

# Arts, Linguistics, Literature and Language Research Journal

## ¡ARRIBA SMARTPHONE! LA ERA VISUAL Y SUS VINCULACIONES ARTÍSTICO-EDUCATIVAS

---

*David Mascarell-Palau*

Universitat de València, España

<https://orcid.org/0000-0003-2461-6937>

All content in this magazine is licensed under a Creative Commons Attribution License. Attribution-Non-Commercial-Non-Derivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).



**Resumen:** Uno de los artefactos tecnológicos más notorio y que ha penetrado con más pregnancia en la sociedad y, por extensión, en el mundo, es el teléfono inteligente, también conocido popularmente por el anglicismo *Smartphone*. Con más de una década de vida, el teléfono inteligente ha cubierto y sigue haciéndolo, a través del uso que de él se hace, las inmensas necesidades tanto físicas como psicológicas de la ciudadanía del siglo XXI. Las prestaciones que aporta, a través de los servicios y opciones que ofrece, así como mediante un sinfín de apps, hacen que sea oportuno establecer el símil de compararlo con una navaja suiza. Este trabajo pretende exponer la relevancia que le atribuye la sociedad a este dispositivo portable o móvil, desde el plano social, el artístico y el educativo. Se presentan antecedentes, patrones de conducta y situaciones emergidas alrededor de la tecnología móvil, que se erige como protagonista indiscutible de la sociedad de la imagen digital de esta centuria y con vinculaciones a la educación en artes.

**Palabras clave:** *Smartphone*, era visual, sociedad de la imagen, Educación artística.

## INTRODUCCIÓN

El mundo de la telefonía móvil mudó hacia horizontes tecnológicos inimaginables hace varias décadas, cuando el primer teléfono móvil salió al mercado, entre 1970 y 1973. Se sitúa el origen de la telefonía móvil en norte américa, concretamente en Estados Unidos. A Martin Cooper, en 1983, se le atribuye ser el primer usuario que compareciera formalmente con un teléfono móvil. Se trataba, en concreto, de un radio teléfono de la compañía Motorola, el modelo DinaTAC 8000X. Es por ello que Cooper es considerado en la actualidad el padre del teléfono móvil. La duración en conversación de aquel artefacto era de una hora, aunque aportaba la opción de permanecer ocho horas en “stand-by”.

El elevado coste económico que suponía el aparato, solo lo hacía asequible a las altas esferas sociales. Ejecutivos, personal de negocios, fueron los usuarios privilegiados.

Posteriormente, otro hito esencial para la telefonía móvil, con vinculaciones a las artes visuales, fue la posibilidad de generar imágenes. Esta opción junto con el acceso a Internet, le confirió el poder de la conectividad constante mediante las redes sociales. El mérito de generar imágenes con los teléfonos móviles se debe a Philippe Kahn. El hecho se remonta al año 1997, cuando el empresario - e innovador tecnológico - era en aquel momento un padre entusiasmado por conseguir captar y compartir instantáneamente con familia y amigos la imagen de su hija Sophie en el momento de nacer. Después de meses de ensayos, consiguió su propósito conectando una cámara fotográfica digital y un ordenador portátil a un terminal móvil mediante cables de los sistemas de radio de su automóvil. Posteriormente, a raíz de esta acción, trabajó para la empresa Motorola, desarrollando, ahora sí, el primer teléfono móvil con cámara digital propia. Pese a ello, la primera cámara de teléfono móvil conocida comercialmente fue la del Samsung SCH-V200, un terminal que fue lanzado desde Corea del Sur en junio de 2000. Contaba con una cámara de 0,35 MP, en la parte posterior, con capacidad para captar 20 imágenes. Otros investigadores atribuyen a la marca Sharp el primer terminal con cámara fotográfica, de 0,11 MP, concretamente el modelo J-Phone J-SH04. Fue lanzado al mercado en noviembre de 2000 en Japón, caracterizado por ser el primer móvil con el cual se podían captar y enviar fotografías por correo electrónico. En noviembre de 2002 llegó a los Estados Unidos de América el Sanyo SCP-5300, un teléfono con forma de concha, una cámara integrada de 0,3 MP, una resolución de imagen de 640x480 píxeles y prestaciones como balance

de blancos, auto disparo, zoom digital y filtros. Con este aparato se inició la carrera por la ampliación y mejora, no solo de las características de estas cámaras, sino también de los múltiples recursos de manipulación y modificación de la imagen que ofrecen los *Smartphone* de última generación, a los cuales hay que sumar un amplio repertorio de accesorios fotográficos, así como multitud de aplicaciones. Estas posibilidades junto a la comodidad que aporta un dispositivo ligero y de bolsillo, por sus dimensiones reducidas respecto a ciertas cámaras fotográficas, y la conectividad de la que goza en la actualidad, lo sitúan como un artefacto imprescindible, capaz de cubrir por sí mismo situaciones y necesidades de la actual sociedad digital y de la imagen. El teléfono inteligente o *Smartphone* se ha erigido socialmente como un dispositivo emocionalmente esencial. La influencia que ejerce en el acompañamiento y en las relaciones sociales (virtuales), suscita la necesidad de llevarlo consigo las veinticuatro horas del día. El hecho de no disponer del terminal móvil personal por diferentes motivos (pérdida, robo, olvido, etc.) ha generado un trastorno denominado nomofobia. Se trata de una disfunción que deriva en ansiedad y angustia ante la falta de esta tecnología. En la línea de Pastor, Martín y Montes (2019, p. 1006) “los jóvenes muestran una tendencia general por la necesidad de llevar siempre el móvil para no perderse nada de lo que sucede en la red, a la que relacionan con la posibilidad de quedarse fuera del grupo”.

Ante la necesidad generada de mantenerse pendiente de los acontecimientos sociales a través del dispositivo móvil, el *Vibrantiaety* o vibración fantasma, es uno de los considerados efectos secundarios que procede de la obsesión y dependencia al teléfono móvil. Provoca una conexión apresurada ante la falsa sensación de una llamada. Otra consecuencia provocada por la dependencia es la que se ha denominado

como FOMO. Se refiere a la percepción de estar perdiéndose algún acontecimiento virtual que esté produciéndose. Quienes experimentan el FOMO, sienten ansiedad por la idea reiterada de no estar participando o aprehendiendo de algún evento o propuesta activa en ese momento a través de las redes. Por otro lado, *Phubbing* designa a una de las situaciones que se sufren a menudo (Nieves, 2014) entre usuarios de los teléfonos inelicientes. Consiste en que la persona con la que se comparte conversación u ocupación, destina buena parte del tiempo a prestar atención a su terminal móvil, obviando la presencia del interlocutor. Pedrero, Rodríguez y Ruiz De León (2012) apelan a que el grado de consultas al *Smartphone* determinarían el sometimiento de una persona y el excesivo uso influenciaría sus relaciones interpersonales.

Retomando el foco de interés en el ámbito de lo visual, destacamos otra tendencia actual derivada de la disponibilidad ininterrumpida de una cámara fotográfica. Se trata de la necesidad de captar con imágenes cualquier acontecimiento. “Si no se ve, no existe”, como una forma de hedonismo o imperativo de notoriedad, casi imposición para muchos usuarios de hacer visible cualquier situación cotidiana a través de las redes sociales. Cada imagen es capturada de manera personalizada por diferentes individuos que, de esta manera tratan de alcanzar objetivos personales: avalar su presencia en un lugar o evento, construir un recuerdo, etc. La acción de captar imágenes les permite avalar la autoría o la propiedad de la imagen, desde un plano visual personal que les identifica. Se propone como ejemplo la imagen de uno de los conciertos de la conocida cantante catalana “Rosalía”, en concreto la actuación que tuvo lugar el 16 de julio de 2022 en la Marina Real de la ciudad de Valencia, España. Los miles de espectadores, entre los que se incluye el autor de este trabajo, este último con una intención objetiva de



Figura 1. Martin Cooper, presentó en 1983, el primer teléfono móvil, modelo DinaTAC 8000X.

Fuente: Internet.

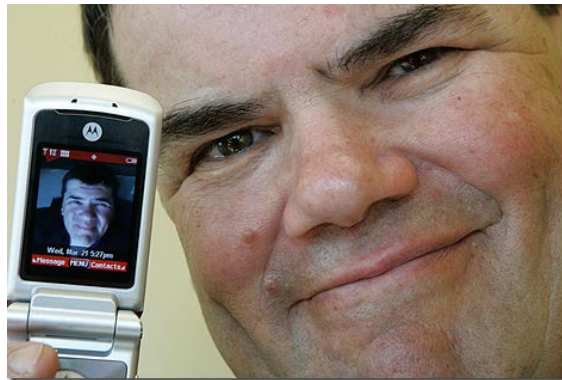


Figura 2. Philippe Kahn, 1997. Muestra el teléfono móvil de la marca Motorola con el que contribuyó a democratizar la captación de imágenes mediante un teléfono móvil.

Fuente: Internet.

mostrar la relevancia del *Smartphone* en acontecimientos musicales y, en consecuencia, sociales, que ayudan a reflexionar la impronta de este artefacto relativa a las imágenes en la vida de sus usuarios.

## **INFLUENCIA DEL SMARTPHONE EN LA SOCIEDAD, UNA MIRADA DESDE EL ARTE**

La gran influencia que este dispositivo tecnológico ejerce en nuestras vidas, es un hecho de interés para los artistas plásticos quienes, siempre atentos a las manifestaciones sociales, abordan de manera personal y bajo su mirada artística, la reflexión sobre el uso del *Smartphone* en nuestras vidas. Banksy, creador inglés y artista exponente que centra sus pensamientos en la crítica social, aborda en alguna de sus obras la prioridad que otorgamos al teléfono móvil, anteponiéndolo a las relaciones sentimentales o humanas. En su grafiti titulado “Los amantes del móvil” muestra la representación gráfica de un hombre y una mujer abrazándose mientras, cada uno, atiende exclusivamente a su teléfono móvil. La imagen muestra cómo se antepone la atención al artefacto comunicacional, antes que a la personal. No deja de ser una metáfora, o una evidencia, de cómo el dispositivo ha irrumpido en nuestras vidas, acaparando en exclusividad nuestra atención, a la vez que, descuidando nuestras relaciones sociales. Lo virtual se antepone a lo presencial incluso en las relaciones humanas.

Otra popular propuesta artística vinculada a los *Smartphone*, crítica del uso excesivo y prolongado del dispositivo, es una obra ubicada en la ciudad de Amsterdam, Holanda. Aborda la reflexión sobre el tiempo que dedicamos a nuestra pequeña pantalla de luz, el *Smartphone*. Se compone de tres figuras absortas en su realidad virtual y que no reparan en la realidad real que les rodea, el fantástico entorno natural de Amsterdam. La excusa de

la propuesta escultórica fue promovida por *El Amsterdam Light Festival*, uno de los festivales de luz más impresionantes de Europa que promueve el encuentro desde 2012 (Alonso, 2018). Los artistas son Gali May Lucas y Karoline Hinz, obra titulada: «Absorbed by light».

## **USO DEL SMARTPHONE DESDE UN PLANO EDUCATIVO Y CON LA IMÁGEN. EL MOBILE LERANING O APRENDIZAJE EN MOVILIDAD**

Entre los llamados dispositivos móviles, debemos diferenciar cinco aparatos con los que podemos trabajar de manera ubicua, en cualquier momento y cualquier lugar, aprovechando la continuada conectividad (Siemens, 2004). Estos dispositivos según, Brazuelo y Gallego, (2011) son: la agenda electrónica, el reproductor de música mp3, el ordenador netbook, la tableta digital y el teléfono móvil.

Este último, el teléfono móvil ha evolucionado hacia el *Smartphone* o teléfono inteligente, que nos aporta la popular facultad de consumir información visual, producir imágenes, pos producirlas, almacenarlas o interaccionar socialmente con las mismas. Propiciando de nuevo el ciclo comunicativo y visual que hemos iniciado.

Desde el plano educativo se han realizado diversas experiencias educativas y artísticas con teléfonos móviles (Mascarell, 2020), aunque no tanto con artistas profesionales. Por ello se pretende ejemplificar reflexiones artísticas en torno al dispositivo de bolsillo más popular.

Las TIC en el ámbito educativo pueden ser consideradas como:

- Contenidos de aprendizaje
- Instrumentos de trabajo
- Medios de comunicación y expresión
- Medios para la enseñanza o medios didácticos



Figura 3. Cientos de asistentes en el concierto de la cantante “Rosalía”, Valencia 2022, captando momentos inolvidables de la actuación con sus *Smartphone*.

Fuente: el autor.



Figura 4. Obra: “Mobile Lovers”. Autor: Banksy.

Fuente: Internet.



Figura 5. “Absorbed by light”, 2018.

Fuente: Internet <https://www.collater.al/en/absorbed-by-light-sculpture/>

- Medios de comunicación
- Objetos de aprendizaje y reflexión.

Las TIC se presentan como una forma de trabajo clave del siglo XXI que en áreas como la Educación Artística pueden contribuir a:

- Apoyar la enseñanza interdisciplinaria.
- Reforzar el aprendizaje extraescolar.
- Promover un aprendizaje social e informal.
- Facilitar una vía de comunicación entre estudiantes y docentes.
- Apoyar el desarrollo de habilidades digitales sociales.
- Hacer un uso consciente y crítico de la imagen.
- Mejorar la comprensión del lenguaje visual.

Experiencias investigadoras efectuadas con estudiantes de la Facultad de Magisterio de la Universidad de Valencia, España, analizan en qué medida puede resultar interesante y motivador para los universitarios el aprendizaje de contenidos educativos de Educación Plástica de manera sincrónica o asincrónica a través de dispositivos móviles, los *Smartphone* y la red social *Facebook*. Trabajar con metodologías informales próximas a sus entornos de ocio, pero en el ámbito de la formación artístico-didáctica reglada, genera en los estudiantes nuevas formas de acercarse a las imágenes, su consumo y su producción, su comprensión y su expresión, mucho más dinámicas, significativas y poco habituales a las aulas de Magisterio. Cómo constatan Sharples, Taylor y Vavoula (2005) se genera un aprendizaje efectivo intermediado por los conocimientos tácitos o implícitos que están vinculados a los contextos y experiencias que rodean los sujetos. Según palabras de los implicados uno de los aspectos que más valoran es la posibilidad de trabajar a su ritmo, donde ellos quieran y en el momento que quieran, siempre con una herramienta de uso cercana y habitual. Una inteligencia digital que revela

un estilo propio de vida social, dinámica y agitada que promueve un aprendizaje nómada o ubicuo. En definitiva, un aprendizaje móvil o *Mobile Learning*. A pesar del potencial que atesoran, existe unanimidad al considerar que las redes sociales no se están explotando suficientemente con finalidades educativas. Según Coma, Llonch y Santacana (2014, p. 38): “La tecnología digital no tiene miedo de ser un peligro para la escuela si hacemos un buen uso pedagógico de estas herramientas móviles como el fin de adaptarnos y dar respuesta a la nueva inteligencia digital”.

Las tecnologías de la información y la comunicación, favorecen la vía constructivista del aprendizaje puesto que con ellas los estudiantes tienen la oportunidad de volver a definir la base de los conocimientos personales. Será el método idóneo que conjugará tecnologías y educación. Se fomenta el aprender a aprender y la aplicación de los aprendizajes a la realidad. El sujeto tiene un carácter activo en la construcción del conocimiento, autogestionando el propio aprendizaje (Mascarell, 2013). En los entornos virtuales (aprendizaje colaborativo mediado por ordenador, dentro del aprendizaje en línea) se agudiza este hecho puesto que, en referencia a Gros y Romañá (2004), en un entorno virtual de aprendizaje, los estudiantes pueden ser también diseñadores y productores de contenidos. En este sentido, el papel es mucho más participativo y activo ya que puede contribuir con sus aportaciones, aumentar la base de conocimiento, reforzar enlaces, etc. En definitiva, el conocimiento es mucho más dinámico y cambiante. En la línea de la incorporación de las TIC con la imagen a través de los *Smartphone*, en futuros maestros del Grado de Educación Infantil, se presenta el uso de códigos QR para el acceso a la información de carácter visual y textual mediante contenidos generados en muchas ocasiones por los propios estudiantes.

Los Códigos QR son una evolución de los conocidos códigos de barras. Un código QR es un código de barras con aspecto bidimensional de forma cuadrada. Su nombre proviene del inglés Quick Response Code, se trata de un código de acceso de respuesta rápida a una URL. Mediante el escaneo de este código a través de una aplicación específica para su lectura, que puede descargarse gratuitamente desde Google Play Store, accedemos a un enlace o URL previamente generado. El escaneo de códigos QR proporciona la oportunidad de incorporar infinidad de actividades relacionadas con el acceso a redes cuasi ilimitadas de información audiovisual i/o textual ubicadas en la red. Una de las más novedosas aportaciones es que resulta ampliado el espacio educativo dado que los códigos pueden encontrarse tanto dentro como fuera del aula, favoreciendo la interacción formativa con el entorno del centro educativo. Accedemos de esta manera a la posibilidad de trabajar de forma ubicua, en cualquier momento y lugar. Los códigos QR resultan recursos flexibles con alta capacidad de adaptación por cada docente en función de los contenidos sobre el centro de interés seleccionado. Con su implementación enriquecemos la experiencia pedagógica del alumnado gracias al acceso multimedia a los conceptos trabajados. La estructuración y organización de las propuestas didácticas a través de códigos QR incluye infinidad de variantes. Una posibilidad es planificar el orden de las actividades a modo de yincana, como si de un concurso se tratara, con la finalidad de asegurarnos que los estudiantes aborden con eficacia cada ejercicio o tarea. Podemos trabajar de manera individual o mediante grupos de estudiantes, a los que se asigna un nombre o número para identificarlos. En cualquier caso, y con el fin de garantizar que la actividad educativa adquiera interés en los discentes, consideramos fundamental que

el docente realice una minuciosa selección de los enlaces multimedia a los códigos QR. Un acceso a la información sobre el tema en cuestión que no esté perfectamente focalizado generaría en los participantes desánimo y disminuiría la efectividad de la propuesta. Apostamos firmemente por la inclusión de imágenes, tanto fijas como en movimiento (audiovisuales), que generaran atractivo y dotaran de singularidad las tareas. El objetivo es la promoción de una experiencia educativa única a través de las imágenes como medio de aprendizaje. Aspecto claramente vinculado a la educación en artes. Algunos ejemplos de posibles aplicaciones podrían ser: 1. Geolocalización como código de inicio de la actividad. 2. Audiovisual en YouTube o Vimeo (corta duración, 1 minuto aproximadamente). 3. Un podcast o audio con noticia o grabación en formato mp3. 4. Videos 3D o 360°. Gafas de realidad virtual. 5. Realidad aumentada. 6. Capturar imágenes o videos para compartirlos en Red y posteriormente comentarlos en el aula o en línea. 7. Creación de una actividad en la plataforma Kahoot! Juego dirigido a revisión de los contenidos abordados o como evaluación. Siempre mediante *Smartphone*.

## CONCLUSIONES

La presente aportación pretende un acercamiento a la reflexión sobre uno de los dispositivos más populares de la historia, el teléfono inteligente o *Smartphone*. Sus implicaciones sociales, artísticas y educativas lo sitúan como exponente de interés tanto social como educativo. Diversas investigaciones acometen el uso de este artefacto en entornos escolares, siendo su uso motivo de debate sobre su idoneidad o por ser considerado elemento propulsor de actitudes disruptivas en contextos educativos. La sociedad de la imagen está altamente influenciada por los *Smartphone* y sus cada





Figura 6. Estudiantes de magisterio, futuras maestras de Educación Infantil de la Universitat de València, presentan una instalación artística mediada con códigos qr.

Fuente: del autor.



Figura 7. Desarrollo de la instalación artística a través del escaneando códigos qr para el acceso al contenido creado previamente por las estudiantes.

Fuente: del autor.

vez mayores prestaciones en la generación de imágenes de calidad para usuarios, en principio, no profesionales de la fotografía. Lo cierto es que la facilidad que supone la portabilidad y versatilidad de los teléfonos inteligentes ha abierto un mercado visual que se expansiona sin fronteras. La era digital y su reproductibilidad instantánea a través de las redes sociales ha favorecido este hecho. Pero ante esta circunstancia, desde la formación en educación artística, demandamos la necesidad de una formación más profunda en este ámbito

para la ciudadanía. Es esencial tanto saber generar imágenes con un criterio formado, como saber leer o interpretar los mensajes visuales que la sociedad hace llegar a través de diferentes propuestas (publicistas, campañas políticas, etc.). Solo así, conseguiremos una sociedad alfabetizada visualmente, fortalecida en la correcta interpretación del aluvión de imágenes al que está expuesta su ciudadanía, y que todos los días recibe desde cualquier dispositivo tecnológico o formato.

## REFERENCIAS

- ALONSO, L. **Nuestra obsesión por el teléfono, en estas inquietantes esculturas**. Cultura Inquieta, 2018. <https://culturainquieta.com/es/arte/escultura/item/14867-nuestra-obsesionpor-el-telefono-en-estas-inquietantes-esculturas.html>
- BRAZUELO, F. Y GALLEGO, D. **Mobile Learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo**. Mad (Eduforma), 2011.
- COMA, L. LLONCH, N. Y SANTACANA, J. (2014). **¿La escuela y el museo contra en futuro?** En Santacana, J., y Coma, L. (coords.) *El mLearning y la educación patrimonial*, pp. 37-46, Asturias: Trea, 2014.
- GROS, B. Y ROMANÍA, T. **Ser profesor: Palabras sobre la docencia universitaria**. Barcelona: Octaedro, 2004.
- MASCARELL, D. **“Salvem el Cabanyal”. Alumnado de Magisterio produce Cultura Visual a través de sus teléfonos móviles**. En Edarte, Grupo de investigación (Ed.) *Investigar con jóvenes: ¿Qué sabemos de los jóvenes como productores de Cultura Visual?*, pp. 233-243, 2013. Pamplona: Pamiela – Edarte (UPNA/NUP). <http://academica-e.unavarra.es/handle/2454/19800>
- MASCARELL, D. **Mobile Learning en las Artes Visuales. Un acercamiento a las experiencias educativas artística con Smartphone en los últimos años**. *ArtsEduca* (27),152-165, 2020. <https://doi.org/10.6035/Artseduca.2020.27.12>
- NIEVES, I. **Tecnologías y su impacto en el entorno social y empresarial: nomofobia y phubbing**. *Revista APEC*, 30(1), 176-188, 2014. <https://goo.gl/TKbZAG>
- PASTOR, R. MARTÍN, N. Y MONTES, V. **Patrones de uso, control parental y acceso a la información de los adolescentes en la red**. *Estudios Sobre El Mensaje Periodístico*, 25(2), 995- 1012, 2019. <https://doi.org/10.5209/esmp.64821>
- PEDRERO, E., RODRÍGUEZ, M., & RUIZ DE LEÓN, J. **Adicción o abuso del teléfono móvil**. *Revisión de la literatura. Adicciones*, 24(2), 139–152, 2012. <https://doi.org/10.20882/adicciones.107>
- SHARPLES, M., TAYLOR, J. Y VAVOULA, G. **Towards a theory of mobile learning**, 2005. <http://www.compassproject.net/sadhana/teaching/readings/sharplesmobile.pdf>
- SIEMENS, G. **Conectivismo: A Learning Theory for the Digital Age**. *Elearnspace, everything elearning*, 2004. <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>