
Contenidos transversales del área de Proyectos en Bellas Artes: traducción, procesos, búsquedas e ideación

Multidisciplinary contents of the Fine Arts Projects area: translation, processes, searches and ideation

Laura de Miguel Álvarez*

Universidad Nebrija

lmiguela@nebrija.es

Fecha de recepción del artículo: septiembre 2016

Fecha de publicación: noviembre 2016

Resumen

Hoy en día, ser docente del área de proyectos en una formación como el Grado en Bellas Artes, cuanto menos supone un reto. Desde hace un tiempo a esta parte, cuando mis colegas de profesión me preguntan: –“Laura, ¿En qué estás trabajando ahora artísticamente?”; les contesto animadamente: –“Pues en proyectos personales (pintura, grabado, dibujo, instalación, etc.), poca cosa la verdad, no tengo tiempo. Pero no sé, tampoco siento la necesidad imperativa de crear (tal y cómo lo entendemos los artistas), porque la manera en que asumo mi labor docente (proyectos, dibujo, análisis de la Forma, etc.) hace que esté en continuo proceso de creación: presentaciones, cuadros, mapas conceptuales, relatos, etc., que completan mi sed creadora y mi espíritu inquieto.” En este artículo trato de plantear parte de esa labor, un esbozo para conocer cómo trabajo sobre las competencias del área de Proyectos, dentro del paradigma de la investigación artística en la universidad.

Palabras clave: competencias, investigación, arte, docencia, Bellas Artes, proceso.

Abstract

Nowadays, being a teacher in the projects area of a field such as the Fine Arts Degree, the less is a challenge. A while now, when my colleagues ask me: –“Laura, what are you working artistically on?; I answer them lively: –“In personal projects (paintings, engraving, drawing, installation, etc.) small things actually, I don't have time. But I don't know, I neither feel the absolute necessity of creating (as the artists understand this), because the way in which I assume my teaching work (projects, drawings, shape analysis, etc.) makes me to be in an ongoing process of creation: presentations, paintings, conceptual maps, short stories, etc., which complete my creative inspiration and my restless spirit.” In this article I try to present part of this task, an outline for know how I work the competences of the Projects Area, inside the artistic research paradigm at university.

Keywords: competences, research, arts, teaching, Fine Arts, process.

*Escuela Politécnica Superior y Escuela de Arquitectura. Universidad Nebrija. Pirineos, 55. Madrid, España.

Introducción

Una de las problemáticas que tenemos los profesores de las asignaturas de proyectos en el Grado en Bellas Artes es que lo primero que se nos facilita desde la coordinación del área, para dar estructura y contenido a nuestras asignaturas, es la ficha del área validada por la Aneca.

En base a ella, hemos de elaborar la guía docente de nuestra asignatura, en el caso de que ésta vaya a ser impartida por primera vez y, de no ser así, al menos tenemos que revisar la existente y adecuarla a nuestra metodología y contenidos de aprendizaje, eso sí, sin perder de vista la hoja de ruta aprobada por la Aneca.

Pues de este modo empiezo yo también las clases de mi asignatura de Proyectos en mi universidad, haciendo partícipes a los estudiantes de qué es lo que el sistema educativo del que forman parte espera de ellos, presentándoles las competencias del Grado tal y como aparecen en la ficha de la Aneca.

A partir de ahí, da comienzo un trabajo de adaptación, traducción, búsqueda e ideación, para dar con el diseño de un proceso de indagación artística para que los estudiantes no se pierdan con las exigencias del sistema, cuyos objetivos, recursos y resultados, en ocasiones, no están del todo claros a lo largo de su experiencia formativa de grado. Dichos objetivos, recursos y resultados van encaminados en la práctica a ayudarles a madurar como personas, como artistas, y a ser capaces de enfrentarse al último reto de su graduación: el Trabajo de Fin de Grado (TFG).

"Los tiempos de la Academia ya han pasado y los dilatados y relajados ejercicios de clase con correcciones pausadas del profesorado, han dado paso a una metodología basada en proyectos y ejercicios rápidos [...]. También hemos pasado de unas enseñanzas más tradicionales basadas en el desarrollo de destrezas y manejo de técnicas y procedimientos, a un desarrollo disciplinar universitario donde convergen teorías y prácticas con iniciativas de investigación." (Maeso Rubio, citado por Ivern, 2009, pág. 110).

Esta ponencia, inscrita en la temática dos de este simposio, "Análisis sobre alguna problemática específica de las guías docentes en las titulaciones de las artes", tratará de ofrecer una panorámica genérica y global de uno de los métodos que establezco en mi labor docente, para que los estudiantes logren alcanzar las competencias de grado que el sistema universitario ha estipulado para ellos y, que se espera les ayudarán, a enfrentarse al diseño y desarrollo de su TFG.

Punto de partida

En el curso académico 2012-2013, se me encomendó realizar la guía docente de la Asignatura de Proyectos de creación contemporánea II, de cuarto curso. Este primer año, supuso la toma de con-

tacto con las competencias que el grado exige a los estudiantes gracias a una formación interdisciplinar y transversal (técnico-práctica y teórica). Desde el inicio, trate de configurar un contenido que se sitúe en el paradigma de investigación actual en las Bellas Artes (La Investigación en Bellas Artes, 1998) desde la práctica –desde hace algunos años, en regeneración– y, a la vez, ayudase a los estudiantes a conocer el ámbito de la investigación académica universitaria desde nuestra área, como artistas-investigadores (Cortizas Varela, 2010; Fuentes Cid, 2008).

Aquel primer año, elaboré materiales bajo títulos como: *¿Dónde está la inspiración?*; *Metodologías de investigación*; *Idea, concepto, contexto, encuadre y posicionamiento*; *Investigación-obra*; etc.

Figura 1. Diapositiva de la presentación “Dónde está la Inspiración”. Materiales docentes



Fuente: elaboración propia.

Figura 2. Diapositiva de la presentación “Metodologías”. Materiales docentes



Fuente: elaboración propia.

Figura 3. Diapositiva de la presentación "Tesis (investigación)- Obra". Materiales docentes



Fuente: elaboración propia.

Al siguiente año (2013-2014), según fue avanzando el curso en la misma asignatura llegó la necesidad de dar nombre y marco a estos materiales teórico-prácticos, y fue en una explicación en el aula cuando surgió el título de Test-Indagación:

"Estos ejercicios los podéis ir haciendo poco a poco. Yo os los iré lanzando tras cada presentación y, en la segunda parte de cada sesión, dejaremos tiempo en clase para ir trabajando cada uno de ellos. Tomarlo como cuando hacemos un test, puedes dar respuesta a las preguntas una detrás de otra o saltar de una a otra según te vayas sintiendo seguro a la hora de contestar. Al final de la asignatura pondremos un día para que cada uno presente su Test-indagación, por decirlo de algún modo, mostrando paulatinamente y de manera libre (creativamente hablando), la solución que ha dado a cada una de las propuestas que os he ido haciendo." (Fragmento de la autora. Abril 2014).

Así surge el método, que entonces fue definido como una oferta de propuestas que ayudan a dar sentido y forma al elemento contenedor del proceso indagador. Tejido de experiencias y resiliencias moderadas que presenten la investigación desde una actitud/posición indagadora. En este contexto, el término "resiliencias" se refiere a la capacidad que desarrolla el estudiante a la hora de avanzar en el proceso de indagación elaborando una propuesta del test, una tras otra (en el orden que él/ella decida) sorteando inseguridades, superando bloqueos, tomando decisiones, etc., donde cada solución alcanzada supone la evidencia que marca cada paso dado en el tránsito de indagación artística.

Después de dos años en Proyectos de Creación Contemporánea II, y tras haber realizado diversas preguntas de valoración de la asignatura y de mi labor docente a los estudiantes, vimos pertinente destinar al contenido que hasta la fecha había desarrollado para esa asignatura, a un curso inferior, ya que según los estudiantes les habría venido bien haber tenido más tiempo para asimilar los contenidos de cara al TFG:

"[...] pienso que estos contenidos deberían haberse dado al comienzo de la carrera y nos habrían sido muy útiles para conocer varias metodologías de trabajo." (Margarita)

"[...] mi única crítica a esta asignatura es que haya sido posterior a la elección del TFG, ya que sin duda nos ha hecho crecer como artistas y mejorar nuestra labor como investigadores, entre otras cosas, porque nos ha abierto una puerta en la que se nos otorga a los artistas un pequeño hueco en el que hacer válido académicamente nuestro trabajo, de manera correcta y creativa." (Elena)

Tras una reflexión por parte del equipo docente del área de proyectos y en base al sentir manifestado por los estudiantes, se decidió que, tanto yo como los contenidos de la asignatura, pasásemos a tercer curso, a la asignatura de Creatividad y proyectos. Con el método nombrado anteriormente y, ligeramente redefinido, continúe entonces ampliando el material docente para las presentaciones de clase y modelando las propuestas que lo conformaban, con el fin de ir matizándolo para darle un sentido más completo dentro de la formación integral del Grado en Bellas Artes.

Ya en tercero (2014-2015), añadí las secciones: Dinámicas creativas y Competencias. La primera, porque advertí la necesidad de ampliar los espacios de taller en el aula. La manera de hacerlo fue tratando de romper el hielo el segundo día de clase con actividades lúdicas, pero a la vez rigurosas, dentro del marco de la indagación artística, que de manera rápida les hicieran caer en la importancia que podían tener para su proceso creador actividades de este tipo, ya que en poco tiempo (en una sesión de tres horas de clase) podían ver cómo algo cambiaba en ellos. Algo que les hacía tomar conciencia, en la mayoría de los casos, del poder transformador de la creación artística. Se podría decir que estas actividades les hacían abrir boca para lo que vendría después, sembrando en ellos las *ganas de más*.

Figura 4. Diapositiva de la presentación "Dinámicas creativas". Materiales docentes



Fuente: elaboración propia.

El segundo material que creé fue la presentación a los estudiantes de las competencias del grado. El objetivo de esta presentación, que se realizaba el primer día de clase (tras la explicación y objetivos de la asignatura), era que los estudiantes fuesen conocedores de primera mano de qué es lo que se esperaba de ellos tras haber vivido la experiencia formativa del grado completa, incluido el TFG.

Figura 5. Diapositiva de la presentación “Competencias”. Materiales docentes



Fuente: elaboración propia.

Tras finalizar con ella, era llamativo que la mayoría de los estudiantes se mantenían sobrecogidos en sus asientos, esperando que, a continuación, yo les fuese a tocar con la varita mágica que les haría adquirir dichas competencias al instante. La impresión era que no parecían confiar mucho en cómo iban a terminar con su asimilación a lo largo de los dos cursos que les quedaban por delante. Sobre todo de cara a aquellas competencias que se referían más específicamente al TFG.

Este hecho me dio que pensar y, durante ese curso académico y el siguiente (2015-2016), comprendí que debía vincular las propuestas del Test-Indagación con los objetivos del TFG a los que tendrían que enfrentarse en poco menos de año y medio; y hacerlo en el espacio del aula, durante las presentaciones de clase y tiempos de taller. Así, la petición de los estudiantes que habíamos tenido años atrás, de disponer de más tiempo para trabajar sobre los contenidos de la asignatura, tendría más sentido aún si cabe estando relacionada con el objetivo de servir como métodos de indagación para el desarrollo del TFG.

En este nuevo escenario, me planteé la definición esencial del método Test-Indagación en relación con la necesidad de que los estudiantes cojan las riendas de sus proyectos, empezando por reconocer sus maneras de hacer, sus poéticas, para investigar haciendo arte.

Definición del método y algunas referencias

El Test-Indagación supone una propuesta metodológica dentro del paradigma de investigación artística, tal y como ésta se plantea actualmente en el ámbito universitario. Esta propuesta metodológica, parte de la localización de un interés que los estudiantes escogen libremente, que suponga un foco que les motive lo suficiente como para iniciar un proyecto de investigación a partir de él. Este interés puede estar relacionado con cualquier área de conocimiento.

El objetivo principal sobre el que establezco esta metodología tiene que ver con la estimulación permanente de la creatividad para conocer las diferentes maneras de hacer que tiene cada estudiante, a fin de que durante el proceso de indagación artística tomen conciencia de sus poéticas indagadoras para guiar sus proyectos presentes y futuros.

En definitiva, esta autoexploración trato de provocarla a partir del diseño de propuestas práctico-reflexivas que invitan a la acción artístico-narrativa basada en la experiencia. Las diferentes propuestas que conforman el test van dirigidas en todo momento al interés/tema que les hizo comenzar su tránsito indagador. Cada propuesta es planteada de diversas maneras, invitándoles a que sea resuelta a través de medios multidisciplinares: visuales, audiovisuales, sonoros, plásticos, etc. (véase De Miguel 2015a, 2015b).

Traducción del proyectar, a VIVIR la experiencia de proyectar. La importancia está en el proceso

"Después de todo, no hay prácticas artísticas que no estén saturadas de experiencias, historias y creencias; y a la inversa, no hay un acceso teórico o interpretación de la práctica artística que no determine parcialmente esa práctica, tanto en su proceso como en su resultado final. Conceptos y teorías, experiencias y convicciones están entrelazados con las prácticas artísticas y, en parte por esta razón, el arte es siempre reflexivo." (Borgdorff, 2005, pág. 10).

Comienzo este punto con las palabras del filósofo y músico Henk Borgdorff, ya que ilustran con bastante claridad la importancia que tiene la experiencia en la creación artística. Y así trato de trasladárselo a mis estudiantes. Pero antes de pretender que adopten una nueva actitud ante al acto de proyectar, los estudiantes han de reflexionar sobre dos cuestiones:

1. En arte, rara vez se investiga; se indaga.
2. Podemos marcar un objetivo, una meta, pero hemos de estar abiertos a lo que pueda suceder a lo largo del proceso.

A cada una de estas premisas le dedicamos una sesión entera en el aula. Pues es necesario que entiendan bien a que me refiero con cada una de ellas, antes de que la confusión sea el primer freno que se encuentren al inicio de su proceso.

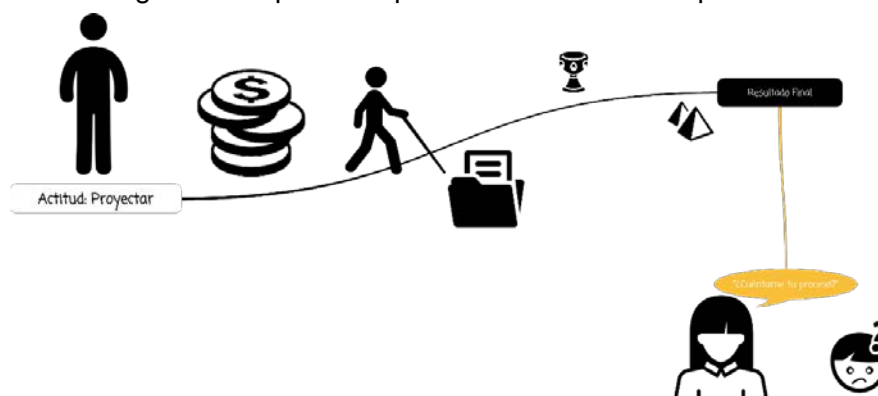
La primera de ellas, marca el principio de la asignatura, en el que se expone el matiz diferenciador entre investigación e indagación. Apoyándonos en la Real Academia Española, la investigación supone realizar actividades intelectuales y experimentales de modo sistemático con el propósito de aumentar el conocimiento; y la indagación intenta averiguar, inquirir (examinar cuidadosamente), discurrir, cuestionar... De este modo, determinamos que, donde la investigación busca ampliar el conocimiento sobre algo concreto, la indagación ofrece la posibilidad de aumentar nuestra sensibilidad sobre el todo.

El objetivo de la investigación está en la búsqueda y selección de los métodos correctos para dar con una solución ante un problema. Pero, si en ese esquema, introducimos además el valor de la experiencia, ese carácter epistemológico que representa la palabra "investigación" se desdibuja y aparece el término "indagación" como más apropiado para designar el acto o proceso artístico en el que se conjugan reflexividad y acción de forma indivisible.

Por hacer una analogía con algo cotidiano, la segunda cuestión plantea un escenario similar a como cuando salimos de viaje: hacemos la maleta proyectando qué cosas nos harán falta, qué tiempo hará, qué haremos, etc. y nos subimos al medio de transporte con el único deseo de llegar. Tal vez eso haga que no disfrutemos del paisaje, de una buena película en el tren, o de una conversación amena durante el vuelo. Solemos quedarnos absortos en los pensamientos que nos hacen estar más en el allí, que en el aquí, y así nos perdemos el viaje. Con este ejemplo, trato de plantear que hay quien disfruta más del viaje, del itinerario, que de la llegada al destino. Y así debería ser en la indagación artística. Los estudiantes se ponen una meta y van a por ella con ahínco, con empeño. Pero, en ocasiones, esta actitud les hace ser incapaces de levantar la mirada para conocer otras opciones que alimenten su objetivo, que lo modelen, lo maten, incluso lo suplanten por otro, si llega el caso.

Abrazar las experiencias de todo lo que pueda suceder durante el tránsito que recorramos, hace que estas sean un material más que analizar y hacer trascender nuestra labor creadora más allá del acto propio de dar con un resultado final a nuestros problemas de estudio. Pero, para llegar a eso, lo primero que debemos aceptar es que la búsqueda de métodos y su selección será una posibilidad entre todas la que aparezcan en el camino; que puedan incluso conducirnos a cambiar de problema; a mirar hacia otro lado, a buscar lo que ni me planteé y a encontrar lo que nunca imaginé. De otro modo, recorreremos nuestro tránsito indagador ciegos, sin tomar conciencia del proceso que nos ha ido conduciendo hacia él. Así, las evidencias que hemos ido generando (dibujos, escritos, esbozos, etc.) nos son desconocidas e incluso extraviadas, al no valorar su potencial como fuente de legitimación que refleje el proceso de avance y aprendizaje del estudiante.

Figura 6. Mapa conceptual sobre el valor del proceso



Fuente: elaboración propia.

Si los estudiantes asumen estas premisas y las asimilan sin vendas en los ojos, comienzan su proceso indagador convertidos en esponjas. Desde el primer momento en que se quitan la venda con la que la mayoría de ellos/as han creado anteriormente, están receptivos, ávidos de conocimiento, experiencias y acontecimientos que les mantienen en su tránsito indagador vivos, frescos, avanzando y retrocediendo, cayendo y levantándose. Todo esto propicia que, de cara al TFG u otras elaboraciones de carácter investigador en el ámbito académico, y gracias a las propuestas desarrolladas a lo largo del test, puedan valerse de los resultados generados durante sus procesos creadores para que sean las evidencias que, estructuradas, supongan el constructo que sustente un discurso legítimo en torno a su obra sobre una base narrativa documental, conceptual, analítica y referencial.

“Con esta asignatura he pasado de lo inconsciente a lo consciente y eso...que decir... ¡no tiene precio!” (Elena)

A modo de conclusión

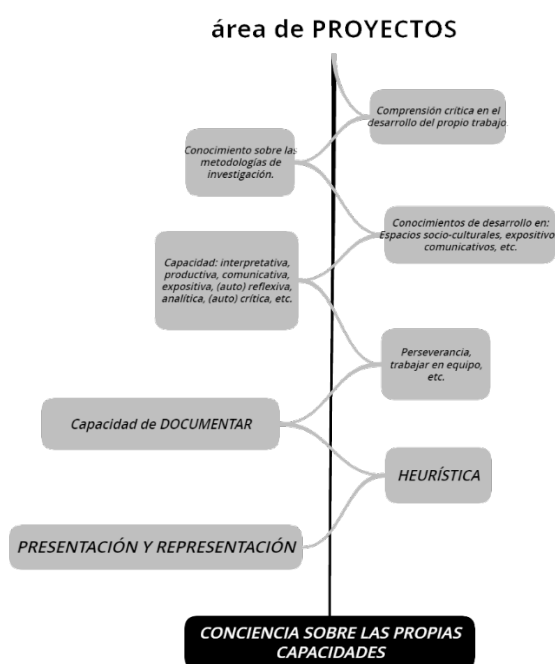
La selección de competencias de la ficha validada por la Aneca del área de Proyectos en el Grado en Bellas Artes de la Universidad Nebrija es la siguiente:

- Comprensión crítica de la responsabilidad de desarrollar el propio campo artístico.
- Conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y la Síntesis.
- Conocimiento de los métodos artísticos susceptibles de ser aplicados a proyectos socio-culturales.
- Conocimiento de las características de los espacios y medios de exposición, almacenaje y transporte de las obras de arte.
- Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente los problemas artísticos.
- Capacidad de comunicación.

- Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas artísticos.
- Capacidad de (auto) reflexión analítica y (auto) crítica.
- Capacidad de trabajar en equipo.
- Capacidad de perseverancia.
- Capacidad para generar y gestionar la producción artística.
- Capacidad de documentar la producción artística.
- Capacidad heurística y de especulación para la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción artística.
- Capacidad de determinar el sistema de presentación adecuado para las cualidades artísticas específicas de una obra de arte.
- Capacidad para realizar proyectos de investigación artísticos.
- Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos artísticos innovadores.
- Habilidad para comunicar y difundir proyectos artísticos.
- Habilidad para realizar proyectos artísticos con repercusión social y mediática.
- Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos.
- Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios.

Como ya se ha planteado, el primer día de clase presento a los estudiantes las competencias propias del Grado relativas a los talleres de Proyectos a lo largo de todo el itinerario formativo. Estas, podrían ser resumidas en:

Figura 7. Mapa conceptual sobre el área de Proyectos



Fuente: elaboración propia.

Si realizamos una vista panorámica sobre las competencias señaladas (más el resto que no aparecen aquí) y las convertimos en algo gráfico, podríamos verlas reflejadas en algunas de las soluciones artísticas que los estudiantes han ido dando en estos cuatro años, aplicando los materiales docentes aportados a través de las propuestas que conforman el Test-Indagación. A continuación ofrezco la selección de algunos de ellos:

Figura 8. Propuesta del Test-Indagación denominada Collage Narrativo



Fuente: trabajo de estudiante del Taller de Proyectos de Creación Contemporánea II. Curso 2012-2013. Universidad Nebrija

Figura 9. Propuesta del Test-Indagación denominada Mapa conceptual



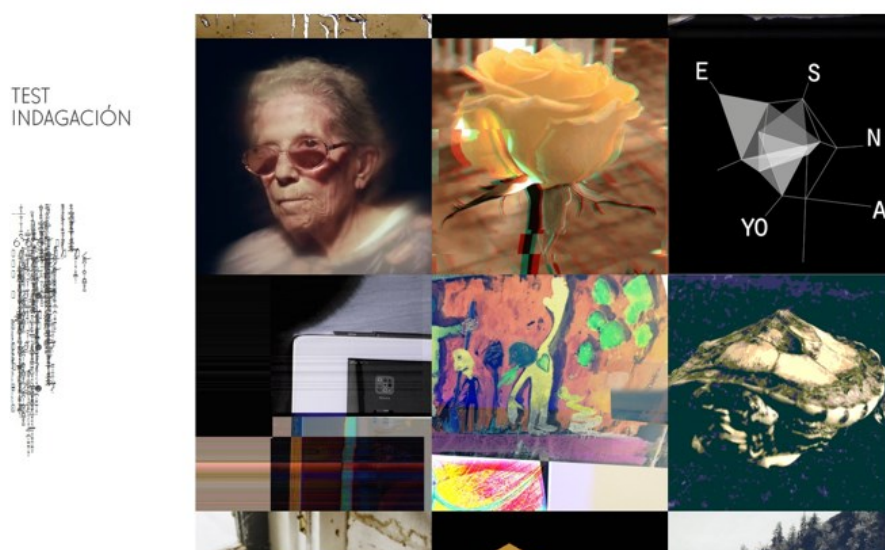
Fuente: trabajo de estudiante del Taller de Proyectos de Creación Contemporánea II. Curso 2013-2014. Universidad Nebrija

Figura 10. Propuesta del Test-Indagación denominada Lo que se ha quedado por el camino



Fuente: trabajo de estudiante del Taller de Proyectos de Creación Contemporánea II. Curso 2013-2014. Universidad Nebrija

Figura 11. Propuesta del Test-Indagación denominada Entrega final del Test-Indagación en web



Fuente: trabajo de estudiante de Creatividad y proyectos. Curso 2013-2014. Universidad Nebrija

Figura 12. Propuesta del Test-Indagación denominada Entrega final del Test-Indagación en formato audiovisual



Fuente: trabajo de estudiante de Creatividad y proyectos. Curso 2014-2015. Universidad Nebrija

Figura 13. Propuesta del Test-Indagación denominada MI metodología



Fuente: trabajo de estudiante de Creatividad y proyectos. Curso 2015-2016. Universidad Nebrija

Figura 14. Propuesta del Test-Indagación denominada Collage Narrativo



Fuente: trabajo de estudiante de Creatividad y proyectos. Curso 2015-2016. Universidad Nebrija

Con esta conclusión no quiero decir que el trabajo haya terminado aquí. Pues las ganas de seguir avanzando en la elaboración de nuevos métodos que ayuden a los estudiantes a comprender y asimilar sus procesos, sus maneras de ser y hacer, para que se conviertan en aliados a la hora de legitimar sus proyectos, es y será una constante que juntos seguiremos abordando, en aras de construir un modelo que ayude a la construcción del conocimiento a través del arte de un modo integral, incluyendo a la persona y sus circunstancias. Consiguiendo un tejido humano que nos acerque hacia la toma de conciencia de quienes somos y hacia adónde vamos.

Agradecimientos

Esta publicación fue financiada por el Ministerio de Economía y Competitividad y los fondos FEDER [HAR2013-46608-R]; el Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Barcelona [RE-DICE16-1420]; el Vicerrectorado de Política Docente y el Programa de Mejora e Innovación Docente de la Universidad de Barcelona [GIDC-ODAS].

Referencias

La Investigación en Bellas Artes: Tres Aproximaciones a un Debate. (1998). Granada: Grupo Editorial Universitario.

Borgdorff, H. (2005). *El debate sobre la Investigación en las artes.* Recuperado de <https://www.researchcatalogue.net/profile/download-media?work=129470&file=129476>

Cortizas Varela, O. (2010). *Trabajo de Investigación: Cartografía volumétrica para la experiencia cotidiana del arte*. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Vigo. Recuperado de <http://vimeo.com/85107138>

De Miguel, L. (2015a) *Test-Indagación. Una propuesta metodológica*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=E2Lc7GqaOqQ>

De Miguel, Laura. (2015b). *Sigue el Camino de Baldosas Amarillas. El tránsito indagador para los estudiantes de Bellas Artes a través del recurso metodológico Test-Indagación*. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/2015/cac87.pdf>

Fuentes Cid, S. (2008). *El proceso recursivo. Modelos y escalas en la representación escultórica*. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Vigo. Recuperado de <http://vimeo.com/85107138>

Ivern Magaña, J. (2009). *Por una nueva metodología en los estudios superiores de las artes*. *Observar*, 3, 109–114.

Para citar este artículo: De Miguel Álvarez, L. (2016). Contenidos transversales del área de Proyectos en Bellas Artes: traducción, procesos, búsquedas e ideación. *Observar*, 10(2), 103–117.