

Fecha de recepción: junio 2024
Fecha de aceptación: julio 2024
Versión final: agosto 2024

Todo humano es un artista: Reflexiones para una educación Artístico-digital contemporánea

Fiorella Tazza Guevara ⁽¹⁾

Resumen: En el contexto actual, definido por la complejidad y la incertidumbre, surge la necesidad de una ciudadanía capaz de adaptarse y prosperar en los entornos urbanos digitales de los paradigmas contemporáneos. Frente a desafíos como pandemias y conflictos bélicos, que cuestionan nuestra imaginación colectiva, surge la pregunta crucial: ¿nos dirigimos hacia distopías o logramos evitar el agotamiento para generar soluciones? Este artículo aborda la necesidad de actualizar la educación artística en la era digital, argumentando que el desarrollo de competencias en el siglo XXI está estrechamente relacionado con la capacidad de ser creativo. Destaca la importancia de una educación basada en competencias, que priorice el saber cómo y para qué utilizar las herramientas sobre el simple conocimiento cuantitativo, utilizando el arte como medio. A través de un ensayo reflexivo, se establece un diálogo entre el pensamiento de figuras como Joseph Beuys, la pedagogía de la Bauhaus y la metodología de los Medialab. Se postula que “todo ser humano es un artista”, abogando por una reorientación de la educación artística hacia la formación de individuos capaces de innovar y adaptarse en un entorno digitalizado, reconociendo el papel crucial de la creatividad en el desarrollo y la transformación personal y social.

Palabras clave: educación digital - pedagogía artística - escuela Bauhaus - Joseph Beuy - Medialab

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 234-235]

⁽¹⁾ Doctoranda de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Coordinadora de proyectos en Comunicación Digital e Industrias Creativas, IACe (Instituto de Asuntos Culturales, España). Correo: ftazza@ucm.es

Arte: ¿por qué y para qué?

“Si bien el arte en nuestra cultura es aceptado como un medio de producción, también se puede definir como una metadisciplina que permite subvertir los órdenes establecidos y explorar otros nuevos alternativos desde la imaginación. La dinámica comercial que favorece el consumo ha llevado a confundir el objeto artístico con el arte mismo. Este hecho nos impide cumplir plenamente con la función más importante: la de ayudar a dilucidar las áreas del desconocimiento desde la imaginación” (Camnitzer, 2017, p. 21).

En el contexto actual de 2024, la crisis del COVID-19 ha revelado la vulnerabilidad y la interdependencia de nuestras sociedades. La pandemia del COVID-19 ha tenido un impacto profundo en los imaginarios colectivos, alterando las percepciones y narrativas sociales a nivel global. Estos imaginarios, entendidos como construcciones mentales compartidas que otorgan sentido a la realidad, se han reconfigurado en respuesta a la crisis sanitaria, económica y social provocada por la pandemia (Bauman, 2004; Morin, 2020; Castells, 2021). Frente a los desafíos futuros, tales como pandemias y conflictos bélicos, que someten a prueba nuestra capacidad de adaptación y nuestra imaginación colectiva, surge una interrogante fundamental: ¿nos encaminamos hacia distopías o lograremos sortear el agotamiento y concebir soluciones viables?

La capacidad de adaptarse rápidamente a cambios imprevistos es esencial para la ciudadanía del siglo XXI. La pandemia ha acelerado la transformación digital, subrayando la importancia de la resiliencia en infraestructura física, cohesión social y apoyo comunitario. Ha complicado los entornos urbanos, requiriendo competencias digitales avanzadas y una mentalidad flexible. La educación, fundamental para afrontar estos desafíos, debe formar individuos con habilidades técnicas y competencias sociales y emocionales. Además, es crucial abordar los desafíos éticos y sociales de la automatización y la inteligencia artificial, equilibrando el uso de la tecnología con la preservación de la creatividad y el pensamiento crítico humano. Esto implica un enfoque integrador que valore tanto las herramientas digitales como las habilidades interdisciplinarias y la sensibilidad intercultural, preparando a los estudiantes para un mundo globalizado y complejo.

En este sentido, el pensamiento creativo emerge como una habilidad distintiva, capaz de abordar problemas de manera proactiva y generar soluciones innovadoras y eficaces. Es importante destacar que la creatividad no debe ser considerada exclusiva de artistas y diseñadores, sino más bien como una cualidad esencial de la mente humana que puede ser desarrollada, aprendida, enseñada y aplicada en diversos ámbitos de la vida (Herodotou, 2019; Hernando, 2019; Camnitzer, 2020; Rubenis, 2023; Marmet, 2023). En palabras de Luis Camnitzer (2020), un reconocido artista y pedagogo uruguayo, la creatividad implica una mirada crítica hacia la realidad al cuestionar lo establecido, desmontarlo y reconstruirlo de nuevas maneras. Su valor reside en su capacidad para estimular la imaginación y establecer conexiones innovadoras entre ideas preexistentes.

En el panorama educativo de la segunda década del XXI, trabajar en las competencias y habilidades necesarias para enfrentar los desafíos del futuro implica, en gran medida, aprender a ser creativos. Adoptar una mentalidad flexible que tolera la ambigüedad y la

incertidumbre es crucial en este proceso. Este enfoque promueve una forma de pensamiento más adaptable e independiente, que no se conforma con respuestas preestablecidas y busca activamente diferentes enfoques y los entrelaza (Romo, 2019, p. 209). Fomentar la creatividad, genera mentes abiertas y tolerantes a la incertidumbre, capaces de aceptar y explorar nuevas ideas, así como de cuestionarlas críticamente. Al cultivar y fomentar el pensamiento creativo en todos los ámbitos de la sociedad, se promueve el desarrollo de individuos más adaptables, innovadores y capaces de gestionar la incertidumbre en un mundo en constante cambio.

Tanto el arte como la educación son fundamentales en esta tarea, ya que expanden nuestras posibilidades de comprensión y nos invitan a explorar lo desconocido (Camnitzer, 2020, p. 3). El arte y la pedagogía se complementan y enriquecen mutuamente. El arte proporciona una forma de expresión única y poderosa que puede inspirar y estimular el aprendizaje, fomentando la imaginación y la reflexión crítica. A su vez, la pedagogía proporciona el marco y las herramientas para canalizar y potenciar el poder transformador del arte, brindando a los individuos la oportunidad de explorar, experimentar y construir conocimiento a través de la práctica artística. Se enfatiza la importancia de que las personas aprendan no solo qué y cuánto, sino también cómo y para qué utilizar la información disponible (Morin, 2020; Castells, 2021; Bauman, 2021).

En definitiva, al conectar el arte con una metodología pedagógica compartida, nos adentramos en un terreno donde lo estético y lo ético se entrelazan para crear un espacio de transformación. La humanidad ha logrado grandes avances a partir de un conocimiento creativo colectivo, construido a partir de obras de arte, innovaciones científicas y trabajos teóricos. Desde esta perspectiva, el arte se convierte en una herramienta poderosa para la educación y la creación de una comunidad más consciente, empática y comprometida con un devenir más constructivo de desarrollo humano; ayudando así a configurar una realidad sostenible y a entender lo humano como una potencialidad conectada en redes, capaz de generar beneficios comunes (Cabañes, 2013, p. 17).

La creatividad, en este sentido, juega un papel clave. Trabajar con ella implica hacerse preguntas y plantear cuestiones desde un pensamiento crítico que permite abordar los problemas con una perspectiva más amplia. La capacidad de hacerse las mismas preguntas que solíamos hacernos en nuestra infancia, como “¿qué es la luz?” o “¿qué pasaría si pudiera viajar a la velocidad de la luz?”, puede tener un impacto significativo en nuestra capacidad adaptativa y al desarrollo de nuestra capacidad de resiliencia (Romo, 2019, p. 209). Al plantearnos continuamente estas preguntas, nos percatamos de que no existen respuestas definitivas; más bien, cada respuesta abre la puerta a nuevas preguntas y descubrimientos. En un contexto donde la inteligencia artificial y la automatización avanzan, esta habilidad humana de exploración y creatividad se vuelve aún más crucial, ya que nos distingue por nuestra capacidad de plantear preguntas fundamentales y generar soluciones innovadoras que trascienden las capacidades algorítmicas.

Además, esta capacidad de pensamiento flexible y creativo refuerza nuestra resiliencia ante los desafíos contemporáneos. La resiliencia no se limita a la superación de adversidades, sino que implica adaptarse y evolucionar a partir de ellas. Mantener una mente abierta y curiosa nos dota de la agilidad y la perspicacia necesarias para enfrentar cambios inesperados. Así, al cultivar nuestra aptitud para explorar y cuestionar, no solo fortalece-

mos nuestra creatividad, sino que también desarrollamos una resiliencia que nos permite abordar los desafíos del mundo actual con mayor eficacia y una mayor capacidad de recuperación emocional y cognitiva.

La creatividad humana como fuerza revolucionaria: el legado de Joseph Beuys

La base de mi enseñanza está en comenzar con el lenguaje y hacer que resulten obras con relación entre pensar y actuar. Lo más importante para mí es que el ser humano llegue a tener un criterio desde la concepción de lo que produce, de cómo puede contribuir a la coherencia de la totalidad y que no solamente cree objetos, sino que sea escultor o arquitecto de todo organismo social como si se tratase de una plástica social (Beuys en Rangel, 2010, p. 9).

El arte de acción, la performance y los happenings representaron un punto de inflexión en el ámbito artístico al introducir nuevas formas de expresión que requieren la participación activa del espectador. Estas manifestaciones desafiaron la noción convencional del arte como un objeto estático y dieron lugar a una diversidad de categorías, enfoques, dimensiones y actores involucrados (Ortega, 2014, p. 157). En este contexto artístico, el artista y educador alemán Joseph Beuys emerge como una figura prominente. Joseph Beuys fue un artista multifacético que desafió las convenciones establecidas del arte, abrazando una visión radicalmente diferente que lo llevó a ser reconocido como una figura destacada en el ámbito artístico del siglo XX. Su filosofía artística trascendió los límites tradicionales de la estética para abogar por un arte comprometido con la sociedad y capaz de catalizar la transformación social.

La experiencia bélica de Joseph Beuys, nacido en 1921 en Krefeld, Alemania, influyó profundamente en su vida y obra artística. Como piloto de combate en la Luftwaffe durante la Segunda Guerra Mundial, Beuys enfrentó la brutalidad del conflicto, especialmente en 1944 cuando su avión fue derribado en Crimea. Rescatado y cuidado por una tribu tártara, esta vivencia transformó su visión del mundo y del arte, destacando la importancia del cuidado mutuo y la solidaridad. Estas experiencias inspiraron su concepción del arte como una fuerza para unir a las personas, sanar heridas y reconstruir comunidades inspirándolo a explorar temas como la identidad, el sufrimiento humano, la sanación y la esperanza a través de sus acciones y creaciones artísticas (León, 2021).

Durante los años 60, Joseph Beuys fue profesor de escultura en la Academia de Arte de Düsseldorf, en una Alemania posguerra marcada por el duelo del Holocausto. Beuys introdujo ideas provocadoras sobre el arte como capital social y adoptó un método de enseñanza experimental para democratizar la participación artística y explorar nuevas técnicas. Este enfoque aumentó su popularidad entre los estudiantes pero generó descontento en las autoridades académicas, culminando en su expulsión en 1972. A pesar de este contratiempo, Beuys persistió en su misión de ampliar los límites del arte y difundir un nuevo concepto denominado *plástica social*. Este enfoque integra elementos autobiográficos

cos, sociales, históricos y míticos con el propósito de fomentar la participación activa del espectador (Vásquez, 2020, p. 11).

Según la perspectiva de Joseph Beuys, la “plástica social” representa una concepción del arte que adopta un enfoque interdisciplinario y participativo, donde el pensamiento, el discurso y la discusión se consideran materiales fundamentales para el proceso creativo. Esta concepción subraya la idea de que los conceptos e ideas emergen del contexto social y se transforman en la materia prima moldeable en el acto creativo. Beuys argumenta que el arte no se restringe únicamente al aspecto visual, sino que se convierte en una forma de pensamiento en sí misma, un concepto resonante con la filosofía de figuras como Marcel Duchamp, quien también abogaba por entender el arte como una expresión de la mente (Benavides, 2017, p. 48).

Las acciones artísticas de Joseph Beuys estaban imbuidas de una profunda conciencia social, buscando generar reflexión y fomentar la participación activa del espectador y la comunidad. Asociado con el movimiento Fluxus, Beuys promovía la integración del arte en la vida cotidiana, afirmando que cada individuo posee una fuerza creativa innata. Rechazaba la distinción entre artistas y no artistas, apoyando tanto el arte convencional como el anti-arte. Autodefinido como un escultor social, su arte se convirtió en una forma de biopolítica que buscaba moldear la vida comunitaria y expandir nuevas posibilidades para la humanidad (Cercós, 2015, p. 103).

Un ejemplo emblemático de la filosofía y práctica artística de Beuys es su obra “Cómo explicar los cuadros a una liebre muerta” (1965). Esta performance icónica de Beuys desafía las convenciones de la enseñanza del arte y la relación entre el arte y la vida. En esta obra, Beuys se paró frente a una audiencia sosteniendo una liebre muerta en sus brazos mientras explicaba detalladamente cuadros en una galería de arte. La elección del animal muerto como protagonista no es aleatoria; para Beuys, la liebre representaba la naturaleza, la vida y la muerte. La acción de explicar obras de arte a un ser no humano no solo cuestiona la noción tradicional de arte como algo exclusivamente humano, sino que también invita a reflexionar sobre la naturaleza misma del arte y su conexión con la vida y la muerte.

“Me gusta América y a América le gusto yo” es una performance icónica de Joseph Beuys realizada en Nueva York en 1974, donde interactuó con un coyote salvaje durante tres días consecutivos. Durante este tiempo, Beuys interactuó con el animal, explorando temas como la naturaleza, la cultura y la identidad. Esta obra desafió las fronteras entre lo humano y lo animal, lo civilizado y lo salvaje, y planteó preguntas sobre nuestra relación con el mundo natural y la coexistencia pacífica entre diferentes especies. Otra obra significativa es “7000 robles” (1982), un proyecto de reforestación urbana realizado en Kassel, Alemania. Beuys plantó 7000 robles en la ciudad, cada uno acompañado por una piedra basáltica. Esta intervención artística no solo transformó el paisaje urbano, sino que también simbolizó la capacidad del arte para generar cambios tangibles en el entorno social y natural. Más allá de su valor estético, “7000 robles” fue una declaración política y ecológica que abogaba por la responsabilidad humana hacia la naturaleza y el entorno urbano.

Cabe destacar –también– que en 1973, Joseph Beuys y el escritor galardonado con el Premio Nobel de Literatura, Heinrich Böll (1917-1985), fundaron la “Sociedad para la Promoción de una Universidad Libre Internacional para la Creatividad y la Investigación Interdisciplinaria”. Bajo el auspicio de esta institución, Beuys instaló en 1977 su obra “Bomba

de Miel” en la Documenta 6 en Kassel. La obra consistía en una gran bomba accionada por dos potentes motores que impulsaban miel a través de una tubería de 17 metros de altura, distribuyéndola por una red que atravesaba las salas del Museo Fridericianum. La “Bomba de Miel” no solo era una instalación artística, sino que también simbolizaba el núcleo de la “Universidad Internacional Libre” (FIU), una institución nómada que Beuys animó durante los cien días que duró la exposición. Durante este período, Beuys ofreció charlas, discursos y fomentó discusiones organizadas en grupos de trabajo y comités de acción ciudadana de diferentes países, promoviendo la creatividad y la investigación interdisciplinaria. Esta obra y la institución que inspiró reflejan la visión de Beuys sobre la creatividad como una fuerza revolucionaria y su compromiso con la educación y la colaboración interdisciplinaria (León, 2021).

Además de su obra artística, Beuys se involucró activamente en la esfera política mediante la fundación de la Organización para una Democracia Directa a través del Referéndum (Organisation für direkte Demokratie durch Volksabstimmung). Esta iniciativa política buscaba promover la participación ciudadana en decisiones políticas relevantes, lo cual refleja el compromiso de Beuys con la democratización del proceso político y el fortalecimiento del empoderamiento ciudadano (Vásquez, 2020, p. 10).

Desde esta perspectiva, Joseph Beuys defendía vehementemente la integración central de la educación artística en el currículum académico, desafiando la percepción reduccionista que la limita a una mera actividad manual. Para Beuys, el arte trasciende la mera expresión estética; es un poderoso medio para cultivar la inteligencia técnica y para promover nuevas perspectivas sobre el entorno. En este sentido, la educación artística no solo enriquece la sensibilidad estética, sino que también estimula el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad innovadora en todas las áreas del conocimiento (Cercós, 2015, p. 105).

La visión de Beuys sobre el papel del arte en la educación y la sociedad refleja un compromiso profundo con una concepción amplia y enriquecedora de la cultura y el conocimiento. Su enfoque interdisciplinario y su énfasis en la creatividad como motor del progreso humano continúan siendo una fuente de inspiración y un tema de debate vigoroso en los ámbitos académico y artístico contemporáneos. Beuys entendía el arte como un vehículo para transformar no solo la percepción individual del mundo, sino también para influir en la configuración colectiva de la sociedad, promoviendo así una visión inclusiva y holística del aprendizaje y la expresión cultural (Vásquez, 2020, p. 10).

Desde la perspectiva de Joseph Beuys, la enseñanza del arte adquiere un significado profundamente enraizado en la experiencia vivencial y el sufrimiento humano, así como en la capacidad de empatizar con los demás. Beuys entendía que el arte no debería limitarse a ser simplemente una actividad estética o técnica, sino que debería servir como un medio para conectar profundamente con las realidades y los conflictos del mundo. Su concepto de estética se alejaba deliberadamente de las convenciones tradicionales de belleza y gusto de su época, proponiendo en cambio una estética que actuara como un instrumento para la reflexión crítica sobre la condición humana y el entorno (Benavides, 2017, p. 48). Esta perspectiva transformadora del arte como un espacio de exploración y confrontación se convierte, entonces, en una herramienta para la participación crítica y la construcción de una conciencia colectiva más profunda y reflexiva.

La escuela de la Bauhaus: el potencial de lo interdisciplinario

“Nadie educa a nadie –nadie se educa a sí mismo–, los hombres se educan entre sí con la mediación del mundo-” (Paulo Freire, 1978).

Las palabras de Walter Gropius, al inaugurar la Escuela de la Bauhaus en 1919, al afirmar que el arte no puede ser enseñado, plantean un debate aún relevante sobre la enseñanza del arte (Pérez, 2020, p. 9). Aunque esta afirmación pueda parecer contradictoria viniendo del director de una escuela de diseño, refleja una discusión que sigue vigente en la actualidad: ¿Cómo puede enseñarse el arte en las instituciones académicas? La cuestión de si el arte es una habilidad innata o puede ser cultivada a través de la educación formal sigue siendo un tema central en las enseñanzas artísticas.

Ubicada en un contexto histórico de posguerra en Alemania, la Bauhaus surgió como un experimento radical que buscaba transformar la forma en que se enseñaba y se practicaba el arte y el diseño. Fundada en 1919 por el arquitecto Walter Gropius en Weimar, se erige como una institución pionera en el ámbito del arte, el diseño y la arquitectura del siglo XX. Su nombre, derivado de la unión de las palabras alemanas «Bau» (construcción) y «Haus» (casa), refleja la aspiración de Gropius de fusionar la creatividad artística con la producción industrial (Fraile, 2019, p. 15).

La Bauhaus fue concebida como un laboratorio experimental donde se explorarían nuevas formas de hacer arte y diseño, liberadas de las restricciones y convenciones del pasado. Gropius imaginaba la escuela como un lugar de intercambio y colaboración, donde los estudiantes y profesores trabajarían juntos en proyectos interdisciplinarios, desafiando los límites entre la teoría y la práctica, el arte y la industria (García-Vásquez, 2019, p. 84).

Congregó a un distinguido grupo de profesores y estudiantes de diversas disciplinas, incluyendo artistas, arquitectos, diseñadores y artesanos. Entre los notables profesores se encuentran figuras como Johannes Itten, Wassily Kandinsky, Paul Klee, László Moholy-Nagy y Ludwig Mies van der Rohe, quienes sentaron los cimientos de la teoría y práctica artística en la institución (Fraile, 2019, p. 9). La Vorkurs, o curso preliminar, diseñado por Johannes Itten, fue un componente esencial de la educación en la Bauhaus. Este curso sentó las bases para la formación de los estudiantes al brindarles herramientas para comprender la interacción entre los materiales y la construcción (Pérez, 2020, p. 12). Los estudiantes no solo aprendían técnicas específicas de producción, sino que también desarrollaban habilidades para integrar principios estéticos con funcionalidad y viabilidad industrial.

El enfoque interdisciplinario de la Bauhaus marcó una revolución en la educación artística y de diseño del siglo XX al eliminar las tradicionales barreras entre las bellas artes y las artes aplicadas. Anteriormente, las bellas artes se consideraban principalmente como formas de expresión estética y creativa que valoraban el virtuosismo técnico y la belleza visual por sí mismos. Por otro lado, las artes aplicadas estaban más orientadas hacia la utilidad práctica, como el diseño de productos, la arquitectura y la artesanía, a menudo subordinadas a los imperativos funcionales y comerciales (Fraile, 2019, p. 13).

Los talleres abarcaban una amplia gama de disciplinas, desde carpintería y metalurgia hasta cerámica y tejidos, facilitando un enfoque interdisciplinario que trascendía las divisiones tradicionales entre las artes y las artes aplicadas. La Bauhaus desafió esta dicotomía al

promover un enfoque integrador que buscaba unir lo estético con lo funcional. Los estudiantes no solo aprendían a crear obras de arte con fines decorativos, sino también a aplicar principios artísticos en el diseño de objetos cotidianos y arquitectura (García-Vázquez, 2019, p. 84). Este enfoque no solo amplió el campo de acción de los artistas y diseñadores, sino que también redefinió la relación entre el arte, la tecnología y la sociedad.

La integración de la tecnología en el proceso creativo en la Bauhaus fue fundamental para su enfoque pedagógico. La escuela adoptó nuevas tecnologías y materiales industriales para la producción de sus obras, buscando así avanzar hacia una estética moderna y funcional. Este enfoque innovador no solo influyó en el arte y el diseño de su época, sino que también sentó las bases para movimientos posteriores que buscaban integrar la creatividad artística con los avances tecnológicos y las necesidades sociales (Pérez, 2020, p. 9).

Los talleres de la Bauhaus, considerados como “laboratorios creativos”, ocuparon un papel central como el epicentro de una innovadora forma de enseñanza y producción artística y de diseño. En estos espacios, los estudiantes no solo adquirían conocimientos teóricos, sino que también participaban activamente en la experimentación y la creación práctica. La filosofía de aprendizaje “aprender haciendo” era fundamental en la Bauhaus, donde se promovía la colaboración y la exploración de nuevas ideas y técnicas. Bajo la orientación de tutores expertos, los estudiantes tenían la oportunidad de trabajar en proyectos concretos, diseñando objetos modelo para la producción industrial experimental (Fraile, 2019, p. 14).

El arte se concebía como una entidad indivisible, comparada con un organismo que tiene muchos componentes, cada uno con una función específica pero unidos en un propósito común. Además, esta aspiración por explorar las capacidades creativas humanas implicaba el deseo de integrar el arte en todos los aspectos de la vida cotidiana, relegándolo de su pedestal tradicional para asignarle un rol ordinario en la sociedad. Todo esto se realizaba con el objetivo de liberar al individuo de la dominación de la tecnología y la automatización, humanizando los nuevos métodos al transformarlos en herramientas que potencian la creatividad humana, en lugar de convertirlas en dispositivos a los que se depende (García-Vázquez, 2019; p. 85).

Los talleres de la Bauhaus se destacaron por su enfoque interdisciplinario, permitiendo a los estudiantes colaborar entre sí y trascender las divisiones convencionales entre diversas disciplinas. Esta interacción entre estudiantes de diferentes áreas de estudio no solo facilitó el intercambio de ideas, sino que también enriqueció el proceso creativo al promover una diversidad de enfoques técnicos y estéticos. En este ambiente, se valoraba la duda, la pregunta y el error como parte esencial del aprendizaje, lo que habilitó a los estudiantes para desarrollar una visión integral y una comprensión profunda de su práctica artística y de diseño (Fraile, 2019, p. 15).

La valoración de la colaboración y la diversidad de perspectivas en los talleres de la Bauhaus reflejaba un compromiso con la renovación del arte y el diseño. Esta filosofía educativa influyó significativamente la pedagogía del arte y el diseño a inicios del siglo XX, estableciendo un modelo que continúa siendo relevante en la educación creativa contemporánea. Así, la Bauhaus no solo dejó una huella indeleble en la historia del arte y el diseño, sino que también sentó las bases para un enfoque educativo que valoraba la experimentación, la colaboración y la innovación como componentes esenciales del proceso creativo.

En la sociedad contemporánea, marcada por la transformación digital y los efectos de la pandemia de COVID-19, esta cuestión adquiere nuevas dimensiones. La revolución digital, impulsada por el auge de la inteligencia artificial, ha redefinido los medios y métodos de creación artística. Paralelamente, la educación post-COVID ha acelerado la adopción de tecnologías virtuales, planteando desafíos y oportunidades únicos para las enseñanzas artísticas en el siglo XXI. En este contexto, es crucial reconsiderar los enfoques pedagógicos para responder adecuadamente a las demandas de un mundo cada vez más digital e interconectado.

Los *Medialabs*: espacios de experimentación y co-creación

“La tecnología (como el arte) comienza en tu cabeza. Con esto quiero decir: tecnología es también la imaginación que depositamos en la máquina, siendo la imaginación misma una tecnología insuperable” (Cippolini, 2008, p. 15).

En el ámbito del debate entre razón y conocimiento, así como entre ciencia y tecnología, emerge un concepto que parece encapsular estas dicotomías de manera notable: la *tekné*. Originaria del griego, esta noción se erige como un pilar fundamental al integrar arte, tecnología y profesión. La *tekné* se caracteriza por su habilidad para transformar la realidad natural en una realidad artificial, siguiendo reglas específicas, y por su potencial para ser aprendida y reproducida sistemáticamente. La relevancia de la *tekné* radica en su capacidad para no solo crear artefactos técnicos, sino también para configurar nuevos paradigmas en la relación entre humanos y su entorno (Garcés-Giraldo, 2023, p. 198).

En un contexto contemporáneo, donde la tecnología impulsa cambios sociales, económicos y culturales profundos, la *tekné* se presenta como una herramienta fundamental que trasciende los límites del conocimiento teórico para concretar innovaciones prácticas. Esta noción implica la fusión de conocimiento técnico con habilidad creativa, combinando lo abstracto y lo concreto de manera tangible y reproducible. Más allá de simbolizar la maestría en el dominio de la técnica, la *tekné* también establece un vínculo esencial entre la capacidad humana para crear y la necesidad de entender y aplicar principios científicos. Este concepto resalta no solo la importancia de la habilidad técnica en sí misma, sino también la relevancia de su enseñanza y transmisión, asegurando así la continuidad del progreso e innovación en diversas esferas del conocimiento humano (Garcés-Giraldo, 2023, p. 200). Los *Medialab*, en respuesta a este concepto de *tekné*, se posicionan como entornos prácticos donde se integran creatividad, tecnología y colaboración interdisciplinaria. Estos laboratorios de medios no solo facilitan la experimentación y el prototipado en un ambiente abierto y colaborativo, sino que también aprovechan la tecnología digital como un catalizador para explorar nuevas fronteras en la producción cultural y social.

Etimológicamente, el término *MediaLab* es un acrónimo derivado del inglés *Media Laboratory*, que se traduce como laboratorio de medios de comunicación. Sin embargo, su raíz histórica es más profunda: el término “*Lab*” remite a los antiguos laboratorios científicos, espacios dedicados a la producción innovadora mediante el uso de nuevas herramientas

tecnológicas. Esta tradición de fusionar arte y técnica puede rastrearse desde los talleres de figuras como Leonardo da Vinci, Galileo Galilei, Isaac Newton y, más recientemente, la conexión entre arte y tecnología desarrollada por la Bauhaus a principios del siglo XX (García, 2020, p. 10).

En una definición más amplia, un *MediaLab* puede ser entendido como un espacio dedicado al desarrollo y la experimentación de tecnologías informáticas y de comunicación. Funciona como un taller donde se promueve una metodología de trabajo grupal e interdisciplinario, que se sitúa en la intersección entre el activismo social y la producción de objetos. Es esencialmente un espacio de creatividad y encuentro, destinado al análisis, la investigación y la difusión de las posibilidades que las tecnologías digitales ofrecen a la cultura y la sociedad en general (Fraile, 2019, p. 23).

En consonancia con estos principios, los *Medialab* se alinea con los talleres disruptivos de la histórica escuela Bauhaus, desafiando el paradigma educativo convencional del diseño. Al alejarse de las limitaciones de los modelos académicos tradicionales, los modelos *Medialab* proponen una nueva visión del aprendizaje que incorpora la tecnología digital como un recurso flexible y poderoso. Esta integración no solo potencia los procesos de creación, sino que también fomenta un ambiente educativo abierto, colaborativo e interdisciplinario. De este modo, al igual que la *tekné*, *Medialab* no solo busca formar a ciudadanos capacitados técnicamente, sino también inspirar una mentalidad colectiva innovadora y crítica que pueda responder de manera efectiva a los desafíos contemporáneos (Fraile, 2019, p. 9). Al abrir las puertas a la experimentación, la co-creación y la colaboración entre disciplinas diversas, este laboratorio ciudadano se posiciona como un catalizador para la creatividad y la transformación, reflejando así la evolución continua en la relación entre tecnología, conocimiento y práctica creativa en el siglo XXI.

Aunque no siguen un patrón establecido, comparten una visión común: la de ser espacios ciudadanos creativos que desafían los paradigmas tradicionales de enseñanza y producción cultural. Estos espacios adoptan un enfoque de experimentación y prototipado que combina reflexión y acción, permitiendo un pensamiento colaborativo con una conciencia global para abordar los desafíos complejos de nuestro tiempo. Este método no se limita a entornos específicos como barrios, instituciones públicas, empresas u organizaciones, sino que se extiende para promover respuestas innovadoras y efectivas a nivel comunitario y societal (Ortega, 2014, p. 155).

Utilizan la tecnología digital como una herramienta fundamental que no solo facilita el proceso creativo, sino que también promueve la colaboración entre individuos con diversas áreas de expertise. De esta manera, la tecnología se presenta como un facilitador que democratiza el acceso al conocimiento y abre nuevas posibilidades tanto para la expresión artística como para la resolución de problemas prácticos y complejos en diversos contextos (García, 2020, p. 10). Al romper las barreras entre disciplinas y alentar la participación activa de diferentes actores sociales, estos espacios no solo promueven la creatividad individual, sino que también nutren un ecosistema donde la diversidad de perspectivas fortalece las soluciones propuestas.

Una de las características más distintivas de los *medialabs* es su capacidad para adaptarse y transformarse en función de las necesidades y aspiraciones de quienes los habitan. Los proyectos que se gestan en estos espacios son inherentemente maleables y sujetos a revi-

sión constante. La idea original puede ser modificada, ampliada o incluso descartada en favor de nuevas perspectivas y descubrimientos (García, 2020, p. 8). Esta flexibilidad no solo permite la evolución natural de las ideas, sino que también fomenta la creatividad y la innovación. En los *medialabs*, el proceso es tan importante como el resultado final. Se valora la ambigüedad y se celebra la incertidumbre como motores de la creatividad. Los colaboradores se sumergen en un ambiente de experimentación constante, donde el fracaso es visto como una oportunidad para aprender y crecer. Es en este contexto que la *tekné*, entendida como la habilidad para transformar la realidad a través del arte y la tecnología, encuentra su máxima expresión.

En el contexto de los *Medialab*, estos espacios no solo funcionan como centros de investigación y creación experimental, sino que también actúan como plataformas que promueven principios como el *software* libre y el código abierto. Estos principios no solo implican el acceso libre al código fuente de los programas, sino también la promoción de la transparencia, la colaboración y la adaptabilidad en el desarrollo y uso de tecnologías digitales. El software libre permite a los usuarios estudiar, modificar y distribuir el software de manera libre y gratuita, lo cual no solo democratiza el acceso a la tecnología, sino que también fomenta la innovación colaborativa y la creación de comunidades de conocimiento abiertas y participativas (Carrubba 2013, p. 128). Al adoptar estas filosofías, los *Medialab* facilitan un entorno propicio para la colaboración horizontal y la autogestión entre artistas, científicos y diseñadores de diversas disciplinas. Este enfoque no solo democratiza el acceso a las herramientas tecnológicas, sino que también fomenta la creación de conocimiento compartido y la innovación colectiva.

De manera similar a la visión de sociedades basadas en el intercambio y la donación, o en el concepto de procomún teorizado por Nick Dyer-Witheford (2013), los *Medialab* representan espacios donde se exploran y experimentan nuevos modelos de organización y producción cultural (Carrubba 2013, p. 128). Estos modelos, van más allá de las estructuras tradicionales centradas en el lucro, hacia formas más colaborativas y equitativas de trabajo y creación. En este sentido, los *Medialab* no solo son laboratorios tecnológicos, sino también arenas para la construcción activa de modelos sociales alternativos, basados en la participación activa y la comunidad.

La adopción de principios como el *software* libre en los *Medialab* no es solo una cuestión técnica, sino también una declaración política y social sobre cómo deberían organizarse y distribuirse los recursos y conocimientos en la era digital. Al fomentar la transparencia, la colaboración abierta y la autonomía, los modelos *Medialab* contribuyen al desarrollo de una cultura digital más inclusiva y participativa, donde la innovación y la creatividad se nutren del intercambio libre y no restringido de ideas y herramientas tecnológicas (Carrubba, 2013, p. 138). Estas incluyen un acceso descentralizado y rizomático, redes de distribución equitativas, repositorios de código y aplicaciones, entre otros. Estas herramientas han dado lugar a un ecosistema de prácticas, códigos, licencias e infraestructuras que han transformado su entorno en un tipo particular de espacio público.

Medialab Madrid se destaca como un ejemplo paradigmático de esta filosofía. Situado en el corazón de la capital española, este espacio ha logrado reunir a una comunidad diversa de artistas, científicos, tecnólogos y pensadores, todos unidos por su pasión por la exploración y la innovación. Desde su establecimiento en el año 2000, ha servido como

un entorno de producción, investigación y difusión que busca explorar nuevas formas de interacción entre el arte, la tecnología y la sociedad (García, 2020, p. 9). Sus laboratorios ciudadanos desempeñan funciones cruciales, como la generación de prototipos, la formación de comunidades de práctica y la divulgación de resultados, contribuyendo así al desarrollo de proyectos innovadores y al empoderamiento ciudadano en la era digital (García, 2020, p. 8).

Actualmente ubicado en el centro cultural Matadero Madrid y administrado por Madrid Destino, se erige como una institución destacada en España dedicada a la investigación, creación y producción experimental. Este espacio se distingue por adoptar un enfoque fundamentado en los principios del Procomún, facilitando la colaboración y el intercambio entre diversos agentes como artistas, pensadores críticos, diseñadores y científicos provenientes de diversas disciplinas e instituciones, así como con organizaciones e industrias afines (García, 2020, p. 10). En este entorno colaborativo, se fomenta la experimentación desde múltiples perspectivas artísticas y tecnológicas, promoviendo un diálogo interdisciplinario que nutre la innovación y la creatividad.

La relevancia de espacios como *Medialab* Madrid trasciende su función meramente educativa y cultural. Los medialabs representan una perspectiva alternativa de cómo la educación y la cultura pueden ser concebidas, centrando la colaboración y la experimentación como pilares fundamentales de todo proceso de aprendizaje y creación. Son lugares donde el conocimiento se construye de manera colectiva y participativa, promoviendo la generación de nuevas ideas y soluciones que impactan positivamente en la sociedad contemporánea. En última instancia, Medialab Madrid y otros espacios similares no solo facilitan la innovación y el progreso en sus respectivos campos, sino que también contribuyen activamente a la configuración de un futuro cultural y tecnológico más inclusivo y dinámico.

Forjando el futuro educativo digital desde el Arte

“(...) el arte es capaz de tratar una complejidad como la pasión amorosa, pero en este proceder el arte no intentará explicar el amor a partir de datos, ni ambicionará pormenorizar o acumular experiencias, ni intentará imponerse un método con limitaciones iniciales, ni esperará hacer predicciones certeras, etc. El conocimiento artístico tampoco pretenderá ser objetivo ni inteligible. Ante todo, el arte intentará reflejar la complejidad de una forma “aproximadamente recuperable” (Wagensberg 1997, p. 99).

En el complejo tejido de la sociedad post-COVID 19, caracterizada por su rápida transformación digital, incertidumbre y creciente interconexión, surge un imperativo desafío: la adaptación y el florecimiento en entornos urbanos cada vez más globalizados y digitales. Este contexto se ve intensificado por pandemias, crisis climáticas y conflictos bélicos, que amenazan con erosionar nuestra imaginación colectiva y socavar los fundamentos de la convivencia humana. En este escenario, se plantea la crucial interrogante: ¿nos encami-

namos hacia distopías desoladoras o encontraremos el impulso necesario para generar soluciones innovadoras y transformadoras?

En respuesta a esta pregunta, este artículo explora la urgencia de actualizar la educación artística en la era digital, destacando que las competencias del siglo XXI están intrínsecamente vinculadas a la capacidad de ser creativo y trabajar colectivamente. Más allá de la mera acumulación de datos y teorías, es esencial comprender cómo utilizar las herramientas disponibles, navegar la complejidad y generar soluciones innovadoras para los desafíos emergentes.

El arte se posiciona como un elemento fundamental en este proceso de transformación educativa, ofreciendo un espacio propicio para la experimentación, la reflexión crítica y la expresión creativa. Desde esta perspectiva, se propone una reorientación de la educación hacia el desarrollo integral de competencias creativas y críticas, desde las enseñanzas artísticas, que trasciendan los límites disciplinarios y se conviertan en herramientas poderosas para abordar los retos contemporáneos.

Este enfoque encuentra resonancia en figuras influyentes como Joseph Beuys, quien defendía el potencial creativo inherente de cada individuo y su capacidad para transformar tanto a la sociedad como a sí mismo. La pedagogía de la Bauhaus, con su enfoque en la integración del arte y la tecnología para abordar los desafíos del presente, ofrece valiosas lecciones para la educación del siglo XXI. Asimismo, los *Medialabs* representan una continuidad de esta visión al proporcionar espacios de experimentación e intercambio interdisciplinario donde la creatividad y la innovación pueden prosperar. Al igual que Beuys y la Bauhaus, los *Medialabs* reconocen el potencial transformador de la creatividad individual y buscan proporcionar los medios y el entorno necesarios para su desarrollo. Estos espacios y movimientos tienen como objetivo capacitar a los individuos para convertirse en agentes activos de cambio en la sociedad, aprovechando su capacidad para imaginar y crear nuevas realidades.

En este sentido, la intersección entre la filosofía de Beuys, la Escuela Bauhaus y los *Medialabs* se fundamenta en la creencia compartida en el poder transformador de la creatividad y en la importancia de cultivarla a través de la educación y la experimentación colectiva usando como medio la tecnología. Estos entornos no solo fomentan la innovación y el progreso en sus respectivos campos, sino que también promueven una comprensión más profunda de cómo la creatividad puede contribuir a una sociedad más dinámica y resiliente.

En la sociedad contemporánea, marcada por la revolución digital y los impactos de la pandemia de COVID-19, estas consideraciones adquieren una nueva urgencia. La revolución digital ha reconfigurado profundamente los medios y métodos de creación artística, mientras que la educación post-COVID ha acelerado la adopción de tecnologías virtuales, desafiando y ofreciendo nuevas oportunidades para la educación artística en el siglo XXI. Para abordar estos desafíos, es esencial reexaminar los enfoques pedagógicos y desarrollar estrategias educativas que respondan eficazmente a las demandas de un mundo cada vez más digital e interconectado. La interdisciplinariedad emerge como un componente crucial, facilitando la colaboración entre diferentes disciplinas para potenciar la creatividad y la innovación. Integrar perspectivas y métodos de diversas disciplinas no solo enriquece el proceso creativo, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar problemas complejos desde múltiples ángulos.

Además, la interculturalidad desempeña un papel fundamental en este panorama educativo globalizado, enriqueciendo la creatividad al exponer a los estudiantes a diversas formas de pensar y expresarse. Esta diversidad cultural amplía el horizonte creativo y fomenta la empatía y la comprensión intercultural, habilidades esenciales en un mundo cada vez más conectado.

Sin embargo, en medio de estos avances tecnológicos y culturales, es crucial abordar los desafíos éticos y sociales que surgen. La creciente automatización y la omnipresencia de la inteligencia artificial plantean preguntas sobre la autonomía creativa humana y la necesidad de preservar la singularidad y la capacidad crítica del individuo frente a la tecnología. Por lo tanto, el reto educativo contemporáneo radica en encontrar un equilibrio entre el uso creativo de la tecnología y la preservación de la esencia humana en la creatividad y el pensamiento crítico. Esto requiere un enfoque integrador que valore tanto las herramientas digitales como las habilidades interdisciplinarias y la sensibilidad intercultural, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades de un mundo cada vez más complejo y globalizado.

La premisa de que “todo ser humano es un artista” sirve como guía para una educación artística transformadora en la era digital. Este enfoque reconoce el papel crucial de la creatividad en el desarrollo personal y social, abogando por una educación que capacite a los individuos para enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo con imaginación, curiosidad, capacidad para gestionar la incertidumbre, innovación y adaptabilidad. En última instancia, es a través de la creatividad que podemos abrir nuevas puertas hacia un futuro más prometedor y resiliente.

Referencias Bibliográficas

- Bauman, Z (2004). *Modernidad Líquida*. Fondo para la Cultura Económica. Buenos Aires, Argentina.
- Benavides, J. F. (2017). “Joseph Beuys, la estética hoy, un compromiso político”. *Index revista de arte contemporáneo*, 04, 43-48.
- Cabañes Martínez, E. (2013). “De la hibridación al procomún: construyendo la realidad a través de la tecnología”. *Revista de Estudios de Juventud*, 102, 9-23.
- Cabañes Martínez, E. (2013). “Trurl y Klapaucius: reflexiones sobre creatividad ¿artificial?”. *Revista de Estudios de Juventud*, 103, 69-82.
- Cabañes Martínez, E., y Méndez, M. R. (2013). “La política en la construcción del saber: tecnologías como herramientas de autogestión y transformación social”. *Revista de Estudios de Juventud*, 102, 99-112.
- Camnitzer, L. (2017). “Ni arte ni educación: Una experiencia en la que lo pedagógico vertebró lo artístico.” *Grupo de Educación Matadero Madrid*, 1, 19-26.
- Camnitzer, L. en Ward, I., Pilaría, S., Vergara, E., y Dameno, L. (2020). “El arte es una escuela: Entrevista a Luis Camnitzer”. *Metal*, 7, 32. Disponible en: <https://doi.org/10.24215/24516643e032> el 20 de abril de 2024.

- Carrubba, L. (2013). *Software libre: gestionando y realizando procomún*. Injuve. 102, 127–139. Disponible en: https://www.injuve.es/sites/default/files/Documentos%209%20Software%20libre_0.pdf
- Castells, M. (2021). “Nuestra Universidad”. *El País*. Disponible en: <https://elpais.com/opinion/2021-01-17/nuestra-universidad.html> el 15 de abril de 2024.
- Cercós, R. (2015). “El pensamiento estético-pedagógico de Joseph Beuys”. En: *Historia y Memoria de la Educación*, 5, 217–237.
- Cippolini, R. (2008). *La imaginación, una tecnología insuperable*. La Nación. Disponible en: <https://www.lanacion.com.ar/cultura/la-imaginacion-una-tecnologia-insuperable-nid998523/> el 20 de abril de 2024.
- Fraile, M. (2019). “De la Bauhaus a los MediaLab: una síntesis apretada de 100 años de evolución”. *TRP21*, 06, 7–33.
- Freire, P. (1978). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI. Buenos Aires, Argentina.
- Garcés Giraldo, L. F., y Giraldo Zuluaga, C. (2013). «*La téchne como modo de saber en la investigación con animales*». *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 38, 195–205. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194225730015>
- García-Vázquez, M. (2019). “La pedagogía de la Bauhaus como modelo para la expresión plural en las comunidades artísticas actuales”. En: *IV Congreso Internacional Estética y Política: Poéticas del desacuerdo para una democracia plural*. Editorial Universitat Politècnica de València. 81–88. Disponible en: <https://doi.org/10.4995/CEP4.2019.10317>
- García, M., Fernández, L. (2020). *Laboratorios ciudadanos: Una aproximación a Medialab Prado*. Ed. Destino. Madrid, España. Disponible en: https://www.medialab-matadero.es/sites/default/files/multimedia/documentos/202106/Laboratorios_ciudadanos._Una_aproximacion_a_Medialab_Prado_ESP.pdf
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (3a ed.). Basic Books.
- Greene, M. (2000). *Releasing the imagination: Essays on education, the arts, and social change*. Jossey-Bass.
- Herodotou, C., Sharples, M., Gaved, M., Kukulska-Hulme, A., Rienties, B., Scanlon, E., y Whitelock, D. (2019). “Innovative pedagogies of the future: An evidence-based selection. *Frontiers in education*”. Disponible en: <https://doi.org/10.3389/educ.2019.00113>
- Herodotou, C., Sharples, M., Gaved, M., Kukulska-Hulme, A., Rienties, B., Scanlon, E., y Whitelock, D. (2019). “Innovative pedagogies of the future: An evidence-based selection. *Frontiers in education*”. Disponible en: <https://doi.org/10.3389/educ.2019.00113>
- León, J. (2021). *Joseph Beuys: Ideas y Acciones*. En: *Revista Estilo*. Disponible en: <https://revistaestilo.org/2021/07/23/joseph-beuys-ideas-y-acciones/> el 15 de junio de 2024.
- Marmet, M. D. (2023). “Bridging the power gap: the impact of pedagogical strategies and relationship-building on student success”. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 16(2), 192–209. Disponible en: <https://doi.org/10.1108/jrit-01-2023-0009>
- Morin, E. (2020). *Cambiemos de vía. Lecciones de la pandemia*. Editorial Paidós. Barcelona, España.
- Ortega, I. (2014). *El modelo Media Lab: contexto, conceptos y clasificación: posibilidades de una didáctica artística en el entorno revisado del laboratorio de medios*. *Pulso*, 37, 149–165.

- érrez Tapia, E. (2020). *Cursos preliminares: Moholy-Nagy, Albers, Peterhans. (Proyecto Fin de Carrera/Trabajo Fin de Grado, Universidad Politécnica de Madrid)*. Disponible en: <https://oa.upm.es/57919/>
- Rangel Faz, M. (2010). "Beuys and Beyond - Teaching as Art Berlin". En: *Deutsche Bank, Art Works*.
- Rennó, R. (2013). "Aprender en las fronteras (o nadie educa a nadie): relaciones entre arte, ciencia y tecnología". En: *Revista de Estudios de Juventud*, 102, 83-97.
- Rodriguez-Ortega, N. (2020). "Inteligencia artificial y campo del arte". *Paradigma: revista universitaria de cultura*, 23, 32-51.
- Romo, M. (2012). *Creatividad: un desafío para la sociedad en el umbral del milenio. Creatividad y Neurociencia Cognitiva*. En: Centro UCM- ISCIII de Evolución y comportamiento Humanos.
- Romo, M. (2019). El reto de una formación para la creatividad en el umbral del milenio. En: *El arte de educar creativamente: Reflexiones para una educación artística contemporánea. Tea Tenerife: espacio de las artes. 1era edición. 197-214*. Disponible en: <https://teatenerife.es/descargar/educations/Ujh8b83GFL33tNlfXYoO.pdf/El%20arte%20de%20educar%20creativamente>
- Rubenis, N., Keating, M., Carson, S., y Terhell, A. (2023). "A pedagogical model of creative enterprise: Building communities with people, pets and art". Disponible en; https://figshare.utas.edu.au/articles/conference_contribution/A_Pedagogical_Model_of_Creative_Enterprise_Building_Communities_with_People_Pets_and_Art/24086877
- Rubenis, N., Keating, M., Carson, S., y Terhell, A. (2023). "A pedagogical model of creative enterprise: Building communities with people, pets and art". Disponible en: https://figshare.utas.edu.au/articles/conference_contribution/A_Pedagogical_Model_of_Creative_Enterprise_Building_Communities_with_People_Pets_and_Art/24086877
- Vásquez, A. (2020). *Fluxus y Beuys: de la acción de arte a la plástica social. Cuadernos de arte de la Universidad de Granada. Granada, España*.
- Wagensberg, J. (2014). "Ciencia, arte y revelación: o la teoría cromática del conocimiento interdisciplinario". En: *Métode: Revista de difusión de la Investigación*, 84, 72-77.

Abstract: In the current context, defined by complexity and uncertainty, there arises the necessity for a citizenry capable of adapting and thriving in the digital urban environments of contemporary paradigms. Faced with challenges such as pandemics and war conflicts, which question our collective imagination, the crucial question arises: are we heading towards dystopias or are we managing to avoid exhaustion in order to generate solutions? This article addresses the need to update arts education in the digital age, arguing that skills development in the 21st century is closely linked to the ability to be creative. It highlights the importance of competency-based education, which prioritises knowing how and for what purpose to use tools over simple quantitative knowledge, using art as a medium. Through a reflective essay, a dialogue is established between the thought of figures such as Joseph Beuys, the pedagogy of the Bauhaus, and the methodology of

Medialabs. It postulates that “every human is an artist”, advocating for a reorientation of art education towards the formation of individuals capable of innovating and adapting in a digitized environment, recognizing the crucial role of creativity in personal and social development and transformation.

Keywords: digital education - artistic pedagogy - Bauhaus school - Joseph Beuys - Medialab

Resumo: No contexto atual, definido pela complexidade e incerteza, surge a necessidade de uma cidadania capaz de se adaptar e prosperar nos ambientes urbanos digitais dos paradigmas contemporâneos. Perante desafios como as pandemias e os conflitos bélicos, que questionam o nosso imaginário coletivo, surge a questão crucial: caminhamos para distopias ou conseguimos evitar o esgotamento para gerar soluções? Este artigo aborda a necessidade de atualizar o ensino das artes na era digital, argumentando que o desenvolvimento de competências no século XXI está intimamente ligado à capacidade de ser criativo. Destaca a importância de uma educação baseada em competências, que dá prioridade ao saber como e para que utilizar as ferramentas em detrimento do simples conhecimento quantitativo, utilizando a arte como meio. Através de um ensaio de reflexão, estabelece-se um diálogo entre o pensamento de figuras como Joseph Beuys, a pedagogia da Bauhaus e a metodologia do Medialab. Postula que “todo o ser humano é um artista”, defendendo uma reorientação da educação artística para a formação de indivíduos capazes de inovar e adaptar-se num ambiente digitalizado, reconhecendo o papel crucial da criatividade no desenvolvimento e transformação pessoal e social.

Palavras-chave: educação digital - pedagogia artística - escola Bauhaus - Joseph Beuys - Medialab

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
