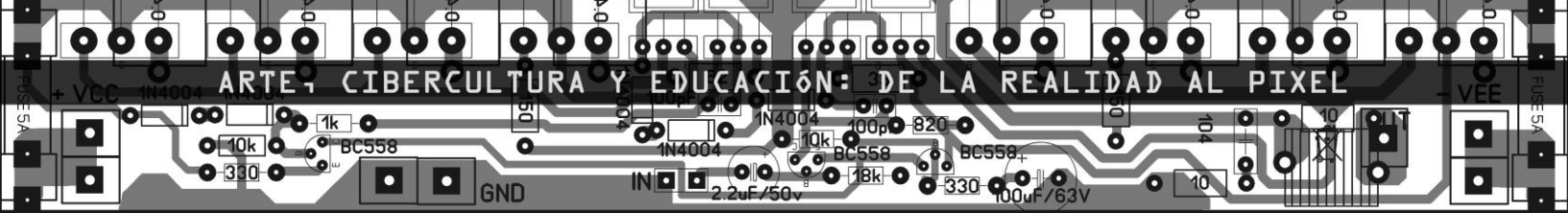
El lenguaje que se utiliza, tiene una conexión que se entiende desde la perspectiva digital, ya que al incursionar con éstos nuevos medios, es imposible que no exista una comunicación entre este tipo de obras y lo percibido por el espectador, ya que éste en la actualidad se encuentra en una posición emancipadora, tal como lo definiría Jacques Rancière<sup>174</sup>, puesto que las nuevas formas de dialogar también las construyen ellos a partir de la interpretación que le den a la obra medial a la cual se estén enfrentando.

Este lenguaje identitario, pertenece a la construcción digital que se ha generado en torno a éste *Paradigma Digital* en el cual está inmerso el ser humano, y que Samuel Toro entiende de la siguiente manera:

*El lenguaje nos constituye como cultura, como especie; es la fuente de las transformaciones psíquicas, colectivas, históricas, prospectivas; es el principio de conformación de realidad, tal como la percibimos o entendemos convencionalmente. Dentro de la multiplicidad de lenguajes, la palabra y la escritura nos convocan al principio directo de la “unión” con el Otro en el acontecimiento. El presente, en la relación con los demás, se establece con este principio. (Toro, Aural/ensayos, 2013, p. 23).*

De esta forma se entiende que no sólo el artista es quien construye el diálogo comunicacional con el espectador a través de su obra, sino que ambos van de forma algorítmica en la elaboración de los nuevos códigos culturales en el cual se encuentran, puesto que determinar el contexto histórico de cada persona, supone pensar en la construcción de un nuevo lenguaje que esté acorde al surgimiento de nuevos pensamientos e ideologías comunicacionales, entregadas por el *Paradigma Digital*.

<sup>174</sup> Jacques Rancière: En su libro «El espectador Emancipado»



La forma de entender la articulación lingüística de las personas es a través del sonido, pero dado éste *Paradigma Digital*, es necesario instalar la visualidad en la comprensión de éstos nuevos códigos culturales, conjeturados con los lenguajes digitales de la actualidad.

### 5.5.1 Obras mediales chilenas: comprendiendo el lenguaje desconocido.

**RAINER KRAUSE,**

***Cambiar la pronunciación del propio nombre. 2005:***

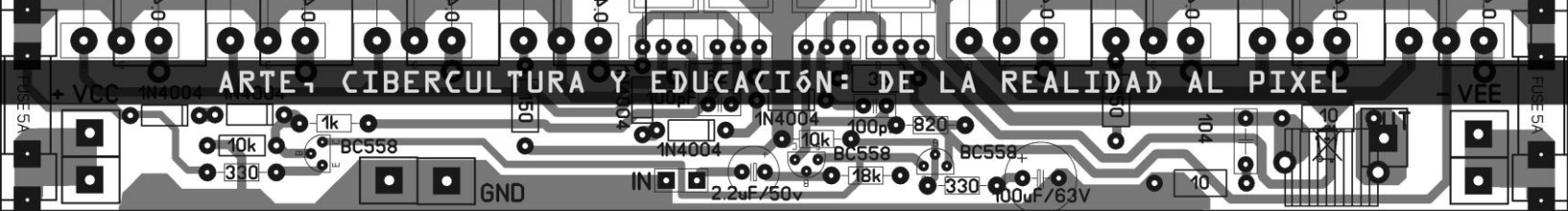
En ésta obra, el artista utiliza dos canales de audio, para transmitir el sonido emitido por la pronunciación de su nombre ejecutado por varias personas desconocidas, familiares, amigos y viejos amigos, y en donde el artista imita la fonética de su escucha, para volver a reinterpretar el sonido de su nombre, según la perspectiva del otro.

Es una obra que está en permanente construcción, aunque se haya expuesto en la Galería Universidad Católica de Temuco en el año 2007.

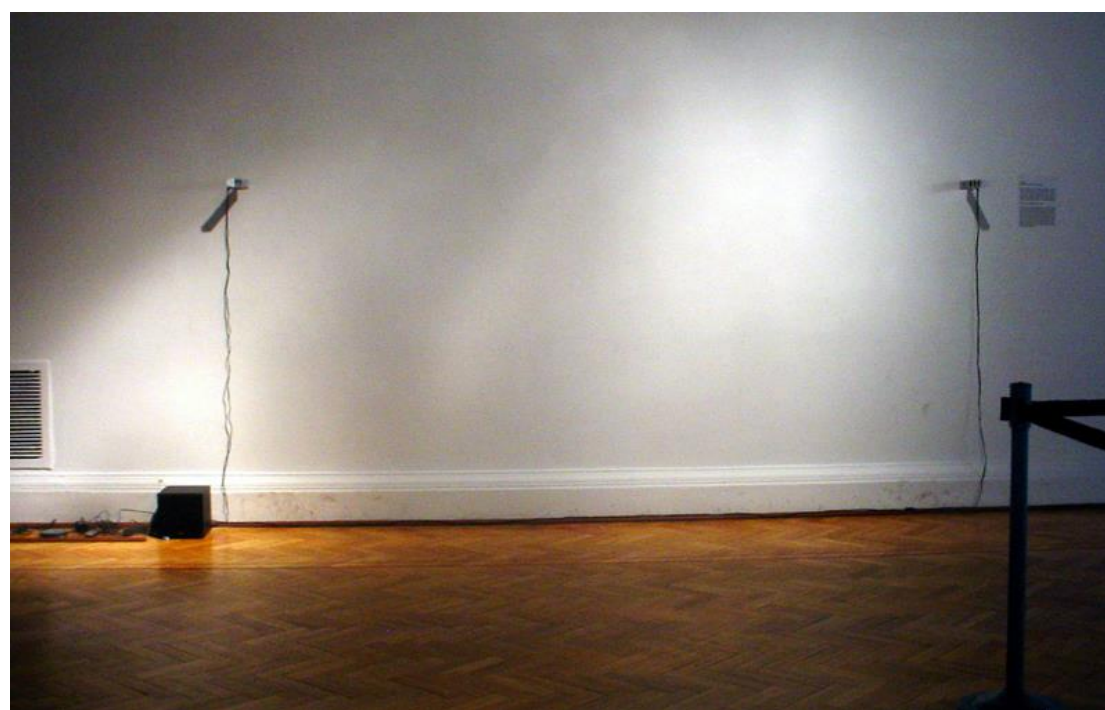
La identidad y la lectura semántica que se le da a ésta obra, es a partir de la explicación que entrega Rainer Krause en el catálogo de la exposición:

*Mi instalación no intenta ser un autorretrato sonoro. Pintar un autorretrato requiere una posición fija frente al espejo para obtener una imagen fija de uno mismo. En “Cambiar la pronunciación...” me desprendo de una imagen fija de mi mismo y acepto mi identidad transitoria, cambiante según el entorno y las relaciones humanas concretas. (Krause, 2007, p. 2).*

De esta forma, a través de la sonoridad, se evidencia la identidad a partir de la construcción del resto en cuanto a la pronunciación que le entregan al



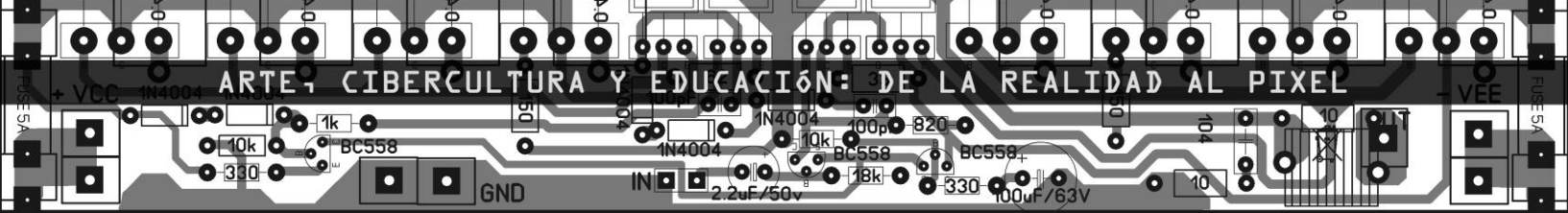
nombramiento de «Rainer Krause»; posibilitando una interpretación ajena del espectador que se empodera del sustento de la obra sonora, siendo partícipe de ella.



©Rainer Krause. *Cambiar la pronunciación del propio nombre*. 2005.  
Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago de Chile.



© Rainer Krause. Detalle de *Cambiar la pronunciación del propio nombre*. 2005.  
Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago de Chile.



GONZALO MEZZA,

**8 = 8 The Virtual Museum Project.  
(8 = 8 Infinito Cyber Instalación Multimedial):**

Gonzalo Mezza, uno de los artistas chilenos más importantes dentro de la disciplina multimedial, en el año 2012 realizó una exhibición en el Museo Nacional de Bellas Artes, en la cual se evidenciaba completamente éste mundo virtual que vincula el concepto de «humanismo tecnológico»<sup>175</sup>, refiriéndose al vínculo que el ser humano mantiene estrechamente en conjunto con la máquina, como una herramienta de sustentabilidad ideológica a partir del *Paradigma Digital* en el cual está inserto; privilegiando de por medio los códigos culturales que esto implica en la formación del ser humano en el siglo XXI, donde su principal preocupación son la conformación de un conocimiento identitario de forma universal, entregado por el estudio de los nuevos medios como un posibilitador para la experimentación en las Artes Visuales.

La interacción y diálogo establecido entre el hombre, la máquina y la tecnología es algo con lo cual la Sociedad Actual del Conocimiento debe manifestar a través de la importancia que el ser humano le brinde a estos espacios tecnológicos, para establecer una comunicación sin importar la distancia, a través del uso de los nuevos dispositivos digitales.

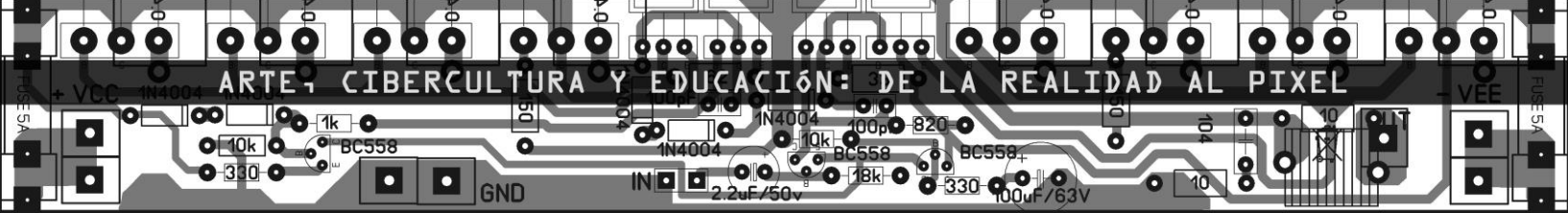
De esta forma se comprende la noción de interactividad existente en la Sociedad Actual del Conocimiento, y que Gonzalo Mezza implementa para evidenciar el estado comunicacional en el cual se encuentra el hombre contemporáneo; una mediación a través de las máquinas.

Es así, que las Artes Mediales brindan de una forma experimental la identidad del sujeto actual que se encuentra inmerso en el Paradigma Digital y del cual permanece rodeado de máquinas y nuevas propuestas que la tecnología aplica con los estudios y mejoramiento de la Ciencia. La interactividad del hombre actual, será mediada a partir del uso de las nuevas tecnologías, en la cual sin importar el lugar o la distancia, existirá una comunicación que será comprendida

---

<sup>175</sup> Texto para la conferencia "Humanismo Tecnológico, la obra de Gonzalo Mezza", pronunciada con motivo de la Retrospectiva digital 1973-2003 Multimedial. MAVI / Museo de Artes Visuales / Chile2003. Cyber-Instalación / Arte Interactivo / Net Art / Web Art / Cyber-pinturas/ Plasma / Cyber-grabados / Internet Project / Instalaciones / DVD Multimedia / Pinturas digitales / Fotografías láser / Video-digital). Catálogo 2012. Gonzalo Mezza. MNBA.

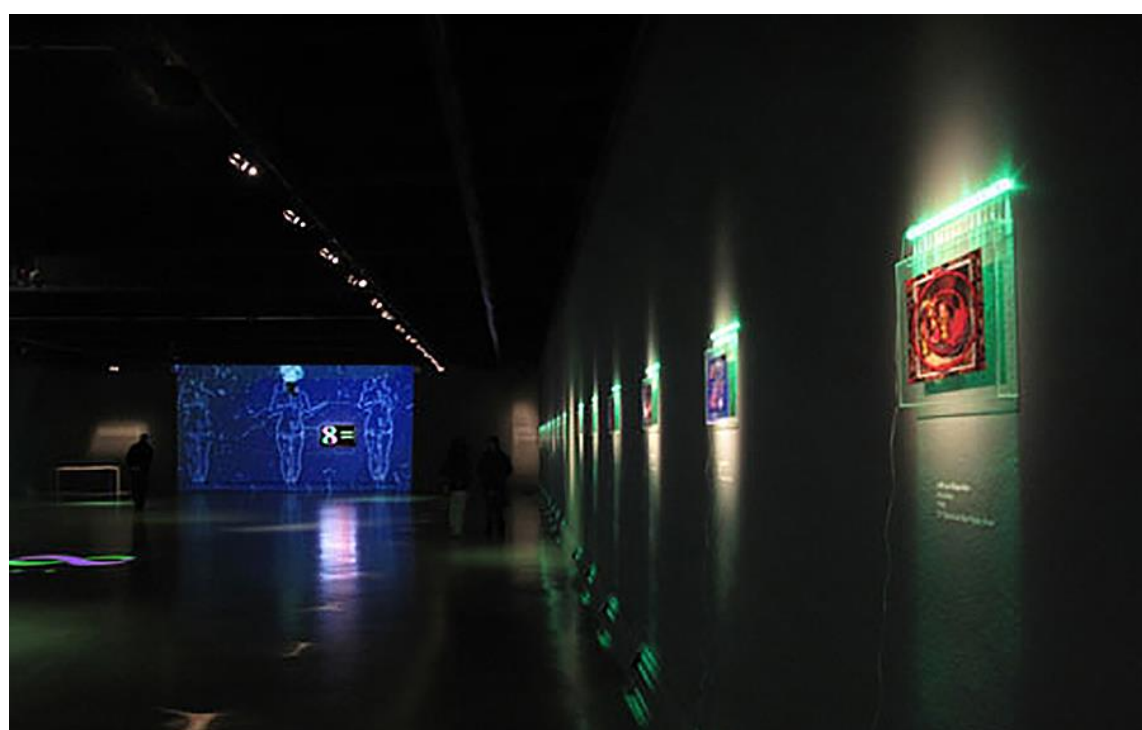




a nivel universal, puesto que los códigos culturales que se construyen, son a partir de la aplicación de las tecnologías en la vida del hombre contemporáneo.



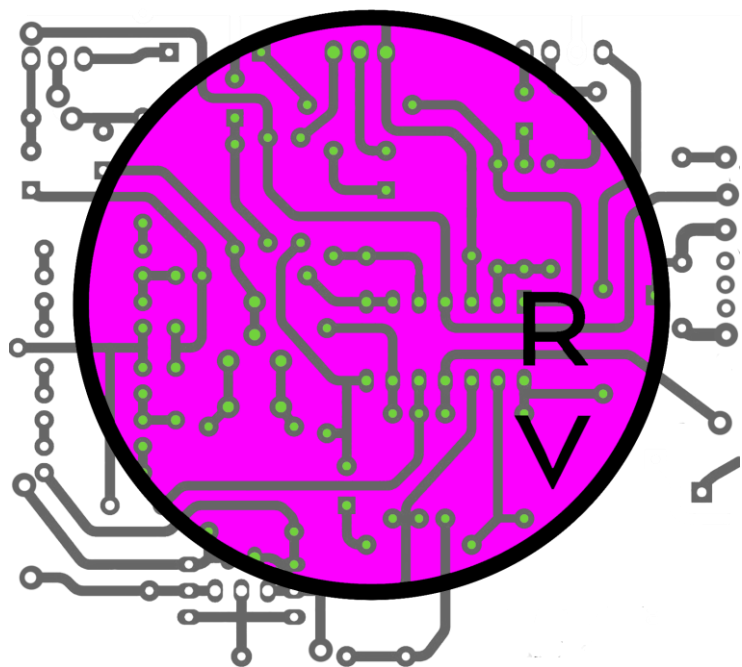
©Gonzalo Mezza. *8 = 8 The Virtual Museum Project*. 2012.  
Cyber-Instalación, dimensiones variables. MNBA  
Foto: Ignacio Meza / Juan Carlos Gutierrez.



©Gonzalo Mezza. *8 = 8 The Virtual Museum Project*. 2012.  
Cyber-Intervenciones / Cyber-grabados, dimensiones variables. MNBA  
Foto: Prensa MNBA.



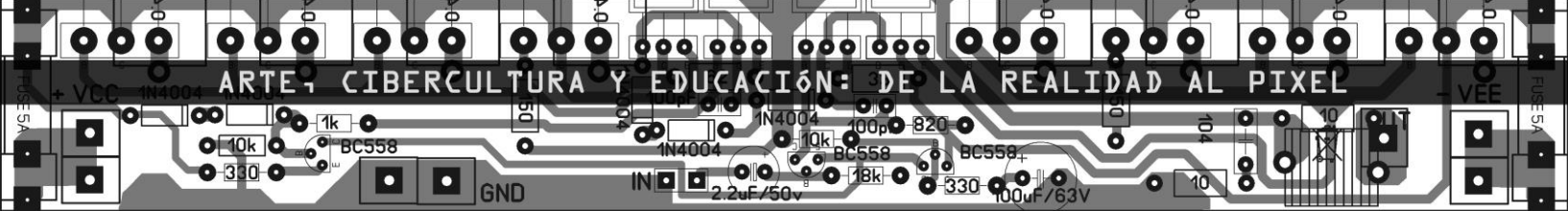
## Capítulo VI



*«Cuando se innova, se corre el riesgo de cometer errores. Es mejor admitirlo rápidamente y continuar con otra innovación».*

*«Click. Boom. ¡Asombroso!».*

*(Steve Jobs [1955-2011]). Fundador de Apple).*



## CAPÍTULO VI

# ROL DOCENTE EN EL NUEVO PARADIGMA DIGITAL

### 6.1. Escuelas hoy

*“Noble cosa es, aún para un anciano, el aprender”.*

Sófocles (495AC-406AC).

#### 6.1.1. Un *speed* en la máquina del tiempo

Si se pensase en cómo era la educación<sup>176</sup> a principios del siglo XX, lo más probable es que las personas realicen un viaje mental hacia aquella formación del profesorado conocida como Educación normalista. Sin embargo, antes de que este modelo de educación para futuros docentes se efectuase, existían personas que no poseían instrucción formal y que eran catalogadas como maestros/as, de escuela.

---

<sup>176</sup> Educación: vocablo de origen latín *educere* 'sacar, extraer' o *educare* 'formar, instruir'. Se señala como la práctica de los medios aptos para desarrollar las posibilidades humanas del sujeto a educación.

En ocasiones habían personas que con precariedad sabían leer y escribir, es más, a algunos los reos que eran condenados por alguna falta a la justicia, se les daba como tarea no la privación de su libertad, sino que eran condenados a ser profesor/a.

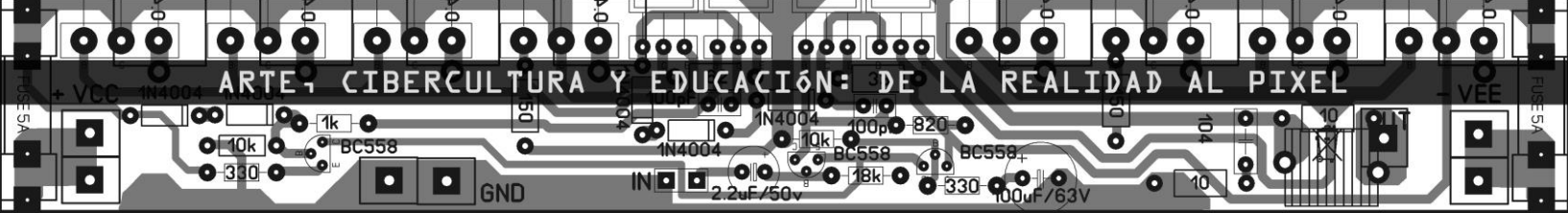
De vuelta al método normalista, éste poseía dos relevantes objetivos; uno que abordaba la idoneidad para ser maestro, refiriéndose en que dicho profesor debía -además de tener las competencias pedagógicas como las letras y números- ser un maestro con conocimientos de la vida cívica, y enseñar urbanidad y cortesía. Desde este punto de vista es que la formalidad de la educación Normalista estaba construida por la acción consecutiva de no sólo enseñar a los jóvenes, sino también de vigilar su conducta y prohibir aquellas consideradas como “no correctas” o impropias de sus estudiantes, por ello la moralidad se hacía muy relevante en la educación chilena. Además, dentro de las asignaturas que éste modelo impartía, resaltaban la disciplina referida al orden y la conducta como por ejemplo; la atención hacia el maestro como dador de conocimiento y el silencio durante la clase, es decir actuar conforme al “buen” comportamiento.

Desde otra perspectiva, se encontraban las labores marcadas por hacer diferencias entre géneros<sup>177</sup> por ejemplo, dentro del aula de clases el profesor o la profesora impartían asignaturas que se relacionaban con labores femeninas como la danza y otras que eran en dirección doméstica, es decir hacia el hogar y crianza de los hijos/as; en cuanto a las asignaturas dirigidas a los varones, éstas, se caracterizaban por ir hacia las ciencias y las letras para que ellos en su futuro pudiesen desempeñar cargos públicos, o de política ligados siempre a la labor cívica y social.

Además existía la extensión de las Escuelas Normales Rurales, en las cuales el profesor/a además de saber enseñar todo lo señalado, debía conocer y practicar todo lo ligado a las actividades agrícolas, como por ejemplo: Agricultura, Apicultura (relacionada con las abejas y su productividad en recursos) la Ganadería, Floricultura,(cultivos de flores, afín con lo que hoy se conoce como Botánica) Avicultura(en relación a las aves, su crianza y

---

<sup>177</sup> Géneros: en su definición estricta es una variable biológica y genética que divide a los seres humanos en dos posibilidades solamente: mujer u hombre.



reproducción) entre otras actividades que se relacionaban con la vida campestre.

En definitiva el profesor Normalista estaba preparado para abarcar todo el contexto de sus estudiantes, es decir tenía influencias en relación con la vida familiar de los jóvenes, además de enseñar en la escuela, poseía lazos con la vida comunitaria, estaba ligado a los deportes, las creencias religiosas, etc. Era uno solo para influir en la enseñanza del grupo de estudiantes gracias a su vocación, parte esencial de la formación de profesores Normalistas.

Luego de su funcionamiento ya instalado en Chile, dichas escuelas de formación docente sufren una fuerte crisis en el período de 1973, ya que, llegado el gobierno dictatorial<sup>178</sup> del ex comandante en jefe general Augusto Pinochet Ugarte, se decretó el cierre de dichos establecimientos por considerarlos anarquistas, alejados del orden y la disciplina que requería ser instaurada por parte del nuevo gobierno; esto acompañado de un sin número de restricciones que buscaron instalar un gobierno dirigido hacia una *“noción militarizada de la estética cotidiana”* (Errázuriz & Leiva, p. 127).

Avanzados los años con la llegada de la Democracia tras el plebiscito del SI y el NO del año 1988, se produce un cambio profundo en aspectos constituyentes dentro del país (político, social, cultural), los cuales repercuten en el nuevo contexto la educación chilena, la que se ve fuertemente afectada dentro de su enseñanza, puesto que al ser un puente de formación para los fines disciplinares que el gobierno lidera, la educación se señala y rige bajo un Currículum Nacional el cual es contenedor de aquello que se debe enseñar en los establecimiento educacionales por parte de los docentes.

El rol docente se ha ido acomodando de manera paulatina a las situaciones que el contexto chileno ha ido tomando, algunos de estos cambios guardan relación con lo político, social y cultural. Pero hoy existe un asunto que recae en buena medida en el desarrollo de la formación y profesión de los antiguos y futuros docentes, esta es la tecnología digital.

Desde la invención de la Imprenta con Gutenberg y acontecimientos históricos como la Revolución Industrial, el hombre se ha ido transformando en un sujeto

---

<sup>178</sup> Dictatorial: alude a aquellos gobiernos ejercidos e instaurados de manera arbitraria sin con el consentimiento y votación por parte de la ciudadanía.

cada vez más dependiente, de la apropiación autónoma del conocimiento y sobre todo de las máquinas; dicha dependencia en las últimas dos décadas a finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI, se ha situado con fuerza en el ámbito de las ciencias del conocimiento como lo es la medicina, los medios de comunicación tanto de radio y TV e informática, como también por la navegación por el ciberespacio. Todo ello, es para facilitarle las actividades cotidianas del quehacer humano en la sociedad. Estos factores han generado un cambio en las personas, principalmente en los jóvenes que hoy están dentro de los distintos establecimientos educacionales; ellos son estudiantes que han nacido bajo dichos adelantos tecnológicos, la denominada *Generación Z*, provenientes del «*útero digital*». Estos son los jóvenes a los que precisamente los docentes deben enseñar dentro del aula, pero al momento de desempeñar dicha tarea, queda en evidencia que ambos polos (profesor y estudiante) no realizan una conexión fluida en esta materia interpersonal, lo que lleva a plantear una situación que recae en cuestionamientos de la preparación de los docentes, o si poseen las herramientas necesarias –competentes a las tecnologías digitales- como para entablar con propiedad sus disciplinas hacia ésta creciente y dominante generación.

### 6.1.2. Sociedad actual del conocimiento, y su influencia en el rol docente.

*“la sociedad de conocimiento está caracterizada por la competencia global, la utilización de nuevas tecnologías de la información y comunicación, la generación de descubrimientos científicos, el surgimiento de cambios en las técnicas de producción y la reingeniería del trabajo” (Sánchez, 2001, p.4).*

La sociedad global a partir de la Revolución Industrial, no ha cesado de avanzar en cuanto a la elaboración e inserción de nuevas tecnologías; actualmente de características digitales, las que se encuentran en todos los

aspectos de la vida cotidiana, desde pequeños aparatos al interior de los hogares hasta la maquinaria utilizada por la N.A.S.A.<sup>179</sup> Los avances en materia científica afloran con gran rapidez dando paso a la caducidad programada de los distintos artefactos, entendida como obsolescencia programada. Esto es precisamente porque la forma de vida en la actualidad sigue un ritmo acelerado acorde a la velocidad del procesamiento tecnológico manifestado en las máquinas, característica propia de la globalización. Se le otorga gran importancia al tiempo presente, y con ello las personas están pendientes de hacer sus labores con inmediatez.

Dentro de esta sociedad surge el denominado *capital intelectual*<sup>180</sup>, el cual se ha ido transformando en la *materia prima*<sup>181</sup> de todo aquello que rodea la producción y el crecimiento mundial. Este capital sumado a los avances tecnológicos han logrado que la humanidad sea beneficiada en diversos ámbitos, a modo de ejemplo están los canales internacionales de televisión (TV cable), las investigaciones de carácter científico, los efectos especiales en el cine y las películas en tercera dimensión (3D). Además, todos son espectadores al momento de observar mediante la TV, los progresos permitidos por el avance tecnológico, como por ejemplo el despegue del Transbordador espacial Challenger (1986), el cual guarda relación con el estudio de la astronomía, al momento de querer investigar a partir de la Ciencia el conocimiento y conciencia del espacio exterior. Éstos progresos se caracterizan por estudios profundos y exhaustivos de trabajos colaborativos para poder obtener los resultados que hoy se conocen con los avances en genética, como por ejemplo, el acontecimiento de la oveja Dolly<sup>182</sup>, la cual es reconocida mundialmente.

Otros avances tecnológicos, investigaciones médicas y científicas tienen que ver con la reproducción humana, los trasplantes de órganos y las extensiones

<sup>179</sup>N.A.S.A.: National Aeronautics and Space Administration, la agencia de los EE.UU. que tiene la función de coordinar todas las investigaciones espaciales y los programas de desarrollo aeronáutico para fines no militares. Fue fundada el 1 de octubre de 1958 bajo la presión del éxito obtenido por los soviéticos con el lanzamiento de los primeros satélites artificiales.

<sup>180</sup>Capital intelectual: el nuevo recurso económico que superó a los tradicionales se le llama “el saber”. Se trata de entender cómo funciona y de aprender a administrarlo. Es un bien complejo que si bien pertenece a la organización incluye al capital humano.

<sup>181</sup>Materia prima: sustancia natural que se utiliza para elaborar o manufacturar materiales, productos y en último término bienes de consumo. En función de su origen, se pueden distinguir distintos tipos de materia prima como la materia prima vegetal, animal y mineral.

<sup>182</sup>Dolly: dentro de los avances de la genética, Dolly es la primera oveja clonada a partir de una célula adulta.

corporales entendidas desde la perspectiva en la construcción de extremidades, realizadas robóticamente. Todo relacionado con la búsqueda de extender las partes faltantes del cuerpo humano, como prótesis por impresoras 3D o modos de escrituras y lecturas, en áreas de la fisiología y neurociencia. En definitiva, todos estos adelantos van de la mano con equipos utilizados (a nivel de implementos) en operaciones que por estos años son de un avance tecnológico de última generación.

La tecnología también se ha extendido hacia los establecimientos educacionales (Centros de Formación Técnica CFT, Institutos Profesionales, Universidades públicas y privadas, Liceos, Colegios municipales, particulares pagados y subvencionados). Las NTICS<sup>183</sup>, por ejemplo, se han incorporado desde los años noventa a los sistemas educativos con el fin de acercar los dispositivos y herramientas tecnológicas digitales a la mayor parte de los estudiantes de todo el país. Ahora bien, a lo largo de éste trabajo investigativo se han mencionado las potencialidades de los avances tecnológicos en mayor extensión, pero que sin embargo es necesario hablar de estos nuevos dispositivos y su inserción dentro de una de las áreas de formación más importantes del ser humano, en cuanto a su desarrollo como individuo y como una persona que vive inserto dentro de una sociedad que avanza; entendiéndolos como los procesos de enseñanza y aprendizaje, en torno a la educación y de cómo ésta, ha evolucionado conforme el paso del tiempo y además, cómo el cambio de Paradigma afecta de forma directa a todo aquello que tiene relación con el uso de las nuevas tecnologías, refiriéndose en la actualidad al Paradigma Digital.

---

<sup>183</sup> NTICS: sigla correspondiente a Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicaciones. Son un conjunto de técnicas, desarrollos y dispositivos avanzados derivados de las nuevas herramientas (software y hardware), soportes de la información y canales de comunicación que integran funcionalidades de almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información.

## 6.2. Docente bicentenario

Dentro de los temas de contingencia que mayormente preocupa a las instituciones educativas, tiene directa relación con el rol del profesor/a, y cómo éste desarrolla el ejercicio de enseñar a los jóvenes de la *Generación Z* que forman parte de éste Paradigma Digital. Distintos cuestionamientos sobre su desempeño y actualizaciones en estas materias son las que llevan en la última década a prestar mayor importancia a la profesión docente y su relación con el contexto que actualmente le rodea, el cual guarda relación directa con los jóvenes y el uso de las nuevas tecnologías, en especial de las digitales.

### 6.2.1. El rol docente en la era digital: Un cambio de piel

El cambio de paradigma tradicional que señala al *Docente* como centro y contenedor de la enseñanza, ha tomado bastante fuerza, puesto que en tiempos de postmodernidad y del nuevo *Paradigma Digital*, el rol *Docente* posee ciertas características que van de la mano con los distintos cambios sociales, políticos, culturales y tecnológicos. Además a esta variación, se añade un factor elemental desarrollándose actualmente como un agente de cambio, es decir, los jóvenes que integran la *Generación Z*.

Hoy las escuelas se enfrentan a un nuevo estudiante, aquel entendido como «nativo digital», el cual se maneja de manera autónoma, manteniendo una opinión propia y que además se comunica con sus pares de forma muy distinta que hace veinte años atrás. Por lo tanto este rol Docente se ha ido reestructurando sobre la nueva forma de educar a ésta generación, puesto que en el siglo XXI, su misión más que la de otorgar conocimiento, es la de acompañar a estos jóvenes protagonistas de esta historia y que cada día toman un mayor liderazgo en materias educativas.



Los cambios dentro de los sistemas educacionales en esta investigación, más que guardar inclinación por el estudiante, se enfoca por el cambio que debe adoptar el/la *Docente* que hoy desarrolla su profesión y que en ocasiones, éste cambio es una decisión que al revés de incentivar a los educadores, genera entre ellos mismos un dejo de insatisfacción que se aleja de la propia autocrítica, escapando de los retos educativos y desembocando en los jóvenes estudiantes.

### 6.2.2. La mesa pide... los requerimientos del profesor/a del s. XXI.

*«Pero... ¿Cuáles son los retos? Para afrontarlos primero hay que detectarlos, examinarlos, nombrarlos, tenerlos claros, tocarlos y definirlos. Y, para todo esto, quiero preguntarme ¿Qué es un reto?. Un reto nace de una situación nueva que nos sitúa ante una encrucijada donde tenemos que decidir qué hacer: abandonar o enfrentarnos al reto».* (Acaso, 2010. p.113).

Cuando las personas se enfrentan a algo desconocido, surgen diversas sensaciones y temores frente a ese algo incógnito. Pero a su vez, enfrentarse a ese tipo de situaciones genera en aquél las ganas de estar constantemente en evolución. Sin embargo existen otras personas a las cuales los desafíos los invaden y prefieren quedarse tal cual han estado durante el tiempo, quizás por miedo, desgano y por qué no, por comodidad.

En el caso de la labor docente, ese algo desconocido se llama «reto», un desafío que está caracterizado por la globalización, más en específico, por los avances en la tecnología, en los dispositivos digitales y en el sujeto, aquel que más adherido tiene estas características sobre sí, el estudiante de la *Generación Z*.

Éstos jóvenes son el porqué de la urgente situación de cambio a la cual se ven enfrentados los/as *Docentes* de Chile. Una de las principales razones es que ésta generación posee innatamente cualidades de manejo informacional en

cuanto a las nuevas tecnología digitales; ellos son los usuarios de redes sociales, de internet, del chat, el uso de las Tablet como las nuevas bibliotecas virtuales, teléfonos celulares, Smartphone y dispositivos de la compañía Apple; todo en cuanto a tecnología se refiere. Entonces cómo poder interactuar con estos jóvenes para poder desempeñar de la manera más idónea el papel de *Docente* en la actual Sociedad del Conocimiento.

La problemática radicaría más que en este tipo de jóvenes, en cómo el *Docente* se enfrenta al uso de éstas tecnologías al interior del aula. Existen modelos de aprendizaje que imparten los *Docentes* dentro del aula que se alejan del contexto tecnologizado que encierra a la *Generación Z* y que por más que se intente lograr un *feedback*, una retroalimentación con los jóvenes, ésta no se concreta. Por eso, es que algunos profesores delegan la responsabilidad a los mismos estudiantes, pero en ocasiones no se detienen a reflexionar sobre su propio quehacer frente a ellos.

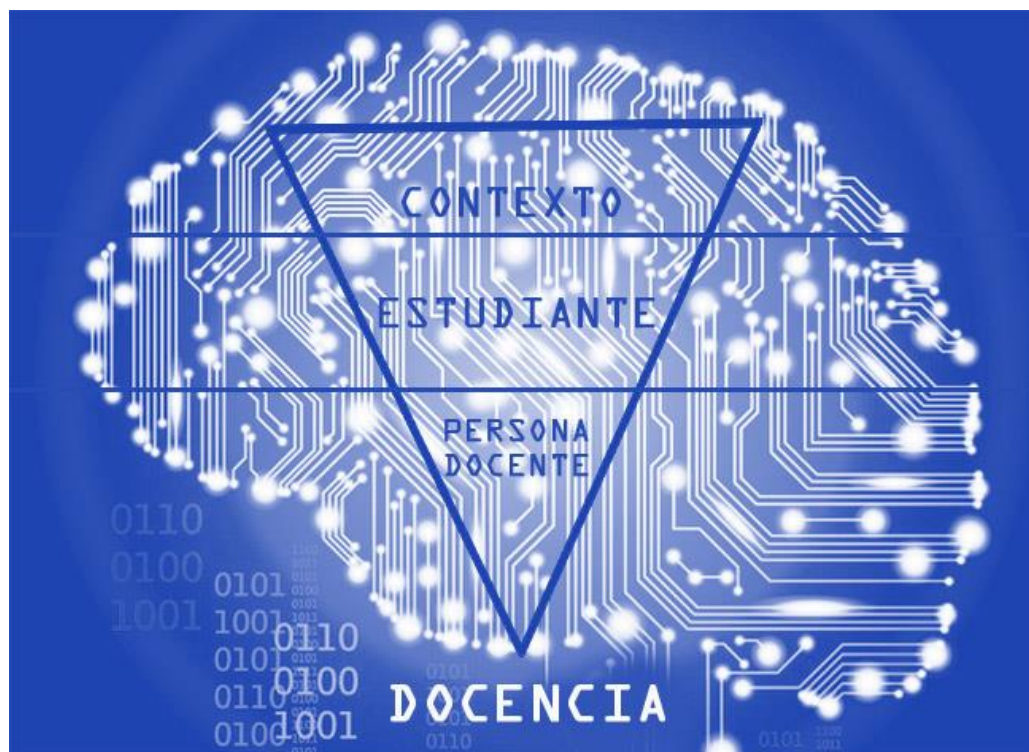
El rol del educador necesitaría de cónclaves -al igual que en el área de la medicina- para debatir sobre su desempeño dentro y fuera del aula de clases. Ver la posibilidad de capacitarse en el área de las nuevas tecnologías y manejos digitales, como algo que enriquecería en gran medida su rol como profesor/a, acercándose a un lenguaje en concordancia con el tipo de jóvenes a los cuales se les imparten las clases.

Realizar un trabajo reflexivo y en conocimiento del contexto que rodea a la juventud son ingredientes que hoy toman un lugar primordial, sobre todo para algunos de los *Docentes* dentro del margen etario que bordea los treinta y cuarenta años, no por el sentido de discriminar su actividad, sino porque son ellos los que en ocasiones se vuelven reticentes a la actualización de sus conocimientos y destrezas en el área de la tecnología. Tal como lo propone Ranciére en *El maestro ignorante*, el cual éste “no es llamado ignorante por no saber nada, sino porque ha renunciado a “saber de ignorancia”, separando su maestría de su saber” (Ranciére, 2003, p.17).

En cierta forma se ha develado una resistencia al cambio que estos tiempos han acarreado y una sensación de *Docente* erudito en cuanto al conocimiento de los grandes saberes. Pero ¿por qué razón ésta resistencia?, ¿cuáles serían los temores del profesorado para atreverse a recibir conocimientos extras y poder ser alfabetizados digitalmente? La profesión *Docente* al contrario de lo

que piensa el imaginario social es la labor más esencial y necesaria para contribuir al desarrollo universal, temas como la alfabetización y la sensibilidad estética son producto de la guía de una persona que posee sólo un tanto más de conocimiento que aquel receptor al cual instruye. Sin embargo, el *Docente* ha codificado de manera negativa ésta tarea y de ahí que persiste en la idea de ser él quien dirige y dota de conocimiento al otro, asunto que en la actualidad está cambiando, ya que los roles de maestro y discípulo, han de ser invertidos dando proliferación al real protagonista de ese conocimiento, el estudiante de la *Generación Z*. Es él quien tiene diversos conocimientos, capacidades, y habilidades que ameritan ser exploradas, fortalecidas y no impuestas, por lo tanto los jóvenes de hoy son los que delimitan la nueva *Docencia*.

Dentro de la formación autónoma, distanciada de la disciplina del profesor/a, existen tres puntos que construyen su labor, estos se evidencian y son explicados de la siguiente forma:



Ésta triada concluye en una cuajada que potencia el rol de educador y que fortalecen las competencias de cada uno en beneficio de sus estudiantes.

- **Contexto:** ésta palabra trae su origen del latín *contextus* que significa 'trabazón' o 'encadenamiento' también se deriva del vocablo *texere* 'tejer'. El contexto se aplica a circunstancias que rodean una

situación y sin las cuales no se puede comprender correctamente la misma.

Cuando se habla de contexto, no se habla sólo del establecimiento educativo, este concepto es mucho más amplio, en él también se considera las situaciones que surgen dentro de la cotidianidad. Pertenece además a la comuna en la cual se está inserto, también a la ciudad, la región, el país y también todo el globo.

En este sentido el contexto que rodea hoy a los *Docentes* pasa ésta vez por un cuarto factor que está incorporado a la actual realidad, la tecnología digital.

Ésta última merece una especial consideración ya que pertenece al Paradigma Digital, en la que actualmente se desenvuelve el ser humano.

- **Estudiante:** proviene del vocablo *studeo*, que significa “dedicarse con atención a algo” o “tener gran gusto por algo”. Así el significado de la palabra estudiante, constituye el real protagonismo considerándolo hoy como el centro del Sistema Escolar, tanto en su modo de aprender o de interesarse por algo, como también las experiencias que son parte del aprender.

El educando es el eje central del Sistema Escolar, y es además quien da las pistas para poder mejorar y renovar el quehacer docente, ya que es necesario y fundamental que los profesores en general conozcan a sus estudiantes, saber cómo piensan, como actúan, qué les interesa, cuáles son miedos, fortalezas y debilidades.

- **Persona Docente:** Desde la propia persona humana del **profesor/a** se consideran aspectos que influyen de manera directa con el desempeño educativo, ya que su desarrollo integral implica a la salud física, como el alimentarse correctamente, dormir adecuadamente las horas correspondientes al descanso (8 horas de sueño concreto). Además el factor emocional es el que con mayor facilidad se ve trastocado cuando algo no va bien en el ejercicio de la profesión, por lo tanto su capacidad de expresión y de resolver conflictos dentro y fuera del aula se ven profundamente comprometidos si la emoción se ve comprometida en el ámbito escolar.

Por el contrario, si la emocionalidad del docente está totalmente desarrollada y asimilada por éste, su desempeño en sociedad y sobre

todo con sus estudiantes generará espacios de alegría y también de autoestima desde él mismo hacia sus estudiantes. Un docente con una buena autoestima y seguridad en sí mismo es capaz de transmitirla a sus educandos, tanto en los contenidos curriculares, en la experiencia de aula y también en la vida cotidiana.

Influye aquí la denominada vocación, la cual se dirige hacia aquello que las personas hacen, ya sea una determinada actividad o una profesión.

*Cada persona busca la plenitud de la vida, pero es mejor buscarla en la colectividad y para esto es necesario tender las redes de relación en las que todos busquemos la plenitud de la vida, que es el equilibrio y armonía, personal, familiar y comunitaria. Esto implica interacción con todos los seres que habitan en la Madre Tierra, la relación con el Creador y Formador, con los otros seres y consigo mismo, así como las otras personas en todos los ámbitos sociales. (Yac Noj, 2009, p.12).*

En el caso de los educadores/as, su vocación se dirige hacia el contacto con las personas, el trabajar en conjunto con el otro para un bien mayor, que su reconocimiento personal, va hacia el interés que genera en ellos las ganas de acompañar en el proceso de desarrollo a los niños y jóvenes a los cuales les enseñan y ver cómo dichos jóvenes logran sus intereses y alcanzan sus metas.

Siguiendo con *La mesa pide*, los requerimientos del profesor/a del siglo XXI., quizás no resulte de manera azarosa que a lo largo del año 2014 se hayan puesto los ojos en todo lo que tenga que ver con materia de educación. El cambio de Gobierno hizo que las demandas en esta materia tuviesen una fuerte arremetida, partiendo por la formación del profesorado. En él ha de recaer gran parte de la elaboración curricular que demanda la escuela, para generar una educación de calidad. En este sentido es que hoy al profesor o la profesora se le pide que cumpla con ciertos requisitos o ciertos factores que influyan de manera positiva en la enseñanza y aprendizaje sus estudiantes.

A continuación se muestran algunas de las nuevas competencias para la comunicación entre *Docente 2.0* y la *Generación Z*:

- Conocer a sus estudiantes, interiorizarse en el lenguaje comunicacional que ocupan, sus intereses o tipos de actividades que les motiva fuera y

dentro del entorno escolar; así la planificación en cualquier disciplina será con una dirección más certera y cercana a ellos.

- Solidez de contenidos en cuanto a los conocimientos pedagógicos y de su disciplina.
- Creatividad para motivar a los educando y también para ofrecer los contenidos que el Currículum demanda impartir en la educación formal.
- Empatía en sus relaciones con las demás personas y el contexto en donde está inserto, conocer además casos especiales dentro y fuera del establecimiento educativo y sus núcleos, familia, colegio, amistades y entorno.
- Dominio elevado en el manejo de NTICS para interactuar con la *Generación Z*. Se debe tener conocimiento y experticia en sitios web, en la realización de actividades en red y el uso de las plataformas virtuales. Ya que los estudiantes a los cuales toca impartir la enseñanza están familiarizados desde el útero con los dispositivos digitales.
- Poseer una ética tecnológica para saber discernir qué recursos usas para potenciar y cuáles no. Internet y sus múltiples herramientas entrega diversas posibilidades informacionales y dentro de éstas opciones es el docente quien tiene la misión de favorecer el aprendizaje con estas herramientas, para lo cual él debe dominarlas aún más que sus estudiantes o a la par y estar siempre consciente de que su uso debe ser un aporte al aprendizaje y no un obstáculo para su desarrollo.
- Guía en el desarrollo educativo para potenciar las capacidades que poseen sus estudiantes, ser un elemento activo del desarrollo de los chicos/as que tiene a cargo, además de dejar de lado su rol de poseedor de conocimiento absoluto y comenzar a ser un facilitador de contenidos para que el real protagonista de la historia obtenga las competencias necesarias para la inserción social y su desarrollo como persona humana.
- Aprender de sus estudiantes para que exista una retroalimentación de los contenidos. El aprender de los propios estudiantes hace que el docente tenga una base sobre aquello que los propios jóvenes conocen y trabajar sobre eso.
- Instruir, es decir, dar las competencias que sus estudiantes requieren para su desarrollo y además la persona como docente debe ser capaz de tener una autocrítica en relación a su desempeño; perfeccionarse

siempre, sobre todo en materia de nuevas tecnologías para usarlas en beneficio de su estudiantado.

- Formar desde el hacer mismo, para generar en los estudiantes la motivación y las ganas de investigar, formar agentes de cambio proactivos y seguros de sí mismos.
- Actuar en todo sentido de la palabra, ser consecuente con aquello que se relata dentro y fuera de una sala de clases. La palabra del buen profesor/a aún sigue siendo confiable para los estudiantes, ellos/as creen mucho en aquello que los docentes hacen y dicen, por lo tanto el actuar del educador debe ser con bases en el respeto por los demás y a su profesión.

Más que dotación de contenidos, hoy el docente es un agente de cambio, el cual necesita ser un investigador que se preocupe y ocupe de temas relevantes como el desarrollo integral de sus estudiantes, que ayude en la formación de la persona humana de ellos, otorgando los conocimientos y competencias necesarias para su inserción social actuando en total consecuencia con los valores, responsabilidades sociales y éticas que se fundan en su rol de guía educativo.

Dentro de estas competencias transversales a todas las disciplinas, se agregan aquellas que tiene relación con ésta investigación, dirigiéndose directamente con la labor del *Docente* en la disciplina de Artes Visuales, en la cual existen ciertas características que hoy el *Docente* debe cumplir y que son señaladas en el **decálogo A.V.**<sup>184</sup> a continuación:

- Conocer y comprender las características, habilidades y estilos de aprendizaje artístico de sus estudiantes, los contextos que inciden en ellos, siendo capaz de diseñar acciones pedagógicas en concordancia con el proceso educativo.
- Conocer las características principales y las dimensiones culturales de las Artes Visuales, siendo capaz de fundamentar su importancia en el contexto educativo.

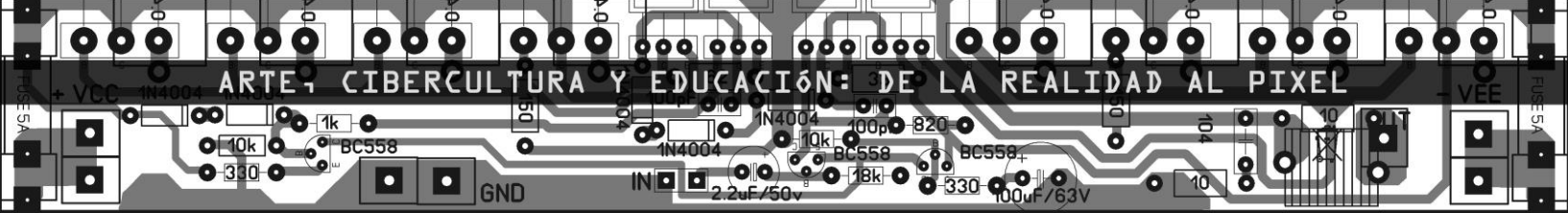
<sup>184</sup> Decálogo de Artes Visuales (A.V.): establece los conocimientos disciplinares del futuro Docente en Artes Visuales.



- Conocer e identificar los principales elementos y conceptos básicos del lenguaje visual, siendo capaz de plantear propuesta de análisis creativas.
- Conocer y además comprender temas y artistas de la historia del arte considerando su dimensión patrimonial.
- Proponer y desarrollar estrategias motivadoras sobre creatividad, expresividad e imaginación y sabe cómo incorporarlos en el uso de las técnicas y métodos para realizar obras visuales en beneficio de la enseñanza.
- Gestionar un ambiente de clases idóneo para la facilitación del aprendizaje según sus estudiantes y el contexto que les rodea.
- Aprender de manera continua y reflexionar sobre su práctica y desarrollo profesional dentro del contexto del Sistema Educativo.
- Comprender e implementar procesos de producción, creación y reflexión de las Artes Visuales aplicando *Leguajes*, técnicas y procedimientos tanto tradicionales como experimentales, adecuados a los diferentes niveles de enseñanza.
- Proponer actividades de carácter investigativo que reflejen en una *Metodología Ciber* dentro del aula, para bajar las actividades en base a los contenidos de los Planes y Programas de MINEDUC el fin de potenciar la curiosidad y creatividad dentro del área de las Artes Visuales en los estudiantes.
- Incentivar e incorporar dispositivos Digitales, como Tablet, Smartphone y dispositivos de la compañía Apple, para la activación motivacional del estudiantado.

Más que dueño de contenidos, hoy el *Docente* es un agente que debiese generar cambios, él necesita ser un investigador que se preocupe y ocupe de temas relevantes como el desarrollo integral de sus estudiantes, que ayude en la formación de la persona humana de ellos, quien otorgue los conocimientos y competencias necesarias para su vida social; además su deber es actuar en total consecuencia con los valores y responsabilidades éticas dentro de su rol de guía educativo.





### 6.2.3. Artes visuales en el aula, los nuevos retos.

«Las enseñanzas orales deben acomodarse a los hábitos de los oyentes».

Aristóteles (384 AC-322 AC)

Dentro de las cosas que se realizan en las Artes Visuales, están el *observar*, *reflexionar* y el *hacer*. Cada uno de estos temas se potencia y generan un aprendizaje que posee ciertas diferencias con el resto de las otras asignaturas. Ello no quiere decir que las disciplinas de las artes sean extrañas, sino que dentro de ellas existe una disciplina de trabajo que varía.

En las asignaturas de Lenguajes y/o de Ciencias, existen ciertos códigos que no se modifican, como por ejemplo el atender a lo que el profesor dice en silencio, mantenerse en el lugar de trabajo para no desconcentrarse para realizar una seguidilla de instrucciones llegando a un resultado concreto. Pues bien en materia de la disciplina de artes, en específico de las Artes Visuales, esto ha ido modificándose. El ejemplo claro es que los estudiantes puedan dar opiniones en medio de la que el profesor/a está narrando, generando revisiones en grupo en relación a los trabajos de los/as compañeros/as.

A lo anterior, cabe agregar el surgimiento de las nuevas tecnologías, las que pueden reconocerse como un aporte a la enseñanza, ya que son un factor de contexto en el cual los jóvenes han nacido es su ambiente primitivo y por qué no, un *Lenguaje* que facilita la conexión con ellos. Quizás esto, es uno de los retos más desafiantes para las generaciones *Docentes*, en un rango de entre treinta y cuarenta años.

Los profesores nacidos con anterioridad a al Paradigma Digital, bordean de los treinta años hacia atrás (40, 50, años) este dato no es azaroso, ya que son precisamente estos grupos los que más distanciamiento poseen por la **alfabetización digital**. Puede ser por temor o quizás por no comprender de forma inmediata el uso de los nuevos dispositivos tecnológicos, olvidando que

para aprender es necesario un proceso algorítmico, de la misma forma cuando se comienzan a dar los primeros pasos.

Esta reticencia provoca tensiones dentro del rol *Docente* ya que no se puede estar ajeno a las actualizaciones en materia tecnológica, ya que pertenece al contexto situacional y real de los estudiantes dentro del Paradigma Digital. En este sentido, los *Docentes* han de sucumbir a la idea de que los jóvenes conocen mucho más que ellos en materia digital. Añadiendo un ejemplo se puede decir que los estudiantes saben cómo conectar un proyector de imágenes, recurrentemente utilizado al interior de la sala de clases, además de saber cómo ocupar los demás dispositivos tecnológicos que utilizan de forma cotidiana; saben descargar archivos digitales en la internet a partir de una red P2P o traspasar información vía bluetooth. Un sin fin de operaciones que la mitad del conjunto *Docente* ignora.

Cada *Docente* al entrar en el aula de clases, sabe cómo son sus estudiantes o por lo menos tiene conciencia de sus características, pero existe un rechazo hacia el uso de los dispositivos tecnológicos como una herramienta que permita una mejora en el aprendizaje al interior de la sala de clases, sobre todo si son dispositivos digitales. Ahora bien, estos dispositivos tecnológicos y digitales son parte del **ADN**<sup>185</sup> del universo casi totalitario de los jóvenes en la actualidad, por lo tanto más que censurar estos aparatos, podrían ser los principales aliados de la enseñanza dentro de las salas de clases.

María Acaso señala en su libro *La educación artística no son manualidades*, que “la clave de la educación de la cultura visual ahora es que el contenido curricular que se imparte desde los estamentos educativos a todos los niveles (formal y no formal) no tiene para los estudiantes ninguna conexión con su vida real, no tiene ninguna función práctica inmediata” (Acaso, 2010. p. 212). Desprendido de esto es que una parte de gran responsabilidad del aprendizaje de los estudiantes es bajo el alero de los *Docentes*, y no tan sólo por saber o no de los contenidos apegados al Currículo Nacional, sino por el hecho de no acomodar estos contenidos hacia el educando.

<sup>185</sup> ADN: Sigla de *ácido desoxirribonucleico*, proteína que se encuentra en el núcleo de las células y construye el principal componente del material genético de los seres vivos.

Los tiempos que transcurren estarían guardando poca relación con lo que a los jóvenes les interesa, dado que no precisan de la incorporación de los dispositivos digitales necesarios para hacerlo. Es más, los docentes que poseen conocimientos en estas materias los dejan para sí mismos y no los traspasan a la sala de clases, en donde siguen realizando actividades artísticas que tiene que ver más con copiar que con crear, como por ejemplo, utilizan las herramientas para elaborar material didáctico que se proyecta en el Data de la sala de clases enseñando imágenes de obras artísticas, pero al momento de realizar la bajada a la actividad, ésta consta en su mayoría en utilizar materiales como la pintura, el papel, la escultura, que distan del uso de las tecnologías.

Crear proviene del latín *creare*, y señala el *nacer* o el *engendrar*. En materia de creatividad, esta pudiese ser fuertemente estimulada dentro y fuera de las aulas de clases, si se dieran las opciones de autonomía en las actividades a los estudiantes. Uno de los cambios a las estrategias de enseñanza y aprendizaje sería establecer investigaciones o propuestas que nazcan de ellos mismos, y añadir además de lo que ya se utiliza como fotografía y videos audiovisuales dentro del arte digital.

Este tipo de Arte nace precisamente de los juegos de ordenador, el cual combina no sólo el área artística sino que además, puede generar en los estudiantes por añadidura los conocimientos en el área numérica (establecidos en códigos binarios de numeración e información de un ordenador), ya que aquí confluye la estética del Arte, la Tecnología y la Ciencia.

Si se poseen los recursos, entonces ¿qué impide que estos factores sean insertados dentro de los contenidos para ser ejecutados en el aula de clases y sobre todo en Artes Visuales?. Implementarlos hoy sería un gran paso para la actualización de conocimientos por parte del *Docente* en su disciplina, también, podría generar intervenciones más interesantes que realizar la mimesis de una obra clásica o de algún artista importante dentro de la Historia del Arte.

Si se trata de generar interés en los jóvenes de la *Generación Z* hacia la asignatura de Artes Visuales, es necesario trabajar desde ellos, desde sus intereses y conocimientos. Además los profesores al estar interiorizados en el uso de los dispositivos digitales, generarían mayores conocimientos en los jóvenes y verían que el campo de las Artes Visuales es mucho más cercano a ellos/as de lo que piensan. El Arte Visual ya no está solamente en los libros, se

ha desplazado hacia el computador y la masificación de información existentes en internet, puesto que está dirigida a un espacio público, que se ha ido reinventado de manera procesual, convirtiéndose en una necesidad en que los *Docentes* comiencen a tener inquietudes por la actualización de sus conocimientos.

Una de las herramientas que se podrían explorar dentro de la disciplina de las Artes Visuales es el denominado Net Art. Este tipo de Arte posee características que tienen relación con temas contingentes, como las problemáticas sociales y de comunicación, además promueve el trabajo colaborativo a nivel de creador y espectador. El Net Art, nace alrededor de 1995, bajo un grupo de artistas que utilizaron la plataforma de Internet para poder mostrar sus trabajos de manera gratuita a todo aquel que entrara en la red.

Las primeras intervenciones de esta manifestación se presentaron bajo la causa del artista que le dio el nombre de Net Art, Vuc Cosic de Eslovenia, él junto a un artista anónimo, representaron mediante el código binario una muestra en la que citaban obras del de Marcel Duchamp, como *Desnudo bajando la escalera*, dentro de un lenguaje semiótico con códigos actualizado pertenecientes al Paradigma Digital.

El Arte por internet, logra unir el contexto real de los jóvenes con aquellas materias que ya no contienen nada nuevo para mostrar, por ejemplo: hoy ya no es tan atractivo realizar una reproducción exacta de una obra de Da Vinci como lo era en los años ochenta o incluso los noventa. Los recursos actuales llevan a realizar obras que tengan mayor relación con la experimentación que con la mimesis, los cambios de formatos de la tela a la pantalla del computador es más cercano e idóneo para los jóvenes que integran el nuevo Paradigma Digital.



Alejandro de Antioquía. *La Venus de Milo*.



Vuk Cosic, Eslovenia *Historia del arte para aeropuertos*, 1997 Venus y Duchamp  
Net.art. Captura de pantalla.

Estas obras, son citas de *La Venus de Milo* de Alejandro de Antioquía, y la segunda perteneciente a Marcel Duchamp, *Desnudo bajando una escalera*, son apropiaciones de obras ajenas, una técnica característica del Net Art, la cual permite trabajar sobre ellas dando pie para contextualizarlas bajo alguna temática de interés contingente.

Además de ser atractivo de realizar, esta forma de trabajo es auto-gestionable, ya que se utiliza un recurso donde gran parte de los jóvenes chilenos/as tienen acceso. Este tipo de obras pueden ser vistas a través de la distribución por internet y sobre actualmente por medio de las redes sociales, ya que su acceso es completamente de uso público, caracterizándose más bien en una intervención colectiva y una difusión inmediata por aquellas personas que realizan trabajos de este tipo con las herramientas tecnológicas digitales.

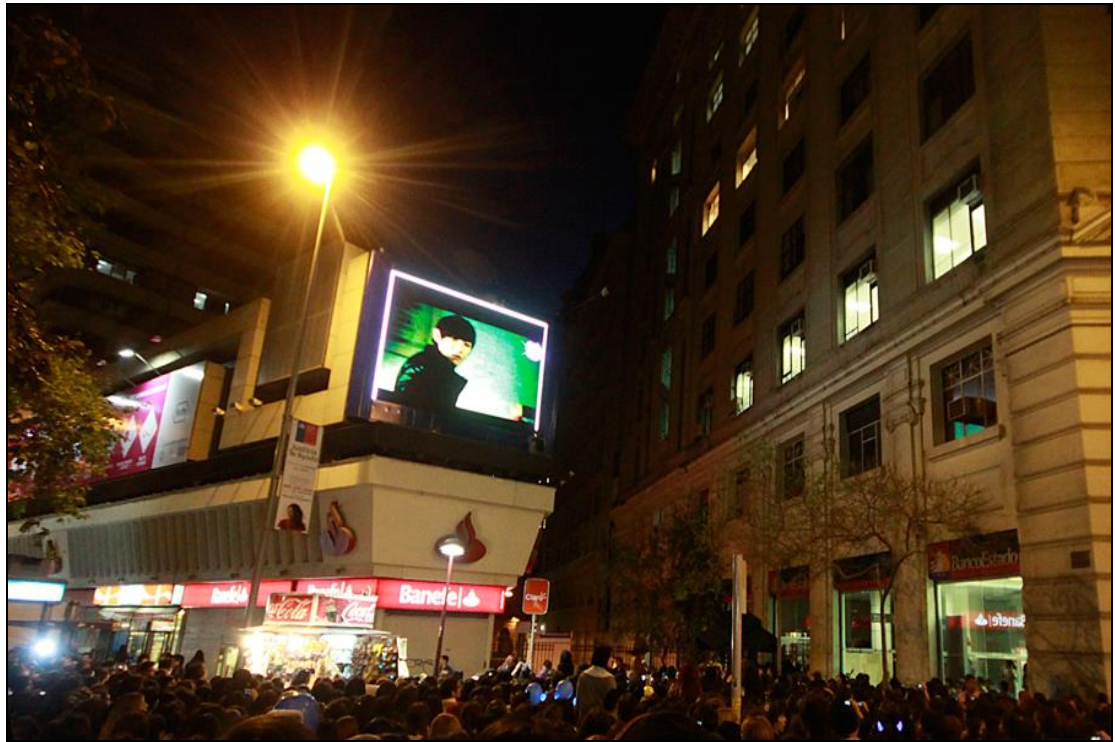
A partir de la misma problemática del Net Art, pero situado en un contexto diferente, los espacios públicos hoy otorgan una amplia información visual, en la cual la mayoría de los mensajes que se quieren dar al público tienen como recurso que potencian la visualidad estética con colores llamativos o monocromos intensos. Las pantallas **LED**<sup>186</sup>, dispuestas en las grandes avenidas y calles de Chile, en especial de la centralidad de sus capitales, la cual provoca una lectura rápida de comunicación a partir del uso de esta iluminaria caracterizada por ser más económica que la iluminación tungsteno o convencional. Éste es otro factor que las Artes Visuales podrían adoptar como suyas en los trabajos al interior del aula; la velocidad para poder realizar actividades que tengan que ver con los espacios que los jóvenes de la *Generación Z* frecuentan, generaría una nueva mirada hacia la propia asignatura, retomando los espacios de la ciudad como un soporte necesario de explorar para la creación artística a partir del uso de las tecnologías; pero para ello el actual *Docente* y los que están en proceso de formación académica, necesitan contar con actualización frente a los recursos que en materia digital pueden ser implementados al interior de la clase de Artes Visuales.

En las imágenes siguientes se observan algunas intervenciones de esta tecnología en espacios públicos, tanto de publicidad, como también de exposiciones abiertas.

---

<sup>186</sup> LED: La tipo de tecnología de características lumínicas *Light Emitting Diode*, y que traducida significa Diodo Emisor de Luz. Este es un material que es capaz de emitir una radiación electromagnética en forma de luz. Este material se encuentra en gran cantidad de tecnologías, siendo la más común la iluminación, por sus características de energía de consumo bajo y durabilidad.





Pantalla Led Paseo Ahumada esquina Nueva York Santiago, Chile

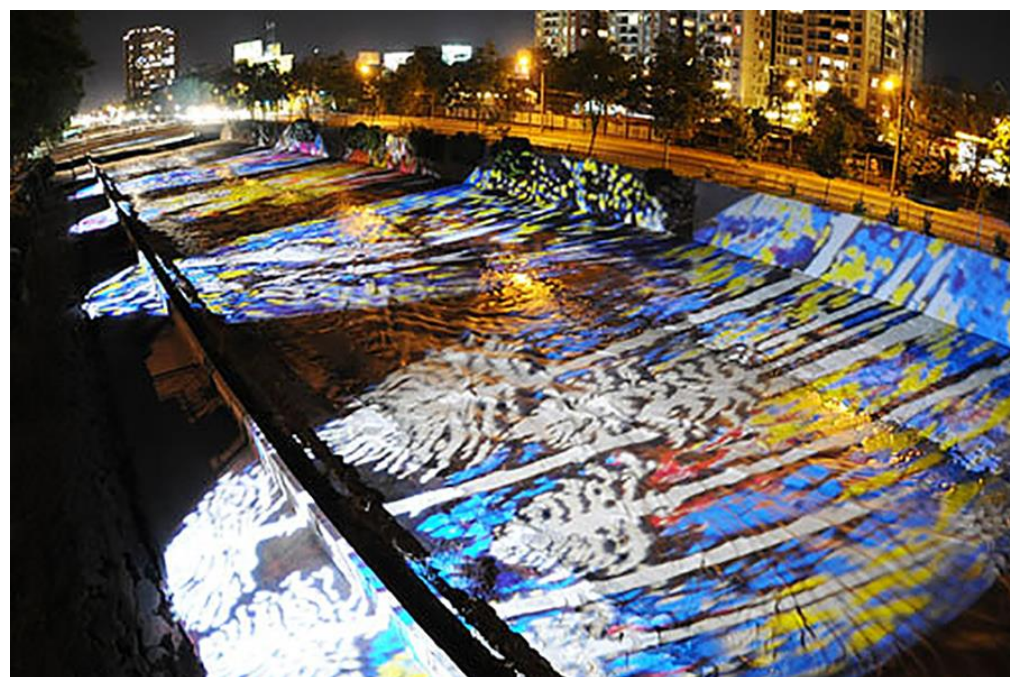


Pantalla Led Estación Central, Chile





Catalina Rojas, Muralismo de Luz Fachada Casa Central Universidad de Chile  
Santiago, Chile, 2005. Técnica mixta  
Proyecciones sobre fachada



*Muestra de Luz.* Catalina Rojas  
Riviera del Río Mapocho. Santiago, Chile

Los espacios públicos contienen una amplia información que permite diversas modalidades de pensamiento crítico y reflexivo en cuanto a la creación artística y su aplicación al interior de la sala de clases, la cual no sólo se encuentra al



interior de los museos, galerías de arte o espacios exclusivos donde se pueda acceder a una obra de Arte.

Las Artes Visuales integran un puente ilimitado de contenidos que invitan a ser explorados y explotados, en beneficio de los estudiantes y el *Docente* para que puedan abordar una perspectiva más cercana a su realidad sobre los diversos *Lenguajes Artísticos* que esta disciplina ofrece a partir de la reflexión visual y estética de las cosas. El atractivo de las Artes Visuales dentro del *Paradigma Digital* se inclina hacia su uso colectivo, en donde todos pueden intervenir en la construcción o realización de una obra.

Este recurso de características plurales posee una ventana que minimizaría la brecha digital existente entre *Docente* y estudiante. Por razones de contexto, internet se ha transformado en un medio de uso masivo en el cual los jóvenes de la *Generación Z* se comunican a través de las redes sociales. Por lo tanto la introducción de los nuevos dispositivos tecnológicos dentro de la sala de clases sería un factor de suma importancia para impartir el aprendizaje, estableciendo el rol *Docente* como un productor de herramientas para que sean los protagonistas de esta investigación los que definan y desarrollen sus propias creaciones.

### 6.3. Modelo de enseñanza, acercamientos para una Metodología Ciber

*«Fomentar el relax consiste en algo tan sencillo como en tratar a tus alumnos como te gustaría que tus profesores te hubiesen tratado ti: ser amables, dar confianza y seguridad, demostrar respeto, hacer del lugar donde transcurre la acción educativa un lugar alegre y positivo, donde todo es posible»*  
(Acaso 2010 p.218).

Dentro de las formas de enseñar, existen diversos métodos que a lo largo de la historia pedagógica, sufren modificaciones con el objetivo de

entregar al estudiantado los conocimientos que ellos necesitan para su formación y desarrollo, sin embargo en algunos casos, estos modelos no siempre dan en el punto a tratar.

Etimológicamente la palabra «modelo», proviene del latín *modis* y significa «manera». Esta manera o modelo es atribuible a diversas temáticas, se podrían nombrar a modo de ejemplo, los modelos de los cánones de belleza en la Grecia antigua o también los modelos y maneras de comportamiento que se deben tener en ciertos lugares según las diversas culturas en un país u otro. Estos modelos se arriman a formas básicas que sirven de apoyo para el comportamiento de los seres humanos y su actuar dentro y fuera de la sociedad.

Por su parte la definición de la palabra «enseñar», al igual que la palabra «modelo», posee su origen en el latín, ésta se compone de *insignare* formado por la preposición *in-* (*penetración*) y el verbo *signare* que significa *marcar*. Este último verbo procede del sustantivo *signum*, cuyo significado es *marca o seña*. Así, la traducción del concepto original se leería como la «acción de indicar una señal» u «orientar».

Si nos remitimos al origen mismo de ambos vocablos, estos han de dar origen a lo que hoy se conoce con el nombre de modelo de enseñanza. Dichos modelos se han ido reformulando en el tiempo y han sufrido cambios significativos por la simple razón de que éstos se ajustan y apuntan hacia los receptores del conocimiento. Es por ésta razón que los modelos educativos que utilizan los *Docentes* dependen en gran medida de las nuevas generaciones, desprendiéndose y comprendiéndose así el cambio del «paradigma tradicional» al Paradigma Digital que ha experimentado la globalización, a la cual ha debido adaptarse la Educación chilena del siglo XXI.

Frente a los cambios nombrados, un modelo tradicional de educación, conservador y estricto difiere en sus efectos, con relación a generaciones anteriores, ya que la realidad que rodea a la *Generación Z* se caracteriza por ser tecnologizada. Este factor ha venido abarcando espacio desde la introducción de las NTICS, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los jóvenes actuales.

Los actuales estudiantes de la *Generación Z*, que desde el útero materno poseen ciertas características que los han de diferenciar de las antiguas generaciones, son representados como un sector mayoritario dentro del Sistema Educativo chileno. Estos jóvenes han sido fecundados en tiempos de plena globalización y crecimiento tecnológico. Son adolescentes que poseen una base tecnológica mucho más aprehendida que sus propios profesores, por lo tanto la tarea de enseñar a dicha generación es uno de los grandes desafíos que tiene la *Docencia* en la actualidad.

Para la *Generación Z*, las características mencionadas son las formas en la cual se relacionan con los demás y realizan sus quehaceres cotidianos. Toda esta comunicación es generada a partir un «clic», «doble clic» o un «touch».

Sería pertinente de este modo, analizar de manera reflexiva y crítica si es que existe un modelo de enseñanza en Chile que contemple dichas características generacionales para poder otorgar una educación que tenga reales efectos de aprendizaje en estos jóvenes.

Los modelos que surgen a raíz de dicha generación debiesen comprender las características propias de estos adolescentes que la conforman, sus expectativas, gustos, intereses, diferencias de género; especializadas en la atención con la cual se comunican. Dentro de este grupo hay diversos factores que dan pistas generales de aquello que debiese ser hoy un nuevo modelo de enseñanza, más cercano al Constructivismo que al Conductismo que impera aún en los sistemas curriculares.

Dentro del planteamiento de nuevos modelos de enseñanza, se destaca el profesorado que es concordante con dicha generación, estos *Docentes* si bien poseen un rango etario mayor a los adolescentes de la generación *Z*, (profesionales de la *Generación Y*) también han crecido y se han desarrollado bajo este *Paradigma Digital*, por lo tanto es una realidad que favorece las relaciones entre éstas dos generaciones y dentro de la cual la brecha digital y el entendimiento tecnológico no posee mayor complejidad. Sin embargo, esta realidad *Docente* toma fuerza y sentido a la hora del uso y manejo de los medios tecnológicos, sobretodo de los de carácter digital. En este punto los actuales profesores que se encuentran ejerciendo en el Sistema Escolar y que bordean los cincuenta años de edad, experimentan una comunicación distinta y dispar con los jóvenes de la *Generación Z*.

Dentro de esta generación de profesores es donde se encuentran las mayores diferencias de conexión con los jóvenes, ya que sus formas de vida han experimentado dos realidades paralelas frente a la tecnología, la de los *Docentes* que están como contempladores de los cambios tecnológicos digitales y los jóvenes de la *Generación Z* por el otro lado como parte activa en la construcción de esta nueva realidad.

Probablemente la instrucción recibida por la antigua generación de profesores que están insertos en las salas de clases hoy, poseen características más tradicionales y dentro de las cuales el rol de *Docente* era el de contenedor del conocimiento absoluto y en cuanto a los estudiantes, éstos asumían de oyentes y receptores de dichos conocimientos.

### 6.3.1. Érase una vez... Conductismo

Como su nombre lo señala, el Conductismo es el modelo educativo que da cuerpo a las teorías Conductistas, de las cuales sus referentes más significativos son Pavlov, Skinner y Thorndike. Estas teorías poseen la particularidad en donde los *Docentes* hablan, los estudiantes escuchan y escriben, se les dan las instrucciones de trabajos y ellos lo realizan para su posterior calificación, es decir que se encuentra un tanto alejada de la interactividad desarrollando en sus efectos características de conductas pasivas en los estudiantes.

Esta pasividad bloquea de cierta forma el acercamiento entre generaciones cultivando la brecha digital, con estos dichos, no se niega que dentro del ejercicio de la *Docencia* tenga que desarrollarse un clima de disciplina, pero para que se encuentre presente depende del protagonismo de los estudiantes dentro del aula, que si bien pasan gran parte del tiempo frente al computador, también han dejado de ser receptores del conocimiento. Los jóvenes hoy ya no se sienten como discípulos dependientes del maestro, sino que han tomado un

rol protagónico y por consiguiente, se han transformado en adolescentes investigadores, gracias al contexto *cibercultural* que les rodea.

Formulando una definición apegada al término, el Conductismo u Objetivismo desde la perspectiva epistemológica se entiende como una corriente «*que cobija a modelos que postulan que la realidad es totalmente externa al observador o bien es parcialmente representada internamente mediante procesos más bien mecánicos y secuenciales que son filtrados por la memoria, las expectativas y el control ejecutivo*» (Sánchez, 2001, p.70).

Analizando lo anterior, se logra dimensionar que dichas teorías proponen una realidad externa al sujeto y de la cual él es quien la representa como un agente externo a ésta y por lo tanto sus experiencias y pensamientos no poseen una relación más allá de aquello que observan alejados de la realidad. Algo así como un mero receptor de información y memorización, lo que podría traducirse en una retención de información a corto plazo.

Otro punto relevante en el conductismo es que se basa en las respuestas que el sujeto evidencia ante una situación externa y particular. A continuación se presentan dichos postulados según sus autores:

- **Condicionamiento clásico (Pavlov):** produce un cambio de comportamiento en el sujeto a raíz de una experiencia particular, derivada del estímulo externo que condiciona su comportamiento.
- **Aprendizaje del ensayo y error (Thorndike):** este postulado se identifica con la ley denominada “ley del efecto” la cual consta de algún estímulo que provoque satisfacción en el sujeto para que éste luego lo repita.
- **Condicionamiento operante (Skinner):** el sujeto responde frente a un estímulo de distintas maneras, produciendo en él conductas tanto negativas como positivas, a las cuales las favorables se les refuerza y a las desfavorables (negativas) se les atribuye un castigo.

Cada una de estos postulados ofrecen un aprendizaje que se basa en realidades externas al educando, siguiendo los métodos clásicos de enseñanza, la cual es asumida y ejecutada por el cuerpo *Docente*, por ejemplo –y sin ir más lejos- el libro de anotaciones funciona como una especie de castigo frente a una

conducta negativa o también produce el mismo resultado frente a una desavenencia generacional entre *Docente* y adolescente.

Si se analizan los roles de *Docente* versus el rol de un médico, se podrá dar conocimiento a una realidad que no es ajena al actual Sistema Educativo chileno, por ejemplo, el médico podría recordar su situación de estudiante desde la escuela hasta su educación superior sin obtener grandes cambios en su aplicación, sin embargo si el profesor/a revisara los avances de la medicina en operaciones, no obtendría los mismos resultados del médico ya que su disciplina ha evolucionado a pasos agigantados gracias a los distintos avances tecnológicos, siendo ellos mismos (el cuerpo médico) quienes se actualizan de manera autónoma y voluntaria ya que su profesión fundada en el bienestar de las personas lo exige.

Pero ¿por qué en la educación esta reflexión no se realiza si también se debe al beneficio de los estudiantes?, esta quizás es una interrogante que aflora al momento de las reformulaciones del cómo modificar el modelo de enseñanza.

Uno de los intentos de acortar la brecha digital entre *Docente* y estudiante son los métodos educativos que se reconocen por el Ministerio de Educación (MINEDUC), los cuales señalan el uso de NTICS para todos los colegios independiente de su condición sociocultural y geográfica, radicando el problema en la poca actualización por parte de los *Docentes*, para poder incorporarlas y aplicarlas como recurso fundamental en el ejercicio de la *Docencia* y aprendizaje de los jóvenes.

### 6.3.2. Constructivismo, el aliado multimedia

*«El constructivismo es una corriente epistemológica que genera innumerables preguntas en la comunidad educativa; profesores que no comprenden cómo llevar a la práctica los postulados de este referente teórico, directivos que no entienden metodologías*

*en las cuales los actores principales son los aprendices».*

(Sánchez, ibíd. 2001, p.64).

Deteniéndose en este punto, se trae a la memoria el nuevo Paradigma digital, en el cual el cambio de roles es un hecho, pero que aún cuesta asumir y quizás la razón es porque el antiguo profesorado considera que las teorías conductistas, son lo ideal para un buen aprendizaje, sin embargo dicho postulado posee un desacierto a la hora de invertir los roles. Se puede hablar de que dicho modelo de enseñanza está interesado sólo en el producto (donde caben los exámenes, las pruebas estandarizadas y los test de inteligencia), y que además, apunta a un tipo de estudiante más bien pasivo -por otro lado- el talón de Aquiles del conductismo está en omitir el proceso por el cual la *Generación Z* aprende.

Uno de los principios fundamentales del Constructivismo es que el sujeto (en este caso el o la estudiante) logra su aprendizaje o adquisición de conocimiento mediante las acciones que éste ejecute sobre la realidad, es decir que él es quien la construye. Por lo tanto las características más relevantes de dicho método se pueden exponer de la siguiente manera:

- **Aprendizaje centrado en el estudiante (Piaget):** el sujeto es quien pasa por etapas de aprendizaje y desarrollo tanto físico como psicológico, mediante las cuales realiza procesos de asimilación y acomodación de éstos.
- **Se aprende por descubrimiento (Brunner):** señala que el sujeto logra su conocimiento a través de representaciones de conceptos y de la experiencia personal del descubrimiento de información, bajo tres características: la Enactiva asociada a la acción y representación de cosas mediante la reacción instantánea del sujeto. La Icónica que se relaciona con la representación de imágenes. Y por último la Simbólica que representa objetos o situaciones por medio de símbolos, basados en el lenguaje.
- **El aprendizaje significativo (Ausubel):** básicamente este tipo de aprendizaje posee relación con aquella información que logra concordancia entre la nueva información y los conocimientos previos que posea el sujeto para sus conexiones posteriores.



Como es apreciable, dichos postulados se despegan de la teoría Conductista y se han enfocado no desde el *Docente* sino desde el aprendiz, reconociendo que el aprendizaje contempla como parte fundamental en la formación de los estudiantes, generando en ellos la responsabilidad frente a su aprendizaje.

Existe una tercera teoría que posee un acercamiento que devela la necesidad de un cambio en los modelos de enseñanza-aprendizaje, se trata de la teoría Social, en la cual autores relevantes como Vygotsky, identifican un Constructivismo histórico-social, en el cual el sujeto aprende con la sociedad y el diálogo que logra con sus pares. Con esto se devela que aquello que las personas aprenden está condicionado por el contexto en el cual están insertos en una época o período definido. En este siglo XXI por ejemplo, se evidencia que la *Generación Z* lograría un aprendizaje si su contexto escolar fuera a la par con el Paradigma Digital al cual se encuentra enfrentado, es decir una conexión con la *Cibercultura* de la cual provienen. Vygotsky plantea en su idea de aprendizaje que las personas logran una mayor riqueza en este aspecto gracias a la ayuda de otro que guíe esa necesidad de conocimiento, dicho concepto se denomina Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) que no es otra cosa que llenar un espacio inconcluso o de desequilibrio con la ayuda de otro/a persona, es aquí en donde la tarea docente cobra un sentido y significado fundamental en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes para poder complementar esa zona con sus competencias al servicio de sus educandos. Al igual como se definen las reales necesidades para la realización de la disciplina de Artes Visuales dentro del aula, en el cual el profesor/a ya deja de ser un erudito y se transforma en productor de medios para ser utilizados por sus estudiantes y así completar el círculo de la enseñanza y el aprendizaje.

### 6.3.3. Inteligencia, ¿Un voto de distinción?

Esta pequeña palabra -«Inteligencia»- es una de las más apreciadas en las características humanas. A quienes son considerados inteligentes se les

enaltece sobre la medida de aquellos/as que no son portadores de dicho título. La inteligencia es utilizada en múltiples ocasiones en los Sistemas Educativos, ya sea para la entrega de reconocimiento por rendimiento escolar, o para destacar a algún estudiante por sus capacidades intelectuales en alguna disciplina particular o en algún resultado de prueba evaluativa.

El término *inteligencia* posee su origen etimológico del latín *intelligentia*, que a su vez deriva de *inteligere*. Por lo tanto se trata de una palabra compuesta por *intus* «entre» y *legere* «escoger». El concepto de *inteligencia* quedaría traducido como el «sabe elegir». La inteligencia posibilita la selección y elección que realizan las personas ante diversas alternativas para la solución de un problema o situación puntual, por ejemplo una persona inteligente -de acuerdo a su etimología-, es capaz de escoger la mejor opción entre más de una posibilidad.

La neurociencia también posee sus opiniones frente a esta palabra y genera sus propias definiciones, dentro de la cual se logra entender la inteligencia como un proceso de ciertas partes del cerebro comparadas con la memoria RAM de los computadores.

*Las áreas prefrontales, al recibir información de eventos externos e internos, generan con ella nuevos esquemas para la acción voluntaria, la decisión, la volición y el deseo. Las acciones tienen un propósito, es decir son conductas dirigidas, son acciones voluntarias con elementos de selección y control. (Neurociencia Aplicada, 2013, p. 458).*

Se desprende de esto aquello que se conoce como inteligencia, como parte de los procesos de toma de decisiones que posee un origen biológico y que desembocan en consecuencias positivas o negativas dependiendo de la situación a la cual la persona se ve inmersa.

Históricamente, la inteligencia ha pasado por diferentes atribuciones, por ejemplo; en la Grecia Antigua la persona inteligente lo era tanto por la razón como por sus condiciones físicas. Así dentro de otras culturas la inteligencia ha sido atribuida a personas con gran dominio poético o gran espíritu guerrero, otras han atribuido la inteligencia a aquellas personas que se acercan más a lo musical y artístico, en cambio otras a la protección de los desvalidos. Todo ello dependiendo de cómo se ha señalado la sociedad y cultura en la cual se desarrolla la idea, dependiendo de la realidad en la cual se sitúa.

Pero un factor muy incidente dentro de esta palabra tiene que ver con sus características más incorporadas, como lo son las letras y las ciencias. Por ejemplo dentro del concepto de persona inteligente se tendrá en mente aquella que sobresalga en el área de la lingüística, o aquella que posee dotes extraordinarios en materia de álgebra, física o aritmética. Estas son concepciones que la propia historia ha adosado a la inteligencia, pero que hoy han variado en algunos aspectos conforme a la realidad y los cambios de las distintas sociedades y culturas.

Como ya se mencionó, la inteligencia ha sido reconocida principalmente en ámbitos de la Ciencia y también de las letras. A lo largo de la historia, ambos extremos son los que han persistido para ser profundamente reconocidos como la inteligencia misma. Así es como toman fuerza los test de medición del Coeficiente Intelectual (CI).

Uno de los test más conocidos es el “Stanford Binet” fechado en el año 1916, el cual se caracteriza por ser un test estandarizado de medición del CI que se constituye básicamente de preguntas alusivas a descubrir problemas de aprendizaje y que una vez descubiertos son guiados luego por un psicólogo o personal capacitado para revertir situaciones que sean desfavorables en el resultado de dicho test. Otra prueba estandarizada es el test de Wechesler, y la escala para adultos WAIS, esta posee escalas que miden el CI de manera aritmética, verbal y además posee una parte que incorpora la manipulación de objetos plásticos, construcción de rompecabezas y armado de cubos.

En todos se han de recoger cifras que darán resultados sobre un incógnito porcentaje de inteligencia para el CI de una persona, sin embargo, existen factores que en ocasiones predeterminan el resultado de estas pruebas o test estandarizados y que pueden variar según las condiciones propias de aquel que se evalúa y el contexto en el cual se encuentra. A continuación se establecen algunos factores básicos que pueden influir en el resultado de algún test de medición del CI:

- **Nutrición:** normalmente se aconseja que a la hora de rendir un examen o una prueba, las personas hayan desayunado o ingerido algún tipo de alimento que logre mantenerlos en una buena condición para lograr óptimos resultados en su desarrollo evaluativo.

En las actuales recomendaciones para la rendición de la **PSU**<sup>187</sup> 2014, los profesionales de la salud, hacían sus recomendaciones e hincapié en este punto, dando listas de alimentos que se debían ingerir para mantener la concentración y otros que se debían omitir, por sus consecuencias negativas en el sistema nervioso.

- **Factor emotivo (estado de ánimo):** en este punto existen factores externos como por ejemplo, la separación de los padres, las peleas con algún amigo/a o en casos más extremos la muerte de alguien muy importante, lo cual influirá en la concentración y el sistema nervioso de la persona que rinde el test.
- **Condiciones físicas:** o bien de carácter fisiológicos que condicionan la postura corporal o quizás alguna dolencia crónica o pasajera que en el momento de rendición del test pueden influir de modo no esperado.
- **Condiciones del entorno (frío, exceso de calor):** el contexto es un factor influyente y en ocasiones determinante para la comodidad de quien está frente a una evaluación, ya que la concentración se comparte entre las preguntas del test o prueba y las sensaciones que se experimentan a nivel personal.
- **Enfermedad:** en ocasiones el sistema nervioso ante la información de evaluación, pasa por períodos de estrés que pueden influir de manera considerable en el resultado positivo de una prueba.

Estos son algunos de los múltiples factores que pueden influir de forma positiva como negativa en el desarrollo de una prueba estandarizada o test de inteligencia, son condiciones que afectan el rendimiento de las personas frente a estas evaluaciones que le dirán si es inteligente o no. En ocasiones ciertas escuelas también toman los resultados de estos test de CI para saber si el adolescente que postula a su institución posee las condiciones necesarias para poder tener un buen desarrollo académico.

Teniendo en consideración que un puntaje sobre 100 es sobresaliente, y que bajo los 70 puntos es deficiente, el promedio a nivel mundial es de 90 puntos. (Fuente estadística 24horas.cl, 12:53). Además de estos factores, los denominados test de inteligencia no se consideran como una parte del desarrollo de una persona, es decir, los Test no prevén un futuro rendimiento

<sup>187</sup> PSU: sigla referida a la Prueba de Selección Universitaria, que se requiere para optar a la través de sus resultados medidos en puntajes numéricos a las distintas Universidades chilenas.

académico o el desarrollo que una persona logre en un trabajo a posteriori, como tampoco se propone evaluar el desarrollo de un sujeto en la vida afectiva y familiar.

En definitiva estos test y pruebas estandarizadas no sugieren pistas sobre el comportamiento de las personas una vez insertos en la sociedad, por el contrario solo pueden evaluar a una persona en un tiempo y lugar determinado.

Al situarlo en este contexto de admisiones la inteligencia comienza a adoptar ciertas características un tanto discriminatorias, ya que tilda con un coeficiente intelectual positivo o negativo a personas que no han obtenido un buen resultado en su prueba, provocando en su mayoría frustración de niños/as y adolescentes que ven en una prueba todo su vida futura y con ello la crítica social y familiar que contienen.

Pero aquello es sólo una parte del asunto, ya que conforme ha transcurrido el tiempo se han postulado nuevas formas de abordar el tema de la inteligencia, como por ejemplo dentro la Sociedad Actual del Conocimiento se comienza a reconocer la importancia del *capital intelectual* y da pistas de que no existe solo una forma, sino varias maneras de ser inteligente o sobresaliente. Por ejemplo en el ámbito musical; si se realiza una investigación sobre quienes poseen un nivel elevado de CI, a diferencia de lo que la mayoría cree en el imaginario colectivo, se pueden encontrar a personajes como Jim Morrison, cantante y compositor de grupo *The Doors* quien posee un CI de 149, sin ser precisamente un físico-matemático, sino un integrante de un grupo de Rock. Otro ejemplo es Bill Gates, empresario estadounidense, cofundador de la empresa de software *Microsoft*, quien posee un CI de 160. Si se realiza un seguimiento histórico, se puede observar que Adolf Hitler ex presidente y vicescanciller alemán entre los años 1933 y 1945, poseía un CI de 141, Charles Darwin el naturalista de origen inglés poseía un CI de 165, Ludwig van Beethoven también aporta a la lista con un CI de 165 al igual que Darwin; el físico Stephen Hawkins con un 164; Wolfgang Amadeus Mozart el brillante músico con un CI de 165; Einstein el científico más relevante del siglo XX, con un CI de 160 y Leonardo Da Vinci con un CI de 180. Este último, podría ser considerado como un referente dentro de las Artes Visuales actualizadas, ya que dentro de su formación personal, se caracterizaba por su gran virtuosismo en el dibujo y los grandes aportes que generó en el estudio de la pintura

implementando nuevas técnicas, se destacó por la versatilidad en el ámbito teórico, científico, matemático e ingeniería, siendo estas referencias como una de las características principales que estudia el Arte Digital: la Ciencia y Tecnología.

Así, todos ellos son algunos de los casos en los cuales no es necesario poseer sólo conocimientos sobre ciencia y letras, sino que el grupo intelectual lo conforman poetas, músicos, pintores, ingenieros, matemáticos y científicos; ellos dan luces de aquella teoría que señala que el ser humano no posee un solo tipo de inteligencia, sino que para que ésta se manifieste confluyen un grupo que se retroalimenta entre sí para dar origen a la manifestación de la inteligencia. No poseen una inteligencia tal, sino muchas perspectivas que confluyen en un resultado brillante y que va desde el mundo de las matemáticas, pasando por las letras, la música y las artes. Factores que dan pie para proponer la teoría de las Inteligencias Múltiples (IM) propuestas por el psicólogo e investigador Howard Gardner (1983), y que dentro del Paradigma Digital y la Sociedad Actual del Conocimiento, se aborda de una perspectiva virtual las habilidades y aptitudes que los jóvenes de la *Generación Z* poseen en cuanto al dominio que ejecutan con la tecnología.

#### 6.3.4. Las inteligencias Múltiples.

El especialista en psicología evolutiva e investigador estadounidense Howard Gardner desde hace un tiempo ha formulado la idea de que no se puede encasillar la inteligencia como singular, sino que ésta posee características de pluralidad:

*Podemos concebir la inteligencia como una tira elástica. Durante muchos años, nadie había puesto en duda su definición de una manera convincente y la tira parecía haber perdido su elasticidad. Algunas definiciones nuevas de la inteligencia han extendido la tira y han renovado su elasticidad [...]. Hasta ahora, la palabra inteligencia se ha limitado básicamente a las capacidades lingüísticas y lógicas, aunque (como he argumentado) el ser humano puede procesar elementos tan diversos como los contenidos del espacio, la música o la psique propia y ajena. (Gardner, 2003, p.202).*

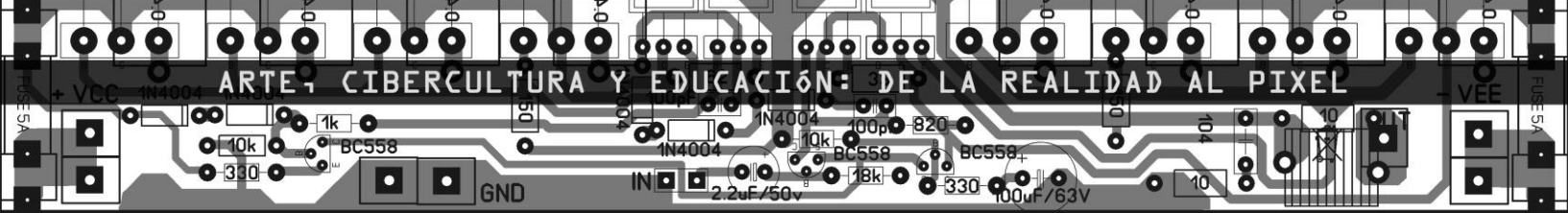
Se reconocen por lo menos ocho tipos de inteligencias que logran funcionar entre sí y que dentro del reto *Docente* es necesario tenerlas en consideración como un aporte para la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes pertenecientes a la *Generación Z*, transformándose en una herramienta vital del profesorado para obtener un diálogo en la misma frecuencia con los estudiantes. Se reconocen dentro de esta teoría (1983) la inteligencia lingüística, la inteligencia lógico-matemático, la inteligencia corporal-kinestésica, la inteligencia espacial, la inteligencia musical, la inteligencia interpersonal, la inteligencia intrapersonal y la inteligencia naturalista.

#### 6.3.4.1. Inteligencia Lingüística:

Dentro de esta inteligencia están aquellas personas con gran dominio de las letras tanto escritas, como también para la oratoria, incluyendo la habilidad para realizar procesos de síntesis y explicaciones propias del buen uso del lenguaje. Además las personas que resaltan con este tipo de inteligencia son capaces de utilizar la retórica para convencer a otros en ciertas situaciones. Algunos ejemplos de dicha inteligencia está en discursos políticos, grandes exponentes de la palabra como Nelson Mandela, y además los premios Nobel de literatura (como caso local podemos nombrar al premio nobel Gabriela Mistral, el irónico anti poeta Nicanor Parra y Pablo Neruda).

#### 6.3.4.2 Inteligencia Lógico-matemática:

Aquí están las personas con gran capacidad para el uso de los números de una manera efectiva y como parte de su raciocinio. Así las personas con dicha inteligencia poseen una sensibilidad especial para la elaboración de fórmulas algorítmicas y esquemas numéricos; relaciones de causa y efecto (pensamiento científico). Aquí confluyen como por ejemplo el jugador de ajedrez Kasparov (1963) o científicos como Stephen Hawking (1942), así como también



los ingenieros; además de todas aquellas personas con facilidad para formular hipótesis, la clasificación de elementos y el cálculo.

#### **6.3.4.3 Inteligencia Corporal-kinestésica:**

Se considera la habilidad para el lenguaje corporal, como por ejemplo los actores, los artistas de circo, gimnastas, y sólo por nombrar algunos se encuentra la rumana Nadia Comaneci (1961), el atleta olímpico Usain Bolt (1986) o a nivel local el joven gimnasta Tomás González (1985) y el número uno del mundo Marcelo “chino” Ríos (1975). En las artes escénicas como la danza se reconocen a Andrés Pérez (1951-2002), Jorge Boudon (1921-2007). Además de aquellas personas que con gran facilidad logran manipular objetos y transformarlos, como lo son los/as artesanos/, escultores/as, hasta los propios médicos.

#### **6.3.4.4 Inteligencia Espacial:**

Esta inteligencia recae en aquellas personas con gran sensibilidad para percibir el mundo que les rodea, por ejemplo se puede hablar de las personas que exploran y realizan excursiones, como los guías turísticos y escaladores. Además dentro de este tipo de inteligencia se encuentran los decoradores, los Artistas Visuales, los Arquitectos o Diseñadores. Aquí también se incluyen aspectos como la sensibilidad para el uso de los colores, las formas, las líneas, los espacios grandes, pequeños y su distribución. En este punto las personas con el desarrollo de dicha habilidad logran representar una idea mental de manera gráfica hacia el resto para su comprensión.

#### **6.3.4.5 Inteligencia Musical:**



Como su nombre lo indica son aquellas personas con habilidades para escuchar, discriminar, crear e interpretar piezas musicales, como por ejemplo un autodidacta, un crítico de música, un compositor o un cantante. En lo cual se incluye una vasta adaptación al ritmo, el tono y las melodías musicales. Sólo por mencionar a algunos grandes genios de la música se mencionan a Wolfgang Amadeus Mozart, Ludwig Van Beethoven; el compositor más destacado de la música culta del siglo XXI Karlheinz Stockhausen (1928-2007) o en la escena electrónica vanguardista y experimental a Florian Schneider (1946).

#### 6.3.4.6 Inteligencia Interpersonal:

Esta inteligencia tiene connotaciones a nivel social, ya que las personas con dicha inteligencia, logran las relaciones con los otros de una manera mucho más sensible que el resto, como por ejemplo, logran darse cuenta de los cambios y estados de ánimo que una persona puede sufrir, son muy observadores del lenguaje corporal como de las expresiones faciales, el tono de voz o la mirada. De esta forma saben cómo actuar frente a situaciones de discusión o de otra índole. Aquí se pueden mencionar los psicólogos, sociólogos o grandes personajes que marcan la historia como Sor Teresa de Calcuta (1910-1997) o Mahatma Gandhi (1869-1948).

#### 6.3.4.7 Inteligencia Intrapersonal:

Tiene que ver consigo mismo y el autoconocimiento para saber cómo actuar a raíz ante problemas personales. Aquí lo intrapersonal tiene directa relación a aquellas fortalezas y debilidades que se poseen, de las cuales se sabe cómo dominarlas antes cualquier situación en la vida. Aquí se manifiesta por ejemplo el autocontrol, la rapidez de acción, las motivaciones, el control sobre los deseos, además de la autoestima.

#### 6.3.4.8 Inteligencia Naturalista:

Esta inteligencia toma fuerza en el año 1995 y se define como la habilidad para observar, clasificar, identificar especies, o grupos de estas dentro de la flora y fauna. Se pueden incluir en dicha inteligencia aquellas personas con gran interés por el cuidado del planeta, los activistas ecologistas, los herbolarios, los biólogos y defensores de los animales; aquellas que desarrollan proyectos sustentables, los investigadores como por ejemplo el naturalista inglés Charles Darwin (1809-1882).

Además de estas ocho inteligencias, el investigador Daniel Goleman (1947), propone que existen inteligencias (una que *siente* y una que *piensa*) referidas a la parte emocional de los sujetos y a nivel social. Es así como la denominada inteligencia emocional, se adhiere a la lista anterior de las inteligencias múltiples describiéndola como la capacidad para el reconocimiento de los sentimientos tanto propios como ajenos, así como también manejarlos y reconocerlos, trae consigo además la capacidad de generar motivación hacia el resto de las personas, como la simpatía y la empatía. Ingredientes esenciales para poder establecer conexiones positivas entre los docentes y los estudiantes.

La inteligencia social, se relaciona muy a fondo con las consecuencias que acarrearán las relaciones interpersonales, así el impacto de estos vínculos repercute en el estado mental y en la salud física de las mismas.

Un componente que se manifiesta dentro del ejercicio *Docente* establece un enlace directo con esta inteligencia, la cual es entendida como una relación social. Y da relevancia dentro de los establecimientos educativos en dos perspectivas. Una que guarda relación con la comunicación con los estudiantes y sus profesores y la otra que está enfocada en el bienestar de la propia persona del docente en el sentido de poseer él la seguridad en su desempeño, ya sea desde su salud, hasta sus competencias, desarrollo y actualización profesional.

### 6.3.5. El talento, el agregado del plato.

Talento proviene del latín “*talentum*” y también del griego “*tálanon*”, (Diccionario Etimológico, web 15:30). En ambos casos esta palabra posee un significado monetario, representa una moneda de oro usada en dichas civilizaciones. También posee un carácter religioso aludiendo a la parábola de los Talentos de la Biblia, en la cual se otorgan estas monedas a algunas personas para que las inviertas y las multipliquen. He ahí su origen para asignar el talento a regalos especiales como aptitudes o dotes que se deben aprovechar.

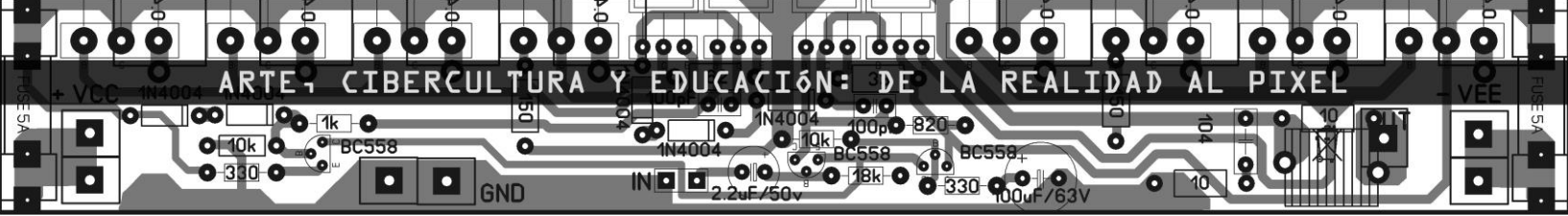
En el tema de las inteligencias, dentro del trascurso del siglo XXI, surgen otras interrogantes sobre si las habilidades de las personas son tan altas como para catalogarlas de inteligentes, o también surgen opiniones que quizás estén erradas a la hora de hacer este tipo de calificaciones. Por ejemplo, aún hoy en el mundo de la globalización y pensamiento postmoderno, la inteligencia es atribuida a personas que están cercanas al mundo científico, como los físicos, los químicos, los astronautas, etc. Pero qué sucede con aquellos que han desarrollado y destacado por las otras inteligencias, por qué razón a dichas personas sólo se les cataloga de «talentosas» y no de inteligentes. Será quizás que dicho pensamiento nunca pasará de moda o el mundo en el cual se está inserto tiende a discriminar aún a las personas por las materias duras, como las de carácter numérico y lingüístico, y deja a modo de recreación aquellas que tengan relación con el mundo de las artes en general o los deportes.

En el año 2013 el programa de TVN (Televisión Nacional) *Informe Especial*, expone un reportaje que lleva por nombre *Chile, cementerio de talentos*; en él se aborda la temática de las desigualdades en cuanto a la distribución de conocimientos por parte del profesorado nacional, y de cómo esto influye en el futuro de sus estudiantes de manera trascendental, dejando sobre la mesa una cifra de 45% de estudiantes que no desarrollan sus capacidades por falta de estímulos en el Sistema Educativo.

El talento no crece o no da sus frutos si no existe un guía para ello, así, también sucede con la inteligencia, ella también necesita de un soporte para poder desarrollarse. Es cierto que existe lo innato, lo autodidacta, pero en todo momento se necesita una canalización de los conocimiento para poder llegar al esplendor del desarrollo humano. Por lo tanto la inteligencia v/s el talento no debiesen ser tal por separado, sino ser reconocidos como un todo en el cual el talento es la condición y la inteligencia es la decisión para el desarrollo de aquella característica, que con la ayuda de *Docentes* competentes en esta Sociedad Actual del Conocimiento sea trabajada y potenciada para la realización personal de los jóvenes de la *Generación Z* y reconocer así su relevancia dentro del nuevo *Paradigma Digital*.

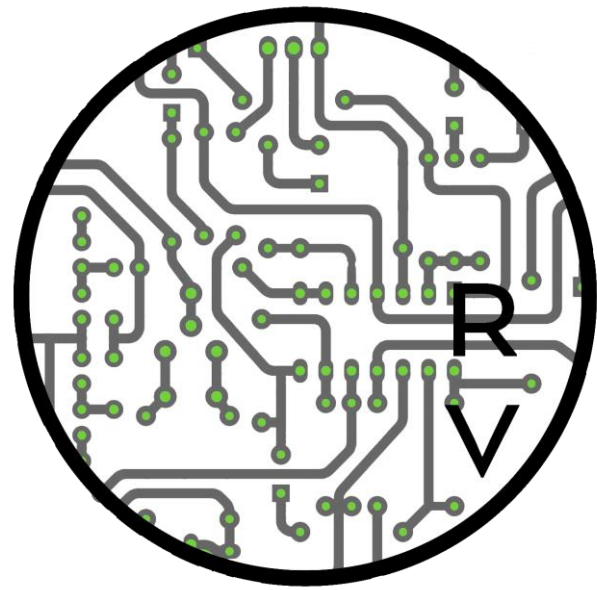
Físicos, bailarines, deportistas de alto rendimiento, científicos, investigadores, oradores, creadores de software o de páginas web; todos/as ellos/as han necesitado la ayuda de alguien para poder sobresalir, necesitan además de los medios necesarios para su perfeccionamiento y desarrollo, la guía de aquellos que den relevancia a sus capacidades y habilidades, que sean capaces de potenciar dichos talentos e inteligencias y no limitarlas a ciertas materias que están socialmente erradas para catalogar a las personas de inteligentes y talentosas, dando un punto menos a este último.

El poder que tiene la sociedad para clasificar a las personas y dividir las es muy marcado y ha llegado hasta las propias aulas de clases en donde hoy se encuentran jóvenes que no piensan en aquello que realmente les motive a realizar durante su vida futura, estando en permanente estado de estrés al momento de obtener una cifra que determinará el desempeño de sus doce años de estudio en la Educación formal. Ese es el contexto educativo que viven los adolescentes, y aún pese a todos los cambios que se exigen a nivel educativo no se evidencia *in situ* una preocupación de parte de aquellos que imparten la *Docencia* por revertir dichas brechas y situaciones en beneficio de sus educandos.



## Capítulo VII

### Propuesta Pedagógica



*«Los resultados más importantes de la educación no sólo incluyen la adquisición de nuevos instrumentos conceptuales, de una sensibilidad refinada, una imaginación desarrollada y nuevas rutinas y técnicas, sino también de nuevas actitudes y predisposiciones. La predisposición a seguir aprendiendo a lo largo de la vida puede que sea una de las contribuciones más importantes que puede hacer la enseñanza a desarrollo de una persona».*

(Eliot Eisner [1933-2014]. Profesor en Educación y Profesor de Arte en la Universidad de Stanford).

## CAPÍTULO VII

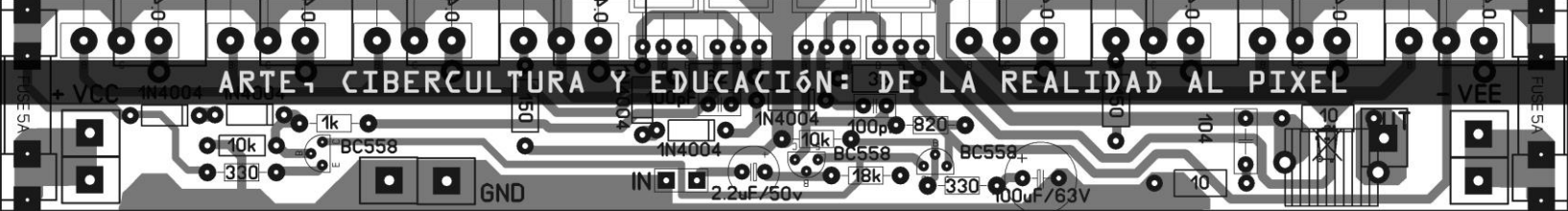
## 7. PROPUESTA PEDAGÓGICA

Dentro de este punto, se ha dejado un tema que compete directamente al cuerpo docente de hoy y sus estudiantes pertenecientes a la *Generación Z*, se indica que dentro de las inteligencias existe una que guarda relación entre las propias personas que investigan aún las relaciones entre los cambios etarios. Se habla de la Inteligencia Transgeneracional (IT).

Esta inteligencia apunta de manera directa a las relaciones entre los seres humanos y se divide entre dos puntos relevantes, el primero alude a la relación Intrageneracional, en la cual se estudian los vínculos que existen desde una generación a otra, por ejemplo la de los padres con sus hijos. La otra, la Intergeneracional recae en las relaciones que suceden dentro de las generaciones más distantes y su vínculo con el contexto que les rodea, a modo de ejemplo se pueden mencionar las relaciones de los abuelos con los nietos.

Teniendo en consideración estos factores, el modo, o método por el cual enseñar a los jóvenes que integran la *Generación Z* toma seriedad. Los cambios entre generaciones son muy marcados ya que los tiempos entre estas han avanzado considerablemente y es de una necesidad con carácter urgente la actualización de todos los que están insertos en los sistemas educativos. La IT de la cual Ángela Olvera estudió, da pistas de cómo *Docencia* debe tomar un camino de cambio real, facilitando los diálogos entre generaciones, haciendo un esfuerzo que va de la mano con la propia actualización del rol que se ejerce, se necesita estar a la vanguardia tanto dentro como fuera del aula de clases, teniendo en la mesa las herramientas necesarias para que el «aprendiz» - actualmente protagonista en la construcción de la historia educativa-, logre su pleno desarrollo, con elementos que sean relevantes para su vida futura dentro de la Sociedad Actual del Conocimiento.

Surge la duda de saber qué es lo que pasa dentro de la Sociedad Actual del Conocimiento en relación a este tema, según la encuesta longitudinal de la primera infancia de la Universidad de Chile, el 45% de los jóvenes en edad muy temprana (2 años) ya carga con una desigualdad familiar considerable, la cual marcará de forma contundente el aprendizaje que este/a niño/a tenga a futuro.



Esto se vincula con las diferencias socioeconómicas que afectan a las familias y que Chile se encuentra en vías de disminuirla. Las diferencias son sustanciales y clasifican la educación entre y para niveles sociales muy altos y aquellos de extrema pobreza, adquiriendo desde aquel rango etario una desigualdad a la hora de la adquisición de conocimientos.

## 7.1. Camarón que se duerme... se lo lleva el Paradigma Digital

*«Ambos, psicólogos y maestros, deberán repensar la enseñanza tradicional uniforme que todavía hoy se impone en nuestro sistema educativo, pues contraria a la teoría de las IM, aquella enseñanza parte de la creencia de que todas las personas deben estudiar los mismos contenidos. Con los mismos*



*métodos y ser evaluados de la misma manera».*  
(Centro de Informática Psicopedagógica – SRL (CIP) 2005, p. 26).

Educar hoy es un desafío con grandes responsabilidades, en el cual no se puede seguir enseñando como lo hicieron las anteriores generaciones, ya que el contexto estudiantil ha cambiado drásticamente, estableciéndose un Paradigma Digital que se gesta dentro de la Sociedad Actual del Conocimiento y que muestra a jóvenes que han nacido dentro de un mundo tecnologizado, conformando la denominada *Cibercultura*; y que por lo tanto su forma de vida es concebida desde esa perspectiva,

Son jóvenes con opinión sustentada en sus investigaciones de interés, sus relaciones con sus pares es a través de redes sociales más que de forma tangible. A su vez esta desconexión con el mundo les hace realzar los lazos de amistades, la importancia que tiene la verdad y la justicia sobre todo de aquel que se para en frente y que se supone los guiará para su vida futura, son jóvenes que así como el tiempo mismo crean lazos instantáneos de amistades y afectos.

Con estos antecedentes desarrollados en el trascurso de esta investigación y que busca dar respuesta a la interrogante ¿cuáles son los diálogos de enseñanza que deben abordar los docentes de Artes Visuales a partir de los nuevos lenguajes digitales que conforman la actual realidad de los jóvenes de la *Generación Z* en Chile?. Se atribuye que los Docentes estén en total conocimiento de las capacidades que poseen sus estudiantes, y potenciar desde su retroalimentación con ellos mismos las planificaciones y actividades que se deben desarrollar para enseñar los contenidos que el MINEDUC en sus Planes y Programas otorga.

En este punto se propone un cambio que venga desde el mismo Ministerio de Educación para poder potenciar las reales capacidades de los estudiantes, cambiando las estrategias de enseñanza aprendizaje clásicas por aquellas que tomen en consideración los contextos socioculturales que rodean a la *Generación Z* y que dialoguen en concordancia con el Paradigma Digital que se vive en la actualidad.

Y que a cargo de las actividades en relación a la disciplina las Artes Visuales, que se proponen en dicho Currículum, estas sean elaboradas por el cuerpo Docente con experiencia y actualización de contenidos, siendo ellos los agentes que más conozcan la realidad de los jóvenes de la *Generación Z*, por lo tanto sabrá discernir los elementos que acorten la brecha digital entre los distintos elementos que hoy separan los verdaderos propósitos de la Educación, el aprehender.

Bajo las influencias establecidas del Paradigma Digital en el contexto actual de la sociedad, es imprescindible resaltar el rol que cumplen los recursos tecnológicos-digitales, especialmente en la mediación de información y comunicación entre las personas. Esto, constituyen como *“parte de la premisa de que la en la conformación de un tipo de sociedad que vaya más allá de la sociedad de la información, denominada sociedad del conocimiento”* (Pineda, 2014, p. 1), insta modismos de confirmación de la realidad actual como el tipo de sociabilización que implementan los jóvenes Gen Z, desligadas de las antiguas prácticas como la comunicación, el dialogo, el lenguaje y la intersubjetividad hacia la conformación de habilidades comunicativas a través de las redes.

Esta nueva construcción de realidad, apunta hacia aspectos digitalizados en cuanto a la reflexión social que dan cuenta de los cambios y transformaciones que sufre la Sociedad Actual del Conocimiento en base a los diálogos que se deben establecer con los jóvenes actuales. Estos ligados a los lineamientos educacionales, evidencian vacíos instructivos que no proporcionan herramientas necesarias para establecer diálogos apropiados entre Docente y los jóvenes de la *Generación Z*. Es por ello, que se sugiere que el Estado de Chile avale concretamente al cuerpo Docente en su formación, para que este tenga las competencias necesarias que la Sociedad Actual del Conocimiento obliga y exige, manifestando además la necesidad urgente de incorporar a las mallas curriculares la asignatura de Artes Mediales, dentro de las cuales se contemple la INSTRUCCIÓN, COMPRENSIÓN, USO Y APLICACIÓN, de herramientas tecnológicas y digitales, que se relacionen con los nuevos lenguajes comunicacionales y artísticos que los jóvenes de la *Generación Z* experimentan.

Se propone, que dentro de la formación del Docente de Artes Visuales, estas asignaturas consideren la manipulación fluida de hardware y software que vayan desde las NTICS hasta todo aquello que guarde relación con las Artes Mediales, para que sean docentes que se destaquen en la comprensión, actualización y aplicación de sus competencias frente a los jóvenes de la *Generación Z* y las nuevas formas de expresión artística a partir de los medios informacionales permitidos por el uso de las nuevas tecnologías, y así consolidar en el ejercicio de la Docencia, el diálogo entre ambos roles.

Estos requerimientos son extendidos hacia aquellos Docentes que están ya insertos en los establecimientos educativos, a que consideren y tomen dominio de dichas herramientas educativas a través de un Diplomado en creación de software digital y comprensión de *Generación Z*, que harán de su desempeño como profesor/a una carrera mucho más gratificante, y además logre una mejor relación con el cuerpo estudiantil.

Se propone una reestructuración del modelo de enseñanza Conductista hacia el modelo Constructivista y social histórico-cultural, para que el aprendizaje se logre desde el propio contexto del estudiantado, un entorno que dialoga en la *Cibercultura*, dentro de la cual existan redes que complementen los reales intereses de los adolescentes. Se plantea la necesidad de otorgar mayor protagonismo al educando y hacerlo parte de su enseñanza de una manera activa e investigativa, en la cual el propongan actividades que sean motivadoras y en sintonía con su realidad social y cultural.

Se necesita que la creación plural y colectiva sea reconocida por el MINEDUC como componente fundamental de las nuevas Artes Visuales, basadas en el conocimiento y comprensión de los jóvenes de la *Generación Z* y el uso de las nuevas tecnologías como un sustento necesario para la creación artística, para así potenciar las habilidades y capacidades de estos estudiantes que constituyen hoy la Sociedad Actual del Conocimiento y que están insertos en el Paradigma Digital como agentes de cambio hacia las futuras generaciones.

En definitiva para poder respaldar los requerimientos de esta Propuesta Pedagógica, los datos concretos que se tienen en cuanto al tema propiamente tal del uso, funcionamiento y aplicación de las herramientas tecnológicas para los estudiantes chilenos y además para reformular el ejercicio de la docencia en

Chile y así poder lograr hace efectivo el dialogo entre el ejercicio docente y los jóvenes de la *Generación Z*, son los siguientes:

## SIMCE TIC 2011

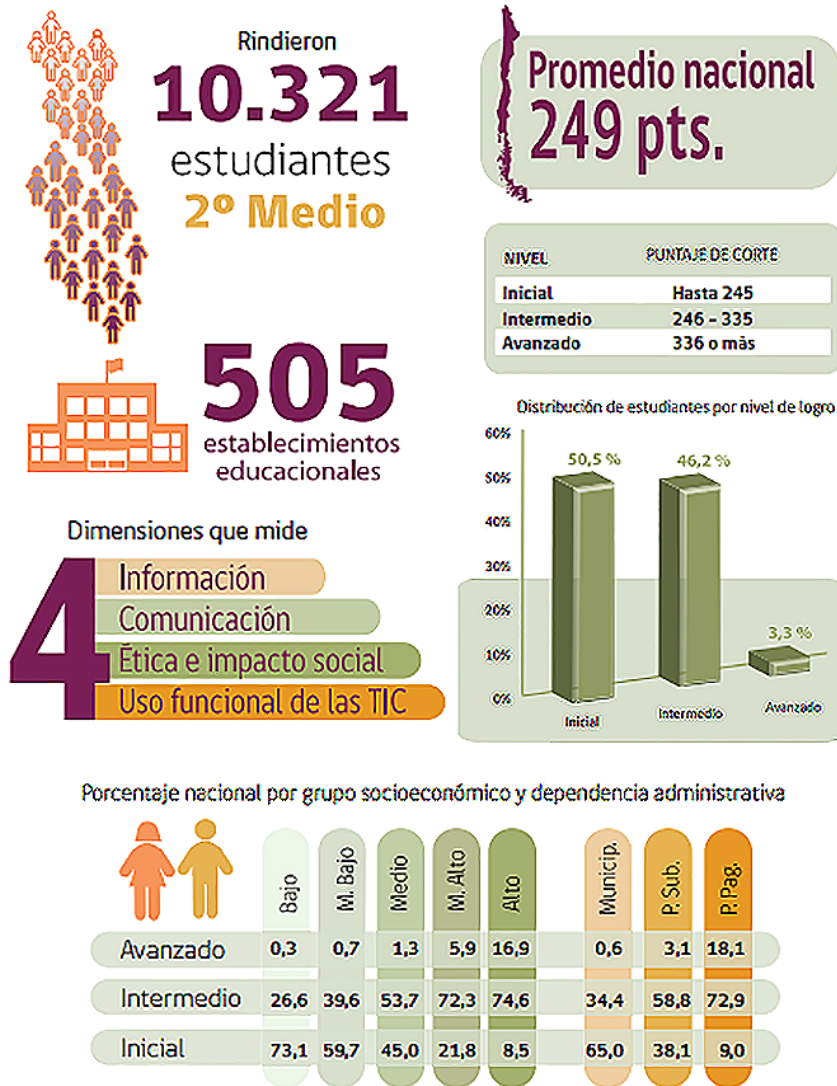


Grafico SIMCE TIC 2011 Enlaces: Innovación y calidad educativa en la era digital (1992-2012).

El objetivo de este SIMCE de TIC consiste en determinar el nivel de desarrollo en cuanto a las habilidades en el manejo y uso de herramientas TIC. Conocer los factores individuales y de contexto que pueden estar en relación con el resultado y/o rendimiento en esta materia. Esta medición se establece en base a un software que simula un escritorio virtual con aplicaciones que se consideran las más utilizadas y frecuentes.

Este SIMCE posee cuatro perspectivas que se deben comprender y desarrollar:

- La *primera* es la relacionada con la **Información**, en ella se busca evidenciar cómo los estudiantes son capaces de acceder a la información, buscar aquello que necesitan en relación a su formación educativa, así como también en el manejo de esta, en su adquisición y evaluación para saber qué sirve y qué informaciones son irrelevantes para ellos.
- Lo *segundo*, se relaciona con la **Comunicación**, en este punto se busca evidenciar la colaboración a distancia, generando la capacidad de colaborar colectivamente con grupos para la realización de proyectos a distancia vía streaming.
- Ética e impacto social, es el *tercer* punto que se logra medir con este SIMCE de TIC. En él se quiere evidenciar el **uso de estas herramientas**, enfocado a conocer los derechos que se tienen en cuanto a los conocimientos sobre la propiedad intelectual de diversas creaciones. Además de saber discriminar entre toda la información que Internet y sus plataformas ofrecen.
- El *cuarto* punto se enfoca propiamente a la **Tecnología**, en cuanto a su uso en dispositivos, y conocimientos de los conceptos que lo componen. Además saber el manejo correcto de sus funciones en cuanto a Hardware. Con estos cuatro indicadores es que se propone medir por parte del Ministerio de Educación si los establecimientos educativos están preparados para abordar el uso correcto de las herramientas TIC.

Los resultados que arroja esta medición indican que de 10.321 jóvenes de segundo año medio que rindieron esta prueba el 46,2% se sitúa en un nivel inicial. El 50,5% en un nivel intermedio y un 3,3% se posicionó en un nivel alto.

Estos niveles van desde el nivel básico que contempla el manejo de herramientas como el procesador de texto de un computador y la búsqueda de información a través de internet. El nivel intermedio, contempla la utilización de estos medios con fines educativos, y por último el nivel alto evidenció que el porcentaje de estudiantes que caben dentro de este resultado son capaces de resolver eficazmente tareas y problemas en el contexto escolar. Además se alude que estos niveles están relacionados con los niveles socioeconómicos que posee el estudiante dentro de su ambiente familiar.

Con estos resultados se logra tener una visualidad general sobre cómo se ha utilizado la red Enlaces<sup>188</sup> (Centro de Educación y Tecnología) en conjunto con el apoyo del Ministerio de Educación, para implementar y fomentar el uso y manejo de herramientas tecnológicas que permitan a los estudiantes desarrollar la capacidad para resolver problemas en cuanto a la información y comunicación que ofrecen las plataformas digitales.

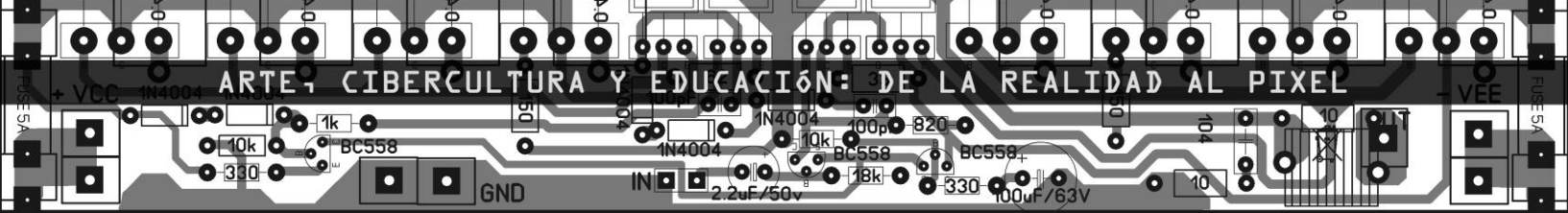
En la segunda medición SIMCE de manejo de TIC realizado en el año 2013, los resultados no arrojan diferencias significativas en las áreas mencionadas, ya que siguen existiendo diferencias sobre el nivel socioeconómico que contextualiza al establecimiento educativo. Pero si se revisa en cifras se señala que el 46,9 % de los estudiantes se encasillan en un nivel Inicial, un 51% en nivel Intermedio y sólo un 1,8% en nivel avanzado, siendo los colegios Particulares pagados quienes representan este porcentaje.

Lo relevante de estas mediciones es que se logra dimensionar la necesidad de establecer el conocimiento, uso y manejo de herramientas tecnológicas, para poder facilitar la accesibilidad a la información que requieren los estudiantes para un aprendizaje óptimo. Pero además se visualiza que a la hora del análisis de una información y/o procesamiento de esta se ve una desventaja que es transversal a todos los niveles socioeconómicos, ya que los estudiantes utilizan con mayor facilidad los recursos que entrega la web, para sociabilizar con sus pares y buscar información que les sea necesaria para complementar sus conocimientos.

Enlaces en el año 2012 impulsa un proyecto piloto con la finalidad de integrar las tecnologías a la asignatura de Tecnología, con el objetivo de fomentar el desarrollo de habilidades en TIC para estudiantes de 1° básico hasta 2° medio. Paralelo a esto el MINEDUC trabajó en la actualización de las Bases Curriculares para incorporar al Currículum como eje de aprendizaje, el desarrollo de habilidades de investigación, de información y comunicación en la utilización de TIC para que sean parte del proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y jóvenes.

Este es otro aporte que avala la necesidad de incluir de manera primordial las tecnologías en el sistema educativo formal y en especial aquella que tenga características digitales, dentro de la cual la formación Docente esté

<sup>188</sup> Página Web Red Enlaces: [www.enlaces.cl](http://www.enlaces.cl)



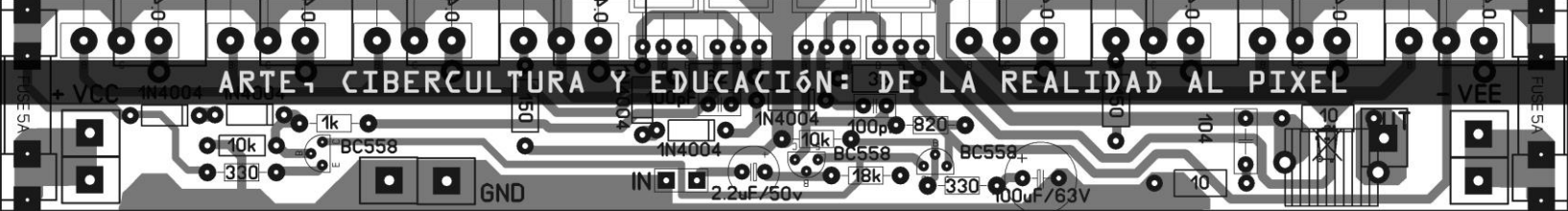
desarrollándose también en relación al contexto de la integración de las tecnologías.

Actualmente el propósito de la formación es la creación e innovación pedagógica con tecnología en las prácticas docentes y la gestión escolar, entregando conocimientos, desarrollando habilidades y promoviendo actitudes que permitan generar mejores ambientes de aprendizaje para potenciar el desarrollo de las habilidades para el Siglo XXI en los estudiantes, un camino donde aún quedan muchos desafíos por abordar. (MINEDUC, 2012, p. 42).

En el actual Paradigma Digital, las prácticas que incluyen la formación de los Docentes en sus disciplinas incorporando las tecnologías se vuelve fundamental, ya que propone un acercamiento que disminuya la brecha digital existe entre los profesores y los estudiantes. Dentro de la actualización en cuanto al conocimiento, uso y manejo de TIC, los Docentes capacitados en esta área han ido aumentando desde el año 2009 a 2012. Fluctuando desde su inicio en 9.496 Docentes capacitados a 32.730 al año 2012. (MINEDUC, 2012, p. 42).

Lo cierto es que existe por parte del Estado un interés en contextualizar la Educación hacia la tecnología, para que todos los estudiantes tengan acceso y conocimiento sobre esta materia, además necesita que los profesores posean las competencias necesarias en estas herramientas, las cuales son una característica considerable dentro de la Sociedad Actual del Conocimiento. Aquí toma relevancia la formación continua por parte de los docentes para que puedan estar actualizados en cuanto al uso de hardware y software que complementen sus conocimientos disciplinares.

El programa Enlaces apoyado por el Ministerio de Educación chileno, señala que existen capacitaciones para que los Docentes posean un mayor conocimiento y manejo de herramientas TIC, las cuales luego puedan implementar en el ejercicio de la Docencia y con ello, poder mejorar cada vez más la comunicación con los estudiantes y así lograr en ellos un aprendizaje acorde a su contexto. Sin embargo estas capacitaciones que desarrollan los profesores/as están dirigidas a la Docencia en general y más aún hacia las asignaturas de Matemáticas e Inglés, por su relevancia en cuanto a formación lingüística y comunicación.



Un asunto que se acoge dentro de esta investigación es la preocupación por parte del Estado por generar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje para la formación pedagógica de los jóvenes desde las disciplinas que aborden la etapa inicial, en enseñanza Preescolar, Básica y educación Media. Pero estos esfuerzos se direccionan hacia aquella tecnología tangible, hacia el uso de los hardwares más que a la realización y diseño de software que sean realmente aplicados dentro de las aulas de clase de los jóvenes chilenos.

Existe ya hace algunos años (desde 2007) el plan TEC (Tecnologías para una Educación de Calidad), el cual aporta con infraestructura e implementación de computadores y todo lo necesario para acercar la Tecnología a los estudiantes.

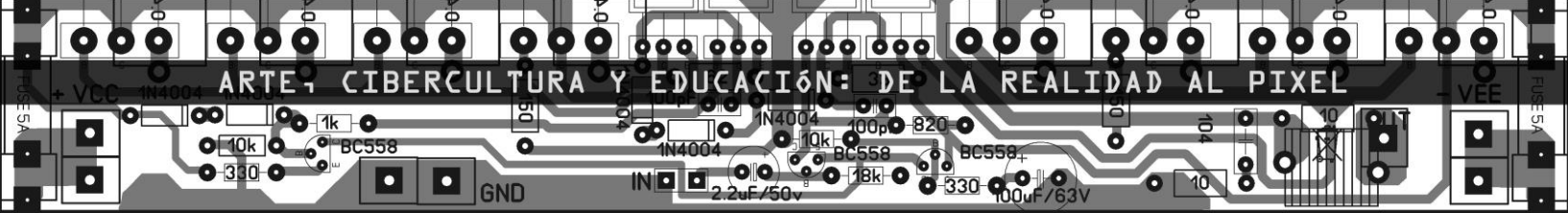
Sin el Plan TEC hoy no podríamos estar hablando de usos eficientes de la tecnología, porque nuestra preocupación aún sería la dotación de infraestructura. La existencia del Plan TEC permite instalar el tema de integrar las metodologías TIC en la educación, para conseguir aprendizajes de calidad en el aula. (M. Cristina Escobar, directora de Enlaces).

Este plan logró implementar y minimizar un poco la brecha existente entre los establecimientos educativos con menos recursos económicos y que estaban fuera de la Capital con aquellos que les era más fácil el acceso a las tecnologías, realizando trabajos de construcción de salas de computación, insumos tecnológicos, como computadores, impresoras, pizarras digitales, proyectores Data-Show, entre otros. Son apoyos que dentro del contexto educativo hoy se transforman en esenciales para poder equiparar el acceso a la Educación y su desarrollo dentro del aula de clases, tener una conectividad que sea rápida y eficaz en la búsqueda de información relevante para el aprendizaje es fundamental para lograr un desempeño más acorde para los jóvenes que se caracterizan por sus habilidades en cuanto al manejo de estas herramientas.

## 7.2. Docencia Camaleónica 2.0.

En cuanto a la formación Docente, aquellos que están hoy insertos en el Sistema Educativo y los que están en proceso de formación Pedagógica, la Ley





n° 20.370 en su artículo 21, párrafo n° 2, Correspondiente a la LEGE<sup>189</sup> en la cual se señala:

Derechos y Deberes:

- La Educación Superior es aquella que tiene por objeto la preparación y formación del estudiante en un nivel avanzado en las ciencias, las artes, las humanidades y las tecnologías, y en el campo profesional y técnico.
- El ingreso de estudiantes a la educación superior tiene como requisito mínimo la licencia de educación media.
- La enseñanza de educación superior comprende diferentes niveles de programas formativos, a través de los cuales es posible obtener títulos de técnico de nivel superior, títulos profesionales, grados académicos o títulos universitarios o sus equivalentes.

Dentro de esta Ley, se alude a la formación de los futuros profesionales, los cuales eligen su preparación según sus habilidades y vocaciones en alguna de las Instituciones de Educación Superior. Dentro de este artículo se comprenden cuatro puntos; el primero la Ciencia, dentro de la cual están las formaciones en áreas médicas, de investigación, entre otras con ésta inclinación; en segundo lugar están las Artes, comprendiéndose todas sus extensiones, Visuales, Musicales, Escénicas, Licenciaturas y sus afines; en tercer lugar las Humanidades que encierran características más sociales, como las Leyes, la Sociología, las Pedagogías entre otras y por último; se señalan las Tecnologías, esta última es aquella que da cuerpo a esta investigación ya que según el propósito la Tecnología no se centraría como sólo a nivel de formación Informática y creación de dispositivos y de software sino que debiese ser considerada como elemento transversal para la formación Superior de Universidades como también de los Institutos profesionales y centros de formación Técnica.

Usualmente la Tecnología se considera en el imaginario como afín con la Medicina, la electrónica o la robótica, pero hoy en la Sociedad Actual del Conocimiento, esta se desplaza hacia todos los aspectos informacionales en los que se sitúa el hombre, y que su comprensión es necesaria para abordar el

<sup>189</sup> LEGE: Ley General de Educación

área Educativa. Por lo tanto de ésta última es que su reconocimiento se ha ido transformando en una necesidad para aquellos que están formándose para ser futuros Docentes y aquellos que se encuentran impartiendo la Docencia en los establecimientos educativos chilenos.

Universidades como UNIACC (Universidad de las Comunicaciones), El instituto Arcos y la universidad Técnica Federico Santa María, poseen dentro de sus mallas académicas, las inclinaciones necesarias y pertinentes en cuanto a la implementación de los recursos tecnológicos dentro del Paradigma Digital, como para la comunicación dentro las áreas Graficas, Visuales, Electrónica, Informática, entre otros. Además de impartir Postgrado que aumentan los conocimientos y manejos para esta área según su especialidad.

La Universidad Mayor posee dentro de su malla curricular para Arte Musicales en su primer semestre de formación una asignatura que comprende el uso manejo y aplicación de TICS dentro del aula.

Esto se traduce a que sí existe un incentivo hacia otro tipo de carreras para incorporar las tecnologías a nivel de comprensión e implementación de software, pero ¿qué ocurre con las Pedagogías y en especial con la de Artes Visuales?, ¿qué pasa con aquellos profesionales que están formándose para impartir la Docencia en las aulas de clases en Chile?, donde los jóvenes integrantes de la *Generación Z* tienen en su cotidiano vivir las herramientas tecnológicas a su disposición. ¿Por qué razón aún la Tecnología Digital no se contempla como un recurso necesario para mejorar la comunicación de los docentes en ejercicio junto a sus estudiantes?; son algunas de las interrogantes que contempla esta investigación y por lo cual se proponen los siguientes cambios en materia educativa para la formación de los Docentes de Artes Visuales y aquellos que están impartiendo Docencia en las salas de clases a lo largo de Chile:

**a) Perspectivas a considerar para la Malla Curricular del Docente Bicentenario:**

- 1. Perfil docente para Artes Visuales:** se necesita que la Docencia de estos profesores sea enfocada en las nuevas herramientas Digitales, características de los requerimientos que la Sociedad Actual del

Conocimiento necesita para poder dialogar con los jóvenes de la *Generación Z* en base a su contexto actual.

2. **Reconocer la triangulación Digital:** dentro de su formación los futuros docentes deben reconocer a través de su adquisición de conocimientos la triangulación Digital basada en tres pilares fundamentales ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA, ésta son la base de la cultura Digital que hoy se necesita implementar en los Establecimientos Educativos chilenos.
3. **Desarrollo de software para Artes Visuales:** los Docentes que impartirán dicha disciplina deben tener conocimientos en cuanto a los software que den un realce dentro de su especialidad, así como también manejar los hardware básicos descritos en las TIC.
4. **Conocimiento en materia de Artes Mediales:** se requiere que en su formación de pregrado el futuro docente incorpore a su estructura disciplinar los conocimientos pertinentes para comprender los nuevos discursos experimentales de la creación artística, que posibilita el uso de los nuevos medios tecnológicos.
5. **Lenguaje Digital:** dentro de la formación del futuro docente, debe existir una comprensión semántica por el uso e incorporación de los medios digitales como soporte de la creación artística y la diversidad que permiten los nuevos medios en la comprensión de los nuevos discursos generacionales dentro del Paradigma Digital.

**b) Docente bicentenario dentro del aula:**

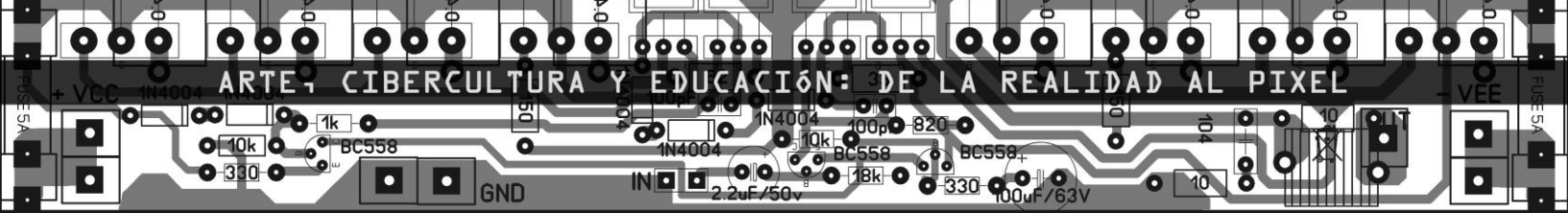
1. **Aplicación de software dentro del aula:** el profesor/a de Artes Visuales en ejercicio de la Docencia debe incorporar en sus actividades y bajadas de contenidos Curriculares, herramientas que le permitan conectarse los nuevos códigos y lenguajes que incorporan los jóvenes de la *Generación Z*. Algunos de estos software son: Softwares que permitan la edición de videos, fotografías y/o imágenes a través del paquete Adobe Acrobat Profesional, Editores VRML, los cuales permitan simular de manera tridimensional la aspectos virtuales, teniendo las primeras aproximaciones a la construcción de una realidad virtual; aprender a utilizar otras herramientas de edición y producción que no sean netamente vinculadas a las Artes Visuales, sino que también a las Artes

Musicales, como el uso correcto de Ableton Live, como una herramienta que aproxime a la producción sonora, vinculándola a la incorporación híbrida existente en las Artes Mediales.

- 2. Remasterizar las planificaciones:** reformular la Historia del Arte tradicional y Clásica en base al contexto y Realidad que rodea a los jóvenes chilenos hoy para hacer de la disciplina un momento de creatividad y entretenimiento a la hora de aprender.
- 3. Utilización de hardware:** los/as docentes deben utilizar en sus clases los elementos tecnológicos para poder adaptar sus clases en beneficio del contexto estudiantil. Por ejemplo se incentiva el uso de la Sala Computacional, herramientas como proyectores, computadores, Tablet, narraciones interactivas, teléfonos celulares como apoyo de registros concretos, entre otros.
- 4. Fomentar la creación colectiva:** las herramientas digitales hoy permiten realizar trabajos grupales y a distancia, por lo tanto se necesita incentivar y motivar este tipo de trabajos para lograr desarrollo de proyectos propios y/o de investigación por parte de los estudiantes chilenos. Dentro de los cuales se dé evidencia clara del conocimiento y uso de herramientas tecnológicas digitales.
- 5. Uso de redes sociales:** crear grupos virtuales en los cuales e de una comunicación instantánea entre profesor y estudiante. Así también se restringe la evasión que es recurrente en Artes Visuales para el “olvido” de materiales de trabajo. Esta plataforma contemplaría, fechas de trabajo, materiales, fichas técnicas, despejar dudas, y todo lo necesario para poder trabajar en condiciones óptimas y cómodas.

Dentro de todas estas propuestas está aquella que tiene que ver con el protagonismo del profesor dentro del aula, ya que en el Paradigma Digital, el profesor/a es un mediador/a que debe ayudar al aprendizaje de los jóvenes hoy. También este docente necesita de una formación continua tanto en las Universidades, Institutos Profesionales, entre otros, para conocer y aprender la utilización e importancia de las Artes Visuales Digitales hoy.

Saber que los nuevos lenguajes Visuales se desarrollan dentro de esta *Cibercultura* en un medio en base al Arte , la Ciencia y la Tecnología, tres



elementos claves para los tiempos que corren en dirección a una cultura digitalizada es de suma importancia para la formación docente en esta disciplina, ya que esos docentes tienen la responsabilidad de acortar brechas que existen entre los mismos jóvenes a la hora de discriminar sobre qué información de la red, o qué software es el más idóneo para aquello que se quiere aprender.

### **7.3. La necesidad de una metodología Ciber**

Tras lo expuesto, se logra vislumbrar la relevancia que tiene la capacitación docente en materia de las Arte Visual y los dispositivos digitales

con los que hoy se cuenta, para ir en concordancia con el *Lenguaje Cibercultural* que poseen los jóvenes de la *Generación Z*; con éstas herramientas los docentes lograrían una mejora en la comunicación con sus estudiantes y una mayor satisfacción a nivel propio ante sus pares de profesión, ya que éste docente de Artes Visuales no sólo se dedicaría a explicar el Arte de siglos anteriores, sino que también es capaz de innovar en sus propuestas didácticas –y la razón de ello- es que conoce el contexto de sus estudiantes, sabe cómo son los jóvenes de la *Generación Z*, sus características y medios de comunicación y los utiliza a su favor.

Para que esto posea un norte es que se sugiere ampliar la malla curricular de Artes Visuales en los siguientes puntos:

- **Lenguajes artísticos en el primer año de universidad:** se sugiere abordar aquellos que contengan relación con los *Lenguajes Multimedia*, para estar actualizados en información de contexto y cultura. Saber cómo analizar e interpretar una obra de características multimedia, y ser capaces de explicarla.
- **Optativos de carrera Mención Artes Visuales en el cuarto año de universidad:** se sugiere que sean enfocados a la labor práctica de conocimientos y utilización de *hardware* y *software* que sean un aporte para el desarrollo profesional de los docentes de esta disciplina como por ejemplo; contar con programas de Diseño Bi y Tridimensional computacionales, programas digitales de intervención fotográfica, programas para construcción de revistas digitales, programas de edición de imagen y sonido.

**PLAN DE ESTUDIO\***

	1° Semestre	2° Semestre
Plan Común Ambas Menciones	Teoría de la Educación	Contextos Socioculturales: Taller Pedagógico I
	Lenguajes Artísticos	Optativo de Desarrollo Personal
		Historia Integrada de las Artes I

Taller de Diseño Bi y Tri Dimensional	Taller Creativo Integral	Práctica Profesional en Educación Básica
El Arte Chileno como Problema	Didáctica de las Artes Visuales en Educación Básica	Didáctica de las Artes Visuales en Educación Media
Cine y Video	Optativo	Optativo
Optativo	Optativo	

Malla Curricular Pedagogía en Educación Artística, mención Arte Visuales UCSH  
Admisión 2015, captura de pantalla.

La necesidad de obtener desde el inicio de la formación docente en la disciplina de Artes Visuales, las competencias adecuadas en estas materias hoy se hacen más urgente, ya que existe una brecha notoria dentro y fuera del aula de clases entre los profesores y los jóvenes *Generación Z* en Chile.

El Estado a través de MINEDUC y su programa de conectividad como Enlaces, han acercado -dentro de un proceso paulatino- la Tecnología hacia los establecimientos educacionales desde edad temprana en los jóvenes, por lo tanto queda en la superficie la interrogante de si los docentes en general y sobretodo de Artes Visuales, están preparados para estas actualizaciones.

Además constatar si aquellos docentes en ejercicio de su profesión están aplicando dentro de sus metodologías de enseñanza estos nuevos lenguajes artísticos digitales.

La formación continua para el docente hoy es vital, el uso de nuevas tecnologías y recursos multimedia son un aporte dentro del desarrollo pedagógico común o para un subsector, en este caso referido a las Artes Visuales. Por ello es que se sugieren estos cambios para ser aplicados de manera procesual, pero también tomando la relevancia que contienen para lograr un diálogo coherente y conectado con los jóvenes que están en las aulas hoy en Chile.

### 7.3.1. Planificación Piloto: la Viabilidad de una METODOLIGÍA CIBER

A modo de ejemplos simulados, y para dar un guiño a aquellas unidades que se pueden trabajar desde los *Dispositivos Tecnológicos Digitales*, es que se exponen planificaciones dentro de dos niveles potentes en Enseñanza Media como 2° y 4° año medio. Estas dos etapas de los jóvenes están marcadas por su proceso de desarrollo, ya que por ejemplo en segundo año medio, los jóvenes están construyendo su identidad, se reconocen como parte o no del todo que los rodea, logran su definición sexual, o gusto por el sexo opuesto o del mismo, transformándose ésta edad en una etapa muy sensible.

En cuarto año medio están en la etapa de decisiones, de miedos y ansias por enfrentar nuevas experiencias, están en un constante estrés por todo lo que van a vivir; la separación con sus pares, la prueba de selección universitaria PSU, entre otros factores que inciden fuertemente en la motivación que reflejen en ese último año escolar.

Estos dos cursos poseen en sus unidades de trabajo indicaciones hacia actividades que integren elementos como la fotografía, el cine, video, dispositivos electrónicos, etc. Por lo tanto es ahí donde el docente de Artes



Visuales puede demostrar sus competencias adquiridas durante su formación académica y formación personal continua, y construir actividades que sean motivadoras y acordes con los Lenguajes Artísticos que manejan estos jóvenes.

Se debe tener en cuenta que para poder aplicar herramientas de características digitales dentro del sistema escolar, el docente debe poseer en su formación inicial las herramientas necesarias que le permitan implementar actividades acordes con la realidad de los jóvenes, en este caso específico tener la seguridad de sus competencias en materia de funcionamiento de los dispositivos tecnológicos y *Software* que se pueden adherir a las clases de Artes Visuales, y con ello lograr un denominador común de los lenguajes más cotidianos que los estudiantes utilizan hoy.

Por ejemplo; dentro de la malla curricular para la Enseñanza Superior que imparten las distintas disciplinas de la *Pedagogía*, debiesen existir *Optativos* que incorporen el uso y manejo de *Dispositivos Tecnológicos Digitales*, como el funcionamiento y manejo de los *Hardware* de computación y extendido hacia los dispositivos táctiles como los celulares *Smartphone* y *Tablet*. Además de la utilización y funcionamiento de *Software* que complementen la entrega de la enseñanza en sus disciplinas.

A raíz de esto es que dentro de los ramos teóricos de la disciplina que compete a esta investigación, se debiesen tener presente aquellas herramientas que acerquen las Artes Visuales a los jóvenes dentro de sus códigos de comunicación, es decir dentro de la realidad en base a la *Cibercultura* de la que forman parte. Así se podrían incorporar como parte de la malla curricular de la carrera de Pedagogía en Educación Artística, Mención Artes Visuales de la universidad, las competencias relacionadas con el conocimiento, uso y aplicación de los dispositivos tecnológicos digitalizados, el manejo de *Hardware*, computadores PC, *Notebook*, *Netbook*, Sistemas de impresión de imágenes, dispositivos táctiles (*Smartphone*, *Tablet*). Dentro de los *Software* se incorporan programas que logren sumar a las Artes Visuales en cuanto a su interactividad, creatividad y medios de compartir información como por ejemplo cómo crear y utilizar páginas Web, plataformas existentes hoy para compartir información de todo tipo.

Programas de aplicación como *Paint*, *Power Point*, *Prezzi*, *Adobe Photoshop*, *Movie Maker*, *SketchUp*, dentro del tema central de esta investigación se

consideran como elementos básicos de conocimiento de un docente de Artes Visuales en la actualidad. Por eso es que se transforman en partes fundamentales en la entrega de los contenidos a través de dispositivos tecnológicos que hagan de la experiencia de aula un lugar más coherente con la realidad que cursan los jóvenes chilenos

Una vez incorporados estos conocimientos en la formación del docente Bicentenario, la metodología utilizada por estos debiese incluir por ejemplo dentro de un trabajo de Artes Visuales los teléfonos celulares en concordancia con recursos que los jóvenes utilizan en su vida cotidiana, con el fin de poder realizar tomas fotográficas que luego se manipulen y/o modifiquen digitalmente a través de *Software* que pueden ir desde *Paint* como herramienta *Microsoft*, hasta *Photoshop* o programas de ejecución 3D como *SketchUp* para la construcción de objetos de diseño, maquetas virtuales, entre otros, dependiendo de cada realidad escolar.

Dentro de este punto cada establecimiento educativo cuenta con dispositivos tecnológicos como *computadores PC o Notebook*, y más en la actualidad, existen con *Tablets* para equiparar el acceso a estos dispositivos digitales. De esta forma el acceso a estas herramientas están cada vez más asimiladas por el contexto educativo que promueve la inserción y utilización de estos con fines escolares, por lo tanto el docente debiese ser capaz de introducir estos elementos en sus actividades como un beneficio para bajadas de contenidos curriculares.

Esta incorporación de recursos se ha dado con características progresivas a nivel país ya que aún se deben realizar algunos cambios que vayan en beneficio de la infraestructura de los Establecimientos Educativos. Por ejemplo, la construcción de aulas adecuadas para estos fines tecnológicos digitales, la implementación concreta a todos los colegios de Arica a Punta Arenas con el equipamiento necesario para su desarrollo en estas materias, como también el alcance de la conectividad hacia pueblos rurales; una serie de implementos que poco a poco van siendo reconocidas como aportes esenciales y actuales para el desarrollo de los jóvenes en el plan de la enseñanza y el aprendizaje.

Dada la necesidad de dar a conocer algunos guiños hacia aquello que se puede realizar dentro del sistema educativo, es que en la siguiente simulación de Planificación escolar, se aborda una Unidad de Segundo año medio, en la cual

el Autorretrato tomó ribetes distintos en cuanto a la creación de éste, pasando de ser un dibujo en soporte tangible a uno en donde se pueden realizar efectos que estos dispositivos digitales ofrecen.

En este caso simulado de Planificación de una Unidad, se utilizaría la herramienta de creación y edición *Adobe Photoshop*, combinada con la fotografía sacada desde lo más comúnmente utilizado hoy por los jóvenes de la *Generación Z*, sus celulares, Smartphone y/o Tablet. La idea central es que los jóvenes modifiquen sus fotos personales según sus gustos, sus referentes escogidos (acordes con el contenido de Autorretrato) y demostrando un conocimiento de su identidad propia.

Para el desarrollo de la Unidad se cuenta con una clase de introducción al autorretrato en la cual se muestren sólo imágenes coherentes al tema, como por ejemplo, la fisonomía facial, las emociones reflejadas a través del rostro, las similitudes con artistas de la TV o del ambiente musical, las deformaciones faciales o trabajar desde la fealdad como recurso no tan explorado; una serie de elementos que los hagan tener un abanico contundente de posibilidades para poder trabajar en su actividad.

Dentro de las planificaciones de la disciplina de Artes Visuales el rol que asume el profesor o profesora es muy relevante, precisamente porque es él el actor que ha de proponer cambios concretos, sobre todo si se recuerda la pregunta que unifica esta investigación, la cual apunta hacia búsqueda de diálogos de enseñanza que deben abordar los docentes de Artes Visuales a partir de los nuevos Lenguajes Digitales que conforman la actual realidad de los jóvenes de la *Generación Z* en Chile. Por ello es que a partir de un cambio en la formación y capacitación de los docentes que imparten esta disciplina, se da inicio a una transformación en la Metodología de Enseñanza de la asignatura de las Artes Visuales, las cuales se reflejan en el desarrollo de planificaciones que visualicen una participación activa de los estudiantes por medio de sus propios recursos, es decir la incorporación de la tecnología Digital como parte de las actividades de la disciplina abordada.

### 7.3.1.1. DOBLE RÉFLEX:

A modo de ejemplo en la planificación que se adjunta, se permite visualizar de un modo general aquello que se realizará a tiempo concreto por el o la profesor/a de Artes Visuales, combinando contenidos que se encuentran en los Planes y Programas del MINEDUC, más los recursos multimediales que tienen relación con la realidad de los estudiantes hoy.

PLANIFICACIÓN			
<b>NOMBRE DEL/A DOCENTE:</b> xxxxxxxxx		<b>PROGRAMA:</b> Artes Visuales	
<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Doble réflex		<b>CURSO:</b> 2° Medio	
<b>UNIDAD: N° 2:</b> Descubriendo y ocultando el rostro			
<b>O.F.</b> Experimentar con diversos lenguajes, técnicas y modos de creación artístico-visual; evaluar los procesos y resultados en cuanto a la capacidad de expresión personal, y originalidad.		<b>O.F.T.</b> Reflexionar sobre el crecimiento y autoafirmación personal, referidos al autoestima y confianza en sí mismo.	
<b>CONTENIDO:</b> El Autorretrato		<b>TIEMPO:</b> 4 clases de 90 minutos cada una.	
APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN
Proyección de la identidad personal utilizando distintos medios de expresión Artística y recursos simbólicos. Búsqueda en diversas fuentes de información para apreciar formas de representar el cuerpo humano, el rostro, el autorretrato y la máscara	Crear autorretratos a partir de proyecciones o reflejos que distorsionan el rostro, utilizando herramientas digitales que permitan definir el trabajo, por ejemplo un rostro con efecto en el agua, metales pulidos, botellas, espejos quebrados, cambios de color o tiempo artístico y otras modalidades hayan sido aportadas por los/as estudiantes.	-Referentes artísticos Contemporáneos: Frida Kahlo, Andy Warhol, Paz Errázuriz, y Sebastien del Grosso como referente de utilización de medios digitales. -Software Adobe Photoshop -Fotografías digitales actuales de los estudiantes -Sala de tecnología -Celulares y/o Tablet. -Página web de curso.	Tres clases formativas  Cuarta clase evaluación por medio de plataforma virtual del curso en donde se subirán los autorretratos a la galería de fotografías con una breve explicación de lo realizado.

<b>DESARROLLO DE CLASE</b>		
Sesión N° 1	<p><b>Inicio:</b> observación audiovisual de “Esta soy yo” de Francisca Valenzuela (cantante chilena) a modo de introducción al tema del Autorretrato.</p> <p>Observación de imágenes de algunos referentes que trabajen con la temática del autorretrato (no hay texto).</p> <p><b>Desarrollo:</b> profesor/a señala la actividad a realizar, y da paso a un plenario sobre “<i>Doble réflex, este/a soy yo</i>” en el cual los estudiantes señalarán sus características más identificadoras de cada uno, y donde todos se pueden hacer preguntas en relación al tema.</p> <p>Revisión de las herramientas del programa Adobe Photoshop a modo de retroalimentación de clases anteriores en dicha materia.</p> <p><b>Cierre:</b> el profesor/a pide fotografías de cada uno de sus estudiantes sacadas con celulares y/o cualquier otro dispositivo tecnológico digital para trabajar en las clases siguientes en el programa <i>Adobe Photoshop</i>.</p>	Clase formativa
Sesión N° 2	<p><b>Inicio:</b> indicaciones técnicas respecto al uso del software a utilizar.</p> <p>Indicaciones de la realización del Autorretrato “<i>Doble réflex, este/a soy yo</i>”</p> <p><b>Desarrollo:</b> estudiantes trabajan conforme a las herramientas que poseen en la realización de su Autorretrato.</p> <p><b>Cierre:</b> al finalizar cada clase los estudiantes suben a la plataforma virtual del curso de Artes Visuales sus avances logrados en clases.</p>	Clase práctica sumaiva
Sesión N° 3	<p><b>Inicio:</b> instancia para realizar preguntas al profesor/a en relación a la actividad en desarrollo.</p> <p><b>Desarrollo:</b> trabajo de taller en el cual realizan el acabado de su Autorretrato.</p> <p><b>Cierre:</b> al finalizar la clase los estudiantes suben a la plataforma virtual del curso de Artes Visuales sus avances logrados en clases.</p>	Clase práctica sumativa
Sesión N° 4	<p><b>Inicio:</b> el profesor/a indica modalidad para la entrega del trabajo, y los pasos a seguir dentro de la Página web del curso.</p> <p><b>Desarrollo:</b> cada estudiante sube su Autorretrato a la página Web del curso, con una reseña explicativa de su “<i>Doble réflex, este/a soy yo</i>” a la galería fotográfica.</p> <p><b>Cierre:</b> instancia para compartir las opiniones en relación a la modalidad del trabajo realizado. Se comparten opiniones positivas y negativas entre profesor/a y estudiantes.</p>	Evaluación
<b>INDICADORES EVALUATIVOS</b>		
<p><b>Creatividad</b> que evidencie una búsqueda según las herramientas que posee, fotos, software Adobe Photoshop y todos los dispositivos tecnológicos para lograr un autorretrato atractivo y original.</p> <p><b>Habilidad</b> en el manejo de las herramientas digitales, tanto de los dispositivos para</p>		

recopilación de imagen como también del software utilizado Photoshop para trabajar las fotografías.

**Proceso** en trabajo de aula constante y participativo para resolver dudas y mostrar avances en la actividad.

**Responsabilidad** en plazo de entrega final, y con las especificaciones técnicas de lo encomendado.

De acuerdo con la Planificación descrita, los resultados de los trabajos que se podrían obtener con los jóvenes de segundo año medio, en relación a la unidad que contiene al Autorretrato como representación de la identidad personal, se podrían visualizar los siguientes resultados guardando los parámetros entre el trabajo de un fotógrafo o diseñador profesional y los estudiantes de 2° año medio.



Sébastien del Grosso, *The sketch of a life*, trabajo fotográfico de autorretratos del artista. Captura de pantalla.

El trabajo de este artista fotógrafo y diseñador gráfico consta de realizar una serie de autorretratos, dentro de los cuales utiliza la fotografía como primera parte de su trabajo y luego las transforma digitalmente con programas (en este caso *Adobe Photoshop Cs5*) que permiten efectos artísticos, multiplicidad de colores, distorsiones de imagen, ampliaciones, duplicaciones, entre otros.



Simulación de autorretratos que tengan referencia al Pop Art. Trabajado con herramientas de *Adobe Photoshop*. Imagen bajada de la web.

Trabajos realizados con programas digitales para distorsionar la realidad del rostro, es lo que se logra ver en los trabajos de Autorretratos de la fotógrafa española Cristina Otero, en ellos se puede apreciar la incorporación de herramientas digitales para dar realce a la imagen que produce, con efectos de color, y la luz que incide en su rostro, haciéndolo atractivo al espectador.



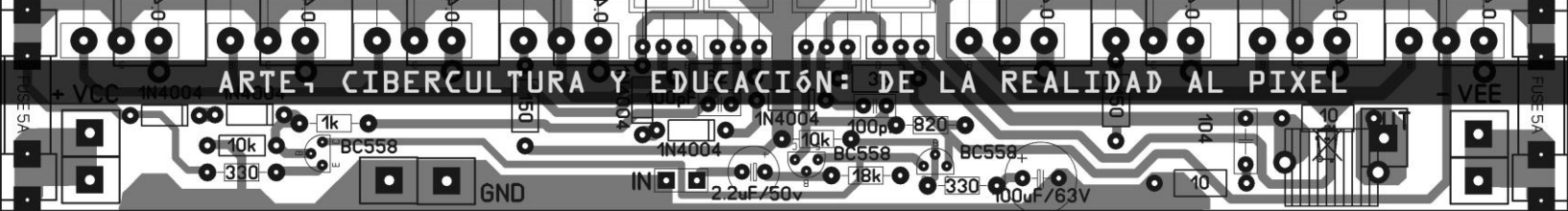


Cristina Otero serie fotográfica *tutti frutti*, captura de pantalla.



Cristina Otero, serie de Autorretratos *Art*, captura de pantalla.





Cristina Otero, serie de Autorretratos *Art*, captura de pantalla.

La segunda opción en la cual se puede potenciar con el uso de dispositivos digitales es en 4° año medio, ya que al ser el último lazo con el ambiente educativo escolar, los jóvenes están llenos de expectativas y emociones que les genera este cambio en su vida. Un paso desde el resguardo que poseen dentro de un establecimiento conocido hacia otro que deben experimentar, y también el enfrentamiento a la prueba de selección universitaria PSU y todo lo que ello significa para estos jóvenes.

Es recurrente en esta etapa del año escolar la realización de Anuarios de curso, fiestas de fin de año y todo lo relacionado con este cambio que los estudiantes enfrentarán. Por ello es que si se propone trabajar con las competencias del o la profesor/a de Artes Visuales en base a los dispositivos referentes a la Tecnología Digital, se puede tomar como contenido la primera Unidad de este grado, la cual acerca a los estudiantes al ámbito de los Lenguajes Artísticos dentro de dos contextos, uno de características pictóricas y otro con guiños hacia lo multimedial.

*Explorando lenguajes artísticos de nuestra época*, tiene como contenidos principales dos perspectivas, la primera guarda relación con Lenguajes mecánicos y electrónicos, en ella se disponen a abordar los contenidos de la Fotografía, Cine, el Video y Multimedia Interactivos. La segunda unidad se enfoca en el lenguaje de la gráfica pictórica como lo son el Mural, Grafiti y el Comic; por lo tanto aquella Unidad que tiene un mayor alcance hacia el sentido de esta investigación es aquella que aborda los Lenguajes mecánicos y electrónicos.

El último año de clases es de gran estrés para los jóvenes chilenos ya que se han preparado durante toda su enseñanza media para rendir la PSU, la prueba de Selección Universitaria que define su futuro, por lo tanto se propone que en esta etapa por la que atraviesan estos estudiantes sea lo más satisfactoria posible, pero sin descuidar los contenidos que deben conocer y aprehender. Es así como en la disciplina de Artes Visuales se podría concretar una planificación piloto para cuarto año medio que complemente la motivación de los jóvenes por los conciertos, más los contenidos multimediales que se piden en la unidad ya mencionada.

### 7.3.1.2. CONCIERTO ATM MACHINE:

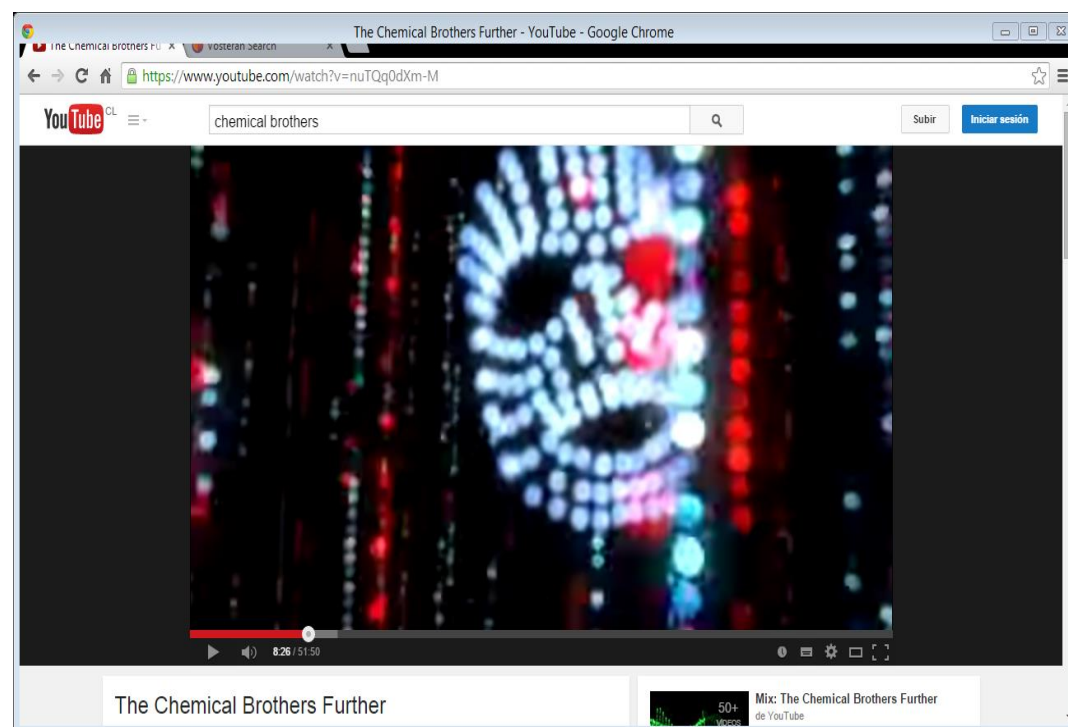
Este concierto se realizará en conjunto con los niveles existentes de cuarto año medio, según la realidad escolar, por ejemplo; si un establecimiento educativo cuenta con tres niveles, trabajarán en conjunto, si existen dos niveles, trabajarán los dos, y así sucesivamente. La idea de esta actividad es que cada curso trabaje en red, es decir que construyan su propio video Net Art para el concierto, además de enfocarse en la música adecuada para este tipo de trabajo, como la música electrónica, aplicaciones desde sus *Smartphone* que simulen el sonido de los sintetizadores y sus afines. Para eso, el profesor o profesora a cargo de la disciplina de Artes Visuales dará aportes en relación a referentes musicales de este estilo, así como también de la gráfica del video a realizar y la modalidad de trabajo en red para la obtención de un buen resultado que se concretará con un *Concierto Visual*. En efecto la organización en general

debe ser afiatada y a la vez constantemente retroalimentada por el/a docente a cargo.

PLANIFICACIÓN			
<b>NOMBRE DEL DOCENTE:</b> xxx xxx xxx xxxx		<b>PROGRAMA:</b> Artes Visuales	
<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Concierto visual ATM MACHINE		<b>CURSO:</b> 4° Medio	
<b>UNIDAD:</b> Explorando Lenguajes artísticos de nuestra época			
<b>OF:</b> Investigación y creación artística, a través del diseño y la elaboración de proyectos personales o grupales, conociendo aspectos técnicos y expresivos de algunos recursos actuales para la producción de imágenes: fotografías, videos, multimedia, diseño gráfico, etc.		<b>OFT:</b> dentro del marco temático amplio de arte, cultura y tecnología, ubica en su centro la creación artística como un elemento importante en la búsqueda de la experiencia personal y colectiva, y desde esta perspectiva aproxima a los estudiantes a su realidad cultural	
<b>CONTENIDO:</b> Multimedios Interactivos		<b>TIEMPO:</b> 8 Clases de 90 minutos cada una.	
<b>MODALIDAD DE TRABAJO:</b> Grupal. Participan todos los niveles de 4° año medio, divididos en comisiones de trabajo.		<b>DURACIÓN CONCIERTO:</b> Concierto Visual 60 minutos.	
APRENDIZAJES ESPERADOS	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>Reconocer y explorar el video como lenguaje artístico.</p> <p>Aprender un proceso de diseño y producción que permita a los estudiantes usar el medio para expresarse artísticamente.</p> <p>Reconocer sus componentes y principales elementos para interactuar adecuadamente con el lenguaje multimedia.</p>	<p>Realización de un concierto visual "0101 Machine"</p>	<p>-Sala de tecnología del establecimiento</p> <p>-Referentes musicales de la Electrónica: Kraftwerk, Atom TM, Chemical Brothers, Aphex Twin, F600 (Miguel Conejeros, músico chileno), Alexander Robotnick.</p> <p>-Referente del Net Art: Vuk Cosic y Gonzalo Messa.</p> <p>-YouTube.</p> <p>-Proyector data show Notebook, o cualquier afín con reproducción</p> <p>-Equipos de amplificación e iluminación.</p> <p>-Plataforma virtual (página web del curso de Artes Visuales)</p>	<p>Cinco clases formativas.</p> <p>Sexta clase revisión de las comisiones de trabajo por medio de todo lo subido a la plataforma virtual del curso.</p> <p>Séptima clase evaluación final.</p>
DESARROLLO DE CLASE			
Sesión	<p><b>Inicio:</b> Indicaciones técnicas del concierto a realizar.</p> <p>Muestra de referentes musicales y visuales que utilizan los dispositivos electrónicos para sus fines particulares.</p>		Evaluación sumativa

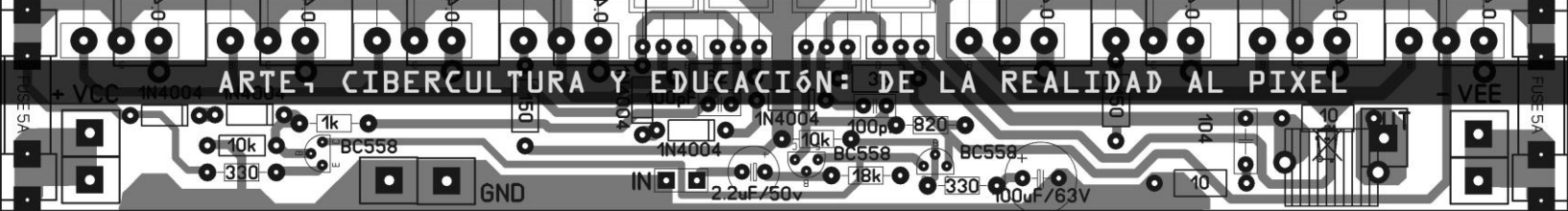
Nº 1	<p>Información de plazos de entrega.</p> <p><b>Desarrollo:</b> organización de las comisiones de trabajo. Comisión 01: gráfica de invitaciones al concierto. Comisión 001: grafica de video en el proyector. Comisión 0001: recopiladores de música correspondiente al tema. Comisión 00001: en cargados de montaje y dispositivos electrónicos.</p> <p><b>Cierre:</b> los estudiantes dan a conocer ideas para la realización del concierto visual dentro del colegio.</p>	
Sesión Nº 2	<p><b>Inicio:</b> lineamientos para el desarrollo fluido de las comisiones. Disipar dudas de trabajo.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Trabajo de todas las comisiones</p> <p><b>Cierre:</b> subir avances a la plataforma virtual del curso.</p>	Evaluación sumativa
Sesión Nº 3	<p><b>Inicio:</b> recordatorio de fechas para el montaje de los dispositivos que se ocuparán el día del Concierto.</p> <p><b>Desarrollo:</b> muestra de invitación gráfica para los asistentes al concierto.</p> <p><b>Cierre:</b> subir avances a la plataforma virtual del curso</p>	Evaluación sumativa
Sesión Nº 4	<p><b>Inicio:</b> profesor/a y estudiantes ajustan ideas para la concreción del concierto visual</p> <p><b>Desarrollo:</b> Trabajo de las comisiones</p> <p><b>Cierre:</b> subir avances a la plataforma virtual del curso</p>	Evaluación sumativa
Sesión Nº 5	<p><b>Inicio:</b> profesor/a y estudiantes ajustan ideas finales para la concreción del concierto visual.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Trabajo de las comisiones</p> <p><b>Cierre:</b> subir avances a la plataforma virtual del curso</p>	Evaluación sumativa
Sesión Nº 6	Presentación piloto al profesor/a subida de todo a la plataforma virtual del curso	Evaluación sumativa
Sesión Nº 7	DIA DEL CONCIERTO VISUAL 0101 MACHINE	Evaluación en conjunto profesor/a y estudiantes.
<b>INDICADORES EVALUATIVOS</b>		
<p><b>Creatividad</b> de cada una de las comisiones para hacer una puesta en escena atractiva a los asistentes al concierto visual, en cuanto al montaje y la gráfica empleada.</p> <p><b>Habilidad</b> para la utilización del general de los dispositivos tecnológicos, electrónicos y digitales utilizados a lo largo del desarrollo del Concierto visual.</p> <p><b>Ejecución</b> eficiente, segura y fluida por parte de las comisiones de trabajo</p> <p><b>Proceso</b> coherente con el contenido de los lenguajes artísticos de nuestra época, y sus contenidos multimedia, y ajustado en los tiempos de trabajo en clases.</p> <p><b>Responsabilidad</b> para la realización del concierto visual, respeto en plazos de exposición y difusión de material gráfico y puntualidad en los tiempos cronológicos (inicio y termino del concierto visual).</p>		

Unos de los referentes en cuanto a la gráfica que se podría utilizar en un concierto visual son el dúo *The Chemical Brothers*, Atom TM, Kraftwerk, Aphex Twin, F600 Alexander Robotnick; ellos utilizan en sus videos y música toda una mezcla de electrónica y digitalización para crear ambientes sonoros muy singulares. En las imágenes se ve -tras capturas de pantalla- algunos de sus videos y los elementos visuales que los conforman.

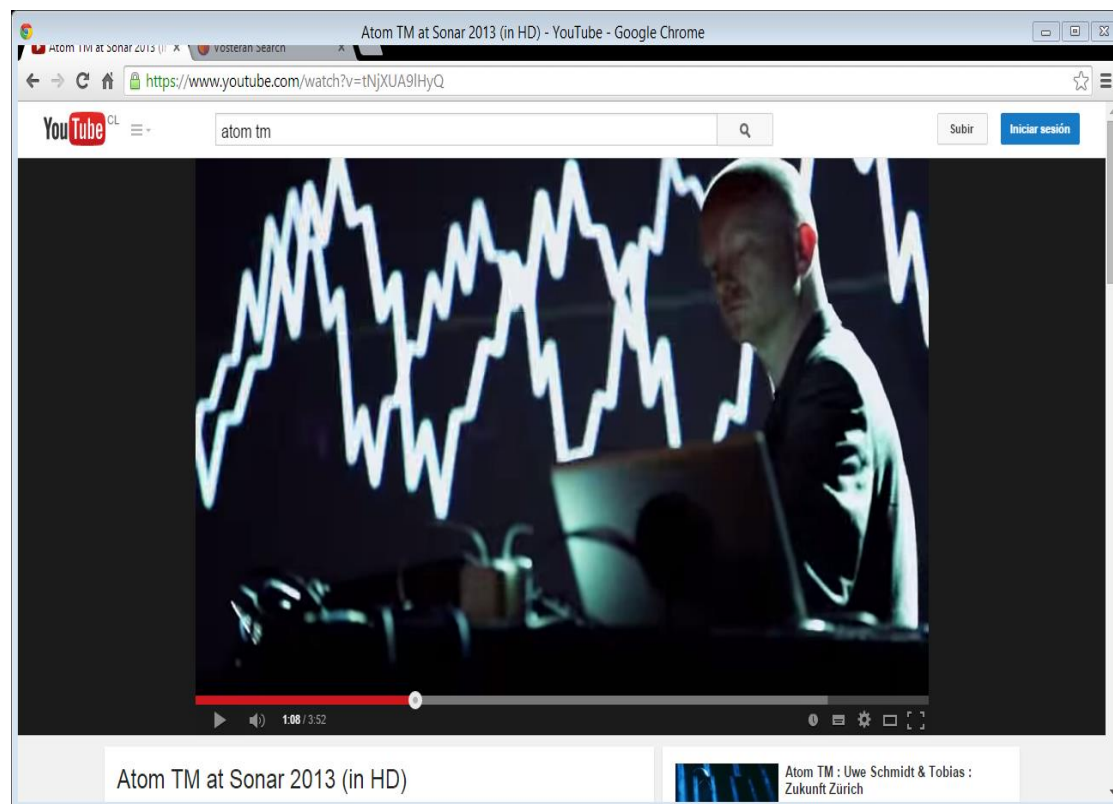


The Chemical Brothers *Swoon*, minuto 8:24, captura de pantalla.

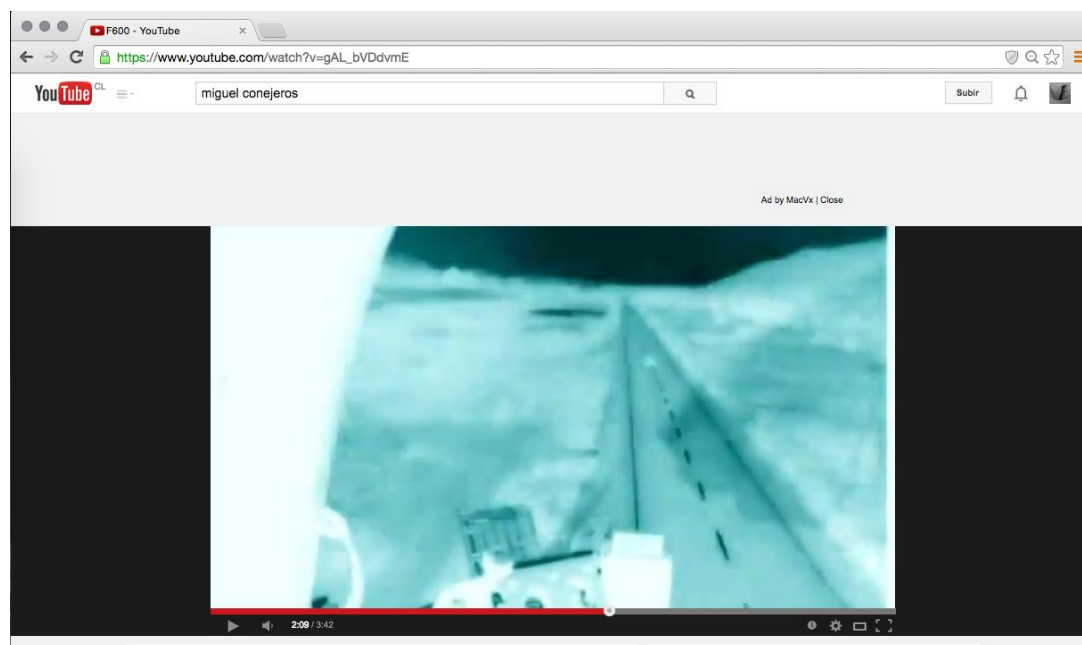




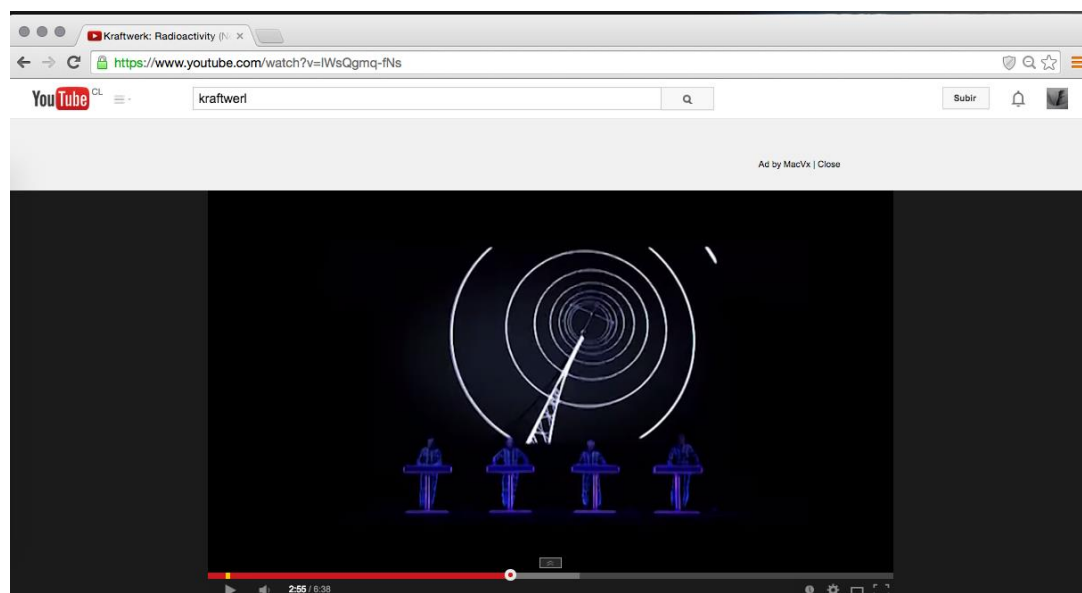
Atom TM 2013, *at Sonar*, concierto en vivo, captura de pantalla.



Atom TM 2013, *at Sonar*, concierto en vivo, captura de pantalla.

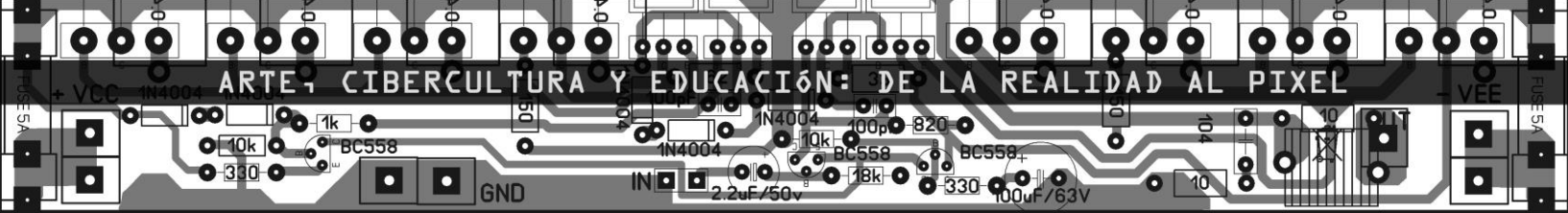


Miguel Conejeros, *F600*, minuto 3:42, captura de pantalla.



Kraftwerk, *Radioactivity* (No Nukes 2012, Tokio, Japan), minuto 6:38, captura de pantalla.

La motivación por parte del docente a cargo de la disciplina de Artes Visuales es un tema muy importante, ya que sin ese factor es muy complejo poder querer ser un agente de cambio hacia la *Metodología Ciber*, los jóvenes deben ser capaces de ver a su profesor comprometido con lo que se realiza dentro y fuera de la sala de clases, notar que su profesor/a cree en las capacidades que



posee él como docente y las potencialidades de ellos como estudiantes para poder trabajar juntos en beneficio de la enseñanza.

Por esa razón se cree que es indudablemente necesaria la formación y actualización del cuerpo Docente en base a competencias que vayan según en contexto, según la realidad en la que hoy se vive y se desarrollan los jóvenes a los cuales se les van a enseñar los contenidos de la disciplina de Artes Visuales; en base a su historia, a referentes y sus obras, pero que no puede seguir con las actividades de mimesis y reproducciones de obras.

La sociedad ha cambiado, por lo tanto los jóvenes que están insertos en ella son otro tipo de personas y están bajo las características de la *Cibercultura*, por lo tanto la gran tarea para la casa de los profesores en ejercicio de la actual Docencia, es la actualización de sus competencias en dirección hacia estos lineamientos. Y por otro lado, a los establecimientos de Educación Superior se les incentiva a reorganizar sus mallas curriculares según la nueva realidad que radica en los tiempos del *Paradigma Digital*; para que sus futuros profesores de Artes Visuales posean las herramientas necesarias con las cuales pueda aplicar metodologías conectadas y apegadas a la realidad de los jóvenes de la *Generación Z* en Chile.



### III. CONCLUSIÓN

Mediante el marco que dirigió éste trabajo investigativo, se llevó a cabo un estudio a partir de cinco perspectivas que guiaron la metodología de investigación y estudio de conocimientos teóricos para abordar la problemática educacional sobre la formación Docente en cuanto a la implantación de los saberes tecnológicos para desenvolverse dentro del aula, según los intereses del estudiantado y las nuevas demandas que esto implica en el Sistema Educacional.

Las perspectivas que se abordaron fueron el *Paradigma Digital*, *Construcción de la Realidad*, *Cibercultura*, *Generación Z* y finalmente *Docencia*.

Desde la perspectiva del *Paradigma Digital*, se situó el estudio e investigación en cuanto a las nuevas formas de determinar el contexto social, político cultural y económico de la sociedad a comienzos del siglo XXI; el cual produjo nuevos cambios en el mundo de las tecnologías y los adelantos permitidos por la Ciencia para ser implementados en la vida cotidiana del ser humano. Éste Paradigma Digital, se aborda desde la noción de la Sociedad Actual del Conocimiento, la cual se identifica por crear su identidad social en base a la red.

*Construcción de la Realidad*, fue la perspectiva que ayudó a situar en el contexto chileno, la noción que se tiene sobre la realidad a partir de la convivencia de los jóvenes dentro del *Paradigma Digital*. Este grupo de jóvenes comprenden su realidad en base al contexto en el cual se encuentre Chile, para así abordar las problemáticas tecnológicas en la construcción de una identidad que los identifica con los nuevos avances tecnológicos de la época, creando una ficción en cuanto a su realidad, la cual ha sido denominada como *Realidad Virtual*.

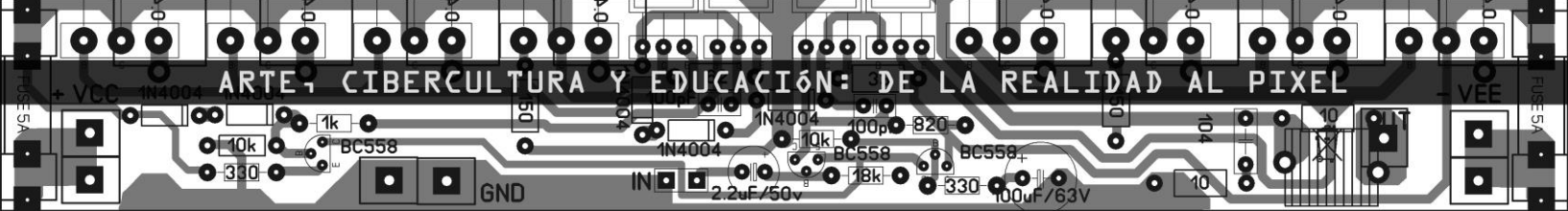
La perspectiva *Cibercultura*, se entiende desde el estudio investigativo en cómo una cultura inserta en la *Sociedad Actual del Conocimiento*, es capaz de modificar sus tradiciones y costumbres, para adaptarse al nuevo mundo tecnológico, entendido éste como el *Paradigma Digital*. Estas culturas son identificadas a partir de la conexión directa que existe entre máquina y ser humano, la cual permanece en un estado permanente comunicacional con el

uso de las nuevas tecnologías. La hibridación que surge en ésta perspectiva, es que una cultura retoma ciertos elementos de las demás, para generar una identidad en base al uso de los nuevos dispositivos digitales, para convertir aquello que han retomado, en una fuente única del conocimiento la cual es transmitida a sus pares a través de la red para que la conozcan; esta acción se entiende como un *Remix* cultural.

En cuanto a la perspectiva de la *Generación Z*, ésta es fundamental y es el eje que guía esta investigación, ya que los estudios que se han realizado a lo largo de éste seminario postulan a la comprensión de las nuevas generaciones y su comportamiento, según el contexto en el cual estén situados; en ésta oportunidad dentro del *Paradigma Digital*. Éste nuevo grupo de jóvenes, denominados como la *Generación Z*, se caracterizan por estar en constante conexión con los nuevos dispositivos digitales para acceder al conocimiento de una forma instantánea, lo cual permite que utilicen éstos nuevos medios para conectarse y comunicarse con sus pares a partir de las plataformas virtuales, las que manejan constantemente como una extensión de sus cuerpos, puesto que la tecnología es el aliado de éstos jóvenes para transmitir sus intereses, ideologías y pensamientos, lo cual permite acceder a ellos y comprender su comportamiento con el uso de las nuevas tecnologías.

Finalmente la investigación que dirigió la perspectiva de la *Docencia*, indicó la problemática existente en el Sistema Educativo chileno sobre la formación Docente en cuanto al conocimiento y manejo de las nuevas tecnologías, para ser utilizadas como un recurso que permita un aprendizaje adecuado a los intereses de las nuevas generaciones, en especial la *Generación Z*. De esta manera se reflexionó en cuanto al rol que cumple el Docente en si realmente está preparado para asumir una reformulación las estrategias que debiese utilizar, para actualizar sus conocimientos en base al uso de las nuevas tecnologías digitales y cómo el profesor/a de Artes Visuales debiese expandir sus conocimientos a ésta nueva área disciplinar que convoca el uso de los nuevos medios para la experimentación y creación artística.

Es por esto que en la Propuesta Pedagógica, se desea reformular las mallas curriculares de las Universidades, Centros de formación técnica u orientadas a la formación pedagógica, para que éstas preparen a los profesores en formación docente en cuanto al uso de las TIC y aquellos que necesiten



actualizarse en la comprensión de las nuevas tecnologías al interior de la sala de clase, como un recurso necesario de manejar para conocer y entender los intereses de los jóvenes y cómo también estas pueden ser utilizadas en las Artes Visuales para que el estudiantado las explore y pueda generar nuevas propuestas artísticas.

De este modo se entenderá que la orientación de ésta investigación, está enfocada en cómo el Docente del Siglo XXI, pueda establecer un diálogo con las nuevas generaciones a partir del conocimiento y manejo que éste tenga sobre las nuevas tecnologías digitales; y además el vínculo que conlleva el *Paradigma Digital*, para el entendimiento unificador sobre el Arte, la Ciencia y Tecnología dentro del Sistema Escolar, como una fuente de amplio conocimiento en cuanto al acceso informacional y experimental que éstas permiten en la *Sociedad Actual del Conocimiento*.

## IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### 1. LIBROS:

- Acaso, M. (2009).** *El Lenguaje visual*. Barcelona: Editorial Paidós Iberica.
- Acaso, M. (2010).** *La educación artística no son manualidades*. 2º ed. Madrid: editorial Catarata.
- Aguirre, Á. & Rodríguez, M. (1997).** *SKINS, PUNKIS, OKUPAS y otras tribus urbanas*. Barcelona, España: Ediciones Bardenas.
- Ander-Egg, E. (2001).** *Los desafíos de la educación en el siglo XXI*. Argentina: editorial Homosapiens.
- Arias, M. (2011).** *Radiografía del Chile Digital 2.0 en el Bicentenario*, 2da edición. Santiago, Chile: Editorial Divergente S.A.
- Berger, P. & Luckman, T. (2003).** *La construcción social de la realidad*, 1ªed. 18ª reimp. Buenos aires: Amorrortu.
- Burke, P & Briggs, A. (2002).** *De Gutemberg a internet. Una historia social de los medios de comunicación*. España: Editorial Taurus.
- Chaves, M. (2010).** *Jóvenes, territorios y complicidades: Una antropología de la juventud urbana*. Argentina: Editorial Espacio.
- Danto, A. (1999).** *Después del fin del arte*. España: Paidós
- Eco, U. (1986).** *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Eco, U. (1994).** *La búsqueda de la lengua perfecta* ©. España y América: Grijalbo Mondadori, S.A.
- Errázuriz, L. (2006).** *Sensibilidad estética* Pontificia Universidad Católica de Chile, Facultad de Filosofía, Instituto de Estética.

- Errázuriz, L. (2012).** *El Golpe Estético. Dictadura militar en Chile 1973-1989.* Santiago, Chile: Ediciones Ocho libros.
- Eisner, E. (2004).** *El arte y la creación de la mente.* 1° ed. España: editorial Paidós.
- Feixa, C. (2006).** *De jóvenes, bandas y tribus.* 3° Edición. Barcelona, España: Editorial Ariel, S.A.
- Ferrater Mora, J. (1981).** *Diccionario de Filosofía 2.* Madrid: Alianza Editorial.
- Gardner, H. (s/f).** *Inteligencias Múltiples, de la teoría a la práctica*
- Gardner, H (2003).** *La inteligencia reformulada,* ed. Paidós. Barcelona.
- Gutiérrez-Rubi, A. & Freire, J. (2010).** *32 Tendencias de cambio (2010-2020).*
- Hobsbawm, E. (2013).** *Un tiempo de rupturas: sociedad y cultura en el siglo XX.* Barcelona, España: Editorial Planeta S.A.
- Ivelic, M & Galaz, G. (1996).** *Chile Arte Actual.* Valparaíso, Chile: Ediciones Universitarias de Valparaíso.
- Krebs, R. (1982).** *Breve Historia Universal.* Editorial Universitaria, el saber y la cultura.
- Lévy, P. (1987).** *Oralidad primaria, la escritura y la informática: tecnologías intelectuales y formas de conocimiento.* Francia.
- Lévy, P. (1997).** *Cibercultura, el segondoluvi?.* Barcelona: Ediciones Proa.
- Lévy, P. (1999).** *¿Qué es lo virtual?.* Barcelona: Paidós.
- Lévy, P. (2007).** *Cibercultura: La sociedad de la cultura digital.* Francia: Editorial Anthropos.
- Manuel Castells. (1996).** *La era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura. La Sociedad Red.* Vol.1. Editorial Veintiuno editores.
- Manuel Castells. (1997).** *La era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura. El Poder de la Identidad.* Vol.2. Editorial Veintiuno editores.
- Marín, R. (2003).** *Didáctica de la Educación Artística.* Alhambra: Pearson.

- Olhagaray, B. (2014).** *Sobre video & Artes mediales*. Chile: Editorial Metales Pesados.
- Oyarzún, P. (1999).** *Arte, Visualidad e Historia*. Santiago, Chile: Editorial La Blanca Montaña.
- Pérez, W, S. (2012).** *Deus ex Media*. Catálogo 10º Biental de video y Artes Mediales. 10. Santiago, Chile.
- Piscistelli, A. (2002).** *Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Argentina: Editorial Paidós.
- Priberg, F.K. (1964).** *Música y máquina. Música Concreta, electrónica y futurista. Nuevos instrumentos. Robots. Discografía*. España: Ediciones Zeus.
- Rheingold, H. (1992).** *Realidad Virtual*. Nueva York, Estados Unidos: Summit Books.
- Rodríguez, A. (2006).** *La Brecha Digital y sus Determinantes*. México: UNAM, Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas.
- Rodríguez, F. (2002).** *El lenguaje de los jóvenes*. Barcelona, España: Editorial Ariel, S.A.
- Sánchez, J. (2001).** *Aprendizaje visible, tecnología invisible*.
- Spitzer, M. (2013).** *Demencia Digital. El peligro de las nuevas tecnologías*. Barcelona, España: Ediciones B.
- Szurmuk, M. & McKee, R. (2009).** *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos*. México: Siglo XXI Ediciones, Instituto Mora.
- Tagles, M. (1995).** *El Plebiscito del 5 de Octubre de 1988*. Chile: Corporación Justicia y Democracia. Impresión Quickprint.
- Valderrama, M. (2008).** *Modernismo historiográfico: artes visuales, postdictadura, vanguardias*. Santiago, Chile: Palinodia.
- VV. AA. (2009).** *[Pensar el // trabajar con //]. Sonido en espacios intermedios*. Santiago, Chile: Ediciones Departamento de Artes Visuales. Facultad de Artes Universidad de Chile.

**Wolf Lieser, W. (2010).** *Arte digital*. Editorial H.F.Ullman

**Yac Noj, J. (2009).** *Xukulem, Mejelem, Uk'ux le Mayab' K'aslemalil*. Ceremonia Maya,

## 2. WEBGRAFÍA:

**Boschma, J.& Groen, I. (2006).** *Generation Einstein: smart, social and superfast*. Recuperado en:

[http://www.anele.org/jornadas\\_tecnicas/generation\\_einstein\\_engels\\_jeroen.pdf](http://www.anele.org/jornadas_tecnicas/generation_einstein_engels_jeroen.pdf)

**Collingwood-Selby, E. (s/f).** *La lengua del exilio*. Escuela de Filosofía

Universidad ARCIS Recuperado de:

<http://www.philosophia.cl/biblioteca/Colinwood/la%20lengua%20del%20exilio.pdf>

**Corros, F. (s.f).** *La sociolingüística y el lenguaje gestual en la enseñanza de ele: algunas consideraciones*. Instituto Cervantes de Albuquerque. Centro virtual Cervantes. Recuperado de:

[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/17/17\\_0431.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/17/17_0431.pdf)

**Eco, U. (s/f).** *La estructura ausente. Introducción a la Semiótica*. Recuperado de:[http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:dHhBYEu-tlkJ:www.vitalibros.cl/catalogo\\_web/colecciones/800/850/854/estructurausente.pdf+&cd=5&hl=es&ct=clnk&gl=cl](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:dHhBYEu-tlkJ:www.vitalibros.cl/catalogo_web/colecciones/800/850/854/estructurausente.pdf+&cd=5&hl=es&ct=clnk&gl=cl)

**Franco, Y. (2011).** *Tesis de investigación: Marco Metodológico*. Blog de Internet. Venezuela. Recuperado de:  
<http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/marco-metodologico-definicion.html>

**Habermas, J., Baudrillard, J., Said, E., Jameson, F., et al. (2008).** *La Postmodernidad*. 7° ed. Barcelona: Editorial Kairós. Recuperado de:  
<http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ZwNEISptU8MC&oi=fnd&pg=P>

[A165&dq=cultura+de+consumo+y+posmodernismo&ots=EwGiQsvHbN&sig=BgvrPCm0fXX7kAnN6CXWa0xg-7k%20-%20v=onepage&q=cultura%20de%20consumo%20y%20posmodernismo&f=false#v=onepage&q&f=false](https://www.repositorio.cepa.org/bitstream/handle/10665/44165?dq=cultura+de+consumo+y+posmodernismo&ots=EwGiQsvHbN&sig=BgvrPCm0fXX7kAnN6CXWa0xg-7k%20-%20v=onepage&q=cultura%20de%20consumo%20y%20posmodernismo&f=false#v=onepage&q&f=false)

**Hóbsbawm, E. (1998).** *Historia del Siglo XX*. Editorial Crítica. Recuperado de: <https://uhphistoria.files.wordpress.com/2011/02/hobsbawn-historia-del-siglo-xx.pdf>

**Hóbsbawm, E. (2009).** *La era de la revolución. 1789-1848.*- 6ªed. 1ª reimp.\* Buenos Aires: Crítica\*. Recuperado de: <http://lanormal-isfd95.com.ar/biblioteca/historia/Ac%2020-5/HOBSBAWM%20Eric,%20La%20Era%20De%20La%20Revolucion,%201789-1848.pdf>

**Khalid Malik, (2013).** *Informe sobre Desarrollo Humano 2013. El ascenso del Sur: Progreso humano en un mundo diverso*. Publicado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). Edición Mundi-Presa. Recuperado de: [http://www.undp.org/content/dam/venezuela/docs/undp\\_ve\\_IDH\\_2013.pdf](http://www.undp.org/content/dam/venezuela/docs/undp_ve_IDH_2013.pdf)

**Khalid Malik,(2014)** *Informe sobre Desarrollo 2014. Sostener el progreso humano: reducir vulnerabilidades y construir resiliencia*”, Publicado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). Edición Mundi-Presa. Recuperado de: <http://hdr.undp.org/sites/default/files/hdr14-summary-es.pdf>

**Knobel, M. y C. Lankshear (2011).** *Remix: la nueva escritura popular*. Cuadernos Comillas. Nº 0. Nueva York, Estados Unidos. Recuperado de: [http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:nSd20mMas3MJ:everydayliteracies.net/files/8\\_Knobel\\_Lankshear.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=cl](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:nSd20mMas3MJ:everydayliteracies.net/files/8_Knobel_Lankshear.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=cl)

**Krause, R. (2007).** *Cambiar la pronunciación del propio nombre*. Galería de Arte Universidad Católica de Temuco. Recuperado de: [http://rkrause.cl/intro/wp-content/uploads/2009/03/07\\_07\\_cambiar-la-pronunciacion.pdf](http://rkrause.cl/intro/wp-content/uploads/2009/03/07_07_cambiar-la-pronunciacion.pdf)



- Lavoie, B., Silipigni, L. y Dempsey, L. (2005).** *Anatomía de las colecciones agregadas: el ejemplo de Google Print para bibliotecas.* D-Lib Magazine. Recuperado de: <http://www.dlib.org/dlib/september05/lavoie/09lavoie.html>
- Mezza, G. (2012).** *Gonzalo Mezza. The virtual Museum proyect.* Recuperado de: [http://www.mezza.cl/Images/PDF/CATALOGO\\_GM\\_MNBA.pdf](http://www.mezza.cl/Images/PDF/CATALOGO_GM_MNBA.pdf)
- Muñoz, J. (2012).** *La realidad social, en Contribuciones a las Ciencias Sociales.* Recuperado de: [www.eumed.net/rev/cccss/20/](http://www.eumed.net/rev/cccss/20/)
- Palma, J. (2013).** *Juventud Popular, lucha armada y revolución 1967-1973.* Sitio Web La Chispa. Recuperado de: <http://www.lachispa.cl/2013/09/juventud-popular-lucha-armada-y-revolucion-1950-1990/>
- Pelayo, J. (2004).** “*Las modalidades de la información entre Gutemberg e Internet. Notas de Lectura*”, «Signo. Revista de Historia de la Cultura Escrita» 13. I. S. S. N. 1134-1165, Universidad de Alcalá. Recuperado de: [http://dspace.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/7600/modalidades\\_anton\\_SIGNO\\_2004.pdf?sequence=1](http://dspace.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/7600/modalidades_anton_SIGNO_2004.pdf?sequence=1)
- Pérez, T. S. (2012).** “*ARTE MEDIAL. Complejidad, mediación y sociedad*”. Revistas UPB. Vol. 8, Nº 11 / Páginas 61-67. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:QtKzNHpWC2sJ:revistas.upb.edu.co/index.php/iconofacto/article/view/2353+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=cl>
- Pérez, T. S. (2013).** “*Poéticas Visuales mediadas por la tecnología. La necesaria opacidad*”. Cuaderno 43 / Centro de Estudios en diseño y Comunicación. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=407&id\\_articulo=8652](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=407&id_articulo=8652)
- Prieto, F. (2000).** *Chile en la era digital. Una urgencia nacional.* Sitio Web AprChile. Recuperado de: <http://aprchile.cl/pdfs/Chile%20en%20la%20era%20digital.pdf>
- Rodríguez, M. (1992).** *Lenguaje de Signos.* Edición digital basada en la edición de Barcelona, Confederación Nacional de Sordos de España: Fundación

ONCE. Recuperado de: <http://aprendelenguadesignos.com/wp-content/uploads/2013/02/Lenguajedesignos-libro.pdf>

**Sakiko Fukuda-Par (2007).** *Informe sobre Desarrollo Humano 2001. Poner el adelanto tecnológico al servicio del desarrollo humano.* Publicado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). Edición Mundi- Presa. Recuperado de: <http://hdr.undp.org/es/content/informe-sobre-desarrollo-humano-2001>

**Santos, D. (2012).** *Comunicación oral y escrita.* México: RED TERCER MILENIO S.C. Recuperado de: [http://www.aliatuniversidades.com.mx/bibliotecasdigitales/pdf/axiologicas/Comunicacion\\_oral\\_y\\_escrita.pdf](http://www.aliatuniversidades.com.mx/bibliotecasdigitales/pdf/axiologicas/Comunicacion_oral_y_escrita.pdf)

**Tudela, P. (2007).** *Sociedad y Política: desarrollo y retos de la función política en las democracias latinoamericanas.* Recuperado de: <http://www.policia.cl/cidepol/biblioteca/sociedadypolicia.pdf>

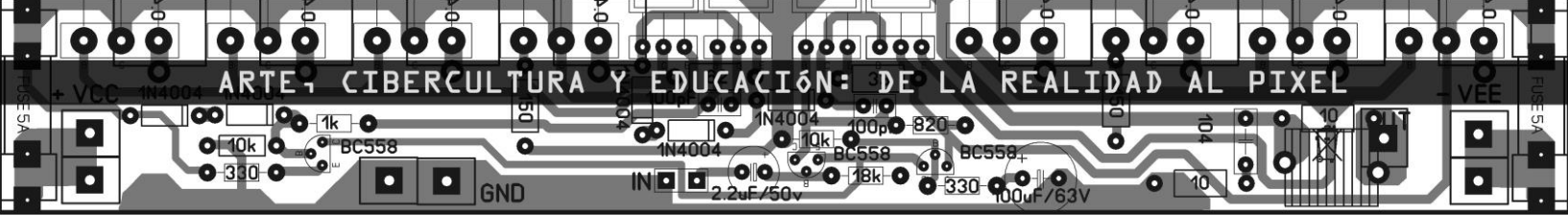
**Vidal, S. (2007).** *“Historia del arte y Net Art: La acumulación sobre el vacío. Algunas cuestiones sobre su posibilidad documental”.* Informe electrónico. Santiago de Chile. Recuperado de: <http://www.plataformaculturadigital.cl/documentos/historia-del-arte-y-net-art-la-acumulacion-sobre-el-vacio>

**Vite, E. (2011).** *Marcel Duchamp y el Pop Art: una revolución de las vanguardias europeas en el arte norteamericano.* En Congreso Europeo de Estética. Ministerio de Cultura (Coord.), *Sociedades en crisis. Europa y el concepto de estética.* (pp. 202-207) Madrid: Secretaria General Técnica. Recuperado de: <https://www.uam.es/otros/estetica/DOCUMENTOS%20EN%20PDF/SEGUNDA%20TANDA/EDGAR%20VITE.pdf>

**VV. AA. (2006).** *“Copyleft. Manual de uso”.* Editorial Traficante de sueños. Madrid, España. Recuperado de: [http://www.edicionessimbioticas.info/IMG/pdf/libro\\_manualcopyleft.pdf](http://www.edicionessimbioticas.info/IMG/pdf/libro_manualcopyleft.pdf)

### 3. REVISTAS:

- Calise, S. (2011).** *El problema del lenguaje en la filosofía de Walter Benjamin.* Instituto de Investigaciones Gino Germani. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Ciencias Sociales – Conicet. *Revista de filosofía. A Parte Rei* 73.
- Cornejo, M., Tapia, M. (2011).** Redes sociales y relaciones interpersonales en internet. *Revista Fundamentos en Humanidades, Universidad Nacional de San Luis (Argentina),* 24 (2), 219-229.
- Echeburúa, E. y De Corral, P.(2010).** Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: Un nuevo reto. *Revista Adicciones,* 22 (2), 91-96.
- Hernández, Y. & Galindo R. (2007).** El concepto de intersubjetividad en Alfred Schtz. *Espacios Públicos.* Vol. 10 n 20, pp. 228-240. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Lara, C. (2011).** Modernidad, Escena de Avanzada y Arte post '90: Brugnoli-Leppe- Marín. Tres momentos del arte crítico en Chile. *Revista Escáner Cultural,* (143)
- Leto, F. (s.f.).***La Relación del Lenguaje con la Realidad. Inherencia y predicación en las Categorías de Aristóteles y la influencia platónica.* A Parte Rei 30.
- Lipovetsky, G.(1993).** Espacio privado y espacio público en la era posmoderna. *Revista Sociológica,* 1 (22), 1-10.
- Micolich, G. (s.f).***El uso social del lenguaje: Saussure y Wittgenstein.* *Encuentros y Divergencias.*
- Millaleo, S. (2011).** La Ciberpolítica de los movimientos sociales en Chile: algunas reflexiones y expresiones. *Revista Anales,* 7 (2), 89-102.
- Muñoz, J. (2012).** La Realidad Social. *Revista Contribuciones a la Ciencias Sociales: Universidad de Málaga.*



**Muñoz, V. (2002).** Movimientos social juvenil y eje cultural. Dos contextos de reconstrucción organizativa (1976-1982/1982-2002). *Revista Scielo*, 10 (17).

**Pineda, M. (2014).** Nuevas aproximaciones teóricas de la comunicación en un entorno posmoderno. *Portal comunicación.com*. 576. InCom AUB

**Toro, S. & Godoy, F. (2013).** Aural. *Revista de arte Sonoro y Cultura*. 01. Valparaíso, Chile.

#### 4. INSTITUCIONES:

**Aguilera, O. (2003).** *Tan jóvenes, tan viejos: los movimientos juveniles en el Chile de hoy.* Inter joven: proyecto de asistencia técnica INJUV. Chile. Recuperado de:

<http://extranet.injuv.gob.cl/cedoc/Coleccion%20INTERJOVEN%201998%20-%202006/Triangulo de la %20Bermudas/PDF/23.PDF>

**Giardino, R. (2007).** Internet, vida cotidiana y relaciones humanas. Recuperado de: [http://www.elrinconcito.com/articulos/internet\\_vida\\_cotidiana/internet-vida-cotidiana.pdf](http://www.elrinconcito.com/articulos/internet_vida_cotidiana/internet-vida-cotidiana.pdf)

**Prensky, M. (2010).** *Nativos e Inmigrante digitales.* Institución Educativa SEK. Recuperado de: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

**Memoria Chilena. Biblioteca Nacional Digital (BND):**  
<http://www.memoriachilena.cl/602/w3-channel.html>

**Historia Política Legislativa del Congreso Nacional de Chile:**  
<http://historiapolitica.bcn.cl>

**Centro de Informática Psicopedagógica-SRL (2005).**  
<http://www.dialogoseducativos.cl>

**Universidad Diego Portales. (2012).** *Jóvenes, participación y medios 2011: Encuesta Jóvenes, participación y consumo de medios. Periodismo UDP-Feedback.* Santiago: Centro de Investigación y Publicaciones (CIP) de la Facultad de Comunicaciones y Letras de la Universidad Diego Portales. Recuperado de:  
<http://www.udp.cl/funciones/descargaArchivos.asp?seccion=documentos&id=135>

## 5. CONFERENCIAS:

**Fenyman, R. (1959).** Título: *En el fondo hay espacio de sobra.* Discurso presentado en Caltech (Instituto Tecnológico de California). Estados Unidos. Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=4eRCygdW--c>

**Mascó, A. (2014).** Título: *Il Jornada medicina preventiva para empresa. Entre generaciones: interacción positiva entre generaciones.* Discurso presentado en Ineba (Instituto de Neurociencias de Buenos Aires). Argentina. Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=rhHQwZXhzGk>

## 6. MEDIOS AUDIOVISUALES:

**Atom TM. *Ich Bin Meine Machine*:** concierto musical y visual para estética visual virtual: <https://www.youtube.com/watch?v=tNjXUA9IHjQ>

**Temple. J. (Director). (2007).** “*The Future is Unwritten*”. [Documental]. Reino Unido: Vertigo Films & IFC Films.

**Gaylor. B. (Guinista/Director). (2008).** “*RIP! A Remix Manifesto*”. [Documental]. Canadá: EyeSteelFilm.

**Whalley. B. (Director) & Cooper. M. (Productor). (2009).** “*Krautrock: The Rebirth of Germany*”. [Documental]. Londres, Reino Unido: BBC.

## 7. LINKOGRAFÍA:

**Arnau, Bria, Sanjuan, entre otros. “Temas y textos de filosofía” Edición Pearson Educación de México. 2001:**  
<https://books.google.cl/books?id=LZur70cYFtcC&pg=PP5&lpg=PP5&dq=Arnau,+Bria%E2%80%9CTemas+y+textos+de+filosof%C3%ADa%E2%80%9D&source=bl&ots=-buxBMTa86&sig=7R209M2cyv5E6sEGJ5v45L3O848&hl=es&sa=X&ei=fmSPVKXiM83OsQTImICAaw&ved=0CBwQ6AEwAA#v=onepage&q=Arnau%20C%20Bria%E2%80%9CTemas%20y%20textos%20de%20filosof%C3%ADa%E2%80%9D&f=false>

**Arte Madí y el concepto de invención. Consultado en:**  
<http://revista.escaner.cl/node/1331>

**Bienal Kosice. Incentivando el desarrollo de proyectos artístico-tecnológicos:**  
<https://bienalkosice.wordpress.com/2012/01/30/respondiendo-algunas-inquietudes--bienal-2012-2/>

**Breve reseña de la historia del Videoarte en Chile::**  
<http://bvam.cl/10/noticias/breve-resena-de-la-historia-del-videoarte-en-chile/>

**Chemical Brothers *Further*: para referente visual de estética Virtual:**  
<https://www.youtube.com/watch?v=nuTQq0dXm-M>

**Definición de Copyright:** <http://www.definicion.org/copyright>

**Diccionario de la Real Academia Española:**<http://www.rae.es/>

**Definición de Realidad: La Filosofía en el Bachillerato:**<http://www.webdianoia.com/glosario/display.php?action=view&id=260&from=action=search%7Cby=R>

**Diccionario ABC:**<http://ww.definicionabc.com>

**Diccionario Astromia:**<http://www.astromia.com>

**Diccionario Etimológico:**<http://etimologias.dechile.net/>

**Diccionario de Organización Mundial de la Salud:** <http://www.who.int/es/>

**Dirección de Biblioteca, Archivos y Museos:** [www.dibam.cl](http://www.dibam.cl)

**Enlaces:** [www.enlaces.cl](http://www.enlaces.cl)

**Facsimile May 2009 ~ *Apparent Meanings Became Implied:***  
<http://facsimilemagazine.com/2009/05/>

**Nivel secundario para adultos módulo de enseñanza semipresencial:**  
**Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2007. -**  
**Proyecto Anilla Cultural:**  
<https://historia1imagen.files.wordpress.com/2013/11/guc3ada-didactica-historia-contemporc3a1nea-completa.pdf>

**Qué es un meme y cuál es su origen:** [www.infotechnology.com/internet/Que-es-un-meme-y-cual-es-su-origen-20131111-0002.html#strash.WQvTDsXj.dpuf](http://www.infotechnology.com/internet/Que-es-un-meme-y-cual-es-su-origen-20131111-0002.html#strash.WQvTDsXj.dpuf)

**MINEDUC:**[http://www.mineduc.cl/usuarios/convivencia\\_escolar/doc/201103050142570.Ley\\_N\\_20370\\_Ley\\_General\\_de\\_Educacion.pdf](http://www.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201103050142570.Ley_N_20370_Ley_General_de_Educacion.pdf)

**Universidad UNIACC:**<http://www.uniacc.cl/>

**Universidad Federico Santa María:**<http://www.usm.cl/>

**Universidad Mayor:**<http://www.umayor.cl/>

**Universidad de Chile:**<http://www.uchile.cl/pregrado>

**Pontificie Universidad Católica de Chile:**<http://www.uc.cl/>

**Red Enlace:**[www.enlaces.cl](http://www.enlaces.cl)

**Tutorial de *Adobe Photoshop* en la web:** <http://www.fotosigno.com/indice-de-photoshop/>



