


# Un posible futuro: Reflexiones y propuestas entorno al syllabus para el curso de prompts en las enseñanzas de música en la Academia Superior de Madrid curso 2088/89. Universidad Continental de Occidente

Altamira Sáez Lacave  
Universidad Nebrija (España) ✉ 

<https://dx.doi.org/10.5209/TEKN.95026>

Recibido: 12 de marzo de 2024 • Aceptado: 03 de junio de 2024 • OPR

**ESP Resumen.** Centrándonos en un salto temporal de varias décadas en este artículo tratamos de estimular la imaginación a partir del conocimiento de las tendencias actuales en la educación artística y su papel en la sociedad. Las tensiones entre cualificación, socialización y subjetivación presentes en el proceso educativo, el papel de la digitalización en los cambios sociales, los debates en torno a los cambios curriculares en la escuela del futuro y el papel de la imaginación y la corporeidad en la definición de arte son los temas que estructuran este supuesto artículo del futuro en el que una profesora de música redacta un informe sobre el currículo de un curso obligatorio en una escuela de enseñanzas artísticas superiores.

**Palabras clave:** ciencia social ficción; digitalización; educación cultural; imaginación.

## ENG A possible future: reflections and proposals regarding the syllabus for the prompts course in music teaching at the Academia Superior de Madrid, academic year 2088/89. Western Continental University

**ENG Abstract.** Focusing on a time jump of several decades, in this article we try to stimulate the imagination based on knowledge of current trends in artistic education and its role in society. The tensions between qualification, socialization and subjectification present in the educational process, the role of digitalization in social changes, debates considering curriculum change in the future of school and the role of imagination and corporeality in the definition of art are the themes that structure this supposed article from the future in which a music teacher writes a report on the curriculum for a required course at an arts education school.

**Keywords:** cultural education; digitalization; imagination; social science fiction.

**Sumario.** 1. Introducción: breve historia de Compunet. 2. Implantación de la práctica vocacional en Madrid en los cursos 2080-2087. 3. Las dinámicas vocacionales en las enseñanzas artísticas. 4. Dataficación del acumulado histórico: Estilos de prompting. 5. Propuestas de estrategia y táctica de prompting en el curso 2088/89 6. Conclusiones. 7. Declaración de uso de LLM. 8. Referencias.

**Como citar:** Sáez Lacave, Altamira (2025). Un posible futuro: Reflexiones y propuestas entorno al syllabus para el curso de prompts en las enseñanzas de música en la Academia Superior de Madrid curso 2088/89. Universidad Continental de Occidente, *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 22(1), 89-95. <https://dx.doi.org/10.5209/tekn.95026>

### 1. Introducción: Breve historia de Compunet

La implementación de Compunet en 2050 a partir de la ley comunitaria de acreditaciones marca el comienzo de las dinámicas vocacionales apoyadas en redes computacionales de contexto. Como precedentes al sistema global estandarizado actual encontramos los primeros modelos de lenguaje de los años veinte, los consultores de burocracia en la siguiente década y los navegadores de acreditación sectoriales que ofrecían rutas profesionales o vitales

en contextos situados de escala reducida ya en los años cuarenta. Las primeras propuestas de asistentes de apoyo en las decisiones vocacionales se basaban en lo que ya se había generalizado con los bots burócratas en la década de los treinta. Aunque hoy en día no podemos imaginar cómo debía ser el mundo sin bots burócratas, por lo azaroso, impreciso e injusto que nos parecería, en los inicios tuvieron algunos fracasos y errores que parecían dar la razón a sus detractores cuando los equiparaban a las

máquinas deterministas de la informática tradicional. Que en algunos casos al principio se generaran situaciones absurdas por falta de datos o desactualizaciones –incluso llegando a encarcelar ciudadanos por error –no quedó más que en un anecdotario jocoso cuando se generalizó su uso y la realimentación de datos fue tan absoluta que estar fuera del sistema resultaba claramente lesivo.

El desarrollo de la teoría de la realidad computacional y de la ontología del significado nebuloso (Chapman, 2010) posibilitaron la implementación de sistemas neurales avanzados, con la potencia simuladora de mundos de lógica permeable que requiere Compunet. En el aspecto político y social, como herramienta de construcción de las actuales áreas locales, regionales, continentales y global, a pesar de las muchas dificultades de baremación relativa, resulta mucho más flexible que el fracasado orden preinternacional modernista basado en estados geográficos con sistemas políticos carismáticos, en la ideología del progreso constante sostenida por burocracias del papel y en el método científico no falsable. La llamada policrisis de la tercera década del siglo y la sucesión de acontecimientos que siguieron a la detonación de Gaza y la escisión norteamericana, junto con los –ahora interpretados como alarmistas– discursos de colapso climático caracterizan la época seminal de los actuales metasisistemas neurales de carácter distribuido, que nacen como respuesta a los retos y la incertidumbre ante un colapso de la anterior red centralizadora global. Las irracionalidades del crecimiento continuo y la economía de escala fueron sustituidas por modelos de sostenibilidad y economías de alcance una vez las simulaciones demostraron la necesidad de un sistema central sobre el que desarrollar bucles distribuidos de realimentación.

Compunet trata la dimensión computacional de la realidad con resultados que el arcaico método de etapa científica no podía ni abordar (Wolfram, 2020; Carpo, 2017). En Europa estuvimos, casi sin quererlo, a la cabeza de las primeras subredes que se formaron. La ventaja estratégica que supuso tener centralizado los sistemas de atención primaria en salud, algo que se había hecho casi como un apéndice de los programas Erasmus de intercambio de estudiantes, resultó ser la base para ORPHEO, la primera red continental que integraba trazabilidad, navegabilidad y contexto. La llamada burocracia creativa y las prácticas desarrolladas en torno a la protocolización y la criptología tuvieron mucho más éxito de aplicación en las regiones con cultura centralizadora anterior, Europa y China en sus estilos particulares encontraron ventajas frente a la autarquía americana e inglesa, siendo la escisión el acto final de la caída del imperio anglosajón.

Los nuevos sistemas políticos basados en las tres libertades graeberianas –poder cambiar de lugar, poder decir que no y poder proponer cambiar el orden social local– (Graeber y Wengrow, 2021) tienen aplicación sobre el terreno a través del uso de Compunet en su carácter posibilitador de la libertad y de la autonomía individual. La carga de azar y la complejidad de los horizontes que se generan en cada sesión hacen posible que todo ciudadano pueda encontrar varios destinos posibles en los que desarrollar su vida en cualquier momento que lo desee.

Las relaciones vitales de actividad no se establecen como deudas sino como compromisos voluntarios, susceptibles de cambios permanentemente, en una negociación continua.

En el campo económico, el abandono de la ética protestante del trabajo se puede equiparar al abandono de la cultura de la gloria en el combate armado en defensa de la patria tras la Primera Guerra Mundial en Europa (Graves, 1957). La legislación global de las finanzas digitales tuvo como consecuencia la ‘chipización’ de la moneda, un modelo mixto que se extendió rápidamente a otros ámbitos siguiendo las teorías de las jerarquías de la abstracción y la experiencia humanas. El futuro como objeto de inversión y especulación, así como el imaginario de crecimiento material constante resulta de una ingenuidad pueril en contraste con las simulaciones actuales.

La incorporación en la mayoría de los tratados continentales y regionales de los Estándares Humanos del Desarrollo marcaron el cambio de ciclo con un nuevo contrato social cristalizado en la gobernanza distribuida. Podríamos decir que los Estándares Humanos del Desarrollo, la gobernanza distribuida y la inteligencia colectiva son versiones actualizadas de los históricos Derechos Humanos, de la llamada democracia y de la ciencia académica con todas las matizaciones históricas pertinentes. De la misma manera, Compunet es heredero en cuanto a red distribuida de conocimiento de lo conocido como internet a principios de siglo, con capacidades de simulación integradas además de aplicaciones computacionales en grandes galaxias de datos.

Así como se encontraron fronteras de uso saludable en el transporte con la bicicleta como vehículo urbano general, en las comunicaciones culturales con la net de foros con identificador neural o en la alimentación con el mercado genético inverso, la frontera de uso saludable en Compunet permite abordar la vida vocacional incorporando la complejidad de lo posible sin las ansiedades económicas asociadas tradicionalmente al mercado y al trabajo como deuda.

No hay que dejar de señalar que las mencionadas teorías de las jerarquías de la abstracción y experiencia humanas que han dado base a las implementaciones legislativas y sociales de las últimas décadas fueron en origen desarrolladas en el campo de las neurosociales, como modelos de la imaginación corpórea y la afectividad situada que incorporaban los revolucionarios avances en el conocimiento de la red cerebral humana que, a su vez, precipitaron las aplicaciones de ‘afordancias’ en las simulaciones. El descubrimiento de cómo los cerebros humanos generan una red conectada y la naturaleza computacional de la misma es el desarrollo científico más relevante de estas disciplinas. Desde los primeros lectores de situaciones hasta los diseños de agentes inteligentes en contexto (Rao, 2023), las neurosociales han estado en el origen de la redefinición de la individualidad humana y de los cambios de paradigma sobre los que se construye el actual sistema social y económico.

En los últimos años se vienen desarrollando proyectos que elaboran sobre la potencia simuladora basados en encriptaciones de confianza cero que prometen aplicaciones en gobernanza distribuida

muy interesantes, aunque son todavía altamente teóricas y especulativas. Actualmente, el uso práctico de Compunet se experimenta como una interfaz heredera de la navegación en los antiguos coches: un mapa, la posición y opciones de rutas, tiempos de trayecto, avisos de riesgos y estimaciones de éxito expresadas en porcentajes. El usuario debe conectarse con el identificador neural y comenzar el proceso mediante un prompt en el que se expliciten sus deseos vocacionales. El bagaje histórico con los ítems acumulados, el contexto sociocultural y los rasgos personales de subjetivización son leídos automáticamente como modificadores del prompt. El universo de datos aplicable se restringe al área local, regional, continental o global y a partir de este momento los llamados cálculos (son más bien estimaciones acumuladoras) generarán un mapa de posibles destinos en los que se visualizan las *queries* que responden al prompt en el área seleccionada. Cada sesión dura aproximadamente treinta minutos, tiempo tras el cual los datos pierden vigencia en muchos universos y se debe recomenzar el proceso para actualizar las *queries*.

## 2. Implantación de la práctica vocacional en Madrid en los cursos 2080-2087

La escuela reflejó todos los cambios sociales del siglo incluso con cierta antelación al resto de la sociedad. Las pandemias cíclicas obligaron a cuestionar el modelo de actividad cotidiana. Las actividades de aprendizaje socializador estandarizado perdieron alcance, en un proceso de *unschooling* (Selwyn, 2022) que permitía cada vez mayor variedad de autoridades de enseñanza. Las escuelas ganaron el papel de lugar subjetivador, con las relaciones de confianza tomando el peso principal de las actividades docentes al desplazarse la acreditación a los sistemas automatizados. En el período 2020-2050 asistimos al fin de la socialización coercitiva en escuelas y corporaciones (Slaby, 2016).

En el Continente Medio está prohibido acreditar de ninguna manera formal a los menores de 16 años. El debate en torno a la aplicación de Compunet en ámbitos educativos tiene sus detractores y sus partidarios más o menos alineados en los ejes culturales eternalistas-cíclicos. El argumento que persiste con más fuerza se ancla en la mirada esperanzada que se dedica a los jóvenes, la concepción de la infancia como un recipiente de potencial infinito por revelar. Preservar esta visión de que cada niño tiene un potencial infinito unido a la necesaria cautela sobre la manipulación de menores en mundos simulados (cautela generada tras los fracasos de las generaciones altriciadas en los anteriores entornos distribuidos en línea) sigue siendo una barrera a la aplicación de Compunet a la orientación académica en mentes de edad infantil. Esta postura viene apoyada recientemente en algunos estudios que relacionan los datos patologistas del Continente Zomia con el uso extendido de las simulaciones desde edades tempranas, especialmente las tasas de suicidios juveniles, una relación que, de confirmarse, empañaría los excelentes resultados de los sistemas educativos orientales.

En la actualidad, las escuelas en el Continente Medio son un entorno en el que se acredita a los profesores, pero no a los alumnos, que hasta el último momento continúan sus formaciones sin la

presión de las acreditaciones. Sin embargo, la gran velocidad a la que estos sistemas se han establecido como estándares en casi todas las áreas a partir del éxito de los primeros navegadores hace que sean muy pocos los que insisten en no utilizarlos y esta decisión conlleva casi siempre un estilo de vida residual y desconectado. En la mayoría de los casos, en cuanto las escuelas acreditan a los 16 años el primer ítem, con la descripción de las básicas adquiridas (que desde la ley europea del 50 son iguales en toda la región: un mismo nivel de referencia en matemáticas, cultura nativa, computación, sostenibilidad y antropología) comienza una carrera sobre el mapa acreditativo. Como el ítem recibido puede variar mucho, ya que la horquilla de valores viene también matizada con contexto pertinente y el rango es no solo cuantitativo sino también cualitativo, durante el siguiente año se acumulan rápidamente ítems a los históricos, un 87% de los usuarios debe a ese primer año el 40% de su bagaje. Tanto a nivel local como regional y continental existen entidades de acreditación especializadas que ofertan gran variedad de ítems en áreas vocacionales, artísticas, deportivas, humanísticas, asociativas, empresariales, académicas, con una enorme variedad contextual reflejando tradiciones, culturas, clases sociales, etc.

Entre los 16 y los 17 años la mayoría de la población añade a la básica hasta cien ítems de instituciones locales y regionales, sean por años de experiencia en asociaciones juveniles o religiosas y voluntariados o logros y prácticas adquiridas en escuelas de música, artes plásticas, deportes, bibliotecas, museos, huertos y jardines, en actividades lúdicas, afectivas, académicas, empresariales, industriales, artesanales, atencionales, en cualquier sector de actividad. A partir de estos ítems lo habitual es dedicar un tiempo a la exploración del contexto en una academia de *prompts*, hasta un 63% de los usuarios invierte no menos de seis meses de este primer año en esta tarea, que será reiterativa a lo largo de la vida de los ciudadanos del Continente Medio, con Madrid en posición del sector capaz de treinta en la esfera de Blaise.

## 3. Las dinámicas vocacionales en las enseñanzas artísticas

Las categorías de Artes en las *queries* vienen generalmente definidas por el uso de la imaginación y del cuerpo en comunicación social directa o simulada. Desde esta definición amplia queda en manos del estudiante la elaboración de un prompt que recoja sus deseos con la madurez y explicitación de la que sea capaz.

Cada vez que se navegan oportunidades mediante la elaboración de *prompts* la interacción de estos con el bagaje de datos histórico y con el contexto actualizado ofrece nuevos resultados dinámicos. La complejidad del sistema es enorme, dadas las galaxias de datos en constante actualización, pero queda representada en la pantalla como un camino sobre un mapa, con rutas alternativas, tiempos de recorrido, posibilidad de paradas, hitos, etc. Las varias opciones respuesta que el sistema ofrece dependen de los *prompts*, que el usuario debe aprender a explicitar correctamente, ya que tanto el bagaje histórico como el contexto vienen definidos por chipización. El bagaje histórico y el contexto incluyen índices de

personalidad, de madurez, motivacionales, cognitivos, perceptuales, empáticos y sociales, así como datos objetivos de entrenamiento por horas o verificaciones por agentes externos, además de los datos básicos de definición de circunstancias, de legado genético y de identidad subjetiva.

Las *queries* aportadas por los descriptores de destinos aparecen en el mapa situadas como oportunidades, con su bagaje histórico y su contexto como modificadores. Las corrientes culturales que con mayor frecuencia influyen en las expectativas sobre los estudiantes de artes cristalizan en destinos polarizados fuertemente en el eje de la función social. La mayoría de los egresados de nuestras academias encuentran destinos vocacionales como facilitadores del equilibrio neural somato-racional en las varias fases de madurez de la vida, en la mayor parte de los casos en el área local o regional. Estos roles que tienen como precedentes a los maestros y profesores de las escuelas estandarizadas de los siglos XIX y XX y a los gurús, *coaches*, sacerdotes, chamanes, y todas las figuras semejantes de las culturas tradicionales, son sin embargo una particular rendición de nuestra época en cuanto a que su proliferación se hace posible una vez resuelta la dependencia financiera del producto/servicio con la liberación de la deuda. El fin de los salarios hace posible que efectivamente no haya límite al número de profesores que una sociedad puede aprovechar (Thackara, 2005).

El segundo campo de actividad más presente es el de los simuladores vitales, desarrollo de los videojuegos clásicos con la participación distribuida que supusieron el germen del actual sistema de gobernanza distribuida y la sustitución de la representación política basada en el carisma por la actual representación por turno. Ambas áreas de actividad tienen una fuerte implicación social, en el primer campo participando en las actividades de cuidados, crecimiento y maduración, y en el segundo participando en la comunicación política y la gestión del liderazgo.

Ambas actividades tienen como base el uso de la imaginación en la interacción humana, imaginación encarnada en afectos tal y como se define en la psicología postsimbólica. La tensión intimidad-señalización característica de la proyección de nuestras disciplinas en el eje social se ve aquí claramente distribuida en los campos de actividades de las dinámicas vocacionales. Sin embargo, la transición de la actividad artística desde señalización de estatus y objeto de mercado propia del s. XX hacia la actual facilitación de la experiencia fenomenológica en el espacio de interacción no es completa. En muchas subculturas y dinámicas sociales siguen proponiéndose *queries* dependientes de modelos de la actividad artística deudores de inercias autoriales.

#### 4. Dataficación del acumulado histórico: Estilos de prompting

La historia de la plataformización de las actividades sociales humanas en las últimas décadas y su relación con el final de los mercados monetarios y el surgimiento de un nuevo orden basado en los Estándares Humanos del Desarrollo es, junto con la implementación de Compunet, el marco en el que

comprender las actuales corrientes culturales en torno a la actividad artística en nuestra sociedad. Desde el punto de vista técnico, el comienzo de la dataficación de la actividad educativa en el período final de las instituciones estatales modernistas se toma como base estadística aplicable del acumulado histórico. La interpretación de este acumulado, sin embargo, puede estar sujeta a varios marcos teóricos en debate, en parte complementarios. Los dos principales estilos de *prompting* son los de escuelas desarrollistas y los de escuelas fructificantes, como a continuación veremos en más detalle.

Desde los marcos teóricos basados en los supuestos de desarrollo de la mente humana con base evolucionista, en la tradición de John Dewey, Jean Piaget, de los campos proximales de crecimiento de Lev Vygotsky (Podolskiy, 2012) y de etapas de madurez de la mente adulta de Robert Kegan (1994) encontramos estilos de *prompting* basados en la explicitación de los deseos subjetivos, las preferencias de socialización y las habilidades adquiridas. Por otro lado, el contexto dataficado y la evaluación personal aportan al proceso en Compunet una cualidad de clarividencia, que puede ser experimentada como una revelación o epifanía de autoconocimiento. El sistema con su funcionamiento computacional puede acertar a conocer aspectos del individuo no tenidos en cuenta por este, desde la extrapolación e inferencia de los perfiles proximales y por lo tanto puede predecir tus preferencias mejor que tú. Esta experiencia es a veces promovida y buscada en el proceso de *prompting* con estilos próximos al zen aplicado, y de forma extrema en los usos aleatorios de los estilos basados en azar. En estas escuelas aprender a dejarse llevar es más importante que el resultado en sí. Los marcos teóricos que informan estos estilos se asientan en las tradiciones orientales de la presencia y la inmediatez.

Ambas escuelas de estilos son adecuadas y seguir los procedimientos o rituales de cada una tiene resultados positivos, por lo tanto, ambas deben ser ofrecidas a los estudiantes. Como prevención debemos señalar que existen en ambas alternativas límites y casos en los que el mal uso puede resultar lesivo relacionados con las conductas disociativas que no hayan sido detectadas en las pruebas de salud mental. En cuanto al acumulado local de la escuela, nuestra dataficación e índices de calidad de la enseñanza indican una influencia media en nuestros estudiantes, sin que los recientes cambios en el currículo puedan aún cuantificarse. Los índices de imbricación social a nivel local son mejores que la media de la región y la satisfacción compuesta es alta. Entre los aspectos a mejorar aparece una falta de proyección en el plano continental.

#### 5. Propuestas de estrategia y táctica de prompting en el curso 2088/89

El curso de *prompting* que ofrecemos en la Escuela se centra en los aspectos institucionales del proceso. Cada alumno aporta en su individualidad muchos otros aspectos que no se recogen en esta propuesta. El currículo que se propone es centrífugo (Williamson, 2013) y tan sólo los aspectos no radiales quedan aquí reflejados. Desde la posición local situada que aporta ser un estudiante de nuestra



escuela las estrategias y tácticas que proponemos son las siguientes:

### 5.1. Estrategia

En los tres aspectos fundamentales de la actividad educativa (Biesta, 2020) las estrategias de *prompting* que se proponen son:

- **Cualificación:** Acreditar horas de práctica mediante el uso de *bots* homologados a tal efecto resulta la más recomendable estrategia en este campo. En muchas *queries* de nuestro campo las oportunidades se ordenan en torno a las horas de práctica por la amplitud de estudios que confirman los desarrollos de maestría y creatividad en los acumulados de experiencia. En el caso, por ejemplo, de los pianistas, a partir de las 10.000 horas de práctica se puede esperar el desarrollo de habilidades y comprensiones que no se encuentran anteriormente, como tampoco en los casos de precocidad o especial dotación. Este trabajo de cualificación con *bots* se facilita para los alumnos, pero es individual y voluntario. Se aconseja a los alumnos utilizar los *bots* que incorporan mediciones de *flow* (Rosen et al., 2024) para acreditar sus prácticas.
- **Socialización:** Este es el aspecto fundamental del trabajo cotidiano en la escuela (Silió, 2023), desde el trato entre estudiantes y profesores como todo contacto humano que resulte de la actividad. Mantener un rico y fluido mix generacional, disciplinar, interzonal, resulta fundamental para alcanzar la necesaria aculturación de nuestra actividad. Ofrecer a los alumnos gran variedad de afinidades y profundidad en el desarrollo de estas requiere prestar especial atención a los procesos de reproducción cultural que puedan derivar en esquizmogénesis, así como trabajar en los afectos y las culturas de relación de manera explícita. El liderazgo de la escuela es distribuido y por turno, los procesos participativos se regulan cuidadosamente en torno a los Estándares Humanos del Desarrollo. Todas las acreditaciones que la escuela provee en este campo son multifactor y multiagenciales. En el *prompting* nuestra estrategia será explicitar cada dimensión en forma de árbol de datos.

La escuela tiene carencias en la proyección en el plano continental, los saltos de zona local, regional y global son normales en la media de nuestra categoría. Se está llevando a cabo un estudio que analiza las posibles causas. De momento y desde las estrategias de *prompting* se debe mantener presente en los casos pertinentes.

- **Subjetivización:** Mientras que la motivación para aprender y la vocación en sí misma de cada estudiante son aspectos individuales de la subjetivización, la escuela tiene un papel que ejercer en la promoción de la autonomía y la libertad de los estudiantes y, como institución, en la promoción y posibilitación del desarrollo madurativo de cada individuo. La

imaginación encarnada y la creatividad que nos son propias nos sitúan en los *prompts* en categorías muy altas de salida comparados con otras disciplinas de base más racional, presuponiendo una relación más madura con la fantasía y el deseo en la realidad de ser uno mismo. El principio de suspensión, de ralentización del tiempo, de burbuja segura en la que conocer el mundo y errar es la principal línea de acción de la escuela en este aspecto.

En cuanto a la estrategia, es importante incluir explicitaciones sobre las instituciones de destino, sobre su liderazgo y cultura relacional, sobre las tácticas que se siguen para mantener a las personas ligadas a la cultura de grupo.

### 5.2. Táctica

En la mayor parte de las categorías de Artes las sesiones pierden vigencia en un tiempo de media hora. Este ritmo es algo más rápido de lo deseable y puede ignorarse si se seleccionan sólo áreas locales, restringiendo los grados de complejidad, pero obteniendo a cambio resultados mucho más pobres. Las principales tácticas para media hora que se proponen son el *pre-prompting* de Xin para los estilos desarrollistas y el baile en tres tiempos con base central para los estilos fructificantes. Se ensayarán las tácticas aplicadas para saber cuándo parar del manual de juegos finitos e infinitos recogidas por los seguidores de James P. Carse (1986).

### 5.3. Aplicaciones. Aberraciones más comunes

Desde que, hace ahora doce años, se implementaron cursos de apoyo en las enseñanzas artísticas como el que nos ocupa en el presente artículo, los principales problemas contextuales idiosincráticos de nuestras disciplinas han sido graeberianos (Graeber, 2008). Con la desaparición de las llamadas humanidades como disciplinas centrales y la absorción de las artes por el marketing en los sistemas académicos tradicionales se escenificó el último acto de la decadencia del antiguo conocimiento y sus instituciones. El nuevo conocimiento computacional da lugar a instituciones educativas menos lineares, las disciplinas se atomizan y 'gooifican' surgiendo saberes no verificables que requieren nuevos protocolos de referencias cruzadas. El papel de las artes en la academia deja de ser problemático una vez que el método científico clásico es superado por las dinámicas computacionales, que dan cabida a realidades más complejas. El nuevo anticanon humanístico distingue las densidades locales, regionales, continentales y globales y su relación con las fases de crecimiento y maduración de la edad adulta de manera eficaz. Por último, la chipización de la moneda generó el escenario propicio a la desaparición del mercado de trabajo ligado a los salarios y del mercado financiero ligado a las deudas que se había hecho insostenible con los cambios de pirámide poblacional extendidos globalmente.

No será hasta los enunciados fundacionales de las neurosociales y el descubrimiento y descripción de las redes intercerebrales cuando se alcanza un consenso en torno a la toxicidad de la comunicación

manipulativa que había sido propia del marketing, al que se aplicó la teoría del ciclo de vida que había conseguido erradicar la polución plástica en la década anterior. A pesar de que la actual situación tanto en cuanto al uso de plásticos como al uso del marketing está lejos de ser ideal, el marco legal en el que se tratan en todo el planeta es el que su toxicidad requiere.

Todos estos cambios sociales vertiginosos desencadenados por el método de conocimiento computacional y los cambios de paradigma asociados, con avances en todas las áreas de bienestar humano, tienen su efecto en la función social del arte y en la tarea que nos ocupa, puesto que las dinámicas vocacionales en el campo artístico son en gran medida deudoras de un pasado cultural arraigado en el mercado. Aquella sociedad de clases medias asalariadas, de obreros profesionales urbanos y élites extractivas en el papel de gestores generaba un arte publicitario ensalzando el papel del gestor sobre el productor. Resulta iluminador estudiar las legislaciones en torno a la propiedad intelectual o la monetización de la producción artística de las primeras décadas del siglo XXI para comprender las dinámicas a nuestros ojos tan faltas de sentido y ética de los mercados del arte de esa época, como la comodificación acentuada en las artes visuales o el carisma aberrante en las escénicas. El efecto fan, el *star system* hollywoodiense, las estrellas de rock/pop, los 'influ', son ejemplos de una sociedad desequilibrada en cuanto a participación cultural, con polos extremos de autoría y leyes protectoras de los privilegios de monetización (Lessig, 2004). A pesar de que actualmente el papel del arte es la búsqueda de un equilibrio participativo y del desarrollo de toda la persona, como lo es del deporte, de la religión o del liderazgo, hay que recordar que la libertad religiosa es muy anterior a la artística. La segunda secularización con la que paulatinamente se desinstrumentaliza el arte por parte de una clase dominante y la separación de cultura y estado son aún muy recientes. En las dinámicas vocacionales del campo artístico seguimos encontrando mitificaciones sobre la creación artística o el talento de épocas anteriores, que se siguen relacionando con las personalidades narcisistas. Teniendo en cuenta este rasgo atípico y diferenciador del campo artístico se podrán entender muchas de las tácticas que nos son propias a la hora de elaborar los *prompts* y las *queries* en Compunet.

## 6. Conclusiones

En este artículo usamos la ficción como herramienta crítica de las ciencias sociales tal y como se contextualiza en varias recientes aportaciones. Pensar en el futuro resulta inevitable cuando nos encontramos rodeados de las señales de un radical cambio de época. Artículos como *What might the school of 2030 be like? An exercise in social science fiction* (Selwyn et al., 2020) o *A possible review by the European ministry of education in 2050—by a reluctant manager of Europe's path towards educational dependency* (Benz, 2023) toman la ficción como herramienta para sintetizar tendencias y preocupaciones actuales. ¿Serán conceptos como la soberanía, la deuda, la moneda o la individualidad humana susceptibles de mutación o desuso? ¿Es la

actividad artística entendida de igual manera a través de épocas y lugares? ¿Qué es la educación y por qué nos parece que está ligada al futuro? ¿Qué cambios pueden desencadenar procesos imprevisibles (y quizá imparables) en este sistema complejo en el que participamos?

Muchos otros trabajos recogen reflexiones sobre el cambio social y el futuro de la educación con estas y otras preguntas del común imaginario de nuestra época (Allen et al., 2023; Egan, 2008; Williamson, 2013; Facer y Selwyn, 2021). Responder con ficción obliga a tomar partido retratando futuros utópicos o distópicos, tecnosolucionistas o *luditas*, con valores que reflejan miedos y fantasías del presente. Si, como indican los descubrimientos en varias áreas, nuestra definición y uso de la ciencia está limitando nuestra capacidad de comprensión y predicción (Narasimhan, 2007), y nuestra definición de la actividad artística (con su dependencia del mercado) arrastra aspectos culturales caducos o en decadencia, es posible que debamos recurrir a la ficción para romper los marcos convencionales y abordar el cambio de época.

El papel de la imaginación como factor común de la definición de las artes y la necesaria corporeidad de esta, en contraste con las inteligencias no agenciales e incorpóreas que actualmente están siendo escaladas en un entorno guiado exclusivamente por dinámicas monetarias, es el tema menos desarrollado de los planteados en el presente artículo. Todavía seguimos usando definiciones de la actividad artística sin una base teórica fuerte, usando la convención social como criterio de pertenencia y el objeto material como ancla tal y como puede leerse en el Proyecto de Ley por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores (...) presentado a trámite mientras se escriben estas letras y en el que en su Artículo 4 del Capítulo I se define las enseñanzas artísticas en torno a «la obra de arte y diseño», añadiendo –eso sí– los párrafos sobre transferencia del conocimiento que venían siendo exclusivos de la actividad académica de tradición científica. No pueden las leyes reflejar más que la convención más amplia de sociedad en la que nacen, pero desde la actualidad de la actividad artística nos gustaría pensar que se requerirán aún muchas modificaciones de estos textos legales para seguir incorporando los cambios desencadenados que en esta visión futura se tratan de atisbar.

La persistente dualidad en la cultura occidental entre cuerpo y mente y su erosión según avanza nuestro conocimiento hace que proliferen estos artefactos en la aplicación de categorías para las que dejamos de encontrar sentido pero que continúan ordenando la sociedad. En nuestro caso, las disciplinas artísticas, en su tradición de uso del cuerpo, el gesto, lo sensible, se han venido contraponiendo a las actividades intelectuales, racionales, mentales, como si de dos polos opuestos se tratara. Las dinámicas sociales de siglos asociadas a esta categorización han fraguado en las instituciones académicas y artísticas que seguimos, como en la referida ley, elaborando. Poder explorar en un futuro la definición de arte desde estas premisas, desde una definición basada en un mayor conocimiento de las funciones cerebrales asociadas a nuestra disciplina, que apuntan hacia el ámbito de la percepción y la imaginación como experiencias corpóreas, con esa

otra dualidad entre organismo y entorno también desbancada en las perspectivas ecológicas actuales (Turvey, 2018), sería un desarrollo que se ha quedado plasmar de alguna manera en ese futuro inventado del presente artículo.

Sobre las actuales tecnologías de modelos de lenguaje y la dataficación en la educación, temas de candente actualidad y de fértil deriva en utopías y distopías, el reciente informe del National Education Policy Center (Williamson et al., 2024) ha sido un polo distópico al que confrontar otros trabajos de más amplio horizonte en busca de la utopía (Buttrick, 2024; Carpo, 2011), o de un 'optimísimo no estúpido' en palabras de Neil Selwyn (Facer y Selwyn, 2021).

## 7. Declaración de uso de LLM

Este artículo no ha utilizado ningún texto generado por un LLM (ChatGPT u otro) para su redacción.

## 8. Referencias

- Allen, Kelly-Ann, Berger, Emily, Devenish, Bethany, Ellis, Viv, Emonson, Chloe, Fleer, Marilyn, Gallo Cordoba, Beatriz, Gleeson, Jo, Lyall, Ben, Mantilla, Ana, Morris, Zoe, Papadopoulos, Nicole, Perrotta, Carlo, Reid, Alan, Reupert, Andrea, Rinehart, Nicole, Roberts, Steven, Selwyn, Neil, Summers, Dianne, ... Wilkinson, Jane (2023). *Education into the 2030s: The big education challenges of our times*. Faculty of Education Working Paper #2 [Report]. Monash University. <https://doi.org/10.26180/19689220.v1>
- Benz, Thomas (2023). A possible review by the European ministry of education in 2050—By a reluctant manager of Europe's path towards educational dependency. *Policy Futures in Education*, 21(6), 645-656. <https://doi.org/10.1177/14782103211049755>
- Biesta, Gert (2020). Risking ourselves in education: Qualification, socialization, and subjectification revisited. *Educational Theory*, 70(1), 89-104. <https://doi.org/10.1111/edth.12411>
- Buttrick, Nicholas (2024). Studying large language models as compression algorithms for human culture. *Trends in Cognitive Sciences*, 28(3), 187-189. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2024.01.001>
- Carpo, Mario (2017). *The second digital turn: Design beyond intelligence*. The MIT Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1w0db6f>
- Carpo, Mario (2011). *The alphabet and the algorithm*. MIT Press.
- Carse, James P. (1986). *Finite and infinite games*. New York: Ballantine Books.
- Chapman, David (2010, 16 de julio). Table of contents | Meaningness. *Meaningness*. <https://meaningness.com/>
- Egan, Kieran (2008). *The future of education: Reimagining our schools from the ground up* (p. 191).
- Facer, Keri y Selwyn, Neil (2021). *Digital technology and the futures of education: Towards 'non-stupid' optimism*. <https://research.monash.edu/en/publications/digital-technology-and-the-futures-of-education-towards-non-stupid>
- Graeber, David (2008). *The Sadness of post-workerism*. Online resource. <https://libcom.org/library/sadness-post-workerism>
- Graeber, David y Wengrow, David (2021). *The dawn of everything a new history of humanity* (First American edition). Farrar, Straus and Giroux.
- Graves, Robert (1957). *Good-bye to all that*. Garden City.
- Kegan, Robert (1994). *In over our heads: The mental demands of modern life*. Cambridge, Mass. Harvard University Press.
- Lessig, Lawrence (2004). The creative commons. *Montana Law Review*, 65(1). <https://scholarworks.umt.edu/mlr/vol65/iss1/1>
- Narasimhan, T. Nari (2007). Limitations of science and adapting to Nature. *Environmental Research Letters*, 2, 034003. <https://doi.org/10.1088/1748-9326/2/3/034003>
- Podolskiy, Andrey I. (2012). Zone of proximal development. En Norbert M. Seel (Ed.), *Encyclopedia of the Sciences of Learning* (pp. 3485-3487). Springer US. [https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6\\_316](https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_316)
- Rao, Venkatesh (2023, 18 de febrero). Mediocre computing [substack]. *Ribbonfarm Studio*. [https://studio.ribbonfarm.com/p/mediocre-computing?utm\\_medium=email](https://studio.ribbonfarm.com/p/mediocre-computing?utm_medium=email)
- Rosen, David, Oh, Yongtaek, Chesebrough, Christine, Zhang, Fengqing y Kounios, John (2024). Creative flow as optimized processing: Evidence from brain oscillations during jazz improvisations by expert and non-expert musicians. *Neuropsychologia*, 196, 108824. <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2024.108824>
- Selwyn, Neil (2022). Digital degrowth: Toward radically sustainable education technology. *Learning, Media and Technology*. <https://doi.org/10.1080/17439884.2022.2159978>
- Selwyn, Neil, Pangrazio, Luci, Nemorin, Selena y Perrotta, Carlo (2020). What might the school of 2030 be like? An exercise in social science fiction. *Learning, Media and Technology*, 45(1), 90-106. <https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1694944>
- Silió, Elisa (2023, 18 de noviembre). *El CEO de Coursera: "Las universidades no se van a centrar en examinar, sino en la experiencia de estar juntos"*. El País. <https://elpais.com/educacion/2023-11-18/el-ceo-de-coursera-las-universidades-no-se-van-a-centrar-en-examinar-sino-en-la-experiencia-de-estar-juntos.html>
- Slaby, Jan (2016). Mind invasion: Situated affectivity and the corporate life hack. *Frontiers in Psychology*, 7. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2016.00266>
- Thackara, John (2006). *In the bubble: Designing in a complex world* (1. paperback ed). MIT Pr.
- Turvey, Michael (2018). *Lectures on perception: An ecological perspective*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429443879>
- Williamson, Ben (2013). *The future of the curriculum: School knowledge in the digital age*. MIT Press.
- Williamson, Ben, Molnar, Alex y Boninger, Faith (2024). *Time for a pause: Without effective public oversight, AI in schools will do more harm than good*. <https://nepc.colorado.edu/publication/ai>
- Wolfram, Steven (2020). *Twenty Years of A New Kind of Science*. Wolfram Média Inc. <https://www.wolfram-media.com/products/twenty-years-of-a-new-kind-of-science/>