



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

Historia, arte y patrimonio cultural.

**Estudios, propuestas,
experiencias educativas y debates
desde la perspectiva interdisciplinar
de las humanidades en la era digital**

Coordinador
Rafael Marfil-Carmona

Dykinson, S.L.

HISTORIA, ARTE Y PATRIMONIO CULTURAL.
ESTUDIOS, PROPUESTAS, EXPERIENCIAS EDUCATIVAS Y
DEBATES DESDE LA PERSPECTIVA INTERDISCIPLINAR DE LAS
HUMANIDADES EN LA ERA DIGITAL

HISTORIA, ARTE Y PATRIMONIO CULTURAL.
ESTUDIOS, PROPUESTAS, EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS Y DEBATES DESDE LA PERSPECTIVA
INTERDISCIPLINAR DE LAS HUMANIDADES
EN LA ERA DIGITAL

Coordinador

Rafael Marfil-Carmona

Dykinson, S.L.

2021

Cómo citar esta obra:

Marfil-Carmona, R. (Coord). Historia, arte y patrimonio cultural. Estudios, propuestas, experiencias educativas y debates desde la perspectiva interdisciplinar de las humanidades en la era digital. Dykinson.

HISTORIA, ARTE Y PATRIMONIO CULTURAL. ESTUDIOS, PROPUESTAS,
EXPERIENCIAS EDUCATIVAS Y DEBATES DESDE LA PERSPECTIVA
INTERDISCIPLINAR DE LAS HUMANIDADES
EN LA ERA DIGITAL

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2021

N.º 9 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2021

ISBN 978-84-1377-323-0

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente la opinión de Dykinson S.L ni de los editores o coordinadores de la publicación; asimismo, los autores se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

CONSTRUCCIÓN DEL TRINOMIO *DISEÑO, ARTE Y ARTESANÍA*. HACIA UN NUEVO ENFOQUE ACADÉMICO-CREATIVO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

DR. MANUEL PÉREZ-VALERO
Universidad de Granada, España

DR. ÓSCAR GONZÁLEZ-YEBRA
Universidad Internacional de la Rioja, España

RESUMEN

Este capítulo muestra una experiencia educativa basada en las artes plásticas y el diseño realizada para la asignatura Teoría y Cultura del Diseño, de tercer curso del Grado Superior de las EEAASSD en la especialidad de Diseño Gráfico y Diseño de Moda, en la Escuela Superior de Diseño y Artes Visuales “Estación Diseño” de Granada. Bajo una metodología de investigación basada en las artes se han diseñado diferentes acciones en formato de laboratorio-taller que estimulan el pensamiento creativo y la crítica del alumnado. Pretende abordar el estudio de las artes, la artesanía y el diseño mediante nuevas vías creativas que favorezcan ambientes de experimentación e intercambio de conocimiento entre docentes, discentes, artistas y profesionales de la materia. Aportando así nuevas perspectivas metodológicas relacionadas con procesos creativos del diseño y las artes plásticas. La experiencia servirá de preámbulo a investigaciones futuras entre el campo de la Educación, las BBAA y el Diseño.

PALABRAS CLAVE

Enseñanza-aprendizaje, Diseño, Artesanía, Artes plásticas, Creatividad

INTRODUCCIÓN

Se podría afirmar que la educación artística se encuentra en un proceso de nueva conceptualización. Está tratando de ir más allá de la mera producción de objetos entendidos como culturalmente bellos, está al servicio de la sociedad y su consumo. Y es que las necesidades culturales cambian, son percepciones y respuestas que eslabonan procesos que evolucionan utilizando y prefigurando los objetos que se encuentran en la comunidad (Martín, 2002). Es momento de entender la educación artística como siempre ha defendido Camnitzer (2015), como una forma de pensar, y no como un procedimiento único de producción.

Se trata de comprender el triángulo educación – arte – diseño como una producción cultural en sí. Aceptar que existe una manera específica para seleccionar y ordenar los contenidos, y así diseñar experiencias que desarrollen diferentes modos de descifrar e interpretar el mundo (Acaso y Megías, 2017). La educación artística-sensible necesita despertar procesos tan importantes como la reflexión, la transmisión de mensajes en una búsqueda de sentido hacia lo colectivo. Una experiencia que permita entender la realidad y saber leerla, que impulse lo éticamentepreciado, y por supuesto, nos aleje del impulso inútil de producir objetos ocurentes. Estas observaciones son fundamentales para aquellos docentes que transforman todo su trabajo acercándolo al ámbito de la investigación para conseguir una enseñanza comprometida, con carácter y por supuesto con sentido.

Ahora, el estudiantado tiene un modo de vida más acelerado, está acostumbrado a no dar pasos atrás. Pero en la educación, el arte y el diseño, dar esos pasos, sea en la dirección que sea, será un acto de honestidad, de progreso y por lo tanto de nuevas experiencias. Para conseguir esto se necesita conectar con la contemporaneidad, con aquello que está en las calles, en las aulas y en los medios digitales. Valerse del patrimonio y utilizar aquellos referentes artísticos, culturales y sociales que nos brinda lo cotidiano. Esto llevará a recomponer las evidencias para así llegar a nuevas ideas que defender o impugnar. Se ponen en juego todas las habilidades aprendidas en otras áreas para trabajar el conocimiento de forma transversal. Diseño, arte, artesanía y sus contenidos formarán

parte rigurosa de los proyectos establecidos. Un acto similar al de Alicia atravesando el espejo, concebir un mundo despojado de su sentido vulgar, creando y diseñando objetos liberados de las imposiciones de la utilidad (Carelman, 1991).

Arte y artesanía están más unidos de lo que se puede llegar a pensar, al igual que arte y educación, ambos capaces de funcionar como herramientas útiles para aquello que tenga que ver con la razón y el conocimiento. Se podría considerar el arte como una manera de pensar, y la educación como una manera de entrenar ese pensamiento. Cuando se habla de pensamiento no solo se refiere a lo lógico, se trata de aprender y enseñar a usar el pensamiento más racional para así poder aprovechar absolutamente todas las posibilidades que puedan aparecer, incluso las más irracionales.

Es ahora el punto en el cual se necesita introducir la imaginación y la fantasía, que suelen no estar del todo presentes en el proceso educativo, o al menos no con la importancia que tienen en el ámbito creativo. Suelen ser entendidas como meros instrumentos de dispersión, pero con un buen uso pueden ser medios muy interesantes para expandir y organizar el conocimiento. Como defiende Munari (2018), el buen desarrollo de la fantasía reúne un mayor conocimiento que hace posible relacionar un mayor número de datos. Este pensamiento ayuda a cuestionar lo establecido y a construir estructuras alternativas de conocimiento, ya sea en el arte o la educación. Hay que asumir el arte como investigación y analizar la docencia como un terreno donde el alumnado encuentre los límites de cada disciplina para superarlos articulando actividades realizadas en el aula, talleres y eventos puntuales como salidas de campo y encuentros con artistas (Montalvo, Miranda, Ingarao, Garcerá y Martínez, 2019).

Nacen y emergen nuevos modelos que transforman el papel del artista, un creador que trabaja, colabora, intercambia, transforma, compromete, crece, es casi un educador. Eso sí, debe conocer los entresijos de la formación y la enseñanza para saber manejarla como su paleta de colores. Igual que se ha pensado que los artistas eran genios, antes se pensaba que eran artesanos. Es más, casi todos los artistas y diseñadores, antes de

llegar a serlo, o a considerar que lo son, suelen ser artesanos o aprendices, aprenden las metodologías históricas y tradicionales, o al menos así debería ser. Posteriormente también comenzó a premiarse la creatividad y la originalidad, frente a la técnica.

Por todo ello, uno de los objetivos principales es la interacción entre artistas, docentes y alumnado, y el intercambio formativo y profesional que se produce dentro y fuera del aula:

- i. Conceptualizar el triángulo Diseño – Arte – Artesanía (DAA)

Para avanzar en la conceptualización de dicho triángulo (DAA), primero se hará un breve recorrido histórico desde el objeto artesanal al diseño contemporáneo. Posteriormente, se experimentará en clase mediante laboratorios de formación, talleres de estrategia ensayo – error, encuentro con artistas y salidas de campo.

Junto al propósito central se plantean también diferentes campos de actuación que se han tratado de forma transversal:

- ii. Experimentar un nuevo enfoque académico creativo basado en el triángulo DAA.
- iii. Potenciar la cooperación y colaboración entre los distintos perfiles del alumnado.
- iv. Hacer visible y poner en valor la artesanía identificando nuevos factores conceptuales.
- v. Generar sinergias entre el ámbito profesional – artístico – académico.
- vi. Buscar relaciones entre las artesanías y pensamientos sociales contemporáneos.
- vii. Entender el diseño como un campo de conocimiento multidisciplinar.
- viii. En términos prácticos, aplicar metodologías Art Thinking & Design Thinking.

1. ARTESANÍA, ARTE Y DISEÑO EN EL CONTEXTO EDUCATIVO ACTUAL

Al fin y al cabo, la educación artística, en cierta medida debido a sus intereses, propósitos, y estructura, tiene un modo de hacer propio de los profesionales de la artesanía. Así, ofrece la oportunidad de generar espacios de reflexión, aprendizaje, respeto y, sobre todo, a ser conscientes de la cantidad de posibilidades de conversión que posee nuestro entorno. Esta situación es parecida a la propia evolución natural que sufre el diseño, sometiéndose a prueba para descubrir problemas y modificarlos. Proceso natural también característico de los productos construidos por las personas artesanas, especialmente en objetos populares (Norman, 2010). Y es que algunas de las funciones realizadas por artistas, artesanos y diseñadores fueron coincidentes en la historia, y aún se mantienen a pesar de su empeño en separarlas. Se producen similitudes en el largo proceso de creación, entre el arte como pensamiento, la artesanía como técnica y el diseño como materialización, las distintas fases se complementan (Garrido, 2019). Las artes, y por supuesto también el aprendizaje de las mismas, permite acercarse a proyectos en colectividad, proyectos ambiciosos que agrupan diversas competencias, técnicas, herramientas, habilidades y disciplinas. Y que concluyen con una obra en mayúsculas que es plena en sentido y comunicabilidad.

Por ello hay que crear un ambiente de aprendizaje donde cada estudiante colabore con el resto. Una obra final en continuo diálogo no sólo con la realidad del aula, también con la realidad cultural y social del momento. Hay que diseñar nuevos escenarios y contextos alternativos en la enseñanza que conduzcan a transformaciones relevantes en el campo pedagógico. En estos nuevos entornos, el alumnado aprende a través de la investigación, de las notas y apuntes personales de su cuaderno (libro de memoria) y, sobre todo, de someterse a la valoración pública de sus compañeros mediante la obra o diseño que ha creado y desarrollado.

Quien guía el trabajo es el propio diálogo, con el profesor y entre compañeros. Se revisan las formas de enseñanza tradicionales para aceptar aquellas que inviten a perderse en lo ajeno (Ellsworth, 2005), a entender

que la pedagogía no es lineal sino rizomática. El intercambio de información otorga al conocimiento y el dominio artesanal la capacidad de transformar la realidad y así convertirse en el eje de todo el aprendizaje. Y para que todo esto sea posible hay que desarrollar proyectos que hagan reflexionar, que hagan dialogar con las creaciones, con los objetos. Proyectos que despierten el deseo por saber, por aprender, por enseñar, por concienciar la estética con los valores y significados del arte contemporáneo. Para ello, deben ser propuestas funcionales que se planteen a medio y largo plazo, para que el proceso de la investigación sea lo más enriquecedor y contrastado posible. Esto ayuda a cuestionar lo establecido y por ende a construir estructuras alternativas de conocimiento, ya sea en el arte o la educación.

1.1. DEL OBJETO ARTESANAL AL PRODUCTO ARTÍSTICO

Si nos ocupamos de la concepción antigua de “artista”, veremos que se aproxima más al “hombre de oficio” que al moderno ideal de originalidad, creatividad e independencia. Pero, sí existe algo que no distingue entre mundo antiguo o contemporáneo, y es que cuando a una actividad le otorgas la condición de “artístico” le estás asignando una condición “científica” vinculada transversalmente a una investigación (Shiner, 2017).

1.1.1. Arts & Crafts

Es necesario también hacer una revisión de cómo el término arte ha sido entendido y cuestionado desde la antigüedad, y cómo su definición está vinculada de una forma directa a la cultura de cada época. Hay objetos, técnicas y actividades que, aunque hoy en día son consideradas obras de arte, debido por supuesto a nuestra visión contemporánea, en su momento formaban parte de un repertorio de labores u oficios que servían para hacer la vida más fácil. Por lo tanto, algunas cosas que hoy se entienden como arte, en los primeros tiempos de la historia eran elementos que ayudaban a resolver cuestiones cotidianas y funcionales, algo más cercano a la artesanía. Posteriormente, en Inglaterra a mediados del siglo XIX se introduce el vocablo *Design* entrando así en escena el diseño. Pero deben pasar muchos siglos para que la artesanía adopte el estatus

del arte y éste a su vez fuera adquiriendo el carácter de las bellas artes, modelo cultural de nuestra sociedad actual, donde los creadores son conscientes de que lo que hacen es importante para todos los demás individuos que la conforman (Morris, 2018). Va desapareciendo esa brecha que separaba estrictamente al arte, que ocupaba un lugar espiritual, y a la artesanía, que se ocupaba de la materia.

No se deben desatender los orígenes a la hora de indagar y profundizar en una investigación artística, esto es parte fundamental para entender la pedagogía en la educación basada en las artes plásticas y el diseño. Pero aún así las distinciones entre artesanía y arte realmente no eran demasiadas, es más, es que ni siquiera el concepto de Arte existía. Todo comenzó cuando personajes como Beethoven o Rousseau, a finales del XVIII y principios del XIX, enseñaban al mundo que lo importante tampoco era la originalidad sino la rebeldía, romper las reglas, olvidar lo aprendido, negar la sociedad. Entonces es cuando el término Arte surge, cuando la tradición es desacreditada. Aunque ahora es indudable que se está volviendo a formar un matrimonio contemporáneo, y esperemos que no de conveniencia, entre ambos conceptos.

La persona artesana se vuelve también genio, como el artista. Su trabajo también apela a la fantasía, la imaginación, el conocimiento, la mente, algo tan próximo a lo denominado como Bellas Artes. También en el área de las artesanías hay aspectos que están íntimamente relacionados con el saber-poder que van determinando la propia visión del arte. Aunque la base lógica que usan las galerías o las comisiones artísticas para conceder rasgos artísticos a artefactos culturales suele ser bastante arbitraria y estar vinculada a ejercicios de poder y políticas de arte segadoras (Efland, Freedman y Stuhr, 2003). El paradigma del profesional, artista, diseñador, genio y artesano cada vez está más ajustado. Lo importante es ser emprendedor, como si de una empresa se tratase (quizás el arte y la educación lo son), el emprendimiento creativo es una manera de entender la conectividad y la interactividad. Es la manera de no darle la espalda al mundo y establecer correspondencia con la sociedad que lo habita.

1.1.2. Artesanía de vanguardia

En la línea anteriormente comentada ya se puede establecer cierta analogía entre lo artístico, como exaltación de conocimiento abstracto, artesanía como materialización de pensamiento mundano y diseño como organización de sus partes. Pero también son características que se pueden alternar entre ambos, ya que, en alguna parte de la historia realizaban funciones coincidentes. Hay que intentar derrumbar esa enorme separación entre los términos, esa separación que incluso en el Renacimiento hizo que Leonardo Da Vinci fuera más reconocido por su pintura y su escultura que por sus obras de ingeniería, culinarias o de indumentaria. Cuando realmente todas eran iguales de definitorias para su consagración, y una no sería lo que es sin la otra. Todas son manifestaciones artísticas, aunque solo en algunas se le ponga la mayúscula.

Estas apreciaciones, culturales y sociales, diferenciaron los perfiles de artesano y artista, diferencias que no siempre estaban vinculadas a la obra en sí, sino más bien al impacto que podía tener o las necesidades que podía cubrir. A los artistas también se les contrataba, y se les contrata, para realizar un trabajo u oficio específico, como si un artesano fuera, tareas que hoy en el siglo XXI, se destinan a otros artesanos, los diseñadores. Estamos ante un orden de términos que abre la posibilidad de que uno incluya al otro y sean absorbidos entre ellos. Para conocer y entender este proceso, acompañado de una notable evolución tanto técnica como conceptual, entre los términos artesanía, arte y diseño servirán de estudios creativos como Lladró, Loewe, Enric Majoral, Apparatu, Jeff Koons o Ai WeiWei entre otros.

1.1.3. La psicología de lo cotidiano

Es indudable que las manifestaciones visuales intervienen en el modelo de cada época y muestran nuestra forma particular de entender el mundo en cada período histórico, esto es claramente lo que propicia esa constante indefinición entre artesanía, arte y diseño. Durante el Renacimiento al artista se le llamaba artífice, y esta palabra se podría traducir como hombre de oficio. Por lo tanto, aquello que concede carácter de artista al creador o realizador, y por ello también a su actividad, es enardecer lo individual y particular de la persona, incluso la persona como

producto. Ahora es el artista el que se desarrolla como artesano, individual o colectivo, y la artesanía a su vez se desarrolla hacia diseño.

Y esto, sucede hoy de una forma aún más directa, ya que el arte, que ha ocupado el lugar de la contemplación, se ubica ahora en el plano de lo cotidiano. Pero no debemos confundir lo cotidiano con lo normal, con el gusto imperante del público observador. Así se evitará hacer creaciones o diseños que se acercan más al *styling* (ideas vinculadas a la moda) que a la originalidad y la crítica social (Munari, 2016). Lo que está ocurriendo en el diseño es algo muy propio del arte, la apropiación, no solo de imágenes, también de lenguajes. Apropiación con la idea de homenaje o remezcla, jamás con la intención de caer en la copia. Ya no importa la autoría, quizás por su similitud con el concepto de autoridad, ahora importa el efecto, la sorpresa, la consecuencia que tiene la obra, casi más que la obra en sí misma.

2. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN BASADA EN LAS ARTES

Con la propuesta educativa se ha desarrollado una pedagogía basada en la personalización y profundización de contenidos, poniendo en segundo lugar el dominio técnico tan asumido por la sociedad como fundamental. Se podría decir que el espíritu de la inteligencia está por encima de la artesanía manual (Fontcuberta, 2016). Se propone analizar y explorar metodologías que conciban la práctica artística como investigación, y aplicar métodos de producción próximos a los artistas y diseñadores profesionales.

Con un aprendizaje autorregulado basado en proyectos, colaborativo, participativo y experimental, se elaboran propuestas ligadas a la vida y preocupaciones reales del alumnado. Enseñanza basada en la creación artística como vivencia, buscando un aprender significativo y activo donde lo emocional cobra el mismo sentido que lo cognitivo. Generando un deseo previo hacia la acción artística en sí para que el estudiante de sentido al proyecto (Caeiro-Rodríguez, 2018). Entendiendo el acto creativo como un proceso donde se formulan y dan soluciones que

van más allá del carácter estético, importa también lo personal, individual y colectivo (Romo, 1997).

En un mundo que indudablemente cada vez es más complejo hay que encontrar metodologías que faciliten nuevas cuestiones y rompan con lo preestablecido. El cometido de la metodología planteada es generar conocimiento en cualquier dirección. Para que esto se pueda dar el artista debe educar la creatividad y el docente debe ser creativo en su modo de educar. Así las diferencias entre creativo (artista, artesano y diseñador) y educador irán desapareciendo, ambos tendrán el rol del empoderamiento y no el de acumular poder. Es un proceso en el cual hay que intentar no dar demasiadas soluciones, más bien propiciar que las encuentren. Un proceso creativo que empieza trabajando en el aula y cuando las ideas se han rebatido se continua en casa. Desarrollando así la actividad creativa en dos direcciones, hacia el esfuerzo intelectual y hacia el descubrimiento de la sociedad contemporánea (Moreno, 2018).

Con el presente enfoque educativo-creativo se intenta revisar la procedencia de la supuesta división entre arte y artesanía. Poner en énfasis la estrecha colaboración que indudablemente existe entre estos dos términos tan parecidos lexicalmente pero tan obligados a ser diferenciados por la historia del arte. La construcción de esta metodología docente conjugaría los paradigmas humanísticos, visualizando las necesidades individuales, y heurístico, favoreciendo el descubrimiento. Para lo que es necesario incorporar nuevas herramientas que favorezcan el desarrollo de la creatividad entre el alumnado. Se exige que el productor (alumnado, profesionales de la artesanía y el diseño, artistas) solucione problemas relacionados con el pensamiento crítico. Se le direcciona a observar su entorno cultural, social y político y así encauzar su proyecto hacia una buena comunicación artística. Hacer uso del poder conceptual y procesual que posee la artesanía para condicionar la propia obra o diseño.

Para comenzar el proyecto se le proporcionó al alumnado diferentes productos vinculados al campo de la artesanía (botijo, vela, alfombra, cesta de mimbre, lámpara, jabón) con los que empezar a desarrollar el diseño

y producción de una nueva creación artística que manifieste compromiso social y crítica conceptual. El número de participantes ha sido de quince alumnas y un alumno. El proceso de aprendizaje comenzó con un marco teórico sobre Artesanía de Vanguardia (destacando creativos y creativas de nacionalidad española), una elección del objeto artesanal a customizar, elaboración de un discurso-concepto que justifique la transformación de la materia prima artesana, diseño de un cartel ficticio sobre una posible exposición donde mostrar las creaciones (el título de dicha exposición es elegido por el alumnado tras un debate sobre la importancia de la palabra y su relación con la imagen), y objeto artístico con valor crítico y social. Los espacios de trabajo usados, a modo de laboratorio experimental, para el aprendizaje han sido varios, desde aulas con recursos informáticos y aulas-taller, hasta contextos externos como salidas de campo.

Para la realización del cartel ficticio de la exposición el alumnado ha usado la técnica del collage y posteriormente Photoshop. Con el método del collage se consigue que el discente comprenda que todo lo que le rodea está hecho de pedazos, incluso su vida (sus vivencias, experiencias o conocimientos son esos trozos). Alejando por un tiempo la práctica del diseño gráfico de su parte digital para volverla más material y así hacer entender al alumnado que trabajar con las manos también implica usar la cabeza, la razón, la crítica (Gil, 2019). Como en casi todo el proceso creativo que se ha desarrollado, la importancia está en percibir conexiones de distintos elementos para así generar una unidad. La elaboración de cada pieza artística ha estado sujeta a la propia naturaleza de los materiales por lo que se ha experimentado en los procesos creativos. Poniendo el valor el error y el azar como motores importantes de creación.

El tiempo aproximado requerido para la realización de la propuesta educativa basada en las artes ha sido de 18 horas. Quedando constancia de que ha supuesto una experiencia enriquecedora e interesante para el alumnado. Por otro lado, la respuesta de los grupos de trabajo ha sido muy buena, fruto de ello ha sido la variedad de resultados que configuran una serie de conclusiones visuales comprometidas con su tiempo. Entendiendo la imagen como fuente de información y valor cultural.

2.1. EL AULA Y LA SALIDA DE CAMPO COMO LABORATORIOS DE FORMACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN EN UNA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA BASADA EN LAS ARTES

Este trabajo se enmarca dentro de la línea de investigación “Nuevas metodologías (alternativas) para la enseñanza-aprendizaje del diseño/dibujo técnico”. El aula se habita como un laboratorio experimental, abierto a lo sensible, a la vida, a las realidades del estudiantado, al trabajo cooperativo, transgresor y expandido (González-Yebra, Pérez-Valero, Aguilar y Aguilar, 2020). Un espacio pensado para el placer de los protagonistas, discentes, docentes y colaboradores, que son conducidos por el proceso creativo hasta recorridos alternativos (Mesías, 2019).

Volviendo al arte y la educación, hay que entender el aula como un espacio expositivo, pensar en términos como relación e información con la misma. El educador en su aula piensa como el artista en su sala de exposiciones. Hay que cuestionar cuál es el vínculo con la comunicación, con la información y la indagación. Plantear si nos encontramos en el aula para dar información a los discentes o para buscarla junto a ellos. En este punto es interesante recordar las palabras de Piscitelli: “Las energías deben estar puestas no solo en lo que vamos a transmitir o en su formato sino, sobre todo, en la arquitectura de la transmisión” (2010, p.22). Este concepto debe entenderse como generación de conocimiento, como el sistema o la forma de formalizar los contenidos, más que con la selección de contenidos en sí.

Se usarán fuentes de inspiración para nutrirse de las creaciones de los demás. Creando así proyectos que estarán empapados de sentimientos, experiencias, percepciones y pretensiones propias del ambiente o contexto investigado. La labor del profesorado ha sido crear un ambiente de colaboración y acompañamiento en el camino procesual, aportar experiencia y conocimiento, tanto artístico, como técnico, y por supuesto pedagógico. El docente aporta claves que facilitan el diálogo, que propician la autonomía, acercan al lenguaje y la técnica, todo esto, como herramienta de comprensión que posteriormente será transformada. El alumnado debe ser consciente de la obra que está creando tanto a nivel estético como a nivel ético. Y para ello trabajan con artistas en activo

que ofrecen una presentación de su trabajo en el aula, así se posiciona la práctica educativa en relación a la estética que dicha práctica representa.

Desde lo educativo se crean propuestas contemporáneas que tienen que ver con una preocupación social y cultural. El discente aprende que al igual que todo lo que aparece en un texto contribuye a su significado y por supuesto también a su calidad, los diseños visuales también deben ser determinantes para una buena investigación y evaluación correcta (Roldán y Marín, 2012). Los artistas invitados toman el rol de pedagogo, o incluso “pedagogó” como diría el artista y docente Valeriano López. Reinventan su condición mezclándola con el absurdo que generen sus obras, y es que el absurdo y la ironía también pueden ser buenos mediadores pedagógicos en las artes. Con sus intervenciones (Ranilla, 2018) se reflexiona sobre el panorama del arte actual, recuperando su valor sensible y su pretensión por fomentar el pensamiento crítico, verdaderos valores dentro del marco de la educación. A continuación, se refleja su paso por el aula y la salida de campo vinculada al enriquecimiento de dicha experiencia.

2.1.1. Ecodiseño y apropiación

Tomás Justicia (Jaén) estudió Bellas Artes y Diseño en Granada. Su trabajo personal ha sido presentado y seleccionado en becas y concursos, participando en exposiciones individuales y colectivas. Durante los últimos años ha evolucionado desde la pintura hacia otras disciplinas artísticas como la fotografía, escultura, medios digitales, dibujo, diseño o instalación. Su proceso creativo consiste en investigar sobre un tema e intentar traducirlo a imágenes del modo más conveniente desde un proceso puramente artesanal. Desde hace algunos años sus investigaciones se centran en la manufactura objetual y artificial del consumismo, y su relación o disyunción con el mundo natural y humano. Es un artista comprometido con su tiempo y enamorado de aquellos procesos y acciones que están orientados a la mejora ambiental. Como él mismo ha apuntado en la colaboración realizada en el aula: *he sentido la necesidad de expandirme hacia otros canales de comunicación para que mi trabajo*

pueda completarse y ser más rico, ya que cada medio ofrece sus propias posibilidades, conduciéndome hacia nuevos destinos y no caer en mi propia copia.

Durante su participación en clase habló de diseño sostenible, de su obra artística, de sus procesos de creación en el taller, de proyectos paralelos relacionados con el reciclaje y la gestión comprometida de residuos, pero también nos habló de valores culturales, sociales y por supuesto políticos. Como les ocurre a muchísimos artistas, es su obra la que habla de él, del mundo que habita y de su relación social con los acontecimientos contemporáneos. En sus piezas se observa claramente aquello que antes ha afirmado con palabras en el aula, piezas cargadas de ironía y crítica, de reflexión y preocupación con el medio natural y arquitectónico.

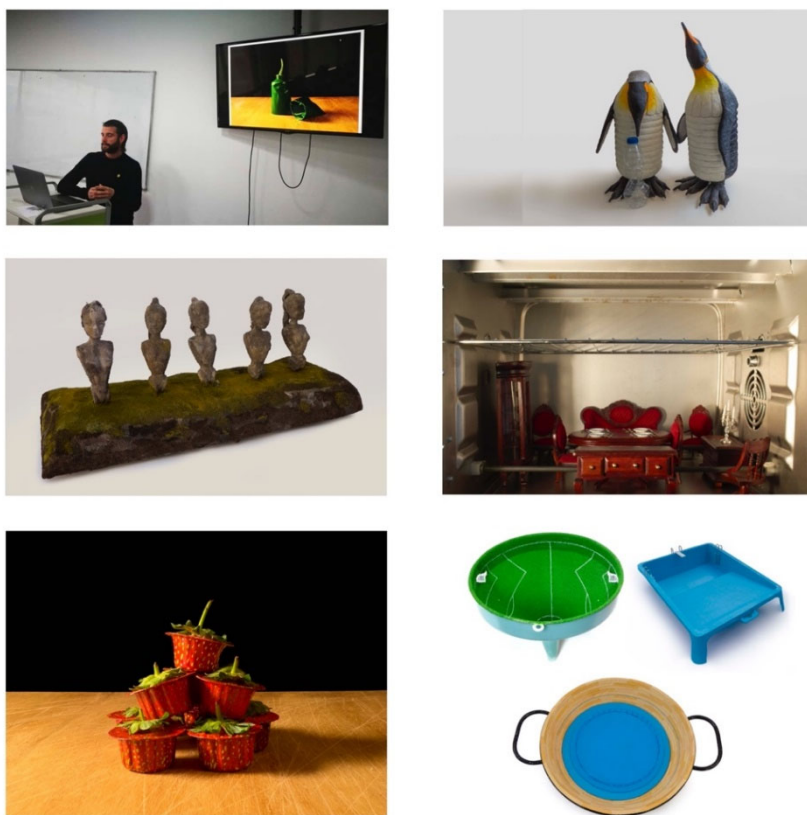


Figura 1: Creaciones sobre Ecodiseño del artista Tomás Justicia expuestas durante el laboratorio formativo de Investigación en las artes

2.1.2. El objeto mutante

Alejandro Gorafe (Granada). siempre ha prestado especial atención al diseño gráfico y objetual, y a otros medios de expresión artística como la *performance* o el video. La mayoría de los materiales en su obra proceden del reciclaje, como núcleos de transformadores eléctricos en desuso, chapas de latas de refrescos, CDs y gafas usadas, y otros objetos recuperados como pinzas de la ropa o pajitas para beber. Trabaja y es coordinador de exposiciones en el Museo Casa Natal de Federico García Lorca, en Fuente Vaqueros, provincia de Granada. Y también es Cofundador de la Galería de arte “Arrabal & Cía”.

En su colaboración nos habló de la importancia del objeto y lo cotidiano, nos mostró obras muy dispares por su naturaleza plástica pero argumentadas desde una serie de materiales inmediatos que adoptan una interesante significación, llena de doble sentido, ironía y fácil interpretación. El artista juega con el significado de los objetos, usando procesos puramente artesanales transforma su realidad y abre nuevas puertas posibles por donde circular. Es uno de los artistas con más peso del actual panorama granadino y sus creaciones ponen de manifiesto aquellos asuntos que marcan una realidad sin encorsetamientos, una realidad que necesita ser comunicada.



Figura 2: Creaciones sobre el Objeto Encontrado del artista Alejandro Gorafe expuestas durante el laboratorio formativo de Investigación en las artes

2.1.3. Un espacio para la tradición

La Alpujarreña lleva desde 1922 realizando alfombras artesanales desde la granadina localidad de La Zubia. Todo comenzó cuando un pintor granadino reunió a un grupo de telares artesanos que había en el barrio del Albaicín. Cuenta con un taller de más de cuarenta artesanos. Todo el proceso de elaboración se realiza íntegramente a mano. En sus instalaciones tiene lugar desde el diseño de los bocetos y su dibujo sobre los telares hasta el tintado de lanas, el anudado y los retoques finales. Esta estructura le permite además realizar diseños a medida para proyectos espaciales, uno de sus grandes valores. Es un caso ejemplar de empresa

artesana que ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos en múltiples aspectos empresariales y en particular en lo que se refiere al diseño de sus productos. Por un lado, cuenta con un departamento creativo a través de cuál lanza sus propios diseños. Por otro, ha establecido interesantes colaboraciones con diseñadores externos.

Sus alfombras son fabricadas respetando el medio ambiente en todo su proceso empleando mayoritariamente mujeres en el proceso de fabricación y respetando los derechos universales de los trabajadores y trabajadoras. Emplean materiales respetuosos con el medio ambiente, consiguiendo que más del 95% de sus fabricados sea biodegradable.



Figura 3: Salida de campo con el alumnado a “La Alpujarreña”. Instalaciones en la Zubia (Granada)

3. RESULTADOS PRELIMINARES Y APROXIMACIÓN AL TRIÁNGULO DAA

Los resultados obtenidos, más allá de lo formal o técnico, nos lleva a destacar la importancia de lo subjetivo y cualitativo, dada la diversidad de conceptos, visiones, códigos y significados usados en las propuestas. La experiencia ha fomentado el aprendizaje, tanto autónomo como cooperativo, del alumnado mediante el trabajo en equipo con agentes considerados como externos en el campo educativo. Con el acercamiento a la obra de arte contemporánea, al artista profesional y al concepto de diseño socio-cultural a través de la creación plástica, se han conseguido resultados que no solo desarrollan el gusto estético del alumnado. Son soluciones que potencian el pensamiento creativo, la crítica y la comunicación como características de la manifestación artística de nuestro tiempo (Salido-López, 2017). Los proyectos se han desarrollado y han evolucionado atendiendo a las necesidades y debates surgidos en el aula por los distintos grupos de trabajo. Los resultados son dispares y enriquecedores, por lo que se confirma que la reorientación de la docencia hacia un perfil más artístico ha reflejado tres aspectos: la motivación y desarrollo de capacidades creativas, potenciar el crecimiento crítico y comunicar con emoción. Con la presentación y exposición de los proyectos en clase se facilitan entornos dinámicos y creativos que aplican a la investigación una práctica reflexiva y una comprensión pedagógica (Mindel, 2018).

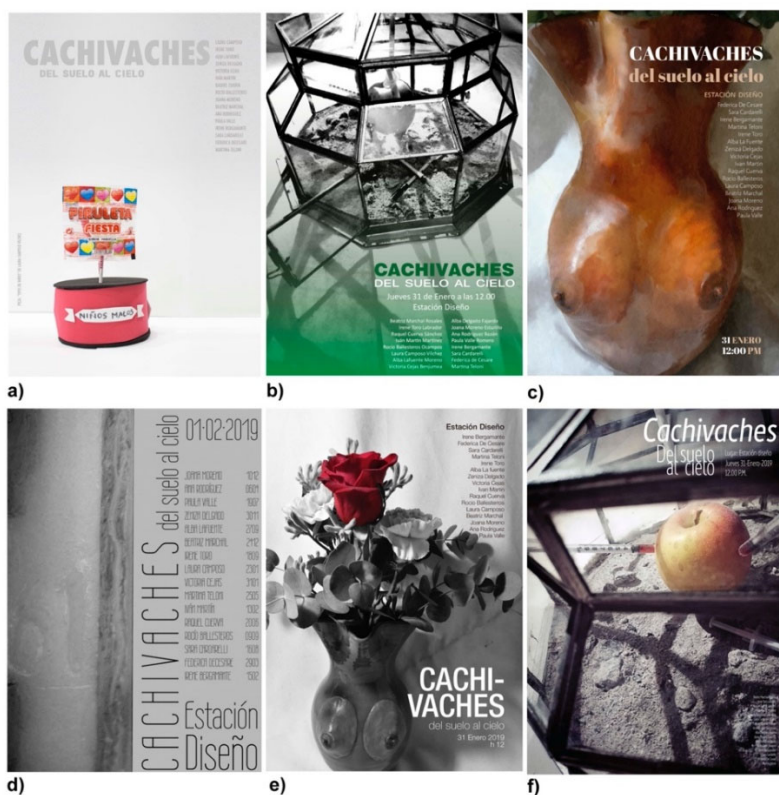


Figura 4: Ejemplos de los carteles realizados en el laboratorio DAA por el alumnado

En la Figura 4 se pueden observar algunos de los carteles realizados durante el laboratorio-taller. En la imagen *a)* se ha usado como objeto artesanal el jabón. En la *b)* y *f)* una lámpara. La *c)* y la *e)* han usado un botijo, y la *d)* una vela. También se observa el título escogido por el estudiantado para la exposición, *Cachivaches. Del suelo al cielo*. Es posible apreciar la elección del alumnado por el blanco y negro en algunas imágenes, y otras cargadas de color. Por supuesto cada opción atiende a la necesidad del discente de comunicar una sensación en el receptor.

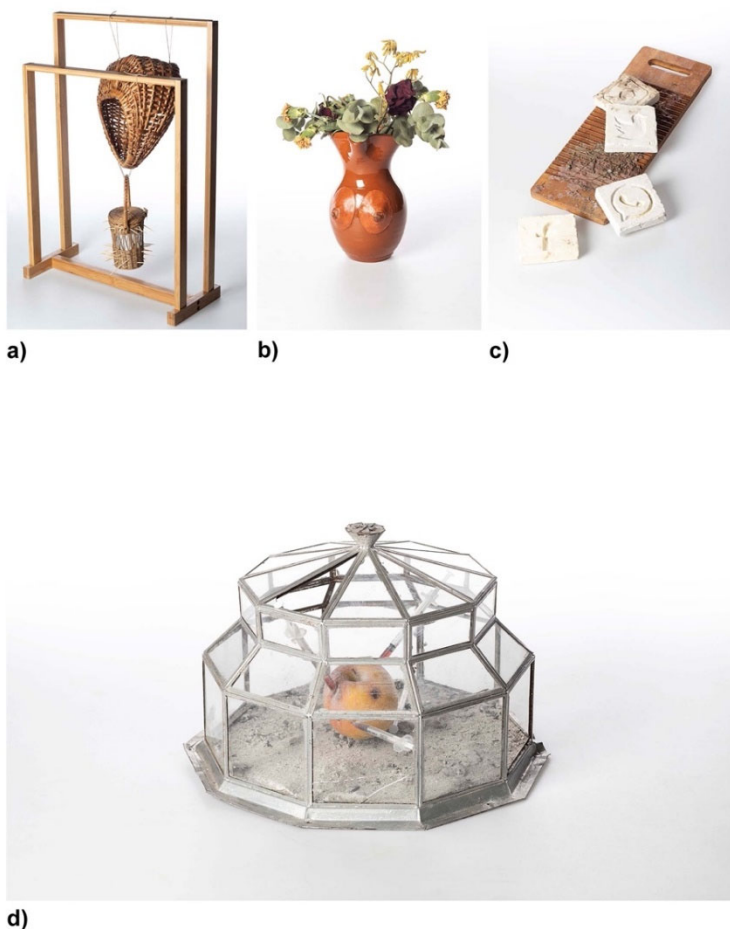


Figura 5: Ejemplos de los objetos artesanales trabajados por el alumnado en el laboratorio DAA

La figura 5 muestra los distintos resultados que han surgido tras el desarrollo de la experimentación conceptual a la que se sometían los objetos artesanales iniciales. En la imagen *a)* han trabajado sobre la cesta de mimbre, en la *b)* con el botijo, la *c)* con el jabón y la *d)* con la lámpara. Aunque los objetos, materiales y significados son dispares, se puede observar en todos ellos una narrativa cargada de crítica y compromiso social propia de la obra de arte contemporánea.

Se demuestra con los resultados obtenidos el reflejo de una sociedad cuya insignia más que notable en la juventud de hoy, en los futuros creadores, es su tendencia a la multiplicidad, a la re-mezcla de identidades y lenguajes artísticos. Hoy son a la vez poetas, músicos, fotógrafos, diseñadores, actores, pintores, son artistas multidisciplinares. Y es que claro, si ahora la experiencia o la técnica que tengas no es lo más valorado, lo que debes hacer es diversificar. No es momento de valorar si esto es mejor o peor, solamente decir que hay que saber moverse en cualquier dirección y por supuesto tener siempre muy claro lo que se quiere comunicar. No se trata de descubrir qué le gusta a la sociedad, sino de conseguir que tu “producto” sea apreciado, querido u odiado por ella, en definitiva, juzgado. Así, los contextos educativos consiguen resultados donde la verdadera significación de los saberes es lo importante, en lugar de realizar simulacros vacíos que aspiran solamente a una evaluación positiva o una certificación académica (Meirieu, 2007).

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Se ha comprendido la educación artística como una vía de conocimiento donde es posible el análisis, el cambio, los proyectos de carácter complejo y con una amplia investigación, la mezcla y remezcla de contenidos para entender la historia del arte, la artesanía y el diseño en su contexto específico. No solo visualizar el conocimiento sino también entender el conocimiento visual. Conocer los objetos y sus significados atendiendo a las experiencias del uso con los mismos, así los convertimos en bancos de memoria que posteriormente se transforman en necesidades emocionales del ser humano, se transforman en objetos artísticos (Petit-Laurent, 2016). Con ello se demuestra como las artes, la artesanía y el diseño se encuentran muy próximos, ya que se integran de una forma directa en la vida de las personas formando parte de su cultura. Sus límites se desvanecen en la construcción de la vida material y cultural de la sociedad (Sandoval, 2019). No es de extrañar que hoy en día se valoren otros aspectos más allá de la técnica o la experiencia. La sociedad asocia el éxito a la creación de experiencias vinculadas con sus productos. Entonces, como productores y creativos, hay que producir experiencias, algo a

lo que ya están acostumbrados los que tienen la suerte de dedicarse a la creación artística y la educación.

Con el análisis en común de las experiencias artísticas se justifica la importancia del fenómeno artivista como lenguaje pedagógico en contextos educativo-sociales, rompiendo con los límites, significados e identidades para conseguir nuevos roles educativos (Aladro-Vico, Jivkova-Semova y Bailey, 2018). Se ha aprendido del diseño el placer que produce su intenso grado de innovación, que continuamente caracteriza sus productos, esto ha llevado a plantear la tesis según la cual nos proporciona interés todo lo conocido, lo cotidiano (De Fusco, 2008). Si bien, es necesario reflexionar sobre la cultura del diseño y formular nuevas iniciativas académicas que ayuden, por ejemplo, a incorporar el “diseño” en algunos ámbitos de la sociedad en los que tradicionalmente no se ha tenido en cuenta, y que forman parte de nuestro día a día, como puede ser el caso del sector agroalimentario (González-Yebra, Aguilar y Aguilar, 2019). Cuando el arte se convierte en experiencia, y el esfuerzo en creación, el arte también se vuelve artesanía, los artistas también vuelven a ser artesanos. ¿Cuál es entonces la diferencia después de todo lo divagado? La necesidad de crear, pero no solo los artistas, artesanos o diseñadores, la sociedad necesita crear para así prosperar, por ello hay que dar importancia al arte, al diseño, a la artesanía, a la forma de educar a través de ellas.

Con la visita de artistas plásticos al aula se ha conseguido, no solo descubrir claves técnicas procesuales, sino despertar el interés por el arte contemporáneo, su lenguaje y su significado. Esta experiencia demuestra el empeño que la comunidad educativa pone para intentar que la educación artística camine hacia el entendimiento e interpretación sociocultural del mundo, desde una mirada educada críticamente (Gutiérrez y Fernández, 2018). La propuesta ha demostrado como la artesanía y el diseño pueden ocupar un lugar relevante en el arte contemporáneo, y como el sentir y hacer de los profesionales de la artesanía y el diseño es tan puro, académico, surrealista y valiente como el de nuestro artista más transgresor. Y es que la verdadera unidad de estos términos se encuentra en conocer y entender que ambos usan el mismo lenguaje, aunque con diferentes lenguas (Wilde, 2018). Se ha revelado también el

potencial del diseño como disciplina transversal que no solo está presente en el proceso creativo, sino que también es un fenómeno que afecta a nuestra sociedad y al concepto de creación artística contemporánea (García Garrido, 2019). Si los artistas entienden su labor educativa y los maestros su potencial creativo quizás se logre una libertad real. Un programa, o más bien experiencia, curricular sobre la creatividad basado en la detección de conexiones (Nielsen y Thurber, 2018).

La investigación y la propuesta realizada ha llevado a plantear posibles futuras líneas de trabajo:

- Desarrollar un estudio longitudinal en el que participen alumnado de diferentes titulaciones. Llevando a cabo una metodología pre-test para conocer previamente el nivel de creatividad y percepción. Y posteriormente, otra encuesta al terminar la experiencia educativa basada en el triángulo DAA que determine su evolución.
- Preparar de cursos de formación de carácter creativo para el profesorado.
- Plantear una sinergia colaborativa con los Laboratorios de Imagen y Realidad Virtual de las Universidades de Ciencias de la Educación y BBAA, en Granada.

Se ha propiciado un contexto donde las artes y su enseñanza unen sus fuerzas para evolucionar desde el aprendizaje y la comprensión, tanto de técnicas como de lenguaje. Así se interpretan y refutan todos los imaginarios culturales que dominan nuestra comunidad. Con la metodología planteada se ha invitado a pensar y no a adoctrinar. Consiguiendo un proceso en el que se comparte tanto el conocimiento como la ignorancia. Ayudando a comprender los límites que ofrece el conocimiento para después trascenderlos. Se ha logrado que el estudiantado compruebe y sienta el placer de crear y diseñar una obra plástica que promueva el progreso humano y el compromiso social.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo es fruto de la línea de investigación “*Nuevas metodologías (alternativas) para la enseñanza-aprendizaje del diseño/dibujo técnico*”.

Gracias al apoyo recibido por parte de la Escuela Superior de Diseño y Artes Visuales “Estación Diseño” de Granada y a la implicación del alumnado participante en la experiencia. Mencionar también la importante labor que han realizado los profesionales de las artes en dicha propuesta y la gratitud a “Alfombras Alpujarreñas” por abrir las puertas de su taller. Sin sus colaboraciones esto no hubiera sido posible.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acaso, M. y Megías, C. (2017). *Art Thinking. Cómo el arte puede transformar la educación*. Paidós Educación.
- Aladro-Vico, E., Jivkova-Semova, D., & Bailey, O. (2018). Artivism: A new educative language for transformative social action. [Artivismo: Un nuevo lenguaje educativo para la acción social transformadora]. *Comunicar*, 57, 09-18. <https://doi.org/10.3916/C57-2018-01>.
- Caeiro-Rodríguez, M. (2018). Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística: proyectos de aula entre la metacognición y la metaemoción. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 30(1), 159-177. <https://doi.org/10.5209/ARIS.57043>
- Camnitzer, L. (2015). *Thinking about Art Thinking*, e flux journal. Recuperado de <http://supercommunity.e-flux.com/texts/thinking-about-art-thinking/>.
- Carelman, J. (1991). *Catálogo de objetos imposibles*. Aura Comunicación.
- De Fusco, R. (2008). *El placer del arte. Comprender la pintura, la escultura, la arquitectura y el diseño*. Gustavo Gili.
- Efland, A. D., Freedman, K. y Stuhr, P. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Paidós Ibérica.
- Ellsworth, E. (2005). *Posiciones en la enseñanza. Diferencia, pedagogía y el poder de la direccionalidad*. Akal.
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes*. Galaxia Gutenberg.

- García Garrido, S. (2019). Diseño como disciplina: concepto, evolución y ámbito contemporáneo. *i+Diseño. Revista científico-académica Internacional De innovación, investigación Y Desarrollo En Diseño*, 14, 241-254. <https://doi.org/10.24310/Idisenio.2019.v14i0.7106>.
- Garrido, M. L. (2019). “La división arte/artesanía y su relación con la construcción de una historia del diseño”. En Echevarría, O, *Cuaderno 90. Centro de estudios en Diseño y Comunicación. Investigar en diseño: del complejo y multívoco diálogo entre el diseño y las artesanías*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. (pp 33-46). ISSN 1668-0227.
- Gil, E. (2019). Diseñar con las manos. La relación entre el collage y el diseño gráfico. *i+Diseño. Revista científico-académica Internacional De innovación, investigación Y Desarrollo En Diseño*, 14, 201-224. <https://doi.org/10.24310/Idisenio.2019.v14i0.7103>.
- González-Yebra, Ó, Pérez-Valero, M., Aguilar, M. A., y Aguilar, F. J. (2020). Introducción del ‘Proceso de Diseño’ en el aula de dibujo técnico como propuesta para el empoderamiento creativo del alumnado. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 32(1), 227-246. <https://doi.org/10.5209/aris.63078>
- González-Yebra, Ó., Aguilar, M.A., & Aguilar, F.J. (2019). Is the design a vector to be considered in the agri-food industry? An interprofessional analysis in andalusia (Spain). *Lecture Notes in Mechanical Engineering*, 610-621. https://doi.org/10.1007/978-3-030-12346-8_598_59
- Gutiérrez, M. R., y Fernández, S. (2018). Artistas en el aula: estudio de un caso sobre trabajo colaborativo en el ámbito de las artes plásticas y visuales. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 30(2), 361-374. <https://doi.org/10.5209/ARIS.57324>.
- Martín, F. (2002). Contribuciones para una antropología del diseño. Editorial Gedisa.
- Mesías, J. M. (2019). *Educación artística sensible. Cartografía contemporánea para arteducadores*. Editorial GRAÓ, de IRIF, SL.

- Meirieu, P. (2016). *Frankenstein educador*. Laertes.
- Mindel, C. (2018). Exploring, Developing, Facilitating Individual Practice, While Learning to Become a Teacher of Art, Craft and Design. *The International Journal of Art & Design Education*, 7(2), 177-186. <https://doi.org/10.1111/jade.12098>.
- Montalvo, B., Miranda, C., Ingarao, G., Garcerá, J. y Martínez, M. J. (2019). *Enseñar el arte. Seis experiencias desde la Universidad*. Turpin.
- Moreno, F. M. (2018). *Arte para maestros del siglo XXI (Lo que deberían saber todos los maestros sobre Arte y sobre Educación Artística después del siglo XX)*. Torres Editores.
- Morris, W. (2018). *Arte y artesanía*. José J. de Olañeta, Editor.
- Munari, B. (2016). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili.
- Munari, B. (2018). *Fantasia. Invención, creatividad e imaginación en las comunicaciones visuales*. Gustavo Gili.
- Nielsen, D. y Thurber, S. (2018). *Conexiones creativas. La herramienta secreta de las mentes innovadoras*. Gustavo Gili.
- Norman, D. A. (2010). "El desafío del diseño". En Norman, D. A. (Capítulo VI), *La psicología de los objetos cotidianos*. Nerea. (pp. 177-231).
- Petit-Laurent, C. A., y Bargueño, E. (2016). Lo útil, lo inútil y la utilidad de lo inútil. El souvenir como objeto marginal entre Arte y Diseño. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 29(1), 153-166. <https://doi.org/10.5209/ARIS.52302>.
- Piscitelli, A., Adaime, I. y Binder, I. (2010). *El proyecto Facebook y la posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*. Ariel.

- Ranilla Rodríguez, M. (2018). El devenir del arte como lugar de la revalorización del espacio útil de la creatividad y del pensamiento crítico para un diseño pedagógico relacionado con las artes: lugar de inspiración del artist teacher. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 7, 94-108. <https://dx.doi.org/10.20868/ardin.2018.7.3760>
- Roldán, J. y Marín, R. (2012). *Metodologías artísticas de investigación en educación*. Ediciones Aljibe.
- Romo, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Paidós.
- Salido-López, P. (2017). La Educación Artística en el contexto de las competencias clave: del diseño a la evaluación de talleres didácticos en la formación de formadores. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 29(2), 349-368. <https://doi.org/10.5209/ARIS.54655>
- Sandoval, M. A. (2019). “Relaciones de complejidad e identidad entre artesanía y diseño”. En Echevarría, O, *Cuaderno 90. Centro de estudios en Diseño y Comunicación. Investigar en diseño: del complejo y multívoco diálogo entre el diseño y las artesanías*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. (pp 47-59). ISSN 1668-0227.
- Shiner, L. (2017). *La invención del arte. Una historia cultural*. Paidós.
- Wilde, O. (2018). *Las artes y el artesano*. Gadir Editorial.