

HACIA UNA EDUCACIÓN ARTÍSTICA 4.0.

Towards an Art Education 4.0.

CARLOS ESCAÑO GONZÁLEZ
Universidad de Sevilla
jcescano@us.es

Recibido: 11 de Noviembre 2009
Aprobado: 8 de Enero 2010

Resumen

La evolución del universo Internet ha tenido, tiene y, por supuesto, tendrá una repercusión en nuestra forma de establecer las relaciones sociocomunicativas y educativas. Ha establecido y establecerá modos distintos de interpelación comunicativa, interfiriendo en nuestros contextos educativos y facilitando nuevas maneras de comprender la didáctica y la pedagogía, el arte y la ciencia, la cultura y la sociedad. En concreto, la emergencia del World Wide Web (WWW) dentro de Internet nos empujó en su día –no muy lejano- a reformular y repensar desde nuestro ámbito -el de la enseñanza artística- las relaciones socioeducativas para con ese nuevo entorno. Del mismo modo, el devenir evolutivo de los ya propuestos itinerarios tecnológicos del web nos obliga a reflexionar sobre el camino a seguir dentro de esa estrecha relación entre Educación, Arte e Internet. Así, estas líneas son el resultado de un análisis de las rutas supuestas –desde el pasado (web 1.0.) y presente (web 2.0.)- para el progreso y futuro (la web 4.0. y su predecesora 3.0.)- del contexto Internet y cómo pueden vincularse al trabajo educativo artístico.

Palabras clave

Educación Artística, Internet, Web 1.0., Web 2.0., Web 3.0., Web 4.0.

Escaño, C. 2010: Hacia una educación artística 4.0. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22 (1), 135-144.

Abstract

The evolution of the Internet universe has had, has and, of course, will have an impact on our way to establish social-communicative and educational relations. It established and It will establish different ways of communicative interpelation, It interfered and It will interfere with our educational environment and It facilitated and It will facilitate new ways of understanding the teaching and pedagogy, art and science, culture and society. In particular, the emergence of the World Wide Web (WWW) in Internet drove us –in a not too distant day- to redesign and rethink from our field -art education- for socio-educational relations with the new environment. Similarly, the web evolution of planned technological pathways forces us to reflect on the way forward within this close relationship between Education, Art and the Internet. Thus, these lines are the result of an analysis of the alleged-routes from the past (web 1.0.) and present (web 2.0.) for the progress and future (Web 4.0. and its predecessor 3.0.) - of Internet context and how it can be linked to the art education development.

Key words

Ar Education, Internet, Web 1.0., Web 2.0., Web 3.0., Web 4.0.

Escaño, C. 2010: Towards an Art Education 4.0. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22 (1), 135-144.

Sumario

Introducción. 1. Educación Artística 1.0. 2. Educación Artística 2.0. 3. Educación Artística 3.0. 4. Educación Artística 4.0. 5. Hacia (conclusiones) de una Educación Artística 4.0. Referencias bibliográficas.

Introducción

“La ilusión, más o menos explícitamente mantenida, del anarquismo auténtico es la ilusión de la inminencia permanente de la revolución”. (Debord, 2007 [1967], p. 91)

Man Machine, pseudo human being
Man Machine, super human being / Mensch Machine
Ein Wesen und ein Ding
(Man-Machine/ Die Mensch-maschine. Kraftwerk. 1976)

Aún navegamos sobre las aguas de la web 2.0 cuando ya se han trazado las rutas marítimas pertinentes hacia la web 3.0 sobre la cartas náuticas de Internet. Dejamos atrás el concepto web 1.0 y miramos hacia la 3.0 que supondrá –lo está empezando a suponer– un salto cualitativo, un paso hacia la web semántica (así lo apuntó Jeffrey Zeldman en el 2006). No obstante, la travesía no acaba aquí. Las ciberpredicciones apuntan a una meta posterior: la web 4.0. Nova Spivack, el prestigioso jefe ejecutivo de Radar Networks, subraya que ésta será una realidad dentro de un par de décadas. Un concepto que transformará la web en todo un sistema operativo. El devenir evolutivo de los itinerarios tecnológicos marcados nos obliga a reflexionar sobre el camino a seguir dentro de esa estrecha relación entre Educación, Arte e Internet.

1.- Educación Artística 1.0

El comienzo de la relación entre *educación artística* e Internet ha estado determinado y mediado, como en una gran mayoría de áreas de conocimiento, por el nacimiento y evolución del World Wide Web. En otras palabras, por el revolucionario advenimiento y desarrollo de ese sistema de documentos hipertextuales e hipermediáticos que están accesibles a través de Internet, a través de cualquier navegador (web).

Este -aparentemente obvio- enunciado no lo es tanto si atentemos a cierta confusión existente cuando aún hay quien pueda equiparar como sinónimos Internet y WWW (World

Wide Web). Haciendo un poco de historia, el origen de Internet data de finales de la década de 1960, creándose como un complejo descentralizado de redes interconectadas. No obstante, no fue hasta los comienzos de 1990 cuando Berners-Lee y Cailliau crearon la Web. Son cuestiones distintas, aunque la gran mayoría de usuarios se acercaron a Internet en ese momento de expansión del WWW. Asimismo, esta distinción nos sirve para introducir otra idea definitoria: la revolución sociocomunicativa no sólo ha sido gracias a la evolución del WWW, sino por la acción del conjunto de prestaciones que provee la Red de Redes: desde el (omnipresente y masivo) uso del correo electrónico y sus consecuentes listas de distribución –tan activ(ist)as y revolucionarias en sus días-, hasta los tabloneros de anuncios, la veloz publicación y transmisión FTP y la propia posibilidad de crear redes de trabajo (*intranets*) interconectadas vía Internet. Es necesario decir que la Web ha contribuido en esta revolución sociocultural pero no mantiene la exclusividad. Web que comenzó sus pasos con unas características que definieron ya la esencia de la cual participarán sus sucesoras, la web 2.0 y las futuras 3.0 y 4.0.

Apuntábamos que la educación artística no mantuvo una relación manifiesta y pública en Internet hasta la aparición de este sistema y organización de documentos en Internet, basado fundamentalmente en el Lenguaje de Marcas de Hipertexto conocido por la sigla anglosajona HTML. Momento del desarrollo real y notorio del concepto web 1.0.

La web 1.0 mantenía –y mantiene- una condición básica: supone una página “estática”. Es decir, su actualización y desarrollo viene dado directamente por un *webmaster*, es decir, por un administrador con potestad y exclusividad de publicación y variación del conjunto total de sus contenidos. En este sentido el usuario asiste fundamentalmente como receptor de contenidos.

Desde el punto de vista técnico, la web 1.0 suponía –supone- un trabajo con una utilización generalizada de *framesets* (marcos) para su composición, la inclusión de imágenes estáticas (en su mayoría en formatos *.gif* o *.jpg*) y el posible movimiento que permitía los archivos *.gifs* animados y posteriormente la emergencia de archivos del popular software de diseño dinámico *Flash*. Finalmente este tipo de web permiten una interacción orientada al usuario limitada a uso de formularios (trabajados en HTML y enviados por email), los libros de visitas o la simple posibilidad hipertextual de la navegación. Algo que por otro lado, en su conjunto, es –fue- todo un avance para la comunicación.

Esta clase de webs mantienen un claro carácter informativo y/o publicitario y el amplio ámbito de la educación no lo recogió en saco roto. Gracias a este tipo de sistema de comunicación se desarrollaron múltiples bancos de imágenes, diccionarios, webs de recursos didácticos, revistas, webs institucionales y de otros centros que pudieron ser consultadas y abrirse al mundo –literalmente-.

En relación con el arte y este nuevo entorno social, habría que señalar que los años 90 estuvieron marcados por una intensa actividad reivindicativa –alternativa a lo institucional- vía listas de correo en conexión con el trabajo estético, crítico, político y educativo. Ello ponía de manifiesto el uso de Internet como algo más que el WWW en su nivel 1.0:

Entre 1994 y 1998, momento en que se formaron muchas de las comunidades orientadas al Arte, Internet permitió a los net.artistas trabajar y conversar al margen de las buro-

cracias de los ámbitos institucionales, sin que ello les supusiera estar marginados o necesitados de dicha comunidad. La atmósfera online fue vivaz y gregaria, y en ella encontramos una temprana audiencia del net.art, que incluye a los subscriptores de listas de correo como Rhizome (www.rhizome.org), uno de los primeros *sites* dedicados al arte de los nuevos media; Syndicate (www.v2.nl/syndicate), una lista originaria de la política y cultura de Europa del Este; y Nettime una plataforma orientada política y teóricamente que ha sido de gran trascendencia para los intelectuales de la tecnocultura. (Greene, 2000)

No obstante, el rumbo pedagógico artístico en el universo web estuvo marcado por el signo de la visibilidad, el acceso plural a la información, la democratización educativa y la explotación de recursos iconográficos.

En primer lugar, los museos, las galerías, las instituciones artísticas, las asociaciones, las universidades, las escuelas, los institutos, etc., hicieron un trabajo ímprobo por *estar* en Internet, por visibilizar su actividad y trabajo, por hacerse visibles no ya en sus entornos locales o regionales, sino el contexto nacional e internacional. Asimismo, el acceso plural a contenidos artísticos y pedagógicos se convirtió en una realidad permitiendo senderos más anchos para la investigación y formación. En tercer lugar, el trabajo interdisciplinar, interpersonal e interactivo permitió una democratización de los modos y contenidos que difícilmente se hubieran desarrollado de otra manera. Finalmente, el desarrollo de la web 1.0 supuso la posibilidad de acceso y expansión, explotación en definitiva, de recursos audiovisuales. Recursos ligados íntimamente al trabajo educativo artístico.

Es indudable que las páginas webs creadas bajo el signo del web 1.0 siguen desarrollándose. No quiere decir que estén trabajadas de manera obsoletas, simplemente no requieren de todo el potencial que hoy ofrece el World Wide Web. Algo que no se traduce en matiz peyorativo, puesto que posiblemente esas webs no necesiten de más características o posibilidades que las que ofrece la web 1.0.

2.- Educación Artística 2.0

Hoy nos hallamos en pleno contexto 2.0. Sólo se ha de solicitar información al *oráculo* Google sobre “web 2.0” -son importantes las comillas para realizar esta afirmación- para que nos devuelva 104.000.000 resultados aproximadamente.

Como no podía ser de otra manera tratándose del concepto 2.0 debemos remitirnos a la Wikipedia -como exponente *wiki* por antonomasia- para aportar la definición de esta idea:

El término Web 2.0 fue acuñado por Tim O'Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación en la historia del desarrollo de tecnología Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folclonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios de una comunidad o red social. La Web 2.0 es también llamada web social por el enfoque colaborativo y de construcción social de esta herramienta (Wikipedia, 2009).

En comparación con la web 1.0, la web 2.0 implica unas características que hacen de la misma un avance cualitativo en la relación entre usuario y World Wide Web. En un cuadro comparativo, siguiendo al propio O'Reilly, las características de ambas podrían confrontarse así:

Web 1.0	Web 2.0
DoubleClick	Google AdSense
Ofoto	Flickr
Terratv	Youtube
Akamai	BitTorrent
mp3.com	Napster
Enciclopedia Británica	Wikipedia
webs personales	blogging
evite	upcoming.org y EVDB
especulación de nombres de dominios	optimización de los motores de búsqueda
páginas vistas	coste por clic
screen scraping	servicios web
publicación	participación
sistema de gestión de contenidos	wiki
directorios (taxonomía)	etiquetas (folcsonomía)
stickiness	Redifusión

(Wikipedia, 2009)

Estamos así ante un concepto de web más social y participativa. La tecnología se usa y se desarrolla bajo el prisma del dinamismo y la interacción de usuarios -no ya para con la web sino para con ellos, entre sí mismos-. En ningún momento esta nueva versión web reniega de las características esenciales que ya estableció la web 1.0 –pluralidad informativa, democratización, visibilización, etc.-, pero sin duda las amplía y transforma.

Con la web 1.0 se introdujo fundamentalmente la participación institucional de la educación artística (los centros hicieron visibles sus contenidos) aunque ya existieran trabajos independientes en webs personales. Pero es con la web 2.0 cuando la educación artística se ha hecho realmente visible a nivel docente y discente (en este sentido, posteriormente comentaremos el proyecto *Art Education 2.0*). Con el trabajo a través del concepto 2.0 es cuando la democratización se ha desarrollado más que nunca en los procesos pedagógicos y, en consecuencia, la creación de información y contenidos –textuales, multimedia, audiovisuales, iconográficos- y el acceso a los mismos se ha modificado y ampliado.

A raíz de la evolución tecnológica y sus posibilidades web el trabajo educativo artístico ha podido virar a una mayor implicación social y pedagógica. Ahora es el momento en el que podemos establecer verdaderos *hipercontextos*¹ en Internet orientados a la educación, puesto que la implicación de la voz del *otro* es condición previa para que un hipercontexto se

desarrolle y la inclusión de la singularidad en la pluralidad se hace efectiva a través de redes sociales, blogs o programas p2p.

En el contexto español, se empezó a desarrollar hace poco tiempo una viva labor 2.0 a través de plataformas tanto personales –profesorado principalmente- como también grupales e institucionales (es muy significativo que se hayan podido celebrar unas primeras *Jornadas Internacionales de Educación Artística en clave 2.0* en verano de 2009 -Madrid-). Destacamos el ejemplo de la loable labor educativa (también educativa-artística) desarrollada en el premiado blog “*Iguals en las tres mil*” (desde 2006) fruto del esfuerzo compartido (e interdepartamental: Departamento de Educación Plástica y Visual y el de Filosofía) de profesorado y alumnado del IES Antonio Domínguez Ortiz de Sevilla. Su trabajo ha subrayado la relevancia del papel de la interacción democrática en la construcción de narrativas pedagógicas, además de que su absoluto dinamismo pone de manifiesto que los proyectos educativos a través de la red *sí* funcionan y evolucionan.

Finalmente, hay que subrayar el ejercicio emprendido por una comunidad internacional de educadores artísticos bajo la denominación *Art Education 2.0*. (<http://arted20.ning.com/>). Una red social específicamente pensada para el trabajo en educación artística de la que formamos parte ya un buen número de integrantes (profesores en su mayoría) de distintas nacionalidades y en donde exponemos, intercambiamos, compartimos experiencias educativas y artísticas:

The aim of Art Education 2.0 is to explore ways of using Web 2.0 and other digital technologies to advance best teaching practices, promote professional discourse and collaboration, encourage cultural exchanges, facilitate joint creative work, and support artistic projects, curricular activities, and professional development opportunities deemed important by our members. (Art Education 2.0., 2009)².

3.- Educación Artística 3.0

En el 2006 Jeffrey Zeldman introdujo el concepto de web 3.0, expresión para definir el siguiente salto evolutivo en la web concebido para la siguiente década. Como condición *sine quanon* hay que pensar la web como una base de datos inteligente en la que la significación tiene un papel principal. Planteando el concepto en este sentido se accede a la denominación de web 3.0 o *web semántica*.

El primer paso hacia la “Web 3.0” es el nacimiento de la “Data Web”, ya que los formatos en que se publica la información en Internet son dispares, como XML, RDF y microformatos; el reciente crecimiento de la tecnología SPARQL, permite un lenguaje estandarizado y API para la búsqueda a través de bases de datos en la red. La “Data Web” permite un nuevo nivel de integración de datos y aplicación inter-operable, haciendo los datos tan accesibles y enlazables como

las páginas web. La “Data Web” es el primer paso hacia la completa “Web Semántica” (Wikipedia, 2009).

Podemos entender este camino tecnológico emprendido en el *World Wide Web* si trasladamos la cuestión a un par de campos de acción que nos sirvan de ejemplos: por un lado, destacamos la aplicación en los buscadores de información. Donde la consulta estará dotada de una respuesta más “intuitiva” o “significativa”, en la que los motores de búsqueda “supondrán” nuestras intenciones o las posibles vaguedades puedan ser “sobrentendidas”. Por otro lado, la web semántica optimizará la comunicación entre sujetos, promoviendo una traducción idiomática más certera y real, una traducción que aprovecha el contexto y responde a la interpretación. En resumidas cuentas, tender hacia una web inteligente.

El planteamiento de la posibilidad de la inteligencia artificial dentro del mundo web ha levantado expectación y escepticismo. Sin embargo, empresas como Google ya están experimentando con la tecnología pertinente consiguiendo logros interesantes que apuntan a un futuro inmediato de implantación más generalizada de la web semántica.

En este sentido, la educación en general y la enseñanza artística en específico tendrán una renovada relación con la web. Podrá verse beneficiada a la hora de enriquecer no sólo sus contenidos sino sus prácticas metodológicas y evaluativas. La posibilidad de interacción persona-máquina mediada por la interpretación establecerá relaciones más “humanas” con el WWW: una relación que se basa en una realidad semántica optimiza el entendimiento.

Ese carácter semántico hará que cambiemos nuestra perspectiva de uso de la web, como las redes sociales y la posibilidad de acción plural lo hicieron respecto a la web estática. Esa condición semántica permitirá un desarrollo heurístico en las relaciones web-usuario, lo cual implica algo tan complejo por parte del WWW como el carácter “intuitivo” (siempre entre comillas hablando de máquinas).

Asimismo se inician caminos interesantes de investigación y desarrollo científico dentro de la labor artística y su educación. Especulando con los datos, y deduciendo a partir de las posibilidades planteadas, podríamos vislumbrar ciertas rutas dentro de la web como la posibilidad de interpretación de algunos aspectos de obras artísticas, así como el desarrollo de sistemas de predicción del gusto estético (algunas pruebas ya se han realizado por parte de Google e IBM).

Podríamos suponer que la educación artística 3.0 asumirá la labor social emprendida por el trabajo 2.0 y potenciará la significación de la misma, mejorando esa relación social.

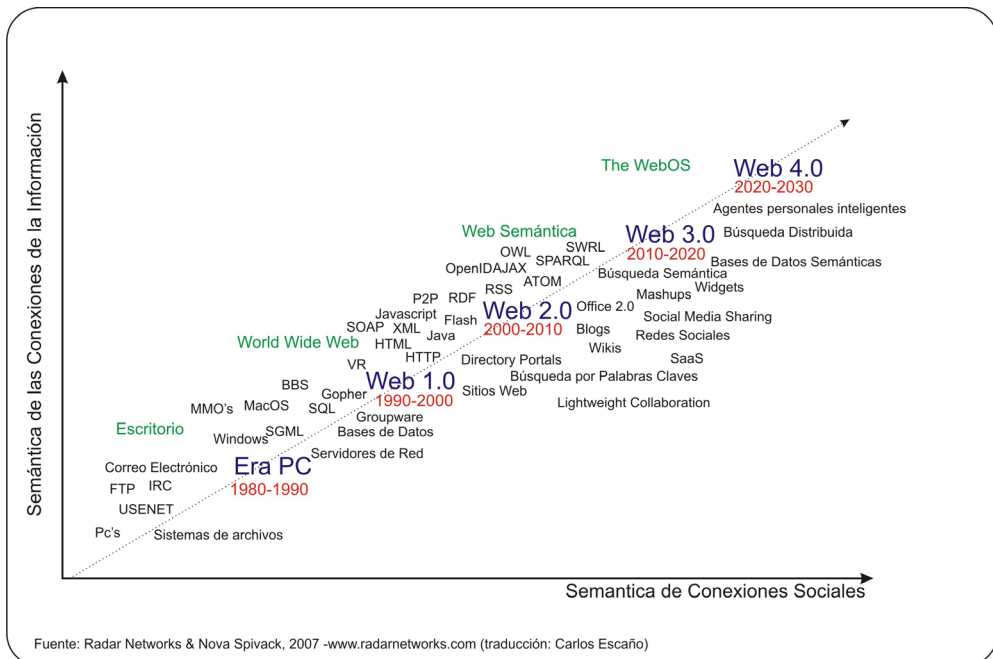
4.- Educación Artística 4.0.

Más humanos que los humanos

Lema de la empresa *Tyrell Corporation. Blade Runner* (1982, Ridley Scott)

Si atendemos a la gráfica trazada por Radar Networks y Nova Spivack, el ascenso evolutivo de la web no culmina en la consecución e inclusión del carácter semántico. Éste es un paso de trámite para llegar, en la década de 2020 a los agentes personales inteligentes. Hacia la WebOs. La web entendida como sistema operativo.

Aún en nuestros días es difícil asumir la *inteligencia artificial* como una realidad cercana y seguimos asociando su concepto al ámbito de la ciencia ficción, sin embargo existen planteamientos fiables sobre sus posibilidades. Raymond Kurzweil, reputado tecnocientífico (actual presidente de la empresa Kurzweil Technologies e impulsador de la Universidad de la Singularidad de Silicon Valley) ya predijo en 1990 (en su libro *La Era de las Máquinas Inteligentes*) el crecimiento expansivo y explosivo que efectivamente ha desarrollado Internet, y en esta misma línea, hoy también aporta información sobre las posibilidades de potencia de proceso de un ordenador de la finales de la década de 2020; potencia de proceso que está estimada en 10^{16} cálculos por segundo, equivalente a la del cerebro humano, ofreciendo una seria posibilidad a la creación de un sistema operativo web. Una máquina inteligente.



Aunque parezca literatura salida de las manos de Phillip K. Dick o Aldous Huxley, debemos tenerlo en cuenta como una realidad a corto o medio plazo. Distan sólo dos décadas, de cara al futuro, para llegar a ese desarrollo tecnológico como igualmente distan sólo dos décadas, de cara al pasado, del nacimiento de Internet.

La educación mediada por la web 4.0 supondrá un cambio de concepto del educando y del educador. Hablar de máquinas inteligentes que intervengan en el proceso educativo es hablar de transformación radical de metodologías y evaluación. No podemos hablar ya de un mero enriquecimiento, sino de una *metanoia*, de un golpe de timón fundamental que provocará una reflexión profunda. La educación artística, como todas las áreas de la pedagogía y la enseñanza, se verá hondamente afectada con la posibilidad (realidad) de la intervención de *hardwares* y *softwares* inteligentes, puesto que ya no serán un mero apoyo al aprendizaje, sino que serán agentes tan importantes en el proceso educativo como el profesorado y el alumnado. El binomio profesor/a-alumno/a evolucionará hacia la triada profesorado-maquina-alumnado.

Ante esta circunstancia aún sin definir en términos exactos y difícilmente descifrable, aunque sin duda impresionante e incluso algo inquietante, deberíamos subrayar ciertas ideas que nos ayuden a encajar el “golpe”, a no desnortarnos en este mar cibertecnológico. Iolanda Tortajada y Ramón Flecha, comenzada ya la carrera ciberdigital a finales del siglo XX, aludían a la base que debe aportar la educación en una sociedad como la nuestra presente (e inmediata futura) atravesada desde la década de los 90 por los procesos de información, comunicación y tecnologías digitales. Base educativa que debe centrarse en la utilización de habilidades comunicativas, de tal modo que permita participar más activamente y de forma más crítica y reflexiva en la sociedad (Flecha y Tortajada, 1999). Eso nos recuerda que la pedagogía -la pedagogía artística también- representa una práctica moral y política y no simplemente un procedimiento técnico (Giroux, 1999). Así, la educación artística siempre deberá asumir el rol de contribuir a la comprensión del panorama social y cultural en el que vivimos (Efland, Freedman, Stur, 2004), pero además deberá mantener no sólo ese espíritu reflexivo y analítico, sino también activo y constructor, causante y participativo desde un punto de vista social y cultural, y por ende, político (*educar en el saber y en el saber hacer*).

5.- Hacia (conclusiones de) una Educación Artística 4.0.

Cruzamos el umbral de la Educación Artística 1.0, con su apertura de puertas hacia la información plural, desembocando en las posibilidades sociales y participativas de la 2.0. Posiblemente llegaremos a asumir los recursos semánticos que nos proveerá la Educación 3.0, y estableceremos los protocolos de actuación pertinentes con los agentes inteligentes propios de la WebOs, pero si vamos evolucionando hacia una Educación Artística 4.0 no podemos dejar de reflexionar sobre sus finalidades y la vinculación con la práctica pedagógica, social y política (como plantea Giroux). Esa reflexión siempre será prioritaria, sea en relación con la tecnología o con cualquier otra disciplina asociada al arte. Somos constructores de mundos y somos sus responsables sociales. La esencia de la educación no es actualizar conocimientos

(aunque lo supone). Esa esencia tampoco es una acumulación de conocimientos (aunque a veces lo suponga). No obstante, educar (y educar por y para el arte) sí implica una formación integral política, social y cultural para la vida.

Referencias bibliográficas

- Art Education 2.0. 2009: *Art Education 2.0. Using New Technology in Art Classrooms*. <http://arted20.ning.com/> [Consultado el 20/10/2009]
- Debord, G. 2008: *La sociedad del espectáculo*. Valencia, Pre-textos. (Ed. Orig. 1967).
- Escaño, C. 2009: Arte, Educación e Hipercontextos. *Revista Invisibilidades*, nº 0. Artículo aprobado para su publicación.
- Flecha, R. y Tortajada, I. 1999: Retos y salidas educativas en la entrada de siglo. En Imbernón, F. (coord.): *La educación en el siglo XXI. Los retos del futuro inmediato* (págs. 13-27). Barcelona, Grao.
- Giroux, H. 1999: Pedagogía crítica como proyecto de profecía ejemplar: cultura y política en el nuevo milenio. En Imbernón, F. (coord.): *La educación en el siglo XXI. Los retos del futuro inmediato* (págs. 53-62). Barcelona, Grao.
- Green, R. 2000: *Una historia del Arte de Internet*. En http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html [Consultado el 20/10/2009] original publicado como ‘Web work a History of Internet Ar’t en *Artforum International*, nº 9 May 2000, pp. 162-167, 190.
- Kurzweil, R. 1994. *La era de las máquinas inteligentes*. México D.F. Consejo Nacional de ciencia y tecnología.
- Spivack, N. 2007: <http://www.radarnetworks.com> [Consultado el 20/10/2009]
- Wikipedia, 2009: Web 2.0. http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 [Consultado el 20/10/2009]
- Wikipedia, 2009: Web 3.0. http://es.wikipedia.org/wiki/Web_3.0 [Consultado el 20/10/2009]

Notas

- Entendiendo por “hipercontexto” como aquellos contextos que han trascendido de la fisicidad a la ciberrealidad, pero manteniéndose como verdadero contexto de relaciones humanas, sociales, ubicadas en la Red. Algo más dinámico que una web 1.0., algo más complejo que una web “publicitaria” o informativa (Escaño, 2009).
- Traducción: “El objetivo de Educación Artística 2.0 es explorar formas de utilización de la Web 2.0 y otras tecnologías digitales para promover mejores prácticas de enseñanza, promover el discurso profesional y la colaboración, fomentar los intercambios culturales, facilitar el trabajo de creación conjunta, y el apoyo a proyectos artísticos, las actividades curriculares, y las oportunidades de desarrollo profesional considerado importante por nuestros miembros”.