

## Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

A. Datos generales del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes			
Título	Visitas de estudio Virtuales: Creación de recursos audiovisuales para apoyo didáctico virtual en la docencia de asignaturas del Máster en Investigación y Producción en Arte.		
Código	20-124	Fecha de Realización:	2021/2022
Coordinación	Apellidos	López Moreno	
	Nombre	Ignacio	
Tipología	Tipología de proyecto	Avanzados	
	Rama del Conocimiento	Artes y Humanidades	
	Línea de innovación	<p>Dimensión 3. Línea 3.4. Digitalización y virtualización de la docencia.</p> <p>Dimensión 4. Promover la construcción, desarrollo y difusión de materiales y aplicaciones prácticas docentes y la comunicación y transferencia del conocimiento al tejido social y productivo relacionado con la UGR.</p>	
B. Objetivo Principal			
<p>- Favorecer el proceso de aprendizaje mediante un uso de plataformas virtuales que propicie la visita virtual del estudio de un estudiante o del espacio de trabajo de un experto invitado, en la que se produzca un debate crítico productivo sobre los procesos de producción y gestión particulares en los que unos y otros están implicados.</p>			
C. Descripción del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes			
<b>Resumen del proyecto realizado:</b> Objetivos, metodología, logros alcanzados, aplicación práctica a la docencia habitual, etc.			
<p>Uno de los objetivos principales del Máster en Investigación y Producción Artística de la UGR consiste en propiciar encuentros entre estudiantes y agentes del ámbito profesional del arte, tanto en el campo de la producción como de la gestión, orientados a reforzar y enriquecer el conocimiento crítico y consciente de los procesos de trabajo en sus contextos de producción. Desde hace años, pero de forma particular desde la irrupción de la pandemia del COVID19, los encuentros que tradicionalmente se producían presencialmente, en entornos físicos como el estudio o taller del artista o el lugar de trabajo del gestor, fueron paulatinamente incorporando el uso de las TIC en conexiones virtuales que han abierto una serie de posibilidades de interacción y diálogo, en algunos casos complementarias pero, en otros, fundamentales para el desarrollo profesional en el ámbito artístico. A partir del panorama descrito, se vislumbra la posibilidad de establecer una doble tipología de los encuentros que este proyecto propicia: por un lado, se contempla la visita (virtual) de los estudiantes al lugar de trabajo de esos agentes (productores y gestores) y, por otro, el desarrollo de tareas curriculares que impliquen visitas de estudio (virtuales) en las que esos agentes se interesan por los procesos de trabajo del estudiante, ofreciendo opiniones que pueden resultar muy valiosas para su formación.</p> <p>La creación de un ámbito en el que el alumno de máster en estudios de arte comparte con compañeros y expertos el desarrollo y los resultados de su</p>			

quehacer artístico o de gestión ha sido tradicionalmente una pieza clave en su formación. Los estudios de máster, como paso previo al desarrollo profesional del estudiante de arte, suponen un estadio de su capacitación académica en el que, como se espera que ocurra en el futuro, se enfrenta a su trabajo de forma autónoma y responsable. Las reflexiones, opiniones, certezas, correcciones o cambios de rumbo en su práctica artística o de gestión dependerán en gran parte de las conclusiones que extraiga del debate razonado o crítico con otros agentes dentro del mundo del arte.

#### OBJETIVOS

- Favorecer el proceso de aprendizaje mediante un uso de plataformas virtuales que propicie la visita virtual del estudio de un estudiante o del espacio de trabajo de un experto invitado, en la que se produzca un debate crítico productivo sobre los procesos de producción y gestión particulares en los que unos y otros están implicados.
- Incidir en la importancia del proceso y del contexto de producción o gestión para la creación artística optimizando, mediante el uso de herramientas de video-conferencia las condiciones de acceso a esos estadios y ámbitos del trabajo propio y ajeno.
- Fomentar a través de la implementación de herramientas digitales online y offline formas de colaboración y cooperación o redes de trabajo entre estudiantes, artistas y expertos invitados.
- Promover la aplicación con fines docentes y de investigación del material audiovisual generado a partir de las "Visitas de estudio" desarrolladas.

#### METODOLOGÍA, PLAN DE TRABAJO Y DESARROLLO DEL PROYECTO

El plan de trabajo que se presenta para el desarrollo de este proyecto se estructura en dos años a partir de la participación del proyecto en las siguientes asignaturas:

- Nos(yo)otros: yo entre nosotros.
- El arte como juego de rol: represión de la figuración e invención del arte.
- La construcción cultural de la imagen en el arte.
- Mapas del cuerpo.

En cuanto a las tareas implicadas en la ejecución del proyecto, se enumeran a continuación los principales estadios de su desarrollo:

1.- Se elaboró una propuesta de "Visitas de estudio virtuales" teniendo en cuenta los programas de las asignaturas implicadas y los/as posibles expertos/as (agentes activos/as del mundo del arte) que, o bien nos invitaron a visitar (de forma virtual o presencial) su espacio de trabajo y conocer sus procesos, o bien se prestaron a visitar (virtual o presencialmente) el espacio de trabajo de nuestros/as estudiantes y a conocer y opinar sobre sus producciones.

2.- Se identificó las líneas de intervención en las que integrar la visita de expertos, se contactó con ellos y se acordaron los términos en los que se desarrollaría su participación. Las visitas de estudio se produjeron en dos sentidos:

- a. Cuatro visitas de Estudio IN (visitas de estudio en las que el experto o la experta invita a los estudiantes a dialogar con él/ella sobre su quehacer profesional desde su espacio de trabajo). Por el carácter multitudinario de la visita y la dimensión de la experiencia profesional esperada del invitado, la duración de la visita es extensa (4 horas) divididas en intervenciones de dos horas en el caso de que en una sesión se realicen dos visitas. Finalmente se propone la visita de estudio IN de la los artistas Marta Beltrán y Jesús Zurita en la asignatura "El arte como juego de rol", de Paloma Gámez Lara en la asignatura "Mapas del cuerpo" y de Ramón Pérez Sendra en la asignatura "La construcción cultural de la imagen".
- b. Tres visitas de Estudio OUT, o visitas de estudio en las que los/as estudiantes reciben desde su espacio de trabajo al/la experto/a en pos de entablar con él/ella un diálogo en torno a sus proyectos en marcha. Por el carácter personal de la visita y por aprovechar la posibilidad de que un/a mismo/a invitado/a pueda visitar a varios/as estudiantes, esta modalidad es breve (1-2 hora). En el contexto de la asignatura "Nos (yo) otros" se producen las visitas del filósofo y artista Jordi Claramonte y de la crítica de arte y comisaria Isabel Tejeda, y en la asignatura "El arte como juego de rol" se produce la visita del escritor y comisario Ángel Antonio Rodríguez.

### 3. Grabación y difusión del material multimedia

Las Visitas de estudio virtuales anteriormente mencionadas han sido registradas de manera pormenorizada, y bajo el consentimiento de los participantes en el encuentro, mediante grabaciones extraídas de la propia herramienta digital usada para la videoconferencia y mediante complementos que se han considerado necesarios (fotografías, videos, documentos, etc.) de cara a la edición de un video monográfico para cada "Visita de estudio virtual". Estos videos monográficos se alojarán en el espacio virtual que la UGR proporciona en su repositorio Digibug como una Memoria orientada a convertirse en un material de referencia y consulta para estudiantes e investigadores.

#### **Summary of the Project (In English):**

One of the main objectives of the Master's Degree in Artistic Research and Production at the UGR is to promote meetings between students and agents in the professional field of art, both in the field of production and management, aimed at reinforcing and enriching critical knowledge and awareness of work processes in their production contexts. For years, but particularly since the outbreak of the COVID19 pandemic, the meetings that traditionally took place in person, in physical environments such as the artist's studio or workshop or the manager's workplace, have gradually incorporated the use of ICT in virtual connections that have opened up a series of possibilities for interaction and dialogue, in some cases complementary but, in others, essential for professional development in the artistic field. From the panorama described, the possibility of establishing

a double typology of the meetings that this project fosters is glimpsed: on the one hand, the (virtual) visit of the students to the workplace of these agents (producers and managers) and on the other hand, the development of curricular tasks that involve (virtual) study visits in which these agents manifest interest in the students' work processes, offering opinions that can be very valuable for their training.

The creation of an environment in which the master's student in art studies shares with peers and experts the development and results of his/her artistic or management work has traditionally been a key element in his training. Master's studies, as a previous step to the professional development of the art student, represent a stage of their academic training in which, as is expected to happen in the future, they face their work autonomously and responsibly. The reflections, opinions, certainties, corrections or changes of direction in their artistic practice or management will depend largely on the conclusions they draw from the reasoned or critical debate with other agents within the art world.

#### OBJECTIVES

- To promote the learning process through the use of virtual platforms that impulses the virtual visit of a student's studio or the work space of a guest expert, in which a productive critical debate takes place on the particular production and management processes in which one and the other are involved.
- To emphasize the importance of the process and the context of production or management for artistic creation, optimizing, through the use of video-conference tools, the conditions of access to these stages and areas of their own and others' work.
- To promote, through the implementation of online and offline digital tools, forms of collaboration and cooperation or work networks between students, artists and invited experts.
- To promote the implementation for teaching and research purposes of the audiovisual material generated from the "Studio Visits" developed.

#### METHODOLOGY, WORK PLAN AND PROJECT DEVELOPMENT

The work plan that is presented for the development of this project is structured in two years from the participation of the project in the following courses:

- Nos(yo)otros: yo entre nosotros.
- El arte como juego de rol: represión de la figuración e invención del arte.
- La construcción cultural de la imagen en el arte.
- Mapas del cuerpo.

Regarding the tasks involved in the execution of the project, the main stages of its development are listed below:

- 1.- A proposal for "Virtual Study Visits" was drawn up taking into account the programs of the courses involved and the possible experts (active agents of the art world) who either invited us to (virtually or face-to-face) visit their work space and learn about their processes, or volunteered to (virtually or in person) visit the work space of our students and to learn about and give their opinion on their productions.

2.- The lines of intervention in which to integrate the visit of experts were identified, they were contacted and the terms in which their participation would take place were agreed upon. Study visits occurred in two ways:

- a. Four IN Studio visits (studio visits in which the expert invites the students to talk with him/her about their professional work from his/her work space). Due to the massive nature of the visit and the dimension of the professional experience expected of the guest, the duration of the visit is long (4 hours) divided into two-hour interventions in case two visits are made in one session. The IN studio visit of the artists Marta Beltrán and Jesús Zurita is proposed in the course "El arte como juego de rol: represión de la figuración e invención del arte", by Paloma Gámez Lara in the course "Mapas del cuerpo" and by Ramón Pérez Sendra in the course "La construcción cultural de la imagen en el arte".
- b. Three OUT Study visits, or study visits in which the students receive the expert from their work space in order to have a dialogue with him/her about their ongoing projects. Due to the face-to-face nature of the visit and to take advantage of the possibility that the same guest can visit several students, this modality is brief (1/2 hour). In the context of the subject "Nos(yo)tros" the visits of the philosopher and artist Jordi Claramonte and the art critic and curator Isabel Tejeda take place, and in the subject "El arte como juego de rol: represión de la figuración e invención del arte" the visit takes place by the writer and curator Ángel Antonio Rodríguez. In both cases, following the pandemic regulations, their face-to-face visit had to be substituted by online sessions.

### 3. Recording and dissemination of multimedia material

The virtual study visits mentioned above have been recorded in detail, and with the consent of the participants in the meeting, through recordings extracted from the digital tool used for the videoconference and through supplements that have been considered necessary (photographs, videos, documents, etc.) under the final intention of editing a monographic video for each "Virtual Study Visit". These monographic videos will be hosted in the virtual space that the UGR provides in its Digibug repository as an archive aimed at becoming a reference and consultation material for students and researchers.

## D. Resultados obtenidos

Los encuentros propuestos y desarrollados han supuesto para los estudiantes un contacto real con agentes del panorama artístico, del ámbito de pensamiento y gestión del arte contemporáneo enriquecedor y necesario en su formación en el Máster universitario en producción e investigación en arte. En cuanto a las circunstancias en que se produjeron, cabe decir que las dos primeras visitas lo hicieron en plena pandemia bajo las restricciones que ésta imponía, de ahí que consistieran en la conexión online de los expertos invitados desde sus domicilios hasta el espacio de trabajo de los estudiantes en la facultad de Bellas Artes. De forma similar se produjo una de las visitas en la asignatura "El arte como juego de rol". El resto se produjeron in situ, en los espacios de trabajo de los expertos invitados, implicando el desplazamiento de los estudiantes, lo que supuso un

enriquecimiento claro de las experiencias.

Las visitas de Estudio IN y OUT (visitas de estudio en las que el experto o la experta invita a los estudiantes a dialogar con él/ella sobre su quehacer profesional desde su espacio de trabajo o, viceversa, visitas en las que el experto visita al estudiante de arte en su espacio de trabajo) han supuesto para el aprendizaje de los estudiantes la gran oportunidad de, antes que a través de la literatura o de esquemas de encuentro académicos regulados como la presentación, la conferencia o la clase magistral, encontrarse con él/ella bajo un esquema de horizontalidad plena, con sus producciones o trabajos *in praesentia* y no como una referencia secundaria, editada o comentada. Los encuentros propician, como planteaba el filósofo francés Jacques Ranciere un proceso de emancipación a través del cual el estudiante y el profesional actúan como colegas profesionales, bajo condiciones de diálogo y aprendizaje mutuo, explotando al máximo la oportunidad de participar de forma directa en la construcción o desarrollo no sólo de sus discursos o proyectos, sino en cómo estos son diseñados, ejecutados o transmitidos.

Se detallan a continuación las aportaciones particulares que cada una de las visitas han supuesto:

- Marta Beltrán es una reconocida artista, representada por galerías de impacto a nivel nacional como ATC o Puxagallery y premiada en certámenes de reconocido prestigio como la Fundación Gregorio Prieto o DKV-MAKMA. Su intervención en la asignatura "El arte como juego de rol" ha consistido en una visita de los estudiantes a su estudio en el que dialogaron sobre los procesos de trabajo llevados a cabo en dicho espacio, desde la idea de un contacto directo con los materiales, referencias, y recursos cotidianos de la artista. La visita se produjo el 28 de octubre de 2021 y su duración fue de dos horas.

- Jesús Zurita es un reconocido artista con exposiciones dentro y fuera de España, siendo habitual encontrar obras suyas en México, en Estados Unidos o en Holanda, donde colabora con varias galerías. Hay que destacar sus exposiciones individuales en el Centro José Guerrero de Granada, en el Museo ABC en Madrid, en el Museo BBAA de Huelva o el Centro Tomás y Valiente en Madrid, entre otros. Ferias tan importantes en nuestro país como ARCO han contado con su presencia en diez ediciones, al igual que ESTAMPA o Justmad donde participa frecuentemente. Su intervención en la asignatura "El arte como juego de rol" ha consistido en una visita de los estudiantes a su estudio en el que dialogaron sobre los procesos de trabajo llevados a cabo en dicho espacio, desde la idea de un contacto directo con los materiales, referencias, y recursos cotidianos del artista. La visita se produjo el 28 de octubre de 2021 y su duración fue de dos horas.

-Paloma Gámez Lara es una reconocida artista con exposiciones en galerías como Magda Belloti y Milagros Delicado, ferias de reconocido prestigio como ARCO 2009, o centros internacionales como la Künstlerhaus de Berlín. Su intervención en la asignatura "Mapas del Cuerpo" consiste en una visita de los estudiantes a su estudio en la que dialogan sobre los procesos de

trabajo llevados a cabo en dicho espacio, desde la idea de un contacto directo con los materiales, referencias, y recursos cotidianos de la artista. La visita se produjo los días 27 de marzo y 7 de abril de 2022 y su duración total fue de cuatro horas.

-Ramón Pérez Sendra es artista y diseñador gráfico con una reconocida trayectoria en intervenciones y talleres de arte mural, galardonado con el 1º premio de los Alonso Cano en la modalidad de Pintura. Una de las facetas más interesantes de su trabajo se ha centrado en la edición y maqueta de libros sobre arte urbano. Su intervención en la asignatura "La construcción cultural de la imagen" consistió en una visita de los estudiantes a una intervención mural in situ en la que dialogarán sobre los procesos de trabajo implicados en este tipo de encargos del artista contemporáneo. La visita se produjo el 25 de febrero de 2022 y su duración fue de cuatro horas.

-Jordi Claramonte es un reconocido filósofo, artista y promotor cultural cuyo trabajo se ha identificado en muchas ocasiones con el arte colaborativo de corte activista. Interviene en la asignatura "Nos(yo)otros" de forma virtual, y en su intervención se abordan contenidos vinculados al arte colectivo, produciéndose un diálogo horizontal y enriquecedor con los estudiantes. La visita se produjo el 26 de febrero de 2021 y su duración fue de dos horas.

- Isabel Tejeda es una reconocida historiadora del arte y comisaria cuyo trabajo se ha identificado con la revisión histórica y cultural del lugar de las artistas en la institución, comisariando proyectos para centros como el MNCARS o el IVAM, entre otros. Su intervención en la asignatura "Nos(yo)otros" aproxima a los estudiantes a los pormenores habitualmente pasados por alto en los procesos de trabajo implicados en el comisariado de exposiciones con una carga política evidente. La visita se produjo el 26 de febrero de 2021 y su duración fue de dos horas.

- Ángel Antonio Rodríguez es escritor y comisario, además de director y fundador del festival AlNorte Semana de Arte Contemporáneo. Colabora con varios museos y fundaciones, siendo codirector de Puxagallery (Madrid) y asesor de varias colecciones públicas y privadas. Su intervención en la asignatura "El arte como juego de rol" ha consistido en su encuentro con los estudiantes para discutir en base a sus proyectos particulares estrategias para construir un proyecto de comisariado. La visita se produjo el 29 de octubre de 2021 y su duración fue de dos horas.

Se ha editado el material docente video-gráfico extraído de las visitas y se han puesto en marcha las estrategias de difusión implicadas a través de las diferentes plataformas (Digibug, enlaces en la página web oficial del Máster en Investigación y Producción en arte, actualmente en construcción y en los espacios de las asignaturas en Prado en el curso 2022/23), redes sociales universitarias y foros científicos y académicos

#### **Results obtained (In English)**

The meetings proposed and developed have meant for the students a real contact with agents of the artistic panorama and of the field of thought and

management of contemporary art, enriching their training in the Master's degree in production and research in art. Regarding the circumstances in which they occurred, it should be said that the first two visits were made in the midst of a pandemic under the restrictions that it imposed, hence they consisted of online connections of the invited experts from their homes to the workspace of students in the Faculty of Fine Arts. The same conditions affected one of the visits took place in the course "El arte como juego de rol". The rest were produced in situ, in the work spaces of the invited experts, involving the displacement of the students, which meant a clear enrichment of the experiences.

The IN and OUT Studio visits (studio visits in which the expert invites the students to talk with him/her about their professional work from their work space or, vice versa, visits in which the expert visits the art student in his work space) meant a great opportunity for the students to learn, rather than through literature or regulated academic meeting schemes such as presentations, conferences or master classes, through meeting him/her under a scheme of full horizontality, with their productions or works *in praesentia* and not as a secondary, edited or commented reference. As the French philosopher Jacques Ranciere mentioned, the meetings foster a process of emancipation through which the student and the professional act as professional colleagues, under conditions of dialogue and mutual learning, exploiting to the maximum the opportunity to participate directly in the construction or development not only of their speeches or projects, but in how these are designed, executed or transmitted.

The particular contributions that each of the visits have entailed are detailed below:

- Marta Beltrán is a renowned artist, represented important galleries at a national level such as ATC or Puxagallery and awarded in prestigious competitions such as the Gregorio Prieto Foundation or DKV-MAKMA. Her intervention in the Course "El arte como juego de rol" has consisted of a visit by the students to his studio in which they discussed the work processes carried out in the said space, from the idea of direct contact with the materials, references, and everyday resources of the artist. The visit took place on October 28, 2021 and lasted two hours.
- Jesús Zurita is a renowned artist with exhibitions inside and outside of Spain, and it is common to find his works in Mexico, the United States or the Netherlands, where he collaborates with several galleries. His individual exhibitions at the José Guerrero Center in Granada, the ABC Museum in Madrid, the BBAA Museum in Huelva or the Tomás y Valiente Center in Madrid, among others, should be highlighted. Such important fairs in our country as ARCO have represented him in ten editions, as well as ESTAMPA or Justmad where he frequently participates. His intervention in the course "El arte como juego de rol" has consisted of a visit by the students to his studio in which they discussed the work processes carried out in the said space, from the idea of direct contact with the materials, references, and everyday resources of the artist. The visit took place on October 28, 2021 and lasted two hours.
- Paloma Gámez Lara is a renowned artist with exhibitions in galleries such as Magda Belloti and Milagros Delicado, prestigious fairs such as ARCO 2009, or international centers such as the Künstlerhaus in Berlin. His intervention in the course "Mapas del cuerpo" consists of a visit by the students to her studio in which they discuss the work processes carried out in the said space, from the idea of direct contact with the materials, references, and everyday resources of the artist. The visit took place on March 27 and April 7, 2022 and its total duration was four hours.
- Ramón Pérez Sendra is an artist and graphic designer with a renowned career in interventions and mural art workshops, awarded with the 1st



prize of the Alonso Cano in the category of Painting. One of the most interesting facets of his work has focused on the edition and layout of books on urban art. His intervention in the course "La construcción cultural de la imagen" consists of a visit by the students to an *in situ* mural intervention in which they will discuss the work processes involved in this type of commission by contemporary artists. The visit took place on February 25, 2022 and lasted four hours.

- -Jordi Claramonte is a renowned philosopher, artist and cultural promoter whose work has been identified on many occasions with activist collaborative art. He intervenes in the course "Nos(yo)tros" in a virtual meeting discussing contents linked to collective art in a horizontal and enriching dialogue with the students. The visit took place on February 26, 2021 and lasted two hours.
- Isabel Tejada is a renowned art historian and curator whose work has been identified with the historical and cultural review of the place of women artists in the institution, and curating projects for centers such as the MNCARS or the IVAM, among others. Her intervention in the course "Nos(yo)tros" brings students closer to the details usually overlooked in the work processes involved in curating exhibitions with an obvious political charge. The visit took place on February 26, 2021 and its duration was two hours.
- Ángel Antonio Rodríguez is a writer and curator, as well as director and founder of the festival AlNorte Semana de Arte Contemporáneo. He collaborates with several museums and foundations, being co-director of Puxagallery (Madrid) and advisor to various public and private collections. His intervention in the course "El arte como juego de rol" has consisted of his meeting with the students to discuss, based on their particular projects, strategies to build a curatorial project. The visit took place on October 29, 2021 and lasted two hours.

The video-graphic teaching material extracted from the visits has been edited and the dissemination strategies involved have been launched through the different platforms (Digibug, links on the official website of the Master's Degree in Research and Production in art, currently in construction, and in the Prado spaces of the courses in the 2022/23 academic year), university social networks and scientific and academic forums.

#### E. Difusión y aplicación del proyecto a otras áreas de conocimiento y universidades

La especificidad del trabajo desarrollado por los estudiantes de la titulación implicada en este proyecto hace difícil su extrapolación a titulaciones en las que la práctica del arte no entra dentro de sus objetivos. Sí, en cambio, podría promoverse con Universidades vecinas la coordinación de este proyecto con proyectos afines en títulos de máster que incluyan la producción artística como una de sus líneas curriculares. De hecho, el proyecto aquí presentado contó con ediciones previas en el Máster de producción y gestión artística de la Universidad de Murcia. Para futuras ediciones se buscarán acuerdos al respecto.

Podría ser interesante, no obstante, la interconexión del proyecto presentado con títulos de posgrado de la UGR con un objeto de estudio vinculado (desde la Crítica, la Teoría del arte, la Estética o la Sociología, etc.) de modo que los encuentros en las visitas de estudio que este proyecto propone propicien un intercambio de conocimiento enriquecedor. El diseño y desarrollo de esta opción requeriría, sin embargo, la propuesta de un proyecto de innovación independiente de éste, en todo caso.

#### Dissemination and application of the project to other areas of knowledge and universities (In English)

The specificity of the work developed by the students of the degree involved in this project makes it difficult to extrapolate it to degrees in which the

practice of art does not fall within its objectives. However, the coordination of this project could be promoted with neighboring Universities with related projects in master's degrees that include artistic production as one of their curricular lines, in fact the project presented here had previous editions in the Master's in production and artistic management of the University of Murcia. Agreements will be sought for future editions.

It could be interesting, however, to interconnect the project presented with postgraduate degrees from the UGR whose object of study, from Criticism, Art theory, Aesthetics or Sociology, may participate in the study visits that this project proposes. The design and development of this option would require, however, the proposal of an innovation project independent of it, in any case.

#### **F. Estudio de las necesidades para incorporación a la docencia habitual**

El Máster universitario en producción e investigación en arte proporciona a los estudiantes un modelo de aprendizaje híbrido en el que se compagina el seguimiento de los distintos cursos incluidos en su programa con la realización de prácticas personalizadas en un ámbito profesional real. Ambas experiencias inciden de forma directa en el aprendizaje y desarrollo de herramientas críticas puestas en uso en la elaboración de un Trabajo Fin de Máster en donde el estudiante comparte con una comunidad científica especializada los pormenores de los intereses prácticos, teóricos o profesionales vinculados a la producción artística, propia o ajena. No obstante, ambas experiencias requieren asimismo elementos que refuercen su conexión, tanto dentro del programa curricular de la propia titulación como más allá del mismo, proporcionando al estudiante conciencia sobre su papel activo en una comunidad artística, científica y profesional a la que ya pertenece.

El programa de "Visitas de estudio" que este Proyecto de innovación docente ha puesto en marcha posibilita esa conexión necesaria convirtiendo el "estudio" o lugar de trabajo de artistas y profesionales en un espacio docente de importancia capital. Las posibilidades son infinitas: artistas que desde su estudio comparten con otros artistas sus inquietudes, críticos de arte que acuden al estudio de artistas para conocer y profundizar en los pormenores que la interpretación de su trabajo implica, galeristas interesados en los procesos de trabajo de los artistas, comisarios interesados en la imbricación de sus esquemas de trabajo con el de los artistas desde un esquema de producción horizontal y, así, un largo etcétera de posibilidades.

Teniendo en cuenta las limitaciones espacio-temporales y de presupuesto insoslayables que cualquier iniciativa de este tipo conlleva, el presente proyecto ha contado con la participación de cuatro asignaturas del Máster cuyos contenidos se centran en la reflexión y producción artística. En todas las visitas propuestas se ha buscado una conexión entre la especialidad de los profesionales invitados y los programas de esas asignaturas, dotando de sentido sus contenidos. La rica y matizada experiencia que las visitas han proporcionado y el estímulo que suponen para los estudiantes como agentes activos en ámbitos profesionales reales es perfectamente extrapolable a otras materias. En este sentido, se prevé la propuesta de más ediciones de este proyecto en el que participen otras asignaturas del Máster, con la

aspiración última de convertirlo en un contenido transversal necesario en la formación de sus estudiantes.

Junto a ello, la Memoria de experiencias previas que la grabación y edición de las "Visitas de estudio" proporciona desde el repositorio creado se convertirá en un recurso docente de primer orden para promociones futuras.

#### **G. Puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora**

Las fortalezas del proyecto, como se ha indicado anteriormente, están relacionadas con la toma de conciencia por parte del estudiante de pertenecer a una comunidad de profesionales, entendiendo su espacio de trabajo como un espacio compartido desde el que no sólo impulsar y desarrollar sus proyectos sino también contrastar o evaluar sus desarrollos y resultados, así como gestionar su proyección y difusión. Asimismo, la puesta en marcha de un repositorio de "visitas de estudio" servirá para estudiantes o investigadores de promociones futuras accedan a una información de gran valor, no sólo de las experiencias compartidas por estudiantes de cursos pasados, sino de las reflexiones que agentes de referencia vinculados al desarrollo profesional del arte han vertido en sus intervenciones.

Las dificultades afrontadas en el proyecto han estado mayoritariamente vinculadas a las medidas impuestas por la pandemia, con desplazamientos restringidos tanto para estudiantes como para ponentes invitados. Junto a ello, cabe señalar que para la programación de las visitas se ha de estimar el estado de desarrollo del trabajo del estudiante en el propio máster, ya que en las asignaturas que el/la estudiante realiza en los primeros meses de impartición del máster apenas le ha dado tiempo a tener trabajo avanzado. Se procurará en este sentido que las Visitas OUT se produzcan en los primeros meses de desarrollo del master y las Visitas IN lo hagan en los últimos meses, cuando los/as estudiantes han desarrollado proyectos y estos pueden ser comentados, evaluados o interpretados por los agentes invitados.

