

# COMPRENDER LA CULTURA VISUAL EN LAS AULAS A TRAVÉS DEL CURRÍCULO POSMODERNO. LAS TIC COMO MEDIADORES EN EL PROCESO PRODUCTIVO

## *UNDERSTAND THE VISUAL CULTURE IN THE CLASSROOMS THROUGH THE POSTMODERN CURRICULUM. ICT AS MEDIATORS IN THE PRODUCTION PROCESS*

DAVID MASCARELL PALAU<sup>1</sup>

**Cómo citar este artículo:** Mascarell Palau, D. (2020). Comprender la cultura visual en las aulas a través del currículo posmoderno. Las tic como mediadores en el proceso productivo. *Revista de Ciencias Sociales Ambos Mundos*, (1), 41-54. <https://doi.org/10.14198/ambos.2020.1.4>

### Resumen

El siguiente artículo forma parte de un trabajo de investigación vinculado a un estudio de tesis doctoral en el que desgranamos cuestiones de carácter teórico que relacionan la Cultura Visual y las TIC con la educación en artes en la Facultad de Magisterio de la Universitat de València. Pretendemos promocionar la relevancia de este concepto, no demasiado extendido en las aulas y en la sociedad, con la finalidad de dejar mella en los futuros docentes, discentes y ciudadanos críticos. Una sociedad invadida de imágenes requiere de agentes con capacidad para descifrar los mensajes que en ellas subyacen. Pero no solo la faceta de consumidores (críticos) de imágenes es la que promueve la Cultura Visual; un currículo crítico y posmoderno pondrá en valor la producción, enfocar a nuestros discentes como protagonistas de sus propios micro relatos. La exposición del concepto Cultura Visual a través de diversos autores de referencia ayudará a desgranar su comprensión y dimensión con el objetivo de hacerla presente en la educación en artes de los futuros maestros. Estos la replicaran a su vez en las aulas de los más pequeños, garantizando el fortalecimiento de la instrucción en aspectos sociales cotidianos a través de las imágenes.

**Palabras clave:** Cultura Visual; TIC; posmodernidad; currículum; educación en artes; tecnologías móviles.

### Abstract

This article is part of a research project linked to a doctoral thesis study in which we explain questions of a theoretical nature that relate Visual Culture and ICT with arts education in the Faculty of Teaching of the University of Valencia. We intend to promote the relevance of this concept, not too widespread in classrooms and in society, in order to leave a dent in future teachers, students and critical citizens. A society invaded by images requires agents capable of deciphering the messages that underlie them. But it is not only the facet of consumers (critics) of images that promotes Visual Culture; A critical and postmodern curriculum will value production, focus our students as protagonists of their own micro stories. The presentation of the Visual Culture concept through various reference authors will help to re-understand their understanding and dimension in order to make it present in the arts education of future teachers. These will be replicated in turn in the classrooms of the little ones, guaranteeing the strengthening of instruction in daily social aspects through images.

**Keywords:** Visual Culture; ICT; postmodernity; curriculum; art education; mobile technologies.

1. Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, Facultad de Magisterio, Universitat de València. Valencia (España). [David.Mascarell.Palau@uv.es](mailto:David.Mascarell.Palau@uv.es) <https://orcid.org/0000-0003-2461-6937>



## 1. Introducción

Algunos de los conceptos que abordaremos en adelante son de compleja definición. En unos casos principalmente por la extensión del significado, en otros por la interdisciplinariedad a que están sometidos e, incluso, por la falta de consenso entre los estudiosos. Al hablar de Cultura Visual nos encontramos ante uno de estos ejemplos. Los discursos elaborados alrededor de esta calificación implican ideas y temas especializados que plantean problemas de definición, básicamente por la amplitud y heterogeneidad del contenido del campo de la Cultura Visual.

## 2. La cultura visual

La noción de Cultura Visual que a continuación introduciremos se aleja de aquellos que la consideran una nueva estrategia que tiene por finalidad ofrecer una nomenclatura actualizada para la Historia del Arte. Tampoco nos acercaremos a quienes la ubican bajo el paraguas de la semiótica. Encontramos incluso especialistas que lo emplean como atributo o estrato de determinados modelos sociales. Pero no es este nuestro enfoque. De acuerdo con Hernández (1999) partiremos de un fundamento de Cultura Visual que es el resultado de los últimos cambios en los conceptos de Arte, Imagen, Historia, Educación, etc. En esta dirección educar en Cultura Visual se acerca a los planteamientos de la Mediología que, siguiendo a Debray (1998), se interesa por aquello que el ser humano transmite mediante varias tipologías de medios y que, en el supuesto que nos ocupa, se refiere a transmisión y comunicación de representaciones, valores e identidades gracias a los artefactos visuales. Clarificar el concepto responde a una cuestión básica: ¿De qué hablamos, cuando decimos Cultura Visual? Para ofrecer una respuesta clara y directa, que nos ubique rápidamente, haremos referencia en los planteamientos de Freedman y Stuhr (2004), los cuales afirmaban que la Cultura Visual es el conjunto de todas las imágenes que modelan nuestra existencia. Partiremos de esta definición para tratar de manera pautada las implicaciones que se derivan. Contrastaremos con las definiciones ofrecidas por diferentes especialistas del tema con el fin de configurar un panorama de qué es y supone hoy hablar de Cultura Visual desde las Artes Visuales.

De acuerdo con Marín (2003), todo lo que acontece en el panorama de las Artes Visuales repercute en la Educación Artística. La invasión de las nuevas tecnologías y los medios audiovisuales ha modificado los hábitos sociales y por extensión los educativos. A finales del siglo XX surge, como consecuencia de los movimientos posmodernos y de las nuevas tecnologías, una nueva corriente, la denominada Cultura Visual. Está impregnada de muchas ideas características de los enfoques posmodernos. Se origina como

efecto de las inquietudes sociales que se van produciendo y de los intereses del profesorado que investiga acerca del arte, la imagen, la comunicación y la educación (Juanola y Calbo 2006). El profesor Fernando Hernández (2000) ha profundizado en esta temática. Haciendo su propuesta particular nos invita a pensar la educación en Artes Visuales desde nuevas narrativas, que se relacionan con una definición del arte en un sentido amplio. Se trata de un enfoque que no se limita únicamente a unas pocas disciplinas con las que habitualmente se han identificado las bellas artes (producción, historia, crítica, estética). Desde esta perspectiva el arte entendido a la manera tradicional (con las formas de representación rutinarias como son la pintura, el dibujo, la escultura), sería solamente una parte más de la Cultura Visual. Para clarificar diríamos que las bellas artes son una parte de la Cultura Visual pero ya no ocupan la posición central. La noción de arte se ha modificado, expandiéndose a lo largo del siglo XX. En la actualidad se ha ampliado el tipo de objetos que incluye, así como los criterios estéticos a los que tradicionalmente se había asociado (belleza, armonía, genialidad del artista, ...). Desde esta perspectiva, para la Cultura Visual las obras de arte pierden el estatus de objetos históricos.

Si unimos el planteamiento de Hernández a las ideas de Freedman y Stuhr (2004) estamos en disposición de afirmar que efectivamente la noción de Cultura Visual es interdisciplinaria. El universo visual no está restringido a unas u otras disciplinas, sino que es una constante en cualquier ámbito. La Educación Artística tiene que responder a las nuevas exigencias y atender formas artísticas que tradicionalmente no se han contemplado, como por ejemplo cómics, cine, publicidad, videojuegos, danza, etc. Este amplio y complejo abanico queda bajo el dominio de la Cultura Visual, o lo que es lo mismo, en palabras de Freedman (2006, p. 74) “La Cultura Visual forma parte de la vida cotidiana de los alumnos, que encaran la vida basándose, en parte, en sus encuentros diarios como su variedad y complejidad”. También Walker y Chaplin (2002) corroboran el sentido amplio y multidisciplinario de la Cultura Visual, de acuerdo con la primera de las definiciones formuladas. Manifiestan que comprende la diversidad de productos culturales que a lo largo de la historia y de las diversas culturas de todo el mundo se han generado. Nos ofrecen la siguiente definición:

[...] Aquellos objetos materiales, edificios e imágenes, más los medios basados en el tiempo y actuaciones, producidos por el trabajo y la imaginación humana, que sirven para fines estéticos, simbólicos, rituales o ideológico-políticos, y/o para funciones prácticas, y que apelan al sentido de la vista de manera significativa. (Walker y Chaplin, 2002, p. 16)

El campo de estudio de la Cultura Visual según las aportaciones de estos autores gira alrededor de las siguientes concreciones:

Tabla 1. Campo de estudio de la Cultura Visual según los postulados de los autores Hernández, Walker y Chaplin, Freedman y Stuhr

<b>Campo de estudio de la Cultura Visual</b>		
Hernández, 2000	Walker y Chaplin, 2002	Freedman y Stuhr, 2004 Freedman, 2006
Imágenes visuales reconocidas como artísticas.	Bellas Artes	Bellas Artes
		Performance arts
		Arte tribal
		Arte popular
Conjunto de acontecimientos visuales presentes en la vida cotidiana significativos en la configuración de la identidad personal y de grupo: personajes, carteles, pegatinas y tatuajes, parques de atracciones, envoltorios de caramelos y golosinas, etc.	Artesanía	Otras formas de producción
	Diseño	Diseño
	Artes escénicas y del espectáculo.	Publicidad, cine y vídeo
	Medios de comunicación y electrónicos.	Televisión
		Arquitectura
		Moda
		Juegos de ordenador
		Otras formas de comunicación visual

De la información aportada por la tabla 1 deducimos que las Artes Visuales constituyen el entramado más amplio de lo que se considera Cultura Visual. Consideramos sustancial destacar las conexiones entre las formas del arte popular (no siempre muy bien recibidas por considerarlas ajenas al elitismo propio de las formas artísticas tradicionales) y las Bellas Artes. Cómo sostiene Freedman (2006) el concepto de Cultura Visual está relacionado con la inclusión de las personas y de las imágenes y los artefactos que conciben y crean. Yendo más allá de estas enunciaciones encontramos que la Cultura Visual no se organiza en relación a los hechos visuales que llegan al público mediante artefactos tecnológicos, sino que lo hace mediante los significados culturales. Hace falta pues volver a considerar los modelos de interpretación de todas las imágenes que forman parte (Hernández 2000). También para Barragán (2005) la idea de Cultura Visual implica centrarse en artefactos que cumplirán dos condiciones:

Por un lado, ser prioritariamente visuales, a pesar de que, en muchas ocasiones las imágenes están asociadas a elementos sonoros, verbales, etc. De otro lado tienen que ser constitutivos de contenido cultural (creencias, actitudes, valores). Será básico que las imágenes y artefactos sean comprendidos e interpretados en su contexto histórico, social y político puesto que el interés no está en ellos mismo sino “en su condición de mediadoras de valores culturales” (Barragán, 2005, p. 65). En esta dirección desde el ámbito educativo se tendrá que prestar más atención al impacto de las formas visuales de expresión más allá de los límites tradicionales de la enseñanza y del aprendizaje, sin descuidar los límites de las culturas, las disciplinas y las formas artísticas (Freedman 2006). Es así como el alumnado podrá comprender el mundo posmoderno en que vive. Para Hernández (2000, p.133) la concreción de estas afirmaciones pasa por qué en las aulas los y las estudiantes tendrán que “iniciar una historia sobre las historias que se cuentan (y que ellos mismos cuentan) sobre los objetos artísticos y las manifestaciones culturales de tipo visual”.

En la actualidad los estudiantes pueden obtener tanta información (o más) de las imágenes como de los textos. Esta aserción se traduce en que los jóvenes pueden aprender tanto (o más) mediante el lenguaje visual que solamente con el lenguaje escrito. Las Artes Visuales así entendidas se solapan con otras materias escolares, se constituyen en el puente que permite enlazar y comprender el universo visual —externo al entorno estrictamente educativo— mediante estrategias para descodificarlo, interpretarlo y transformarlo. Duncum (2001) recoge esta perspectiva de cambio que planea sobre la educación en Artes Visuales. Afirma que el tránsito implica pasar del arte como objeto de estudio a la Cultura Visual.

Cómo manifestábamos anteriormente el concepto de arte se ha ensanchado, ahora tienen cabida expresiones artísticas que calificamos como populares. Tenemos la opción de revisar las narrativas que tradicionalmente han ostentado la hegemonía, y que se nos presentaban como formas de verdad absoluta. Coincidimos con Hernández (2007) en que hace falta subvertir los “debe de ser” de las artes y empezar a considerarlas como prácticas sociales, que nos permiten relacionar lo que vemos o sentimos ante la obra de arte con lo que está diciendo de nosotros. Se trata de un nuevo diálogo que no relega el punto de vista del espectador, sino que permite el cruce con su contexto. Los estudiantes al tiempo que intérpretes acontecen constructores. El objetivo será un análisis y estudio que sirva para minimizar los efectos negativos que hay tras el poder de las imágenes.

### **3. Como enseñar cultura visual**

Dejando a un lado los aspectos definitorios de Cultura Visual y dando paso al entorno didáctico señalaremos que en las Artes Visuales encontramos un

afán para renovar los modelos educativos. Destacamos lo que emplea las artes con el fin de promover la comprensión de la Cultura Visual (Juanola y Calbó, 2005). Aun así, los diferentes autores no muestran acuerdo en cuanto a las propuestas educativas. Algunos como Eisner (2004) presentan este concepto como un modelo de Educación Artística experimentado y global mientras que otras como Hernández (2000) afirman que de las propuestas presentadas hasta ahora ligadas a Cultura Visual no se deriva un planteamiento educativo explícito. Este último, representando las investigaciones al respecto, defiende la inclusión en el ámbito educativo. Ha realizado una propuesta curricular donde plantea la posibilidad de desarrollo mediante proyectos de trabajo (Marín, 2003). Freedman (2006) apoya un posicionamiento similar. De los estudios que realiza alrededor de la historia de la Educación Artística, obtiene como consecuencia que esta es un lugar idóneo para iniciar una investigación sobre la Cultura Visual en contextos educativos.

Entendido el concepto de Cultura Visual tal y como lo hemos definido, queda manifestada la necesidad de convertir la sociedad de la imagen en objeto de estudio. Llegados a este punto, y desde nuestra perspectiva pedagógica, la pregunta que correspondería plantear es: ¿Cómo se enseña la Cultura Visual en las aulas? Para abordar la respuesta partiremos de uno de los objetivos fundamentales de una Educación Artística para la comprensión de la Cultura Visual: Que los estudiantes conozcan no el significado manifiesto de las imágenes sino el latente. Para llegar a tal fin será necesaria e indispensable la aplicación de diferentes modelos de análisis a los objetos visuales tradicionalmente nos hemos fijado en aspectos perceptivos/formales. Walker y Chaplin (2002) nos ofrecen diferentes propuestas, siempre sin perder de vista una perspectiva pluralista: Análisis de forma y contenido, iconográfico e iconológico, de género, de forma y estilo, semiótico, hermenéutico, estructuralista, deconstruccionista, etc. Consideramos que aproximarse al contexto social e histórico será también muy oportuno. Muchos de los análisis posibles son complementarios puesto que una imagen no es únicamente lo que percibimos o lo que resulta de un estudio histórico sino qué es el espejo de la realidad. En palabras de Hernández (1999, p. 51), “la experiencia estética ya no es posible reducirla solo a una cuestión de información (como sucede en el diseño curricular español) porque en la era de las imágenes hay más información tras nosotros que lo que vemos”.

Surge la necesidad de abordar desde las aulas un compromiso con las imágenes, que pasa, entre otros requisitos, por fomentar en el alumnado una actitud investigadora. Siguiendo nuevamente a Hernández (1999, p. 55) encontramos que enseñar para la comprensión de la Cultura Visual transita por responder preguntas como:

- ¿Qué tipo de relación queda establecida entre las manifestaciones visuales, sus significados y las culturas con que se relacionan?
- ¿Cómo cada representación es capaz de tomar el papel de mediadora de significados culturales?
- ¿Cómo elaborar representaciones alternativas que reflejen el análisis crítico que hemos hecho alrededor de esas producciones culturales?

Estos interrogantes se pueden concretar en propuestas como la que selecciona el mismo autor (1999) y provienen de la tesis doctoral de Cross (1995):

1. Establecer las relaciones entre las representaciones, los significados y las culturas (o cultura).
2. Explorar enfoques opuestos en la investigación mediante un diálogo interactivo y partiendo de fuentes contrapuestas.
3. Determinar qué enfoque se empleará para orientar el análisis de una temática determinada.

Estudiar Cultura Visual sistemáticamente nos llevará más allá de la apreciación por placer de los artefactos visuales, nos acercará a una comprensión crítica de su papel y funciones sociales, así como de las relaciones de poder a las que se vincula. Hemos hablado de la transdisciplinariedad de la Cultura Visual, es por eso que como tal tendría que estar presente en todas las áreas del currículum. No olvidemos que la cultura cada vez es más mestiza. Este enfoque trata de acercarse a todas las imágenes y estudia la capacidad de todas las culturas para producir en cualquier manifestación social.

#### **4. Cultura visual y TIC**

Las nuevas tecnologías están directamente relacionadas con la producción, distribución y consumo de la Cultura Visual contemporánea (Walker y Chaplin, 2002). Pero esta relación no es reciente, sino que se ha dado siempre, variando en función de la sofisticación de los elementos tecnológicos característicos de cada época. En las últimas décadas el auge tecnológico ha aumentado proporcionalmente la relación entre TIC y Cultura Visual. La tecnología ha sufrido un incremento cuantitativo y cualitativo con lo que la democratización de ciertos artefactos ha contribuido también a multiplicar el número de productores y por extensión el poder productivo (Castells et. al., 2006). Los medios tecnológicos forman parte mayoritariamente del entorno de ocio y entretenimiento. Las experiencias visuales son parte del día a día de los ciudadanos y ciudadanas del siglo XXI tanto o más como lo fue el texto escrito en los siglos anteriores. La

realidad virtual y aumentada en la actualidad colaboran desde la dimensión visual, audiovisual y multimedia, con distintas prácticas educativas desde múltiples perspectivas, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje (Cabero, Fernández y Marín 2017, López-Belmonte, Pozo-Sánchez y López-Belmonte 2019). Un ejemplo ilustrativo en lo que se refiere al estado de la imagen es el número de fotografías que se realizan (sin olvidar también las imágenes con sonido y movimiento, es decir, los vídeos). El boom fotográfico se inició con las cámaras digitales, pero todavía se ha expandido más gracias a *smartphones* y apps. Las cámaras integradas en los terminales móviles incorporan lentes de alta calidad que permiten obtener imágenes de cariz comparable a cualquier cámara fotográfica de altas prestaciones. Hemos llegado a un punto que la tecnología de los teléfonos móviles está siendo incluida en las cámaras digitales ya que estas perdían posiciones en el sector de los usuarios amateurs de fotografía ante la popularidad de los teléfonos móviles inteligentes. Nunca se han hecho tantas fotografías. En la actualidad hay más teléfonos móviles susceptibles de capturar imágenes que humanos en todo el planeta (Muñoz, 2015). Y aunque este es sólo un reducto entre la totalidad de artefactos visuales que están presentes en nuestras vidas, la realidad es que son los más populares y difundidos, al alcance de todo el mundo. No es de extrañar, por tanto, que se proponga como una herramienta más en el aula, en nuestro caso, como medio para en la producción de imágenes con la finalidad de documentarse visualmente e indagar sobre la mirada y diálogos desde las prácticas educativas (Mascarell, 2017 y 2018; Hernández, 2013).

El hecho que la relación entre la Cultura Visual y las tecnologías sea, especialmente en los últimos tiempos, tan estrecha, nos hace proyectar una nueva definición que vincula los dos conceptos. Así, en palabras de Hernández (2002, p. 118): “La Cultura Visual está relacionada con el hecho visual en el que la información, el significado o el placer son registrados por el consumidor por medio de un artefacto de tecnología visual”. La idea de “tecnología visual” estuvo definida por Mirzoeff (2003) y hace referencia a cualquier aparato o apoyo diseñado para ser mirado o para facilitar la visión, desde las técnicas más tradicionales hasta las más punteras. La popularización entre grandes masas de público nos lleva a la conclusión de plantear la necesidad de alfabetización digital y viene a apoyar la propuesta de una educación para la comprensión de la Cultura Visual.

## **5. Posicionamiento**

Hablar de Cultura Visual significa, en sentido amplio, hacerlo de todo aquello que los humanos forman y sienten mediante la visión o la visualización, y que da forma a la manera en que vivimos. Desde las Artes Visuales se puede



considerar la Cultura Visual como un campo emergente relacionado con los hechos visuales (imágenes o artefactos) que nos llegan y en el que los dispositivos tecnológicos cada día adquieren mayor protagonismo. Actualmente es un tema de investigación distintivo de la Educación Artística (Marín, 2011). Su responsabilidad dentro del currículum aumenta al tiempo que los límites entre educación, alta cultura y entretenimiento se van difuminando. Más que centrarse solamente en la observación y apreciación de los artefactos visuales, lo que nos interesa son las maneras de dialogar, posicionarnos y responder frente a ellos. Estudiar Cultura Visual implica una comprensión crítica (análisis social y político); de aquí que el objetivo último sea contrarrestar los efectos del aluvión visual en que vivimos (Freedman, 2006). Hacer un estudio sistemático puede proporcionarnos una comprensión crítica del rol y funciones sociales, así como de las relaciones de poder a las que se vincula (Hernández, 1999).

Entendemos que un mundo donde impera la imagen necesita educar sus ciudadanos para hacerlos capaces de entender la realidad. Sostenemos que las propuestas educativas que consideran la Cultura Visual, sin necesidad de ser este el único paradigma contemporáneo válido, aportan una serie de elementos teóricos, propuestas metodológicas y actitudes críticas e indagatorias que pueden ser de utilidad en la enseñanza artística (Juanola y Calbó, 2005), especialmente desde nuestra función de analizar el papel de las tecnologías en las Artes Visuales. Internet y la nueva telefonía móvil tienen un papel de primer orden en ese dominio. Internet conforma un espacio virtual que cobra un valor decisivo en el ámbito docente como mediador de difusión de la información, facilitador de la comunicación y productor de conocimiento (Roig, 2010). Los aparatos móviles con conexión en la red serán los apoyos que coadyuvarán a estos fines. Compartimos con Hernández (2007) el posicionamiento ante las tecnologías, situándonos, no desde la fascinación, sino desde la reflexión sobre las formas de subjetividad y las prácticas discursivas que potencia o inhibe. En definitiva, si tomamos el mundo visual como referente, la Educación Artística ayudará a los estudiantes a entender imágenes, acontecerán “intérpretes políticamente informados” (Juanola y Calbó, 2005, p. 104). Aun así, el hecho de seguir o no los planteamientos hasta aquí expuestos suscita en la actualidad educativa un amplio debate. Retomaremos necesariamente estas cuestiones en el punto siguiente referido al currículum.

## **6. Principios del currículum (posmoderno)**

El currículum refleja las esperanzas y los sueños de las personas. Representa expectativas, hace de mediador del conocimiento cultural, y tiene como objetivo comunicar nuestros mejores pensamientos al resto de los humanos. Por lo tanto, es una forma de acción social (Kerry Freedman 2006, p. 143).

El objetivo más evidente que a priori distinguimos en la Educación Plástica es la enseñanza del arte. Este abraza un abanico de contenidos que van más allá de las técnicas plásticas y visuales, que son las tradicionalmente han identificado la Educación Plástica como asignatura en los entornos educativos, y que cobraba sentido en determinados momentos históricos por la necesidad de los sistemas económicos basados en la producción y el consumo. Así llegamos a los aspectos culturales, siendo este el ámbito que ha centrado el interés de las últimas tendencias a pesar de que no siempre de los currículums oficiales. Pero la realidad cultural en que nos movemos ha cambiado. Un currículum que atienda esta nueva realidad tendrá que tener presente la multiculturalidad, revisando pues tanto los contenidos como las metodologías. El currículum tendría que ser un medio para el cambio, que favoreciera la capacidad de acción social tanto de docentes cómo de discentes, partiendo de la crítica de las estructuras sociales imperantes en el mundo del arte y la cultura. Es por eso que en la Educación Artística ya no hay una preocupación por el Arte, la Historia, la Educación... sino por las artes, las historias, las educaciones, es decir, el currículum posmoderno se interesa por la diversidad y la diferencia, por la diversificación de los contenidos. En sintonía los educadores proponen diversidad de estrategias que permiten acometer una reforma en educación. Es el caso de la experimentación con tecnologías, la expansión de los cánones estéticos establecidos, etc.

Agirre (2005) señala los aspectos claves que, desde un enfoque posmoderno, dan lugar a nuevos mecanismos educativos:

- Una nueva concepción de la temporalidad y el espacio, desde la perspectiva de la multidimensionalidad. El mundo es dinámico y cambiante, las culturas se mezclan, se solapan. La cuestión de la identidad social. La imagen acontece fundamental en la configuración del yo y del otro. Desde el posmodernismo hay un interés por el colectivo sociocultural y no tanto por la individualidad.
- La interdisciplinarietà. Hay una tendencia al respeto a la diferencia que en educación es fundamental. Esta representación pluralista ha sido potenciada, entre otras, por el desarrollo de las TIC (recordamos la idea de aldea global de McLuhan, 1995).

Estos mecanismos serían las líneas base para la construcción de un currículum que ejerciera la función de acción social atribuida por Freedman (2006). Consideramos oportuno incluir, a modo de resumen práctico, los cuatro principios y repercusiones que Efland, Freedman y Stuhr, en el libro *La educación en el arte posmoderno* (2003), consideran troncales en este tipo de currículum.

Tabla 2. Principios del currículo posmoderno y sus repercusiones

<b>MICRO RELATO</b>	<b>VÍNCULO PODER-SABER</b>
<p>El currículo ha pasado de la tendencia universal de la modernidad a la pluralización de la posmodernidad.</p> <p>Se pasa de una preocupación exclusiva por el conocimiento disciplinario y erudito hacia un uso mayor del conocimiento local.</p> <p>Aumenta la receptividad versus el arte no occidental, arte de las minorías y las mujeres y el arte de la cultura popular. Se democratiza el currículo y se aleja de una concepción elitista del arte.</p> <p>Fusión de contenidos locales y regionales con otros de ámbito nacional.</p>	<p>Se pone en relieve el impacto de las fuerzas sociales en las artes y la educación, y los mecanismos por los cuales se validan unas formas de conocimiento y se marginan otras.</p> <p>El poder-conocimiento se ejemplifica en arquitectura, diseño industrial, historia, crítica de arte y artesanía.</p> <p>Elitismo e igualitarismo como conflicto de validación del saber entre grupos sociales dominantes y menos dominantes.</p> <p>Las cuestiones del lenguaje son muy sensibles en la crítica del arte. El discurso crea los significados y valores de las obras de arte.</p>
<b>DESCONSTRUCCIÓN</b>	<b>DOBLE CODIFICACIÓN</b>
<p>Los críticos deconstructivos alteran la tradicional función de la crítica en la elucidación de la obra de arte al intentar encontrar significados en una cultura donde los significados de imagen y palabra no son fijas.</p> <p>Tendencia a una crítica orientada al espectador alejada de la centrada en el artista.</p> <p>Los medios artísticos posmodernos valoran el collage, el montaje y el pastiche, al tiempo que fotografía y ordenadores adquieren más importancia.</p> <p>El carácter interactivo del ordenador tiene la capacidad de alterar la tradicional separación artista/público.</p>	<p>Agregar otros códigos a aquello moderno también se puede considerar un procedimiento útil para el cambio curricular, puesto que el objeto posmoderno tiene códigos que se suman a los de la modernidad.</p>

Para concluir, entre las ideas aportadas por los diferentes autores, extraemos los principios sobre los cuales se asentaría un currículum (posmoderno) en la actualidad.

- Democratización.
- Impacto de las fuerzas sociales.
- Protagonismo del espectador. Interactividad (tecnología).
- Doble codificación. Multidimensionalidad.
- Interdisciplinariedad.

Añadiremos que para Barragán (2005) el área de Educación Artística incluye ámbitos prioritarios como el dedicado a la construcción de significados (presentación y representación) y el de Cultura Visual, que se activan básicamente mediante la imagen visual. Cobra gran interés la producción artística de los estudiantes, promoviendo aprendizajes relacionados con: la apreciación y la creación. Para Saura (2011) las experiencias artísticas tienen que consistir en la resolución de problemas de lenguajes y comunicación.

## **7. Conclusiones**

Las premisas planteadas en este trabajo constituyen uno de los ejes centrales que dirigen la trayectoria que los docentes debemos implementar para una educación a través de la Cultura Visual, tanto en los futuros docentes, como ellos mismos en sus discentes. La promoción y la comprensión de la Cultura Visual contribuirán a delegar mayor protagonismo en los estudiantes, inicialmente en nuestras aulas, a través de sus producciones. Estas integraran imágenes capturadas de su sociedad a través de la cultura popular, los contenidos locales y regionales. Así pues, estudiar Cultura Visual supondrá entender de manera crítica el contexto social y político. Como objetivo último, contrarrestar los efectos del aluvión visual en que vivimos. En el camino hacia los objetivos marcados haremos uso de la tecnología, de Internet como mediador de difusión de la información, elemento facilitador de comunicación y a su vez productor de conocimiento. No podemos obviar los dispositivos móviles como agentes facilitadores en el proceso comunicativo ubicuo, que nos garantizan la oportunidad de trabajar en cualquier momento y en cualquier lugar, gracias únicamente a una conexión a la red. La realidad virtual, junto con la realidad aumentada figuran como recursos en boga con el fin de cooperar a la difusión de la visualidad inversiva e interactiva. En definitiva, el arte abre sus fronteras, se vislumbra un terreno más democrático e integrador de la imagen. Su presencia en la sociedad adquiere relevancia como objeto de estudio a través de la Cultura Visual, que encuentra soporte y materialización en las tecnologías portables.

**Referencias bibliográficas**

- AGUIRRE, I. (2007). *Teorías y prácticas en Educación Artística*. Barcelona: Octaedro.
- CABERO A., J., FERNÁNDEZ R., y MARÍN D., V. (2017). Dispositivos móviles y realidad aumentada en el aprendizaje del alumnado universitario. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 167-185. <https://doi.org/10.5944/ried.20.2.17245>
- CASTELLS, M., FERNÁNDEZ-ARDÉVOL, M., LINCHUAN, J., SEY, A. (2006). *Comunicación móvil y sociedad: una perspectiva global*. Barcelona: Ariel y Fundación Telefónica.
- CROSS, J. (1995). *Picturebooks and Christopher Columbus. A cultural analysis*. Columbus. The Ohio State University (tesis doctoral no publicada).
- DEBRAY, R. (1998). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós.
- DUNCUM, P. (2001). Visual Culture: Developments, Definitions, and Directions for Art Education. *Studies in Art Education*, (42), 101-102. <https://doi.org/10.2307/1321027>
- EISNER, E.W. (2004). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Barcelona: Paidós.
- FREEDMAN, K., y STUHR, P. (2004). Curriculum change for the 21st century: Visual culture in art education. In E. Eisner y M. Day (Eds.), *Handbook of research and policy in art education* (pp. 815-828). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- FREEDMAN, K. (2006). *Enseñar la Cultura Visual. Currículum, estética y la vida social del arte*. Barcelona: Octaedro.
- HERNÁNDEZ, F. (1999). *La importancia de aprender a interpretar la Cultura Visual*. Barcelona: Octaedro.
- HERNÁNDEZ, F. (2000). *Educación y Cultura Visual*. Barcelona: Octaedro.
- HERNÁNDEZ, F. (2002). El área de “Didáctica de la Expresión plástica”: entre la búsqueda de reconocimiento, la diversidad de intereses, y la necesidad de afrontar nuevos desafíos. *Revista de educación*, (328), 111-136.
- HERNÁNDEZ, F. (2007). *Espigadores de la Cultura Visual: Otras narrativas para la educación de las Artes Visuales*. Barcelona: Octaedro.
- HERNÁNDEZ, F. (2005). Educación artística, perspectivas críticas y práctica educativa. En Marín, R. (ed.), *Investigación en Educación Artística* (pp. 43-80). Granada: Editorial Universidad de Granada.
- HERNÁNDEZ, F. (2013). La cultura visual en los procesos de documentación sobre cómo los jóvenes aprenden dentro y fuera de la escuela secundaria. *Revista Visualidades, Goiânia*, 11(2), 73-91. <https://doi.org/10.5216/vis.v11i2.30686>

- JUANOLA, R. y CALBÓ, M. (2005). Hacia modelos globales en educación artística. En R. Marín (ed.), *Investigación en Educación Artística* (pp. 99-124). Granada: Editorial Universidad de Granada.
- LÓPEZ-BELMONTE, J., POZO-SÁNCHEZ, S., y LÓPEZ-BELMONTE, G. (2019). La eficacia de la realidad aumentada en las aulas de infantil: un estudio del aprendizaje de SVB y RCP en discentes de 5 años. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 55, 157-178. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i55.09>
- MC LUHAN, M. y POWERS, B. R. (1995). *La aldea global: Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI* (3a ed.). Barcelona: Gedisa.
- MARÍN, R. (2003). *Didáctica de la educación artística para primaria*. Madrid: Pearson Educación.
- MARÍN, R. (2011). Las investigaciones en educación artística y las metodologías artísticas de investigación en educación: temas, tendencias y miradas. *Educação*, 34(3), 271-285. Pontificia Universidad e Católica do Rio Grande do Sul Porto Alegre, Brasil.
- MASCARELL, D. (2017). Dispositius mòbils com a nous entorns d'aprenentatge. Contextos emergents en les arts visuals. En R. Huerta y A. Alonso (eds.), *Nous entorns d'aprenentatge per a les arts i la cultura* (pp. 147-158). Valencia: Tirant Humanidades.
- MASCARELL, D. (2018). Las imágenes y su pluralidad en la contemporaneidad digital. Un enfoque pedagógico desde la educación en Artes Visuales. En R. Huerta, A. Alonso y R. Ramon (eds.), *Investigar y Educar en Diseño* (pp. 189-201). Valencia: Tirant Humanidades.
- MIRZOEFF, N. (2003). *Una introducción a la Cultura Visual*. Barcelona: Octaedro.
- MUÑOZ, R. (25 de agosto de 2015). El artilugio más popular de la historia. *El País*, 14.
- ROIG VILA, R. (2010). Innovación educativa e integración de las TIC. Un tándem necesario en la sociedad de la información. En R. Roig y M. Fioriucci (eds.). *Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad en las aulas / Strumenti di ricerca per l'innovazione e la qualità in ambito educativo. Le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione e l'Interculturalità nella scuola*. Alcoy y Roma: Editorial Marfil y Università degli Studi Roma Tre.
- SAURA, A. (2011). *Innovación educativa con TIC en Educación Plástica y Visual*. Sevilla: Eduforma
- WALKER, J. A. y CHAPLIN, S. (2002). *Introducción a la Cultura Visual*. Barcelona: Octaedro