

2022, PROGRAMA DE DOCTORADO EN ARTES Y EDUCACIÓN, Universidad de Granada

TESIS DOCTORAL

**UNA REVISIÓN DE LOS PROGRAMAS DE
DIFUSIÓN DEL ARTE Y EMPLEABILIDAD EN
LAS FACULTADES DE BELLAS ARTES DE
ANDALUCÍA**

El portfolio de artista como instrumento para el acercamiento
a la actividad artística profesional

BEATRIZ CHAVES BUENO

DIRIGIDA POR **Pedro David Chacón Gordillo**

TESIS DOCTORAL

**UNA REVISIÓN DE LOS PROGRAMAS DE DIFUSIÓN DEL ARTE Y
EMPLEABILIDAD EN LAS FACULTADES DE BELLAS ARTES DE
ANDALUCÍA**

El porfolio de artista como instrumento para el acercamiento a la actividad
artística profesional

BEATRIZ CHAVES BUENO

DIRIGIDA POR **Pedro David Chacón Gordillo**



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

Granada, 2022



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

Tesis Doctoral

Título: UNA REVISIÓN DE LOS PROGRAMAS DE DIFUSIÓN DEL ARTE Y EMPLEABILIDAD EN LAS FACULTADES DE BELLAS ARTES DE ANDALUCÍA.

El portfolio de artista como instrumento para el acercamiento a la actividad artística profesional

Autora: Beatriz Chaves Bueno

Director de Tesis: Pedro David Chacón Gordillo

UNIVERSIDAD DE GRANADA

Programa de Doctorado en Artes y Educación

Diseño gráfico y diagramación: La autora, 2022.

Este documento se diseñó con las tipografías Malacitana, Malacitana-Sans (cuerpo de texto y titulares) y Cambria (notas al pie).

{Tipografía: Malacitana© y Malacitana-Sans© son tipografías desarrolladas para la Universidad de Málaga con el soporte del proyecto de investigación "Mapas de Transferencias del Diseño" (2017-2019) Plan propio de la Universidad de Málaga.}

Granada (España) 2022

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales
Autor: Beatriz Chaves Bueno
ISBN: 978-84-1117-615-6
URI: <https://hdl.handle.net/10481/79198>

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales
Autor: Beatriz Chaves Bueno
ISBN: 978-84-1117-615-6
URI: <https://hdl.handle.net/10481/79198>

*A los futuros estudiantes de las Bellas Artes,
para que nunca dejen de amarlas como
profesión.*

*Gracias a Pedro, Rafa y Macarena por
enseñarme a ver lo que no se ve.*

ÍNDICE DE CONTENIDOS

01. INTRODUCCIÓN

01. Introducción	2
02. Objetivos de la investigación	8
03. Hipótesis y fundamentación	10

02. ESTADO DE LA CUESTIÓN

01. Revisión bibliográfica	14
02. Búsqueda de testimonios y opiniones profesionales	34
03. Revisión de los programas de las universidades BBAA de Andalucía	43

3.a. Comparativa entre las asignaturas de Difusión del arte y Proyectos artísticos en las facultades BBAA de Andalucía, 43

04. Necesidades educativas revisables para la empleabilidad en el ámbito de las Bellas Artes 49

4.a. Nuevos entornos creativos relacionados con el empleo y su fundamento en las aulas, 49

4.b. Forma y función de las herramientas para el acceso a la actividad artística profesional, 65

4.b.1. Instagram como herramienta para la promoción artística, 67

4.b.2. Otras redes sociales para la promoción artística, 71

4.b.3. Behance y ArtStation como portfolio profesional, 78

4.b.4. Los concursos, 81

4.c. Valor y uso del portfolio de artista en las universidades europeas 88

4.c.1. ANECA Estudio comparado de los planes de estudios europeos, 88

4.c.2. El caso de Reino Unido, 89

03. DISEÑO METODOLÓGICO

01. Participantes	93
02. La metodología cualitativa: el estudio de caso	97

2.a. El método evaluativo. Los 7 rasgos de Guilford, 101

03. Herramientas de indagación dentro de la metodología 102

3.a. Recursos para interrogar la realidad, 103

04. Desarrollo y planificación 113

05. Análisis de datos 118

04. RESULTADOS

01. Cuestionarios 128

1.a. Gráficas e interpretación de resultados, 128

02. Evaluación de portfolios 135

2.a. Bloque 1. Evaluación de portfolios Instagram

2.a.1. Tabla de evaluación para el bloque 1, 152

2.b. Bloque 2. Evaluación de portfolios URLs, 153

2.b.1. Tabla de evaluación para el bloque 2, 172

2.b.2. Interpretación de resultados, 173

03. Entrevistas 175

3.a. Interpretación de la información, 177

3.b. Red temática con puntos de encuentro y diferencias, 179

05. CONCLUSIONES 181

06. REFERENCIAS
BIBLIOGRÁFICAS 187

LISTA DE TABLAS Y FIGURAS
200

ANEXOS 208

NOTAS DE AGRADECIMIENTO

01

INTRODUCCIÓN

01

Introducción

El papel de la imagen en la actual sociedad relacionado con las Bellas Artes, ha ido evolucionando hasta adaptarse a las nuevas necesidades y demandas del contexto sociocultural. Podemos decir que la imagen cotidiana queda conferida por un gran perfil de usuarios compartidos, productores de la cultura y responsables, a veces sin saberlo, de la mayor parte de la información que manejamos. Como definición más técnica propondremos aquí que se trata de una nube de perfiles creadores-emisores de contenido, relacionados con la imagen y el diseño, que comparten y visualizan la sociedad mediante la propia práctica.

El nacimiento de esta nueva concepción de la imagen surge gracias a una serie de circunstancias favorables que propician el proceso. Estas circunstancias tienen que ver fundamentalmente con los avances tecnológicos y el auge de las nuevas tecnologías, y en especial con la aparición de uno de los dispositivos emblema de todos los tiempos: el teléfono móvil y su aliada, la mensajería instantánea.

Pero remontémonos por un instante a los momentos inmediatos a su aparición, tiempos en los que enviar un mensaje tenía otro significado.

De acuerdo con la Real Academia Española de la Lengua, el término "mensaje" responde a las siguientes justificaciones:

1. Recado que envía alguien a otra persona.
2. Aportación religiosa, moral, intelectual o estética de una persona, doctrina u obra.
3. Trasfondo o sentido profundo transmitido por una obra intelectual o artística.
4. Comunicación entre colectividades, instituciones o entidades.¹

Como artistas, docentes e investigadores, nos centraremos en la tercera acepción. En ella se reflexiona a cerca del momento en que nuestras creaciones son enviadas o compartidas. ¿Contienen nuestras obras un trasfondo o sentido profundo que llegue a configurarlas como mensaje? La mayoría de las veces, pretendemos dar un mensaje cuando enseñamos una creación a otra persona. De igual modo cuando la enviamos por mensajería digital. Creemos estar entregándola al receptor adecuado, a la persona que nos devolverá la respuesta que deseamos recibir.

Según el autor Joan Morey, en el módulo online para la Promoción del Arte, organizado por la Subdirección general de Promoción de las Bellas Artes del Ministerio de Cultura y Deporte:

Ser un artista profesional significa tener los conocimientos y el control de todas y cada una de nuestras competencias.

¹ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [25 de julio de 2022].

Además de investigar, conocer los procesos de producción y realizar la obra, todo creador deberá saber comunicar y presentar su trabajo de forma adecuada con el objetivo de ser competente en su ámbito profesional. (Morey, 2014)

Concluida la fase de creación, el artista comienza una nueva labor que se inserta en un circuito de reglas, donde debe saber documentar, sustentar y presentar su trabajo ante un público muy diverso. El artista ahora debe aprender a relacionarse dentro de la Industria Cultural, adecuando sus creaciones al contexto socio-cultural del lugar en el que se encuentra. El mensaje de su discurso va a cobrar una importancia vital, tanto que hasta podrá jugar en su contra.

La necesidad que ha sentido el ser humano desde los tiempos más remotos de representar lo que le rodea y de comunicarlo, han hecho de la investigación de la percepción visual algo constante, donde mecanismos y procedimientos se han ido sucediendo sean cuales fueren las circunstancias o condicionantes entre los que se encontrara.

Pero nos adentramos aquí en la narración con imágenes de nuestro siglo y su categorización, desarrollada en profundidad en nuestro estudio, con objeto de madurar un acceso hacedero a la actividad artística profesional.

El perfeccionamiento de los sistemas de reproducción gráfica tal y como los conocemos hoy, han democratizado completamente la imagen, hasta convertirla en un arte secuencial que se cimienta más bien sobre factores socio-afectivos compartidos, en contraposición a la

sórdida cultura de principios de siglo XX movida principalmente por razones mercantiles e ideológicas.

En nuestros días el autor cuenta con la ventaja, casi el privilegio, de humanizar el arte y con él la sociedad. A partir de aquellas manifestaciones artísticas, muchas han sido las investigaciones en torno a la percepción visual, desde la teoría y también desde la práctica, tomando como marco de referencia condicionantes externos o factores visuales que influyen en la percepción, y factores internos que condicionan la lectura de la obra.

De las Vanguardias surrealista y Dadá se aprende, no sólo en el plano general sino en el terreno educativo en particular, el poder de la ambigüedad. Para el estudiante, el arte ha dejado de ser un conjunto de obras hechas para descubrir en él un proceso o actividad humana enormemente plural. (Domínguez Muñino, 2021: 154)

Todo ello ha llevado a una alfabetización del lenguaje plástico y a la construcción de métodos de análisis de la obra artística sin cuyo conocimiento veríamos limitada nuestra experiencia sensorial, y el disfrute personal de la obra de arte nos quedaría muy lejano en el tiempo.

El entorno educativo se ve en la necesidad de manejar estos nuevos requerimientos dentro de sus enseñanzas para facilitar la incorporación a la vida activa de las personas en cumplimiento de los acuerdos del Espacio Europeo de Educación Superior.

En palabras de Patricia del Pozo "la educación es, sin duda, transformadora. Está en su esencia contribuir a una vida mejor, más

plena del alumno, y conducirlo a metas de libertad y responsabilidad social”² (Del Pozo, 2022).

Entre las nuevas destrezas y requerimientos necesarios para la creación, encontramos hoy centenares de objetos digitales acompañados de sugerencias de texto, etiquetas de contenido o hashtags con los que clasificar y compartir todas las imágenes.

Si nos situamos en el año 2000, justo cuando entran en el mercado los primeros teléfonos móviles con cámara incorporada, es difícil imaginar el modo en que la comunicación visual y audiovisual iba a cambiar la visión del arte.

El primero modelo incorporaba un práctico espejo junto a la lente de la cámara con la finalidad de tomar autorretratos. En 2001 podían leerse en la prensa frases como la que sigue “los japoneses están locos por tomar fotos en miniatura de sí mismos”. (BBC News, 18 September, 2001) Un singular acontecimiento de cambio que auguraba imparable novedosos modos de ver ante el entusiasmo de la mirada humana.

En 2019, la tesis del doctor Javi Cantón se convierte en un importante referente de actualidad a cerca de estas cuestiones y plantea que “las imágenes de Instagram, son una ventana al mundo, un espejo de los usuarios, especialmente cuando la imagen es un selfi, y una muestra de la norma imperante y la adhesión del fotógrafo a ella”. (Cantón-Correa, 2019: 139)

Como dato relevante expone que “en 2013, se subieron a Internet 35 millones de selfis al mes; a mediados de 2014, eran 93 millones cada día (30.000 millones al año)”.

(Cantón-Correa, 2019: 146)

Indudablemente, esta evolución precisa de cambios constantes y nuevas propuestas metodológicas por parte de toda la comunidad educativa, hecho que requiere una investigación continua.

Como ejemplo de propuestas recientes en el ámbito de las Bellas Artes destaca la aportación *Literacy through Photography* (LTP) o lo que es lo mismo, la Alfabetización a través de la Fotografía, una innovadora metodología desarrollada por la estadounidense Wendy Ewal.

Con este proyecto educativo se inspira al alumnado a explorar su entorno más cercano, fotografiando escenas de sus propias vidas. De esta manera, se identifica como altamente importante la sensibilidad como principal herramienta para la asimilación de la identidad del objeto, así como el refuerzo de atributos para el desempeño profesional, como el dominio de las capacidades comunicativas orales y escritas, o la habilidad en el uso de los medios tecnológicos digitales.

Otro ejemplo de cambio en el ámbito de los estudios artísticos universitarios es la inclusión del Trabajo Final de Grado, (Marín García, 2017: 6) donde el alumnado puede demostrar todas las destrezas y habilidades adquiridas durante la carrera.

La realización y presentación del mismo, implica el dominio de las capacidades básicas para el futuro laboral del egresado y también el aprendizaje del vocabulario técnico específico que se requiere para los empleos seleccionados.

Es el caso de la Facultad de Bellas Artes de Sant Carles, en la Universidad Politécnica de Valencia UPV, que a partir de la promoción de 2015-2016 comenzó a trabajar con los

² Carta de bienvenida de la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional para el curso 2022-2023 desde la Junta de Andalucía.

estudiantes de último curso de grado para fomentar la investigación hacia el ámbito laboral empleando precisamente el TFG como medio de investigación.

Esto se ve reflejado en tres ejemplos de TFG que se han dirigido en la UPV y que proponen el portfolio profesional como principal herramienta para el acceso al empleo: El portfolio de un concept artist. Presentarse al mundo profesional (Vega Martín, 2016); Creación de portfolio personal de ilustrador y concept artist. Producción artística (García Andrade, 2019); ¿Cómo entrar en CalArts? Elaboración de un portafolio, un sketchbook y una demo reel (Garrit Bodoque, 2021).

En todos ellos, la aportación personal a los egresados se intuye de elevado interés puesto que para su realización se asiste a festivales, se practica networking y se hacen entrevistas a profesionales del sector con los que se establece un posible vínculo laboral.

Observamos también que se ha seguido una estructura planificada conforme a los tipos de trabajo a los que podemos acceder con la titulación de Bellas Artes, los requisitos y funciones del puesto de trabajo, cómo elaborar un portfolio profesional o el plan de difusión del portfolio y referentes.

El primer TFG fue tutorizado en el curso 2015-2016 por la doctora Sara Álvarez, especialista en animación. En su labor como profesora cobra importancia "la conciencia de conectar la última etapa de estudios con el plano laboral y la búsqueda de herramientas para ello". (Álvarez, 2009: 165)

Además, este TFG dedica directamente un capítulo a cómo construir un portfolio profesional de *concept artist*. Su autora Esther Vega actualmente trabaja como animadora 3D en los estudios KOYI Talent con sede en Las

Palmas de Gran Canaria.

Como vemos hay una continuidad entre la temática de estos trabajos, esto confirma que existe una demanda de empleo y que a la vez, se considera necesaria la elaboración de un portfolio como carta de presentación.

El segundo ejemplo de TFG, fue tutorizado en el curso 2018-2019 por el doctor especialista en modelado escultórico Elías Pérez, quien plantea un portfolio con ilustraciones enfocadas al arte para videojuegos y películas y su aplicación al empleo. Su autor Eduardo G. Andrade actualmente trabaja como concept artist autónomo de videojuegos en Barcelona, para empresas desarrolladoras como Isolated Games.

El último ejemplo fue realizado en 2020-2021 y tutorizado por la catedrática Carmen Lloret. En este TFG se elaboran tres herramientas, portfolio, sketchbook y demo reel, para ser presentadas en candidatura de acceso al grado de Diseño de Personajes del California Institute of the Arts (CalArts) en la Universidad de Santa Clarita, California.

Con este trabajo su autora Anna Garrit consiguió el objetivo general que era ingresar en el grado de CalArts.

A pesar de que los ejemplos citados dan fe de que existe una labor docente de actualización acorde a las necesidades educativas para las Bellas Artes, no podemos obviar que el vertiginoso aumento de aplicaciones y plataformas digitales hacen de la nuestra una labor de renovación obligada, casi entendida como una forma de socialización constante para la cultura visual.

Ciertamente, entre todos los soportes digitales las redes sociales constituyen una nueva forma de comunicación global con un alcance sin precedentes para toda la Historia

humana. Un inédito paradigma que se apoya en la funcionalidad y accesibilidad de la información, en las estadísticas de comunidades y en la inmediatez del éxito.

Cabe decir además que en medio de esta infoxicación, el artista creador tropieza cada día en busca de su propia identidad, de qué o cuál será su escenario de acción y de cuáles serán los medios que le harán publicitarse mejor.

La óptima difusión de su obra es la cuestión final por excelencia de todo artista creador, materia pendiente o añadida que aparece como fantasma de sala cuando finaliza el torrente de creatividad, apagando aquella como la llama de una diminuta cerilla.

¿Artistas incompletos que ignoran un método válido para la difusión? ¿Profesionistas que desconocen criterios válidos para la selección de candidatos al empleo? ¿Agencias que promocionan el trabajo del artista fuera de España bajo otra normativa? Cuanto más nos adentramos más difusa se torna la cuestión.

La mayoría de las opiniones que pueden leerse en los medios digitales de nuestro país, como El Mundo, El País o La Vanguardia, coinciden de manera clara en un único punto de vista. Todos los egresados definen como una carrera de fondo al largo y complejo proceso que los conecta con el mundo profesional. Y es que cuanto menos, todos han tenido que coger impulso para emigrar fuera de nuestro país.

Basta recoger testimonios directos de algunos de los personajes más influyentes del sector del dibujo español. Sin menoscabo de citar aquí a todos ellos, recogemos lo esencial y más sincero de su enfoque, con la intención de apoyarnos en su experiencia directa dentro del campo profesional del dibujo y tomarlo como punto de partida para nuestra investigación.

Bajo el punto de vista del dibujante de

Tadeo Jones "España es riquísima en talento pero le falta industria". El motrileño Miguel Ángel Alaminos expone que actualmente no hay nada para poder formarse en este oficio en la provincia de Granada y que para vivir de ello hay que emigrar fuera. "No solo sucede con la cultura sino en el panorama científico, motivo por el cual personas con talento emigran". Nos cuenta que "en Canadá hay más de 100 personas españolas trabajando". (Alaminos. [El Mundo Digital, 17 agosto 2017](#))

Sin embargo, contrariamente, editoriales europeas ensalzan día tras día lo maravilloso del producto elaborado a manos de nuestros dibujantes, hasta el punto de realizar publicaciones que sirven como referente actual donde puede verse que la mayor parte de artistas seleccionados son españoles.

Buen ejemplo de ello es la publicación de la editorial alemana Taschen titulada The Illustrator, la cual ha reunido a los considerados como 100 mejores ilustradores de hoy y seis de ellos, Paula Bonet, Carmen García Huertas, Dani Garretón, María Herreros, Sergio Mora y Bruno Santín, son españoles.

La dibujante Natacha Bustos, licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Granada, también defiende que bajo su experiencia en España lo que predomina "es la cultura de usar y tirar". Para ella el hecho de trabajar para Marvel "es un paso para enseñar que aunque en España se edite más, muchos nos vamos. No hay cultura visual. La animación sigue con lo barato: rosa para chicas y zombies y peleas para chicos. La gente ni conoce a Miyazaki". (Bustos. [El País Digital, 28 agosto 2015](#))

Reseñamos también aquí la experiencia narrada por los primeros españoles en trabajar como dibujantes para las editoriales norteamericanas, José Luis García López y

Carlos Pacheco. Ambos recuerdan aquellos inicios de los años noventa como algo inalcanzable y que llegó casi como una carambola.

Por aquel entonces, el cómic había adquirido, como el cine, una visión de sí mismo más intelectual y contestataria en nuestro país y estaba mal visto que, por mucho que te gustara el tebeo europeo y español, tuvieras aprecio a los superhéroes. (García López. Revista El País, 24 julio 2021)

La editorial Fórum pidió a Pacheco que se pusiera un seudónimo inglés por temor a la desconfianza de las editoriales norteamericanas. "Me negué. Les dije que como mucho firmaba con mis iniciales. Creo que fue un momento importante, porque si llego a aceptar se hubiera desdibujado mucho la trascendencia del hecho". (Pacheco. Revista El País, 24 julio 2021)

Hoy existe un proceso de cambio. La editora californiana Sarah Brunstad alaba el trabajo de los españoles en las últimas décadas para Marvel: "La impresión que tenemos es que es un grupo muy unido y que se ayuda mucho. Eso nos ayuda a nosotros también, porque siempre nos presentan nuevos artistas si tenemos necesidad". (Brunstad. Revista El País, 24 julio 2021)

Gabriel H. Walta, uno de los últimos dibujantes españoles en dar el salto a la editorial estadounidense, obtuvo en 2017 el premio Eisner a la mejor serie limitada por su trabajo. Este galardón es el reconocimiento más importante en la industria del cómic (Walta. Revista El País, 22 julio 2017) y también hay otros autores españoles que se han alzado con este importante reconocimiento.

Es el caso de Emma Ríos quien también ganó el premio Eisner 2020 a la mejor portada. "Todavía hay algunos prejuicios en España. Existe la creencia de que el cómic es solo para críos. Es verdad que se lee poco en España pero no solo tebeos, se lee poco en general" explica la dibujante. (Ríos. Revista El País, 25 julio 2020)

Desde el punto de vista educativo, una de las escuelas más influyentes del panorama español es la conocida Escuela Joso, ubicada en Barcelona. Sus profesionales afirman que el sector del dibujo se encuentra en crecimiento y que actualmente se demandan profesionales que sepan adaptarse a nuevas disciplinas, más allá del cómic y la ilustración.

Cuando pensamos en el sector del dibujo los primeros ámbitos que se vienen a la cabeza son el cómic o la ilustración. Sin embargo, hay más especializaciones que cada vez son más demandadas por el mercado, como el *concept art* para videojuegos o cine de animación. (La Vanguardia. Entrevista a Escuela Joso. 21 mayo 2019)

Respecto a la localización del empleo la Escuela Joso añade que Estados Unidos o Francia, son países de referencia en el cómic o la BD, y que son los más permeables a la inclusión de artistas internacionales. Sin embargo, la necesidad de renovación sigue latente en medio de este proceso de cambio para la nueva era digital.

¿Derivará este proceso de cambio en una mayor empleabilidad para los artistas españoles? ¿Será esta la era digital que suponga un trampolín de impulso a la creación de nuevas herramientas para el autoempleo de las Bellas Artes?

02

Objetivos de la investigación

El acceso al empleo relacionado con los estudios de las Bellas Artes en Andalucía ha sido siempre una incógnita poderosa, supeditada a las opiniones y al escrutinio de quienes conforman el panorama laboral.

La forma en la que se perciben dichas opiniones, generalmente compuestas de múltiples puntos de vista y sin ningún sustrato sólido, siempre ha atraído mi interés de modo que decidí comenzar a buscar respuestas en forma de investigación a partir de mis estudios de doctorado.

Mis estudios al respecto comenzaron con una tesina donde se anticipaba la existencia de un problema de acceso al mercado artístico laboral para los egresados Bellas Artes en Andalucía, debido a la ausencia de una legislación que se ajuste a la demanda real y también a otras causas que quedaban pendientes de estudio. (Chaves Bueno, 2021)

Otro de los trabajos que apuntan a que existe un problema de acceso al mercado laboral del arte en Andalucía es el Estudio de egresados de la Universidad de Granada 2017, cuyo fin es relacionar el resultado laboral con la formación adquirida, y evaluar el éxito, o bien fracaso, de la inserción en el mercado de los egresados.

En dicho estudio se afirma que existe “un elevado porcentaje de autónomos en Ciencias de

la Actividad Física y el Deporte o Bellas Artes, con el 28,6% cada una” (Estudio de egresados UGR, 2017: 67) ³. Y también se afirma que la tasa de paro es mayor en las titulaciones de Artes y humanidades.

	Tasa de	Tasa de	Tasa de
Total	93,6	75,6	19,2
Ciencias de la	94,7	81,3	14,2
Ingeniería y	95,6	80,8	15,4
Ciencias sociales	93,2	74,2	20,4
Ciencias	92,2	70,0	24,1
Artes y	89,4	64,3	28,0

Tabla 1. Tasa de actividad, empleo y paro de los titulados universitarios por rama de conocimiento. Definitivos 2014. Encuesta de inserción laboral de los titulados universitarios. Fuente: Estudio de egresados de la UGR (2017).

Los objetivos de la presente investigación pretenden profundizar en esta cuestión y averiguar qué planteamientos son los que dan origen a esta desconexión entre los estudios y el posterior acceso al empleo por parte de los egresados Bellas Artes. Así, el objetivo general del presente trabajo es:

³ Información extraída de la tabla 19 del Estudio de egresados de la UGR (2017) que incluye el porcentaje de autónomos en la promoción 2015-2016 en la UGR, por área, ciclo y género, a 30 de septiembre de 2017.

OG. Observar cómo preparan las facultades de Bellas Artes de Andalucía a los estudiantes para acceder al empleo, a través de qué instrumentos o herramientas, determinando su efectividad o la necesidad de una actualización de los mismos.

Para la elaboración de los objetivos específicos hemos tenido en consideración los objetivos que establece ANECA para la titulación de Bellas Artes de acuerdo al modelo de estudios europeos. Consideramos que esto nos acercará de una manera más precisa a la elaboración de unos objetivos beneficiosos, en tanto que aportarán una revisión justificada para los actuales programas de la titulación en Andalucía.

La ANECA establece unos objetivos generales para la enseñanza de Bellas Artes que preparen al estudiante "para poder trabajar como artista visual autónomo y autosuficiente en la práctica creativa y en la exposición de la obra con un conocimiento lo más amplio posible de los medios de expresión artística". (ANECA, 2004: 384)

"Introducir en el dinámico mundo profesional a nuevos creadores que desarrollen trabajos artísticos, programas y artefactos para su producción y presentación en todo tipo de formatos y espacios culturales" (ANECA, 2004: 384) es uno de los objetivos principales de la ANECA para las Bellas Artes. Es por ello que los egresados adquirirán las destrezas necesarias para tal fin, como por ejemplo, el manejo del discurso crítico que envuelve a la práctica artística profesional.

Nos centramos así, como docentes, artistas e investigadores, en un análisis hacia la efectividad de los estudios de Bellas Artes en Andalucía, concretamente Granada, en tanto a la verdad de dichas pautas y programas para preparar al egresado para trabajar de manera

autónoma y autosuficiente, tal y como plantean los objetivos para la titulación desde ANECA.

Por ello, y a fin de realizar una aproximación lo más ajustada posible, se plantean los siguientes objetivos específicos:

OE1. Saber cómo están estructurados los contenidos que se imparten en los programas de Bellas Artes de las universidades andaluzas relacionados con la empleabilidad.

Este primer objetivo se va a trabajar mediante la revisión documental de los programas académicos de las materias relacionadas con la introducción del alumnado hacia el empleo en la UMA, US y la UGR.

OE2. Conocer si el alumnado está preparado para acceder al mercado laboral en el ámbito artístico.

Este objetivo se va a examinar a través de un Cuestionario que sondeará las salidas profesionales más deseadas por el alumnado en su última etapa de estudios y la forma que conocen para acceder a las mismas.

OE3. Comprobar en qué medida los estudiantes son capaces de elaborar una herramienta de calidad formal y conceptual para el acceso al empleo.

Los portfolios aportados por el alumnado serán clave para realizar una Evaluación de su idoneidad como herramienta para el acceso al empleo.

OE4. Averiguar los diferentes métodos de promoción y autoempleo que utilizan los artistas españoles en activo.

Para conocer cuáles son estos métodos vamos a utilizar la Entrevista como herramienta. 14 Profesionales en activo van a responder con su experiencia al respecto de forma abierta.

OE5. Determinar cuáles son las herramientas para la difusión del arte que conducen al alumnado hacia su primera

oportunidad laboral.

Nuestro último objetivo se va trabajar con dos herramientas: el Cuestionario y la Entrevista. En primer lugar será el alumnado el

que ofrezca una opinión fundamentada y en segundo lugar tendremos la experiencia directa de los informantes entrevistados.

03

Hipótesis y fundamentación

Teniendo en cuenta los objetivos de investigación señalados, se establecen las siguientes hipótesis:

H1. Los estudiantes de último curso del grado Bellas Artes desconocen las herramientas de acceso que se precisan para el empleo relacionado con sus estudios, así como su puesta en funcionamiento.

H2. La formación adquirida en la universidad no es completa en relación a los requisitos que se piden en pruebas o entrevistas de trabajo, ni en relación a la promoción para el autoempleo.

H3. Los requisitos totales para las Bellas Artes respecto a la empleabilidad son claros y los artistas profesionales en activo conocen sus exigencias y necesidades.

Las preguntas que han servido de guía para la formulación de hipótesis y objetivos en el presente trabajo son:

1. ¿Conocen los empleos a los que pueden dirigirse una vez finalizada la carrera los estudiantes de último curso?

2. ¿Tienen claras los estudiantes las herramientas que se precisan para acceder al primer empleo?
3. ¿Saben elaborar estas herramientas de manera eficaz?
4. En el caso de postular como autónomos, ¿conocen las herramientas de difusión o autopromoción para el empleo?
5. ¿Son las redes sociales una herramienta eficaz para el acceso al empleo?
6. ¿Es aconsejable el uso de Instagram como portfolio profesional para los egresados?
7. ¿En qué medida es importante la elaboración de un portfolio de artista?
8. ¿Qué técnicas o metodologías se promueven desde los programas de Bellas Artes en las facultades de Andalucía para preparar al alumnado para trabajar de manera autónoma o autosuficiente?
9. ¿Existe conciencia de renovación metodológica respecto al estigma de las enseñanzas artísticas o al "mito

del artista” entre la comunidad educativa?

10. Las facultades de Bellas Artes, ¿deberían preparar al alumnado bajo un modelo basado en la investigación y experimentación académica, o deberían basarse en una orientación profesional y aplicada? (ANECA, 2004: 143-144)

Con objeto de hacer visible la relación que existe entre los fundamentos iniciales de nuestra investigación, y aclarar cuáles son los puntos de partida, hemos realizado la siguiente tabla donde se relacionan objetivo, hipótesis y pregunta que ha dado lugar a dicho objetivo e hipótesis.

Su composición queda como sigue:

OBJETIVO	HIPÓTESIS	PREGUNTA
<ul style="list-style-type: none"> • OE2. Conocer si el alumnado está preparado para acceder al mercado laboral en el ámbito artístico. • OE3. Comprobar en qué medida los estudiantes son capaces de elaborar una herramienta de calidad formal y conceptual para el acceso al empleo. 	<ul style="list-style-type: none"> • H1. Los estudiantes de último curso del grado Bellas Artes desconocen las herramientas de acceso que se precisan para el empleo relacionado con sus estudios, así como su puesta en funcionamiento. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Conocen los empleos a los que pueden dirigirse una vez finalizada la carrera los estudiantes de último curso? 2. ¿Tienen claras los estudiantes las herramientas que se precisan para acceder al primer empleo? 3. ¿Saben elaborar estas herramientas de manera eficaz? 4. En el caso de postular como autónomos, ¿conocen las herramientas de difusión o autopromoción para el empleo?
<ul style="list-style-type: none"> • OE1. Saber cómo están estructurados los contenidos que se imparten en los programas de Bellas Artes de las universidades andaluzas relacionados con la empleabilidad. • OE2. Conocer si el alumnado está preparado para acceder al mercado laboral en el ámbito artístico. 	<ul style="list-style-type: none"> • H2. La formación adquirida en la universidad no es completa en relación a los requisitos que se piden en pruebas o entrevistas de trabajo, ni en relación a la promoción para el autoempleo. 	<ol style="list-style-type: none"> 8. ¿Qué técnicas o metodologías se promueven desde los programas de Bellas Artes en las facultades de Andalucía para preparar al alumnado para trabajar de manera autónoma o autosuficiente? 9. ¿Existe conciencia de renovación metodológica respecto al estigma de las enseñanzas artísticas o al “mito del artista” entre la comunidad educativa? 10. Las facultades de Bellas Artes, ¿deberían preparar al alumnado bajo un modelo basado en la investigación y experimentación académica, o deberían basarse en una orientación profesional y aplicada? (ANECA, 2004: 143-144)

<ul style="list-style-type: none"> • OE4. Averiguar los diferentes métodos de promoción y autoempleo que utilizan los artistas españoles en activo. • OE5. Determinar cuáles son las herramientas para la difusión del arte que conducen al alumnado hacia su primera oportunidad laboral. 	<ul style="list-style-type: none"> • H3. Los requisitos totales para las Bellas Artes respecto a la empleabilidad son claros y los artistas profesionales en activo conocen sus exigencias y necesidades. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. ¿Son las redes sociales una herramienta eficaz para el acceso al empleo? 6. ¿Es aconsejable el uso de Instagram como portfolio profesional para los egresados? 7. ¿En qué medida es importante la elaboración de un portfolio de artista?
--	--	--

Tabla 2. Relación entre objetivos, hipótesis y las preguntas que guían esta investigación. Elaboración propia.

Con todo, queremos remitirnos también al informe de 2015 editado por la UNESCO titulado Repensar la educación: ¿hacia un bien común mundial?, el cual propone repensar la educación y el conocimiento como bienes comunes mundiales.

"Reimaginar juntos nuestro futuro: Un nuevo contrato social para la educación se basa en esta tradición y establece una agenda para el diálogo y la acción en materia de política educativa a múltiples niveles". (UNESCO, 2022)

Este planteamiento lo encontramos generalmente en las investigaciones basadas en

las artes (IBA en adelante). Entre las principales aportaciones de las IBA destaca su enfoque humanista, gracias a su carácter reflexivo y de interacción, y su gran impacto social y globalizador debido a la extraordinaria capacidad comunicadora que posee el lenguaje visual.

En este sentido, confiamos en que el presente trabajo de investigación será una apuesta en calidad de mejora para estudiantes y docentes, y que proporcionará nuevos caminos y puntos de vista al estudio de las Bellas Artes desde el punto de vista profesional.

02

ESTADO DE LA CUESTIÓN

01

Revisión bibliográfica

1.a. Primera parte de la revisión

Según la bibliografía consultada, y la propia experiencia personal, gran parte del acceso a la actividad artística profesional está regulado por convocatorias, concursos de arte, entrevistas personales, pruebas prácticas o sencillamente exposiciones orales de la trayectoria laboral, que suelen concretarse con la aportación de un portfolio artístico.

La revisión de todas las fuentes de información y de contenidos bibliográficos relacionados con el tema, encontradas en un primer sondeo, lanza una serie de indicios que apuntan a la falta de investigaciones y publicaciones acerca de los instrumentos necesarios para el acceso a la actividad artística profesional con los que se trabaja desde las aulas universitarias, y de unas pautas metodológicas para su elaboración.

Como punto de partida, las referencias bibliográficas que hemos encontrado reflejan en su totalidad el uso del portfolio de artista como principal herramienta para facilitar el acceso a la actividad artística profesional de los egresados, y a la vez, profundizan en formatos empleados, tratamientos y materiales que existen en la actualidad. Sin embargo, estas publicaciones no constituyen una guía práctica o categorización de usos, ni tampoco unas pautas con el procedimiento necesario a seguir para su creación.

Seguidamente se detalla un listado de

las fuentes bibliográficas encontradas, por orden alfabético de sus autores, y se detalla un breve análisis documental con las aportaciones que dichos contenidos suman a los planteamientos iniciales de nuestra investigación:

- Ayerbe, V. (2016). El dossier del artista en Bellas Artes: Estudio de casos de la creación y uso en la práctica artística. Vol. 2, 3 - 118. Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <http://eprints.ucm.es/39079/1/T37764.pdf>

Se inicia esta revisión de fuentes con la tesis doctoral de Virginia Ayerbe Mafla. Una de las causas que anotamos es que la autora plantea la investigación considerando las necesidades de los participantes en cuanto a procedimientos de desarrollo del dossier y su utilización. Esto sucede porque no es posible encontrar material especializado en la construcción y uso del dossier de artista, que reúna información sobre experiencias y conocimientos de aquellos que de forma cotidiana trabajan con el dossier del artista.

Por un lado, se evidencia la necesidad de opiniones y testimonios reales de los profesionales en activo del mundo del arte en Andalucía, cómo acceden a la práctica profesional, cuáles son sus herramientas, qué requisitos son los que encuentran en el mercado.

A su vez, la ausencia de una variada y amplia gama de contenidos bibliográficos

y de documentos teóricos en las artes, sobre el dossier y sus pautas de construcción (Ayerbe, 2016: 27), impulsan en mayor medida a seguir explorando la situación. Debido a la relevancia que tiene y el uso que se le da a ésta herramienta en la práctica artística profesional, desde diferentes ámbitos de las Bellas Artes, se hace imprescindible estudiarla con mayor precisión.

Entre las aportaciones a esta tesis incluimos aquí la siguiente figura donde se clasifican los elementos que con mayor popularidad se incluyen en el portfolio de artista, clasificados como contenidos visuales, audiovisuales y de composición y contenidos teóricos y de texto:

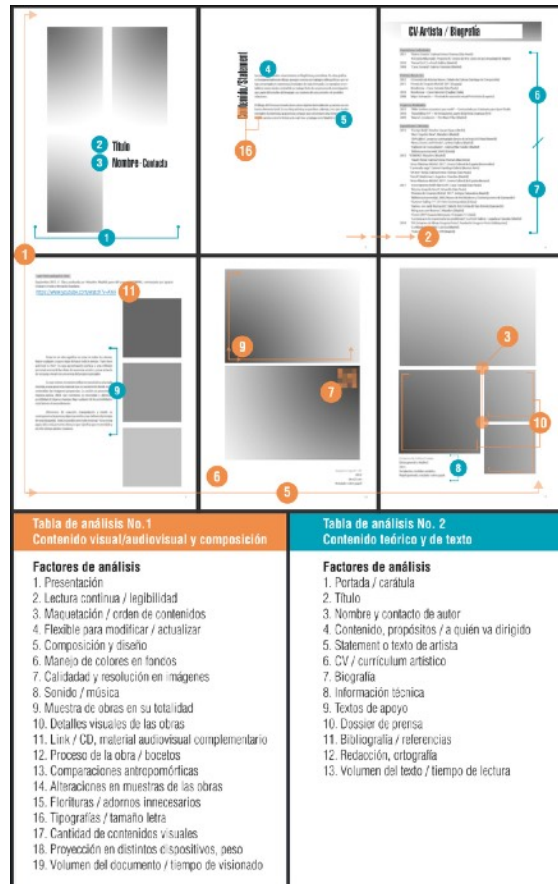


Figura 1. Muestra de factores visuales y de contenidos analizados en dossieres de artistas.
Fuente: Ayerbe Mafla, 2016: 95.

- Baron, Cynthia L. (2004). Crea y presenta tu portafolio digital. Guía para diseñar, desarrollar y presentar sus trabajos de diseño digital (1ª. ed.). Madrid: Anaya Multimedia.

Continuando con la importancia del portfolio como herramienta profesional, incluimos aquí la obra de Baron por tratar premisas del desarrollo del portfolio de Diseño, en sus diferentes corrientes y disciplinas. La autora se centra esencialmente en el desarrollo del portfolio digital pero no desde el punto de vista de las Bellas Artes. Expone pautas y modelos para la autoevaluación personal y profesional, las

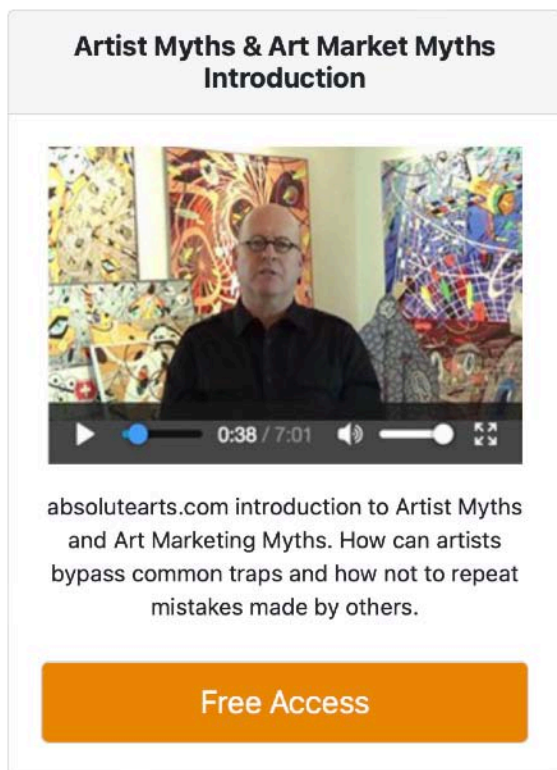


Figura 2. Captura de pantalla de la web World Wide Arts Resources (2022). Fuente: <https://www.wwar.com/art-marketing.html>

cuales resultan propicias para entablar enfoques o perfiles de trabajo. Así como principios a tener en cuenta para la correcta selección de las obras, o trabajos que se han de mostrar en el portafolio.

Además, reseña la importancia de todos los procesos que envuelven a la creación del portafolio, como perfiles de trabajo, planificación a seguir referente al uso de las nuevas tecnologías, contenidos audiovisuales, páginas web y otros recursos para mostrar y compartir contenido. En lo relacionado con la digitalización de trabajos constituye una guía muy completa para los artistas que no poseen conocimientos informáticos sobre cómo preparar documentos, manipular imágenes, optimización de archivos, crear contenido escrito o diseñar la interfaz de

una carpeta de trabajos.

A cerca de la promoción del artista, la autora cita dos referencias que anotamos aquí *Absolutearts.com* y *World Wide Arts Resources*, puesto que servirán para contrastar otras posibles fuentes o motivos encontrados más adelante.

- Eisenman, S. (2006). *Cómo crear portafolios de diseño. Conceptos innovadores para presentar tu trabajo*. Barcelona: Index Book, S.L.

Para ampliar la comprensión sobre la elaboración y composición del portafolio profesional, aceptando que existen grandes similitudes entre el portafolio de Diseño y el portafolio de Bellas Artes y que éste nos puede ayudar o complementar en la presente investigación, reseñamos aquí la publicación de la autora Sara Eisenman. En ella, encontramos un estudio sobre el contenido y la forma de presentar un documento profesional, bajo la perspectiva principalmente del Diseño Gráfico. Su contenido es altamente gráfico y visual más que teórico. La autora realiza un vasto recorrido con ejemplos reales de portafolios, y exalta constantemente la importancia que tiene hacer una buena presentación del documento, siempre con el fin de promover al autor en el entorno laboral.

Igualmente se estudian en ese texto, diferentes formatos existentes para la presentación, físicos y digitales del portafolio de Diseño. Se incide en que el campo digital y las redes de comunicación prometen un avance y una forma más abierta de comunicar o enseñarlo profesionalmente.

Desde aquí ya tenemos la primera conclusión y es que la maquetación digital de textos e imágenes para el portafolio profesional será un campo en que el artista tendrá que

ganar en destrezas y recursos. Necesitaremos contrastar cuáles son estos formatos o plataformas digitales que sustentan la promoción del artista, en qué redes de comunicación está presente el artista profesionalmente y cuáles resultan efectivas a cada empleo.



Figura 3. Porfolio del diseñador Hirokazu Kurebayashi. Fuente: Eisenman, 2006: 56-57. (Tomado de Ayerbe Mafla, 2016: 41)

- Gayoso, J. M., García, J. J., Sánchez, M., Sánchez-Carralero, J., Escotado M.T., Parrarlo, M., y Ruiz, E. M. (2007, noviembre). *El dossier artístico personal. Herramienta para el aprendizaje y el desarrollo profesional. Proyecto de innovación y mejora de la calidad docente* [CD-ROOM], Nº 713. Madrid: Vicerrectorado de innovación y espacio europeo de educación superior, UCM [2010, mayo]

Continuando con la exploración de publicaciones sobre dossier artístico o portfolio como herramienta para el empleo, encontramos el proyecto educativo de la Universidad Complutense de Madrid. Observamos que uno de los propósitos de este proyecto es promover el

dossier como herramienta de movilidad y Suplemento al Título europeo, para el sistema europass.

Los autores fundamentan el trabajo en variadas teorías e informes sobre trabajos con herramientas de condiciones similares al dossier, que vienen de otros contextos educativos y profesionales, y también desde experiencias propias. Mencionan los tipos de dossieres empleados dentro de la formación universitaria artística: dossier académico de titulación, dossier del docente, dossier del estudiante y dossier profesional (Gayoso, 2010: 18-19 Fig. 3).

- Dossier del estudiante: Los autores lo subdividen en otros cuatro tipos el dossier individual, dossier de grupo, dossier personal de curso y dossier personal de título. Todos incluyen información y contenidos desarrollados durante distintas etapas de la formación del artista.
- Dossier profesional: Como su nombre lo indica, estiman que es una muestra de las etapas profesionales del artista, las obras reales y su trayectoria.

Desde el punto de vista educativo, Gayoso (2007) argumenta que las habilidades representadas en el dossier por los estudiantes irán encaminadas a técnica, metodología, habilidades sociales y participativas. (Gayoso, 2007: 36) en la manera que muestra la siguiente tabla:

TÉCNICAS	METODOLÓGICAS	SOCIALES	PARTICIPATIVAS
----------	---------------	----------	----------------

Adquisición de los principios técnicos básicos para la elaboración de dosieres Bases de diseño y edición de documentos Herramientas	Sistematización del análisis autocrítico Organización Optimización de recursos Resolución de problemas	Comunicación de los resultados Aspectos éticos Relaciones sociales Relaciones laborales	Trabajo en equipo
---	--	---	-------------------

Tabla 3. Habilidades representadas en el dosier.
Fuente: Gayoso, 2007: 36. (Tomado de Ayerbe Mafla, 2016: 124)

Sin embargo, no se habla ni se investiga ahí categóricamente, sobre unas pautas o principios generales para el uso y desarrollo profesional del dosier profesional del artista, es decir, no se profundiza en ello. No profundiza específicamente sobre unas posibles pautas o principios de carácter general, para la creación y uso de la herramienta para las Bellas Artes, y las incluidas, se basan principalmente en el portfolio profesional para Diseño. Al igual que sucede con los textos de Eisenman (2006), es una perspectiva basada principalmente en el Diseño Gráfico. Esto nos lleva a la primera afirmación de que el portfolio es en gran medida una maquetación personalizada de la información, en la que el artista deberá tomar parte creativamente pero también bajo los fundamentos y principios del diseño.

Mencionamos a continuación el siguiente proyecto de innovación educativa llevado a cabo con los estudiantes de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid durante el curso 2009-2010, por la profesora Lila Insúa, donde se observa una relación directa con la intención del objetivo general de la presente

investigación (ver página 9).

- Insúa Lintridis, Lila. *Proyectos artísticos y portfolios de estudiantes de Bellas Artes: su difusión en Internet y la utilización de las nuevas tecnologías*. RdM. Revista de Museología: Publicación científica al servicio de la comunidad museológica. ISSN 1134-0576, Nº. 56, 2013 (Ejemplar dedicado a: Museos 2.0: Hacia una sociedad conectada), págs. 42-51 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4352445>

La experiencia consistió en desarrollar un blog de la asignatura que reflejara el progreso del trabajo del alumnado a lo largo del curso, una pauta de comunicación tanto interna como externa con otros proyectos que estaban teniendo lugar en el mundo artístico, dentro y fuera de la Facultad.

Las razones que llevaron a la autora a poner en marcha una plataforma de difusión para los proyectos artísticos de los estudiantes de Bellas Artes atienden a las necesidades formativas y profesionales de este colectivo de estudiantes en sus últimos años de estudios. Se evidencia que durante este proyecto de innovación educativa se fomentó la utilización y familiaridad con los formatos informáticos en forma de blog y facilitó la difusión de los trabajos del alumnado. (Insúa, 2010: 39)

Entre los objetivos de este proyecto que se relacionan con los de la presente investigación se encuentran:

- Promover que el estudiante genere sus propias herramientas en Internet donde visibilizar el trabajo que está realizando.
- Profesionalizar su aproximación al trabajo, siendo consciente de que el mismo se genera en las aulas pero excede las mismas, pudiendo ser Internet una plataforma de

comunicación con otros profesionales tanto españoles como extranjeros. (Insúa, 2010: 40)

Ciertamente el proyecto de Insúa está enfocado a una revisión de las herramientas que los estudiantes necesitan para el acceso al primer empleo, la planificación y elaboración de las mismas desde el entorno educativo, con la finalidad de preparar al estudiante para poder trabajar como artista autónomo de acuerdo con los objetivos de la ANECA.

Matizamos aquí que la idea de este proyecto es establecer unas pautas desde las aulas para que el alumnado pueda desarrollar su propio camino a partir de ellas de manera autónoma contribuyendo a una dinámica de trabajo independiente en la gestión del tiempo en línea con los objetivos del Espacio Europeo de Educación Superior. (Insúa, 2010: 41) "El objetivo principal de la pedagogía del compromiso es lograr que los estudiantes puedan pensar críticamente". (Hooks, 2022: 18-19)

Hasta aquí se confirma que la necesidad de revisar los programas de las universidades de Bellas Artes en relación a la difusión del arte y a la futura empleabilidad del alumnado, en su última etapa de estudios, es también una necesidad vigente para otros profesionales docentes y otras facultades de Bellas Artes españolas.

Ante la primera línea de referencias encontradas, la asociación de los términos portfolio y Diseño parece clave para entender el proceso de planificación y elaboración de un portfolio profesional, bien sea tradicional o digitalmente. Ampliamos la búsqueda a publicaciones no europeas donde poder contrastar esta afirmación y encontramos vinculante la siguiente publicación de Debbie

Rose Myers:

- Myers, D. R. (2011). *The graphic designer's guide to portfolio design* (2ª. ed.). Hoboken, New Jersey: John Wiley&Sons.

Se trata de una publicación completa en términos de planificación y elaboración, que hace alusión a portfolios de Diseño tradicionales o digitales, profundiza en los elementos que debería incluir, muestra técnicas para la creación de un portfolio web, las claves para la navegación y errores frecuentes, así como otras referencias de interés para su elaboración.

Aún así, la publicación será de utilidad en cuestiones de maquetación y presentación de textos e imágenes, pero no debe olvidarse en su composición el ingrediente estrella, el que podríamos considerar como máspreciado para el portfolio de Bellas Artes: la originalidad.

Bajo la visión de la autora, la originalidad es el motor para la creación de cualquier portfolio profesional entre los estudiantes de Diseño:

Students are instructed in industry-specific software. But I have learned one thing in my 30 years of teaching: design majors are true right-brained thinkers. You say "programming language" and they say "bye-bye"! (Myers, 2011: 10)

En conclusión proponemos otras dos afirmaciones, la primera ya es clara y es que las publicaciones no europeas apuestan por la definición de un método de creación para el portfolio de Diseño, hecho que no es excluyente de la originalidad que ello conlleva en su aplicación. La segunda es que el portfolio para las Bellas Artes no es considerado todavía como disciplina independiente, puesto que no se han encontrado publicaciones que hagan alusión a planificación o métodos de creación en la búsqueda realizada.

Cerramos esta primera línea de referencias que hacen alusión una vez más a la creación del portfolio profesional de Diseño, en su tratamiento como herramienta homóloga al portfolio de artista, con la siguiente publicación de la autora Fig Taylor:

- Taylor, F. (2013). *Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional* (2ª. ed.). Guía de orientación para creativos. Barcelona: Gustavo Gili.

En ella, se defiende que el portfolio o dossier puede enfocarse de maneras muy diferentes en función del ámbito laboral, tanto es así que este enfoque puede convertirlo en una herramienta muy eficaz para los egresados que comienzan su etapa profesional.

Para Taylor el portfolio es "una muestra o escaparate, físico o virtual, de tu trabajo" y añade que "según la etapa en que un diseñador o un ilustrador se encuentren dentro del desarrollo de su carrera profesional, su portfolio puede adoptar una o varias formas diferentes". (Taylor, 2013: 9)

Encontramos que ante las preguntas que nos venimos haciendo sobre ¿cuáles son las herramientas que facilitan el acceso al primer empleo para los egresados?, o ¿son las redes sociales una herramienta eficaz para el acceso al empleo? Fig Taylor plantea las siguientes afirmaciones:

"A pesar de la creciente popularidad del correo electrónico y los recursos de la Red, sigo creyendo firmemente en el valor de los encuentros cara a cara". (Taylor, 2013: 52)

Aquí tenemos una cuestión que sobresale por su ser diferente frente a los planteamientos que se daban por sentados con anterioridad, y es que el portfolio tradicional también sigue en activo, por tanto, en adelante ambos formatos deberán tenerse en cuenta.

La autora prosigue apoyando esta afirmación de la siguiente manera:

En el caso de los ilustradores, adoptar una actitud proactiva es crucial, ya que muchos de los editores que asignan los encargos lo hacen a intervalos muy rápidos. Una buena manera de empezar es meter en Google el nombre de los editores y directores artísticos que hayan ejercido de jurado en concursos de ilustración. (Taylor, 2013: 82)

Desde aquí tenemos también un nuevo dato orientado al proceso que haría llegar nuestro trabajo a un editor artístico. Taylor plantea la idea de que otra herramienta que facilitaría el acceso al primer empleo para los egresados pueden ser los concursos de arte, y que a su vez, esta herramienta funcionaría en directa sincronía con el portfolio profesional de artista. Puede parecer chocante, pero los certámenes continúan siendo una de las estrategias más eficaces para aumentar la difusión de la obra de cara al panorama artístico actual, y su eficacia para crear contactos con otros participantes y profesionales del arte es más que considerable.

Destacamos otro aspecto de esta publicación, que precisamente gira en torno al uso del portfolio como herramienta facilitadora para el acceso al primer empleo de los egresados bbaa. Es indiscutible que la forma hará las veces de cimiento sólido en nuestra labor pero necesitaremos conocer también las opiniones y experiencias de otros profesionales que ya anduvieron por este camino para que contesten a las siguientes preguntas, ¿cómo emplear de manera adecuada el portfolio?, ¿cuáles son los métodos de envío?, ¿puedo recurrir a la autocandidatura cuando lo necesite?

La autora también profundiza en

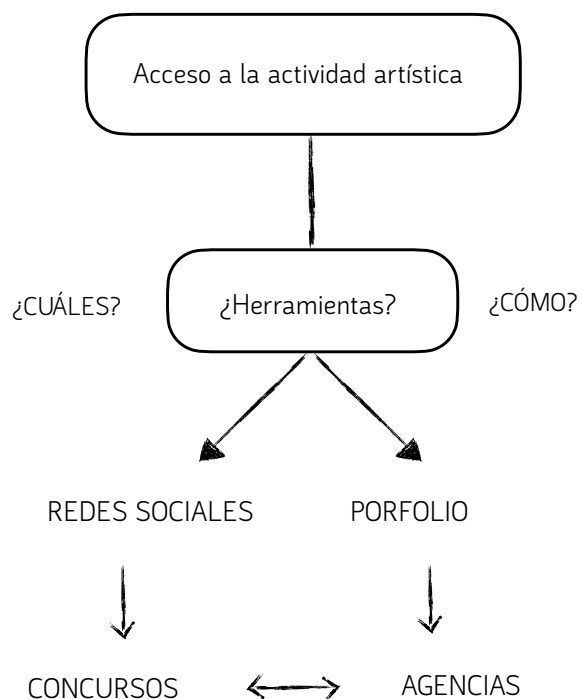


Figura 4. Puntos clave encontrados para la revisión bibliográfica. Elaboración propia.

diversas cuestiones relacionadas con ello, de las que hemos anotado aquí las que en este momento entendemos como pertinentes o que podrán dar lugar a contrastar con posterioridad otros hallazgos de nuestra investigación:

Entre los consejos para la utilización del portfolio de los profesionales entrevistados en la publicación, reseñamos a la editora fotográfica de *The New York Times Magazine*, Jennifer P. quien sugiere revisar el portfolio y reducirlo, y enviarlo no solo al director creativo de la revista sino también al siguiente responsable en la escala de mando. (Taylor, 2013: 48)

Por otra parte, Taylor sostiene que en el sector editorial "existe un renovado interés por la tipografía manual, por lo que, si tu trabajo como ilustrador tiene un componente tipográfico, puede convertirse en un plus a la hora de conseguir un encargo". (Taylor, 2013: 49)

Destaca que no hay que olvidar que algunos diseñadores consiguen su primer trabajo después de una estancia en prácticas, pero muchos también lo consiguen "por el simple hecho de estar en el lugar adecuado en el momento adecuado" y, para que esto suceda, y nos recuerda que hay que hacer contactos en la industria. (Taylor, 2013: 83)

Además, recomienda poner uno o dos cuadernos de bocetos como material extra, y que es mejor centrarse en el desarrollo de una sola pieza y no incluir demasiados borradores. (Taylor, 2013: 107)

También añade que, para un ilustrador con estilos diferenciados, lo más aconsejable es tener varios portfolios y afirma que es vital que pueda leerse como un todo coherente. Y matiza que lo mismo sucede con ilustradores que son representados por agencias, a los que aconseja tener varios portfolios para tener varias maneras de presentar su trabajo. (Taylor, 2013: 107)

Este dato amplía nuevamente las posibles herramientas que andamos buscando para la difusión de los artistas, pudiéndose contemplar también como posibilidad las agencias que trabajan para el empleo de los artistas en el momento presente.

Hacemos otro alto aquí para reseñar que, hasta el momento, hemos encontrado entre las publicaciones revisadas tres herramientas que son consideradas como las principales para facilitar el acceso al empleo de los egresados Bellas Artes: las redes sociales, el portfolio de artista y los concursos, a las que ahora habrá que sumar una cuarta según Taylor: las agencias de representación. (Taylor, 2013: 107)

En la siguiente figura que hemos elaborado podemos ver en qué punto de la revisión nos encontramos:

En adición a las publicaciones que hemos

llamado no europeas, relacionadas con el portfolio profesional para los estudiantes, incluimos aquí un artículo encontrado en el *Journal of Employment Counseling*. En él se confirma que, también fuera de Europa, las empresas de contratación requieren una herramienta donde poder revisar las habilidades y conocimientos de los graduados una vez tratan de acceder al mundo laboral. Sus autoras y referencias son:

- Willis, Lucinda; Wilkie, LeAnn. *Digital Career Portfolios: Expanding Institutional Opportunities*. *Journal of Employment Counseling*, v46 n2 p73 Jun 2009. ERIC Number: EJ846157 Pages: 9 ISBN: N/A ISSN: ISSN-0022-0787

El profesorado de esta universidad indagó sobre los portfolios digitales para los estudiantes que entraban sin un portfolio que ilustrara sus conocimientos. Las empresas demandaban que los graduados mostraran sus habilidades y competencia adquiridas en la carrera. "Las tendencias recientes sustituyen los currículos y portfolios tradicionales por portfolios digitales, que capturan los logros de los estudiantes por métodos electrónicos". (Willis et Wilkie, 2009: 73)

En estas líneas las autoras certifican que hay pequeñas empresas que proporcionan la oportunidad a los graduados de crear y desarrollar su propio portfolio digital con ellos una vez acceden al empleo, en tanto que ese portfolio no constituya un condicionante de entrada para poder acceder al mismo.

Seguimos ampliando la búsqueda en materia de educación para saber si existe algún otro indicio de investigación o publicaciones sobre la iniciación al portfolio profesional para estudiantes de Bellas Artes en las universidades españolas.

Esta búsqueda nos ha llevado hasta la publicación de la Universidad Miguel Hernández de Elche, que corresponde también a un proyecto de innovación docente, al igual que el caso de la UCM. Se trata de un Manual Didáctico complementario del Seminario Portafolio digital para estudiantes del Grado en Bellas Artes, vinculado a la Acción de mejora 16A020B02AC01 de la Facultad de Bellas Artes de Altea UMH y al Proyecto de Innovación Docente UMH/2016-2017, Ref: PIEU-2016/35.

Abajo se aclaran los contenidos que se postulan en dicha publicación:

- VARIOS. Portafolios digitales para el grado en Bellas Artes. Guía para la elaboración de memorias escritas y registro de información visual. Universidad Miguel Hernández de Elche 2017, Elche (Alicante) ISBN: 978-84-16024-44-5

Compartimos con la autora Teresa Marín la crítica de que uno de los cambios más significativos, en la transformación de los estudios artísticos universitarios, ha sido la implantación del Trabajo Final de Grado (TFG) como prueba conclusiva de los estudios, para demostrar la adquisición de capacidades básicas para el futuro desempeño profesional. (Marín García, 2017: 6)

En este seminario se inició a los estudiantes, desde primer curso, en la elaboración de memorias escritas para la elaboración de portfolios de sus trabajos académicos. De este modo "se pudieron detectar aquellas necesidades más recurrentes en los trabajos académicos de la titulación, con el objetivo práctico de poder unificar criterios que fueran útiles para la docencia de todo el grado, desde primer curso hasta la elaboración del TFG". (Marín García, 2017: 6)

Esta publicación recoge un manual

didáctico para la elaboración del portfolio digital para los estudiantes de Bellas Artes en el que los puntos clave considerados son: la estructura en la elaboración de textos, el correcto tratamiento en citas, referencias y fichas técnicas, los aspectos formales del texto, maquetación y reproducción fotográfica de trabajos.

Tenemos aquí una seria apuesta hacia la formación complementaria relacionada con la preparación de los estudiantes de Bellas Artes para el acceso al empleo de manera autónoma desde el primer curso de carrera. Este hecho demuestra la necesidad de la creación de una herramienta, y que existe constancia de diferentes pautas de elaboración para la misma, que facilitan el acceso al empleo y que, en términos definitivos, la herramienta considerada como la más idónea es el portfolio digital de artista siendo éste planificado y elaborado personalmente por sus autores.

Los autores corroboran aquí la afirmación de que "el entorno educativo se ve en la necesidad de incorporar en sus enseñanzas nuevos requerimientos del ámbito profesional, para facilitar su inserción laboral", en cumplimiento de los acuerdos del Espacio Europeo de Educación Superior. (Marín García, 2017: 5)

Se reafirma por tanto lo que venimos ampliando con esta revisión documental, y es que la necesidad de revisar los programas de difusión del arte y empleabilidad en las facultades de Bellas Artes es una acción que tendrá que estar en constante revisión y renovación. Es por tanto que el proyecto de la UMH se considera clave como antecedente para seguir con la exploración de nuestra línea de trabajo.

1.b. Segunda parte de la revisión

A partir del conjunto de la información recogida, reflexionamos a cerca de los frentes en los que habría que seguir indagando, ¿cuáles son las ideas principales que hasta el momento predominan en la presente investigación?

A partir de aquí hay una serie de argumentos que consideramos adecuado y coherente repasar.

Hasta el momento, entendemos que estas son las afirmaciones que se desprenden de esta primera revisión bibliográfica:

- Hay una falta de investigaciones y publicaciones acerca de las herramientas necesarias para el acceso a la actividad artística profesional.
- La maquetación digital de textos e imágenes para el portfolio profesional será un campo en que el artista tendrá que ganar en destrezas y recursos.
- El portfolio es en gran medida una maquetación personalizada de la información, en la que el artista deberá tomar parte creativamente pero también bajo los fundamentos y principios del diseño.
- Revisar los programas de las universidades de Bellas Artes en relación a la difusión del arte y a la futura empleabilidad del alumnado, en su última etapa de estudios, es una necesidad vigente.
- Las publicaciones no europeas apuestan por la definición de un método de creación para el portfolio de Diseño, hecho que no es excluyente de la originalidad que ello conlleva en su aplicación.
- El portfolio para las Bellas Artes no es considerado todavía como disciplina independiente, puesto que no se han

encontrado publicaciones que hagan alusión a planificación o métodos de creación en la búsqueda realizada.

- El portfolio o dossier es una herramienta muy eficaz para los egresados que comienzan su etapa profesional.
- El portfolio tradicional también sigue en activo, por tanto, en adelante ambos formatos deberán tenerse en cuenta.
- Se plantea la idea de que otra herramienta que facilitaría el acceso al primer empleo para los egresados pueden ser los concursos de arte.
- Algunos egresados consiguen su primer trabajo después de una estancia en prácticas, pero muchos también lo consiguen por el simple hecho de estar en el lugar adecuado en el momento adecuado.
- También se contempla como posibilidad las agencias que trabajan para el empleo de los artistas en el momento presente.
- Las empresas europeas de contratación requieren una herramienta donde poder revisar las habilidades y conocimientos de los graduados.
- La herramienta considerada como la más idónea es el portfolio digital de artista siendo éste planificado y elaborado personalmente por sus autores.
- La necesidad de revisar los programas de difusión del arte y empleabilidad en las facultades de Bellas Artes es una acción que tendrá que estar en constante revisión y renovación.

Mencionamos a continuación dos referencias que fueron consultadas a lo largo del proceso de investigación para contrastar la

información obtenida a cerca del portfolio digital como herramienta para el empleo. Estas dos referencias han sido fundamentales para corroborar en qué forma el portfolio de artista encuentra su expresión máxima.

Hasta aquí, de un lado tenemos la idea de la necesidad de un método de elaboración (Barón, 2004) (Marín García, 2017) y, de otro, la pauta de la originalidad con la que el artista deberá tomar parte en ese portfolio, de un modo creativo y con sostén en los fundamentos prácticos del diseño. (Myers, 2011) (Eisenman, 2006)

A continuación, las dos citadas referencias:

- Barberà, E. (2008). El estilo e-portafolio. Editorial de la Universitat Oberta de Catalunya UOC. p. 69.

En esta publicación la doctora en psicología y profesora Elena Barberà, ahonda acerca de las posibilidades de un portfolio electrónico y defiende la importancia de adoptar un estilo propio a la hora de realizarlo.

La autora reitera en su publicación que:

Adoptar un "estilo e-portafolio" supone estar atento y saber captar los momentos de inflexión en los que se modulan los hitos más importantes de nuestra vida. El "estilo e-portafolio" provoca la narración de una historia académica, profesional o personal, a través de documentos únicos. (Barberà, 2008: Sinopsis)

Por ello, estimamos que los motivos que incitan y capacitan al diseño son de aplicación a la creación de los portfolios, pues estos mismos son la recopilación de las mejores creaciones del individuo que lo produce.

Así, entendemos la importancia de generar portfolios vinculados directamente con el

autor a través de elementos identitarios y originales, que verifiquen y pongan en valor la autenticidad y el bagaje de conocimientos adquiridos por el artista creador-diseñador en la materia concerniente durante su experiencia vital.

De este modo relacionaríamos los elementos recién mencionados: identidad, originalidad y autenticidad, con el estilo del portfolio, permitiéndonos establecer premisas sobre el muestrario interior, a través de su aspecto y organización, logrando decodificar las motivaciones, intereses, o gustos de la persona que los ha generado. Siendo esto último fundamental en la toma de decisiones del individuo al que va dirigido el portfolio, para comprobar si se encuentra ante el perfil que va a satisfacer las necesidades artísticas para las cuales ha sido demandado.

- Berro, G. (2016). Diseño el arte de cada día: Casos exitosos de diseño. Editorial Edaf.

Descubrimos esta referencia indagando en la existencia de algún método de creación para el portfolio de artista. Algunas de las afirmaciones que comprende esta publicación son relevantes para nuestra investigación ya que ofrecen un punto de vista eminentemente profesional.

Berro fue reconocido en 2016 con el Premio Estilo Emprendedor de la Universidad de Palermo y sus publicaciones se centran en el diseño del arte de cada día bajo un método de enfoque-idea-respuesta. De modo que, una vez más, encontramos diversas asociaciones útiles entre el portfolio para las Bellas Artes y el portfolio para el Diseño.

Consideramos que el diseño, no ha de ser algo instruido por las modas, cánones o tendencias vigentes, impuestas en la actualidad, si bien requiere de un amplio conocimiento de las

herramientas y adecuado aprendizaje de los tratamientos y procedimientos de uso aplicable en el diseño.

Ken Cato, Director Creativo Global de Cato Brand Partners y Presidente de la Design Foundation opina que el proyecto de Berro "contiene muchas historias y buenos ejemplos del arte de la vida de cada día que la mayoría de los consumidores dan por sentados" y que la combinación debe darse entre los conocimientos, y la comprensión cotidiana de cada individuo. (Ken Cato, 2016.: Sinopsis en Berro, 2016)

Ha de ser de vital importancia para el diseñador plasmar en sus creaciones una impronta personal correspondiente a su propia experiencia perceptiva, cuyo resultado entendemos como la aprehensión a través del estudio y el interés puesto, en el transcurso de aprendizaje de aquellos elementos legados por la herencia artística de los diseños en el pasado.

Tomando como punto de partida el modo de concebir la idea a desarrollar por el sujeto que la engendra, así como las técnicas y materiales que emplea, y con la finalidad de discernir el siguiente supuesto, nos preguntamos qué elementos de la línea temporal en que se inicia el diseño, bien como concepto o como disciplina de estudio, y hasta la actualidad, nos son útiles para la creación de diseños de calidad, que sean capaces de transmitir ideas de diversas índoles tales como ideas estéticas, racionales, o mercantiles, entre otras que quieran comunicarse por medio del producto diseñado.

El autor Gonzalo Berro define así su trabajo: "Diseñar es superar fronteras. Es sobrepasar cualquier crisis, cualquier límite (...) Considero que, el diseño es una fuerza concebida desde el interior de cada uno, es ímpetu que desea salir, que pugna por alcanzar la luz". (Berro, 2016: Sinopsis)

El cumplimiento de la idea que se desea transmitir y el producto resultado de su diseño se resume en un profundo estudio, en el cual podemos observar un compendio entre la mimesis de lo aprendido por el sujeto creador y la libertad que le otorga su imaginación, de las cuales son partícipes sin lugar a dudas la educación recibida por dicho sujeto y la capacidad artística que con ella ha desarrollado. Ambos puntos le permiten establecer esa conexión entre libertad creativa y mimesis técnica o representativa, o de ambas cosas en simbiosis.

Toda vez consultadas las publicaciones de Barberà y Berro, se reafirma la importancia de adoptar un estilo propio a la hora de realizar el portfolio profesional y de "generar portfolios a través de elementos identitarios y originales" (Barberà, 2008), conjuntamente con "la importancia para el diseñador de plasmar en sus creaciones una impronta personal correspondiente a su propia experiencia perceptiva". (Berro, 2016)

Una tercera referencia nos ha servido para verificar la idea de la necesidad de recoger una metodología para las aulas ya que, si recientemente existen acciones de mejora para la promoción de las Bellas Artes es porque se consideran necesarias para la formación de los futuros artistas.

Más abajo, esta tercera referencia:

- Morey, Joan. (2014). Herramientas de profesionalización para artistas. Madrid: Ministerio de Educación Cultura y Deporte.

Este módulo online tiene como objetivo ofrecer herramientas de autopromoción para resolver cada uno de los procesos de trabajo del

artista y actualizar los posibles recursos necesarios. La publicación contiene un apartado específico acerca del dossier artístico, su definición, para qué sirve... y trabaja cuestiones como su estructura, apartados que debe tener y sus cualidades. En definitiva, es una herramienta que nos ayuda en la construcción personal del portfolio pero sin ofrecer una profundización a nivel metodológico.

Además, contiene materiales de formación específica para la profesionalización del artista en el sector de las artes audiovisuales, ubicados en el Marco de promoción del arte, siguiendo la línea de trabajo del taller celebrado en la sala Ideas de Tabacalera, organizado por la Subdirección general de promoción de las Bellas Artes del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.⁴

Desde la perspectiva de la educación artística, comenzamos una nueva búsqueda de referencias que amparen la utilidad de un método de unión entre las fases inicial y final de la obra o proyecto de artista.

En el artículo que sigue se defiende que, a pesar de que la creatividad o espontaneidad creadora son de vital importancia en el día a día, también lo es la comprensión del propio proceso creador para proyectar con eficacia todas nuestras ideas. (Mandolini, 2013) La reflexión sobre el mismo nos ha servido para reafirmar la necesidad de una metodología propia para las enseñanzas artísticas que prepare a los estudiantes para poder trabajar como artistas visuales autónomos y autosuficientes en la práctica creativa y en la exposición de la obra. (ANECA, 2004) Esta reflexión es la que aquí sigue:

⁴ Fuente: <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:0fc15c20-6e81-4b93-b4c5-b37cea9a6bc0/herramientas-profesional-artistasw.pdf>

- Mandolini, Ricardo. Artículo Heurística y Arte: una contribución para la comprensión de los procesos artísticos creativos. Revista del Instituto de Filosofía, Universidad de Valparaíso, Año 1, N° 1. Junio 2013. Pags. 63 -92 .

El artículo se divide en varias secciones dirigidas a artistas y a todo público interesado en la práctica artística, desde el punto de vista de espectador-creador, así como a docentes que necesiten integrar el sentido de estas creaciones, desde su idea inicial hasta lo que confiere la memoria de un proyecto.

En líneas generales, se trata de la búsqueda de un método de unión entre la fase primigenia de la creación artística y la fase final de recepción e interpretación del receptor.

Una cuestión que se ha ido repitiendo a lo largo del tiempo desde los inicios del arte moderno, es el valor interpretativo de la obra. ¿Cómo llegará a ser el aspecto final de mi obra? ¿Qué soportes van a transmitir mejor la idea creativa? ¿Qué medio transmitirá mejor mi mensaje?

La familiarización en la sociedad con los elementos gráficos, la incorporación de signos en la señalización de nuestro día a día, la comprensión de las imágenes que nos rodean y los mensajes publicitarios, son gran ejemplo de soluciones a esta problemática inicial que, en general, se nos plantea al abordar la creación de nuestra obra.

Corremos peligro de ser incomprendidos, de no conectar o de aparentar inconsistencia en nuestros argumentos. La importancia de partir de argumentos sólidos y justificar adecuadamente nuestra red de ideas inicial, radica justo aquí. Cuando "el jardín de senderos se bifurca" somos nosotros los que debemos acotar la dirección y definir nuestro proyecto de

manera conveniente para que el espectador camine por él sin caer en contrasentidos.

En una siguiente sección del artículo se aborda la cuestión artística de la mimesis siendo un factor esencial la no imitación de otras producciones para plantear una obra que alcance las metas propuestas por el artista creador.

El tratamiento de la determinación del artista, enfrentado a la creatividad o espontaneidad creadora, es el último punto del artículo, también planteado como un importante paradigma de nuestro tiempo ya que el autor se enfrenta día a día a encontrar nuevas vías de expresión, presentación y exposición de su proyecto. Algo que cada vez resulta más complejo en un mundo hipertecnificado y repleto de recursos e información al alcance de todos.

La comprensión del propio proceso creador resulta imprescindible para proyectar con eficacia todas nuestras ideas.

Aquí entra la educación como pilar fundamental que desafía al diálogo. Obligada a cuestionar y replantear los valores de este debate, la metodología propia para las enseñanzas artísticas debe adquirir una nueva posición que prepare a los estudiantes, futuros artistas sociales, para que puedan interpretar y hacer suyas la gran diversidad de formas artísticas que se encuentran latentes a su alrededor.

La belleza se encuentra de modo tangible a nuestro alrededor, hacemos mención especial a ella al pensar en la naturaleza, en el encanto que encierran las formas regidas por el sistema natural. Ejemplo de ello, son el reino animal o vegetal, no obstante, el concepto y juicio de lo bello es algo humano.

Buena muestra de la atracción que ha sentido el ser humano hacia la naturaleza desde

tiempos remotos es el empeño puesto en la emulación de la misma. A través de algo tan palpable como el vuelo de un ave o un avión, podemos cerciorar esta característica humana, la de la imitación, la cual se desprende de una profunda contemplación hasta llegar al conocimiento.

Comprendemos que el ser humano ha contemplado la creación natural hasta hallar respuestas que le han guiado al perfeccionamiento en sus creaciones, y de ahí a una gran destreza para lograr captar y expresar la belleza. Esta conjunción que alcanza el ser humano con el medio exterior, le hace poseedor de una alta capacidad para imbuirse en lo bello, adquiriendo en el proceso de imitación de la belleza cualidades técnicas y destrezas que le han favorecido en un progreso, como diría la filosofía griega de Parménides, de tipo sustancial.⁵

A base del conocimiento y del esfuerzo que conlleva su adquisición, el ser humano ha ido perfeccionándose en su modo de vivir e igualmente en su modo de ser. En consecuencia, podemos establecer un vínculo entre belleza, naturaleza, conocimiento y perfección, términos a los que se encuentran íntimamente ligados el arte y la educación.

Ambos simbolizan en dicho orden, la captación de la belleza y la perfección del conocimiento, conductas naturalmente humanas, de tal modo que, la educación y el arte

constituyen una raigambre propia y exclusiva de nuestro ser.

Sin ellas el ser humano se encontraría encallado en un espacio-temporal de escaso desarrollo, pues por un lado la educación, a pesar de lo rudimentaria que pudiera ser, siempre ha constituido la fuente primaria de crecimiento cognitivo, algo que podemos constatar desde nuestros orígenes más primitivos, momento en el que la educación se efectuaba de forma espontánea.⁶

- VARIOS. (2011). En torno a la investigación artística. Pensar y enseñar arte: entre la práctica y la especulación teórica. MACBA. <https://img.macba.cat/public/uploads/20110412/extracto.pdf>

Continuando con lo que circunda a la educación en las artes, en lo que respecta a la investigación artística, la publicación defiende que esta no debe cumplir la obligación de ligarse a una metodología académica.

Partiendo de esta afirmación, apreciamos que la investigación artística se abre a nuevas metodologías adaptadas de forma más específica a las distintas ramas implicadas en las artes: arquitectura, pintura, escultura, música, danza, literatura o cine.

Esta adaptación podría darse perfectamente en las formas textuales empleadas en el desarrollo de la propia tesis como sugieren Marín Viadel y Roldán (2017)⁷, ya que, al igual que un doctorado en ciencias de

⁵ *Sustancia (filosofía)*. Wikipedia, *La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 09:30, marzo 28, 2022 desde [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Sustancia_\(filosof%C3%ADa\)&oldid=145033552](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Sustancia_(filosof%C3%ADa)&oldid=145033552).

⁶ Fuente: <https://www.timetoast.com/timelines/historia-de-la-educacion-b2d9461e-2384-4e1c-b496-65313b8b19e8>

⁷ Marín Viadel, Ricardo; Roldán, Joaquín. (2017) *Ideas Visuales. Investigación basada en Artes e investigación artística*. Editorial Universidad de Granada.

la salud, debe cumplir con formas textuales idóneas por sus características particulares, consideramos que un doctorado en artes puede ser realizado con formas muy artísticas en lo que respecta a su aspecto, formato, medio, forma textual o visual, puesto que en la actualidad, contamos con otros medios a través de los cuales dejar constancia informativa de nuestros conocimientos.

Este es el motivo, por el que consideramos la necesidad de establecer nuevos entornos educativos ubicados en un marco académico que logre sacar el máximo provecho de la educación artística a través de un progreso acorde y afín a las nuevas metodologías y al mundo artístico actual, donde se tenga presente aquello que compete a la vida laboral del egresado en Bellas Artes.

El filósofo y crítico belga Dieter Lesage, defiende en la publicación "En torno a la investigación artística" lo siguiente:

La idea de que un portafolio artístico deba tener el suplemento de un texto con el fin de obtener un sentido que pueda discutirse intersubjetivamente es un craso error, por cuanto no entiende que el portafolio artístico en sí mismo es ya siempre un texto.

El portafolio artístico en tanto forma de documentación y representación ya habla de la obra, en vez de ser la obra en sí. (Dieter Lesage, 2011: 80)

Por consiguiente, la convicción de que el texto puede explicar aquello relativo al portafolio artístico, no es más que una creencia puesto que en muchas ocasiones, las propias imágenes o sonidos hacen las veces de texto.

Como modelo de algo cercano que nos podría servir de ejemplo, proponemos un fragmento instrumental del género flamenco.

Dicho género, a pesar de su amplio abanico de estilos artísticos musicales, carece casi en su totalidad de partituras que lo atesoren. Este símil podríamos traerlo a colación para cerciorar que, si en gran manera el texto aporta gran cantidad de datos informativos por la comprensión de sus caracteres, por otro lado, podemos afirmar que el texto no es lo absoluto.

Tras el argumento mostrado y la afirmación correspondiente, deducimos que las artes son capaces de transmitir ideas comprensibles sin la necesidad de un código textual para este propósito, y estas ideas y formas en que las mismas son transmitidas pueden ser tratadas con objetividad y llevadas a un complejo análisis, dada la cantidad de datos cognoscitivos que nos pueden ofrecer.

Finalizamos este listado refiriéndonos a unas apreciaciones que la siguiente publicación nos ha llevado a plantear:

- VARIOS. (2019). Zacarías Calzado Almodóvar; Guadalupe Durán Domínguez; Rodrigo Espada Belmonte. Arte, educación y patrimonio del siglo XXI. Facultad de Educación Universidad de Extremadura Fundación CB. ISBN 9788409163304. Exponer proyectos artísticos personales como formación en Bellas Artes. Especies de espacio. Silvia Martí Marí; Rocío Garriga Inarejos. Págs. 812-820.

El ciclo de exposiciones de estudiantes Especies de Espacios, efectuado dentro de la asignatura de 3º Metodología de Proyectos Espacio, comenzó en el curso 2011-2012. Desde entonces el ciclo se plantea como "una propuesta que prepara a los estudiantes de cara al mundo laboral, posibilitando una experiencia cercana al terreno profesional de las Bellas Artes". (Martí; Garriga, 2019: 813)

De acuerdo con las autoras, "lo primero es que los estudiantes tomen conciencia de su

trayectoria artística previa; así, han de realizar un *dosier* de su obra previa y escribir un primer *artist statement*". (Martí; Garriga, 2019: 814)



Figura 5. Imagen de la presentación de cada artista durante la inauguración de la exposición "Espacios Acotados". *Especies de Espacios 2015-2016*. Sala de exposiciones del Edificio de Bellas Artes. Campus de Teruel. Lunes 11 abril de 2016. Fuente: Martí; Garriga 2019: 818.

Cada grupo se encarga de los elementos gráficos y la gestión de su exposición. "Los estudiantes han de ejercer de comisarios y críticos de arte: han

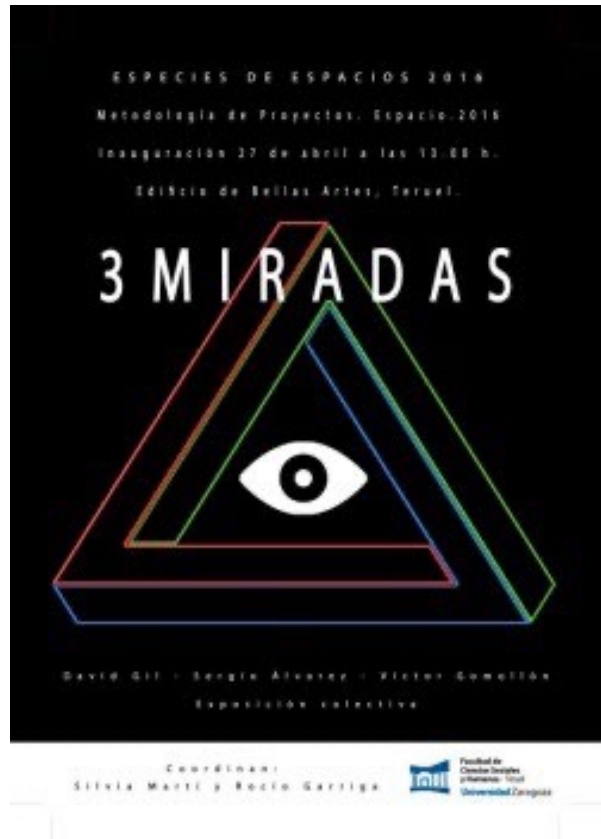


Figura 6. Cartel de una de las exposiciones de *Especies de Espacios 2015-2016*. Fuente: Martí; Garriga 2019: 817.

de agrupar los proyectos de los demás compañeros/as en varias exposiciones". (Martí; Garriga, 2019: 815) convirtiendo el aula de arte "en un foco permanente de ideas, en un espacio donde predomina la cooperación, el respeto y el trabajo en equipo". (Huerta, R. *Arte, indiv. soc.* 34(1) 2022: 42)

Una de las cuestiones que nos planteamos después de leer este trabajo de la Universidad de Extremadura, es la importancia de proporcionar una experiencia real al alumnado durante la etapa de estudios.

Compartimos con las autoras el hecho de que exponer a los estudiantes ante una situación laboral real, y enfrentarlos a los posibles errores y al estrés que surgirá durante

la organización de un evento, es una de las formas más acertadas de hacer madurar sus proyectos y la gestión de sus emociones.

Cuando se trata de un proyecto en el que los estudiantes se encuentran implicados de manera tan directa, la motivación e implicación crece considerablemente. De manera similar, el compromiso que adquieren al mostrar su obra personal en público, hace que se potencien las habilidades sociales y el aprendizaje colaborativo necesario para emplear en la posterior difusión de la obra dentro del ámbito artístico laboral.

Esta revisión bibliográfica se elabora como un análisis documental que con posterioridad se aplicará para la revisión y búsqueda de nuevas necesidades en los programas educativos en el ámbito de las Bellas Artes en Andalucía. Igualmente, constituye el punto de partida de los planteamientos en los que indaga la presente investigación que giran en torno a: la definición de herramientas que faciliten el acceso a la actividad artística profesional para los egresados Bellas Artes, y la mejora, con respecto a los programas de difusión del arte de las facultades Bellas Artes en Andalucía, para la empleabilidad e "introducción del alumnado hacia el dinámico mundo profesional". (ANECA, 2004)

En este sentido, anotamos aquí la siguiente lista de afirmaciones derivadas de la segunda revisión bibliográfica:

- La importancia de adoptar un estilo propio a la hora de realizar el portfolio profesional y de hacerlo a través de elementos identitarios y originales.
- La importancia para el diseñador de plasmar en sus creaciones una impronta personal correspondiente a su propia experiencia perceptiva.
- La creatividad o espontaneidad creadora

son de vital importancia.

- La necesidad de una metodología propia para las enseñanzas artísticas que prepare a los estudiantes para poder trabajar como artistas visuales autónomos y autosuficientes.
- La búsqueda de un método de unión entre la fase primigenia de la creación artística y la fase final de recepción e interpretación del receptor es necesaria.
- La comprensión del propio proceso creador resulta imprescindible para proyectar con eficacia todas nuestras ideas.
- El interés por salvaguardar la cultura, o el aprendizaje a través de la imitación, la educación doméstica, o los modelos presentes fruto de la globalización son factores de total vigencia a día de hoy.
- La necesidad de establecer nuevos entornos educativos, de aquello que compete a la vida laboral del egresado en Bellas Artes.
- Las artes son capaces de transmitir ideas comprensibles sin la necesidad de un código textual para este propósito.
- La importancia de proporcionar una experiencia real al alumnado durante la etapa de estudios con objeto de madurar sus proyectos y la gestión de las emociones.

Proyectos docentes, cursos y jornadas relacionadas

En el intento de encontrar un mayor número de fuentes de información y estudios relacionados con las herramientas para el acceso al empleo de los egresados Bellas Artes, detectamos una ausencia notable de investigaciones y publicaciones que amplíen

conceptos o vayan más allá de los ya extraídos en esta revisión. Tampoco hemos hallado más contenido específico publicado sobre la creación del portafolio de artista para las Bellas Artes.

Para concluir, y a pesar de la falta de contenidos e información teórica y empírica sobre pautas generales para la construcción y uso del portafolio de artista, hemos indagado ampliando la información con un listado de actividades y proyectos vinculados a las necesidades educativas relacionadas con el acceso al primer empleo de los egresados Bellas Artes.

Se ha realizado una selección de los últimos proyectos encontrados en la Universidad privada de Monterrey, México, la Universidad de Lleida, la Universidad de Granada y la Universidad Complutense de Madrid. En adelante se expone un resumen de contenidos de los mismos hacia la inclusión del portafolio de artista en las enseñanzas artísticas universitarias:

- Ramírez Buentello, J. (2010). e-Portafolio un espacio de desarrollo en la Web.

Los portafolios tradicionales fueron desarrollados en la antigüedad para las carreras de orientación artística como los pintores, los arquitectos o diseñadores gráficos, con la intención de mostrar una selección de sus mejores trabajos y de esa manera poder conseguir financiamiento o trabajo.

La Universidad privada en Monterrey, México, que cuenta con diversas áreas profesionales de estudios creativos, es una de las

45 universidades en el mundo nombradas con 5 QS Stars.⁸

A partir del planteamiento de la Misión del Tecnológico de Monterrey el proyecto portafolio busca darle al alumnado la capacidad de irse formando al ir haciendo reflexiones de los aprendizajes que él mismo considere significativos e importantes dentro de su carrera.

"Cuando todas las personas en el aula, profesor y estudiantes, reconocen que son responsables en conjunto de la creación de una comunidad de aprendizaje, el aprendizaje alcanza su máximo sentido y utilidad". (Hooks, 2022: 21-22)

El proyecto se ve inscrito en el modelo educativo integral de la universidad. En el mismo se resalta que "la sociedad requiere ciudadanos que analicen la información desde una postura reflexiva, profundizando en cada uno de los elementos, enlazando todos sus aprendizajes para construir el conocimiento". (Ramírez, 2010)

Algunas de las Universidades que usan el e-Portafolio entre otras son:

- University of Stanford, USA
 - University of Nottingham, UK
 - University of Western Australia, AU
 - University of Virginia, USA
 - University of Texas at Austin, USA
 - University of Nottingham, UK
 - Loughborough University, UK⁹
- Desarrollo de un e-Portfolio Interdisciplinar en el Grado de Diseño Digital y Tecnologías Creativas de la UdL.

*8 Universidades latinoamericanas en la clasificación QS World University Ranking. Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 08:47, abril 10, 2022 desde https://es.wikipedia.org/wiki/Clasificación_académica_de_universidades_de_Latinoamérica
Se trata de un ranking elaborado en su mayor parte por opiniones de académicos, una clasificación mundial elaborada y publicada en Internet desde 2004 por el grupo Quacquarelli Symonds.*

9 Fuente: repositorio.cuaieed.unam.mx

El objetivo del siguiente trabajo es el de mostrar cómo se está realizando desde el primer curso del grado de Diseño Digital y Tecnologías Creativas de la Universitat de Lleida (UdL) la confección de un portfolio electrónico o también llamado e-portfolio a través de las contribuciones de diferentes asignaturas durante el grado.

Dicho portfolio se convertirá en la carta de presentación para la búsqueda de empleo una vez finalizado el grado. De esta forma, el alumnado podrá presentar a los empleadores las competencias que ha alcanzado.

Además, se introducen conceptos y terminologías aplicadas a la gestión empresarial, implicando al alumnado en el análisis del entorno de la empresa según las principales metodologías y estrategias.

Finalmente, se realiza una simulación de una negociación por email en parejas durante un periodo de tiempo fijado. La habilidad de negociar es útil para muchas situaciones y es muy importante para el mundo laboral. Que el alumnado sea capaz de plantearse una situación de negociación de manera analítica, reflexionando sobre objetivos y alternativas, es de gran ayuda para su futura labor profesional.

¹⁰

- Curso Estrategias para la presentación de la trayectoria profesional del artista visual. Centro Mediterráneo UGR. Fechas: 4, 5, 15, 16,

17, 18, 19, 24 y 25 de febrero 2016. Facultad de Bellas Artes de Granada.

El objetivo principal del curso fue "ofrecer herramientas para actualizar o ampliar las capacidades del estudiante de arte para facilitar su profesionalización y comprender cuál es el lugar que ocupa el trabajo artístico dentro del contexto específico del Arte".¹¹

Para ello se ofreció soporte metodológico en la organización de la obra y la presentación de la trayectoria profesional, así como en la construcción del discurso público, y la gestión y divulgación de la producción artística.¹²

- GABINETE *Open Portfolio* ofreció al alumnado de la Facultad de Bellas Artes de la UCM la posibilidad de visibilizar sus producciones gráficas entre el 21 y 22 de abril de 2018, en la *Art Fair, Works on Paper & Fine Arts* celebrada en el Centro Cultural de la Villa de Madrid.

A dicha feria asisten interesados en la obra sobre papel, por lo que esta supone una oportunidad para que los artistas emergentes de la Facultad de Bellas Artes muestren y promocionen su trabajo acompañados por profesionales de los distintos ámbitos del arte y la cultura.

La convocatoria tiene como objetivo difundir y potenciar las prácticas artísticas emergentes en el campo de la obra en edición sobre papel.¹³

¹⁰ Fuente: <https://repositori.udl.cat/bitstream/handle/10459.1/69945/030583.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

¹¹ Fuente: <https://canal.ugr.es/convocatoria/curso-estrategias-para-la-presentacion-de-la-trayectoria-profesional-del-artista-visual-2/>

¹² Fuente: <https://canal.ugr.es/convocatoria/curso-estrategias-para-la-presentacion-de-la-trayectoria-profesional-del-artista-visual-2/>

¹³ Fuente: <https://bellasartes.ucm.es/gabinete-open-portfolio-2018>

02

Búsqueda de testimonios y opiniones profesionales

A continuación, con la intención de seguir ampliando información, se recoge una breve reseña de las materias tratadas en las comparencias celebradas y recogidas en el Boletín Oficial de las Cortes Generales, del Informe aprobado por la Subcomisión para la elaboración de un Estatuto del Artista, constituida en el seno de la Comisión de Cultura el 20 de junio de 2018.

En este informe se recogen todas las motivaciones, planteadas por profesionales de la cultura, sobre la necesidad de revisar la fiscalidad y legislación para el empleo de los artistas, la consideración de las pensiones, la mejora de la formación respecto a las exigencias de cualificación, la necesidad de un marco legal para las especialidades laborales, la concreción de los derechos de autor que eviten el plagio, la clarificación del acceso a los derechos de seguridad social para los artistas en activo, entre otras cuestiones.

En dichos textos además se acredita que, al hilo de las consideraciones sobre los problemas de artistas y creadores y sobre el contenido de un futuro Estatuto del Artista, en la mesa celebrada se pusieron de relieve también cuestiones más generales sobre la situación de la cultura en España, su tratamiento institucional, la situación de los diversos sectores

y profesiones, o las carencias en el apoyo a la enseñanza de las artes. Igualmente fue objeto frecuente de tratamiento el contraste de la situación de artistas y creadores españoles en relación con otros países de nuestro entorno. (BOE, 2018)

Se expone a continuación una breve selección de testimonios que nos sirva para concebir una idea de lo anteriormente expuesto:

- D. Javier Campillo Reino, Presidente de la Plataforma en Defensa de la Cultura entregó un «Informe de PDC sobre el Estatuto del Artista, Creador y Trabajador de la Cultura», sugiriendo la estructura y los contenidos de un proyecto normativo. Destacó la introducción de la asimilación al alta, de una debida representación sindical, el tratamiento de las enfermedades profesionales y la apertura de posibilidades de transición profesional. También la cuestión de la existencia de tarifas orientativas. En el desarrollo de la comparencia puso asimismo el acento en la compatibilidad de las pensiones y los derechos de autor, en la situación de las pensiones de jubilación de los artistas y creadores y en la dificultad de acceso a numerosas prestaciones sociales y asistenciales. Trató igualmente posibles especialidades del régimen fiscal de los artistas.
- Da Marta Castro Dehesa, abogada e ilustradora compareció en nombre de la Asociación Profesional de Ilustradores de Madrid (APIM), adhiriéndose a lo dicho por otros comparecientes en materia laboral y de fiscalidad y detallando los problemas concretos de los ilustradores, que aparecen indefinidos en la legislación vigente. Aludió, entre otras cuestiones, al modelo francés, a

- los honorarios orientativos, a los anticipos obligatorios, y al problema del plagio y de los abusos. Planteó un Código de Buenas Prácticas, aludió a la Directiva europea de derechos de autor y entregó el documento, «UD. está aquí. Encuesta Nacional de Ilustración».
- D. Isidro López Aparicio-Pérez, Presidente de la unión de Asociaciones de Artistas Audiovisuales, hoy Unión AC, describió la situación del sector, en el que la mayoría tiene que compatibilizar trabajos y en el que muy pocos llegarán a la pensión contributiva. Hizo propuestas en el ámbito fiscal (IRPF e IVA), sobre el mecenazgo y el micromecenazgo, sobre la adscripción del artista a la Seguridad Social, sobre el apoyo de las Administraciones, sobre los Códigos de Buenas Prácticas y Deontológicos, sobre la forma de contratar las obras, sobre la representación sindical y sobre la formación. También sobre la protección de los derechos de autor, la legislación del mercado del arte y la ley de propiedad intelectual. Entregó unos materiales para la elaboración del Estatuto del Artista y la publicación «La actividad económica de los/las artistas en España», redactada por el compareciente y por Da Marta Pérez Ibáñez.
 - D. José Antonio Abascal Rodríguez, especialista en fiscalidad en el ámbito artístico, realizó diversas propuestas en relación con el IVA, el mecenazgo y el micromecenazgo, el IAE, y, muy especialmente, sobre el IRPF: derechos de autor, rendimientos irregulares, retenciones y pagos fraccionados, gastos deducibles y criterio de cobros y pagos.
 - Da Begoña Cendoya Iriondo, abogada y portavoz de la Asociación de Artistas Plásticos Escénicos de España (AAPEE) se centró en el aspecto jurídico del ámbito de aplicación del Estatuto, reflexionando sobre la definición de artista o creador y en figuras como los técnicos, el personal de apoyo, los escenógrafos o figurinistas, los directores de escena, etc.. Todo ello relacionado a su vez con la deficiencia de autor y de obra en la LPI.
 - Da Sara Carmen Mora García, abogada, ilustradora y letrada de ConArte, desarrolló el informe sobre la situación laboral y de seguridad social de los artistas, elaborado a instancias de la Plataforma de Defensa de la Cultura, diferenciando los problemas de los artistas por cuenta ajena y los creadores/ artistas cuyo trabajo tiene naturaleza de trabajo por cuenta propia. Nuevamente, por tanto, las cuestiones relacionadas con el RD 1435/1985, con las prestaciones de Seguridad Social o con la compatibilidad con las prestaciones por jubilación. Y también lo relacionado con los falsos autónomos, con la negociación colectiva (modificación de la LOLS) y con la prevención de riesgos laborales. Todo ello, con abundantes propuestas de modificación y con una referencia específica a los trabajadores de la cultura.
 - D. Luis Bernardo Quintans Borrego, Presidente de la Asociación española de desarrolladores de videojuegos (DEV), expuso la situación de la industria de videojuegos, sector que demanda empleo joven cualificado de nuevas profesiones (diseñadores de vídeos, animadores 3D, marketing digital...) pero también de las tradicionales (compositores, diseñadores

gráficos,...). Entre los problemas se detuvo en las necesidades de financiación, teniendo en cuenta el crecimiento de pequeños estudios independientes y la dificultad que muchos que acaban su formación están sufriendo al tener que recurrir al autoempleo como emprendedores. Mostró también su preocupación por las carencias de la negociación colectiva.

- D. Felipe Criado Boado, Director del Instituto de Ciencias del Patrimonio del CSIC explicó los problemas relacionados con la situación profesional de la arqueología y el patrimonio, con profesionales muy cualificados y con ámbitos de actividad muy diversos. Desarrolló con detalle los datos del sector, los principales problemas de sus profesionales (trabajo precario, tasa de temporalidad alta, salarios bajos...), las necesidades de financiación, las exigencias de cualificación y también la reducción de cautelas sobre el patrimonio, derivadas de la construcción.
- D. Nicolás Sartorius Álvarez de las Asturias Bohorques, Vicepresidente Ejecutivo, Da María Inmaculada Ballesteros Martín, Directora del Observatorio de Cultura y de Comunicación y D. Enrique Lillo Pérez, abogado, todos ellos representantes de la Fundación Alternativas, comparecieron conjuntamente para explicar el «Estudio comparado entre el modelo intermitente francés y el modelo español de contratación temporal de artistas en

espectáculos públicos, en el marco de la doctrina emanada del Tribunal de Justicia de la Unión Europea». Estudio elaborado por Da Iziar Alzaga Ruiz para la Fundación Alternativas. (BOE Núm. 373 20 de junio de 2018 Página 51) ¹⁴

Tratando, entonces, de completar y actualizar todas las cuestiones recogidas, vamos a destacar aquí en lo que finalmente ha desembocado el proyecto de elaboración de un Estatuto para los artistas que subsane todas las carencias y precariedades que se demandan para empleados y contratantes.

A este respecto, lo primero que es necesario aclarar es que la necesidad de este estatuto es contemplada por ambas partes, empleados y empleadores, ya que la necesidad de una legislación más detallada que cubra el mayor número de especialidades posibles en el sector es un hecho que favorecerá también a contratantes y ayudará a una regulación más justa de los empleos en el mercado artístico español.

Así bien, la reciente elaboración del Real Decreto-ley 5/2022, de 22 de marzo, por el que "se adapta el régimen de la relación laboral de carácter especial de las personas dedicadas a las actividades artísticas, así como a las actividades técnicas y auxiliares necesarias para su desarrollo, y se mejoran las condiciones laborales del sector" ¹⁵, se propone reducir la tasa de temporalidad y evitar el abuso de la utilización sucesiva de contratos o de las relaciones laborales de duración determinada.

¹⁴ Fuente: https://www.congreso.es/backoffice_doc/prensa/notas_prensa/61825_1536230939806.pdf

¹⁵ Fuente: https://www.congreso.es/backoffice_doc/prensa/notas_prensa/61825_1536230939806.pdf

Con la implementación del Estatuto de artista se pasa a regular "la relación laboral especial de las personas artistas que desarrollan su actividad en las artes escénicas, audiovisuales y las musicales, así como de las personas que realizan actividades técnicas y auxiliares necesarias para el desarrollo de dicha actividad". (BOE, 2022, 22 marzo. IV)

Se entenderán incluidas en el ámbito de aplicación de esta norma, entre otras, las personas que desarrollan actividades artísticas, sean dramáticas, de doblaje, coreográfica, de variedades, musicales, canto, baile, de figuración, de especialistas; de dirección artística, de cine, de orquesta, de adaptación musical, de escena, de realización, de coreografía, de obra audiovisual; artista de circo, artista de marionetas, magia, guionistas, y, en todo caso, cualquier otra persona cuya actividad sea reconocida como la de un artista, intérprete o ejecutante por los convenios colectivos que sean de aplicación en las artes escénicas, la actividad audiovisual y la musical. (BOE, 2022, 22 marzo. Artículo 1 Ámbito de aplicación)

Clarificado este punto, y señalados los aspectos que consideramos más relevantes de cara a nuestra investigación, concluimos que la reciente regulación para la contratación de los artistas se establece también por extensión para pintores, escultores, animadores, dibujantes y otros profesionales de las Bellas Artes, siempre y cuando la actividad laboral a desarrollar se encuentre amparada entre las que se citan en el Real Decreto-ley 5/2022 de 22 de marzo.

A este respecto, nos gustaría añadir que se vislumbran horizontes en los que las profesiones artísticas vuelven a crecer como conjunto en España, pero que todavía queda un largo camino para reconocer y comprender el vasto volumen de especialidades artísticas laborales que son necesarias para que una sola obra o espectáculo pueda llevarse a cabo bajo unas condiciones que sean justas para todos.

Es quizá un aspecto sobre el que todavía hay que incidir para generar unos cimientos sólidos, en cuanto a la contratación, que atisben un panorama artístico laboral con menos oquedades.

Si tan solo tenemos en cuenta el número de personas que participan desde el comienzo en la creación de una largometraje, animado o no, por citar un ejemplo de sector en el que concurre una de las ramas laborales de las Bellas Artes, podemos imaginar que el valor que tiene una legislación suficientemente desarrollada es a todas luces irremplazable.

En palabras de David García, redactor en el blog Oficina empleo, encontramos los siguientes datos como referencia:

En 'Exodus: Gods and Kings', película dirigida en 2014 por Ridley Scott y protagonizada por Christian Bale, trabajaron 4.500 extras y en total generó más de 8.000 contratos de trabajo. Si nos vamos a 1956, en 'El Conquistador de Mongolia', protagonizada por el mítico John Wayne, solo trabajaron 220 personas.¹⁶

Puede que este sea uno de los motivos por los que existe un índice tan elevado de precariedad laboral. Cada vez se precisan más

¹⁶ <https://www.oficinaempleo.com/blog/cuantos-empleados-son-necesarios-para-hacer-una-pelicula/>

puestos de trabajo para realizar un largometraje y es quizá una labor que pesa sobre realización y producción, cuando es difícil imaginar a qué batallas de gastos tendrá que enfrentarse un film en su totalidad.

Las nuevas industrias apuntan a una nueva forma de vivir para este siglo en que nos encontramos, los cambios económicos y sociales han sido acuciantes y la demanda de empleadores ha ido cambiando también en consecuencia.

De este modo, la búsqueda de soluciones ante las necesidades de empleo es cada vez mayor. Los abusos de contratación y los salarios bajos son lo que en ocasiones obtenemos como respuesta rápida para economizar medios, en concreto opinamos que es más fácil caer en esta falta de ética cuando no hay un adecuado modelo de contratación que contemple todos los

pormenores que engloba cada labor, por pequeña que esta sea.

De una forma similar, la falta de financiación a los emprendedores hace que, en muchas ocasiones, las pequeñas empresas o estudios que emergen, vean ahogada su producción antes de comenzar a hacerse lo suficientemente fuertes en un mercado cada vez más competitivo que no da tregua a los autónomos con pocos recursos.

Llegados a este punto, nos parece de interés conocer algunos de los presupuestos con los que han contando diferentes largometrajes que hemos seleccionado por su vinculación con los empleos artísticos.

En la siguiente tabla se muestran los presupuesto de dos películas coetáneas en el tiempo, 2005-2006, y cuatro largometrajes de animación realizados entre 2016-2020:

PELÍCULA/ AÑO/ PAÍS	DISTRIBUCIÓN	PRODUCTORAS	PRESUPUESTO
El Labertinto del fauno, 2006. España. México.	Warner Bros. Pictures Picturehouse	Estudios Picasso Wild Bunch Telecinco Tequila Gang Esperanto Filmoj Cafe FX ICAA	13,5 millones de EUROS
Charlie y la fábrica de chocolate, 2005. Estados Unidos. Reino Unido. Australia.	Warner Bros. Pictures	Village Roadshow Pictures The Zanuck Company Plan B Entertainment	149,5 millones de EUROS
Mi amigo el gigante, 2016. Estados Unidos. Reino Unido. Canadá.	Walt Disney Studios Motion Pictures NOS Lusomundo Audiovisuais	Amblin Entertainment DreamWorks SKG Reliance Entertainment Walden Media The Kennedy/Marshall Company	139,5 millones de EUROS
Klaus, 2019. España	Netflix	Netflix Animation The SPA Studios Atresmedia Cine	39,8 millones de EUROS

Wolfwalkers, 2020. Irlanda. Reino Unido. Francia.	Wildcard Apple TV+ Haut et Court	Cartoon Saloon Dentsu Inc SIF309 Film & Music Productions	12 millones de EUROS
La oveja Shaun. Granjaguedón, 2019. Reino Unido.	StudioCanal Vértice Cine Netflix	Aardman Animations, Amazon Prime Video, Studiocanal	42,8 millones de EUROS

Tabla 4. Comparación de presupuestos entre diferentes largometrajes. Elaboración propia.

En base a estos criterios parece obvio que, ante un embudo tan estrecho, solo queda aprender a diferenciarse del resto. De un lado, progresan los empleadores más hábiles en la gestión de recursos y medios, de otro lado, los artistas mejor formados y experimentados.

Queremos destacar también que, en nuestros días, los artistas conviven en un medio en el que las exigencias de cualificación en cuanto a la formación previa para optar a los puestos de trabajo, están muy por encima de cualquier otra situación vivida con anterioridad y

que toda la comunidad educativa está también aprendiendo a gestionar el cambio presente.

Cuando nos detenemos a analizar algunas de las ofertas activas relacionadas con los estudios universitarios de Bellas Artes observamos que la demanda de cualificación en materias específicas, ante la creciente multiplicidad de recursos e instrumentos de trabajo, es también otro hito a tener en cuenta a la hora de dedicarse a las profesiones artísticas.

Citamos más abajo tres ejemplos, googleados como "animador 3D" y "concept artist", vistos en la red social de empleo LinkedIn:

NOMBRE DEL PUESTO	CUALIFICACIONES REQUERIDAS	CUALIFICACION DESEADA
Artista de Retoque Experimentado / Artworker 3D	Tienes al menos 3 años de experiencia en trabajos de retoque de imágenes, obras de arte que hayas aprendido durante tus estudios de diseño gráfico, en una agencia creativa o similar.	Lo ideal es que nos sorprenda con: Conocimientos de alemán Por favor, envíanos tu solicitud completa y una indicación de tus expectativas salariales y tu primera fecha de inicio.
	Puede realizar modelados en 3D y sabe trabajar con archivos CAD.	
	Te mueve la perfección y realizas tu propio control de calidad en cualquiera de tus trabajos artísticos.	
	Tienes experiencia probada en el trabajo con guías de estilo de clientes y maestros de diseño.	

	<p>Tus hábitos de trabajo no sólo se caracterizan por un fuerte sentimiento de equipo, sino también por la velocidad – siempre junto con la alta calidad y la tolerancia cero a los errores.</p>	
--	--	--

Tabla 5. Requisitos para aplicar a oferta de empleo googleada en LinkedIn. Elaboración propia. Fuente: <https://es.linkedin.com/jobs/view/experienced-retouch-artist-3d-artworker-m-f-d-at-prodigious-worldwide-3183369953>

NOMBRE DEL PUESTO	CUALIFICACIONES REQUERIDAS	CUALIFICACION DESEADA
Ilustrador - WhatsApp	Capacidad para representar el trabajo ante un equipo de producto más amplio y otros socios, articulando clara y sucintamente los objetivos y conceptos.	<p>Competencia en mantenerse al día con las tecnologías de diseño visual y las tendencias de la industria.</p> <p>Experiencia en diseño 3D y movimiento/animación.</p>
	Experiencia (o exposición) en el trabajo con sistemas de iconos a escala.	
	Experiencia trabajando con proveedores externos (artistas individuales y agencias), proporcionando dirección y retroalimentación.	
	Conocimiento de conjuntos de herramientas creativas y de producción, como Figma, Illustrator, Adobe Photoshop, G-suite, productos de Microsoft Office, etc.	
	Amplia experiencia en diseño gráfico/visual, sistemas de retícula y aplicaciones para móviles (iOS + Android), escritorio, web y offline (impresión).	

Tabla 6. Requisitos para aplicar a oferta de empleo googleada en LinkedIn. Elaboración propia. Fuente: <https://es.linkedin.com/jobs/view/illustrator-whatsapp-at-whatsapp-3216916120>

NOMBRE DEL PUESTO	CUALIFICACIONES REQUERIDAS	CUALIFICACION DESEADA
Junior/Senior 2d Game Artist	Excelentes habilidades en Adobe Photoshop y herramientas de arte 2D similares	Se valorará el dominio del inglés
	Excelentes habilidades de comunicación	Se valorará la experiencia en arte de juegos
	Modestia y respeto a la hora de recibir comentarios de su equipo	Se valorarán los conocimientos de 3D
	Orientado al detalle y bien	

Tabla 7. Requisitos para aplicar a oferta de empleo googleada en LinkedIn. Elaboración propia. Fuente: <https://es.linkedin.com/jobs/view/junior-senior-2d-game-artist-at-mybo-games-sl-3212719753>

En estas tres ofertas de empleo se observa que hay un crecimiento en la demanda de las habilidades socio emocionales ya que estas pasan a considerarse cualificaciones requeridas en las candidaturas. Aquí debemos detenernos para considerar qué tan importante es la técnica frente a la merma de habilidades sociales que está dejando una frágil huella ante una sociedad hiperconectada y mediatizada.

Según el Foro Económico Mundial para 2025 más de la mitad de los empleos serán realizados por máquinas. (WEF, 2018) Ante esto, creemos que hacernos fuertes en el desarrollo de habilidades como la creatividad, la empatía, la resiliencia, el pensamiento crítico, la comunicación y colaboración a la hora de trabajar, será primario en la etapa de formación de los futuros artistas.

Los estudiosos de la enseñanza superior, como Ronald Barnett (1997), coinciden en que es fundamental que las futuras generaciones aprendan a pensar de forma crítica. Muchas universidades en Europa todavía ofrecen

programas tradicionales basados en una enseñanza donde el alumnado es un mero receptor de la información, hecho que es contrario al desarrollo del pensamiento crítico.

En uno de sus estudios, el profesor universitario Dekker explora la concepción del pensamiento crítico que tienen los estudiantes de los programas de LAS¹⁷ en diversos países europeos. Los estudiantes argumentaron que "los empresarios se enfrentan a problemas complejos y requieren empleados que sean capaces de dar soluciones". (Dekker, 2020: 4) "Pensar sobre el hecho de pensar, o pensar conscientemente en las ideas, es un requisito imprescindible para desarrollar el pensamiento crítico". (Hooks, 2022: 19)

El informe especializado en tendencias educativas del Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, EduTrends, contextualiza el proceso de cambio que están viviendo las universidades en cuanto a las exigencias de formación para los egresados.

Según estos análisis, estamos

¹⁷ *European Liberal Arts and Sciences (LAS) programmes are the Bologna Process that has given recent impetus to liberal arts and sciences learning within the European community.*

transitando sobre lo que los expertos ya no dudan en calificar como Cuarta Revolución Industrial.

Las principales características que según EduTrends (2019) configuran esta Cuarta Revolución Industrial son: el internet de las cosas, los dispositivos conectados, el hágalo usted mismo o cultura *maker* y la ciber fábrica o *smart-industries*.

Ante estos nuevos retos sociales y profesionales, deben contemplarse una serie de ventajas y desventajas dentro del contexto educativo. Sin ir más lejos, el aumento progresivo de recursos educativos en línea (EduTrends, 2019: 15) y de acceso a la información, son reflejo de la fuerte demanda profesional a la que se ven sometidos los egresados una vez comienzan su andadura profesional.

Por otro lado, cuando estas exigencias se mantienen en el tiempo generan una sobrecarga o acumulación de tareas para los egresados, que pueden desembocar en factores negativos para una buena salud laboral.

Otro requisito que encontramos indispensable para aplicar a las ofertas de empleo, después de hacer el breve sondeo mencionado arriba, es el envío de un portfolio o dossier de artista.

Es habitual leer en el modo de aplicar a la candidatura que, para ser considerado a esta, debe enviarse un enlace a portfolio online o *demoreel*, y que a continuación se requerirá una prueba si los directivos lo consideran.

Las deducciones obtenidas a través de esta última cuestión apuntan a que, en cuestión de minutos, se ponen en juego todas las oportunidades de empleo para el artista que postula, por las que ha estado luchando probablemente durante años.

La deducción a este respecto es clara: es importante saber hacer, pero también saber mostrar lo que se hace.

Tras el análisis de referencias, publicaciones, estudios, opiniones e investigaciones de profesionales del sector artístico, continuamos la presente investigación con la búsqueda de respuestas a las siguientes preguntas:

¿Será necesario incorporar estas nuevas exigencias del mercado al título universitario de Bellas Artes? ¿Cómo se deben articular entonces las metodologías en cuanto a la preparación de estudiantes para el empleo? ¿Cómo están los programas de Bellas Artes en Andalucía al respecto?

03

Revisión de los programas de las universidades BBAA de Andalucía

3.a. Comparativa entre las asignaturas de Difusión del arte y Proyectos artísticos en las facultades BBAA de Andalucía

En este apartado vamos a indagar en las similitudes y divergencias encontradas entre los enfoques presentados por las Universidades de Málaga, Sevilla y Granada, en cuanto a la configuración de la materia que nos atañe que es "introducir a los estudiantes Bellas Artes en el dinámico mundo profesional" (ANECA, 2004) y "preparar al estudiante para poder trabajar como artista visual autónomo y autosuficiente". (ANECA, 2004)

La finalidad aquí es "saber cómo están estructurados los contenidos que se imparten en los programas de Bellas Artes de las universidades andaluzas" (OE1) desde el punto de vista de la empleabilidad para el egresado.

Comenzamos esta revisión haciendo referencia a los nombres de las asignaturas encontradas al respecto en los programas del curso 2021-2022, entre los que apreciamos el predominio de la palabra "Proyecto" en tres de

los casos, que comparten la Universidad de Málaga y la Universidad de Granada, mientras que la palabra "Difusión" aparece en dos casos, compartidos por la Universidad de Málaga y la Universidad de Sevilla. Abajo pueden leerse los nombres completos de las asignaturas:

U M A	Producción y Difusión de Proyectos Artísticos
U S	Discursos Expositivos y Difusión del Arte
U G R	Proyectos Pictóricos
	Proyectos de Dibujo

Tabla 8. Nombre de las asignaturas relacionadas con la preparación para el empleo en las facultades de Bellas Artes de Andalucía. Elaboración propia.

Así pues, la Universidad de Málaga recoge en el título de la asignatura la "difusión de proyectos artísticos", a lo que añade la "producción" de los mismos; la Universidad de Sevilla, da prioridad a los "discursos expositivos" y a la "difusión del arte". Y por otro lado, la Universidad de Granada, recoge en ambas asignaturas el "proyecto", sean estos pictóricos o de dibujo.

En relación al apartado de "Objetivos/ Resultados de aprendizaje", podemos observar el compromiso de las Universidades de Málaga y Granada respecto al proyecto artístico, en el que residen ciertas similitudes desde el tratamiento en la materia de objetivos como la organización, el diseño y la producción o desarrollo del propio proyecto.

Aquí puede comprobarse esta afirmación:

U M A	<ul style="list-style-type: none"> • OE1. Saber organizar y diseñar gráficamente un dossier de presentación y producción del propio proyecto artístico. • OE2. Saber organizar y presentar especialmente la exhibición del propio proyecto en tanto que discurso artístico. • OE3. Saber explicar verbalmente el propio proyecto artístico con la terminología y el sentido narrativo más adecuados.
U S	<ul style="list-style-type: none"> • OE1. Dotar a los estudiantes de las capacidades necesarias para la difusión del arte en las sociedades contemporáneas. • OE2. Dotar a los estudiantes de un conjunto de conocimientos que permitan ampliar las opciones hacia salidas profesionales.
U G R	<ul style="list-style-type: none"> • OE1. Adquirir la habilidad para elaborar procesos creativos mediante la realización de Proyectos individuales o en equipo, bajo la conciencia de la capacidad transformadora del arte, como agente activo en la configuración de las culturas. • OE2. Afirmar la comprensión y métodos de trabajo idóneos para el desarrollo del Proyecto Artístico. • OE3. Investigar en una metodología propia de trabajo, desde una contextualización del Proyecto Artístico, que tenga en cuenta su incidencia en los nuevos contextos artísticos y sociales.

Tabla 9. Objetivos de las asignaturas relacionadas con la preparación para el empleo en las facultades de Bellas Artes de Andalucía. Elaboración propia.

Destaca también la importancia que otorga la Universidad de Málaga a la presentación y explicación del proyecto artístico, favoreciendo en el alumnado el aprendizaje de cara al discurso artístico mediante el empleo de una terminología y modos narrativos adecuados; mientras que la Universidad de Granada apuesta por la adquisición de habilidades creativas en la

elaboración de los proyectos, tomando como referencia la actividad del arte en la configuración de las culturas. Asimismo, tiene en cuenta los nuevos contextos artísticos y sociales en que se desarrollarán los proyectos artísticos.

En cuanto a los objetivos de la Universidad de Sevilla, apreciamos que esta tiene presente entre sus objetivos la dotación al alumnado de conocimientos que les permita ampliar las posibilidades en cuanto a las salidas profesionales.

En el caso del apartado de "Competencias", encontramos una mayor convergencia entre las Universidades de Málaga y Granada, que defienden elementos en común como la gestión, presentación y difusión de los proyectos artísticos, especialmente en lo que respecta a la presentación adecuada de dichos proyectos. Otro de los aspectos compartidos por ambas universidades (UMA y UGR), es la "capacidad de transmitir información", es decir, el desarrollo de la "habilidad comunicativa" ya sea por medio oral o escrito.

En la siguiente tabla pueden observarse los mencionados elementos comunes:

U M A	<ul style="list-style-type: none"> • CO1. Capacidad para aplicar los conocimientos artísticos de cada módulo a los intereses de trabajo o vocación de los estudiantes de una forma profesional y disposición de las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro del ámbito de las Bellas Artes. • CO2. Capacidad para transmitir información (normalmente de carácter artístico), ideas, problemas y sus soluciones, de forma escrita u oral, a un público tanto especializado como no especializado. • CO3. Competencia para gestionar, presentar de forma adecuada y difundir la producción artística. • CO4. Competencia para comunicar y presentar ideas y proyectos artísticos de forma adecuada.
U S	<ul style="list-style-type: none"> • CO1. Considerar el conocimiento y la creatividad como valores esenciales de la práctica profesional. • CO2. Considerar la ética como fundamento de cualquier actividad profesional. • CO3. Capacidad de proyectar conocimiento, habilidades y destrezas adquiridos para lograr los objetivos proyectuales. • CO4. Capacidad de emprendimiento, es decir, de generar ideas y saberlas proyectar.

U G R	<ul style="list-style-type: none"> • CO1. Capacidad de comunicación. • CO2. Capacidad para gestionar, presentar de forma adecuada, y difundir la producción artística. • CO3. Capacidad de determinar el sistema de presentación adecuado para las cualidades artísticas específicas de una obra de arte. • CO4. Habilidad para comunicar, gestionar y difundir proyectos artísticos. • CO5. Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos.
-------------	---

Tabla 10. Competencias de las asignaturas relacionadas con la preparación para el empleo en las facultades de Bellas Artes de Andalucía. Elaboración propia.

En contraposición, la Universidad de Sevilla, no menciona la competencia en comunicación, sin embargo, considera otros puntos interesantes como son la práctica de la ética en el mundo laboral o la capacidad de emprender. El único punto que comparte la US con otra universidad es el de la aplicación de conocimientos artísticos en la práctica profesional, en el cual coincide con la UMA. Esta última, destaca la competencia para la defensa de argumentos y resolución de problemas en el campo de las Bellas Artes, como aspecto reseñable en su programa competencial.

En relación a los puntos comunes del apartado de "Contenidos", podemos apreciar que todos giran en torno a la presentación del proyecto artístico. La UMA y la UGR dan mayor crédito al diseño y producción de dossieres, mientras que la US se centra en la exposición del proyecto y el discurso. Por otro lado, el guión de anteproyecto y su redacción, se configura como un contenido en sí mismo y exclusivo en el programa de la UGR, a pesar de que no se contempla como tal en las salidas

profesionales. En la tabla que viene pueden observarse los mencionados puntos comunes:

U M A	01. Diseño de dosieres de presentación del proyecto artístico. 02. Diseño de dosieres de producción del proyecto artístico.
U S	01. BLOQUE II. La exposición como análisis o agente de cambio. 02. Exceder el espacio. Naturaleza, entorno, proyección. 03. BLOQUE III. El sistema del arte: el espacio expositivo, el comisariado, las teorías, los discursos y el proyecto artístico. 04. La obra versus el proyecto artístico.
U G R	01. Práctica o dossier 1: Elaboración de un portfolio o dossier. 02. Práctica 2: Elaboración de un guión del proyecto personal. 03. Práctica 5: Redacción del documento del proyecto, exposición y defensa pública del mismo.
	04. Práctica 1. DOSSIER + GUIÓN DE ANTEPROYECTO (Bloque 1) 05. Práctica 2. EL LIBRO DE ARTISTA (Bloque 2)

Tabla 11. Contenidos de las asignaturas relacionadas con la preparación para el empleo en las facultades de Bellas Artes de Andalucía. Elaboración propia.

Así, la elaboración específica de un portfolio de artista queda por tanto ausente en las Universidades de Málaga y Sevilla, para dar paso al diseño, presentación y defensa de proyectos. Se trabaja desde la perspectiva del análisis pero corresponderá al egresado la tarea

personal de su realización, por necesidades laborales, una vez finalizado sus estudios.

A su vez, la asignatura Proyectos Pictóricos de la Universidad de Granada, plantea al alumnado en su parte práctica la elaboración específica de un portfolio desde el punto de vista del proyecto personal a realizar. Es decir, un dossier enfocado a un proyecto. Por tanto, la elaboración específica de un portfolio de artista queda ausente en esta asignatura.

Por su parte, la asignatura Proyectos de Dibujo de la Universidad de Granada plantea al alumnado, en su fase práctica, la realización de un Libro de artista. Según las definiciones en las que se apoya este término, el Libro de artista no recoge las mismas características que el portfolio de artista, por tanto, la elaboración específica de un portfolio de artista queda ausente también en esta asignatura.

A continuación puede leerse una definición del investigador en la materia de Libros de artista, y artista burgalés, José Emilio Antón, quien nos aclara al respecto que:

Desde el punto de vista del artista, el concepto del Libro de Artista se puede definir como un soporte más, como un lienzo para el pintor o como la piedra o el bronce para el escultor, pero sus especiales características hacen de él un medio con unas posibilidades mucho más amplias¹⁸. (Antón, 1995)

En último término, también podemos constatar que las tres universidades emplean la misma cantidad de horas para la impartición de las asignaturas revisadas, estas son 150 horas totales, el equivalente a un valor de 6 créditos.

18 Revista BLA BLART nº5. Facultad de BBAA de la Universidad del País Vasco, Bilbao, 1996. También en Catálogo exposición: LIBROS DE ARTISTA. Escuela de Artes y Oficios de Granada, Granada, 1991. <https://www.merzmail.net/libroa.htm>

UMA	150 / 6 ECTS
US	150 / 6 ECTS
UGR	150 / 6 ECTS

Tabla 12. Número de horas y créditos de las asignaturas relacionadas con la preparación para el empleo en las facultades de Bellas Artes de Andalucía. Elaboración propia.

Primera generalización de la revisión

A tenor de esta primera revisión, podemos afirmar que la elaboración específica de un portfolio de artista por parte del alumnado, queda ausente entre los contenidos para el grado de Bellas Artes en el contexto de las tres Universidades que se han analizado: Málaga, Sevilla y Granada. En consecuencia, podemos concluir que la elaboración del mismo queda

supeditada por completo al egresado una vez finalizados sus estudios.

Por ese motivo, las necesidades de ajuste sobre los programas educativos en las universidades en torno al desarrollo real de la profesión parecen evidentes, en tanto que se exige este portfolio como primer eslabón para el acceso al empleo de los egresados. Consideramos que es necesario contextualizar la elaboración de este portfolio poniendo máxima atención a los criterios que exige cada profesión del ramo de las Bellas Artes.

De la misma manera, también encontramos útil el planteamiento de una clasificación con miras a los tipos de portfolios de artista necesarios para acceder a las profesiones artísticas con más demanda, junto con la especificación del canal de difusión más conveniente en cada caso: artista plástico- , ilustrador- Behance, escultor- , pintor- , animador- LinkedIn, diseño- , cómic- proyecto.

Más abajo se muestran estas generalizaciones en una hoja de cálculo Arcoiris¹⁹ donde puede contrastarse mejor la información:

19 Existe un método sencillo pero útil llamado The Rainbow Spreadsheet, creado por el investigador de UX de Google Search, Tomer Sharon, para reflejar los resultados. AltexSoft, How to Conduct User Interviews for UX Research and Product Development, 2019: <https://www.altexsoft.com/blog/business/how-to-conduct-user-interviews-for-ux-research-and-product-development/>

	UMA	US	UGR
Elaborar procesos creativos y desarrollar el Proyecto Artístico			Yellow
Diseño de dossieres de presentación y producción del propio Proyecto Artístico	Yellow		
Elaboración de un portfolio o dossier personal			Yellow
Preparar el discurso artístico y la defensa verbal del Proyecto Artístico	Pink		
Preparar un sistema de presentación para el Proyecto Artístico			Pink
Elaboración de un guión de anteproyecto			Pink
Transmitir la información de forma escrita y oral	Orange		
Comunicar y difundir el Proyecto Artístico. Los discursos y el Proyecto Artístico. Exposición y defensa del proyecto			Orange
Conocer y aplicar los conocimientos al trabajo o vocación profesional	Green	Green	
Ampliar conocimientos respecto a las salidas profesionales		Green	
Nuevos contextos artísticos y sociales			Green
Ética como fundamento de la actividad profesional			Green
Gestionar y difundir la producción artística. Emprendimiento	Cyan	Cyan	Cyan

Tabla 13. Rainbow Spreadsheet con resultados de la comparativa entre las universidades andaluzas de Bellas Artes. Leyenda: Amarillo: Proyecto Artístico; Rosa: discurso y defensa; Naranja: comunicación verbal; Verde: contexto laboral; Azul: emprendimiento. Elaboración propia.

04

Necesidades educativas revisables para la empleabilidad en el ámbito de las Bellas Artes

4.a Nuevos entornos creativos relacionados con el empleo y su fundamento en las aulas

En este capítulo vamos a realizar un breve recorrido alrededor de los conceptos artísticos y entornos creativos que, en el momento presente, han proporcionado a toda la comunidad creativa una nueva realidad en cuanto a términos laborales y, por ende, educativos se refiere.

Consideramos necesaria para la presente investigación la recopilación que se incluye en este apartado ya que sin el estudio previo de los nuevos contextos en el panorama

del arte, no podremos proporcionar una experiencia real al alumnado en la etapa de estudios.

De manera similar, encontramos necesaria la compilación de lo que hemos llamado nuevos entornos creativos relacionados con el empleo, para determinar cuáles serán los principales sectores de todo aquello que compete a la vida laboral del egresado en Bellas Artes.

Desde el punto de vista educativo, es conveniente recoger un itinerario de partida ya que nos situamos en una realidad donde todo es tan efímero que las soluciones más simples a nuestros problemas pasan a menudo inadvertidas.

Con esta revisión de las formas para el empleo, se pretende también encontrar aportaciones que se dirijan a la educación artística dentro de las aulas universitarias, que puedan así mismo aportar actualizaciones a los actuales programas de Difusión del Arte de las facultades Bellas Artes en Andalucía y ayuden a consolidar una empleabilidad más dinámica y sostenible a los futuros graduados.

En relación a la elaboración de este capítulo, se han tenido en cuenta todas las referencias que a continuación se citan, y también, se ha elaborado la Tabla 14 que puede leerse más abajo, con objeto de facilitar una primera visión de conjunto a los lectores:

MATERIA	CONCEPTOS ARTÍSTICOS Y ENTORNOS CREATIVOS EN EL PRESENTE	EMPLEOS RELACIONADOS	PLATAFORMAS RELACIONADAS
a. Creación colectiva	<ul style="list-style-type: none"> - Inteligencias colectivas - Identidades múltiples - Metodologías de la multitud - Creación colectiva - Arte relacional - Arte contextual - Arte y participación - Arte colaborativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Prácticas institucionales, luchas sociales y procesos comunitarios. • Grupos autogestivos de acción-intervención, grupos o experiencias artísticas en organizaciones comunitarias, instituciones formales de salud y educación. • Organizaciones que desarrollan sus acciones con base en algún lenguaje artístico. 	<p>Hacesfalta.org www.hacesfalta.org IFES Instituto de Formación y Estudios Sociales www.ifes.es INEM www.inem.es Mercado de empleo para personas con discapacidad www.mercadis.com Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales www.mtas.es</p>
b. Estrategias creativas colectivas	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias creativas colectivas. - Modelos de práctica artística colaborativa. - Construcción colectiva del conocimiento desde las practicas artísticas colaborativas. - Arte y negociación colectiva - Mediación artística - Producción artística participativa - Fórmulas de producción, consumo e interacción - Coworking - DIY - Fab Lab - Space Maker 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación artística en medios urbanos. • Intervenciones sociales para manifestar distintas problemáticas de un territorio. • Metodologías artísticas para las necesidades especiales de aprendizaje. • La educación inclusiva en los museos. • Comunidades de aprendizaje y proyectos de transformación social y educativa. • Comunidades de práctica en procesos psicológicos superiores. • Espacios físicos de colaboración abierta. 	<p>Agencia Andaluza de Instituciones Culturales www.juntadeandalucia.es Andalucía Orienta www.andaluciaorienta.net Centro de Promoción de empleo y prácticas UGR www.empleo.ugr.es Feria de empleo UMA www.feriaempleo.uma.es La Térmica. Centro de Creación y emprendimiento www.latermicamalaga.com Link By UMA-Atech. Punto de encuentro entre la universidad y las empresas https://www.link.uma.es Museo Reina Sofía www.museoreinasofia.es Talent Tank UMA www.talentank.uma.es</p>

<p>c. Arte para el cambio</p>	<p>Siguiendo las directrices de la ONU de los 17 ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) se incorpora el arte como elemento disruptivo y catalizador para una sociedad de futuro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arte y cambio social - Perspectiva social del arte - Entornos sociales complejos - Arte y sus audiencias - Desarrollo comunitario - Intervenciones artístico-pedagógicas - Cooperación internacional 	<ul style="list-style-type: none"> • Servicios Sociales de base y Especializados: Actividades socioeducativas para personas que se encuentran en riesgo de exclusión. • Servicios sanitarios: Centros hospitalarios, salud mental, rehabilitación o terapia, unidades de cuidados paliativos. • Servicios educativos: Prioritarios o de especial dificultad, educación no formal, centros de ocio y tiempo libre. • Servicios de atención a menores: Centros de acogida, atención a la infancia, menores infractores. • Intervención comunitaria: Con comunidades indígenas, minorías étnicas, barrios con problemática de exclusión social, infraviviendas. 	<p>CODENAF. Cooperación y Desarrollo con el Norte de África www.codenaf.org Factoría de Arte y Desarrollo www.factorialab.com Fundación Fad Juventud www.fades Fundación La Caixa www.fundacionlacaixa.org Rebélate, vive sin drogas. Ayuntamiento de Granada. www.granada.org</p>
-------------------------------	---	---	--

d. Arte y tecnología	<ul style="list-style-type: none"> - Arte y videojuegos - Interacción en entornos 3D - Metaverso - Escenografía virtual - Realidad virtual RV y realidad aumentada AV en museos y patrimonio 	<ul style="list-style-type: none"> • Creador de elementos gráficos y visuales 2D/3D • Artista de personajes • Artista de escenarios • Artista conceptual • Animador del metaverso • Estratega de diseño • Gestor artístico de entornos 3D • Diseñador de materiales virtuales • Diseño de productos • Creativo digital • Hologramas 3D • Videomapping • Educación inmersiva 	<p>Red social LinkedIn www.linkedin.com</p> <p>Red social Domestika www.domestika.org</p> <p>Twitter o Facebook de empresas contratantes. Ej.: @CNS_Recruiting</p> <p>www.facebook.com/3Doubles</p> <p>Páginas web de empresas. Ej.: www.animalstudios.es www.cartoonsaloon.ie</p> <p>Webs especializadas www.notodoanimacion.es</p>
----------------------	---	--	--

Tabla 14. Compilación de los nuevos entornos creativos relacionados con el empleo artístico en la actualidad. Elaboración propia.

Para la realización de la columna 2 se han tomado los contenidos del programa de la asignatura Arte en la red de la facultad Bellas Artes de la UMA, curso 2020-21. La columna 1 se ha confeccionado también en base a este programa.

Para la columna 3 se han empleado las siguientes fuentes relacionadas con los nuevos entornos creativos:

- Alemany Panadero, Carmen. (16 septiembre 2018). Trabajo Social y terapias artísticas. Blog Medium.
- Claudia Bang y Carolina Wajnerman. ARGUS-A ARTES Y HUMANIDADES. (Marzo 2020). Arte y transformación social: la creación artística colectiva, entre lo colectivo y lo comunitario. Vol IX. Nº 35
- Dondé, Eduardo. (20 de agosto de 2020). Cómo obtener trabajo de artista en videojuegos. Blog INDUSTRIA ANIMACION.
- García Sáez, César (2016). (Casi) Todo por Hacer. Una mirada social y educativa sobre

los *Fab Labs* y el movimiento *maker*. Fundación Orange.

- Moreno Mata, Helena. (11 marzo 2021). Prácticas artísticas colaborativas. Repensando el museo, creando comunidad. Blog La Central.
- Rodríguez, Verónica. (18 de mayo de 2021). Uso de la realidad virtual y aumentada en museos. Blog IAMVR.
- Sawdah Bhaimiya. (21 de febrero de 2022). Estos son los trabajos del metaverso a los que puedes optar ahora mismo en Nike, Disney y Facebook. Blog *Business Insider*.

Finalmente, las plataformas web citadas en la columna 4 han sido tomadas de las publicaciones:

- Equipo IFES. (2020). Estoy en paro. Cómo buscar trabajo o crearlo. Autoedición. DBF Informática, S.A.
- Blog INDUSTRIA ANIMACION. (2022). Trabajo en Animación, Videojuegos, VFX, VR/AR e Ilustración Digital.
- Sitio web de la Universidad de Granada. Centro de Promoción de Empleo y Prácticas.

- Sitio web de la Universidad de Málaga. Empleabilidad y emprendimiento.

Creación colectiva

Comenzaremos por definir el término de creación colectiva para el arte.

Tal como se expone en el programa de la asignatura Arte en la red de la facultad Bellas Artes de la UMA (2020-21), "tras la muerte del autor y la crisis de la figura del genio se colectiviza la creación".

Aquí entran en juego desde el punto de vista educativo, las competencias de aprendizaje significativo. Cuando son los propios estudiantes los que transmiten el conocimiento aumenta el interés y la motivación, y se practican modelos de enseñanza-aprendizaje a partir del trabajo autónomo o colaborativo.

Pondremos como ejemplo el desarrollo de tan solo dos de los conceptos y entornos propuestos para esta materia: el arte relacional y el arte conceptual. Éstas son las que a continuación se exponen:

Arte relacional

La idea del arte relacional procede del interés del espectador que observa una obra por conocer su significado mediante la pura observación aunque, como tendencia artística, puede decirse que toma forma a partir de la década de los 90. Lo que pretende el desarrollo de esta tendencia es establecer una conexión entre los sujetos hacia los que se dirige la obra o creación artística y la misma.

De este modo, en la mayoría de las ocasiones las creaciones artísticas de arte relacional consisten en dinámicas artísticas que se realizan por medio de actividades que tienen lugar en contextos cotidianos, y en los que los

individuos pueden ser partícipes de forma activa.

En palabras del comisario de exposiciones, historiador y crítico de arte, Nicolas Bourriaud, "la parte más vital del juego que se desarrolla en el tablero del arte responde a nociones interactivas, sociales y relacionales." (Bourriaud, 2006: 6)

Por añadidura, el arte relacional tiene un papel muy importante en la educación, dado que esta también se encuentra inmersa en un contexto repleto de interacciones sociales y relacionales.

Consideramos pues, que el arte relacional ofrece una posibilidad a la educación artística para fomentar esa interacción del alumnado con el arte, o lo que es lo mismo, una forma de arte donde la intersubjetividad forma el sustrato y que toma por tema central el estar-juntos (Bourriaud, 2006: 14), a través de actividades dinámicas, (el 'encuentro' entre espectador y obra, la elaboración colectiva del sentido (Bourriaud, 2006: 17) que además vienen a potenciar la creación colectiva puesto que, como afirma Bourriaud: "El arte es un estado de encuentro".

A continuación, mostramos tres ejemplos significativos de arte relacional:

- En primer lugar, citamos como ejemplo la obra "Untitled" (1991) de Felix González-Torres, en la que se amontona una pila de caramelos en el museo. La cantidad de caramelos esparcidos tiene el mismo peso que tenía su esposa Laycock antes de fallecer debido al Virus de la Inmunodeficiencia Humana (VIH/SIDA).

En dicha obra, las personas que asisten pueden participar cogiendo un caramelo, hasta que se agota la pila, descubriéndose así la metáfora de la desaparición de Laycock tras su

fallecimiento. Para que la obra continúe, el museo debe reponer la pila de caramelos cuando estos se acaban.



Figura 7. Rirkrit Tiravanija (a la derecha) cocinando junto a participantes en su proyecto. Fuente: El concepto que explica porqué si no vives el arte no lo entiendes. (culturainquieta.com)



Figura 8. Un participante cogiendo un caramelo de la obra "Untitled". Fuente: Felix González-Torres: Obras que se disuelven (algarabia.com)

- En segundo lugar, la actuación "VB52" de la artista italiana Vanessa Beecroft, realizada en 2003 en el Castillo de Rivoli, actual sede del Museo de Arte Contemporáneo de Turín.

En dicha actuación Vanessa reunió a un grupo de treinta mujeres, modelos, experimentadas en otras actuaciones previas de la artista. Las mujeres aparecen vestidas o semidesnudas, durante tres días ingirieron un menú de alimentos segmentado por colores, mientras que el público, que no podía comer, observaba la interacción entre las mujeres y los alimentos.

- Y por último, la obra "Untitled. One revolution per minute" (1996) de Rirkrit Tiravanija, en la cual el artista estimula a los asistentes a participar realizando actuaciones cotidianas como cocinar y compartir la comida, de este modo, genera un espacio común en el que el artista y el espectador crean una conjugación artística que hace replantear la relación ambos.



Figura 9. Grupo de mujeres durante la actuación "VB52" de Vanessa Beecroft (2003). Fuente: Mujeres Artistas: Vanessa Beecroft. (dsigno.es)

Arte contextual

Cuando hablamos de arte contextual nos situamos ante un concepto de arte que se encuentra íntimamente relacionado con el espacio y tiempo en que se representa. Este tipo de arte generalmente tiene lugar en las calles, de modo que, es un arte que se desliga principalmente de los espacios museísticos.

Entre los ejemplos más representativos de arte contextual destacan: el *land-art*, los *graffitis*, las instalaciones semi-permanentes, o las performances.

Tal y como expone el crítico de arte Paul Ardenne: "La intención de artista (el proyecto) que pretende materializarse (la obra de arte), está entonces dedicada al mundo de fuera sin lazo obligado con los espacios de arte tradicionales, de tipo galería o museo". (Ardenne, 2006: 29)

En adición a este dato que manifiesta la ubicuidad del arte comprendemos que, según la afirmación del polifacético artista y crítico de arte contemporáneo Jan Swidzinski, la idea de esta conexión del arte con el mundo exterior proviene de un afán interior del artista por situar al arte en un plano protagonista dentro de la realidad.

Swidzinski, educado en la Academia de Bellas Artes de Varsovia, plantea la siguiente afirmación:

El arte contextual se opone a que se excluya el arte de la realidad como objeto autónomo de contemplación estética. (Swidzinski, 2006) ²⁰

Quiero decir esto que el artista contextual pretende integrar la obra artística en la sociedad, no como un mero objeto contemplativo, sino como portadora de un mensaje fruto de su intención como creador, y por ello mismo, dicho mensaje debe ser actual, si quiere cumplir con la finalidad de ser contextual. Este es el modo que tiene el arte contextual de incorporarse a nuestro mundo, a nuestra sociedad, a ese entorno real del que el arte es partícipe.

Seguidamente, se incluyen aquí tres ejemplos significativos de arte contextual:

- *Painting for Saints o Game Changer* es una pintura de Banksy de 2020, donada al Hospital General de Southampton, Reino Unido. La obra representa a un niño jugando con una enfermera de juguete, que ha elegido el juguete en lugar de los superhéroes Batman y Spiderman. Se entregó al hospital junto con una nota: "Gracias por todo lo que estáis haciendo. Espero que esto alegre un poco el lugar, aunque sea en blanco y negro". ²¹

²⁰ Revista virtual de arte contemporáneo y nuevas tendencias. La teoría y la práctica del arte contextual llega a Euskadi. Fausto Grosi. 3 de enero 2008. <https://revista.escaner.cl/node/648>

²¹ Wikipedia contributors. (2022, March 24). *Painting for Saints*. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved 12:08, August 25, 2022, from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Painting_for_Saints&oldid=1079027230



Figura 10. Foto de la instalación "Órgano homenaje al olivo", 2021, de la artista visual Rosa Gallego. Fuente: <http://lamiradaactual.blogspot.com/2021/06/rosa-gallego-ganadora-del-certamen-land.html>



Figura 11. *Painting for Saints o Game changer, NHS Tribute*. Banksy, 2020. Fuente: <https://streetartnews.net/2020/05/banksy-painting-for-saints-nhs-tribute.html>

- La instalación "Órgano homenaje al olivo", 2021, de la artista visual Rosa Gallego, realizada en tubos de metal engarzados a un olivo. Se trata de una obra que se hace sonora con la lluvia y cuando el aspersor del agua baña los tubos. Esta original pieza resultó ganadora del Primer Premio del Certamen *Land Art* y otras actuaciones en la Naturaleza, en colaboración con el Ayuntamiento de Pozuelo, tras el desastre causado en los árboles del Jardín de los Artistas por el temporal Filomena.²²
- La última cena es una performance colaborativa realizada entre los años 2017 al 2019, por la artista feminista cordobesa Verónica Ruth Frías. Esta acción performativa la llevó a cabo en varias ciudades españolas, invitando a 12 artistas a participar en la representación junto a otras mujeres. En esta nueva versión de la última cena, los apóstoles

²² Fuente: <http://lamiradaactual.blogspot.com/2021/06/rosa-gallego-ganadora-del-certamen-land.html>



Figura 12. La última cena, performance de la artista cordobesa Verónica Ruth Frías, 2017. Fuente: https://www.eldiadedcordoba.es/ocio/Fundacion-Boti-reflexiona-performance-ultima_0_1223577633.html

son representados por mujeres, todas vestidas de rojo, en poses estáticas hasta que son interrumpidas por sus hijos y se incorporan a la representación viéndose esta ampliada considerablemente con gran número de niños vestidos de rojo también.

Estrategias creativas colectivas

En segundo lugar, vamos a desarrollar algunas de las estrategias creativas colectivas para el arte que incluyen las tendencias del momento. En lo que respecta a la educación artística, estas estrategias vienen a reforzar el desarrollo del pensamiento crítico y el trabajo por proyectos y constituyen, por lo tanto, modelos clave de enseñanza-aprendizaje que

pueden enfocarse a la empleabilidad desde las aulas.

En palabras de la escritora estadounidense Gloria Jean Watkins, más conocida como Bell Hooks: "La pedagogía del compromiso es una estrategia de enseñanza que tiene como objetivo que los estudiantes recuperen las ganas de pensar, así como su voluntad de alcanzar una autorrealización total". (Hooks, 2022: 18)

En esta ocasión, desarrollamos como ejemplo los conceptos y entornos definidos en la tabla 14 como: modelos de práctica artística colaborativa, *coworking* artísticos, DIY, *Fab Lab*. Seguidamente se exponen dichos conceptos:

Modelos de práctica artística colaborativa

En el ámbito artístico los modelos de prácticas colaborativas comenzaron a desarrollarse alrededor de la década de los 60.

De estos movimientos serían coetáneos los happenings, el Neodadaísmo o el movimiento Fluxus, desarrollados en EEUU y Europa. Asimismo queremos recalcar en Brasil al movimiento *Neo-Concrete Movement*, cuyos fundadores Lygia Clark, Hélio Oiticica y Lygia Pape, tenían la intención de expresar realidades humanas más complejas a través del arte.

Según el historiador Kravagna C.:

"La práctica colectiva significa la concepción, producción e implementación de obras o acciones por múltiples personas sin principio de diferenciación entre ellas en términos de estatus". (Kravagna C, 1998: s.p)

Actualmente, las prácticas colectivas son consideradas de gran atractivo en el ámbito del arte y la educación debido a su capacidad socializadora, motivo por el cual, en el presente se están desarrollando modelos de práctica artística colaborativa, tanto en instituciones artísticas como educativas, ya sean espacios museísticos, centros artísticos, escuelas o galerías.

Este carácter socializador se expresa en las prácticas artísticas mediante la contribución activa entre los asistentes y el creador de la práctica.

Así, las contribuciones del público están orientadas hacia la realización de una idea que más o menos ya está formulada. Esta idea se desarrolla conjuntamente y, por tanto, todos los participantes tienen el mismo rango que el autor, el cual también participa en la

ejecución del proyecto. (Crespo, 2020: 275)

Se trata por tanto de un tipo de prácticas que estimulan el pensamiento creador y fomentan la participación en proyectos, así como la praxis artística mediante procesos que posibilitan la ejecución de la idea.

Un buen ejemplo del alcance que pueden tener las prácticas artísticas colaborativas sería el de la fundación "*The Land Foundation*" erigida en Tailandia por los artistas Rirkrit Tiravanija y Kamin Lertchaiprasert, que persigue captar la atención de los ciudadanos y estudiantes locales, para poner en marcha proyectos colaborativos de desarrollo con la finalidad de utilizar recursos naturales y renovables, para la obtención de agua, electricidad, gas, alimentos, luz, etc., de un modo ambientalmente autosostenible.²³



Figura 13. El espacio creativo "*The Land Foundation*" en los campos de arroz de Chiang Mai. Fuente: <http://fahthaimag.com/land-foundation-chiang-mai/>

Otros proyectos destacables son el *Chicago Urban Ecology Action Group* ideado por el artista conceptual estadounidense Mark Dion, las esculturas sociales de Pawel Althamer en las que el artista involucra a otros sujetos o grupos,

²³ Fuente: <https://www.thelandfoundation.org/>

o la película "The Battle of Orgreave" (2001) del artista inglés Jeremy Deller, para la cual pidió recrear la batalla a los ex-mineros que participaron en ella el 18 de Junio de 1984.



Figura 14. Mark Dion junto a miembros del Chicago Urban Ecology Action Group. Fuente: <https://www.afterall.org/project/culture-in-action-1993/explore-culture-in-action-1993/>



Figura 15. Recreación de la batalla de Orgreave (Jeremy Deller, 2001). Fuente: https://www.jeremydeller.org/TheBattleOfOrgreave/TheBattleOfOrgreave_Video.php



Figura 16. "Venecianos" de Pawel Althamer (2013). Fuente: <https://culture.pl/en/artist/pawel-althamer>

Coworking artísticos

Los *coworking* artísticos son espacios para la creación personal o compartida, y dan la oportunidad al personal inmerso en ellos de compartir con los demás *coworkers* ideas u opiniones en torno al arte así como la posibilidad de generar colaboraciones o planificar proyectos con los demás miembros.

En los espacios de *coworking* artísticos las aulas están equipadas con útiles para la práctica artística, eliminando escritorios por ejemplo, puesto que el artista en general no necesita de ellos, nos referimos a especialistas no solo de las artes plásticas en adición a aquellos de otras prácticas artísticas ya sean del ámbito musical, teatral, fotográfico, etc.²⁴

Un modelo exitoso de *coworking* artístico es La Quinta del Sordo, un espacio de mil metros cuadrados, ubicado en pleno centro de Madrid, que cuenta con con oficinas y talleres. Dicho espacio creativo es gestionado por Javier Guerra, artista licenciado en Bellas Artes, especializado en escultura, y Máster en Investigación en Arte y Creación por la Universidad Complutense de Madrid.

²⁴ Fuente: <https://objetivoarte.com/recursos-para-artistas/coworkings-para-artistas/>

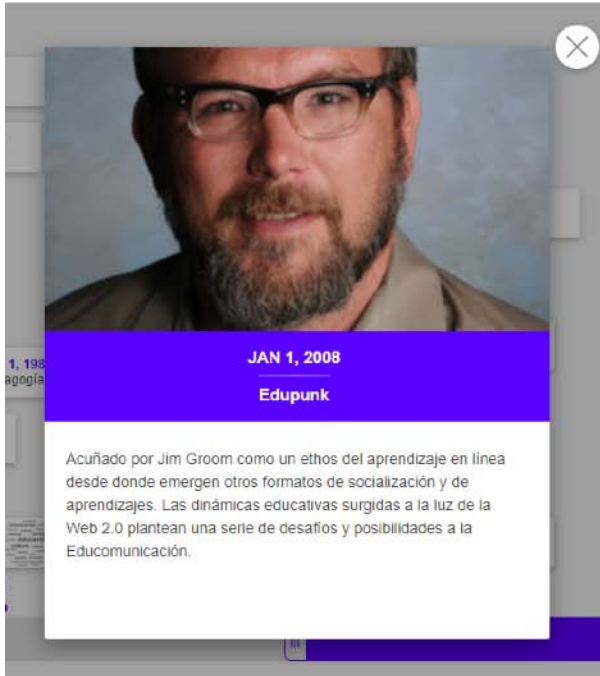


Figura 17. Imagen del pedagogo Jim Groom, creador del modelo de aprendizaje *Edupunk*.

J. Guerra asegura que el *coworking* artístico “es exitoso porque es una fórmula en la que ganan por ambos lados. Los artistas pueden aprender de unos y otros constantemente e incluso surgen colaboraciones entre ellos.”²⁵

Se trata por tanto de espacios específicos en los que de forma natural y espontánea se genera una mediación artística entre *coworkers*, mediación que “se perfila como una estrategia para desatar procesos de

creación y colectivización, donde las artes, al igual que las comunidades –educativas o no– son un actor más de la transformación social.”²⁶

DIY

Las siglas DIY corresponden a la expresión de la lengua inglesa “*Do it yourself*” que traducido a nuestro idioma significa “Hazlo tú mismo”. Dichas siglas se emplean para poner nombre a una corriente filosófica o movimiento contracultural relacionado con la ideología punk y el anticonsumismo, y que propone la práctica de fabricar o reparar objetos por nosotros mismos.²⁷

Desde este movimiento se consideran múltiples los beneficios ya que la práctica DIY permite lograr el dominio de actividades manuales y la adquisición de diversas destrezas.

Esto último es reseñable, pues el DIY ha sido empleado incluso por educadores para la enseñanza de técnicas, por ejemplo, en el modelo de aprendizaje *Edupunk*, creado por el pedagogo Jim Groom en el año 2008, el movimiento DIY encajaba a la perfección pues su filosofía era la siguiente “Creemos que lo verdaderamente pedagógico es la actitud de hazlo tú mismo: tú has de ser tu mejor profesor. Aprende por ti

²⁵ Fuente: <https://elpais.com/espana/madrid/2021-05-04/los-espacio-de-coworking-artisticos-de-madrid-listos-para-el-mundo-pospandemia.html>

²⁶ Fuente: <https://www.eldesconcierto.cl/opinion/2017/05/31/mediacion-artistica-explorando-diversas-formas-de-aprendizaje-artistico.html>

²⁷ Fuente: <https://www.permanentculturenow.com/introduction-to-diy-counterculture/>

mismo y luego comparte lo que has aprendido".
28

Asimismo queremos reseñar otros elementos palpables en nuestra sociedad actual en los que podemos apreciar el fomento de la mentalidad DIY. Este es el caso de marcas, empresas, páginas de internet o revistas de decoración que ofrecen información y propuestas "Do it yourself" o cultura maker (EduTrends, 2019) para la realización de objetos decorativos mediante el empleo de técnicas y herramientas de reciclaje, manualidades, costura, tapicería, instalaciones, y un largo etcétera que podemos atisbar entre el amplio abanico de posibilidades que el movimiento DIY ofrece.²⁹

Fab Lab

El concepto *Fab Lab* surge en el año 2001 como acrónimo de Laboratorio Digital. Los laboratorios digitales forman parte de una Red Global de colaboración, reconocidos por la *Fab Lab Foundation*. Actualmente existen más de dos mil *Fab Labs* oficiales repartidos por todo el mundo. Dichos espacios se encuentran abiertos a cualquier usuario, en ellos se producen objetos físicos a escala local.³⁰

El funcionamiento de los *Fab Lab* es similar al de un taller, y cuenta con Impresora 3D, siendo este de fabricación digital. Uno de los objetivos es que el usuario realice su propio

autoaprendizaje y comparta el espacio con otros individuos. Así se fomenta la creatividad y la educación por proyectos.

Arte y tecnología

En tercer lugar, expondremos el apartado de arte y tecnología, donde se incluyen las tendencias laborales recientes relacionadas con el arte. En términos educativos, estas tendencias laborales vienen a reforzar nuevamente el modelo de enseñanza-aprendizaje basado en el trabajo por proyectos, hecho que ya se refleja en las aulas universitarias andaluzas.

Según los datos del informe *Gig Economy Crowdworkers* y Relaciones Laborales de Adirelab, se crearán 900.000 puestos de trabajo hasta 2020 relacionados con internet y las TIC y las nuevas tecnologías y la digitalización de los modelos de negocio cambiarán las ocupaciones de los trabajadores en un proceso de virtualización laboral. (Adirelab, 2017: 35)

Además, los trabajadores del futuro cambiarán frecuentemente de empleo o actividad y no estarán vinculados a un puesto de trabajo o a una sola empresa; trabajarán por proyectos en nuevos ecosistemas laborales colaborativos sin necesidad de ir a la oficina. (Adirelab, 2017: 35)

28 Fuentes: <http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/es/blog/gabriel-jaraba/jim-groom-creador-del-edupunk-tu-has-de-ser-tu-mejor-profesor>

<https://www.lavanguardia.com/lacontra/20150713/54433369875/la-contra-jim-groom.html>

<https://marcelinovaquerogestionconocimientoenlared.wordpress.com/tag/jim-groom/>

29 Fuentes: <https://ideaspara.club/el-movimiento-punk-y-la-filosofia-del-diy/>

<https://www.micasarevista.com/manualidades-diy/>

<https://blog.latiendahome.com/que-es-el-diy-6567.html>

30 Fuentes: <https://fabfoundation.org/>

https://es.wikipedia.org/wiki/Fab_lab#Red_internacional

Son muchas las empresas que ya se centran en esta labor de acomodar a sus empleados a esta virtualización laboral. La opinión del empleador José María Macías, recogida en el informe de Adirelab 2017, es la siguiente:

Una de las herramientas que nos está ayudando a realizar una transición a una cultura digital es el *mentoring* inverso. El objetivo es crear una cultura de necesidad de actualización digital constante, ya no funciona el modelo de formación paquetizada y estamos intentando generar un interés que nazca del propio empleado. (Adirelab, 2017: 40)

Más abajo, se desarrollan algunas de estas tendencias para el arte y videojuegos, el entorno del metaverso, la escenografía virtual y la realidad virtual y aumentada en museos y patrimonio.

Arte y videojuegos

Hemos seleccionado como ejemplo el videojuego independiente *Townscaper*, lanzado en agosto de 2021 por el desarrollador Oskar Stålberg, ya que en la creación de este videojuego han intervenido numerosos puestos de empleo creativos. Se trata de un juego de aventura experimental donde los jugadores se emplean en la creación de nuevas ciudades inspiradas en la arquitectura escandinava, con un tratamiento en su colorido y texturas que hacen una referencia clara a la literatura infantil.

También constituye un buen ejemplo de los datos que se recogen en el informe de Adirelab 2017, de los futuros trabajadores

nómadas que se emplean en micro trabajos por proyectos. En este sentido, la observación nos enseña que la enseñanza basada en proyectos será la clave del futuro y que, el desarrollo de la autoestima y el pensamiento autónomo de los estudiantes, serán competencias fundamentales en su aprendizaje.



Figura 18. Captura de pantalla del videojuego de construcción *Townscaper*. Fuente: <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/944949/townscaper-un-nuevo-videojuego-de-construccion-permite-crear-tu-propia-ciudad>

Metaverso

La palabra metaverso cuyos acrónimos meta y verso significan "más allá" y "universo" representa un nuevo concepto de interacción en entornos 3D a través de Internet, cuyo término fue acuñado por primera vez por el escritor estadounidense Neal Town Stephenson en su novela de ciencia ficción *Snow Crash*.³¹

Esta nueva idea que comprende el Metaverso consiste en la de un entorno 3D, de interacción multisensorial, en la que los seres humanos puedan sumergirse a través del uso de dispositivos electrónicos e Internet. Para adentrarse en la experiencia el usuario tendría que emplear un avatar, el cual podría reproducir

³¹ Fuente: <https://www.elperiodico.com/es/economia/20220110/generalitat-ofrece-empresas-metaverso-catalan-13078086>.

su aspecto real o un aspecto ficticio creado por el mismo. Es aquí donde queremos traer a colación la importancia de nuestra materia, dado el papel que desempeña el arte en el diseño.

Como ejemplo, puede verse la réplica del centro de estudios localizado en el campus universitario de Saint Leo, Florida, realizada en la comunidad virtual *Second Life*.



Figura 19. Réplica del centro de estudios localizado en el campus universitario de Saint Leo, Florida, realizada en *Second Life*, por los desarrolladores Linden Research. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Metaverso#/media/Archivo:Overhead_View_Campus.jpg

Son muchos los empresarios que actualmente están invirtiendo para que este concepto se convierta en una realidad.

Sin embargo, la construcción de este nuevo universo se intuye como algo veraz según los numerosos artículos que encontramos en internet, ya que aseguran que este proyecto tecnológico se hará realidad aunque aun no existen las tecnologías necesarias para este hecho.³²

³² Fuente: xacata.com/basics/que-metaverso-que-posibilidades-ofrece-cuando-sera-real

³³ Fuente: http://www.revistalatinacs.org/11/art/924_Castellon/RLCS_art924.pdf

³⁴ Fuente: <https://www.brainstorm3d.com/corporate/>

Escenografía virtual

La escenografía virtual consiste en la creación de un espacio en el que el espectador percibe un referente real y una imagen generada tecnológicamente. Es decir, se recrea un entorno en el que tiene lugar una acción a tiempo real sin necesidad de un escenario físico. Para ello se dan una serie de procesos artísticos como el bocetaje de las imágenes que van a conformar el espacio virtual, la creación en 3D del mismo, la grabación de diversos planos para la escena que se va a desarrollar, y finalmente, la producción del programa en el que las personas interaccionan en ese entorno que produce la imagen generada por ordenador.³³

Los orígenes de la escenografía virtual proceden de la década de los años 50 con la técnica del chroma key, sin embargo, la aparición de escenografía virtual en televisión no se daría hasta mediados de los años 90.

La primera intervención de un escenario virtual en televisión fue nuestro país en el año 1994, durante la retransmisión en tiempo real de una entrevista realizada por Antena 3TV al artista británico Michael Gordon Olfield, más conocido como Mike Olfield, durante la promoción de su disco "*Songs from the Distant Earth*".³⁴



Figura 20. El geólogo José Mangas explicando los procesos de la erupción en el programa "Una hora menos" de TV Canaria. Fuente: <http://www.eltelevisero.com/2021/09/la-television-canaria-lo-vuelve-a-hacer-ahora-desde-dentro-del-volcan-y-se-lleva-un-apluso-gigante/>



Figura 21. Captura de pantalla de Mike O'Field en el escenario virtual producido por Brainstorm para Antena 3TV. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=cYIRknl7VeU>

En la actualidad, podemos observar este tipo de escenografía en múltiples eventos, entre los que podemos destacar el Festival de Eurovisión, la Boda Real en TVE o las elecciones generales y autonómicas. Un ejemplo muy

reciente sería la retransmisión de TV Canaria, la cual ha recibido multitud de elogios por la cobertura realizada al Volcán de La Palma, pues con su uso de la realidad aumentada nos ha permitido conocer de forma muy detallada los procesos del volcán.

Realidad virtual RV y realidad aumentada AV en museos y patrimonio

Por último, queremos destacar el proyecto *Virtual Legacy Cordoba*, con la recreación del patrimonio de la ciudad de *Madinat Al-zahra*. Se trata de una experiencia completamente interactiva mediante la cual

poder sumergirse en la Córdoba del siglo X a través de la realidad virtual en tiempo real.

El impulsor de esta empresa José Luis Caballero Serrano, ha manifestado que "el futuro, es el turismo de experiencias personalizadas, que puedan experimentarse en cualquier momento y lugar. La inmersión virtual en Córdoba, en la recreación de nuestro patrimonio en ruinas, ya es una realidad".³⁵

Este tipo de experiencias son consideradas nuevas herramientas educativas porque estimulan la motivación de los estudiantes al trabajar con un aprendizaje espacial, sin olvidar el valor añadido que poseen al educar en valores hacia la continuidad y conservación del patrimonio artístico cultural andaluz.

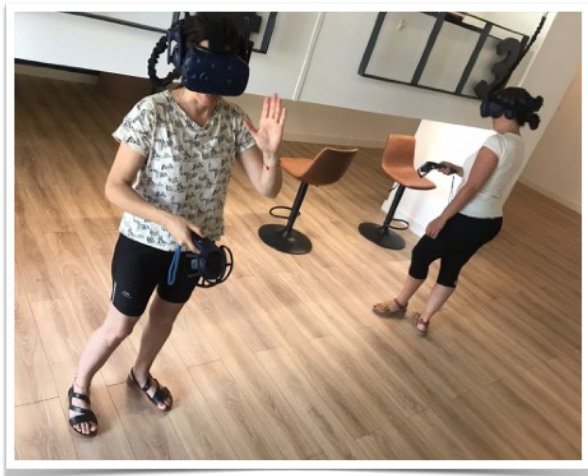


Figura 22. Foto tomada durante la experiencia de las usuarias en Virtual Legacy, Córdoba. Autor: José Caballero, 2022.

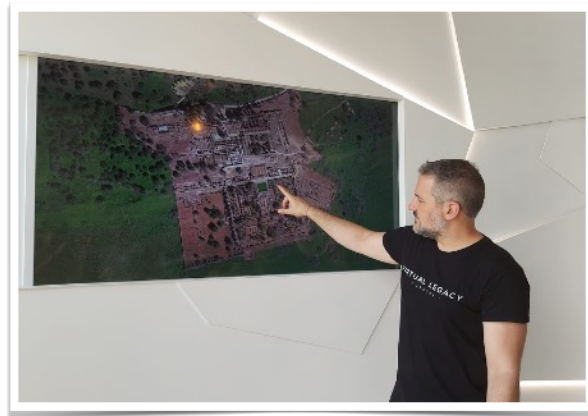


Figura 23. José Luis Caballero Serrano ofrece una introducción previa a la experiencia virtual en sus instalaciones de Córdoba. Elaboración propia.

4.b Forma y función de las herramientas para el acceso a la actividad artística profesional

Como comentábamos en capítulos anteriores vivimos en la época de la historia del arte en la que disponemos de mayor número de herramientas para humanizar el arte. Esto implica también que el alcance y difusión de las obras del artista ha alcanzado unas dimensiones sin precedentes en la historia.

Para ello, es necesaria una exploración previa de los instrumentos que disponemos, tanto físicos como virtuales, y un conocimiento también superior basado en el ensayo y el aprendizaje de nuestra propia promoción como artistas y la observación de la acción colaborativa.

Desde el punto de vista del compromiso y los valores no debemos perder de vista la transformación social como objetivo ya que son tiempos para tener presentes las ideas

³⁵ Fuente: <https://www.lavozdecordoba.es/ocio-y-sociedad/2021/11/22/virtual-legacy-cordoba-nos-sumerge-en-la-cordoba-del-siglo-x-a-traves-de-la-realidad-virtual/>

fundacionales de la acción educomunicativa y la enseñanza de las artes visuales... ante la cultura visual contemporánea, en la que hoy es posible otorgar un protagonismo especial al diálogo y a la reflexión. (Marfil Carmona, 2015: .131)

El artista en la era digital es un artista con posibilidades que se multiplican exponencialmente pero también lo es con amplias posibilidades de perderse en la profundización de su arte y en la poscreación. Internet nos acerca un sinfín de posibilidades que es necesario saber manejar. Oímos a los gurús del mercado online, nuevas definiciones, calificadores, medidores, influencers y rankings de participación, q u e

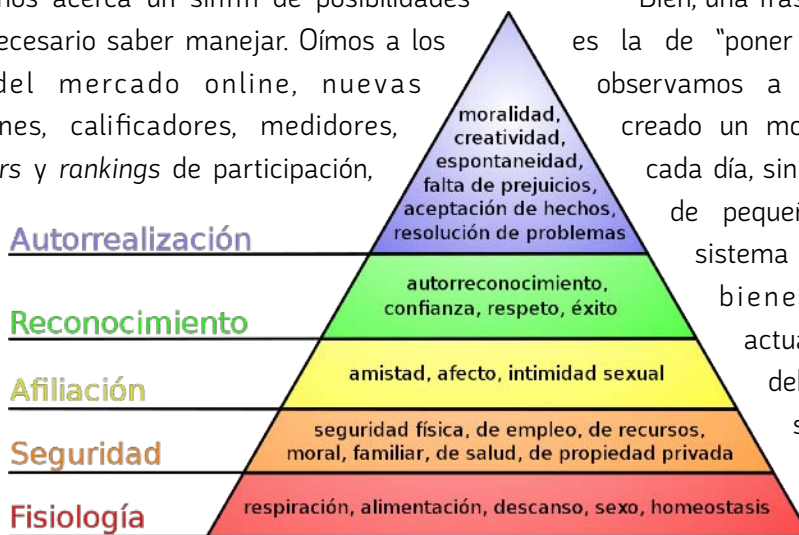


Figura 24. Pirámide de Maslow, 1970. Licencia libre.

vislumbran los grandes gigantes a los que nos enfrentamos.

Sin embargo, no se trata de conocerlos, se trata de considerarlos una nueva inversión. Podemos leer en muchos blogs de emprendimiento los pasos para crear nuestra propia marca o empresa. Pero más allá de crear una web y publicar, debemos aprender a pilotar este enorme barco y a diferenciar todas las especies marinas que en él habitan.

El artista o colectivo de artistas, que ha iniciado su propio camino y ha decidido economizar su tiempo, vivir de sus propias creaciones y dar los primeros pasos hacia este

océano, se encuentra con una necesidad de primer orden: elegir bien el navío que necesita y aprender a manejarlo. No en vano, uno de los principales problemas del ser humano ha sido a lo largo de la historia, aprender a detectar las necesidades del mundo que le rodea, ponerles nombre y plantear una solución a las mismas. Detectar el problema, lo que verdaderamente nos oprime, no es tarea fácil. De hecho, puede ser el paso que más tiempo nos lleve.

Bien, una frase que podría resumirlo todo es la de "poner el piloto automático". Si observamos a nuestro alrededor, hemos creado un modo de vida que seguimos cada día, sin cuestionarnos la necesidad de pequeñas diferencias. Así, este sistema nos proporciona un falso bienestar de que estamos actuando bien y haciendo lo que debemos, sin atender otras señales de nuestro cuerpo que en ocasiones son muy evidentes. Toda emoción negativa nos genera malestar y por ello, a veces incluso evitamos

pensar hasta el punto en que evadimos las nuevas emociones que nos generan angustia o miedo. El resultado es la evitación y cerramiento a nuevos patrones de vida que podrían mejorar enormemente nuestra circunstancia. Esto provoca también unas conexiones con el prójimo bastante superficiales que en su mayoría parten de un pobre autoconocimiento.

Darse cuenta de cuáles son nuestras necesidades es en esencia la solución a todos los problemas y el fundamento de aplicación a otras cuestiones conectadas. Este paso implica una responsabilización de las acciones realizadas, por tanto, el siguiente paso es desaprender.

Liberarnos de la culpa y la queja para poder avanzar.

El autoconocimiento es un concepto que nos puede parecer muy actual pero en realidad es tan antiguo como el propio ser humano. En el frontis del templo de Delfos, escrita en la piedra, ya aparecía la inscripción: Conócete a ti mismo.

Según Michael Bennett este conocimiento íntimo permite que podamos vivir mejor con nosotros mismos y con los demás, y que podamos alimentar nuestras propias capacidades y transformar los errores y fallos en triunfos. (Bennett, 2008)

Desde la perspectiva de Carl Rogers (1966) la autoestima implica el conocimiento, la aceptación y el aprecio de características personales, y se relaciona estrechamente con la posibilidad de desarrollar las propias potencialidades. Abraham Maslow (1970) orienta su pensamiento, partiendo de su pirámide motivacional, a lo que él llama el ser humano auto-realizado, donde la auto-realización coincide mucho con la integración del *self* de Allport y la persona de Rogers.



Figura 25. Ilustración de Marcos Severi, 2022. (@severimarcos)

Una vez planteada esta introducción sobre lo que supone el impacto de internet y lo que supone también el uso de los medios sociales, queremos resaltar que las redes sociales son creadas con el fin inicial de acercar y conectar la comunicación entre los individuos, y que no puede perderse la dirección en la que caminaría un uso oportuno para construir una futura humanización y globalización de las comunicaciones, siempre persona a persona o hacia comunidades de personas.

Estas redes sociales unidas al ser creativo destacan por su pureza en los procesos de transformación social en el presente. "Al ser las artes una representación simbólica de las características definitorias de una sociedad o colectivo social, funcionan como un lenguaje, como vehículos de comunicación". (Mañero, 2021: 78)

A partir de aquí nos centramos en indagar sobre la forma y uso de internet y las redes sociales en el ámbito de la educación para las Bellas Artes, como posibles herramientas para facilitar el acceso a la actividad artística profesional.

4.b.1. Instagram como herramienta para la promoción artística

Internet irrumpe como herramienta en el ámbito educativo, artístico y estético en la educación, especialmente para las Bellas artes. Su empoderamiento en cuanto a difusión de ideas y transmisión del conocimiento, impone un nuevo canon social de comportamiento a una misma sociedad que, paulatinamente, se adapta a unas leyes impuestas para este renovado consumo de la imagen.

Particularmente, el fenómeno de Instagram logró batir todos los récords competitivos del mercado online en la última década. La compra de esta APP en abril de 2012 por Facebook, por la significativa cifra de 1.000 millones de dólares en efectivo y acciones³⁶, nos lleva a afirmar que Instagram era y es considerado un poderoso gigante de la información.

Hoy Instagram es la segunda red utilizada en el panorama español, por encima incluso de Facebook, como queda reflejado en el Estudio Anual de Redes sociales 2020, elaborado por IAB.³⁷

El manejo de nuevas herramientas como medio de aprendizaje, se ha convertido en una realidad incuestionable en el panorama educativo. A través de Instagram, el alumnado participa de manera directa en el conocimiento de diferentes lenguajes formales y visuales, así como de las nuevas técnicas artísticas utilizadas. Puede decirse que el fomento de la creatividad es constante ya que es el propio usuario quien actúa en la construcción de una nueva dimensión de pensamiento estético y, quizá sea a este factor, a quien Instagram deba gran parte de su éxito.

En el artículo publicado por la Universidad de Valencia a partir del Congreso In-Red, García González resume que:

La proyección laboral que el uso de esta APP puede suponer para el estudiante durante su periodo de formación permite en palabras de Lazo (2018) que el acercamiento de la educación y la comunicación se vea estimulado por la

reapropiación de los conocimientos, reflexionando sobre las interpretaciones de modo relacional. (García González, 2020)

Al considerarse Instagram una de las plataformas más empleadas para la difusión de imágenes, cabe destacar que, de manera homóloga, es una herramienta exponencial para la difusión del trabajo de los artistas. Y en particular, es el instrumento más popular en la actualidad, junto con Pinterest, Domestika o Behance como precursores, para interactuar con personas interesadas en determinadas temáticas artísticas y establecer conexiones con el que será nuestro público objetivo.

A su vez, se observa que la autopromoción artística ha alcanzado un auge considerable en la última década, con el consiguiente enriquecimiento de las relaciones interpersonales con el público, promotores y entre los propios artistas. Las convocatorias de eventos de arte, concursos en los medios sociales, becas de estancias, anuncios y otras promociones, llegan con facilidad a toda la comunidad en línea de artistas, así como a todos los usuarios interesados.

Sin embargo, a efectos de estabilidad laboral, los estudiantes y profesionales de las Artes, se enfrentan a una dura competencia debido a las reducidas oportunidades de inserción en el mercado laboral en España. Por ello, es necesario contar con una adecuada orientación desde la universidad para el diseño personalizado de un modelo de búsqueda y promoción de empleo, cuyo fin sea facilitar la inserción profesional del alumnado que está a

36 Fuente: <https://www.iebschool.com/blog/facebook-compra-whatsapp-mobile-marketing/>

37 IAB. (2020). Estudio Anual de Redes sociales 2020. IAB Spain < <https://bit.ly/32Yt2by> > [Consulta: 1 de septiembre de 2022]



Figura 26. Captura de pantalla del taller online realizado por @artistsolution. Elaboración propia.

punto de finalizar sus estudios.

A este respecto, podemos destacar que, en las direcciones de los portafolios online reflejados por el alumnado, para los cuestionarios realizados para la presente investigación, se observan ciertas conductas específicas de repetición entre sus autores. Como citábamos anteriormente, cada patrón describe un problema que sucede una y otra vez en nuestro entorno.

La necesidad de un instrumento que agrupe dichas conductas de acuerdo a unos patrones específicos, se vuelve operativa en tanto a la consecución de los objetivos por parte de los autores con su portafolio. Esto quiere decir que los autores y autoras, consideran Instagram como instrumento válido para acceder al mercado artístico profesional, y a su vez, para la obtención de su primer empleo relacionado con sus estudios.

A través de Instagram, no solo quedan recogidos los nuevos sistemas de trabajo del alumnado, sino que también se aplican dinámicas de difusión para las imágenes que alcanzan límites hasta entonces inimaginables.

En todos los casos recogidos en los cuestionarios, se fomenta la reflexión y el análisis crítico, la exposición y defensa de las ideas de los autores mediante preguntas abiertas, todas ellas, respuestas que pueden ser encontradas precisamente desde la originalidad y la reflexión detenida.

Para ampliar conocimientos sobre el tema que nos ocupa, la autopromoción de los artistas que comienzan a través de Instagram, hemos realizado el taller "Cómo vender tu arte online" con la Academia Digital de formación para artistas visuales, *ArtistSolution*.

Este taller online gratuito está enfocado a aprender a vender tu arte online y la idea

central es aprender a hacer un uso correcto de Instagram para tal fin.

En su parte introductoria se tratan cuestiones como la nueva mentalidad del artista y la estrategia a definir en redes, o aprender a gestionar tus ventas de manera automatizada y profesional. Para ello se plantean unos conceptos iniciales que el artista debe trabajar para comunicar y encontrar al cliente, en definitiva, aprender a encontrar los clientes que buscas.

En torno a ello, Borja Muñoz, director de *ArtistSolution*, nos revela que uno de los mayores secretos es encontrar tu porqué.

¿Porqué estamos en esta red social?, ¿qué estamos comunicando? ¿Hay alguna historia que defina nuestro arte? ¿Tenemos un hilo conductor con el que nos estamos comunicando al público? ¿Es interesante para este público o me estoy dirigiendo a un público con otros intereses completamente contrarios a lo que busco?

Vale la pena decir que las historias en los medios sociales generan confianza y humanizan los proyectos que compartimos. Cuando se muestra el lado humano del artista se genera el boca a boca que tanto necesitan los artistas que comienzan y se facilita la comprensión e interpretación de la obra creada. (@artistsolution, 2021)

Para ilustrar este ejemplo, recordamos el caso de conocidas marcas que han generado potentes *storytelling* para ganar audiencia y seguidores en sus redes sociales, como las zapatillas MBT que se basan en las pisadas de la tribu Masai africana o Apple que cuenta una historia que convierte a su cliente en un héroe, en un individuo creativo que piensa de manera diferente.³⁸

Según Amanda Muñoz, cofundadora de *ArtistSolution*, las historias gustan muchísimo y generan mucha interacción. (Muñoz A., 2021: 13) En consecuencia, la autora recomienda subir fotos o vídeos del proceso de creación de las obras, compartir también tus intereses y aficiones como creador, dejarte conocer un poco por tu público y no tratar la red social como un escaparate de obras.

Conviene recordar que la red social Instagram fue creada en su base para comunicar entre personas pero observamos que los artistas que comienzan intentan darle el uso de tienda online de una manera fría que, por lo general, no concluye en este objetivo.

Asimismo, la empresa experta en marketing digital para artistas opina que la planificación e interacción con tus seguidores es algo que no debe tomarse a la ligera si queremos conseguir crear una comunidad que siga nuestras creaciones, donde por ejemplo, ser constante con las publicaciones o publicar *stories* son algunas de las acciones que deben realizarse prácticamente a diario.

Con todo, la autora Amanda Muñoz concluye en esta publicación que:

Instagram es una herramienta más y no la más importante. No te frustres si sigues todos los pasos, tienes un buen Instagram y aun así no consigues vender tus obras. Hay técnicas y herramientas mucho más potentes para generar ventas consistentes. (Muñoz A., 2021: 20)

Seguimos buscando información sobre el uso de Instagram como herramienta para el empleo y hemos elegido la Escuela de Arte Digital Trazos para contrastar las afirmaciones

38 Fuente: Crater TM. *Storytelling de una marca: 5 empresas que son un buen ejemplo*. 14 junio 2021. <https://somoscrater.es/uncategorized/storytelling-de-una-marca-empresa/>

que tenemos hasta el momento. Esta escuela se encuentra ubicada en Madrid y cuenta con amplia experiencia en la formación de diversas disciplinas artísticas como 3D, *Motion Graphics*, Animación o Videojuegos.

Observamos que desde Trazos se recomiendan cuestiones muy similares a las recogidas por *ArtistSolution*, tales como: definir una estética para el perfil, planificar un calendario de tareas para las publicaciones, mantener siempre la actividad en Instagram, hacer un uso objetivo de los *hashtags*, *reel*, *stories*, compartir fotos y videos del proceso de creación de la obra o utilizar herramientas para crear concursos y retos para generar interacción con el público y seguidores.

Igualmente, la escuela añade que Instagram es una de las mejores redes para crear tu perfil artístico, pero también afirman que en cuantas más redes sociales se publiquen los proyectos mejor.³⁹

Extraemos como principal conclusión en este apartado que, Instagram no debe emplearse como un simple catálogo digital de artista con el que tratar de vender arte, ya que, según la opinión de los expertos la mayoría de las veces esta práctica conduce al fracaso. "No podemos olvidar que las personas compran basadas en la emoción y lo justifican con la lógica". (Muñoz, A., 2021: 10)

Por esta razón ya podemos concluir que, contrariamente a la opinión de muchos, Instagram no es un portafolio de artista y por tanto, no debe tratarse como un catálogo de obra estático sino más bien como una herramienta activa a través de la cual conectar, conocer y observar al que será nuestro público, y que siempre debe usarse de manera humana y con

corazón.

En pocas palabras, no debemos cerrarnos a la idea de promocionar nuestra obra solo a través de Instagram pensando que este canal es una opción única, ya que sin un fuerte trabajo personal detrás y la combinación con otras herramientas, la red social no generará los resultados esperados.

Si los expertos afirman que, hoy por hoy, existen otras herramientas incluso más eficaces para acercar al empleo a los egresados Bellas Artes que comienzan, esto significa que debemos seguir indagando en ello.

4.b.2. Otras redes sociales para la promoción artística

Como hemos observado, las opiniones recogidas de los expertos en marketing para artistas coinciden en una afirmación: existen otras herramientas para la promoción artística incluso más potentes que Instagram. Esto nos ha llevado a seguir indagando en esta materia.

Particularmente, hay una designación que es empleada en términos marketing para definir las redes sociales que son específicas de una disciplina, o dicho de otro modo, las redes sociales especializadas que tendrás que usar una vez conozcas muy bien cuáles son tus necesidades y hayas concretado tus objetivos como artista. Es lo que se conoce como redes sociales nicho y cada una tiene una funcionalidad propia, pensada y elaborada para enriquecer las distintas finalidades que desarrollan en su rango.

Es por ello, que vamos a ofrecer en este apartado una visión de conjunto que nos ayude a aclarar esta cuestión.

³⁹ Fuente: <https://trazos.net/date-a-conocer-en-instagram-como-crear-un-perfil-artistico/>

Acto seguido se ofrece una clasificación de las redes sociales nicho más empleadas hasta el momento en relación a la actividad artística profesional para las Bellas Artes:

- Dribbble: Se define como la comunidad virtual de diseñadores con mayor crecimiento en la última década. Cuenta con 460000 usuarios registrados y está abierta al público desde 2010. La

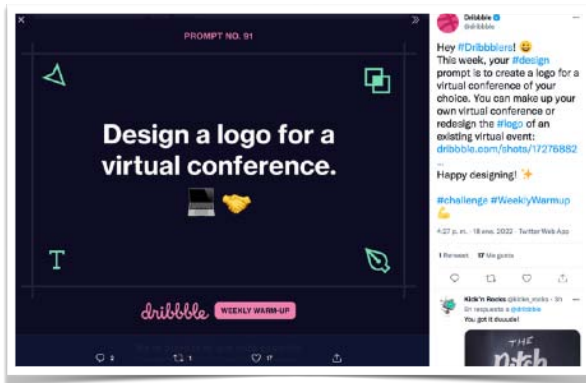


Figura 27. Captura de pantalla de challenge semanal de la red social Dribbble. (dribbble.com)

plataforma explora semanalmente las tendencias más actuales del diseño gráfico, aunque está dirigida también a profesionales de todas las áreas creativas que deseen autopromocionarse y disfrutar de un aprendizaje colaborativo. En esta red social podemos encontrar diferentes categorías de inspiración, espacio freelance de trabajo y numerosos cursos de diseño y presentación de producto para el cliente.

- Deviantart: El sitio web estadounidense agrupa a una comunidad internacional de artistas, concretamente más de 61

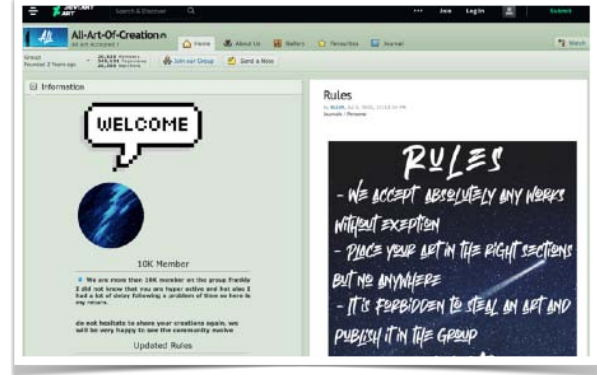


Figura 28. Captura de pantalla con ejemplo de grupo en la red social Deviantart. (deviantart.com)

millones de usuarios y tiene su sede en Los Ángeles, California. Una de las características más interesantes de DeviantArt son los grupos. Son similares a los grupos de Facebook, en los que se envía contenido centrado en un tema determinado: retrato tradicional, ilustración, manga, pintura de paisajes, acuarela, diseño de juegos, animación, dibujos animados, etc. Cada grupo tiene unas reglas y un funcionamiento que debes leer antes de entrar. Algunos recurren a la galería para tratar las últimas publicaciones, otros a la página de Diario, en definitiva la acción se desarrolla entre las diferentes categorías de la plataforma lo que la dota de un gran abanico

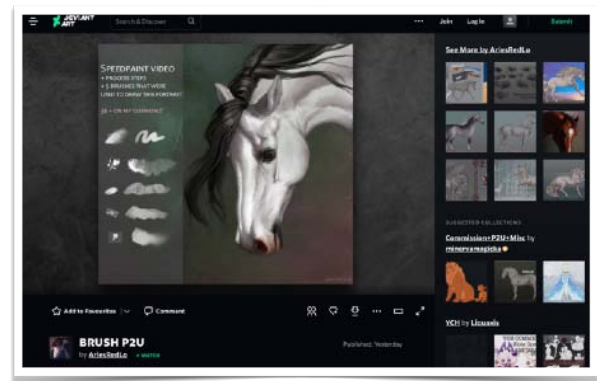


Figura 29. Captura de pantalla con ejemplo de tutorial en la red social Deviantart. (deviantart.com)

de posibilidades. Algunos grupos relevantes son *Portrait Pencil Art* o *Concept Art Masters*.

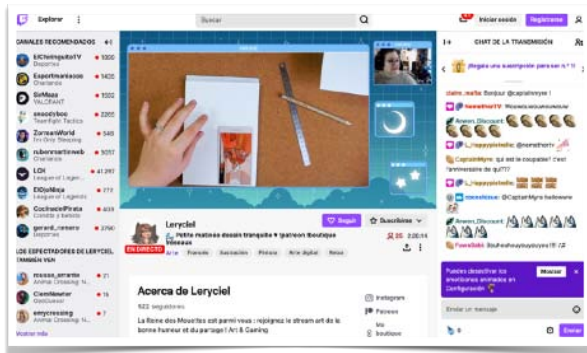


Figura 30. Captura de pantalla con ejemplo de retransmisión en directo en la red social Twitch. (twitch.com)

- Pixiv: Es el archivo de fanart multifandom⁴⁰ más grande de Japón, equivalente a la estadounidense DeviantArt, aunque también recoge publicaciones de usuarios de otras nacionalidades. El contenido principal alojado en Pixiv consiste en ilustraciones

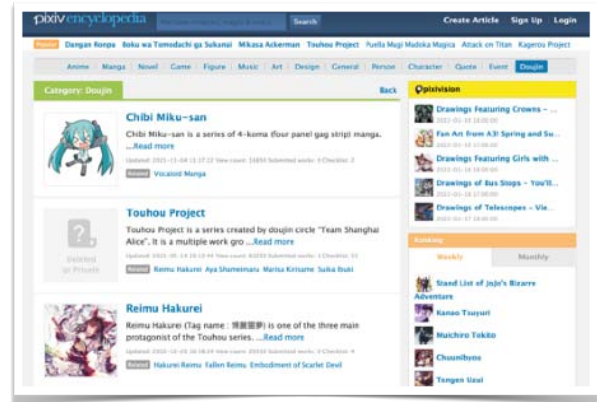


Figura 31. Captura de pantalla con ejemplo de proyectos en la categoría Doujin de la red social Pixiv. (pixiv.com)

de estilo manga, webcómic y fanart. Puede resultar bastante desalentador para los principiantes, ya que está en su mayor parte en japonés y no permite ver más que las miniaturas hasta que te registras. No obstante, la forma en que está configurado es muy accesible para usuarios que se inician, y se pueden encontrar trabajos realmente increíbles. Incorpora un algoritmo de búsqueda avanzada mediante notas de etiquetado. La tendencia en Pixiv se ve muy afectada por la del mercado *Doujin*.⁴¹ Muchos círculos registran las cuentas y publican

⁴⁰ *Fandom* (formado por la voz *fan* y el sufijo *-dom*) es un término de origen anglófono procedente de la contracción de la expresión inglesa "Fan Kingdom" (Reino Fan) que se refiere al conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular. Un término equivalente en español es *fanaticada* o *afición*.

⁴¹ *Dōjin* (同人 *dōjin* o *doujin*) es en un sentido amplio un término japonés para designar a un grupo o amigos que comparten un interés, actividad, pasatiempo u objetivo en común. La palabra se traduce con frecuencia al español como *sociedad*, *círculo* o simplemente *grupo*. En Japón el término se utiliza para referirse a trabajos auto publicados por aficionados, incluyendo pero no limitado a *manga*, *novelas ligeras*, *guías de fan*, *colecciones de arte*, *música* y *videojuegos*. Algunos artistas profesionales hacen publicaciones de este tipo para alejarse de las publicaciones regulares de la industria y presentar una visión artística más personal y menos influida por el medio.

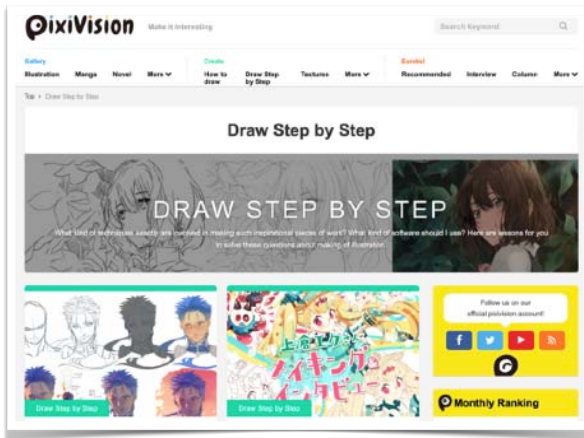


Figura 32. Captura de pantalla con ejemplo de tutorial en la red social Pixiv. (pixiv.com)

ilustraciones de promoción para sus libros publicados. Así, el *fan art* del *doujin* Proyecto Touhou⁴² representa el 5,8% de todas las ilustraciones. La Enciclopedia pixiv es una sección de la enciclopedia de Internet en Pixiv. Durante su crecimiento ha sido mejorada para ofrecer información de muchos memes y modas relevantes para las ilustraciones.

Secciones como *How To* o *Draw Step by step* de Pixivision, ofrecen extensos tutoriales sobre efectos, texturas y creación de personajes sobre los doujin más populares paso a paso.

- Twitch: La plataforma se centra en la retransmisión de canales en directo. Principalmente enfocada a gamers, en esta comunidad de *streamers* podemos encontrar una amplia comunidad de contenidos. Las transmisiones en directo relacionadas con la ilustración están empezando a proliferar ya que pueden verse múltiples canales con artistas-usuarios trabajando en directo en su taller o con sus herramientas digitales. En

septiembre de 2014,

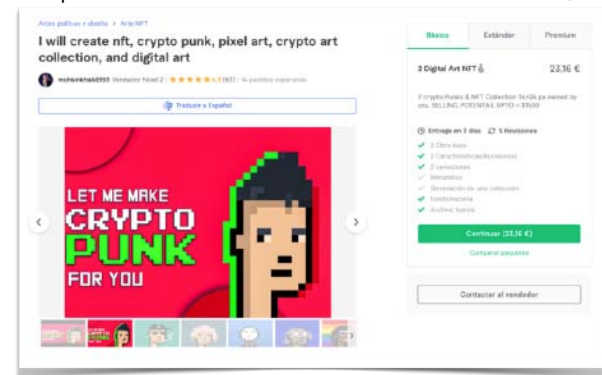


Figura 33. Captura de pantalla con ejemplo de vendedor que ofrece servicios en la red social Fiverr. (fiverr.com)

Twitch fue comprado por Amazon siguiendo la idea inicial de retransmisión de videojuegos en directo, no obstante, el arte en vivo está teniendo una amplísima participación en esta red. Entre lo más destacable se sitúa la posibilidad de poder chatear con otros *streamers* y con espectadores de cualquier parte. La interacción es la máxima de esta plataforma.

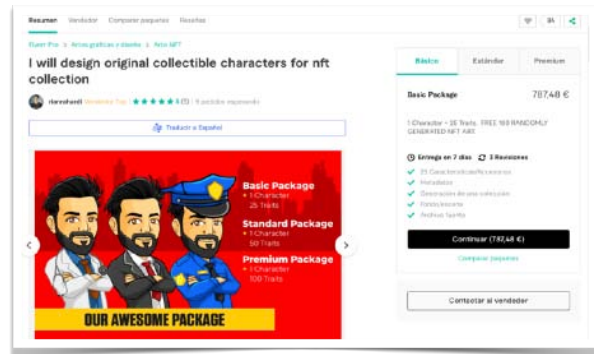


Figura 34. Captura de pantalla con ejemplo de vendedor que ofrece servicios en la red social Fiverr. (fiverr.com)

⁴² *Touhou Project* (Japanese: 東方Project, *Tōhō Purojekuto*) is a series of PC-9801 and Windows scrolling manic shooter games created by Team Shanghai Alice's sole member, ZUN. Ever since the release of *Touhou Project: Embodiment of Scarlet Devil* for Windows, the series has gained a significant fanbase online.

- Fiverr: Es una plataforma freelance donde los compradores pueden encontrar los respectivos servicios en línea como diseños gráficos, desarrollo de sitios web, etc. Está especialmente pensada para trabajadores autónomos o freelance que quieras ofrecer sus servicios a todo el mundo. Hay dos tipos de usuarios en Fiverr: uno es el vendedor que ofrece los servicios y otro es el comprador que busca servicios. En Fiver, los servicios se denominan *gigs* y con cada *gig* se puede ofrecer un servicio diferente. El contratador puede buscar exactamente lo que necesita mediante la publicación de un proyecto en el que podrán pujar los diseñadores para hacer sus ofertas. Finalmente desarrolla el encargo el diseñador elegido, que será quien cobre los honorarios establecidos previo acuerdo de presupuesto con el contratador.

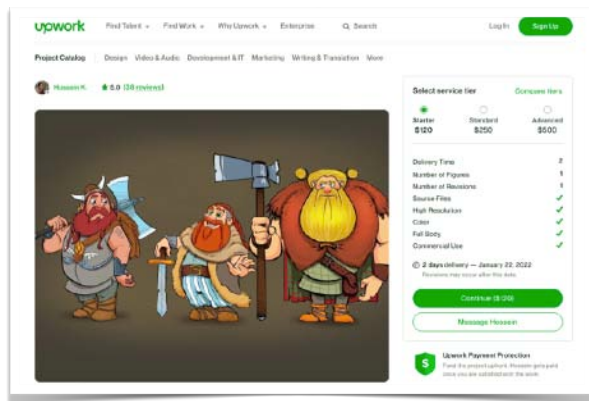


Figura 35. Captura de pantalla con ejemplo de paquetes de trabajo en la red social Upwork. (upwork.com)

- Upwork: Esta plataforma profesional abarca un sinnfín de posibilidades para los artistas autónomos. En el portal los empleadores pueden publicar ofertas de empleo con la identidad de sus proyectos. Sobre estos proyectos el freelance prepara una oferta desde su perfil. Posteriormente, si es

seleccionado por el empleador comienzan los tiempos de entrega con los que tendrá que ser muy riguroso. Estos tipos de plataformas profesionales para autónomos son un espacio de trabajo en crecimiento en Norteamérica y cuentan con perfiles muy personalizados que ofrecen su trabajo con el número de revisiones o los archivos finales de entrega. Algunas opiniones encontradas en Twitter sirven para contrastar la versatilidad de esta plataforma que es la preferida por freelances que quieren compaginar otra actividades con sus proyectos.



Figura 36. Captura de pantalla con algunas opiniones encontradas en Twitter sobre la red social Upwork. (upwork.com)

- Quora: Es una red social de preguntas y respuestas que bien puedes emplearse para contrastar información de las anteriores redes sociales. Un sitio donde buscar la forma de moverse y comprender mejor los criterios que marcan el funcionamiento de otras plataformas o cualquier tipo de preguntas

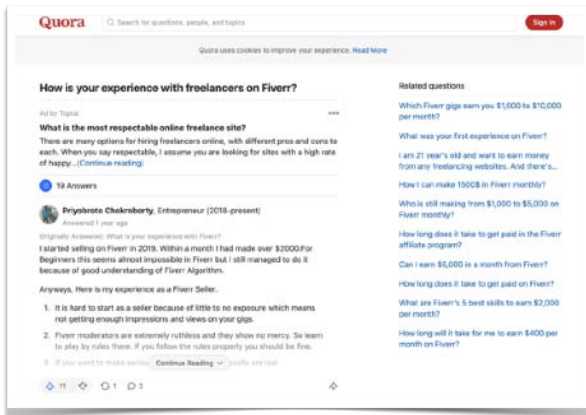


Figura 37. Captura de pantalla con hilo de información sobre Fiverr en la red social Quora. (quora.com)

relacionadas con los medios profesionales.

En palabras de Adam empleado de Quora:

Creo que de manera natural a la gente le gusta compartir. Por un lado, intentamos hacer preguntas muy específicas a usuarios que saben de un tema concreto y eso suele funcionarnos bien. Y, por otro lado, ofrecemos un gran escaparate, tenemos a una gran audiencia que acabará leyendo las respuestas.⁴³

- Steemit: Se trata de una red social que funciona con una cadena de bloques. Steemit se parece mucho a Quora, pero la principal diferencia son los *blockchain* y la criptomoneda. Del mismo modo, los usuarios de Steemit compiten por los votos, que son otorgados como recompensa económica real al generar *engagement* en la red. Steemit recompensa a los usuarios por publicar, comentar e incluso por votar otros contenidos. Las recompensas se pagan en la

⁴³ Fuente: <https://www.xataka.com/entrevistas/estas-son-las-respuestas-sobre-quora-que-no-encontraras-en-quora-en-espanol>

⁴⁴ Fuente: https://www.cryptopolitan.com/steem-price-prediction/#STEEM_price_predictions_2021-2025

criptomoneda nativa de la plataforma, el S T E E M .

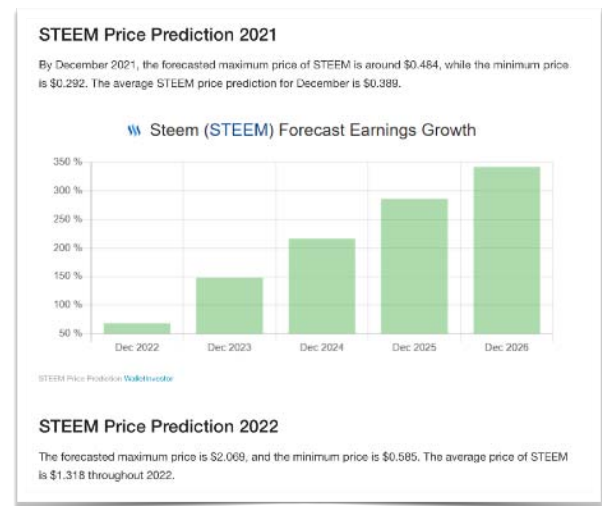


Figura 38. Gráfica con la predicción del precio del steem para 2021. Fuente: https://www.cryptopolitan.com/steem-price-prediction/#STEEM_price_predictions_2021-2025

Sin embargo, la volatilidad del mercado requiere conocimientos expertos para realizar inversiones. A lo largo del año 2022, el precio máximo previsto del STEEM es de 2,069 \$, mientras que el precio mínimo es de 0,585 \$. La previsión del precio medio del STEEM es de 1,318 dólares.⁴⁴



Figura 39. Imagen de una turista visitando el museo del desierto en China. Fuente: <https://www.tokyvideo.com/es/video/crean-un-museo-en-mitad-de-un-desierto-en-china>

- Tokyvideo: Es una plataforma de vídeo creada por *Techpump Solutions*, una empresa gijonesa, en la que podrás encontrar las últimas tendencias de contenido audiovisual, noticias de actualidad, series, cine y otros contenidos relacionados con tecnología. Según el informe publicado por Google con los términos más buscados en España en 2021, Tokyvideo ha alcanzado el top de búsquedas en cines, televisión y series.

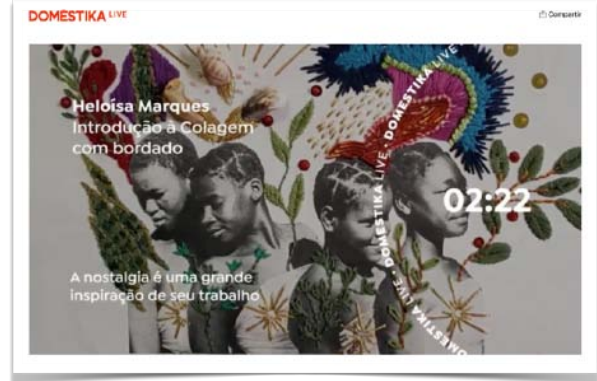


Figura 40. Captura de pantalla con ejemplo de curso formativo en la sección Domestika Live. ([domestika.org](https://www.domestika.org))

- Domestika: Con más de 500000 usuarios es la comunidad con mayor contenido creativo para profesionales hispanohablantes. A través de ella podemos ofrecer nuestros servicios como profesionales del diseño, la ilustración o la animación, así como otras disciplinas relacionadas con las Bellas Artes. Incorpora una sección *Domestika Live* en la que cada semana se emiten cursos, charlas, talleres y jornadas de formación a las que podrás unirte de manera gratuita e interactuar con los profesionales que resolverán tus dudas durante la sesión. La plataforma constituye una ventana al empleo para los profesionales freelance que desean abrirse camino en la profesión.⁴⁵

Seguimos explorando a cerca de las redes más empleadas entre los artistas y en esta ocasión, encontramos dos ofertas de empleo en las cuales son requisitos mínimos indicar un link al portfolio Behance o ArtStation.

Vale la pena decir que en los portales de empleo es recurrente solicitar el portfolio para acceder a las candidaturas y que entre las sugerencias está no adjuntar el portfolio ni

⁴⁵ Fuente: <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/153818>

imágenes que necesiten descarga. El motivo es que, por lo general, la información es más fácil de leer desde cualquier parte, desde los dispositivos móviles por ejemplo.

Una vez superado este paso, los expertos aclaran que:

Si el candidato promete, le ofrecen un guion a realizar, normalmente sin fecha, aunque se evalúa la velocidad, y el dibujante devuelve unas páginas de prueba. Si el editor adquiere confianza, el siguiente paso son los *fill ins*, sustituciones de dibujantes senior o páginas sueltas de un número. (Sucasas Fernández, El País: 24 de julio de 2021)

De aquí extraemos la conclusión de que Behance y ArtStation son las herramientas internacionales más notables para la promoción, y que también tienen la categoría de portfolio. Por ello, las introducimos como apartado independiente a continuación.

4.b.3. Behance y ArtStation como portfolio profesional

Antes de nada, necesitamos dar una definición etimológica a los distintos términos que se emplean para nombrar el modelo de curriculum artístico personal. También debemos aclarar el empleo correcto que ha de hacerse de dichos términos, pues a pesar de que encontramos artículos en los que se usan ambos vocablos de forma indistinta, los hay que incluso emplean los términos de forma errónea, produciendo una ambigüedad entre significado y significado, capaz de generar incertidumbre en lectores e investigadores.

Ponemos como ejemplo un fragmento del artículo que sigue a continuación:

Desde esta perspectiva, el portfolio es un instrumento de evaluación de los estudiantes que pone el énfasis en las evidencias del proceso de adquisición y en los resultados del aprendizaje. (Bedarnia, 2021: 121)

Portafolios: Es una carpeta que recoge los esfuerzos y resultados de un aprendiz para mejorar su aprendizaje. Procede del campo profesional de los arquitectos, de los artistas, etc. donde muestran lo mejor de su trabajo. (Bedarnia, 2021: 124)

Ante tal circunstancia queremos insistir en la importancia de un uso correcto del término específico para dicha acepción de la palabra, la cual se refiere a la carpeta de trabajos que viene siendo empleada desde la antigüedad por artistas visuales, y arquitectos, entre otros especialistas en material gráfico, y cuyo uso en la actualidad se encuentra extendido a un amplio sector laboral, por ejemplo, el de los diseñadores, publicistas o desarrolladores web.

Así pues, aclaramos que según el diccionario de la Real Academia Española de la lengua, la palabra que responde de forma correcta y concreta a la acepción en cuestión, y la cual referimos en este trabajo es la del término portfolio, cuya etimología procede del inglés *portfolio*.

Ambos términos, sí designan y expresan correctamente, aunque en distinta lengua, la discusión sobre un conjunto de fotografías, grabados, dibujos, pinturas, o demás material artístico empleado para formar un tomo, carpeta o volumen encuadernable; si bien, en nuestro idioma, el castellano, el vocablo portfolio es el preciso para expresar el significado y el objeto sujeto a nuestro estudio en el desarrollo de la tesis, de ahí que sea el término empleado

durante el discurso de la misma. (García, Blog modelo curriculum: 9 junio 2015)

La Real Academia Española de la lengua define la palabra *porfolio* como el "conjunto de fotografías o grabados de diferentes clases que forman un tomo o volumen encuadernable".⁴⁶

Por el contrario, el término "portafolio o portafolios", procedente del francés *portefeuille*, no es de uso admitible en este discurso, puesto que se trata de un vocablo que hace alusión al continente, y no al contenido, es decir a la cartera, o carpeta en la que se transportan libros.

La Real Academia Española de la lengua define la palabra *portefeuille* como una "cartera de mano para llevar libros, papeles, etc."⁴⁷

María Gabriela Guerrero (2006) aclara que la etimología de la palabra *portafolio* se compone de dos palabras *port* y *folio*; *port* significa llevar, mientras que *folio* significa muchos papeles. (Guerrero, 2006)

De modo que, si bien tiene importancia como continente, en ningún caso se refiere al objeto de nuestro estudio.

En la era de la tecnología no hemos de extrañarnos de que existan plataformas digitales que puedan albergar *porfolios* de artista. Para que conozcamos un poco sobre ellas presentamos en este estudio las plataformas Behance y ArtStation, dos plataformas que se encuentran en auge en la actualidad, aunque como ya sabemos, en el mundo digital lo efímero cobra una gran presencia.

Dicho esto, y dada la importancia de ambas plataformas vamos a realizar un reconocimiento de las mismas, con lo que podremos reflexionar sobre su utilidad en la educación y en la proyección del alumnado de Bellas Artes.

En primer lugar, describiremos la plataforma web Behance, propiedad fundada por Scott Belsky en 2005 por la empresa estadounidense Adobe Inc.⁴⁸ Dicha plataforma funciona como una red de sitios, mostrando categorías especializadas en diversos apartados como diseño de moda, diseño industrial, tipografía, artes digitales, publicidad, arquitectura o diseño de juegos y animación, entre otras áreas de trabajo.

Se trata de una web enfocada a la autopromoción e incluye consultoría así como espacios de *porfolio* en línea y ofertas de empleo. De dicha plataforma destacamos su accesibilidad y la facilidad para organizar y compartir imágenes, etiquetando y categorizando las creaciones personales. El empleo de este sitio web es muy frecuente entre ilustradores.⁴⁹

⁴⁶ Fuente: REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.5 en línea]. < <https://dle.rae.es/porfolio> > [3 de septiembre de 2022]

⁴⁷ Fuente: REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.5 en línea]. < <https://dle.rae.es/portafolio?m=form> > [3 de septiembre de 2022]

⁴⁸ Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Behance>

⁴⁹ Fuente: <https://trabajarporelmundo.org/que-es-behance-y-como-usarlo-para-mostrar-tu-trabajo-y-conseguir-empleo/>

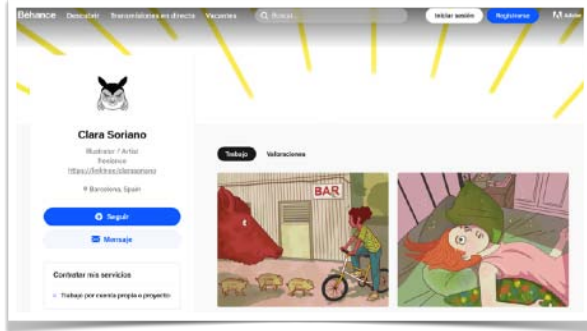


Figura 41. Captura de pantalla del perfil Behance de la ilustradora Clara Soriano. (behance.com)

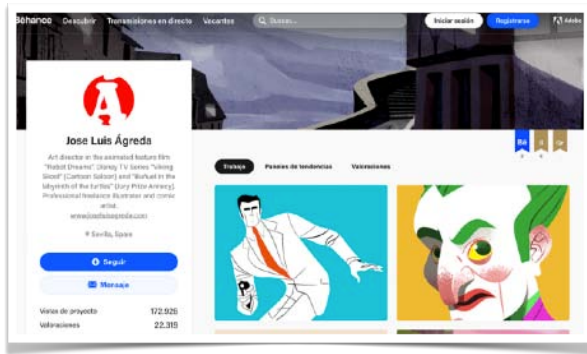


Figura 42. Captura de pantalla del perfil Behance del ilustrador José Luis Ágreda. (behance.com)

En segundo lugar, vamos a hablar de la plataforma web ArtStation, caracterizada por su versatilidad, la cual permite a los usuarios categorizar imágenes de arte 2D y 3D, así como la creación de portafolios profesionales con diferentes programas gráficos; en estos portafolios se puede incluir la experiencia laboral. Asimismo la web ofrece bolsas de trabajo, *marketplace* y otras opciones avanzadas para perfiles de pago. Es por tanto una plataforma más utilizada por artistas gráficos de sectores como la animación, el *concept art*, los videojuegos o la ilustración.

A continuación vamos a ejemplificar su aplicación en los distintos sectores.

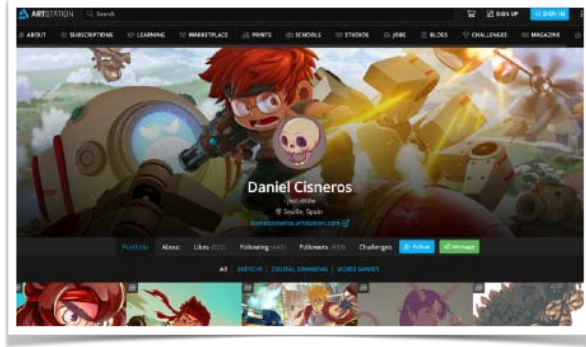


Figura 43. Captura de pantalla del perfil ArtStation del ilustrador Daniel Cisneros. (artstation.com)

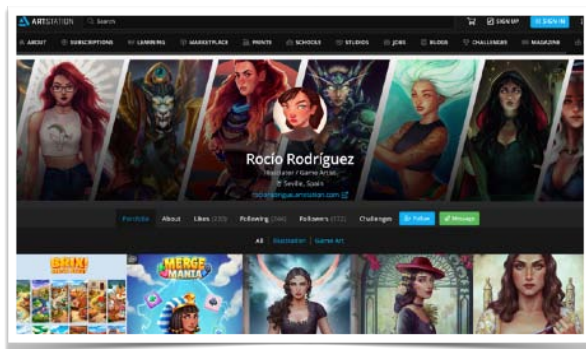


Figura 44. Captura de pantalla del perfil ArtStation de la ilustradora Rocío Rodríguez. (artstation.com)

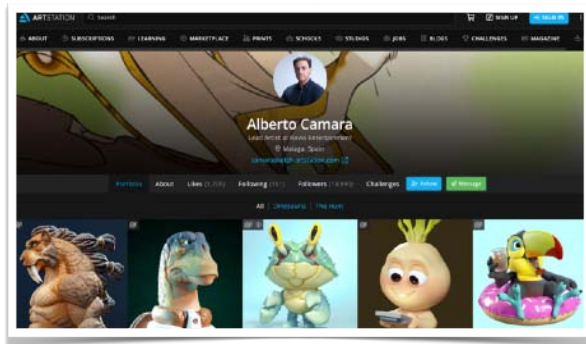


Figura 45. Captura de pantalla del perfil ArtStation del ilustrador Alberto Cámara. (artstation.com)

Si retomamos la primera parte de la revisión bibliográfica de nuestra tesis, encontramos la publicación de la autora Teresa Marín, la cual puede aportar más información en este apartado. Para Marín (2017), el portafolio artístico equivale al conocido dossier de artista y

tiene un uso mayoritariamente profesional.

De acuerdo a su publicación, el portafolio sirve para mostrar de forma ordenada y estructurada, una selección de las obras más representativas de un periodo determinado de producción y puede incluir también información de los procesos. (Marín, 2017)

También advierte la importancia de tener en cuenta los siguientes aspectos para confeccionarlo:

- Utilizar nomenclatura adecuada mediante fichas técnicas completas.
- Estructurar y organizar el contenido con un criterio claro.
- Cuidar el diseño, priorizando la buena visualización del contenido.⁵⁰

A este respecto, Behance y ArtStation cumplen con las indicaciones de Marín puesto que ambas segmentan el contenido empleando las leyes del lenguaje visual - peso, composición, color, forma, equilibrio, - ofrecen una sintaxis clara mediante la que el usuario puede categorizar la información, contienen elementos para compartir las imágenes con una suficiente calidad visual y son capaces de organizar el contenido de acuerdo a las comunidades de seguidores.

Tenemos hasta aquí, recogiendo lo más significativo de este apartado, que Instagram no debe emplearse como portafolio online para artistas, siempre y cuando lo que se pretenda sea una búsqueda activa de empleo. Concluimos que existen otras herramientas como Behance o ArtStation que hacen las veces de portafolio de una manera más eficaz.

4.b.4. Los concursos

El papel que ocupan los concursos en la labor de aprendizaje y materialización de ideas del alumnado, y del egresado en Bellas Artes, nos ha llevado a incluir un capítulo ex profeso dentro de esta investigación.

Observamos que, actualmente, las pautas para la participación de los artistas en concursos son rigurosas y muy específicas, de manera que encontramos recomendable la práctica desde las aulas para preparar al alumnado ante una situación real.

Este impulso genera entre los estudiantes un aprendizaje plausible que se refleja en gran medida en las presentaciones de proyectos. Por añadidura, la preparación de obra material y selección de certámenes por parte de los estudiantes, les ayuda a definir unos objetivos personales reales que los adentran en el panorama artístico actual.

Es por ello que contemplamos los concursos como herramienta independiente para la promoción de los artistas, por su potencial como elemento integrador y comunicador en la sociedad.

Tanto es así que esta herramienta se incluye también dentro de las redes sociales en forma de *challenges*, sorteos, promociones y retos semanales que promueven entre los usuarios la participación pero además son un potente elemento para difundir y dar alcance a la obra artística de los artistas que comienzan.

El origen de los concursos

Queremos comenzar este apartado tratando de dar origen a la configuración de los

⁵⁰ *Manual Didáctico complementario del Seminario Portafolio digital para estudiantes del Grado en Bellas Artes, vinculado a la Acción de mejora 16A02OB02AC01 de la Facultad de Bellas Artes de Altea UMH y al Proyecto de Innovación Docente UMH/2016-2017.*

concursos como práctica social. Remontarnos al origen de lo que podría considerarse el nacimiento de los primeros certámenes, o competiciones, equivale a situarnos ante una de las civilizaciones que otorgó en gran medida a la Península la herencia cultural que hoy día conocemos.

Hablamos de los pensadores y artistas que ya se reunían en la antigua Olimpia para agruparse en torno a los Juegos Olímpicos –el más importante punto de encuentro de la vida intelectual y social de Grecia. (Pérez-Aragón, P. y Gallardo-Pérez, J. 2017: 68)

Según la fuente citada recogida por el diario El País, el primer gran concurso que se



Figura 46. La consagración de la Virgen, conocida como El Paraíso, de Tintoretto. (wikipedia.com)

desarrolló en Venecia en el siglo XVI y tuvo como temática La Coronación de María en los cielos. La técnica empleada fue el óleo y el formato superaba los 7 metros de altura por 22 metros de largo. Los autores que participaron fueron Il Tintoretto, Il Veronese, Palma il Giovane, Francesco dal Ponte y Federico Zuccaro.

El primer gran concurso de pintura conocido fue organizado por las autoridades venecianas para reponer la pintura mural de *Guariento di Arpo* que decoraba la sala del Gran Consejo y que un incendio, el 20 de diciembre de 1577, destruyó totalmente.⁵¹

Si ponemos el foco en España, la actividad de los concursos tiene como referente a la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando donde estos atendían a las materias de pintura, escultura, arquitectura y grabado. La reglamentación de los certámenes que se celebraban y los premios que se concedían se recoge en los estatutos de 1757.

A continuación se ofrece una descripción detallada de la distribución de las pruebas y sus niveles:

La llamada prueba de pensado consistía en la ejecución de una obra al óleo o, en los primeros años, de un dibujo a lápiz, sanguinas o aguadas. La prueba de repente siempre se trataba de un dibujo y tenía lugar en un aula de esta corporación. Respecto a los temas, en las dos primeras clases de pintura se desarrollaba una composición de carácter mitológico, bíblico, histórico o alegórico, tanto en el ejercicio de pensado como en el de repente, mientras que para las dos pruebas de la tercera clase los ejercicios se basaban en el dibujo de estatuas clásicas.⁵²

A partir de la segunda mitad del siglo XIX surgen en España las llamadas Exposiciones Nacionales de Bellas Artes, las cuales, ante la

51 Fuente: https://elpais.com/diario/2006/02/08/cultura/1139353204_850215.html

52 Fuente: <https://www.realacademiabellasartessanfernando.com/es/archivo-biblioteca/investigacion-y-estudios/historia-y-alegoria>

inminente decadencia de las bellas artes debido a los cambios políticos y sociales de la sociedad, revalorizaron e impulsaron el acento de las todas las disciplinas de la época, especialmente la pintura.

La siguiente definición ha sido tomada de Wikipedia y describe con exactitud los periodos en los cuales se desarrollaron dichas exposiciones en nuestro país:

Las Exposiciones Nacionales de Bellas Artes fueron una serie de exposiciones con estructura de concurso celebradas en España y principalmente en su capital Madrid. Tuvieron su origen y primera edición en 1856 y se extinguieron en 1968. Los certámenes nacionales se instituyeron por Real Decreto de Isabel II el 28 de diciembre de 1853.⁵³

Para el marco de la investigación que nos ocupa, citaremos a los artistas de principios del siglo XX por la relevancia que adquiere la Asociación de Pintores y Escultores de la Escuela de Bellas Artes de San Fernando. Para poner en contexto la actividad de los concursos resaltamos aquí la labor de este colectivo cuyo objetivo era la unión entre artistas y la recuperación de los valores sociales y culturales de la pintura en España.

En sus inicios, se comenzaron a celebrar numerosos concursos y otros actos culturales de menor escala, entre ellos el más popular fue el certamen nacional conocido por el nombre de Salón de Otoño, que se celebró por primera vez en el año 1920. Este salón cobró tanta importancia que trascendió sobre la vida artística de España y fue evolucionando

posteriormente hasta dar forma a otros certámenes.

En 1964 Su Alteza Real la Princesa Doña Sofía aceptó la Presidencia de Honor de la Asociación Española de Pintores y Escultores. Con este motivo, se creó para los Salones de Otoño el Premio Extraordinario Princesa Sofía. Con posterioridad se fueron creando otras distinciones, como la Medalla de Escultura "Mateo Inurria".⁵⁴

Los concursos en la actualidad

Continuando con el caso para España, en el momento presente se intuye un crecimiento hacia el repertorio de concursos que representan las disciplinas artísticas. Estos concursos fomentan la creación artística del panorama artístico juvenil y de todo aquel que desee su participación.

Muchos artistas han encontrado gracias a ello la forma de confeccionar su itinerario profesional, y con lo mismo, de hallar una diferenciación en cuanto a la creación del porfolio de artista. Además, algunos de estos certámenes conllevan importantes premios económicos, o becas de arte o formación artística en el extranjero.

En ocasiones, las obras finalistas o ganadoras se exponen en salas destinadas a ello, donde se reúnen comisarios, coleccionistas y profesionalidades del mundo del arte, lo que

⁵³ Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Exposici%C3%B3n_Nacional_de_Bellas_Artes_\(Espa%C3%B1a\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Exposici%C3%B3n_Nacional_de_Bellas_Artes_(Espa%C3%B1a))

⁵⁴ Fuente: <https://apintoresyescultores.es/historia/>

supone un importante impulso a la visibilidad para la obra del artista que comienza.

De otro lado, asociamos también la idea de concurso de pintura rápida con un concepto de actualidad, puesto que es una modalidad que ha crecido considerablemente entre los concursos locales de los últimos años.

Eminentemente, se trata de una pintura al aire libre - plenairismo o *au plein air*-realizada en una sesión para luego ser expuesta con fines sociales de manera colaborativa.

Los concursos para estudiantes de Bellas Artes

Tras la completa búsqueda que nos ocupa en este apartado, comprobamos que la oferta desde las Bellas Artes es variada y que en su mayoría se ofrece desde cada centro universitario un canal específico donde el alumnado puede acceder a todas las oportunidades de concurso.

En estas ofertas se impulsa al alumnado que aún no ha concluido sus estudios y se pretende motivar mediante la práctica a la materialización de ideas y proyectos finales con la preparación, elaboración y presentación final a concursos, certámenes y otras actividades.

Seguidamente se cita una relación de ejemplos de blogs o páginas propias de las universidades de Bellas Artes de todo el territorio español:

- Canal UGR Universidad de Granada: <https://canal.ugr.es/convocatorias/?categoria=06-premios-y-concursos>
- Premios de la UGR a la creación artística para estudiantes de Grado y Posgrado: <https://veu.ugr.es/informacion/premios-creacion-artistica-estudiantes>

- Facultad de Bellas Artes de Sevilla: <https://bellasartes.us.es/concursos-y-convocatorias/pasadas>
- Blog de la Facultad de Bellas Artes de Málaga: <https://www.bbba.uma.es/blog/category/convocatorias/concursos/>
- Facultad de Bellas Artes de Cuenca, Castilla La Mancha: <https://bellasartesuclm.com/category/becas-convocatorias-concursos/>
- Facultad de Bellas Artes Miguel Hernández de Alicante, Valencia: <https://bbaa.umh.es/tag/concursos/>
- Universidad Complutense de Madrid, convocatorias abiertas: https://bellasartes.ucm.es/convocatorias_abiertas

Añadimos también aquí dos referencias para los concursos de actualidad en las disciplinas de pintura, escultura, fotografía, arquitectura y diseño, dibujo y artes gráficas, audiovisuales, artes escénicas, artesanía y difusión de la cultura en su totalidad. Sin embargo, aquí el alumnado tendrá en cuenta que se concursa con otros muchos artistas experimentados, en diferentes niveles y edades, y que la exigencia será por tanto más amplia:

- Circuito de concursos artísticos en España: <https://www.mundoarti.com/concursos/categoria/pintura>
- 120 Premios vigentes en España: https://www.arteinformado.com/agenda/premios/premios-y-concursos-vigentes-en-espana-es_3_1

Si bien la oferta para estudiantes parte desde los propios estudios existen también otros tantos certámenes dirigidos a artistas que comienzan y en su mayoría son para menores de 35 años.

Aquí se han seleccionado tres entre los referentes de la Comunidad Autónoma de Andalucía: VI Certamen de Creación Joven.

Artistas emergentes 2022; XXIV Edición Premio de Pintura Joven, Granada 2022; XXVIII Certamen Europeo de Artes Plásticas Universidad de Sevilla.

VI Certamen de Creación Joven. Artistas emergentes 2022



Figura 47. Cartel para el VI Certamen de Creación Joven Artistas emergentes 2022. Tomada del sitio web de la Universidad de Loyola.

Con el objetivo de estimular y fomentar la creación contemporánea entre jóvenes artistas menores de 35 años, la Universidad

Loyola Andalucía, a través de su Servicio de Actividades Culturales y Formación Complementaria, convoca el IV Certamen de Creación Joven Artistas Emergentes 2022.

XXIV Edición Premio de Pintura Joven, Granada 2022

Pueden participar los artistas españoles y extranjeros con una edad comprendida entre los 18 a 35 años⁵⁵

XXVIII Certamen Europeo de Artes Plásticas Universidad de Sevilla

Dotado con un premio único de 3.000 €, así como con bolsa de compra por un importe máximo de 6.000 €. El jurado hace una selección de las obras presentadas para una exposición que se celebra en CICUS en los meses de junio y julio.

Pueden participar en este certamen el alumnado matriculado en el curso 2021-2022 en alguna de las universidades europeas en los estudios conducentes a un título universitario oficial, y todas aquellas personas que hayan concluido dichos estudios en el curso 2012-2013 o posterior.⁵⁶

Premio Generaciones 2022

Fuera de nuestra comunidad, podemos resaltar el reconocido Premio Generaciones, que desde el año 2000 cuenta con un programa de arte emergente para artistas residentes en nuestro país.

⁵⁵ <https://web.granada.org/inet/wordenanz.nsf/e10bc5a24ff02353c1256e2800626524/2ae276ed9b069bacc1258828003efe71?OpenDocument>

⁵⁶ Fuente: <https://bellasartes.us.es/index.php/destacamos/xxviii-certamen-europeo-de-artes-plasticas-universidad-de-sevilla>



Figura 48. Banner del sitio web del Premio Generaciones 2022.

Convocado por la Fundación Montemadrid, Generaciones es anualmente una potente plataforma de creación para jóvenes artistas cuyo objetivo es promocionar y difundir todos los trabajos de los participantes.

La Fundación posibilita, a los creadores menores de 35 años, desarrollar un amplio proyecto, que puede no estar finalizado, permitiendo a los jurados detenerse en los procesos creativos. El resultado es una exposición en la que se muestran los proyectos ganadores en La Casa Encendida.⁵⁷

Premio El Ojo Crítico de RNE

Los Premios El Ojo Crítico de RNE fueron creados en 1990 por el programa El Ojo Crítico de Radio Nacional de España. Son unos galardones que reconocen y promocionan el trabajo de los jóvenes talentos, menores de 40 años, que han destacado en el último año en las

modalidades de música clásica, narrativa, poesía, cine, teatro, música moderna, artes plásticas y danza. Desde 1997, RNE también concede el Premio El Ojo Crítico Especial, a una trayectoria relevante y en 2014 se creó el Premio El Ojo Crítico Iberoamericano, que tiene carácter bienal.

Los concursos de arte en la actualidad fuera de España

Paralelamente hemos realizado una búsqueda de referencias fuera de España y hemos encontrado que son numerosas las instituciones, públicas y privadas, que proponen residencias para artistas y profesionales de la cultura extranjeros en diversas regiones de Francia.

Algunos ejemplos encontrados son los siguientes:

- *FRAME Basics* – Formación sobre los fundamentos de los archivos audiovisuales
- *Forum Nantes Creative Generations (NGC)* – Jornadas europeas de intercambio
- *La Cité des Arts* – Residencias para artistas extranjeros
- *L'Atelier Calder (à Saché en Indre-et-Loire)* : <https://www.atelier-calder.com/setresidence>
- Fundación Albert Gleizes / Residencia Moly-Sabata (à Sablons): <http://www.moly-sabata.com/>
- Premio con el *Département de l'Isère*
- Premio con Art-O-Rama
- Premio con el Salon de Montrouge
- Premio con la Ciudad de Saint-Étienne

⁵⁷ Fuente: <https://www.fundacionmontemadrid.es/convocatoria/generaciones/#:~:text=El%20plazo%20de%20la%20convocatoria,de%2010.000%20euros%20cada%20uno>

- *Arts en Résidence*: <https://www.artsenresidence.fr/>⁵⁸



Figura 49. Banner del sitio web del concurso Jóvenes Talentos 2022.

Otra oferta que hemos considerado característica de los concursos fuera de España son las propuestas de arte urbano en Francia, entre las cuales destacamos las siguientes:

- Paseo de los muros pintados en Angoulême (Poitou-Charentes).

Angoulême, ciudad del cómic y de la imagen es objeto de un recorrido turístico formado actualmente por una veintena de muros pintados realizados por la Ciudad de la Creación asociación de muralistas.⁵⁹

- *Le Concours Jeunes Talents 2022*.

El Concurso de Jóvenes Talentos es un concurso gratuito, abierto a todos los creadores de cómic, con al menos 17 años y que no han publicado con editoriales anteriormente.⁶⁰

⁵⁸ Fuente: <https://www.institutfrançais.es/programas-y-ayudas/profesionales-de-la-cultura/proyectos-artisticos/residencias-para-creadores/>

⁵⁹ Fuente: <https://www.bdangouleme.com/>

⁶⁰ Fuente: <https://www.bdangouleme.com/le-concours-jeunes-talents-edition-2022>

⁶¹ Fuente: <https://www.centre-unesco-troyes.org/les-concours/concurso-internacional-de-artes-visuales/>

- Concurso internacional de artes visuales *Graines d'artistes du monde entier*.

El concurso fue creado en 1994 y desde entonces ha constituido un canal de difusión artística para los jóvenes menores de 25 años que comienzan ya que en él se recoge una amplia diversidad de expresiones artísticas y temáticas.⁶¹



Figura 50. Cartel del Concurso Internacional de Artes Plásticas con el lema de 2022: El paisaje que amo, la naturaleza debo preservar.

Fuente:

<https://www.centre-unesco-troyes.org/les-concours/concurso-internacional-de-artes-visuales/>

4.c. Valor y uso del portfolio de artista en las universidades europeas

4.c.1. ANECA Estudio comparado de los planes de estudios europeos

En este apartado nos ocuparemos de describir el valor que adquiere el portfolio en otras universidades fuera de España partiendo de la premisa de que los contenidos de los programas universitarios son similares entre los centros europeos y españoles.

Para comenzar hemos consultado el Estudio comparado de ANECA a cerca de los planes de estudios europeos. El contenido general del perfil formativo, según se desprende de dicho estudio, considera que la mayor diferencia aparece en la aproximación metodológica.

"Se abren ante los estudiantes opciones expresivas o de proyectos colectivos en los que el profesor es el que ayuda, indica, recomienda cursos y seminarios que puedan servir para desarrollar los intereses del estudiante. El carácter interdisciplinar es la norma y el papel del profesor tutor es el de potenciarlo". (ANECA, 2004)

Además de cumplir con los requisitos académicos, las escuelas de arte y diseño, las universidades y los institutos suelen requerir un

portfolio de arte práctico como parte del proceso de solicitud.

La Universidad de las Artes de Londres da la siguiente definición de un portfolio de solicitud:

Un portfolio es una colección de tu trabajo, que muestra cómo tus habilidades e ideas se han desarrollado durante un período de tiempo. Demuestra tu creatividad, personalidad, habilidades y compromiso, y nos ayuda a evaluar tu potencial.⁶²

El acceso a estos estudios suele realizarse por medio de portfolio creativo y una entrevista. "A veces solamente se solicita portfolio y, pasado un primer año, se realiza una entrevista para conseguir la selección por un determinado profesor adecuado al área y perfil que desea seguir el estudiante". (ANECA, 2004)

Mientras que algunas universidades y escuelas superiores tienen criterios estrictos a la hora de preparar un portfolio, otras son abiertas y flexibles.

Esta variación en las expectativas puede hacer que los estudiantes no sepan cómo proceder. Incluso cuando los criterios son claros, los solicitantes pueden sentirse abrumados y preguntarse qué hacer, qué medios utilizar y cómo seleccionar y presentar mejor su trabajo.

La elaboración de un portfolio artístico no debe tomarse a la ligera. Las mejores escuelas de arte suelen aceptar un porcentaje muy pequeño de solicitantes. Entender cómo producir un gran portfolio es crucial.

El grado se obtiene cuando el estudiante completa este proyecto personal enfocado hacia una salida profesional o hacia una investigación en

⁶² Fuente: <https://www.studentartguide.com/articles/how-to-make-an-art-portfolio-for-college-or-university>

su proceso creativo. La presentación del proyecto (*Degree Show*), a menudo cuenta con una evaluación externa. (ANECA, 2004)

4.c.2. El caso de Reino Unido

Antes de nada, vamos a realizar un análisis sobre la función del portfolio profesional en las enseñanzas artísticas. Tras realizar un rastreo sobre el empleo del portfolio como requisito de acceso al grado de Bellas Artes en las universidades europeas, encontramos que mayoritariamente, este no es requerido, tal y como ocurre en nuestro país, sin embargo, no es este el caso de las universidades inglesas.

Encontramos que generalmente en las universidades inglesas se solicita al alumnado la entrega de un portfolio para el acceso a las enseñanzas artísticas, pues se consideran de vital importancia en la labor artística y el desarrollo profesional. Así, por ejemplo, la Universidad de Artes de Londres define el portfolio como una colección del trabajo del alumnado, que exhibe el desarrollo de las habilidades e ideas durante un determinado espacio temporal y que muestra la personalidad y el potencial del creador, dando la oportunidad de evaluar este último.

Dada la importancia que representa el portfolio, observamos páginas webs universitarias, en las que se encuentran presentes apartados específicos dedicados a la confección del portfolio, y demás información para ayudar al alumnado a realizar un buen portfolio o cartera artística según los criterios que establecen estas universidades de cara al ingreso de los candidatos en la Universidad.

A continuación, vamos a citar un par de ejemplos de webs universitarias que incluyen este apartado con la finalidad de guiar al alumnado. Comenzamos con la Universidad de Artes de Londres, la cual muestra su propia definición de portfolio, así como los 6 ítems que consideran fundamentales para su creación y cómo conseguir llevarlos a cabo.

Otro ejemplo destacable es el de la Universidad de Dundee (Escocia), reconocida entre una de las 20 mejores universidades del Reino Unido por la *Guardian University Guide 2021*.⁶³ En su apartado dedicado al portfolio muestra información relevante acerca de su confección: formato del portfolio, inclusión de contenido de video, criterios de evaluación del portfolio, e incluso una guía para la creación de un portfolio digital, como podemos ver en la plataforma Youtube.

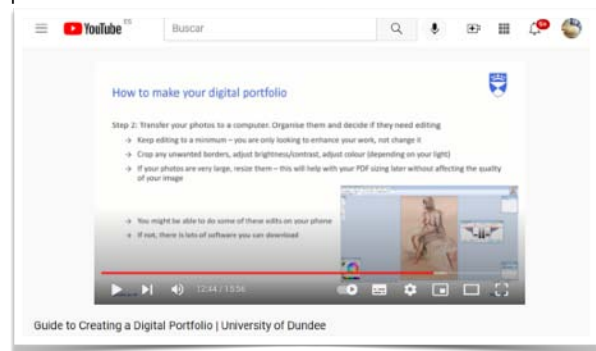


Figura 51. Guía de la Universidad de Dundee para la creación de un portfolio digital. (YouTube.com)

Seguidamente vamos a hablar sobre dos artículos periodísticos del diario *The Guardian*, en los cuales se hace alusión al portfolio universitario. Consideramos ambos artículos de gran interés pues quedan recogidos consejos para la elaboración del portfolio según especialistas así como opiniones de

⁶³ *Portafolio - Fine Art BA (Hons) | Universidad de Dundee. <https://www.dundee.ac.uk/undergraduate/fine-art/portfolio>*

universidades inglesas sobre las materias preferidas por el alumnado.

Dicho artículo sirve como una especie de guía para ayudar a los alumnos y alumnas a discernir sobre qué materias son las más adecuadas según la trayectoria que quieran seguir.

En el primer artículo, el diario inglés, realiza una síntesis para comprender los ingredientes que tiene que tener un portfolio. Considera que el portfolio es de gran utilidad para mostrar a los tutores una visión general sobre el potencial del alumnado, esto traducido a los requisitos de la universidad se divide en dos grandes metas para el alumno: demostrar sus capacidades y su estilo personal.

Así lo defiende Lee Paton, líder del Diploma Nacional Superior (HND) en la Escuela de Artes de Wigan, quien sugiere al alumnado mostrar "una diversidad de talento creativo, exploración de medios y desarrollo de habilidades dentro de su área de especialización".

Asimismo agrega, que el portfolio ha de tener unidad como cuerpo de trabajo, debe hablar por sí mismo para que pueda entenderse fácilmente, sin necesidad de grandes explicaciones o aclaraciones.⁶⁴ Por este motivo, es importante que dentro del propio trabajo, se realicen anotaciones, indicando el medio o la escala empleada, fecha de creación, o otro tipo de anotaciones que aporten información de interés sobre la obra.

En cuanto al formato, Lee sostiene que el A3 es el tamaño más adecuado, y que ha de incluir en torno a 20 piezas, esta cantidad sería el promedio, y puntualiza en que no se incluyan originales, ya que por la cantidad de envíos que

reciben las universidades, no se puede garantizar el retorno de las mismas, pudiendo ser extraviadas.

Por su parte, Paton comenta que el trabajo más importante para los tutores es el más reciente, aunque el trabajo no tiene por que mostrarse de forma cronológica, por lo que se recomienda al alumno o alumna, empezar por su obra más potente, teniendo en cuenta la sensación que causa una primera impresión.

En este sentido una aportación interesante es la de Holly Thompson, licenciada en moda de la Universidad de Kingston, quien manifiesta "si tienes dos o tres proyectos que muestran las mismas habilidades o disciplinas, elige el más sólido", refiriéndose a cuál de ellos representa mejor el trabajo del autor.

Al mismo tiempo la graduada en Bellas Artes Lauren Miller, sugiere un diseño simple de portfolio sin un marco elaborado procurando "mantener el material lo más crudo posible" para que la página se presente más clara, y otorgar una mayor importancia a la narrativa, así, las piezas han de ir colocadas en el formato de modo que el candidato muestre sus habilidades con la mayor brevedad de tiempo a sus tutores, estos buscarán intereses variados en la obra.

Otro dato de interés, lo añade el licenciado en arte sonoro por el London College of Communication, Matthew Shenton, quien considera que el portfolio es muy subjetivo, puesto que el alumno o alumna tiene que mostrar su trabajo y al mismo tiempo su personalidad de manera unitaria, como si fueran un mismo objeto.⁶⁵

En cuanto a los consejos de tutores antiguos y asesores de cursos, estos son

⁶⁴ <https://www.studentartguide.com/articles/how-to-make-an-art-portfolio-for-college-or-university>

⁶⁵ <https://www.arts.ac.uk/study-at-ual/apply/portfolio-advice>

similares. Cabe remarcar la idea de destacar aquellas aficiones o pasatiempos que sean de interés para el creador del portfolio, ya sea en su declaración personal o cartera; puesto que estas características individuales indicarán al tutor que dicho candidato tiene iniciativa e interés creativo crítico.

Un ejemplo del método de selección nos lo ofrece la artista pop estadounidense Idelle Weber, quien ejerció enseñando dibujo y pintura en la Universidad de New York y en Harvard. Weber comenta que al seleccionar a los estudiantes, buscó trabajos que le provocasen interés, más allá de la apariencia final del producto mostrado en el portfolio, si había una buena idea, no importaba que el nivel de elaboración no fuese el más elevado.

En suma, el ingenio y la creatividad parecen ser las habilidades más buscadas por los tutores, que analizan la proyección que pueden tener los posibles estudiantes.

03

DISEÑO METODOLÓGICO

01

Participantes

En el diseño metodológico de este trabajo se van a recoger los participantes y la muestra investigada, el diseño metodológico llevado a cabo, las herramientas de indagación, el desarrollo y planificación y el análisis de los datos recogidos.

En primer lugar, en relación a los participantes hay que señalar que estos fueron

los estudiantes de la Universidad de Granada a los que se les realizó un cuestionario. También han participado en el estudio diferentes profesionales del arte que han sido entrevistados personalmente.

01. Cuestionarios

Se realiza un trabajo de campo con el alumnado de la Universidad de Granada en el que participan un total de 303 encuestados/as, de los cuales 198 eran mujeres y 98 hombres.

Las asignaturas y profesorado a los que se solicita participación presencial previamente por email y con las que se trabajó finalmente son las que siguen:

Asignatura	Grupos 4º curso	Docentes
Arte y Diversidad Cultural	B, C	José M. Fernández Freixanes
Diseño: Medios impresos	A	Enrique López Marín
Pintura y Procesos de la Imagen	A, B y C	Marisa Mancilla Abril
Creación en Animación Tridimensional	A	Jesús Pertíñez López
Proyectos Audiovisuales	B, C y D	Mar Garrido Román
Proyectos Audiovisuales	A, C	Paz Tornero Lorenzo
Arte y Cuerpo	C	José Joaquín Jiménez Sánchez
Arte y Cuerpo	B	Alfonso Del Río Almagro
Instalaciones e intervenciones artísticas	D	Simón Zabell
Fotografía Creativa	A, B	Rafael Peralbo Cano
Fotografía Creativa	C	Francisco José Sánchez Montalbán
Proyectos de Dibujo	A, B	Theótima Amo Sáez
Proyectos Escultóricos	C, F	Antonio Martínez Villa

Asignatura	Grupos 4º curso	Docentes
Proyectos Escultóricos	D	Elizaberta López Pérez

Tabla 15. Asignaturas, grupos y profesorado que participan en el Cuestionario. Elaboración propia.

02. Evaluación de porfolios

Los participantes cuyos porfolios han sido evaluados se encuentran recogidos en la siguiente tabla:

		URL INSTAGRAM / URL SITIO WEB
1	@raquelvictoriarl	https://www.instagram.com/raquelvictoriarl/
2	@f_ladrong	https://www.instagram.com/f_ladrong/
3	@cristinamunozdelaguila	https://www.instagram.com/_cristinadelaguila/
4	@manussmile	https://www.instagram.com/manussmile/
5	@albfresneda.art	https://www.instagram.com/albfresneda.art/
6	@javierianezpicazo	https://www.instagram.com/javierianezpicazo/
7	@fifi.colores	https://www.instagram.com/fifi.colores/
8	Víctor Nogueras	https://victornogueras.wixsite.com/victornogueras
9	Roma Gutiérrez	https://www.romagutierrez.es
10	Francisco Javier Morales Galante	https://galantearts.jimdofree.com
11	Sonia Martín Valverde	https://soniamartinvalverd.wixsite.com/misitio
12	María del Mar Salas Sánchez (Kapeachi)	https://kapeachi.weebly.com
13	Mercedes Muñoz	https://issuu.com/artistamema

Tabla 16. Relación de alumnado participante en la evaluación de porfolios y url de porfolios. Elaboración propia.

En el presente apartado se realiza un estudio cualitativo, relativo al trabajo creativo del alumnado, y se escoge una muestra homogénea

en tanto a género y visibilidad de los porfolios facilitados por el propio alumnado encuestado en el capítulo anterior. En total se han evaluado 13

portfolios creativos procedentes de 8 egresadas y 5 egresados del grado de Bellas Artes en la Universidad de Granada.

La recolección de datos aquí podría extenderse mucho pues las publicaciones en Instagram de los egresados son numerosas, sin embargo, se ha realizado una selección de 7 post/participante que definan los ítems de evaluación planteados.

03. Entrevistas

Para el apartado del estudio cualitativo relativo a las entrevistas, se ha escogido una

muestra homogénea en tanto a género y experiencia profesional. En total se han realizado entrevistas a 5 mujeres y 9 hombres profesionales del arte repartidos entre las ramas de la ilustración, el cómic, la edición de arte, teoría del arte, pintura, escultura, instalación, animación y diseño de videojuegos, y artistas docentes dentro de las enseñanzas artísticas.

Los participantes en la muestra de entrevistas realizadas a profesionales de las Bellas Artes se encuentran recogidos en la siguiente tabla:

	NOMBRE	¿CÓMO LO/LA CONOCIMOS?	¿POR QUÉ LO/LA HEMOS ELEGIDO?
1	José Luis Ágreda Yécora	A través de la revista El Jueves	Representa a la generación de los 90 de autores de cómic en España. Como director creativo y empleador puede arrojar puntos clave
2	Laureano Dominguez	Gracias a la editorial Astiberri	Como empleador puede arrojar puntos clave para la confección del portfolio de artista y criterios de selección
3	Raúl Nieto Guridi	A través de un grupo de Whatsapp con su publicación ¿Qué hace un hombre con una sardina en la cabeza?	Es un autor que confecciona su propia metodología de trabajo basada en la creatividad y en el lenguaje visual
4	Ana Barriga Oliva	Otras compañeras de estudios seguían su obra a través de Instagram	Su crecimiento como artista plástica refleja un profundo conocimiento sobre el mercado del arte internacional
5	Juan Luis Martin Prada	Gracias a otras compañeras de profesión que realizaron Master de profesorado	Cátedra; teórico sobre el impacto que tiene la imagen de Internet en nuestro siglo
6	María Tapia Quesada	Gracias a otras compañeras de profesión	Su reciente crecimiento como pintora refleja un amplio conocimiento del mercado del arte local

	NOMBRE	¿CÓMO LO/LA CONOCIMOS?	¿POR QUÉ LO/LA HEMOS ELEGIDO?
7	Mariángeles Lázaro Guil	Por búsqueda web	Su trayectoria como escultora es el resultado de un profundo conocimiento sobre el mercado del arte nacional e internacional
8	Daniel Cisneros	A través de la Escuela de Arte de Cádiz	Profesional en el ámbito de los videojuegos offline en GooglePlay, en crecimiento actualmente: nuevos yacimientos de empleo
9	José Luis Garrido Gómez	Entorno personal de amigos	Profesional en el ámbito de la Animación 2D/3D, en crecimiento actualmente en España
10	Jesús Pertiñez López	En la facultad de Bellas Artes de la UGR	Catedrático de Dibujo. Doctor docente en el ámbito de la Animación en la UGR
11	Genie Espinosa	A través de la Escuela de Arte de Cádiz	Autora revelación del cómic español; su ingenio profesionalidad y sus creaciones de elevada crítica social son ejemplo de autoempleo y conocimiento
12	Simón Zabell	En la facultad de Bellas Artes de la UGR	Docente en el departamento de Escultura de la UGR. Su experiencia en la materialización de ideas y proyectos como artista en activo
13	Eugenio Rivas	En la facultad de Bellas Artes de la UGR	Docente en el departamento de Arte y arquitectura de la UMA. Su experiencia en la materialización de ideas y proyectos como artista en activo
14	Maite Vroom	Por búsqueda web	Su experiencia en la materialización de ideas y proyectos como artista en activo

Tabla 17. Nombre y procedencia de los informantes de las entrevistas. Elaboración propia.

Respecto a los criterios para la elección de entrevistados, añadimos aquí que hemos seguido la aportación que hace Gorden (1975), recogida también por Vallés (2009), en la que se plantean las siguientes preguntas como referencia:

– ¿Quiénes tienen la información relevante?

- ¿Quiénes son más accesibles física y socialmente? (entre los informados).
- ¿Quiénes están más dispuestos a informar? (entre los informados y accesibles).
- ¿Quiénes son los más capaces de comunicar la información con precisión?

(entre los informados, accesibles y dispuestos).⁶⁶

La recolección de datos aquí podría extenderse mucho pues los profesionistas del arte en Andalucía se encuentran en aumento, sin embargo, para el presente estudio el grupo ha alcanzado el punto de saturación con 14 informantes. Por esta razón, hemos decidido no continuar entrevistando informantes pues la muestra de datos comenzó a repetir resultados a partir del informante número 12.

02

La metodología cualitativa: el estudio de caso

Hemos elegido la definición de Vara Horna para comenzar este capítulo ya que la consideramos seriamente cumplida para iniciar este capítulo. Según el autor, se llama investigación cualitativa a todo estudio que se concentra más en la profundidad y comprensión de un tema que en la descripción o medición. A la investigación cualitativa le interesa sintetizar un proceso, esquematizarlo, comprenderlo, más que sólo medirlo y precisarlo. (Vara Horna, 2012: 204)

Otras definiciones describen la metodología cualitativa como exploratoria, histórica, comparativa, evaluativa, correccional y predictiva, y en suma, con una función

eminentemente descriptiva, puesto que trabajan para observar y describir la realidad. (Grau, 2016)

“La investigación cualitativa, se plantea, por un lado, que observadores competentes y cualificados pueden informar con objetividad, claridad y precisión acerca de sus propias observaciones del mundo social, así como de las experiencias de los demás. Por otro, los investigadores se aproximan a un sujeto real, un individuo real, que está presente en el mundo y que puede, en cierta medida, ofrecernos información sobre sus propias experiencias, opiniones, valores...etc. Por medio de un conjunto de técnicas o métodos como las entrevistas, las historias de vida, el estudio de caso o el análisis documental, el investigador puede fundir sus observaciones con las observaciones aportadas por los otros”. (Rodríguez; Gil; García, 1999: 62)

Para ponernos aún más en contexto señalaremos que, en el ámbito de la investigación educativa, no es hasta finales de 1960 cuando los nuevos modelos de investigación comienzan a cobrar importancia. Es entonces cuando surge la denominación de métodos Cualitativos. Desde entonces, la investigación de las ciencias humanas y sociales se encuentra en continua expansión y descubrimiento.

Desde el principio de los tiempos, el ser humano ha tratado de buscar una explicación lógica a todo lo que le rodea. Para autorresponderse los seres humanos reflexionan continuamente, es lo que se conoce como pensamiento automático.

En la Antigua Grecia, siglo IV sin ir más lejos, encontramos como ejemplo el método socrático, también conocido como método de

66 Cuestiones Pedagógicas, 23, 2014, pp 187-210

elencos o debates socráticos, que no es sino una forma de diálogo cooperativo argumentativo donde se discutía de manera guiada sobre un asunto. Esta puesta en práctica del diálogo como instrumento metodológico, enaltecía la importancia de la búsqueda del conocimiento para el desarrollo humano y ponía en práctica lo que podríamos considerar las primeras formas de investigación educativa de la Antigüedad.

De cualquier modo, recopilar aquí todos los antecedentes que han dado lugar a lo que se conoce hoy como investigación cualitativa sería difícil e impropio, dado que el tema que nos ocupa es aclarar al lector el campo que abarca la metodología cualitativa y su concreta utilización dentro del marco de esta investigación.

Según la RAE entendemos por método: "lo que está escrito con anterioridad; declaración previa de lo que se piensa hacer; exposición de las partes de que se han de componer ciertos actos o espectáculos; proyecto ordenado de actividades; serie ordenada de operaciones necesarias para llevar a cabo un proyecto; cada una de las operaciones que ejecutan ciertas máquinas en un orden determinado." (DRAE, 2020)⁶⁷.

En palabras de los autores Caeiro, Callejón y Chacón, "una metodología sirve para acertar y no dispersar y suele aportar fiabilidad: organiza el tiempo, los recursos, los objetivos, actividades, actitudes... Es un recorrido que alguien ya ha vivido, pensado, aplicado. En el contexto docente, las metodologías suelen prescribirlas y definir las la ciencia de la Didáctica". (Martín Caeiro; Callejón M.D.; Chacón, P., 2020: 773)

Son numerosos los autores que han defendido otra perspectiva para la investigación en cuanto a lo que educación artística se refiere. Uno de los estudiosos más destacados fue el educador estadounidense Elliot W. Eisner de quien queremos destacar las siguientes palabras:

Tales formas, como la literatura, el cine, la poesía y el vídeo se han utilizado durante años en nuestra cultura para ayudar a que las personas vean y comprendan cuestiones y acontecimientos importantes. En raras ocasiones se han utilizado en la realización de investigación educativa. Estudiamos la enseñanza con herramientas estadísticas muy poderosas, pero rara vez la estudiamos también como un arte práctico. (Eisner, 1998: 283. Citado por Martín Caeiro; Callejón M.D.; Chacón, P., 2020: 775)

Algunos novelistas y poetas son observadores muy agudos de la escena humana. Una vez más, puede que no sean tan formales o rigurosos como los investigadores cualitativos en sus técnicas de recogida de datos, y puede que se tomen más licencias con los datos que recogen. Sin embargo, mucho de lo que tienen que decir es de interés para los científicos sociales. (Bogdam y Bliken, 2007: 37)

La controversia aparece, como indican Calderón y Hernández (2019), cuando los datos que se generan de la obra artística para la investigación se someten a la opinión de aquellos que también producen o se encuentran dentro del mundo del arte, y se limita a la consideración de los que pertenecen a

⁶⁷ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es/método>> [12-09-2022].

esta área de la comunidad académica. (Leiva, 2022: 18)

Es por ello que esta investigación trata de aportar también un enfoque universal entre disciplinas de investigación, con el uso de instrumentos que den respuesta a los problemas sociales, profesionales y, en suma, a las cuestiones humanas de nuestro entorno. Respecto al alumnado, este tipo de prácticas refuerza su seguridad a la hora de iniciar proyectos artísticos que fomenten la reflexión sobre problemáticas sociales. (Huerta, R. Arte, indiv. soc. 34(1) 2022: 42)

Los cruzamientos de documentos, entendidos como testimonios de un artista, favorecen un clima abierto a averiguar mayores matices en su voz. Porque el medio formal empleado (sea imagen, texto o combinación de ambos) no debe distraernos de investigar las posibilidades de un total producido que, igual, emana pensamiento de una misma experiencia vital. (Dominguez Muñino, 2021: 161)

Otro factor que alienta esta previsión de futuro es la multiplicidad de soluciones que un mismo tema ha propiciado, algo que revela la idoneidad de la Investigación Basada en las Artes. (Huerta, R. Arte, indiv. soc. 34(1) 2022: 42)

En base a la publicación de la autora Rosario Gutiérrez Pérez, el objeto de estudio de la Educación Artística resulta difícilmente explicable mediante medios cuantitativos, por su propia dimensión artística y didáctica. Así pues, requiere el uso de modelos explicativos, que describan dichos procesos de forma cualitativa y que permitan su comprensión global y contextualizada. De acuerdo con Marín Viadel "más que límites tajantes entre los enfoques cuantitativo, cualitativo y artístico de investigación, lo que se producen son cambios de

dirección u orientación en la trayectoria que sigue un mismo problema de investigación." (Marín, 2005: 228)

Algunas de las principales estrategias de investigación cualitativa tienen una amplia tradición en diferentes disciplinas, tales como la narración etnográfica, la observación participante, el estudio de casos o la entrevista abierta y en profundidad. (Marín Viadel; Roldán, 2017: 231-232)

De acuerdo con las descripciones de Vara Horna (2012) y Barkan (1965), inferimos que la metodología para la investigación cualitativa tiene una serie de características que la hacen única (Vara Horna, 2012: 205):

A. Es inductiva	B. Es humanista
C. Sintetiza contexto y personas	D. Triangula la información

Tabla 18. Características de la metodología cualitativa. Elaboración propia.

- A. Es inductiva. Los investigadores desarrollan conceptos, ideas y concepciones, partiendo de los datos. Es una forma de razonamiento que consiste en ir de lo particular a lo general.
- B. El instrumento de medición casi siempre es el propio investigador. Por eso utiliza técnicas de observación participante, entrevistas a profundidad, historia de vida y análisis de contenido.
- C. Los investigadores cualitativos intentan comprender a las personas dentro del

contexto en que viven. Les interesa sintetizar realidades complejas, no medirlas aisladamente.

- D. El investigador cualitativo triangula la información. Triangular la información significa utilizar diversos medios y fuentes para obtener los mismos datos, analizando la coherencia entre ellos. Se interesa más en los procesos que en los resultados. (Vara Horna, 2012: 205)

De acuerdo con las investigaciones de Jorge E. Grau (2016), el punto de vista cualitativo debe manifestar las siguientes cualidades:

- Asumir una realidad dinámica
- Explorar, describir, descubrir
- Poseer una mirada global u holística
- Estar orientado al proceso
- Trabajar con datos reales, ricos y profundos ⁶⁸

Este tipo de trabajos se define como la investigación realizada mediante la inmersión del investigador en un contexto determinado, con objeto de analizar y describir intensamente los distintos aspectos de un mismo fenómeno y desarrollar teorías que lo expliquen. (Gutiérrez, 2005: 154)

En el contexto de nuestra investigación, podemos hablar de Estudio de caso observacional ya que se analiza la situación actual de una organización o grupo, utilizando para ello la observación participativa de la investigadora. (Gutiérrez, 2005: 155)

De acuerdo con la publicación de Gregorio Rodríguez, Javier Gil y Eduardo García (1999), el Estudio de casos dentro del diseño de la Investigación Cualitativa, posee las siguientes características:

- Es holístico. Se mira con una visión amplia.
- Hace referencia a lo personal, cara a cara e inmediato.
- Se interesa por la comprensión de un escenario social concreto.
- Requiere que el investigador se constituya en el instrumento de investigación.
- Requiere el análisis conjunto de los datos. (Rodríguez; Gil; García, 1999)

Aún así, con arreglo a la publicación de Arístides Vara, la definición de Estudio de casos dentro de la investigación cualitativa, posee unos objetivos y utilidades concretas donde la investigadora no adquiere un papel influyente sobre el grupo, sino meramente moderador.

En el contexto de esta investigación, describimos la función de la investigadora como activa y moderada, ya que se mantiene un equilibrio entre la participación y la mera observación.

En el siguiente cuadro queda recogida dicha definición, donde optamos por destacar los objetivos, utilidades e instrumentos de manera resumida para facilitar su comprensión:

⁶⁸ Fuente: <https://campus.fundec.org.ar/admin/archivos/MET%20-%204%20-%20TRA%20-%20Paradigmas.pdf>

Investigación cualitativa de Estudio de casos		
Objetivo	Utilidad	Instrumentos
Se emplean cuando se tienen grupos o individuos "modelo" de muy difícil acceso. Se caracteriza por estudiar un fenómeno dentro de su contexto real.	Indagar profundamente en un número muy limitado de casos, para generalizaciones a todos los casos semejantes. También, es muy útil cuando se quieren identificar las razones de éxito o fracaso.	Observación participante, la revisión documental y las entrevistas a profundidad.

Tabla 19. Objetivos, utilidad e instrumentos del Estudio de casos. Fuente: Vara Horna, 2012.

2.a. El método evaluativo. Los rasgos de Guilford

En consonancia con el auge en la investigación educativa hacia 1960 surgen nuevas corrientes experimentalistas que implantan los instrumentos de medida que darán paso a lo que hoy conocemos como evaluación cualitativa de las artes visuales.

En el caso de España, encontramos una de las figuras más relevantes en este aspecto, el profesor Víctor García Hoz, cuya obra pedagógica adquirió gran resonancia internacional a mediados del siglo XX. Es casi obligatorio reseñar aquí las aportaciones del profesor al uso del método experimental en la solución de problemas educativos.

En el contexto americano fue el profesor Víctor Lowenfeld quien sentó las bases para una evaluación cualitativa del trabajo artístico, aunque no será hasta mediados de los setenta

cuando comenzará a implementarse como método evaluativo en el ámbito de la educación.

El profesor Francisco Maeso Rubio resume las principales tendencias de la evaluación cualitativa como las siguientes: a) la Evaluación Naturalista de B.M. Rubin; b) la Observación Participante de R. Bersson; c) la Evaluación Respondiente R. Stake; d) la Crítica Educativa de E. Eisner y R. Alexander. (Maeso, 2005: 204)

El campo de estudios de la creatividad es amplio hoy día, pero no así lo fue en el siglo pasado. De manera generalizada, muchos países recrean en sus currículum la idea de que las artes y su enseñanza es prescindible para el alumnado, priorizando otras materias de carácter lógico-matemático (Escaño y Marfil-Carmona, 2020. Citado por Mañero, 2021: 79)

Como docentes no debemos olvidar que "el compromiso firme con una apertura de miras está en la base del proceso de pensamiento crítico y es fundamental en la educación". (Hooks, 2022: 21)

La importancia de estudiosos e investigadores en la materia, como los psicólogos Guilford o Torrance, ha posibilitado el tratamiento de esta como disciplina de apoyo a otras coetáneas, y en sí misma, como método universal al planteamiento de soluciones.

"Con grandes vacilaciones abordo el problema de la creatividad, porque generalmente, cualquiera que sea su escuela, los psicólogos penetran en este terreno de puntillas". (Guilford, 1950) Con estas palabras inicia su alocución presidencial ante la asamblea de la *American Psychological Association*, sentando el precedente de lo que será un avance en la práctica creativa, y el reconocimiento definitivo de la creatividad como disciplina de rigor.

En suma, puede decirse que son los profesionales de las artes los que se han encargado de poner en valor el modelo cualitativo de estudio, contexto no contemplado con anterioridad académicamente por no poseer un modelo de evaluación crítico de aplicación objetiva en Educación Artística.

En el contexto de la presente investigación, la evaluación de portafolios del alumnado se fundamenta en los 7 rasgos definidos por Guilford, desarrollados en profundidad en el siguiente capítulo, y la interacción de los mismos con la obra personal proporcionada a modo de URL por cada estudiante en los cuestionarios.

La identificación de las habilidades profesionales creativas de cada perfil se identifica por la aproximación narrativa de la obra a estos rasgos. Esta aproximación narrativa será entendida como enfoque de investigación, escrito a partir las obras publicadas en los portafolios del alumnado.

Según la autora María Jesús Agra Pardiñas, (2005) la investigación artístico-narrativa es una forma de organización del conocimiento. En el marco de la investigación cualitativa, la aproximación narrativa para el análisis artístico de la obra incluye la capacidad de filtrar, organizar y transformar la experiencia de lo personal, para reconstruir un discurso de conocimiento. (Agra Pardiñas, 2005: 137)

Pero además, es un método de investigación que nos permitirá aproximarnos, de modo interpretativo, a las narrativas de los creadores sobre su proceso artístico para inferir conclusiones útiles a la práctica de la Educación Artística. (Agra Pardiñas, 2005: 134)

En los procesos artísticos se desarrollan tanto procesos cognitivos como emocionales, y por ello estos no difieren profundamente del método científico tradicional. A través de la creación se proyecta una realidad propia y se (re)imaginan posibilidades comprobando al mismo tiempo, su eficacia mediante un control y evaluación. (Mañero, 2021: 80)

En esta investigación será necesario utilizar una rúbrica como instrumento de evaluación para evaluar objetivamente los trabajos del alumnado conforme a los 7 rasgos planteados en la metodología.

Es por ello que queremos hacer hincapié en la validez de la metodología elegida para investigar y evaluar la realidad de los estudiantes de grado de Bellas Artes, resaltando el interés investigador que ofrece la consideración de repensar la educación artística de los futuros estudiantes y docentes, a través de un método que es inmersivo, pues nace en las aulas y crece gracias a la experiencia personal de egresados y profesionales.

Una vez descrito el modelo metodológico, pasamos a concretar las herramientas que necesitaremos para llevar a cabo la investigación.

03

Herramientas de indagación dentro de la metodología

Los investigadores cualitativos establecen estrategias y procedimientos que les

permiten considerar las experiencias desde la perspectiva de los informantes. Para algunos, el proceso de realizar una investigación cualitativa puede caracterizarse como un diálogo o interacción entre los investigadores y sus sujetos. (Bogdam & Bliken, 2007: 7)

En lo que respecta a las herramientas, éstas van a ser de vital importancia dentro del estudio de caso que vamos a realizar, especialmente en lo que se refiere a la fase de trabajo de campo con el alumnado y a la posterior recolección de datos por parte de los profesionales de las Bellas Artes.

La fase del trabajo de campo se define como el período de recogida de datos. Para ello la investigadora se convierte en participante del contexto que estudia, tratando de recabar la máxima información posible sobre el tema, y de no condicionar con su presencia la vida de la comunidad en la que se integra. (Gutiérrez, 2005: 157)

En los estudios cualitativos, los investigadores se preocupan por la precisión y la exhaustividad de sus datos. Los investigadores cualitativos tienden a considerar la fiabilidad como un ajuste entre lo que registran como datos y lo que realmente ocurre en el entorno estudiado, más que la coherencia literal entre diferentes observaciones. (Bogdam & Bliken, 2007: 36)

Los recursos que se abordan en esta investigación son los siguientes:

- El Cuestionario
- La Evaluación del portfolio (obra creativa del alumnado)
- La Entrevista
- La Triangulación

En un siguiente apartado vamos a desarrollar en profundidad los recursos que se han empleado en el presente trabajo de

investigación.

3.a. Recursos para interrogar la realidad

1. El Cuestionario

Como medio de investigación cualitativa, los cuestionarios sondan el problema principal de nuestra investigación.

Para rentabilizar sus aportaciones, es conveniente que su elaboración y su aplicación contemplen las siguientes condiciones:

- Realizarlos en segunda instancia, a partir de las pistas obtenidas mediante las entrevistas y la observación.
- Elaborarlos de forma abierta, con preguntas que requieran una respuesta libre y razonada.
- No darles un tratamiento cuantitativo, sino interpretarlos dentro del contexto que hemos descubierto a través de la observación y las entrevistas.
- Contextualizar y contrastar las respuestas en posteriores entrevistas con todos o con una selección de los participantes encuestados. (Gutiérrez, 2005: 163)

Descripción del instrumento y su utilización

Se trata de una herramienta inventada hace unos ochenta años y es la más utilizada en la investigación de ciencias sociales. (Grau, 2022: 7)

Nuestro Cuestionario está compuesto por un conjunto de preguntas diseñadas para generar los datos que nos conducirán a alcanzar los objetivos de esta investigación. El propósito es conocer si los estudiantes están preparados para acceder al mercado laboral relacionado con

el arte a través del conocimiento que tienen sobre el empleo relacionado y la experiencia en el acceso a este empleo que proporcionarán en el Cuestionario.

Hemos elegido este instrumento para la recogida de datos porque lo consideramos más versátil que la Entrevista para trabajar con el alumnado. La muestra seleccionada es de 303 estudiantes por lo tanto el Cuestionario va a resultar menos costoso y no va a condicionar al alumnado como lo haría el cara a cara. Además, partimos de la ventaja de que la muestra seleccionada de sujetos se encuentra reunida previamente en el aula, por lo que su realización tendrá fácil acceso.

Asimismo, se ha empleado el tipo de cuestionario escrito en papel por su mayor alcance y veracidad en el estudio de casos. Cabe mencionar también que, inicialmente, este método tradicional de papel y lápiz se combinó en paralelo con su aplicación en *Google Forms* para reducir el coste de los recursos y los desplazamientos. Sin embargo, y a pesar de que se lanzó la misma encuesta a dos grupos, no se obtuvo participación, motivo por el cual optamos por realizar todo el estudio personalmente y en papel. "La tasa de rechazos de una encuesta en papel mediante encuestador es muy baja". (Grau, 2022: 9)

Características del Cuestionario

De acuerdo con los estudios de Jorge E. Grau (2022) los diferentes tipos de encuestas se pueden clasificar de diversas maneras: según sus objetivos, según las preguntas, el medio de captura, atendiendo al ámbito que abarcan, a la forma de obtener los datos y al contenido. (Grau, 2022: 9)

En relación a esta clasificación podemos afirmar que nuestro cuestionario:

- Tiene un **tratamiento analítico** puesto que el propósito es conocer si el alumnado está preparado para acceder al mercado laboral relacionado con el arte. Para ello, necesitamos unos porcentajes que sirvan de indicador inicial a esta cuestión.
- Tiene un tratamiento cualitativo ya que cuenta con **preguntas abiertas** que aportarán respuestas razonadas por el alumnado. "Esto le otorga mayor libertad al entrevistado y al mismo tiempo posibilita adquirir respuestas más profundas así como también preguntar el porqué y cómo de las respuestas realizadas". (Grau, 2022: 8)
- Es de **carácter directo** porque los datos obtenidos corresponden al objetivo principal del cuestionario, averiguar si el alumnado está preparado para acceder al mercado artístico profesional.
- A su vez, se trata de un **cuestionario de hechos y de opinión**, puesto que tiene por objetivo averiguar lo que piensan en general estos alumnos y alumnas a cerca de una determinada materia: la elaboración del portfolio para el acceso al empleo.

Elaboración del Cuestionario

La redacción de las preguntas, según la tesis defendida por Sudman y Bradburn (1982), es el elemento esencial para maximizar la validez de los datos obtenidos en la evaluación o en la investigación por encuesta. (Sierra Bravo, 1988: 317)

Pérez Juste enuncia algunos principios para la elaboración de las preguntas, entre los que destacamos que: no se debe recoger más información que la necesaria, cada cuestión

debe incluir únicamente un aspecto y se ha de redactar de forma clara, precisa e inequívoca. (Pérez Juste, 1991: 101-102)

De igual manera, al elaborar el cuestionario hay que tomar en cuenta los recursos (tanto humanos como materiales) de los que se disponen, tanto para la recopilación como para la lectura de la información, para así lograr un diseño funcionalmente eficaz. (Grau, 2022: 7)

En todo caso, los datos que necesitamos obtener con este cuestionario pertenecen a tres categorías (Javeau, 1971):

1. Hechos (datos actuales): relativos al dominio personal de los individuos que forman el grupo social estudiado: edad, nivel educativo, notas. (Ejemplo 1)
2. Opiniones y motivaciones: relativas a los niveles de expectación sobre la inserción laboral tras graduarse en Bellas Artes. (Ejemplo 2)
3. Cogniciones: relativos al nivel de conocimiento de los diversos temas estudiados en el cuestionario: herramientas y metodología para conseguir este empleo. (Ejemplo 3)

Por ende, hemos confeccionado el cuestionario en tres cuerpos: a) Género, edad y nota de expediente; b) Salida profesional deseada y otros proyectos; c) Poseen dossier de artista o no. Conocen la manera de realizar ese dossier con eficacia o no y los canales para gestionarlo. Seguidamente se muestran tres ejemplos de lo explicado:

Ejemplo 1_. NOTA MEDIA DE EXPEDIENTE (aproximada):

Ejemplo 2_. MARQUE LAS ENTIDADES CULTURALES Y SECTORES DONDE LE GUSTARÍA EMPLEARSE, SEGÚN LAS

OPCIONES ESPECIFICADAS A CONTINUACIÓN:
OTRAS ORGANIZACIONES O INSTITUCIONES DONDE LE GUSTARÍA TRABAJAR

Ejemplo 3_. ¿QUÉ HERRAMIENTAS DE PROMOCIÓN ARTÍSTICA UTILIZA?:

De esta manera, los tipos de preguntas elaboradas se han repartido entre cerradas y abiertas. En las preguntas cerradas los participantes eligen entre un abanico de opciones marcando con una cruz las opciones convenidas (ejemplo 4). En otras la respuesta se elige entre afirmativa o negativa (ejemplo 5). En el caso de las preguntas abiertas, no se ofrece ningún tipo de respuesta y es el alumnado el que la desarrolla con total libertad (ejemplo 6). Seguidamente se muestran tres ejemplos de lo explicado:

Ejemplo 4_. DE LAS SIGUIENTES REDES SOCIALES Y PLATAFORMAS DIGA CUÁLES UTILIZA: () Domestika () Behance () Instagram () Dribbble () Web propia

Ejemplo 5_. ¿POSEE UN DOSSIER DE ARTISTA PARA MOSTRAR?: () Sí () No

Ejemplo 6_. ¿QUÉ ESTRUCTURA O APARTADOS OPINA QUE DEBE TENER UN DOSSIER ARTÍSTICO?:

Otros tipos de preguntas empleadas en este cuestionario se clasifican como preguntas filtro (ejemplo 7) o preguntas de consistencia (ejemplo 8) para estudiar la coherencia entre ambas respuestas:

Ejemplo 7_. ¿POSEE UN DOSSIER DE ARTISTA PARA MOSTRAR?: () Sí () No
En caso afirmativo, indique URL:

¿EL USO DE ESTE DOSSIER DE ARTISTA LE HA AYUDADO A EMPLEARSE?: () Sí () No

Ejemplo 8_. ¿HA OBTENIDO ALGÚN EMPLEO A TRAVÉS DE LAS REDES SOCIALES? (

) Sí () No Ha obtenido algún empleo a través de otras vías? ¿Cuáles?

Ante la posibilidad de que el alumnado evite responder, o lo haga de manera imparcial por considerar la información parte de su vida íntima, los cuestionarios se plantean al alumnado en completo anonimato.

Validación del Cuestionario

Una vez hecha la primera redacción del cuestionario buscamos la comprobación desde puntos de vista diferentes. En consecuencia, nuestro cuestionario ha sido validado por dos expertos en Arte y educación y un experto en Psicología social:

1. Pilar Manuela Soto Solier. Profesora Contratada Doctora. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada.
2. José Miguel García Ramírez. Profesor Asociado Laboral. Departamento de Psicología Social. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada.
3. Pedro David Chacón Gordillo. Profesor Titular de Universidad. Facultad Ciencias de la Educación. Área Didáctica de la Expresión Plástica. Universidad de Granada.

Las modificaciones sobre el cuestionario inicial son las siguientes:

Estimada Beatriz,

En primer lugar darles la enhorabuena a usted y a Pedro Chacón por el trabajo tan necesario que están llevando a cabo. Y en segundo lugar agradecer que hayáis contado conmigo para la validación del instrumento de recogida de información. Tras la revisión del instrumento, considero que está bien conformado, ya que se ofrecen suficientes preguntas para aclarar los aspectos fundamentales del tema que se aborda.

Aún así le hago algunas sugerencias que se podrían matizar si lo considera oportuno:

1. En el encabezado del cuestionario, en los instrumentos de recogida de datos normalmente aparece el propósito de la investigación (una o dos líneas).

2. En la primera parte del instrumento, la que está dirigida a obtener información sobre la formación del estudiante, podría ser interesante saber si tiene alguna otra formación, o solamente la de Bellas Artes.

Otra formación adquirida.....

3. En la parte final del cuestionario se pretende recoger información sobre el empleo y formas de conseguirlo, posiblemente sea interesante matizar un poco más, ya así obtener otro tipo de información.

Se podría desdoblar la pregunta:

¿HA OBTENIDO ALGÚN EMPLEO A TRAVÉS DE ELLAS?: Sí No

En las siguientes:

¿HA OBTENIDO ALGÚN EMPLEO A TRAVÉS DE LAS redes sociales o plataformas?

¿HA OBTENIDO ALGÚN EMPLEO A TRAVÉS DE otras vías? ¿Cuales?

¿Qué empleos han conseguido las personas que conoces Licenciadas o Gradudas en Bellas Artes? (Indique las vías para obtenerlo, si las conoce)

Para finalizar, decirle que mi valoración es positiva, ya que es un cuestionario coherente que se ajusta a los objetivos que se plantean. En la estructura de este se otorga una relevancia equitativa a todos los apartados del instrumento. Se han utilizado suficientes ítems y preguntas alusivas a la temática en cuestión. Espero que le sirvan las orientaciones realizadas.

Le agradezco nuevamente que haya contado conmigo para la validación de su instrumento de recogida de datos. Si hubiese alguna duda o cuestión confusa, puede preguntar lo que necesite.

Reciba un saludo.

Pilar M. Soto Solier

Estimada Beatriz,

He revisado el cuestionario y pienso que está bien elaborado ya que te puede aportar la información necesaria para realizar un informe de la situación.

Yo te recomiendo que realices las siguientes modificaciones:

1. En el ítem de la nota de expediente:

SOBRESALIENTE (9).

2. Eliminar los puntos finales, ejemplo: Cuerpo de enseñanza Secundaria

Un abrazo,

José Miguel

Reseñamos también las sugerencias de modificación de cuestionario que han tenido lugar vía telefónica con José Miguel García Ramírez, así como las realizadas en tutoría con Pedro David Chacón Gordillo.

2. La Evaluación del portfolio

Según la autora Rosario Gutiérrez "las estructuras gráficas son portadoras de un contenido narrativo. De ahí que puedan servir como medio para la recogida de información en determinados estudios de casos". (Gutiérrez, 2005: 163)

Es aquí donde nuevamente se potencia el carácter único e innovador de la Investigación Basada en las Artes dada, su función social y transformadora.

Descripción del método y teoría empleados

El método evaluativo que vamos a seguir nosotros se basa en los 7 rasgos de Guilford y lo vamos a emplear en los portfolios del alumnado. Se trata de un juicio crítico basado en los ítems de evaluación que hemos desarrollado a partir de Guilford.

El psicólogo estadounidense Paul Guilford define la creatividad como "una forma de pensamiento que se desencadena en un sujeto como consecuencia de la percepción de un problema y que posee diversos componentes". (Guilford, 1971)

Bajo esta forma de análisis el sujeto es capaz de producir, en mayor o menor amplitud, un producto creativo que lo diferencia del resto de individuos y lo clasifica cualitativamente de acuerdo a los rasgos de carácter permanente que posea este producto.

En posteriores investigaciones, el autor amplía su definición de creatividad: "capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados". (Guilford, en Romo Santos, 1986)

En suma, la técnica que Guilford estableció en 1950 sobre la naturaleza del pensamiento creativo consistía en establecer hipótesis sobre sus características definidas en forma de rasgos. Según el autor, se acepta la hipótesis de que "el talento creador, se presenta en grados distintos en la población. No se encuentra asociado a la inteligencia, sino que se postulan una serie de rasgos o características diversas para explicar las variedades conductuales a las que da lugar". (Guilford, en Romo Santos, 1991)

Para la justificación de este modelo de rasgos el autor propuso los siguientes factores: (a)sensibilidad; (b)fluidez; (c)flexibilidad;

(d)originalidad; (e)redefinición; (f)penetración; (g)elaboración.

Así, mediante un análisis factorial, se definen los rasgos del trabajo creativo de los participantes como los siguientes:

- a) Sensibilidad. Cualidad de darse cuenta de la necesidad de cambio, de los defectos y deficiencias de las cosas. Capacidad para detectar lo raro, lo inusual.
- b) Fluidez. Aptitud del individuo para dar el mayor número de respuestas ante un problema, elaborar más soluciones, más alternativas.
- c) Flexibilidad. Capacidad de responder diversamente, cambiar de perspectiva, adaptarse a nuevas reglas, ver distintos ángulos de un problema.
- d) Originalidad. Capacidad del sujeto para dar ideas alejadas de lo habitual.
- e) Redefinición. Capacidad para encontrar funciones y aplicaciones diferentes de las habituales, agilizar la mente y liberarnos de prejuicios.
- f) Penetración. Capacidad de profundizar y ver en el problema lo que otros no ven.
- g) Elaboración. Capacidad de adornar, desarrollar o embellecer ideas.

También destacamos la obra del psicólogo estadounidense Ellis Paul Torrance (1973), quien fundamentado en los conceptos precedentes de Guilford, redefine los indicadores de creatividad para otorgarles un carácter de habilidad global.

Para el autor, la creatividad es “un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o algunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis”. (Torrance, 1992)

A través de la interacción con los distintos indicadores, Torrance evalúa las fortalezas y debilidades de la personalidad creativa del individuo, proporcionando unas medidas cuantificables para la evaluación personal.

Así, cada perfil es evaluado de manera autónoma y personal, bien subjetiva u objetivamente, dependiendo de las fases de incursión de cada proyecto y sus objetivos.

- La curiosidad. Medida en que la persona se interesa por nuevas reflexiones más allá de los convencionalismos sociales. Permite generar una mayor cantidad de ideas y soluciones creativas.

(Romo Santos, 1986: 27-28)

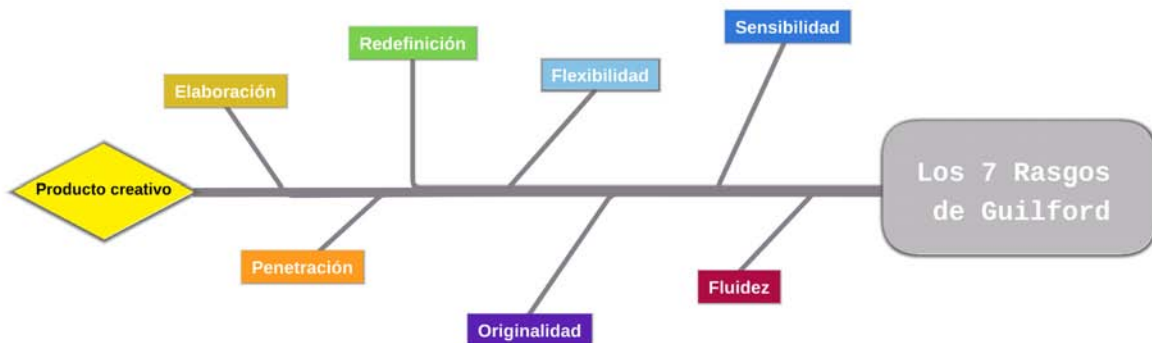


Figura 52. Esquema definición del modelo de rasgos de Guilford para evaluar el producto creativo. Elaboración

- La flexibilidad. Capacidad del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías. Lo que posibilita la modificación, variación en comportamientos, actitudes, objetos y métodos.
- La sensibilidad ante los problemas. Capacidad del individuo para percibir y expresar el mundo en sus múltiples

- La redefinición. Dar posibilidad a la redefinición es optimizar y multiplicar la función de lo diseñado, es proyectar la acción a la multiplicidad. Redefinir es posibilitar la recuperación de sistemas y elementos, es potenciar su eficiencia.
- La confianza en sí mismo. Es la valoración de sí mismo, la confianza de la persona en su ser, basado en el

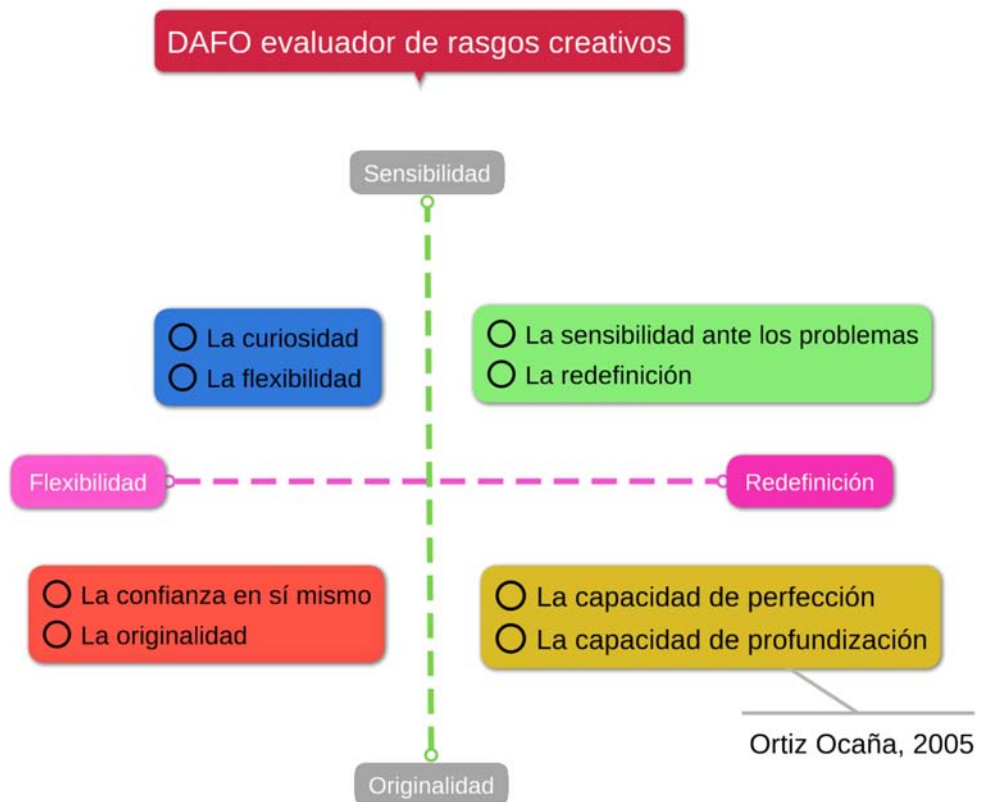


Figura 53. Gráfico de indicadores de interacción entre P. Guilford y E.Torrance para la evaluación del producto creativo. Elaboración propia.

dimensiones. Lo que posibilita la identificación de una situación o problema planteado, la concentración y compenetración con la acción.

conocimiento real de sus posibilidades y potencialidades, fortalezas y debilidades, en el poder de sus convicciones y su energía, vigor y fortaleza espiritual.

- La originalidad. Es la capacidad del individuo para generar ideas y/o productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social.
- La capacidad de perfección. Capacidad de profundización y detenimiento en la consolidación de una idea, es la búsqueda de precisión de la acción a través de la maduración y mejora de una idea inicial. (Ortiz Ocaña, 2005)

Ambos autores constituyen la totalidad de la evaluación creativa como base en la investigación ya que es a ellos a los que se atribuyen teorías posteriores, como las de De Bono (1986) o De la Torre (1982). Entre los científicos que en España se dedican a la investigación acerca de la creatividad se encuentran: De la Torre, Saturnino; Marín, Ricardo; Romo Santos, Manuela; López y Navarro (2008); Justo y Franco (2008). (Fernández Díaz, JR, Llamas Salguero, F y Gutiérrez-Ortega, M., 2019).⁶⁹

Características del método empleado

El producto creativo, como hemos citado anteriormente, es dinámico ya que la información que en él se publica está en continuo crecimiento y es modificable. Se trata por tanto de una información de carácter abierto a cambios, flexible en todo momento y suscrita a modificaciones.

Por otro lado, el papel interpretativo de la evaluadora se presenta aquí como un ente subjetivo que parte de ideas subjetivas hacia el

lenguaje verbal, no icónico, en colaboración con el modelo de rasgos de Guilford. La interrelación obra-rasgos se determina aquí de manera reflexiva y procede del planteamiento subjetivo de la investigadora.

3. La Entrevista

La entrevista es muy utilizada en investigación social, y sus características son similares a las del cuestionario, siendo la principal diferencia el hecho de que es el observador quien anota las respuestas a las preguntas. (Grau, 2022: 10)

Como medio de exploración, son conversaciones que nos permiten conocer, no cómo son las cosas que investigamos, sino cómo las viven los participantes, cómo las entienden y cuál es su posición. "La conversación guiada razonadamente por el entrevistador resulta más útil para recabar la información necesaria". (Grau, 2022: 13)

En la presente investigación se ha realizado un tipo de entrevista estructurada ya que "se desarrolla sobre la base de un cuestionario pero se presenta de forma oral, construida con preguntas muy concretas". (Grau, 2022: 10)

Descripción del método: Teoría Fundamentada (*Grounded Theory*)

Hemos elegido la Teoría Fundamentada (*Grounded Theory*), enunciada por Strauss y Glaser en 1967, para respaldar la metodología de nuestro trabajo con entrevistas ya que según los diversos autores consultados, es una de las que plantea las posibilidades más completas de cara a la investigación cualitativa con estudios

⁶⁹ Fuente: *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, Año 7, N^o 2, diciembre 2006. <https://www.redalyc.org/pdf/410/41070207.pdf>

de caso. Aquí podemos leer la propia definición de uno de sus fundadores:

Es una metodología de análisis unida a la recogida de datos, que utiliza un conjunto de métodos, sistemáticamente aplicados, para generar una teoría inductiva sobre un área sustantiva. El producto de investigación final constituye una formulación teórica, o un conjunto integrado de hipótesis conceptuales, sobre el área sustantiva que es objeto de estudio (Glaser, 1992: 30. Cita en Hernández Carrera, 2014: 187)

La Teoría Fundamentada toma sus fuentes de dos posiciones teóricas de finales de siglo XX: el interaccionismo simbólico y la sociología americana de la Escuela de Chicago. Fue Herbert Blumer, sociólogo americano de la Escuela de Chicago, quien introdujo el primer término en 1937, el cual se basa en las premisas de que: a) El ser humano orienta sus actos a las cosas en función a lo que estas significan, b) El significado de las cosas surge de la interacción social que cada uno tiene con las cosas, c) Los significados se manipulan y modifican mediante un proceso interpretativo desarrollado por la persona al frente con las cosas que va encontrando a su paso. (Pérez, 2000: 87-89) ⁷⁰

Para Strauss y Glaser el proceso de desarrollo en la Teoría Fundamentada lo integran los datos procedentes del trabajo de campo proporcionado por: los informantes, el entorno donde se desarrolla la escena, las anotaciones de la entrevistadora, los acontecimientos acaecidos durante la sesión, etc. Esto constituye una línea de trabajo puramente fundamentada en el proceso de estudio, sin influencias del

entorno previo de los entrevistados, del que puede o no ser conocedora la entrevistadora.

De este modo, las deducciones se van obteniendo *in situ*, de manera constructiva y escalonada, y son las únicas que van construyendo peldaño a peldaño el siguiente paso. En el momento que comenzamos a encontrar coincidencias entre las respuestas podemos empezar ya a hablar de resultados.

Algunos conceptos fundamentales en la Teoría Fundamentada son los que se comentan a continuación:

- El muestreo teórico, como técnica de selección de los individuos a entrevistar. En esta cuestión es de suma importancia la interpretación inmediata de los datos ya que va a ser la base en la que nos vamos a sustentar para tomar las decisiones de muestreo. (Wiedman, 1995, Cita en Flick, 2012: 79. Tomado de Hernández Carrera, 2014: 195)
- La saturación teórica, como límite que nos va a indicar cuándo finaliza el muestreo.

Glaser y Strauss incorporan el criterio de Saturación Teórica como el criterio para determinar cuándo dejar de muestrear los distintos grupos de relevancia de una categoría. Saturación, aquí, significa que no se hallan datos nuevos a través de los cuales se puedan desarrollar más cuestiones. (Hernández Carrera, 2014: 201)

Otro motivo por el cual hemos elegido esta fundamentación, es el propio carácter transitorio de este capítulo que se ha realizado bajo la instrumentación de entrevistas. De manera provisional se establecen conclusiones a partir de los datos aportados por los

⁷⁰ Fuente: *Contextos educativos: Revista de educación*, ISSN 1575-023X, N° 3, 2000, págs. 199-203

entrevistados que irán construyendo el grueso de esta investigación.

Estos datos se irán conectando e interrelacionando entre sí mediante los distintos elementos de categorización que más adelante se exponen.

Es importante reseñar que la categorización se irá realizando paralelamente al proceso de entrevistas, y no al final. Se irán añadiendo categorías de mayor o menor peso con cada informante y se irán contrastando los datos para dar lugar a conclusiones provisionales sobre las cuestiones planteadas en cada entrevista.⁷¹

Características del método empleado

El método empleado se fundamenta en la Teoría Grounded Theory descrita al inicio de este capítulo. Se ha realizado un muestreo de tipo general de selección intencional, siguiendo las aportaciones de Gorden (1975) y Vallés (2009), para la obtención de un volumen óptimo de información. (Hernández Carrera, 2014: 195)

Así, la información obtenida es la que irá proporcionando el camino a seguir para esta investigación respecto a las primeras conclusiones, a modo de efecto bola de nieve.

Para las primeras generalizaciones se ha realizado un diagrama bajo cinco temas organizadores extraídos de las respuestas de los informantes: primer empleo relacionado con la titulación; uso de redes sociales para emplearse; qué buscan los empleadores; sectores laborales en alza y materias imprescindibles en la carrera.

Se trata del método de análisis por redes

temáticas y a su vez, estos cinco temas están conectados con los objetivos OE4 y OE5 de nuestra investigación.

Este análisis de redes temáticas ofrece una metodología que puede ayudar a los investigadores a superar los retos que plantea el análisis de datos textuales mediante una metodología formulista y paso a paso.

La técnica de análisis no sólo sirve para resumir los principales temas que constituyen un texto, sino que también organiza la información en una ilustración en forma de red que puede utilizarse para comunicar las conclusiones a las partes interesadas. (Hanington, B.; Martin, B., 2012: 397)

Para las conclusiones se han tenido en cuenta los casos confirmantes de profesorado universitario en contraste con las entrevistas de los profesionales de esa misma materia. Esto es: profesional escultora contrastada con profesorado Escultura; profesional Diseñador animador 2D-3D contrastado con profesorado Animación, y así sucesivamente.

Se busca con ello enriquecer y contrastar los datos proporcionados por los informantes.

4. Triangulación

En base a lo expuesto al inicio de este capítulo, la investigadora cualitativa utiliza variedad de herramientas durante la fase del trabajo de campo. Esto conduce a lo que en investigación conocemos como Triangular la información, pues se utilizan diversos medios y fuentes para obtener los mismos datos, analizando la coherencia entre ellos. (Gutiérrez,

⁷¹ Fuente: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/36261/La%20investigacion%20cualitativa%20a%20traves%20de%20entrevistas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

2005)

La investigación cualitativa, casi siempre, utiliza un muestreo intencionado para obtener descripciones profundas de la realidad. Se interesa más en los procesos que en los resultados y siempre utiliza más de una fuente de datos para cerciorarse de sus resultados. (Vara Horna, 2012: 205)

Esta triangulación de la información nos llevará a contrastar los datos obtenidos en esta fase de trabajo de campo, de modo que este recurso nos exige veracidad y precisión a la hora de cruzar los datos de los informantes.

Podemos entender mejor este esquema de trabajo planteándonos las mismas cuestiones que plantea Rosario Gutiérrez al respecto:

¿Qué diferencias o coincidencias de datos aportan los informantes de un mismo estamento en relación al tema? ¿Qué diferencias se plantean entre las informaciones que proceden de distintos estamentos? (Gutiérrez, 2005: 168)

Antes de pasar al siguiente capítulo, planteamos aquí un esquema con las conexiones existentes entre herramientas y objetivos específicos de nuestro estudio, con el fin de facilitar la comprensión hasta el presente punto (ver página siguiente):

04

Desarrollo y planificación

01. Cuestionarios

En primer lugar nos encontramos con la fase de trabajo de campo donde la primera herramienta que hemos utilizado ha sido el Cuestionario. Esta fase de recogida de datos se ha realizado con el alumnado de Bellas Artes de la Universidad de Granada y en este capítulo vamos a detallar todo su desarrollo desde el primer punto.

La idea que proyecto es la de realizar una investigación destinada a docentes y estudiantes, que permitirá la actualización y revisión de los programas universitarios que así lo necesiten, partiendo de unos planteamientos que vayan de lo general a lo particular por parte del alumnado. Asimismo, este trabajo dará también la opción de conocer cuáles son las expectativas de los futuros egresados Bellas Artes, en qué medida conocen las oportunidades laborales que siguen a la carrera y si conocen las vías o mecanismos necesarios para acceder al primer empleo relacionado con las Bellas Artes.

¿Dónde y cuándo se han desarrollado?

La muestra de cuestionarios se realizó a diferentes grupos de la Universidad de Granada, en la Facultad Alonso Cano de Bellas Artes en 4º curso de carrera. Cada cuestionario se ha realizado dentro del contexto cotidiano de aula

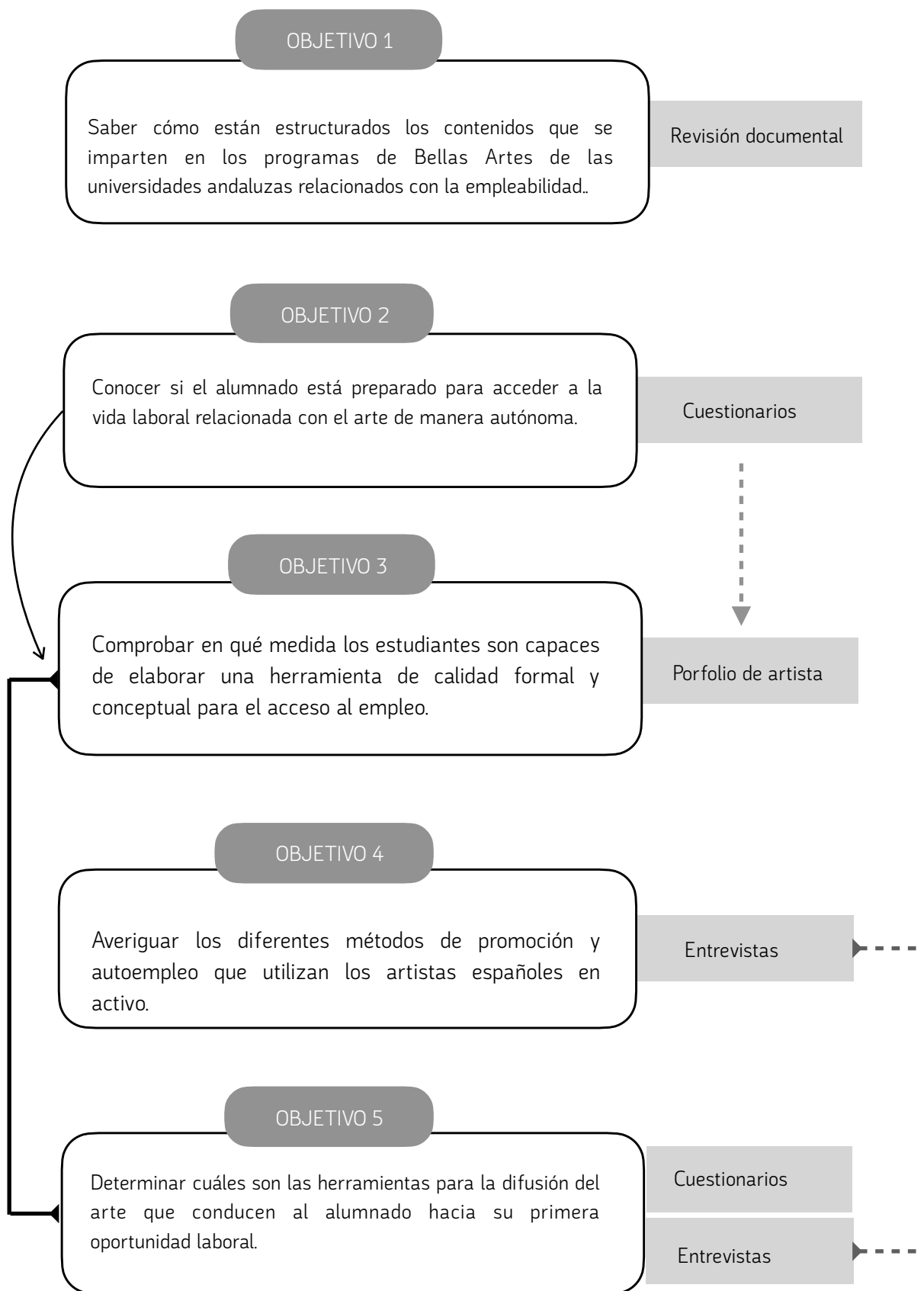


Figura 54. Relación de los instrumentos metodológicos con los objetivos específicos de la investigación.
Elaboración propia.

de los participantes para no alterar la veracidad de la información recibida.

Los cuestionarios se han realizado de manera que los estudiantes posean el tiempo suficiente para reflexionar sus respuestas y en todo momento se les ha indicado el objetivo de la realización de los mismos: conocer si el alumnado de Bellas Artes está preparado para acceder al mercado artístico laboral.

Se ha optado por el formato impreso en papel porque, según pruebas previas, se intuye una participación es alta y un mayor compromiso de respuesta.

Tras la solicitud de participación previa por email al profesorado se establece una hoja de ruta para concertar las citas con cada grupo y profesor.

Fecha	Aula	Asignatura	Grupos 4º curso	Docentes
21 Febrero 2019	R5	Arte y Diversidad Cultural	B, C	José M. Fernández Freixanes
21 Febrero 2019	D5	Diseño: Medios impresos	A	Enrique López Marín
21 Febrero 2019	P6	Pintura y Procesos de la Imagen	A, B y C	Marisa Mancilla Abril
8 Abril 2019	D6	Creación en Animación Tridimensional	A	Jesús Pertíñez López
8 Abril 2019	Audiovisuales	Proyectos Audiovisuales	B, C y D	Mar Garrido Román
8 Abril 2019	Audiovisuales	Proyectos Audiovisuales	A, C	Paz Tornero Lorenzo
8 Mayo 2019	S02	Arte y Cuerpo	C	José Joaquín Jiménez Sánchez
8 Mayo 2019	S02	Arte y Cuerpo	B	Alfonso Del Río Almagro
8 Mayo 2019	Taller Escultura 4	Instalaciones e intervenciones artísticas	D	Simón Zabell
Mayo	FOT	Fotografía Creativa	A, B	Rafael Peralbo Cano
Mayo	FOT	Fotografía Creativa	C	Francisco José Sánchez Montalbán
10-11 Octubre 2019	Despacho 2 (2S)	Proyectos de Dibujo	A, B	Theótima Amo Sáez
10 Octubre 2019	ES4	Proyectos Escultóricos	C, F	Antonio Martínez Villa

Fecha	Aula	Asignatura	Grupos 4º curso	Docentes
10 Octubre 2019	ES4	Proyectos Escultóricos	D	Elizaberta López Pérez

Tabla 21. Asignaturas, grupos y profesorado que participan en el Cuestionario. Elaboración propia.

02. Evaluación de Porfolios

La segunda etapa de investigación ha consistido en la evaluación de los trabajos creativos del alumnado. Para ello se ha empleado una metodología fundamentada en los 7 rasgos de Guilford.

¿Dónde y cuándo se han desarrollado?

La muestra de portfolios se recogió entre las fechas de febrero, mayo y abril de 2019 al alumnado de 4º curso de la Facultad Alonso Cano de Bellas Artes de la Universidad de Granada. Los participantes se escogieron entre las asignaturas de Arte y Diversidad Cultural, Diseño: Medios impresos, Pintura y Procesos de la Imagen, Arte y cuerpo, Proyectos Escultóricos, Creación en Animación Tridimensional, Proyectos de Dibujo, Instalaciones e intervenciones artísticas, Proyectos Audiovisuales, Fotografía creativa.

La url de los portfolios fue facilitada por los estudiantes en los cuestionarios que, como se cita anteriormente, se realizaron en las aulas destinadas a tales materias, dentro del horario de clase. Se elige el entorno cotidiano y real de cada clase para no influenciar las respuestas de los participantes.

¿Cómo se desarrolló?

Los cuestionarios se distribuyen en tres páginas impresas y se reparten a cada

participante. Son de carácter anónimo. El alumnado los realiza y los entrega finalizados a la profesora. La investigadora está disponible durante la sesión para resolver posibles dudas de interpretación en las preguntas pero no interactúa con las y los encuestados.

Los cuestionarios incluyen la aportación de una url de portfolio personal, muestra que servirá para realizar la evaluación de producto creativo, además de dos preguntas abiertas al final sobre el conocimiento que tienen los alumnos y alumnas para la elaboración de un portfolio de artista.

¿Qué técnicas descriptivas se emplearon?

La técnica empleada para evaluar los portfolios se crea a partir de los rasgos creativos de Guilford descritos al inicio de este capítulo, ante los cuales se ha realizado una aproximación e interacción con cada obra seleccionada. Entre los instrumentos empleados en este análisis cualitativo se encuentra el lenguaje verbal, el cual sigue los indicadores de Guilford para el análisis de obra en los portfolios.



Figura 55. Fotografía con grupo de estudiantes de la Facultad de Bellas Artes realizando el Cuestionario junto al profesor. (La autora, 2022)

03. Entrevistas

En tercer lugar hemos empleado el recurso de las entrevistas para continuar interrogando la realidad. Con objeto de conocer las opiniones de los profesionales de las Bellas Artes recurrimos a la Entrevista, que además nos acercará a la realidad sobre el acceso al primer empleo para los y las egresadas.

La idea central es averiguar las metodologías de promoción y autoempleo que utilizan los artistas españoles en activo para extraer unas conclusiones lo más precisas y veraces posibles.

Por último señalar también que esta herramienta permitirá Triangular la información que hasta ahora hemos recolectado a través de los cuestionarios y la evaluación de portfolios del alumnado.

Su desarrollo queda en el modo que seguidamente se detalla.

¿Dónde y cuándo se ha desarrollado?

Cada entrevista ha sido realizada dentro del contexto cotidiano del informante para facilitar el acceso a la información y no alterar la veracidad de la información recibida. En su mayoría las entrevistas han sido realizadas en la modalidad online debido a la distancia entre las ciudades de residencia de las partes participantes, aunque hay 2 que sí pudieron realizarse de manera presencial.

Una de ellas tuvo lugar en la Casa Consistorial del Ayuntamiento de Sevilla y otra, fue transcrita a partir de una conferencia presencial que tuvo lugar en el auditorio de la Escuela de Artes de Cádiz a cargo del Grupo de Trabajo perteneciente a la actividad formativa: 221104GT125 "Adaptación curricular para el ciclo de Ilustración", desarrollado en la misma Escuela de Artes, en el que hemos participado. Las 3 entrevistas en modalidad online se hicieron a través de Google meet y de Instagram.

Además, hay 5 entrevistas que fueron realizadas en formato texto a petición de los y las entrevistadas. Por último, hay cuatro entrevistas transcritas a partir de videoconferencias que han tenido lugar también en la Escuela de Artes de Cádiz, bajo este mismo formato de entrevista, a cargo del Grupo de trabajo perteneciente a la actividad formativa: 221104GT125, citada anteriormente.

El tiempo medio de duración para las entrevistas ha sido de 1 hora y 15 minutos aproximadamente (76 minutos). Se utilizó la aplicación Samsung Voice Recorder de Android con una calidad alta de grabación (256kbps, 48kHz). Todas las entrevistas han sido transcritas a mano a partir de los audios

confeccionados por la doctoranda. El contexto tiempo-lugar-forma ha sido desglosado en la siguiente tabla:

PARTICIPANTES	FECHA	MODALIDAD	UBICACIÓN	DURACIÓN
José Luis Ágreda	27/1/2022	Videoconferencia	EA CADIZ	1h 20
Laureano Dominguez	10/2/22	Videoconferencia	EA CADIZ	1h 30
Raúl Nieto "Guridi"	17/2/22	Presencial	EA CADIZ	1h
Ana Barriga	7/3/22	Videollamada	Instagram	40 min
Juan Luis Martin Prada	14/3/22	Texto	Email	-
María Tapia	18/3/2022	Presencial	Sevilla	1h 30
Mariángeles Guil	1/4/22	Texto	Instagram	-
Daniel Cisneros	6/4/22	Videoconferencia	EA CADIZ	1h 30
José Luis Garrido	18/4/2022	Videollamada	Google meet	2h00
Jesús Pertiñez López	21/4/2022	Videollamada	Google meet	40 min
Genie Espinosa	5/5/2022	Videoconferencia	EA CADIZ	2h00
Simón Zabell	5/5/2022	Texto	Email	-
Eugenio Rivas	8/5/2022	Texto	Email	-
Maite Vroom	8/5/2022	Texto	Instagram	-

Tabla 22. Contexto tiempo-lugar-forma para los informantes de la Entrevista. Elaboración propia.

05

Análisis de los datos recogidos

01. Cuestionarios

Para ponernos en contexto primeramente destacamos que el Cuestionario es de aplicación presencial y que se basa en la respuesta directa del grupo de encuestados. A tal efecto, el procedimiento inicial comienza con la entrega en papel del Cuestionario a los estudiantes de cada grupo durante una sesión corriente de clase.

La duración estimada para realizar el Cuestionario es de 20-30 minutos y se dan

previamente unas breves instrucciones de aplicación.

Siguiendo las recomendaciones de **García Muñoz (2003)**, se permiten consultas durante su realización solamente si son relacionadas con la comprensión de las preguntas. Pasado este tiempo se recogen personalmente.

La solicitud de participación se realiza previamente y de manera individual por email a cada docente, que a su vez irá comunicando la petición al alumnado. El modelo de email enviado a cada profesor/a es el siguiente:

Estimada Theótima:

Mi nombre es Beatriz Chaves y en este momento estoy realizando una Tesis dirigida y tutelada por el Dr. Pedro D. Chacón Gordillo. Según el trabajo de investigación que estamos llevando a cabo, necesitamos poner en práctica con el alumnado un instrumento de recogida de datos que hemos diseñado. Se trata de un breve cuestionario que va dirigido al alumnado de la Facultad de Bellas Artes de Granada, en su última etapa de estudios.

El cuestionario se encuentra dividido en tres cuerpos:

- Género, edad y nota de expediente.
- Salida profesional deseada.
- Poseen dossier de artista o no. Conocen la manera de realizar ese dossier con eficacia o no.

Para esta aplicación del cuestionario hemos pensado en el grupo de la asignatura Proyectos de Dibujo de 4º, por tratarse de una materia obligatoria. El cuestionario ya se encuentra elaborado y cotejado por dos expertos, por lo que solo

necesitamos de su aprobación para esta asignatura.

Quedo pendiente a sus comentarios. Muchas gracias por su colaboración.

Las respuestas recibidas confirman o no la participación en nuestra investigación y confirman también la cita para nuestro desplazamiento al aula en el día y hora disponible. La temporización tuvo lugar durante los meses de febrero, abril, mayo y octubre para establecer los cuadrantes entre alumnado de 4º curso con materias alternas entre diferentes grupos. De este modo se permite también la organización de cara a las clases de los docentes implicados.

A continuación mostramos una de las respuestas recibidas:

Hola Beatriz,

Por mi parte no hay problema en pasar la encuesta a mis grupos de mañana A,B,C y al de tarde el grupo D.

Deberías pasar la encuesta un día de teórica o de entrega para que asista el mayor número de alumnos posible.

Los grupos A(12:00 h) y D(15:30 h) tienen entrega el día 10 de octubre.

y los grupos B(12:00 h) y C (9:00 h) tienen entrega el 11 de octubre.

Ya me dices si puedes pasarla esos días.

Saludos

Theótima

Sugerencias obtenidas por parte del profesorado participante:

Enrique López Marín sugiere que podría ser de utilidad la evaluación de los conocimientos del profesorado. Comenta que al profesorado se le podría evaluar

de manera indirecta, por ejemplo, analizando los programas de la asignatura que imparten, ver si tienen contenidos relacionados con el acceso, etc. Con ello buscamos las posibles desconexiones que pueda haber entre sus conocimientos y el acceso al mercado laboral relacionado con el arte.

02. Evaluación de Portafolios

En síntesis, la evaluación de los portafolios del alumnado se resume en las seis fases que siguen:

1. Selección aleatoria de obra publicada, recogida en los cuestionarios iniciales
2. Elaboración del instrumento a partir de los rasgos de Guilford
3. Análisis de KPIs para los perfiles de usuarios
4. Aproximación mediante la narración a cada uno de los ítems
5. Rúbrica de evaluación
6. Descripción del currículum personal de los participantes

A continuación pasamos a describir punto a punto el procedimiento que hemos seguido:

PUNTO 1

En primer lugar hicimos una separación entre los portafolios en Instagram y los portafolios que estaban en otras plataformas. Seguidamente se realizó una selección aleatoria a partir de los portafolios recibidos y se contrastó la veracidad de las urls proporcionadas por el alumnado para desechar las incompletas o vacías de contenido. Consideramos apropiado este tratamiento porque permite seleccionar a los participantes que mejor representan la

muestra, por tener buen conocimiento del fenómeno a investigar.

Las cualidades para calcular el tamaño de la muestra de portafolios son las siguientes: portafolio en uso con obra reciente; cercano a la labor profesional; difusión y promoción de la obra. Esta clasificación es lo que lleva a un punto de saturación con información óptima y mínimo de desperdicio.

PUNTO 2

Como se describe en el capítulo anterior, hacemos aquí referencia al modelo de rasgos elaborado por Guilford en el que la creatividad de la obra del sujeto se mide a través de su aproximación a: (a)sensibilidad; (b)fluidez; (c)flexibilidad; (d)originalidad; (e)redefinición; (f)penetración; (g)elaboración.

El autor justifica este modelo de rasgos de la siguiente manera:

Las hipótesis siguientes sobre la naturaleza del pensamiento creativo han sido formuladas teniendo en cuenta sobre todo cierto tipo de individuos creativos: científicos y técnicos, incluyendo los inventores. Los filósofos parecen todos de la opinión de que la creatividad es de la misma naturaleza en todas partes donde se la encuentre, idea que yo no comparto. En el marco de referencia factorial pueden existir numerosos tipos de aptitudes creadoras. Lo que convierte a un inventor, a un artista y a un compositor en creativos presenta quizá factores comunes, pero existen muchas posibilidades de variación en la estructura de las aptitudes. (Guilford en A. Beaudot: 30)

Las aptitudes creadoras se definen en relación con la solución de problemas. La

sensibilidad hacia los problemas es una actitud perceptual general que capacita a los individuos a darse cuenta de lo inusual, lo raro, de inconsistencias aparentes. Tal disposición ofrece al individuo numerosos problemas para resolver. (Guilford, 1971)

De igual modo, se ha definido cada uno de los siete rasgos en el capítulo anterior con base en *The Analysis of Intelligence*. Guilford, 1971. Existe una aptitud de evaluación que el autor postula al final que tiene un papel determinante en el resultado final del proceso. El producto es evaluado por su autor en función de los criterios preponderantes en el dominio de la experiencia donde ha surgido. Pero Guilford va a definir la importancia de la evaluación en todas las fases del proceso. (Romo Santos, 1986: 179)

PUNTO 3

En cuanto a la recepción de portfolios hubo una cantidad significativa de los mismos se encontraban en Instagram. Para crear una percepción más objetiva, separamos el análisis del perfil de usuario y el análisis de curriculum vitae o biografía. Este se realizó al final de todo para no interferir en el análisis factorial. Sin embargo, se decidió realizar un análisis de KPIs del perfil de Instagram para medir el engagement, la efectividad de las publicaciones, y poder



Figura 56. Captura de pantalla de análisis KPI de los perfiles de usuarios Instagram. Fuente: Brand Influency

contrastar así la calidad de las interacciones en Instagram entre los usuarios.

KPI es el acrónimo de *Key Performance Indicators*, que en español se traduce como el indicador clave del rendimiento. Es una medida que ayuda a conocer el rendimiento de una estrategia establecida y comprobar si las acciones que se llevan a cabo están rindiendo y siendo rentables.⁷²

Este análisis se realizó con la herramienta online *Brand Influency* en su versión gratuita y puede consultarse en el Anexo.

PUNTO 4

La evaluación se ha realizado por aproximación mediante la narración a cada uno de los ítems: (a)sensibilidad; (b)fluidez; (c)flexibilidad; (d)originalidad; (e)redefinición; (f)penetración; (g)elaboración

Para narrar por aproximación cada obra, escogemos una imagen de post publicado en el portfolio de los participantes y tenemos en

⁷² Fuente: [wikipedia.com/KPI](https://es.wikipedia.org/wiki/KPI)

cuenta el contenido visible y el no visible descrito en la leyenda o descripción del post. Después se establece una breve narración, a modo de párrafo, donde se esclarecen las evidencias de la imagen con su ítem descriptivo del modelo de Guilford.

La asociación inicial necesaria imagen-ítem se ha realizado subjetivamente bajo la ley de una primera apreciación sensorial. Se realiza sin contrastar para no influir en la posterior evaluación en cuestión, por la propia necesidad de un azar controlado ya que necesitamos un punto de partida orientado a cada rasgo definitorio para que la posterior evaluación sea lo más objetiva posible.

A continuación se relacionan los elementos narrativos empleados agrupados en tres categorías: verbos, sustantivos y adjetivos.

- **Verbos empleados**_canalizar, reformular, emocionar, obtener, resaltar, detectar, manifestar, reciclar, reutilizar, profundizar, conectar, asociar, investigar, vigilar, castigar, identificar, sorprender, materializar, abordar, reinventar, inventar.
- **Sustantivos empleados**_planteamiento, labor, variedad, problemas, perspectiva, enfoque, cualidad, diálogo, profundización, cuerpo, materia, autoconocimiento, experiencias, soluciones, interpretaciones, materia, material, metáfora, inconvenientes, imprevistos, perspectiva, ángulo, presente, beneficio, resultado, desechos, naturalidad, residuos, abundancia, funcionalidad, finalidad, retrato, identidad, entrega, espiritualidad, cruz, mosaico, religiosidad, proyecto, mensaje, espectador, juego, mito, mirada, símbolos, detalles, fantasía, monotonía, respuestas, luz, color, paleta, tipologías, técnica, composición, sombras, escenarios.

- **Adjetivos empleados**_inusual, sensoriales, táctiles, visuales, diversidad, sencillez, comunicativo, inéditos, particular, singularidad, psicológico, unidad, rosa, suave, relajante, amable, profundo, generosidad, trascendental, andaluza, plástico, pedagógica, involuntario, cercano, intocable, fresca, dinamismo, exclusivo, múltiples, alejadas, animados, onírico.

Todos ellos se ponen en contacto con cada uno de los ítems, a partir de su imagen correspondiente en el siguiente capítulo.

PUNTO 5

Los resultados de la evaluación de portafolios se reflejan en el capítulo 5 de esta investigación en una tabla resumen de puntajes, donde se integran los siete rasgos definidores de Guilford.

Para la lectura de dicha tabla se emplea una clave común de 5 excelente a 1 deficiente donde los niveles de logro son como siguen: 5- Excelente 4- Muy Bueno 3- Bueno 2- Regular 1- Deficiente

Se ha empleado una rúbrica analítica para evaluar las partes del desempeño del alumnado de 4º curso de carrera, desglosando sus componentes en cinco niveles de logro para determinar de forma más específica el estado del desempeño.

De esta manera, se podrán identificar posteriormente fortalezas y debilidades del alumnado en un análisis DAFO, que proporcionará a los estudiantes los puntos clave que se requieren para la mejora en la difusión y presentación de su obra, y en su caso, en la elaboración de un portafolio de artista personal.

Seguidamente se muestra la rúbrica de evaluación con el desarrollo de los niveles de logro que se han tenido en cuenta para

establecer el grado de desempeño mediante puntajes:

Indicadores	Niveles de logro				
	5- Excelente	4- Muy Bueno	3- Bueno	2- Regular	1- Deficiente
a) Cualidad de darse cuenta de la necesidad de cambio, de los defectos y deficiencias de las cosas. Capacidad para detectar lo raro, lo inusual	Identifica todos los componentes necesarios para el cambio planteando alternativas para ello	Reconoce en su totalidad la necesidad de cambio y/o deficiencias de las cosas	Identifica la mayor parte de los defectos y la necesidad de cambio y/o deficiencias de las cosas	Identifica algunos defectos clave y deficiencias de las cosas	No identifica la necesidad de cambio y/o deficiencias de las cosas, ni los defectos
b) Aptitud del individuo para dar el mayor número de respuestas ante un problema, elaborar más soluciones, más	Gestiona todos los problemas planteados con variedad de soluciones y respuestas	Encuentra respuesta ante el problema y elabora al menos otra alternativa	Gestiona la mayor parte de los problemas y plantea al menos una solución	Gestiona de manera limitada los problemas y escasea en respuestas y/o soluciones	No gestiona los problemas ni aporta soluciones en cuestión
c) Capacidad de responder diversamente, cambiar de perspectiva, adaptarse a nuevas reglas, ver distintos ángulos de un	Distingue todos los ángulos posibles ante un problema y se readapta al cambio planteando nuevas posturas	Posee total capacidad para responder diversamente y cambiar de perspectiva ante las reglas	Distingue la mayor parte de situaciones y es capaz de verlas desde diferentes ángulos	Distingue las partes esenciales de las situaciones y contempla alguna otra perspectiva	No distingue diferencias ante los problemas
d) Capacidad del sujeto para dar ideas alejadas de lo habitual	Responde con plena espontaneidad y riqueza ideas novedosas	Produce con total capacidad ideas propias	Responde con integridad algunas ideas propias	Responde con pocas ideas y de escaso argumento	No responde ni aporta nuevas ideas

Indicadores	Niveles de logro				
	5- Excelente	4- Muy Bueno	3- Bueno	2- Regular	1- Deficiente
e) Capacidad para encontrar funciones y aplicaciones diferentes de las habituales, agilizar la mente y liberarnos de prejuicios	Encuentra funciones y aplicaciones distintas para sus proyectos y las plantea de manera detallada ante los demás	Logra encontrar diferentes aplicaciones a sus proyectos y los emplea eficientemente	Logra encontrar alguna nueva aplicación a sus proyectos ampliando así la dimensión de su obra	Logra regularmente aplicaciones diferentes a las habituales en sus proyectos	No logra encontrar funciones ni aplicación a sus proyectos
f) Capacidad de profundizar y ver en el problema lo que otros no ven	Es capaz de localizar los elementos no visibles del problema e interactuar con ellos	Interactúa con todos los elementos del problema visibles y no visibles	Interactúa con la mayoría de los elementos del problema	Interactúa solo con las partes esenciales del problema	No interactúa con ningún elemento del problema
g) Capacidad de adornar, desarrollar o embellecer ideas	Trabaja en profundidad con ideas secundarias hasta perfeccionarlas	Desarrolla y trabaja sobre ideas secundarias con claridad y detalle en la técnica	Desarrolla al menos una idea secundaria de proyecto y la amplía	Trabaja solo a partir de las ideas iniciales del proyecto	No desarrolla ni amplía los enunciados propuestos

Tabla 23. Rúbrica con el desarrollo de los Niveles de logro para la evaluación de portafolios del alumnado. Elaboración propia.

PUNTO 6

Finalmente se amplía la evaluación de la obra del portafolio con una descripción profesional tomada del currículum de cada participante.

En ella, se identifica a cada autor por nombre de usuario, área o especialización laboral y ubicación. A continuación se transcribe un párrafo tomado de LinkedIn, web personal u otras plataformas, con el detalle proporcionado por los propios usuarios sobre su currículum profesional. Se realiza una revisión sobre la formación recibida, la experiencia profesional y la especialización para contrastar la veracidad de la evaluación de portafolios.

La información aportada por el usuario es clave para establecer las conexiones pertinentes ya que sumará o restará sobre las conclusiones iniciales de nuestra evaluación. Tenemos por objetivo aquí observar si se cumplen o no las aptitudes del currículum en texto, es decir, confirmar si se ven reflejadas en el portafolio.

03. Entrevistas

El procedimiento para la realización de las entrevistas se inicia con una primera toma de contacto con los entrevistados/as se realiza, bien

por email o bien por Instagram, tomando como modelo el siguiente texto:

Estimada Mariángeles Guil:

Me pongo en contacto con usted para pedirle su participación en mi Tesis doctoral. He conocido su obra por búsqueda web y me gustaría tenerla como referente entre las autoras entrevistadas. Nuestra línea de investigación se centra en los nuevos contextos artísticos y sociales desde el punto de vista educativo, las dificultades que experimentan las licenciadas para encontrar empleo, las herramientas que precisan, etc. La entrevista tiene un contenido ameno, desarrollado en 14 preguntas, y aproximadamente le llevará unos 40 minutos realizarla. El formato podría ser videollamada o el que acordemos. En caso de estar disponible le ruego conteste a este mismo mensaje.

Un cordial saludo.

Buenas tardes Beatriz.

Si puedo servir de ayuda a la obtención de ese Doctorado cuente usted conmigo.

Atentamente,

Mariángeles Lázaro Guil.

Después los participantes eligen la modalidad, videollamada o texto, acorde a su disponibilidad. Ejemplo de conversación mantenida para la elección de modalidad:

M.G. – Bueno Beatriz, yo también preferiría por escrito utilizando el correo electrónico porque nos proporciona absoluta flexibilidad con nuestro tiempo disponible.

B. – De acuerdo, en ese caso se la envío por email a su correo. Muchas gracias por su amabilidad.

M.G. – Gracias a usted por contactar conmigo. Voy a intentar responder con el alma abierta.

Cordialmente Mariángeles.

Si la elección es texto se facilita la siguiente relación de preguntas a realizar, personalizando el contexto profesional tal y como aparece resaltado en negrita:

1. ¿Cuál ha sido su formación académica?
2. ¿Conoce escuelas de referencia en la educación artística en Andalucía? ¿Y en España?
3. ¿Ha tenido una formación autodidacta?
4. Sus comienzos hasta posicionarse **como escultora profesional**. ¿Cómo fue la creación de empleo, concursos, estrategias...?
5. ¿Qué herramientas o vías de autopromoción utilizó? ¿Qué importancia ha tenido Instagram u otras plataformas en sus comienzos?
6. ¿Qué técnicas o materiales son los que más utiliza? ¿Piensa que es imprescindible tener un estilo personal o concreto?
7. ¿Qué cree que buscan los empleadores cuando reciben una candidatura?
8. ¿Qué formas de portfolio de artista conoce? ¿Digital o analógico? ¿Lo emplea habitualmente?
9. ¿Qué metodologías recomiendas a los artistas/egresados para su promoción?
10. ¿Qué áreas de las Bellas Artes consideras que tienen más

posibilidades laborales en la actualidad?

11. ¿Qué materias ha encontrado imprescindibles en su formación de cara a su empleo actual?
12. ¿En qué materia cree que necesitaría profundizar más el alumnado de Bellas Artes? Por ejemplo, en materias como anatomía, modelado, color, aprendizaje digital, etc.
13. En su opinión, ¿cuáles son las carencias formativas de los artistas que comienzan: prácticas artísticas en internet, dominio de técnicas y materiales, conocimientos informáticos..?
14. ¿Vislumbra algún área laboral relacionada con las Bellas Artes que vaya a necesitar muchos profesionales?

Si la elección es videollamada, en su mayoría se realizan a través de enlace Google meet o videollamada por Instagram, empleando el mismo formato de preguntas. Las entrevistas realizadas presencialmente también responden a este mismo formato de 14 preguntas.

Como hemos citado anteriormente, hay 4 entrevistas que se han realizado en formato de videoconferencia en la Escuela de Artes de Cádiz, dentro del marco del Grupo de Trabajo 221104GT125, en el que hemos participado, y posteriormente se han transcrito. El formato de preguntas empleado ha sido similar. En todo caso, las transcripciones se han realizado manualmente por parte de la doctoranda, previa grabación de audio digital tomada en directo.

04

RESULTADOS

04

RESULTADOS

En este capítulo vamos a ordenar e interpretar los datos recogidos hasta el momento en nuestro trabajo. También trataremos de atribuir un significado y un sentido a los hechos que estamos estudiando.

Existen muchos métodos bien establecidos para registrar y recopilar datos cualitativos ricos. Tan importantes como los métodos de recopilación de datos son los métodos para analizar y sintetizar la información en una perspectiva de diseño significativa y aplicable. (Hanington, B.; Martin, B. 2012: 397)

Los resultados de un estudio avanzarán en la explicación, comprensión y conocimiento de la realidad educativa y contribuirán a la teorización o intervención sobre la misma. La investigación de corte cualitativo se preocupa especialmente por el significado que los participantes atribuyen a sus prácticas y a las situaciones educativas en las que se desarrollan. (Rodríguez; Gil & García Jiménez, 1999)

Los resultados de esta investigación englobarán, por tanto, una serie de generalizaciones a cerca del significado que participantes e investigadora otorguen a la cuestión sobre la que estamos investigando.

01. Cuestionarios

1.a. Gráficas e interpretación de resultados

Resultados demográficos

De un total de 303 encuestados, 98 son hombres y 198 mujeres. Mientras que 7 encuestados han preferido no decir su género. Los detalles se muestran en la siguiente figura.

Género	Total
Mujer	198
Hombre	98
No responde	7

Tabla 24. Gráfica de datos con resultados de los encuestados.

Elaboración propia.

La mayoría de los participantes en la encuesta son mujeres, con un 65%, y hombres, con un 32%.

Los grupos de edad de todos los encuestados se analizan en la siguiente figura: La mayoría de los participantes en la encuesta tiene entre 20 y 24 años; 32 encuestados están en el grupo de edad de 20 años, mientras que 107 encuestados están en el grupo de edad de 21 años, 73 en el de 22 años, 34 en el de 23 años, 13 en el de 24 años, 12 en el de 25 años, 10 en el de 26 años, 4 en el de 27 años, 2 en el de 28 años, 1 en el de 29 años, 5 están entre 30-40 años, y sólo 6 encuestados tienen más de 40 años.

Grupo	EDAD
20 años	32

21 años	107
22 años	73
23 años	34
24 años	13
25 años	12
26 años	10
27 años	4
28 años	2
29 años	1
30-40 años	5
Más de 40	6
NO RESPONDE	4

Tabla 25. Gráfica de datos con resultados de los encuestados. Elaboración propia.

Información sobre la nota media de los estudiantes

El 78% de los participantes tiene una puntuación de entre 7 y 8,5

La siguiente figura ilustra que 9 estudiantes tienen una nota media de 9,5/10 en sus estudios. Mientras que 35 alumnos tienen una nota media de 9/10, 39 alumnos tienen 8,5/10, 73 alumnos tienen 8/10, 58 alumnos tienen 7,5/10, 65 alumnos tienen 7/10, 4 alumnos tienen 6,5/10 y sólo un alumno tiene una nota media de 6/10 en los estudios.

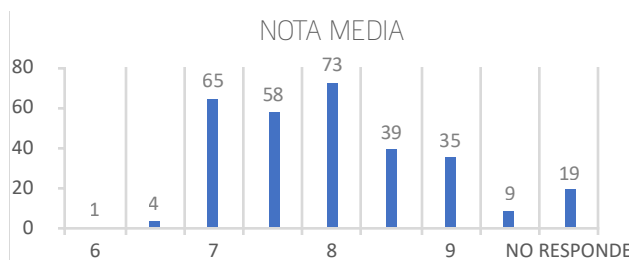


Tabla 26. Gráfica de datos con resultados de los encuestados. Elaboración propia.

Información sobre matrículas de honor de los estudiantes

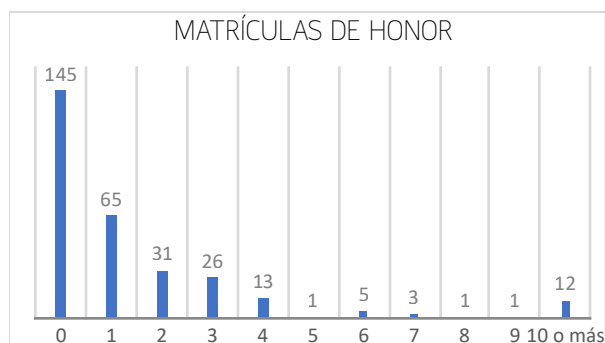


Tabla 27. Gráfica de datos con resultados de los encuestados. Elaboración propia.

El 48% de los participantes ha obtenido al menos 1 matrícula de honor y el 4% ha obtenido más de 10 matrículas de honor. 145 participantes respondieron con 0, 65 participantes respondieron con 1, 31 participantes respondieron con 2, 26 participantes respondieron con 3, 13 participantes respondieron con 4, 1 participante respondió con 5, 5 participantes respondieron con 6, 3 participantes respondieron con 7, 1 participante respondió con 8, 1 participante respondió con 9, y 12 participantes respondieron con 10 o más matrículas de honor.

¿En qué profesión les gustaría emplearse?

Los estudiantes han respondido a las siguientes profesiones en las que les gustaría emplearse. A alrededor del 25% de los participantes le gustaría trabajar como artista plástico y en la ilustración.

Las siguientes áreas fueron las más seleccionadas por los estudiantes: Artista plástico (199), ilustración (187), libros (181), autónomo (179), medios de comunicación (154), educación pública (144), diseño gráfico (142), cine (128), tecnologías (128), revistas (126), galerías de arte (123), cooperativas (122), artista freelance (117), cómic (115), fotografía (114), animación (111), profesorado universitario (108) y videojuegos (107).

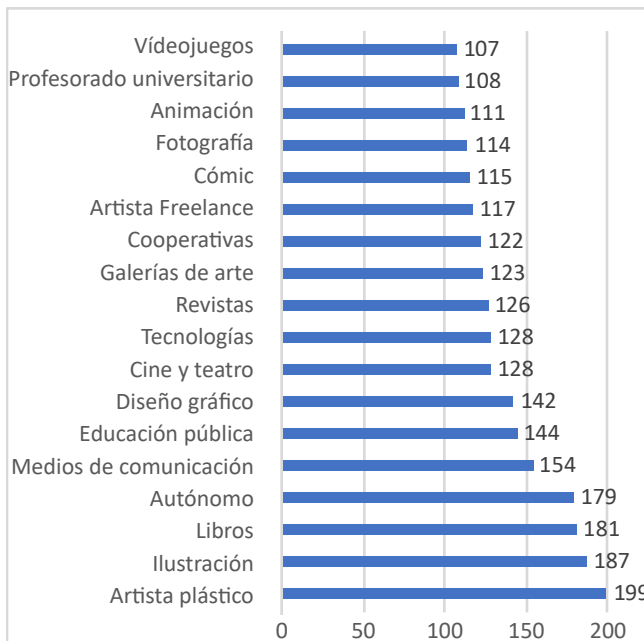
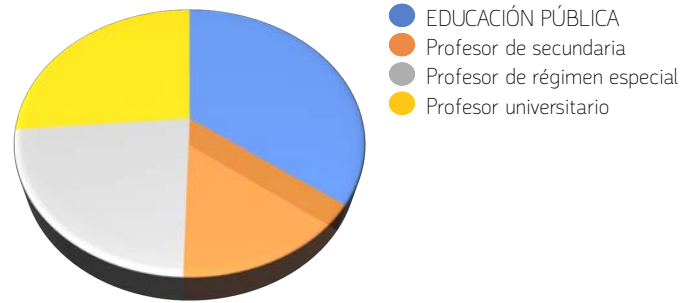


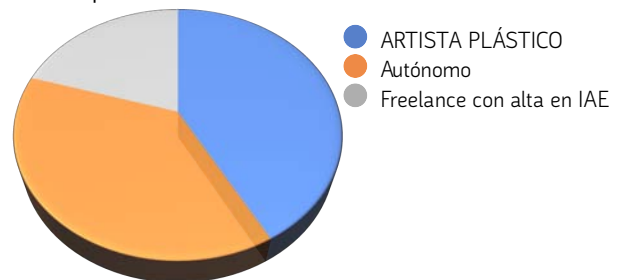
Tabla 28. Gráfica de datos con resultados de los encuestados. Elaboración propia.

Los siguientes diagramas explican la información sobre los distintos departamentos:

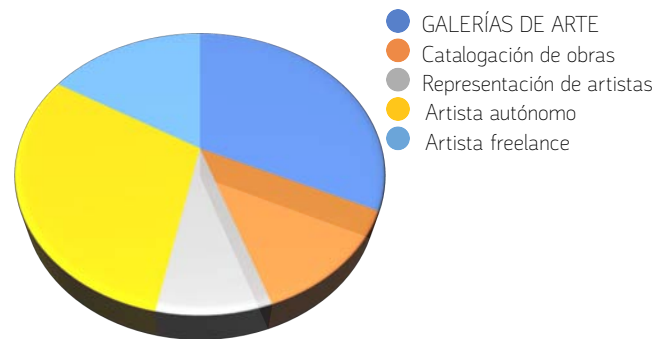
Educación pública



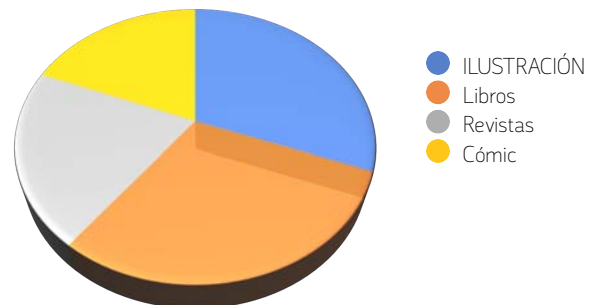
Artista plástico



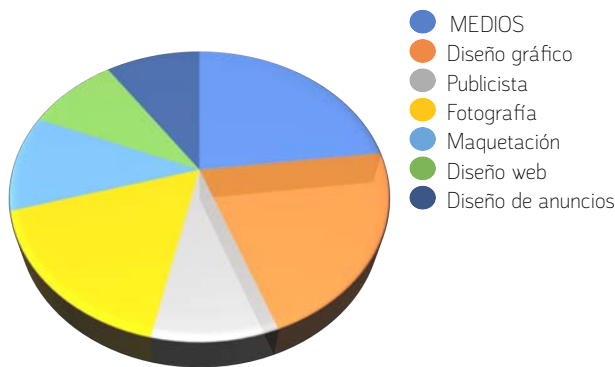
Galerías de arte



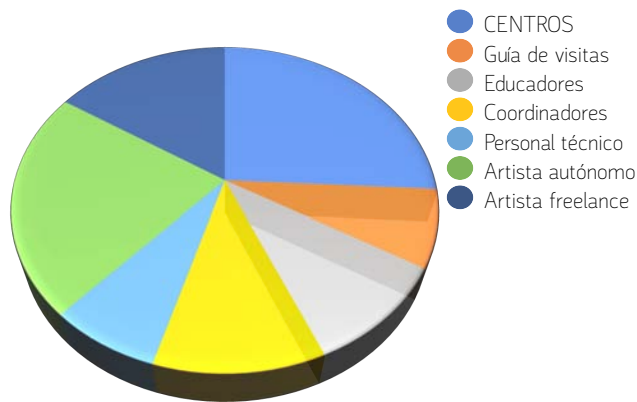
Ilustración



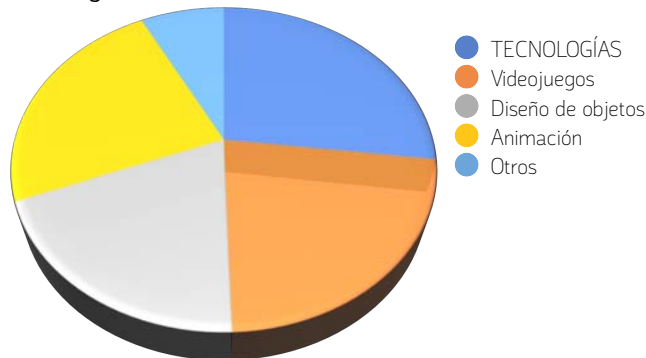
Medios de comunicación



Centros de arte



Tecnologías



¿Cuáles son las principales herramientas que emplean para conseguir un trabajo y su eficacia?

Se preguntó a los participantes sobre las herramientas para la promoción artística que emplean y las herramientas más citadas fueron Instagram (80), RRSS (106), Facebook (18) y Web (25). El 32% opina que las RRSS e Instagram son las mejores herramientas para las promociones artísticas y para conseguir un trabajo.

Según 37 encuestados, las herramientas mencionadas anteriormente les han ayudado a conseguir empleo, mientras que 140 encuestados no consideran que estas herramientas sean útiles para conseguir trabajo.

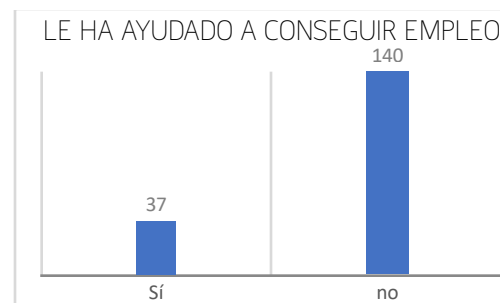


Tabla 29. Gráfica de datos. Elaboración propia.

El 75% de los participantes utiliza Instagram para promocionar sus obras.

Del total de encuestados, 266 utiliza Instagram como portfolio, 23 utiliza Domestika, 54 utiliza plataformas web, 16 utiliza el servicio Behance y 2 utiliza Dribble.

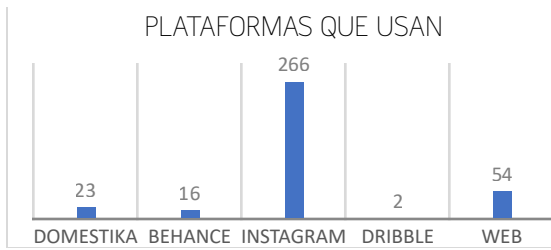


Tabla 30. Gráfica de datos con resultados de los encuestados. Elaboración propia.

Según las respuestas obtenidas 95 encuestados han conseguido algún trabajo a través de RRSS y 179 encuestados no han conseguido trabajo a través de RRSS.

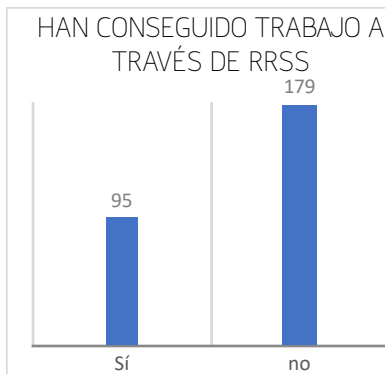


Tabla 31. Gráfica de datos con resultados de los encuestados. Elaboración propia.

Según las respuestas obtenidas 105 encuestados han conseguido trabajo a través de otras vías y 98 encuestados no han conseguido trabajo.



Tabla 32. Gráfica de datos con resultados de los encuestados. Elaboración propia.

El 45% de los participantes ha afirmado que la mayoría de los graduados de BBAA ha conseguido trabajo como profesor o diseñador.

La siguiente figura explica las formas de obtener los puestos de trabajo por parte de los participantes. Las cinco primeras formas son la oposición (23), las RRSS (13), las becas (8), los conocidos (11), Instagram (7), los eventos (7), las prácticas (7) y el currículum (6).



Tabla 33. Gráfica de datos con resultados de los encuestados. Elaboración propia.

A fin de comprender las relaciones que se establecen entre los estudiantes de Bellas artes de la Universidad de Granada, en su última etapa educativa, y el acceso al primer empleo relacionado con sus estudios, se optó por la herramienta del cuestionario con preguntas cerradas y abiertas.

Se tomó una muestra con diferentes grupos de 4º curso, en la cual se registraron las respuestas de los estudiantes ante las diversas fases relacionadas.

Ante todo, se observa la creencia de que Instagram está cambiando progresivamente la elaboración del conocimiento y los patrones de sensibilidad, vinculados con el acceso al panorama artístico profesional, la percepción del mismo, y por ende, los procedimientos para abordarlo.

Uno de los objetivos específicos de esta investigación es "conocer si el alumnado está preparado para acceder al mercado laboral en el ámbito artístico" (OE2). De modo que, en la fase previa, se buscó esclarecer si el alumnado, en su última etapa educativa de Bellas artes, está preparado para acceder al mercado artístico y laboral. Para este fin, tomamos como instrumento un cuestionario cotejado por expertos en psicología de la educación, en el cual se reflejan los diferentes intereses y sectores profesionales a los que pretende acceder el alumnado tras cursar estos estudios.

Así, se tomó una muestra de 361 estudiantes, todos en última etapa educativa del grado de Bellas artes. Este sondeo previo arrojó resultados mayoritarios hacia la vertiente de las artes plásticas, en todo su conjunto, ilustración, pintura, escultura, fotografía... De tal forma que la figura profesional más deseada entre los estudiantes resultó ser el artista plástico.



Tabla 34. Diagrama de resultados del Cuestionario realizado a los estudiantes de la facultad de Bellas Artes con la preferencia de profesiones, donde Artista plástico e Ilustrador son las profesiones preferidas por el alumnado. Elaboración propia.

Sin embargo, esta primera fase también arroja como resultado el conocimiento real del empleo que poseen los estudiantes de Bellas Artes. En estas repuestas los encuestados afirman que es la Docencia la principal salida profesional confirmada por parte de los egresados y egresadas Bellas Artes con los que mantienen comunicación.

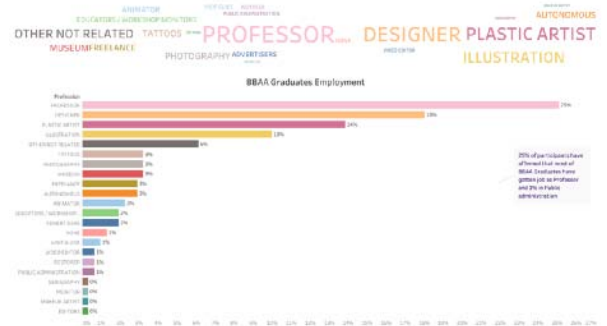


Tabla 35. Diagrama de resultados del Cuestionario realizado a los estudiantes de la facultad de Bellas Artes donde los participantes confirman la opinión que la Docencia es la principal salida laboral. Elaboración propia.

En una segunda fase del cuestionario, se profundiza más en el sector, ahondando en profesiones con un amplio rango de variantes

dentro de la seleccionada y la anotación de proyectos futuros en los que el alumnado pudiera estar implicado en esos momentos.

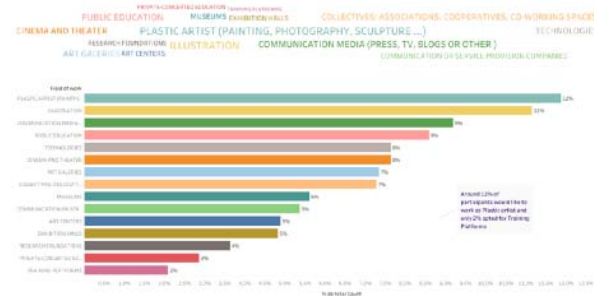


Tabla 36. Diagrama de resultados del Cuestionario realizado a los estudiantes de la facultad de Bellas Artes con la preferencia de profesiones. Elaboración propia.

La tercera fase del cuestionario se encuentra relacionada con el objetivo específico de esta investigación “determinar las herramientas para la difusión del arte que conducen al alumnado hacia su primera oportunidad laboral” (OE5), la cual refleja el conocimiento que tiene el alumnado sobre las distintas formas de autopromoción, cuáles son las más empleadas, qué resultados obtienen o si consiguen algún empleo a través de las mismas.

Podemos destacar que, Instagram aparece como un todo en esta fase, una figura independiente y altamente considerada entre el alumnado, pues su utilización como herramienta de autopromoción, obtiene una presencia casi 10 veces más elevada que el resto de herramientas contempladas.

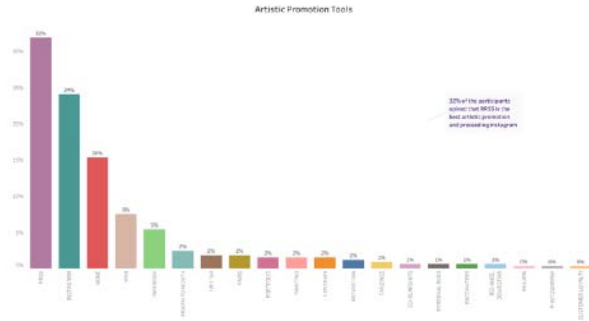


Tabla 37. Diagrama de resultados del Cuestionario realizado a los estudiantes de la facultad de Bellas Artes con la preferencia de RRSS e Instagram como herramienta de promoción artística. Elaboración propia.

En la última y cuarta fase de este cuestionario, el alumnado debía detallar en dos preguntas abiertas unos ítems útiles para la elaboración de un porfolio profesional de artista, independientemente de la plataforma o herramienta utilizada para ello.

De estos datos también se extrajo una detallada información que apunta a la necesidad, una vez más, de incorporar una metodología en los programas universitarios de Bellas Artes para la resolución de los diferentes problemas planteados a la hora de realizar un porfolio de artista que contemple la calidad necesaria para acceder al panorama artístico profesional de nuestros días.



Tabla 38. Mapa de resultados con las principales características que debe tener un portfolio de artista según los estudiantes de Bellas Artes encuestados. Elaboración propia.

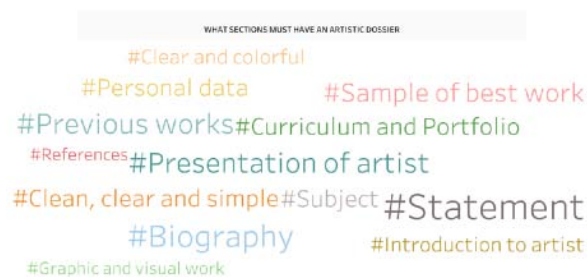


Tabla 39. Mapa de resultados con las secciones que debe tener un portfolio de artista según los estudiantes de Bellas Artes encuestados. Elaboración propia.

02. Evaluación de portfolios del alumnado

Tras analizar la obra de los portfolios de los artistas concluimos aquí los siguientes resultados basados en los ítems de Guilford.

La mayoría de los participantes opina que cualidades como la simplicidad, la innovación y la creatividad deben ser reunidas por un Dossier Artístico para que capture la atención del receptor. Y que el Dossier Artístico debe tener secciones como trabajos anteriores, biografía, habilidades de presentación y declaración para que tenga éxito.

2.a. Bloque 1. Evaluación de portfolios Instagram

A continuación se muestra la evaluación para el primer bloque de participantes basada en los ítems de Guilford.

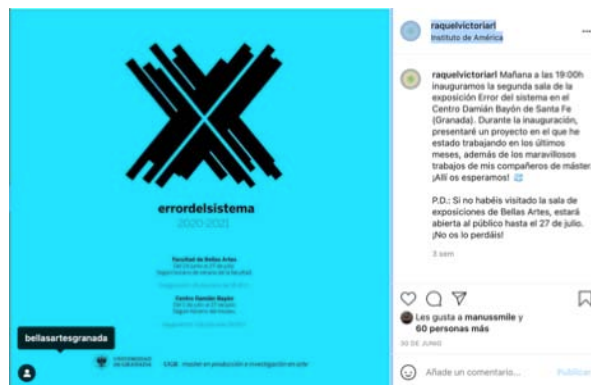


Figura 57. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @raquelvictoriarl. (instagram.com)

1. @raquelvictoriarl

Sensibilidad. Detectamos que la autora tiene un alto nivel de sensibilidad pues su obra se basa en un planteamiento inusual. La capacidad de Raquel Victoria para abordar los errores estructurales de su entorno se plasma a través de su labor profesional. La siguiente publicación de la exposición Error del sistema en el Centro Damián Bayón de Santa Fe (Granada) inaugurada el 24 de junio de 2021, donde la autora busca investigar los errores del sistema, así lo demuestra.



Figura 58. Captura de pantalla con espacio de trabajo de la autora @raquelvictoriarl. (instagram.com)

Fluidez. La variedad de herramientas que la usuaria emplea para canalizar su respuesta ante estos problemas la sitúan con elevada fluidez en respuesta y elaboración de alternativas. "Tengo ganas de enseñaros en qué estoy trabajando. En julio nos vemos en una expo guay y os lo cuento. Gracias a @elenaiser por el súper theremin. La ayuda de @pabloawe best soldador de micros @candido.et.al best Ableton Live teacher".



Figura 59. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @raquelvictoriarl. (instagram.com)

Flexibilidad. Observamos en sus publicaciones recientes la capacidad de la autora de cambiar de perspectiva y de tomar diferentes enfoques ante situaciones, lo cual amplía su perspectiva

profesional y dota de una continua cualidad creativa a sus publicaciones.



Figura 60. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @raquelvictoriarl. (instagram.com)

Originalidad. Entre todos los post publicados en Instagram hemos elegido "De cuando fui a comer al valle y flotaba", sin embargo, se podría mostrar cualquiera elegido al azar por el original enfoque de todos ellos. Destacamos también el uso combinado de texto e imagen y la capacidad narrativa de la autora.



Figura 61. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @raquelvictoriarl. (instagram.com)

Redefinición. La usuaria ofrece una visión reeditada de los elementos existentes, no contempla límites a la obra de volver a contar la historia y lo hace con sus propias herramientas.

Por esta razón la capacidad para redefinir queda también demostrada.



Figura 62. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @raquelvictoriarl. (instagram.com)

Penetración. Observamos en los posts que la autora contempla los acontecimientos sociales de su entorno y lo que le preocupa. No obstante, no son suficientes las publicaciones para determinar el grado de profundización de estos problemas. Hemos elegido el post "City in Ibiza 1971" como punto de partida. Sería conveniente aquí ampliar el diálogo de la autora para conocer el grado de desarrollo de este rasgo.



Figura 63. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @raquelvictoriarl. (instagram.com)

Elaboración. Tomamos el post del proyecto "Al Liguendo" donde encontramos una fotografía con la producción artística de la autora, basada en texturas y esgrafiados. Aquí contemplamos la

variedad en la elaboración y creación de obra. Se observa uso de técnica mixta, arpillera y otros materiales, además de la integración con la vestimenta del propio sujeto, en este caso la autora.

2. @f_ladrong



Figura 64. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @f_ladrong. (instagram.com)

Sensibilidad. La obra de Francisco está ampliamente motivada por el autoconocimiento, algo que percibimos como esencial tras observar sus publicaciones. El autor considera el arte como una forma esencial para conocerse a sí mismo, no solo a través del cuerpo sino de la materia. Su universo conceptual abarca procesos que desencadenan experiencias sensoriales, táctiles y visuales, un todo perfectamente conectado que el autor cuida con cariño. La sensibilidad queda expresada a través de el puente de experiencias que el autor tiende al espectador.



Figura 64. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @f_ladrong. (instagram.com)

Fluidez. Precisamente es esta temática la que le lleva a ser tratada con variedad de medios, ofreciendo diferentes soluciones y aprendizajes, que comparte con nosotros. Es este vínculo entre artista y su público los que a la vez deriva en otras soluciones e interpretaciones que hacen de la obra un ente vivo más allá de la materia empleada. Por encima de la propia existencia de lo material el artista juega con los conceptos opuestos, con la necesidad de inventar nuevos caminos para el visitante.

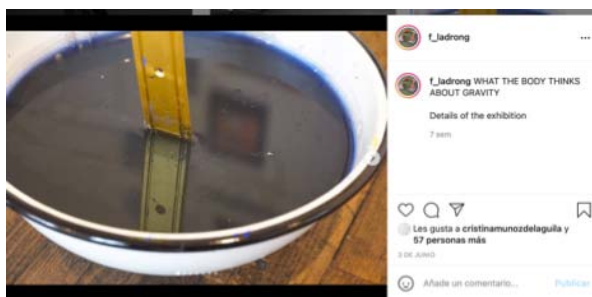


Figura 65. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @f_ladrong. (instagram.com)

Flexibilidad. La imagen de esta publicación titulada "What the body thinks about gravity" cuenta los detalles de una exhibición donde el

autor expone metafóricamente el problema de la gravedad del cuerpo humano. Mediante el recurso de la metáfora se establece una comparativa entre el cuerpo humano, bien en suspensión o bien flotando en algún continente con líquido, y una barra o cinta amarilla que penetra en él. Es quizá una relación del cuerpo consigo mismo y con el entorno, una forma de evitar los obstáculos y evitar el estancamiento que la sociedad dispone para nosotros. Una llamada a la exploración y al desarrollo del conocimiento para aprender a ver todas las salidas posibles ante los inconvenientes e imprevistos con que nos encontramos.

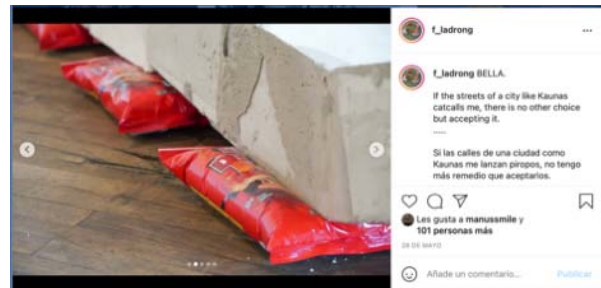


Figura 66. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @f_ladrong. (instagram.com)

Originalidad. El post que aquí mostramos corresponde a una instalación del autor realizada en la ciudad de Kaunas, en Lituania, y va acompañado de la leyenda "si las calles de una ciudad como Kaunas me lanzan piropos, no tengo más remedio que aceptarlos". La descripción de la obra cuenta con cinco imágenes en las que la construcción de una estructura que se asemeja al hormigón se sustenta en varios puntos de apoyo sobre bolsas de snacks de gusanitos. La instalación se titula "Bella" palabra que podemos leer en letras mayúsculas en una de las caras de los bloques que componen la figura. El público interpreta

una situación donde las bolsas de snacks simbolizan las calles de Kaunas junto al objeto de hormigón que mira al espectador ofreciéndole este bello piropo. La calidad narrativa del autor queda aquí reflejada, así como su diversidad en tratamiento y puntos de vista en el planteamiento.



Figura 67. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @f_ladrong. (instagram.com)

Redefinición. En este aspecto la obra del autor adquiere un fuerte significado puesto que consigue unificarla con la realidad. Mediante cartas ilustradas el autor es capaz de reformular la estética de su entorno consiguiendo resultados estéticamente atractivos que replantean lo existente. En el post seleccionado observamos una carta con el fragmento del alzado de un edificio que el autor superpone en perspectiva en ángulo inclinado, utilizando un plano general para ello. El resultado replantea el escenario y lo traslada al presente ya que la mano del autor aparece en la obra.



Figura 68. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @f_ladrong. (instagram.com)

Penetración. La profundización con que el autor trata los temas que le preocupan está latente en la obra que muestra la imagen. No solo emplea la materia física sino que se sirve de las fuerzas físicas naturales que existen y por necesidad impactan en la obra. La imagen es una captura de pantalla tomada de un pequeño vídeo donde se percibe el movimiento natural por la caída de la gravedad de las palancas. La experiencia del espectador es algo que el autor trata continuamente en su obra pues busca emocionar al receptor y obtener una respuesta por parte de éste.

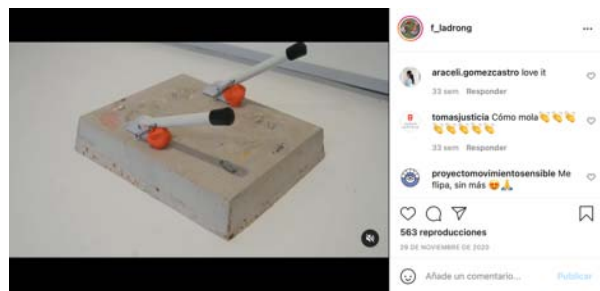


Figura 69. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @f_ladrong. (instagram.com)

Elaboración. Para este rasgo hemos seleccionado el post "Reflexión y oposición" como muestra de la diversidad de materiales y técnicas que son empleadas por el autor. La capacidad de dar forma a ideas la vemos aquí con la maquinaria ideada donde un mecanismo con una cavidad en la parte superior, recoge la recolecta que iría bajando por el tubo con bandas intermitentes en blanco y negro, hasta alcanzar la bandeja de la base donde sería molido. El jugo resultante llenaría el recipiente que hay a la derecha en forma de vasija. Este sistema nos recuerda a las almazaras, o trujales, aquí con un sofisticado mecanismo para exprimir los frutos y obtener el aceite o la recolecta en cuestión que rellenaría la vasija. La dirección del movimiento del molino apunta hacia la izquierda y salida del formato, donde estaría la oposición, y a la derecha en dirección contraria obtenemos el aceite que sería la reflexión, el beneficio o resultado que sería el hipotético aceite.

3. @cristinamunozdelaguila



Figura 70. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @cristinamunozdelaguila. (instagram.com)

Sensibilidad. Hemos elegido esta obra de la autora para resaltar la capacidad de detectar las

situaciones que le preocupan y la posibilidad de cambio a través de la creación artística. Este post lleva por título "Mi pieza para la exposición Jondos 21 en el Palacio del Almirante de Granada" y contiene un pedazo de tela con textura suave color rosa pálido, que cuelga en la parte central de uno de los balcones del edificio. Creemos aquí que la artista trata de manifestar su visión sobre el bienestar social, para ello, idea entornos afectivos conducentes a un contexto de armonía.

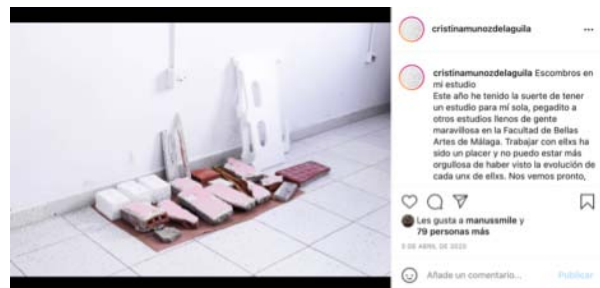


Figura 71. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @cristinamunozdelaguila. (instagram.com)

Fluidez. La sencillez es una cualidad que caracteriza a la artista. Así, entre los escombros de su estudio vemos que ha trabajado reciclando materiales y reutilizando desechos, lo que confiere a su obra gran expresividad y un mayor alcance comunicativo. La naturalidad es otra característica que percibimos presente entre las creaciones de la artista. El empleo de residuos muestra la buena relación que existe entre la autora y el medio, pues la nueva funcionalidad de estos objetos los capacitará para reintegrarse de nuevo socialmente, con abundancia de alternativas.

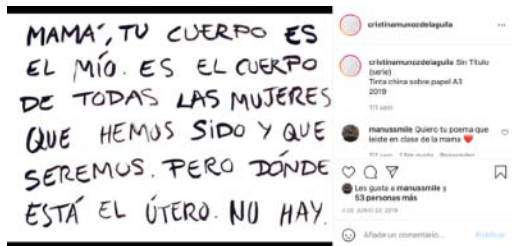


Figura 72. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @cristinamunozdelaguila. (instagram.com)

Flexibilidad. Vemos que la capacidad de respuesta de la autora ante los temas que le preocupan en amplia. Aquí puede verse cómo es capaz de ver desde distintos ángulos un problema. Además, integra texto con la cualidad plástica, induciéndonos con su diálogo a sentir amor y protección. Realizado en Tinta china sobre papel A3, y sin título, expone posturas y consideraciones desde la propia tendencia subjetiva.



Figura 73. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @cristinamunozdelaguila. (instagram.com)

Originalidad. La obra "Dormitorio Madera, tela de peluche y cristal Desplegada" muestra el revestimiento de los objetos cotidianos desde la singularidad en sus aplicaciones, y con la particular combinación de inéditos materiales. Lo

novedoso de los planteamientos de la artista se formula a través de estos elementos familiares, pero a la vez inusuales, cuya intención es acercarnos a una mejor realidad y experiencia de vida.



Figura 74. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @cristinamunozdelaguila. (instagram.com)

Redefinición. Para este rasgo creativo hemos elegido este conjunto de posts donde la artista presenta una obra basada completamente en la redefinición de objetos. A partir de un conjunto de escombros recogidos en la calle, la autora reinventa diferentes cuerpos. El uso de materiales como la piedra, ladrillo o cemento, que recubre con escayola y tela de peluche, proporcionan una nueva finalidad a cada uno de

los elementos de la imagen.



Figura 75. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @cristinamunozdelaguila. (instagram.com)

Penetración. Con estas seis publicaciones la autora profundiza en el retrato psicológico, hasta indagar en las múltiples características de la personalidad. Esta serie de "Autorretrato desintegrado" o "Tríptico de la Desintegración", como la aurora los ha titulado, se ha realizado en acrílico sobre bastidor de 50x70cm, y en acrílico sobre papel A4.



Figura 76. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @cristinamunozdelaguila. (instagram.com)

Elaboración. La autora utiliza diferentes medios de expresión para compartir sus creaciones así

lo muestra en esta publicación con la Editorial Talón de Aquiles donde ha publicado su primer poemario "La madre absoluta o sobre cómo mi madre se convirtió en la madre de mi abuela". En portada una de sus ilustraciones donde investiga a través de transformaciones con el retrato la identidad de la persona, en este caso la de las madres. Se observa una unidad temática y estilística en sus obras, cualquiera que sea el medio a emplear. El color rosa y los tonos pálidos sitúan al espectador en un contexto relajante que evoca sentimientos amables y profundos. A su vez, el estilo refleja la enorme entrega y la generosidad que demuestran las madres a lo largo de su vida.

4. @manussmile



Figura 77. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @manussmile. (instagram.com)

Sensibilidad. Las propuestas realizadas para el cartel de la Cruz de Mayo de Granada, evidencian la sensibilidad del artista hacia lo trascendental y muestran la preocupación del autor por las cuestiones espirituales del ser humano ante el universo. Manuel ha preparado una cruz compuesta por fragmentos de mosaicos desestructurados. Para la

recomposición del material recurre a un elemento tan nuestro como es la azulejería andaluza, a través de la cual, probablemente, narra la fragmentación de la propia figura de Cristo en el calvario.



Figura 78. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @manussmile. (instagram.com)

Fluidez. "Volarán banderas victoriosas es un proyecto plástico y performático que plantea una practica pedagógica con el cuerpo". La leyenda de la imagen seleccionada revela la intención de búsqueda espiritual del autor a través del cuerpo, siendo capaz de habilitar nuevas formas de verdad para las religiones contemporáneas. Parece más bien una apuesta de crecimiento hacia la religiosidad, una actitud de colaboración en un proyecto performance que se vale de la oración para exteriorizar un mensaje al que no estábamos acostumbrados.

Flexibilidad. La habilidad de observar la realidad desde múltiples puntos de vista de Manuel Senén, o diferentes perspectivas, la vemos en la interpretación del fragmento de "Auriculares". Realizada con hilos de cuerda entrelazados en el interior de una caja transparente de CD, el símil entre las cuerdas enredadas y la forma en que

se enredan los auriculares en el bolsillo, busca conectar con algún tipo de movimiento del espectador.



Figura 79. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @manussmile. (instagram.com)

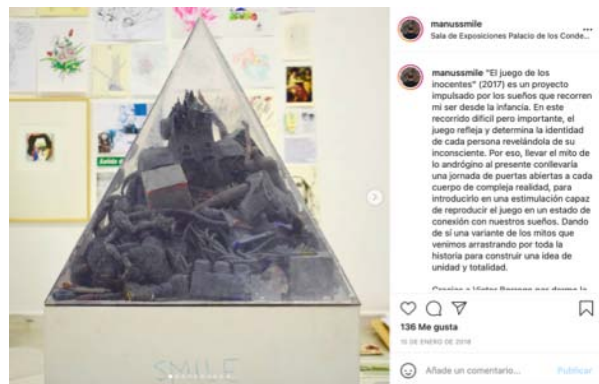


Figura 80. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @manussmile. (instagram.com)

Originalidad. La instalación "Qalb", realizada con escayola y resina de poliéster pigmentada, se inspira en las prácticas de preparación al giro de la parte mística del Islam. En estas repetían movimientos que recuerdan al símbolo del infinito. La leyenda explicativa de esta obra continúa con similitudes entre la psicología sufí y los chakras del pecho del cuerpo humano. El artista investiga el centro energético y lo visualiza con una imagen lumínica que

podríamos asociar a un huevo de gallina roto por el movimiento de un giro involuntario.



Figura 82. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @manussmile. (instagram.com)

Redefinición. En el proyecto “El juego de los inocentes” los sueños del autor están presentes para dar identidad a esta obra. El juego revela el inconsciente de cada persona a través de la estimulación onírica. El autor considera que el resultado es quizá una variante de los mitos, de manera que amontona objetos olvidados por el tiempo dentro de una pirámide de metacrilato. Atrapados en una dimensión irreal, pero en el presente, estos objetos se ofrecen cercanos pero intocables, lejanos a la vez.

Penetración. Hemos elegido el post “Vigilar y castigar” para analizar el grado de penetración en los problemas que plantea el autor. Las situaciones autoplanteadas se encuentran detalladas en la leyenda y guardan relación con la idea de la mirada hacia uno mismo, se trata de alguien que busca comprender los símbolos que nos rodean. La obra muestra un lienzo pintado al óleo con un paisaje, probablemente con estilo del siglo XIX, cuya tela se ha roto de manera intencionada para establecer esa doble

función de vigilar y castigar de la que nos habla el artista.

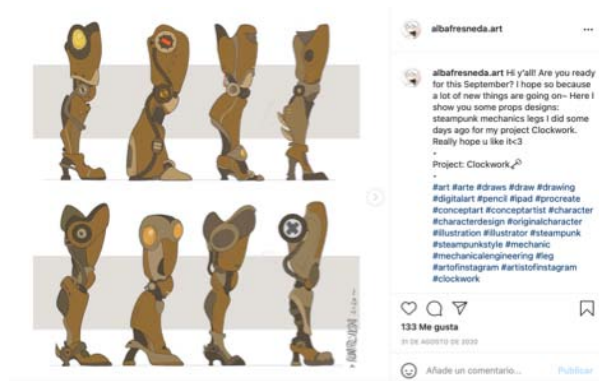


Figura 83. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @albafresneda.art. (instagram.com)

Elaboración. Esta tela de poliéster impresa es una pieza que formó parte de la exposición “Volverán banderas victoriosas” en 2019. Con ella, comprobamos el grado de investigación en cuanto al uso de materiales en la obra de Manuel. La simetría en la composición se ha conseguido a través de la forma y el color. Desconocemos la procedencia del símbolo que se identifica en la bandera, rasgado con jirones y necesitaríamos aquí conocer más detalles de la exposición para identificar más a fondo la obra.



Figura 84. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @albafresneda.art. (instagram.com)

5. @albfresneda.art



Figura 85. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @albfresneda.art. (instagram.com)

Sensibilidad. La habilidad para establecer nuevas perspectivas está muy presente en el mundo personal de la artista. Su capacidad para transmitir ideas inusuales cargadas de emotividad llama la atención prácticamente desde el principio. Todas sus ilustraciones se emplazan en un escenario de fantasía, creado por y para sorprender al espectador. La frescura y dinamismo de la obra evitan la monotonía del lector.



Figura 86. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @albfresneda.art. (instagram.com)



Figura 87. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @albfresneda.art. (instagram.com)

Fluidez. Hemos elegido el post "Floating heads-skintones" para visualizar la experiencia de la artista en encontrar el mayor número de respuestas ante un problema, en este caso la variedad de tonos de piel para los diferentes personajes. La percepción sensible de la artista hacia la luz y el color se considera aquí con amplio desarrollo, tal como puede observarse en las distintas tonalidades establecidas por la paleta de la artista.

Flexibilidad. La capacidad de responder diversamente viene a resumir el post publicado por la autora sobre el proyecto "Clockwork". En esta publicación la artista ofrece hasta ocho posibilidades estéticas diferentes para el mismo diseño de personaje. Encontramos aquí ocho tipologías de piernas, dentro de la estética steampunk, con variaciones entre ellas que convierten cada diseño en algo exclusivo. Este hecho demuestra que la mirada de la artista posee múltiples perspectivas a la hora de abordar cada temática.

Originalidad. La capacidad de la ilustradora para dar ideas alejadas de lo habitual se materializa

con la creación de personajes animados. En el sketchbook de la imagen observamos rostros con identidades aleatorias que cobran vida en el papel. Animales creados en un contexto completamente personal donde la fantasía es la que rige la técnica pictórica.

Redefinición. La imagen muestra una commission realizada por la artista "The Giant and the rabbit". La lectura de esta imagen podría tener muchos puntos de vista. En ella se redefine la fuerza a través de la figura de un gigante de cuento, frente a la debilidad del animalillo blanco del bosque. La composición da buena cuenta de la habilidad para reinventar la realidad que posee la autora. Observamos un diálogo entre el más fuerte y el más débil que parece darse la vuelta en tanto que sus miradas se van cruzando en un curioso duelo de poderes.



Figura 88. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @albafresneda.art. (instagram.com)

Penetración. La potente cualidad plástica de esta imagen se desarrolla mediante una fuerte labor de estudio de luces y sombras. El resultado deja ver todas las calidades en la piel de este anciano, cuya barba se posa sobre las frondosas hojas que a su vez rinden cuentas a tiempo y estación. La obra nos sitúa espacio temporalmente para

ubicarnos nuevamente en un mundo onírico con personajes de fantasía, para ello, el trabajo de iluminación se vuelve casi un deber.



Figura 89. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @albafresneda.art. (instagram.com)

Elaboración. Parece que la ilustración seleccionada para este ítem habla por sí sola. La capacidad de inventar escenarios y adornarlos de ideas propias es algo que la autora ha interiorizado mediante su trabajo. Esta ciudad volante a la que podemos acceder con una escalinata, alberga viviendas tan singulares como las que pueden verse en la imagen. Las chimeneas de este país de las maravillas han transformado su carbón en míticos principitos del hollín que nos observan curiosos desde las partes altas de la ciudad.

6. @javierianezpicazo



3 clavos
1 bolsa
1 churro

Figura 90. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @javierianezpicazo (instagram.com)

Sensibilidad. La originalidad en cuanto a materiales es el punto de partida de esta serie. El autor rediseña el entorno y plantea diversos puntos de vista en cuanto a las creaciones. A partir de ahí, se experimenta el cambio y el espectador puede sugerir también nuevas ideas que voltearán las circunstancias nuevamente. En suma, este no miedo al cambio confiere una sensibilidad que caracteriza la obra del autor.

Fluidez. Con esta alternativa a la señalética Javier propone nuevas soluciones a los paneles de emergencia. Es el soporte orgánico el plantea vías diferentes a un mismo espacio y el que permite interactuar



Figura 91. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @javierianezpicazo (instagram.com)

al usuario sin perder la identidad inicial. Vemos que la narrativa a través de los propios materiales es recurso esencial en la obra de Javier lañez para ofrecer las diferentes visiones de producto.



Figura 92. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @javierianezpicazo (instagram.com)

Flexibilidad. El autor demuestra una elevada capacidad para responder diversamente ante los patrones de conducta tradicionales, cambiar de perspectiva al plantear soluciones y no someterse a las reglas impuestas, sino desarrollar las suyas propias. Quedan registradas en ese sencillo pero descriptivo ejemplo de pasatiempo de números donde Javier ha creado un nuevo sistema de unión de puntos basado en el color y cambio de dimensiones.



Figura 93. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @javierianezpicazo (instagram.com)

Originalidad. La cualidad de lo original se plantea aquí en su formulación más simple: atracción y agrupamiento. Entre los elementos observamos aquí una interacción basada en la ley de agrupamiento. La figura de la derecha, una masa de materia amarilla, lucha desde su postura para atraer la atención de los triángulos de maíz. Esta es una demostración práctica de uno de los principios compositivos de la Gestalt.



Figura 94. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @javierianezpicazo (instagram.com)

Redefinición. En esta composición el ojo recorre en sentido de la intuición, sobre el eje izquierda-derecha y arriba-abajo, y percibe todos los elementos simultáneamente. La función de esta composición es agilizar el proceso de la visión y liberar de prejuicios el sistema mecanizado de lectura de imágenes. El lenguaje visual es más rápido que el escrito y debe dar cuenta de ello depara coexistir. Su carácter multidisciplinar es ventajoso cuando se conoce la dimensión de sus cualidades específicas.



Figura 95. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @javierianezpicazo (instagram.com)

Penetración. Hemos elegido esta publicación del autor por su profundización en la temática. En ella se cuestiona el tratamiento de los trastornos de conducta con antidepresivos desde el punto de vista artístico. Aunque hay una clara alusión a ello bajo la marca Zoloft, es también la pincelada, el color el diseño de personaje y sus acciones lo que emplea la profundización en este tema. Creemos que en esta composición existen unos signos que proporcionan información clave a la escena (manguera=riego=agua=vida) y que dotan de significado a la obra. Se trata de un sentido casi metafórico de renovación del ser.



Figura 96. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor @javierianezpicazo (instagram.com)

Elaboración. El registro de los objetos que acompañan a las creaciones del autor lo encontramos principalmente en el aspecto cotidiano. Esta publicación, por ejemplo, pasa por una evolución de las formas hasta llegar a una metamorfosis de los objetos. Entre estos factores es muy importante la capacidad del creador para embellecer ideas. El autor ha empleado la técnica visual de la simetría-asimetría para lograr el equilibrio en la composición, entendiendo éste como principio de belleza (Antigua Grecia). Nos preguntamos cómo funcionaría esta misma idea con un personaje triste y menos vigoroso.

7. @fifi.colores



Figura 97. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @fifi.colores (instagram.com)

Sensibilidad. Observamos aquí a una artista con una visión propia de la realidad, especializada en reportajes de mascotas. Erika ofrece un producto con cualidad de cambio basado en el arte de refinar la realidad. En esta ocasión el ojo hace de objetivo de cámara fotográfica para ofrecer una reproducción íntimamente familiarizada con el entorno. Es el arte del cambio.



Figura 98. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @fifi.colores (instagram.com)

Fluidez. En sus creaciones la autora contempla variedad de fondos y composiciones de cara al retrato de mascotas. Por tanto, aquí podemos considerar sus aptitudes para dar el mayor número de respuestas ante cada creación. A través del contorno la autora establece diferentes percepciones psicológicas para la imagen: circular, triangular, rectangular... En esta caso, diríamos que la composición inspira calidez y protección.



Figura 99. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @fifi.colores (instagram.com)

Flexibilidad. En la imagen seleccionada vemos otro tipo de retrato que incluye también a

personas. Aquí hay un cambio de perspectiva en cuanto a la materialización de la obra. Sin embargo, se mantiene el estilo ya que el producto guarda unos patrones determinados relacionados con su función y utilidad.



Figura 100. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @fifi.colores (instagram.com)

Originalidad. En la obra de @fifi_colores el principal ítem de originalidad lo cubren las composiciones y los formatos de trabajo. Debemos enmarcar por tanto la variedad de ideas aportadas por la autora dentro del contexto del producto. Se trata de un mensaje con un significado muy concentrado en el encargo y de enorme influencia sobre la respuesta del cliente.



Figura 101. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @fifi.colores (instagram.com)

Redefinición. Digamos que la principal cualidad de manifiesto en la obra de @fifi_colores es su capacidad de redefinición. Sus composiciones son profundas y destacan al personaje principal empleando para ello una ejecución decorativa. Sin tener en cuenta la racionalización de la obra, el estilo florido y embellecido en sus composiciones son el ejemplo de redefinición.



Figura 102. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @fifi.colores (instagram.com)



Figura 103. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora @fifi.colores (instagram.com)

Penetración. Quizá este ítem podría quedarse aquí fuera de contexto pues no estamos tratando un problema en cuestión. No obstante, podría evaluarse el problema de la representación del

retrato en sí mismo, para lo que el desarrollo del estilo propio ha jugado un papel fundamental. No podemos olvidar la propia psicología que conlleva el retrato y la casi obligada penetración en este aspecto.

Elaboración. La idea general de representación de esta obra sostiene su peso vital en el género del retrato. En la imagen seleccionada hay un efecto realista que es necesario para dotar de individualidad al retrato. ¿De qué maneras se puede entender el retrato? ¿Podría un retrato basarse en la no identificación?

2.a.1. Tabla de evaluación para los participantes del bloque 1

	@raquelvictoriarl	@f_ladrong	@cristinamunozdelaguila	@manusmile	@albfresneda.art	@javierianezipicazo	@fifi.colores	Total
SENSIBILIDAD	5	5	5	5	4	3	3	30
FLUIDEZ	4	4	3	5	4	2	4	26
FLEXIBILIDAD	3	5	3	3	3	4	3	24
ORIGINALIDAD	5	5	5	5	4	5	3	32
REDEFINICIÓN	4	4	5	4	5	3	4	29
PENETRACIÓN	3	5	4	3	4	4	2	25
ELABORACIÓN	3	5	5	4	5	3	2	27
Total	27	33	30	29	29	24	21	193

Tabla 40. Tabla de evaluación con los resultados de los participantes del bloque 1 obtenidos a partir de la rúbrica. Elaboración propia.

*Se utiliza una clave común de 5 excelente a 1 deficiente.

5- Excelente 4- Muy Bueno 3- Bueno 2- Regular 1- Deficiente

2.b. Bloque 2. Evaluación de portafolios URLs

1. Victor Nogueras: <https://victornogueras.wixsite.com/victornogueras>
2. Roma Gutierrez: <https://www.romagutierrez.es>
3. Francisco Javier Morales Galante: <https://galantearts.jimdo.com>
4. Sonia Martin Valverde: <https://soniamartinvalverd.wixsite.com/misitio>
5. Kapeachi: <https://kapeachi.weebly.com>
6. Mercedes Muñoz: <https://issuu.com/artistamema>

Bloque 2. Evaluación de portafolios Instagram

A continuación se muestra la evaluación para el segundo bloque de participantes basada en los ítems de Guilford.

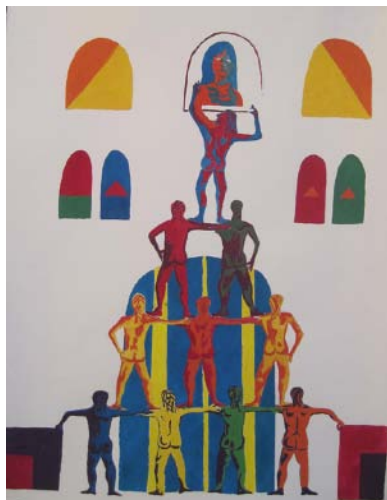


Figura 104. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor Victor Nogueras (<https://victornogueras.wixsite.com/victornogueras>)

1. Victor Nogueras

<https://victornogueras.wixsite.com/victornogueras>

Sensibilidad. El autor muestra en esta obra una forma diferente de interpretar las emociones. Una escena donde las angustias e injusticias tienen rostro, y el peligro acecha al espectador hasta casi convertirlo en una víctima que difícilmente escapará de este laberinto de llamas. La obra "Infierno color plano" está realizada en acuarela y témpera, con un tamaño de 50 x 70 cm. y está tratada con colores puros, sin degradados tonales, algo que endurece las formas y dota a la imagen de alta carga agresiva en su mensaje.



Figura 105. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor Victor Nogueras (<https://victornogueras.wixsite.com/victornogueras>)

Fluidez. Aquí se plantean cuestiones sociales relacionadas con la mano de obra y la contratación. En "Contrate por cantidad" un grupo de personas aparecen de espaldas, colocadas unas sobre otras en pirámide hasta llegar a una ventana donde vemos el rostro de

una mujer de frente, posiblemente la contratante. El autor propone la efectividad del trabajo en equipo como alternativa a la contratación individual tradicional. La lámina realizada en t mpera y con un tama o de 50 x 70 cm. est  trabajada en colores planos, donde las  reas de color aparecen bien segmentadas, y la idea se expone de forma clara y directa. El equilibrio en la composici n est  compuesto mediante el color y las formas, y la verticalidad de los elementos intensifica el sentido de protesta.



Figura 106. Captura de pantalla con publicaci n de la obra del autor Victor Noguera (https://victornogueras.wixsite.com/victornogueras)

Flexibilidad. Entre el blanco y negro el artista establece amplitud de respuestas para las poses, gestos y orientaci n de las figuras. Mediante el uso de la escala de grises demuestra una alta capacidad de respuesta, pero sobre todo, la cualidad de ver matices que otro ojo solo ver a en color. La limitaci n crom tica no es en s  misma una privaci n del n mero de perspectivas que se pueden establecer, contrariamente, el autor ha sido capaz de establecer un mayor n mero de  ngulos para ubicar las figuras en el espacio.



Figura 107. Captura de pantalla con publicaci n de la obra del autor Victor Noguera (https://victornogueras.wixsite.com/victornogueras)

Originalidad. He aqu  "Un deseo". Los genios de los deseos rodean a una figura central dominante de piel azul, color que representa a la divinidad en numerosas culturas, seis de estas figuras miran de frente al espectador con mirada sugerente, tanto que parecen hablar de lo que se podr  y lo que no se podr  cumplir. Hay un cierto tono de reproche y desacuerdo que parecen transmitir, con sus poses de brazos cruzados o un dedo  ndice acusador. Sabemos que son genios de los deseos porque simbolizan formas de l mparas m gicas,

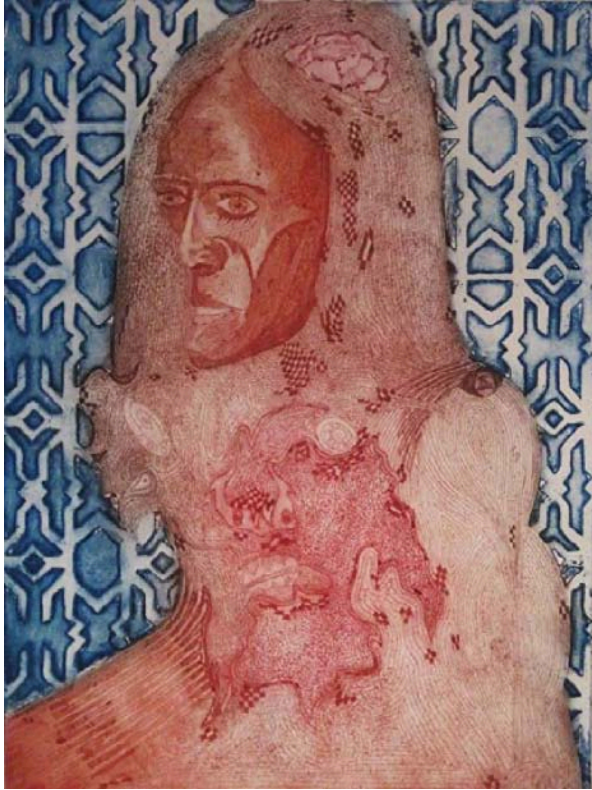


Figura 108. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor Victor Noguera (<https://victornogueras.wixsite.com/victornogueras>)

algunas incluso iluminadas y otras con el genio pendiente de salir.

Redefinición. En su libro de artista, página 10, el autor muestra un aguafuerte titulado "Hambre". La mezcla de iconos culturales dentro de una aplicación diferente a la habitual, promueve la integración y narra las luchas a las que millones de personas se ven expuestas a causa del azar, nacer en una u otra orilla puede marcarnos desde el comienzo.

Una leyenda acompaña a la imagen "Pasó famélica unos interminables días donde hierbas era lo poco que comía".

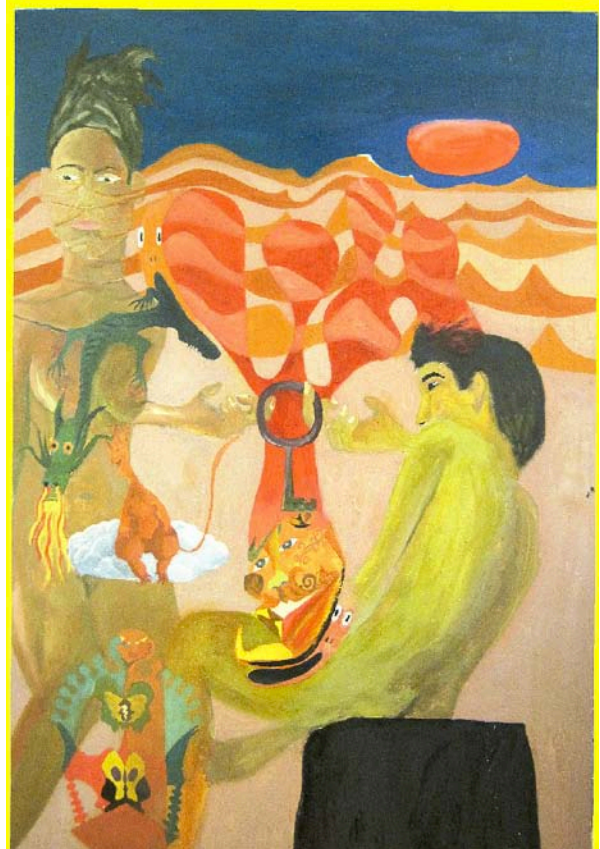


Figura 109. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor Victor Noguera (<https://victornogueras.wixsite.com/victornogueras>)

Penetración. En la obra seleccionada el autor denota una visión sin límites ante lo que le rodea. La capacidad de profundización en las temáticas seleccionadas es densa, siempre recurriendo a la figuración y personificación de sentimientos a través de identidades vivas. La composición central y la verticalidad continúan siendo los elementos visuales más destacados en sus obras.

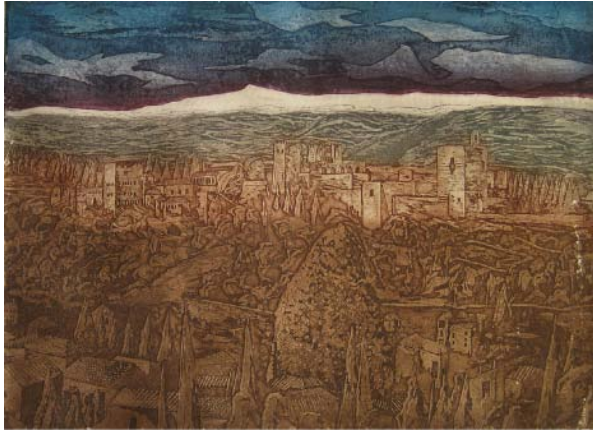


Figura 110. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor Victor Nogueras (<https://victornogueras.wixsite.com/victornogueras>)

Elaboración. En la plancha de aguafuerte "Alhambra", se observa una vista general del barrio granadino nazarí y sus palacios en la colina de la Sabika. La riqueza en cuanto a la exploración de materiales por parte del autor se evidencia en el alto grado de detalles que posee esta plancha. El volumen de detalles identifica la obra y la personaliza hasta tal punto que la hace algo exclusivo únicamente de un autor o autora. En este caso, llega a constituir un sello personal que se observa también en otros aguafuerte del autor.

2. Roma Gutierrez

<https://www.romagutierrez.es>

Sensibilidad. *How to deal with the absence of a loved one* es una ilustración digital en la que la autora muestra una lectura abierta de sentimientos. La figura establece una conexión afectiva con el espectador,

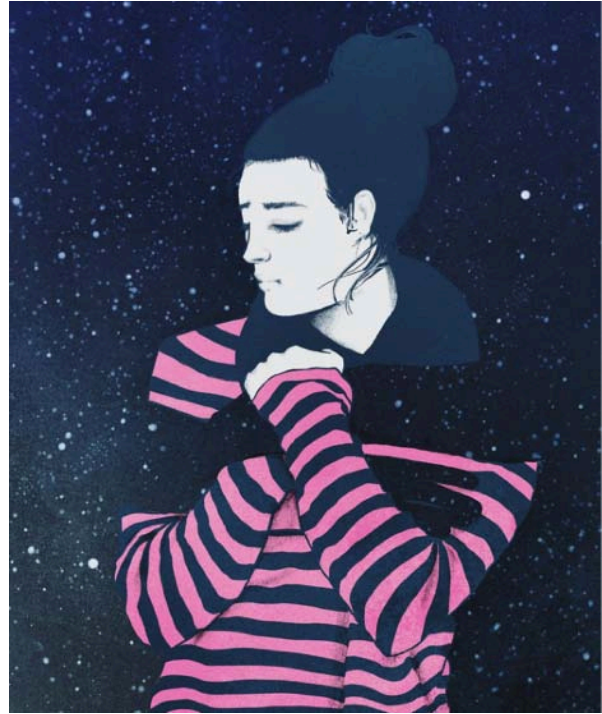


Figura 111. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Roma Gutierrez (<https://www.romagutierrez.es>)

a la vez que crea un vínculo con su propia soledad. Se trata de una imagen que invita a la reflexión, una afirmación del ser humano del miedo irracional a sentirnos minúsculos en medio de la extraordinaria inmensidad del universo.

Fluidez. "Casualty does not exist" transmite la idea de que el azar no existe a través de la figura retórica de un pájaro que se posa sobre manos humanas. Unas cuerdas en las que el ave descansa tranquila, sin



Figura 112. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Roma Gutierrez (<https://www.romagutierrez.es>)

preocupaciones, mientras que otras aves hermanas emprenden su vuelo a otro lugar para forjar el nuevo destino. La ilustración defiende la idea de que la historia de todos los seres y lo que les sucede, está ya escrita desde el primer momento, hagamos lo que hagamos, y que luego todo se va sucediendo de un modo u otro hasta cumplir ese destino.

Flexibilidad. "Sailing the sea of imagination" deja abierto un mundo de



Figura 113. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Roma Gutierrez (<https://www.romagutierrez.es>)

posibilidades a la interpretación del tema. Una joven lee un libro sentada a lomos de una pequeña ballena, con semblante tranquilo mientras el mamífero avanza entre nubes y otras aves. Pero, ¿cuál es el mensaje? Precisamente la diversidad de respuestas posibles es lo que caracteriza a esta ilustración. Esa amplitud la convierte en una obra con un planteamiento flexible y abierto a la sensibilidad del receptor.



Figura 114. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Roma Gutierrez (<https://www.romagutierrez.es>)

Originalidad. En colaboración con @andrea_ucini la artista realiza una ilustración digital que plasma de nuevo la originalidad desde un punto de vista figurativo. Una mujer de joven aspecto aparece iluminada y sentada, camuflada en una lúgubre escena que recoge una estética de ascendencia mexicana. Los huesos de la propia joven y el esqueleto de un pez de tamaño medio, parecen dialogar tratando de encontrar algún punto en común. El nexa entre ambos sujetos podría ser la atemporalidad de ambos, la proyección de pasado y presente, como una cuestión intemporal por encima de lo material.

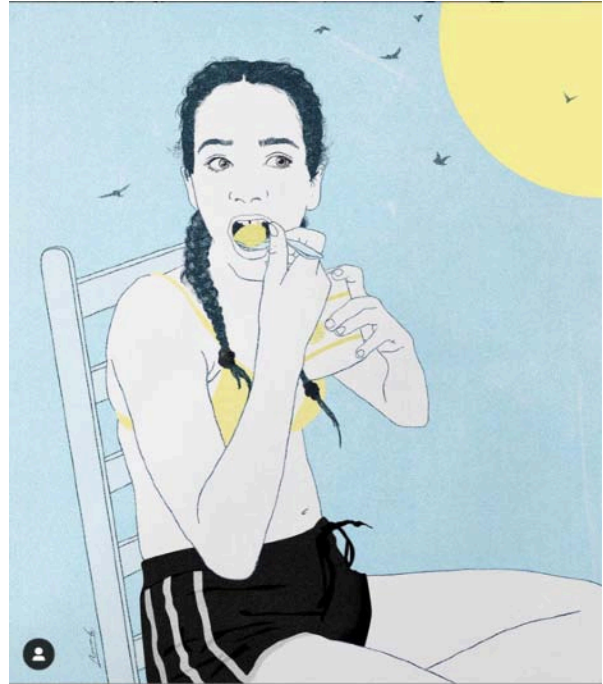


Figura 115. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Roma Gutierrez (<https://www.romagutierrez.es>)

Redefinición. "Sunday mood" es un retrato diferente de la modelo @elenitacollado. La imagen probablemente está referida al conocimiento del entorno de la modelo, y va dirigida a reafirmar su identidad mediante poses cotidianas, completamente libres, que reflejan incluso la propia autopercepción de la artista.



Figura 116. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Roma Gutierrez (<https://www.romagutierrez.es>)

Penetración. "Doubts" es una ilustración un poco más veterana que al artista ha rescatado a través del color. Nosotros hemos decidido incluirla aquí porque describe la profundización con que la artista es capaz de penetrar en los problemas cotidianos. La chica ha deshojado algunas margaritas para despejar las dudas que la perturban. ¿Existe otro símil mejor para representar con una imagen el significado de esta palabra? El propio color azul es asociado a la profundidad, a la seriedad y a la verdad, cuestiones que probablemente andan aquí bajo la pista para nuestra protagonista.

Elaboración. "Thomas Shelby Fanart" con esta ilustración la artista homenajea a uno de los protagonistas de la serie Peaky Blinders. La maduración en la confección de este trabajo proviene de una serie de



Figura 117. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Roma Gutierrez (<https://www.romagutierrez.es>)

retratos de diferentes profesiones del cine, donde el punto de inflexión es la técnica empleada por la artista. Se trata de una técnica personal de gran atractivo visual, cercana a los resultados del aguafuerte, y con un dominio del claroscuro y del punto central de interés que caracteriza a estos retratos.

3. Francisco Javier Morales Galante

<https://galantearts.jimdofree.com>



Figura 118. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor Francisco Javier Morales Galante (<https://galantearts.jimdofree.com>)

Sensibilidad. Aunque puede tener varias lecturas, nos decantamos por una de ellas. Esta figura de arcilla parece representar una maternidad. La pose de la figura de mayor tamaño recoge con sus brazos a la pequeña que busca cobijo. Como si de un solo ser se tratase, ambas se funden en un tierno abrazo que consuela y reconforta cualquier preocupación. El cuidado al prójimo se enaltece en este conjunto así como la figura de la crianza, ya sea ésta materna o paterna, que deja al receptor una sensación de consuelo y serenidad. La identidad de ambas figuras adquiere un amplio significado de paz.



Figura 119. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor Francisco Javier Morales Galante (<https://galantearts.jimdofree.com>)

Fluidez. "Caparazón de Venus" es también una pequeña escultura, realizada en latón dorado, cuyo título parece conmemorar las virtudes de la deidad femenina. El caparazón podría reflejar también el momento posterior al nacimiento, justo después de abrirse, que actuaría como metáfora de nuevo de la maternidad. La Afrodita o Venus saliendo del mar es y sigue siendo inspiración contemporánea, no solo para artistas plásticos sino para todo el colectivo artístico en general. La primera estatua desnuda de una mujer de la antigua Grecia, la Afrodita de Cnido atribuida a Praxíteles en torno al año 360 a.C., así lo reflejaba ya en Atenas.



Figura 120. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor Francisco Javier Morales Galante (<https://galantearts.jimdofree.com>)

Flexibilidad. La obra seleccionada muestra un camino de estrellas, potentes luceros que iluminan un camino violeta que es observado por un personaje que porta una lamparilla. Se trata de un óleo en el que la temática apunta hacia la diversidad de caminos que pueden abrirse antes

nosotros, las posibilidades que la vida nos ofrece y que, con nuestros sentidos alerta, podemos aprender a escoger. La temática, por tanto, abre un sinfín de caminos al receptor.



Figura 121. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor Francisco Javier Morales Galante (<https://galantearts.jimdofree.com>)

Originalidad. En el óleo "Burn's prometheus" se personifica al fuego ante un personaje mitológico representado en color azul de Prusia. Para el autor este color "representa el frío, la noche, temas inmorales y amorales". El autor trae a la actualidad temas mitológicos y los sitúa en lugares aislados y oscuros, confiriendo a los personajes un tono casi fantasmagórico. Un velo de protesta envuelve también a la obra.



Figura 122. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor Francisco Javier Morales Galante (<https://galantearts.jimdofree.com>)

Redefinición. "False idol" es también un óleo realizado en los colores carmín y azul de Prusia, en el que podemos ver un podio o camino alto, con una figura celestial en pie, adorada desde la tierra por una multitud que se agolpa más abajo. Partiendo del título, la obra posee una lectura

clara, un sentido de protesta hacia la adoración de ídolos sociales de masas que pueden resultar quiméricos, simplemente asociados a tranquilizar los males de la población.



Figura 123. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor Francisco Javier Morales Galante (<https://galantearts.jimdofree.com>)

Penetración. En el autorretrato del autor podemos ver el grado profundo de análisis que manifiesta el artista. Entendemos esta obra como su forma más íntima de entender y de sentir su interior y exterior. El autor ha creado una imagen de sí mismo en la que prevalece una mirada crítica que pretende sacar fuera las más



Figura 125. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Sonia Martin Valverde (<https://soniamartinvalverd.wixsite.com/misitio>)

profundas inquietudes e intenciones del artista.

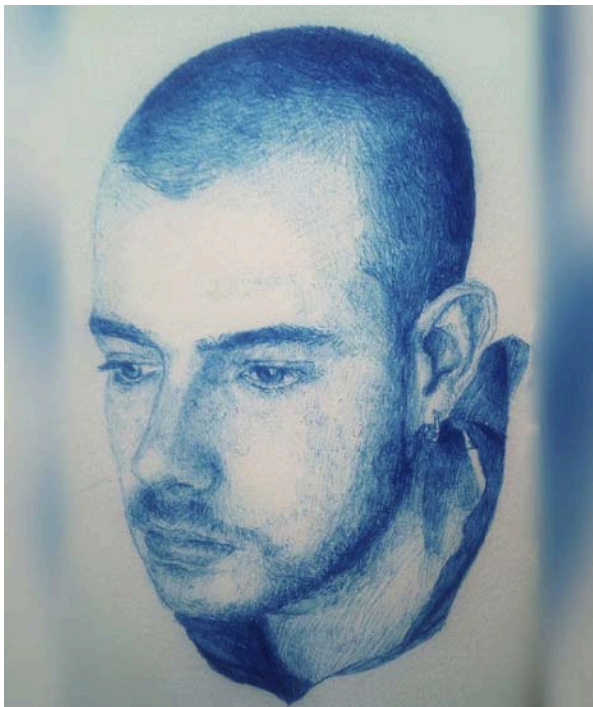


Figura 124. Captura de pantalla con publicación de la obra del autor Francisco Javier Morales Galante (<https://galantearts.jimdo.com>)

Elaboración. Hemos seleccionado este retrato realizado en tinta azul, como ejemplo de técnica que domina el artista no solo por el alto nivel de

detalle que posee, sino por la capacidad de transmitir la emoción del sujeto. La ilustración posee una belleza que resulta muy agradable a la vista, a pesar de la preocupación que refleja el protagonista retratado. En toda su obra está presente ese sentimiento de preocupación por el mundo que le rodea y por ende, la capacidad y voluntad de mejorarlo con sus aportaciones.

4. Sonia Martin Valverde

<https://soniamartinvalverd.wixsite.com/misitio>

Sensibilidad. En esta fotografía se recoge un instante captado por el ojo de la artista. La imagen denota la alta facultad de la autora para ver e interpretar las situaciones que suceden a su alrededor. La empatía con el entorno se presenta aquí en forma de madre e hija, donde la solución elegida por la niña de esconderse bajo el vestido de la madre puede responder a un momento de juego en su imaginación o a una búsqueda de soluciones ante algo que se le está pidiendo.



Figura 126. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Sonia Martin Valverde (<https://soniamartinvalverd.wixsite.com/misitio>)

Fluidez. Otra fotografía de la artista que también entra de lleno en el procesamiento del placer estético es la que vemos aquí, donde una oculta su rostro bajo una sábana blanca. Ambas imágenes responden a la cuestión del procesamiento del placer estético, la fluidez con la que las personas experimentan la belleza o procesan psicológicamente los estímulos, bien sea positiva o negativamente. Se enfatiza aquí la relación entre el espectador y un objeto recurrente, que en este caso es una tela que sirve para cubrir nuestro rostro.

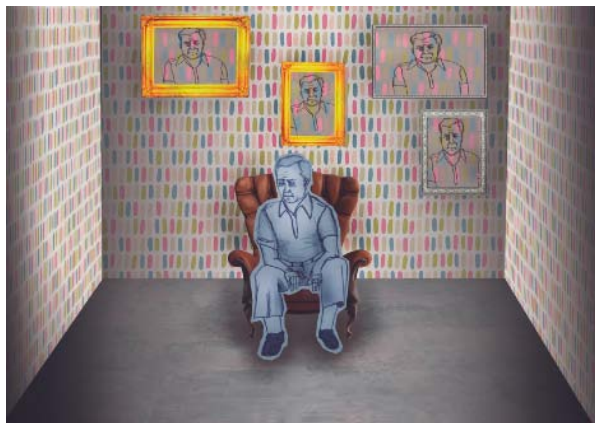


Figura 127. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Sonia Martin Valverde (<https://soniamartinvalverd.wixsite.com/misitio>)

Flexibilidad. La multitud de respuestas ante un mismo planteamiento se muestra aquí de manera abierta, con una temática cotidiana personal que bien podría ser el paso de la edad, la adaptación a los cambios inesperados, la soledad en la convivencia diaria. El dormitorio, símbolo de espacio personal, es aquí una caja de emociones que pretenden ser superadas por el protagonista de la imagen. Aunque la respuesta es amplia existe un diálogo claro entre el estado

de ánimo del personaje y los cuadros del mismo que miran al espectador.

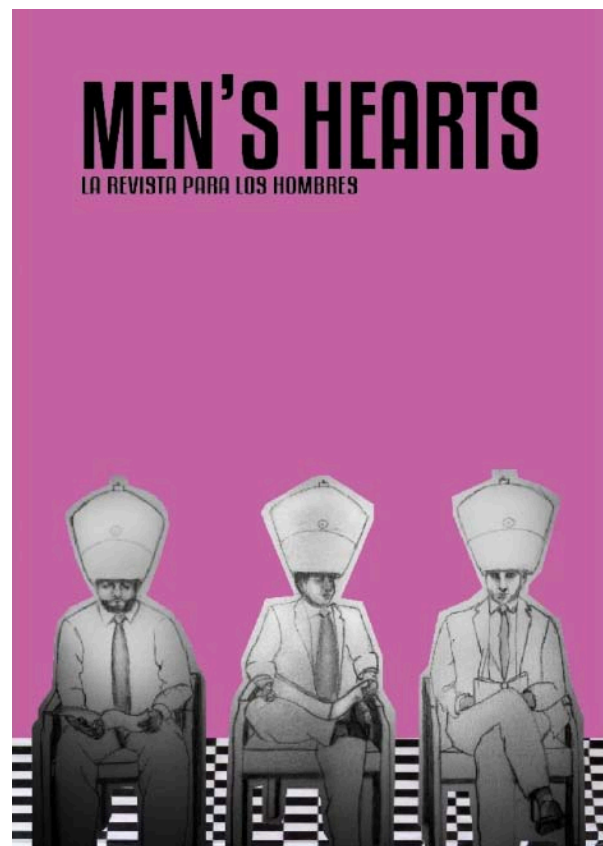


Figura 128. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Sonia Martin Valverde (<https://soniamartinvalverd.wixsite.com/misitio>)

Originalidad. En el diseño "Men's Hearts. La revista para los hombres" la autora representa a tres hombres sentados leyendo en una sala de fondo rosa. Sobre sus cabezas se encuentra una especie de secador eléctrico de casco, similar a los que podemos ver en las peluquerías. Se trata de una portada de prensa rosa, diseñada para público masculino, donde quizá, la autora pretende establecer una metáfora entre el contenido y el lavado mental de los asistentes. El propósito del tema alude al control del pensamiento sobre la población que a menudo

podemos encontrar en los medios de información.



Figura 129. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Sonia Martin Valverde (<https://soniamartinvalverd.wixsite.com/misitio>)

Redefinición. La siguiente pintura recrea un espacio interior, a través de un juego de luces que entra por las ventanas de una sala vacía. Un claroscuro invertido que presenta un espacio diáfano donde las formas se sitúan bajo una perspectiva ilusoria que nuestro cerebro tendrá que ordenar. Podemos decir que la artista redefine el sentido de la percepción visual hasta representarlo casi como una ilusión óptica.



Figura 130. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Sonia Martin Valverde (<https://soniamartinvalverd.wixsite.com/misitio>)

Penetración. La habitación se redefine mediante una nueva textura visual creada por la artista. Los motivos creados digitalmente se aplican sobre la imagen para concretar una nueva apariencia exterior que queda distribuida uniformemente sobre todos los objetos. Se trata de texturas orgánicas que incluyen brillo y colores tenues, y confieren a la habitación un carácter cálido.



Figura 131. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Sonia Martin Valverde (<https://soniamartinvalverd.wixsite.com/misitio>)

Elaboración. En la pintura seleccionada la artista trabaja nuevamente la temática de la recreación de espacios interiores. En esta ocasión sí ha optado por la simetría y la composición a través de la tonalidad y el color, sin embargo, confiere al fondo un punto de vista que rompe con el equilibrio real de la perspectiva. El equilibrio de luces simulado por la autora hace el espacio más habitable y embellece la práctica visual del receptor.

5. Maria del Mar Salas Sánchez
(Kapeachi)
<https://kapeachi.weebly.com>



Figura 132. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Maria del Mar Salas Sánchez (<https://kapeachi.weebly.com>)

Sensibilidad. En la ilustración digital aparecen dos personajes, uno de ellos abraza por la espalda al otro que se muestra sorprendido mientras sostiene dos palillos y un bol de comida asiática. Al fondo, unas montañas y un río, recogen a ambos personajes en una composición central. El estilo natural que aporta la artista es desenvuelto y sencillo, y a la vez delicado, susceptible de captar las emociones más íntimas de ambos personajes.



Figura 133. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Maria del Mar Salas Sánchez (<https://kapeachi.weebly.com>)

Fluidez. La autora representa aquí a dos seres marinos del mundo de la fantasía, mitad hombre mitad anfibio, que han sido sorprendidos en un momento íntimo quizás, ya que ambos miran a la cámara o al espectador. La escena se desarrolla bajo el agua, junto a otros seres marinos, bajo haces de luz diurna que cargan verticalmente su peso sobre los personajes. La espontaneidad y claridad en la forma de representar la escena la dotan de gran naturalidad.

Flexibilidad. La pareja de la publicación seleccionada aparece representada con la técnica de pintura digital sobre un fondo sólido, y ambos tienen unas orejas de animal como añadido sobre la cabeza. Esta particular distinción permite percibir a los personajes como individuos que quieren transmitir un mensaje o, simplemente, como sujetos que poseen alguna cualidad individual que los diferencia del resto. Se ponen en juego la tolerancia social hacia nuestros semejantes y la identificación de la

propia identidad del individuo a través de iconos socialmente reconocidos en otras culturas.

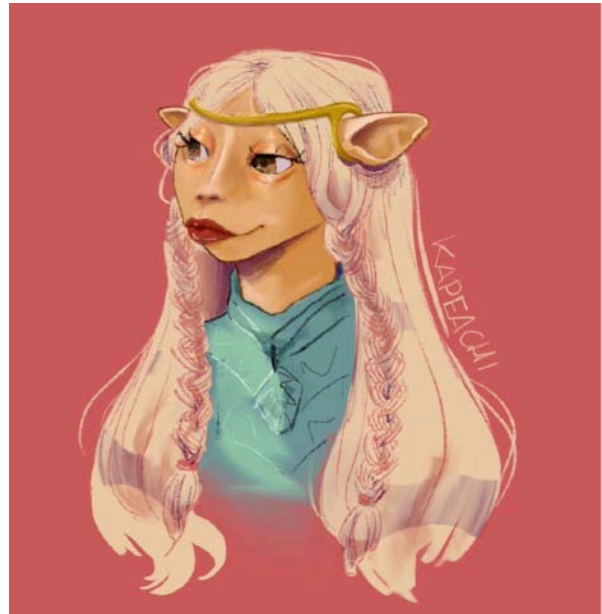


Figura 134. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Maria del Mar Salas Sánchez (<https://kapeachi.weebly.com>)



Figura 135. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Maria del Mar Salas Sánchez (<https://kapeachi.weebly.com>)

Originalidad. El retrato que se muestra aquí es el de un personaje híbrido femenino, mitad ser humano mitad mamífero rumiante, de pelo blanco largo y tez parda rojiza. Se trata de una mujer de mirada distraída, vestida con una estilizada blusa azul y diadema dorada, de gesto confiado y brioso. Por los rasgos destacados de esta mujer parece que ha sido ideada como protagonista o personaje relevante en alguna historia. Se trata de un arquetipo empleado en novelas de ficción, híbrido entre realismo y fantasía. A pesar de ello, la autora ha inventado para ella una relación propia de atributos que confieren distinción al personaje.

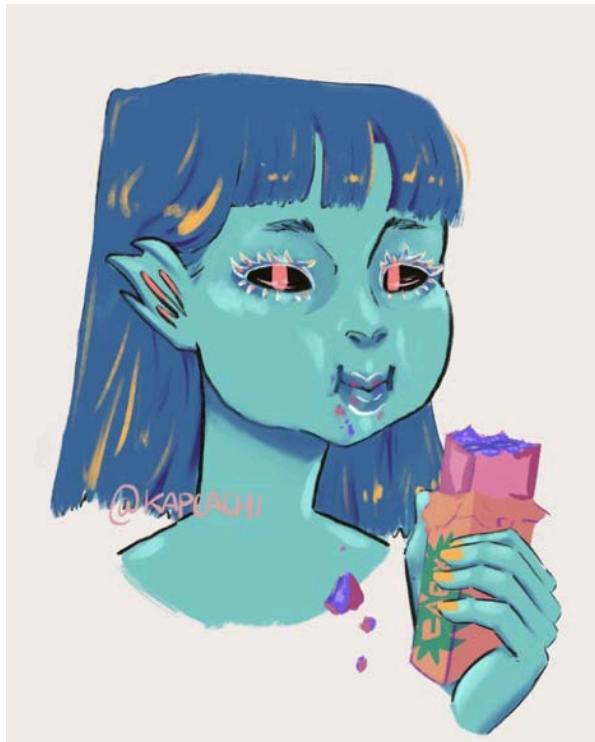


Figura 136. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Maria del Mar Salas Sánchez (<https://kapeachi.weebly.com>)

Redefinición. El retrato simboliza un personaje femenino, nuevamente dentro del marco de la fantasía, mitad humana mitad anfibio, comiendo

un colorido snack. La piel azul de la chica y sus cabellos azules, junto con la forma de sus orejas, la definen sin lugar a dudas como un singular ser marino que está tomando un descanso. Aquí entra en juego la aportación del ítem "redefinición". La naturaleza humana de la protagonista queda renovada por un nuevo personaje de origen difuso, pero con rasgos perfectamente definidos.



Figura 137. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Maria del Mar Salas Sánchez (<https://kapeachi.weebly.com>)

Penetración. La pareja de la ilustración mira hacia arriba pensativa, mientras descansa en una pose de meditación. La escena, mitad noche mitad día, recuerda a las primaveras japonesas donde el significado de las flores va más allá de la pura decoración. Ambos personajes se apoyan sobre las espaldas de su contrario, y portan ropas también en consonancia con la escena a la que pertenecen, la noche y el día, el contraste de la masculinidad y lo femenino, pero ambos envueltos en un mismo instante de reflexión.

Elaboración. La ilustración realizada con técnica mixta, acuarela y tratamiento digital, representa a una pareja en actitud íntima en el interior de

una habitación en perspectiva frontal. Al fondo, una amplia ventana circular ilumina el espacio y ofrece un segundo escenario detrás de la escena principal. Las tonalidades y volúmenes encontrados en esta imagen responden a una idea bella, un momento adornado con la propia esencia de los personajes que aparecen en primer plano.



Figura 138. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Maria del Mar Salas Sánchez (<https://kapeachi.weebly.com>)

6. Mercedes Muñoz

<https://issuu.com/artistamema>

Sensibilidad. Esta pequeña ave es retratada justo en el instante en que nos descubre. Con un trazo fino y sutil la artista capta esa mirada reprobatoria con la que esta hembra nos analiza. La manera de sentir el mundo de la mayoría de las aves se equipara a la del ser humano, ya que al igual que nosotros poseen terminaciones nerviosas que mandan señales al cerebro y sus sentidos olfato, oído y sobre todo la vista, están altamente desarrollados. Por tanto, tomamos esta imagen como ejemplo de la sensibilidad de la artista a la hora de tratar las imágenes.



Figura 139. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Mercedes Muñoz (<https://issuu.com/artistamema>)

Fluidez. Los puntos de vista de las ciudades habitables se multiplican bajo el ojo de la artista que ofrece múltiples perspectivas que parten de la imaginación. Esta casita tan entrañable sacada de todos los cuentos que hayamos leído, y traída de otro tiempo, es un refugio que la autora ofrece a nuestra imaginación con el que narra la libertad a los puntos de vista de su creación artística.



Figura 140. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Mercedes Muñoz (<https://issuu.com/artistamema>)

Flexibilidad. La narrativa y puntos de vista ante situaciones cotidianas reciben aquí un toque humorístico. Desde el punto de vista artístico la autora narra una breve pero recurrente situación que versa sobre los encargos remunerados a artistas noveles. Se trata aquí el tema de la falta de regulación de mercado y la falta de leyes que amparen a los autores y permitan acceder a un sistema de compra-venta igualitario, respaldado en unas bases o ítems que justifiquen los precios y calidades del producto a adquirir.

ENCARGOS BARATOS.



Figura 141. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Mercedes Muñoz (<https://issuu.com/artistamema>)

Originalidad. La facultad de representar objetos o personajes que no existen en la realidad responde a la fantasía creadora de la artista. Esta habilidad de imaginar escenas y articular personajes idealizados, responde a un contexto creativo e ingenioso en el que la autora se desenvuelve con mucha brillantez. En esta ocasión vemos a una mujer sentada tocando alegremente un instrumento de cuerda, y ataviada con una mallas a rayas, chaqueta y un sombrero con plumas y flores. Se trata de una auténtica señora de los bosques.



Figura 142. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Mercedes Muñoz (<https://issuu.com/artistamema>)

Redefinición. Cuando inventamos un nuevo entorno no siempre es para huir. La autora recoge escenas donde perderse, llenas de volúmenes, creados mediante el claro oscuro. Nuevos paisajes con una columna de misterio creada a partir de la línea y las texturas naturales. ¿Quién habitará dentro de cada casa árbol? Ventanas encendidas, huellas, charcos, faroles, hojarasca seca pero coherentemente amontonada, árboles perfectos en su conjunto. Personajes inanimados que presentan nuevas formas que en cualquier momento serán sorprendidos por sus particulares.



Figura 143. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Mercedes Muñoz (<https://issuu.com/artistamema>)

Penetración. Elegimos este retrato de mujer para el apartado de penetración porque psicológicamente recoge la idea más aproximada para este rasgo. En esencia la profundización aquí destaca con respecto al resto de publicaciones, bien por la diferencia de temática, bien por la cualidad de representación psicológica en sí misma que conlleva este subgénero. Compositivamente la mirada del sujeto roza la regla de los tercios, los elementos de la cara están compuestos según el canon de proporciones femeninas, la gama de colores análogos se entremezcla entre fondo y figura para proporcionar armonía al conjunto.

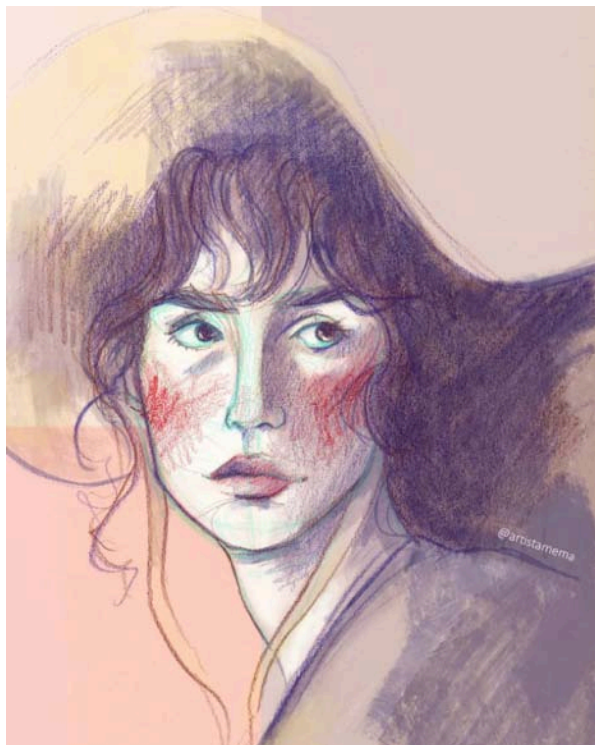


Figura 144. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Mercedes Muñoz (<https://issuu.com/artistamema>)

Elaboración. Para el cumplimiento de este rasgo elegimos también este retrato por su elevada cualidad plástica en lo referente a técnica hiperrealista. La autora elige de nuevo un primer plano para reforzar la identidad del retrato. Podría hablarse aquí de pintura pop art por su tratamiento plástico, colores brillantes en la chaqueta, aunque la tonalidad de la piel del sujeto es un punto de contrariedad. Aporta tranquilidad y estabilidad, cualidades que junto

con la mirada, se oponen al arte pop. La formulación de este retrato parece más bien una maduración en cuanto a la técnica de su autora, probablemente derivada de otros muchos estudios anteriores en el retrato.



Figura 145. Captura de pantalla con publicación de la obra de la autora Mercedes Muñoz (<https://issuu.com/artistamema>)

2.b.1. Tabla de evaluación para los participantes del bloque 2

	Victor Nogueras	Roma Gutiérrez	Francisco Javier Morales Galante	Sonia Martin Valverde	María del Mar Salas Sánchez (Kapeachi)	Mercedes Muñoz	Total
SENSIBILIDAD	5	4	4	4	3	4	24

	Victor Noguerras	Roma Gutiérrez	Francisco Javier Morales Galante	Sonia Martin Valverde	María del Mar Salas Sánchez (Kapeachi)	Mercedes Muñoz	Total
FLUIDEZ	3	4	4	5	3	4	23
FLEXIBILIDAD	4	3	4	3	4	3	21
ORIGINALIDAD	5	4	3	3	3	3	21
REDEFINICIÓN	3	4	3	4	4	3	21
PENETRACIÓN	4	3	4	3	4	3	21
ELABORACIÓN	4	5	3	3	3	3	21
Total	28	27	25	25	24	23	152

Tabla 41. Tabla de evaluación con los resultados de los participantes del bloque 2 obtenidos a partir de la rúbrica. Elaboración propia.

*Se utiliza una clave común de 5 excelente a 1 deficiente.

5- Excelente 4- Muy Bueno 3- Bueno 2- Regular 1- Deficiente

2.b.2. Interpretación de los resultados

Uno de los objetivos específicos de esta investigación es "comprobar en qué medida los estudiantes son capaces de elaborar una herramienta de calidad formal y conceptual para el acceso al empleo" (OE3) de modo que se ha evaluado una selección de portfolios del alumnado de 4º curso de carrera en la facultad de Bellas Artes de Granada.

Entre las muestras de url recibidas por parte del alumnado en los cuestionarios, se ha hecho una agrupación inicial con los portfolios de Instagram (bloque 1) y otra agrupación con las url de portfolios (bloque 2).

En esta evaluación se observa que el bloque 1 ha obtenido en general puntuaciones más altas que el bloque 2. Una primera impresión podría ser que Instagram ofrece más posibilidades que otras plataformas para

presentar nuestro portfolio profesional o que el alumnado domina mejor el medio de Instagram o que lo encuentra más práctico y accesible.

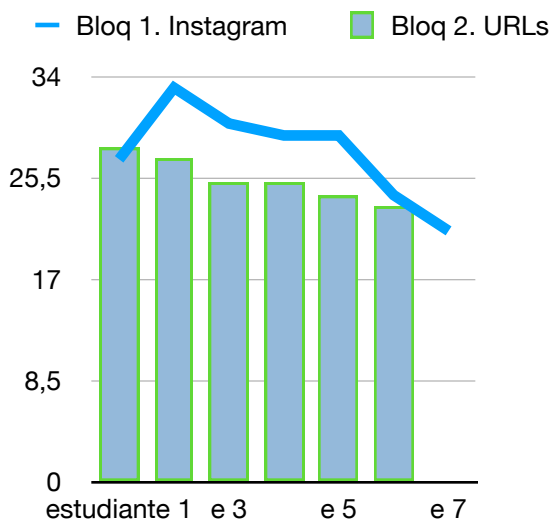


Tabla 42. Puntaje de los portfolios de estudiantes evaluados según el método Guilford. Elaboración propia.

Pero por el contrario, para tutores/empleadores, el ingenio y la originalidad están por encima de otras exigencias en los criterios de selección de portfolios, de tal forma que siempre tendrá más oportunidades de acceder al primer empleo un autor que presente un portfolio que lleve impreso su carácter y tenga una elaboración cuidadosa y personalizada.

En cuanto a la evaluación sobre las publicaciones de los trabajos por rasgos, destacamos que el valor obtenido con mayor puntaje entre usuarios es: la Sensibilidad⁷³, seguido de la Originalidad⁷⁴. Este resultado definiría al alumnado con una alta cualificación para percibir las necesidades de mejora en los entornos profesionales y aportar ideas

innovadoras, por lo que se cumpliría una de las exigencias de los empleadores y del trabajo autónomo planteada por los informantes en las entrevistas: que el desarrollo social y las relaciones humanas deberían situarse en primer plano.

Ante todo se observa que el alumnado tiene una carencia en cuanto a lo que en la metodología de evaluación hemos denominado Flexibilidad⁷⁵. Podemos destacar que en el ámbito profesional se exige la capacidad de resolver situaciones y trabajar en equipo, por tanto, es necesaria la capacidad de situarse en el punto de vista de los demás y empatizar para adaptarse a las posibles necesidades del contexto laboral. Por esta razón, este resultado podría ser una de las razones que dificultan el inicio de los egresados Bellas Artes a un entorno profesional justo.

⁷³ *Cualidad de darse cuenta de la necesidad de cambio, de los defectos y deficiencias de las cosas. Capacidad para detectar lo raro, lo inusual. (Guilford, 1991)*

⁷⁴ *Capacidad del sujeto para dar ideas alejadas de lo habitual. (Guilford, 1991)*

⁷⁵ *Capacidad de responder diversamente, cambiar de perspectiva, adaptarse a nuevas reglas, ver distintos ángulos de un problema. (Guilford, 1991)*

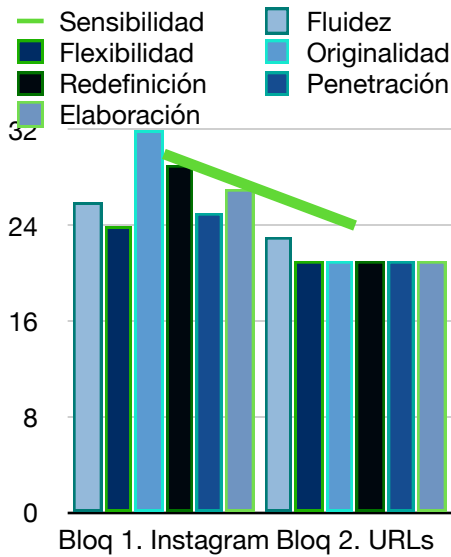


Tabla 43. Puntaje de los portfolios obtenido por cada uno de los 7 rasgos evaluados según el método Guilford. Elaboración propia.

De estos datos también se extrajo una detallada información que apunta a la elaboración de una herramienta de calidad formal para el acceso al empleo, y es que el portfolio también tiene como meta reflejar estas

exigencias laborales: sensibilidad, originalidad y flexibilidad. De manera que el portfolio deberá elaborarse teniendo en cuenta estos rasgos, para que el receptor pueda sentir la capacidad del aspirante de percibir, proponer y estar dispuesto. Los portfolios evaluados tienen en su mayoría formato Instagram o plataformas url con plantillas alternativas para mostrar los trabajos.

Vale la pena destacar que si la herramienta de presentación estandariza a los candidatos no posee calidad formal para el acceso al empleo puesto que devalúa la calidad original y sensible del candidato, situándolo en clara desventaja respecto a sus objetivos.

03. Entrevistas

Para la búsqueda de hechos comunes entre las y los entrevistados hemos confeccionado esta tabla que como punto de partida evidenciará diferencias y colocará posibles puntos de encuentro entre los participantes:

Profesionales	Procedencia	Edad	Formación académica	Empleo actual
José Luis Ágreda	Sevilla	51	Licenciado en Arquitectura por la US	Director de Arte en Robot Dreams, ilustrador y autor de cómics
Laureano Dominguez	Burgos	-	-	Editor jefe en Editorial Astiberri
Raúl Nieto "Guridi"	Sevilla	52	Licenciado en Bellas Artes por la US	Artista visual, ilustrador y profesor de Dibujo en
Ana Barriga	Jerez de la Frontera, Cádiz	38	Licenciada en Bellas Artes por la US. Escuela de Artes y oficios Jerez, Cádiz y	Artista plástica, directora y fundadora de La Barriga Studio
JLuis Martin Prada	Madrid	51	Licenciado en Filosofía y en Bellas Artes. Doctor en Bellas Artes por la UCM	Catedrático y profesor en Universidad de Cádiz y Madrid

Profesionales	Procedencia	Edad	Formación académica	Empleo actual
María Tapia	Jaén	31	Licenciada en Bellas Artes por la US. Máster de Grabado y Diseño gráfico en Madrid	Artista plástica, pintora
Mariángeles Guil	Almería	63	Licenciada en Bellas Artes, especialidad Escultura en la US. Escuela de Artes aplicadas y oficios artísticos Granada	Escultora contemporánea, pintora
Daniel Cisneros	Dos Hermanas, Sevilla	48	Licenciado en Turismo y Bellas Artes por la US	Cofundador y director creativo en Level App Studios, Diseño de videojuegos
José Luis Garrido	Ronda, Málaga	45	Ingeniería informática. Máster de Animación en la UTAD, Madrid. Máster en realidad virtual	Animador 2D en la película Klaus, The Spa Studios. Profesional de la animación 3D
Jesús Pertiñez López	Granada	-	Doctor y licenciado en Bellas Artes por la US. Escuela de Artes y oficios.	Catedrático y Profesor Departamento de Dibujo en Universidad de Granada. Facultad de Bellas Artes.
Genie Espinosa	Barcelona	38	Ciclo Formativo Grado Superior de Diseño Gráfico e Ilustración. Escola D'Art Pau Gargallo	Autora revelación del cómic español. Ilustradora profesional
Simón Zabell	Málaga	52	Licenciado en Bellas Artes por la UGR y Slade School of Fine Art de Londres	Artista plástico multidisciplinar, pintura y escultura, instalaciones. Profesor Departamento de Escultura en Universidad de Granada. Facultad de Bellas Artes.
Eugenio Rivas	Córdoba	40	Doctor y licenciado en Bellas Artes por la UGR	Profesor Departamento de Arte y arquitectura en Universidad de Málaga. Facultad de Bellas
Maite Vroom	Granada	36	Licenciada en Bellas Artes y Máster en Producción e Investigación en Arte por la UGR	Artista plástica multidisciplinar

Tabla 44. Información previa de los profesionales entrevistados. Elaboración propia.

De la información de esta tabla conviene destacar como punto de partida que:

- El empleo para las enseñanzas artísticas no se encuentra repartido por géneros de igual manera (5 mujeres, 9 hombres) aunque no se observa discriminación de tareas entre ambos en los diversos sectores estudiados.

El segundo punto de partida que concluimos tras observar esta tabla es que:

- La correspondencia entre los estudios cursados y el empleo actual es del 100%. De los 14 informantes 10 son licenciados en Bellas Artes (entre los cuales hay 3 doctores y 2 catedráticos), 1 es licenciado en Arquitectura, 1 es Ingeniero informático con Máster en Animación y 1 es titulada en CFGS de Diseño gráfico.

La tercera observación que consideramos tiene relevancia para este estudio hace referencia a:

- El rango de edad, que en clave de oportunidad laboral se sitúa por encima de los 45 años de edad, teniendo como punto de partida los 31 años y como consolidación los 51 años.

Y entonces desde aquí, los puntos comunes entre las personas entrevistadas serían los siguientes:

- Se trata de un contexto localizado eminentemente en Andalucía, repartido entre provincias.
 - Con una media de edad de 40-50 años.
 - La formación académica predominante es licenciado/a en Bellas Artes.
 - La profesión más contemplada es la de Artista plástico/a, seguida de la docencia.
 - La combinación laboral que se da en mayor medida es: artista plástico - docencia, seguida de artista plástico - fundación y dirección de estudio propio.

La combinación laboral que se da en mayor medida es: artista plástico - docencia,

seguida de artista plástico - fundación y dirección de estudio propio.

3.a. Interpretación de la información

Uno de los objetivos específicos de esta investigación es "determinar cuáles son las herramientas para la difusión del arte que conducen al alumnado hacia su primera oportunidad laboral" (OE5).

La mayoría de los informantes son hombres entre 40 y 50 años de edad. El rango de edad, que en clave de oportunidad laboral se sitúa por encima de los 45 años de edad, teniendo como punto de partida los 31 años y como consolidación los 51 años.

La formación académica predominante es licenciado y licenciada en Bellas Artes.

La correspondencia entre los estudios cursados y el empleo actual es del 100%. De los 14 informantes 10 son licenciados en Bellas Artes (entre los cuales hay 3 doctores y 2 catedráticos), 1 es licenciado en Arquitectura, 1 es Ingeniero informático con Máster en Animación y 1 es titulada en CFGS de Diseño gráfico.

De acuerdo con las opiniones recogidas, podría decirse que el primer empleo por cuenta ajena para egresados, relacionado con los estudios, se obtiene mayoritariamente a través de concursos, festivales, ferias y prácticas de empresa. Para el caso de los docentes entrevistados, las becas, candidaturas y oposiciones son la principal vía de acceso. Seguidamente, las autocandidaturas y las ofertas recibidas a través de las redes sociales parecen constituir también una puerta de entrada al mercado laboral.

A cerca del uso para la búsqueda de empleo de estas redes sociales, cabría mencionar que las redes sociales más

empleadas por los artistas y profesionales en activo son: Behance, LinkedIn, Instagram, canal propio de YouTube, Domestika y ArtStation.

El 29% de los participantes utiliza ArtStation como portfolio profesional en la búsqueda activa de empleo. El 24% de los participantes emplea Instagram para establecer un itinerario de trabajo y mantenerse en contacto con los posibles clientes y contratantes. El 20% utiliza LinkedIn para la búsqueda activa de empleo.

Entre los portfolios de artista profesional predomina el sitio web personal, ArtStation o la videoreel de YouTube.

Otro objetivo específico de esta investigación es "averiguar los diferentes métodos de promoción y autoempleo que utilizan los artistas españoles en activo" (OE4).

En cuanto a las especificaciones de uso recibidas para cada una, Behance estaría enfocada a establecer una red de contactos profesional, e Instagram a generar un itinerario de trabajo en función de los feedback recibidos a nuestras publicaciones.

En lo relacionado con la elaboración del portfolio de artista, la información apunta a que ArtStation, Domestika y YouTube son las redes más empleadas. En tanto que, LinkedIn y los foros de Domestika estarían destinadas a la selección de candidatos, ofertas y aplicación a candidaturas de empleo. Además del seguimiento sobre las propias web de las empresas de los empleadores. Otra opción sería el mantenimiento de un sitio web personalizado y actualizado.

● Behance ● LinkedIn ● Instagram
● YouTube ● ArtStation ● Domestika

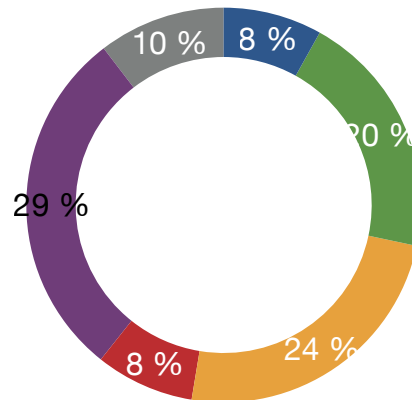


Figura 146. Gráfico con las redes sociales empleadas para las estrategias de empleo por los informantes. Elaboración propia.

En lo que respecta a lo que valoran los empleadores en los candidatos, las opiniones indican que el desarrollo social y las relaciones humanas deberían situarse en primer plano, junto a la capacidad de resolver situaciones y trabajar en equipo.

Como portfolio de artista o curriculum en las candidaturas parece predominar el sitio web personal, ArtStation o videoreel de YouTube, enfocada a puestos de Animación que se publican en LinkedIn según los profesionales de este sector.

Como sectores laborales en alza, los informantes sostienen que la Animación, los Videojuegos, el Cómic manga, la docencia, la conservación del Patrimonio, el Arte útil y reciclable para espacios. El 38% de los participantes afirma que las profesiones relacionadas con el Big data o la Inteligencia Artificial están en alza en España, seguidas del Cómic 32% o la Animación 30%.

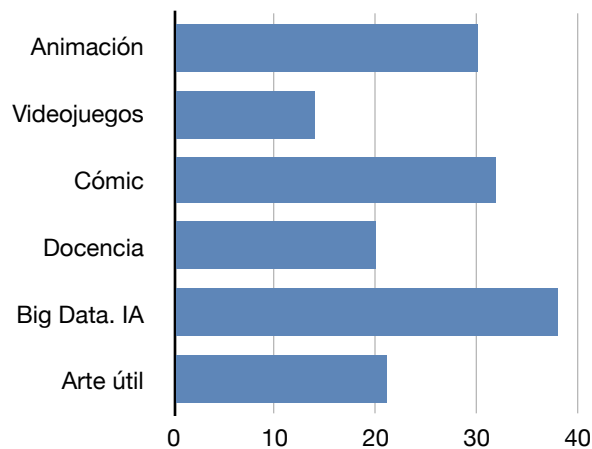


Figura 147. Gráfica de los sectores laborales en alza para las BBAA según los informantes entrevistados. Elaboración propia.

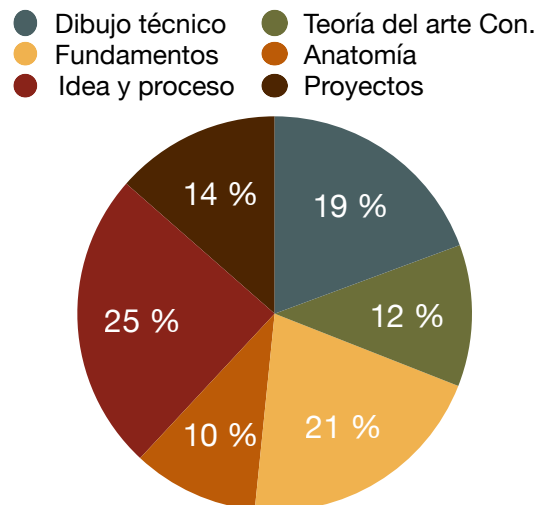


Figura 148. Gráfico con las materias imprescindibles de la titulación según los informantes. Elaboración propia.

El desarrollo del comercio por Internet y el diseño de modelos creativos de disrupción se encuentran en crecimiento y podrían representar una gran parte de las profesiones creativas en un futuro próximo.

Finalmente, en atención a la titulación, las materias donde recae el mayor peso respecto a la inserción laboral parecen ser Dibujo técnico, Fundamentos del arte, Ideas y proceso creativo.

La mayoría de los informantes opina que Idea y proceso es la materia más imprescindible dentro de la titulación.

3.b. Red temática con puntos de encuentro y diferencias de los informantes

En la siguiente página mostramos un diagrama con la agrupación de la información obtenida a partir de los 14 informantes entrevistados. La información se agrupa a modo de red temática, (Hanington, B.; Martin, B. (2012) p.397 con los puntos de encuentro y diferencias obtenidos en sus respuestas:

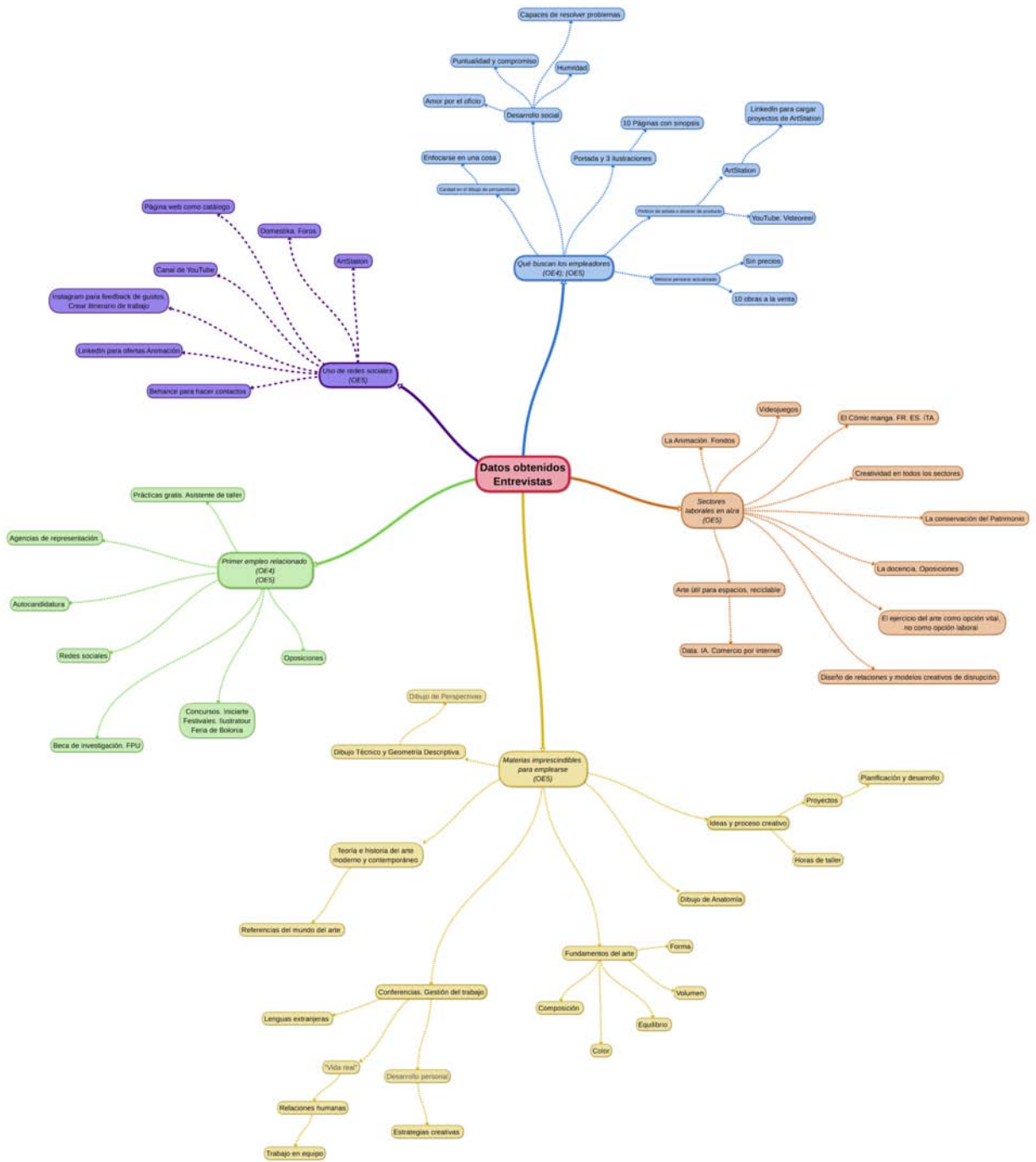


Figura 149. Diagrama de red temática con los puntos comunes y diferencias obtenidos a partir de los informantes entrevistados. Elaboración propia desde la aplicación MiMind Easy Mind Mapping, CryptoBees LLC.

05

CONCLUSIONES

05

CONCLUSIONES

La tarea de extraer conclusiones no puede circunscribirse a ningún momento particular del proceso de análisis. La lectura inicial de los datos hace aflorar en el analista impresiones que constituyen las primeras conclusiones provisionales. Antes incluso de comenzar las tareas de codificación, la lectura del material recogido permite ir anotando las ideas fundamentales, los acontecimientos, normas o conductas más relevantes en relación con el tema de estudio. (Rodríguez; Gil & García Jiménez, 1999)

De acuerdo con la ANECA uno de los objetivos para la titulación de Bellas Artes es "Introducir en el dinámico mundo profesional a nuevos creadores que desarrollen trabajos artísticos, programas y artefactos para su producción y presentación en todo tipo de formatos y espacios culturales". (ANECA, 2004)

En la presente investigación se comprueba que existe la necesidad de incorporar una metodología en los programas universitarios de Bellas Artes para la resolución de los diferentes problemas planteados a la hora de realizar un portfolio de artista. Esta conclusión coincide con la extraída en la revisión bibliográfica de que el portfolio para las Bellas Artes no es considerado todavía como disciplina independiente dentro de las aulas.

Consideramos que esta opción debería tratarse desde las aulas en profundidad a fin de que el alumnado logre su estilo propio de presentaciones a la hora de realizar el portfolio profesional y de hacerlo a través de elementos identitarios y originales, como cita Barberà (2008) en su publicación.

Aunque en palabras de Eisenman (2006) el portfolio es en gran medida una maquetación personalizada de la información, el artista deberá tomar parte creativamente también bajo los fundamentos y principios del diseño para alcanzar así la calidad necesaria para acceder al panorama artístico profesional de nuestros días.

En lo que respecta a las publicaciones no europeas estas también apuestan por la definición de un método de creación para el portfolio, como citaba Myers (2011) en su publicación, hecho que no debe ser excluyente para la creatividad o espontaneidad creadora de los autores y autoras.

La necesidad de revisar los programas de difusión del arte y empleabilidad en las facultades de Bellas Artes es una acción que tendrá que estar en continua revisión y renovación, tal y como planteaba la autora Teresa Marín García (2017) en su estudio.

La necesidad de una metodología propia para las enseñanzas artísticas que prepare a los estudiantes para poder trabajar como artistas visuales autónomos y autosuficientes, como indica la ANECA (2004), es una necesidad que ha quedado demostrada con nuestra investigación pues el alumnado da muestras de un desconocimiento de los procedimientos para acceder, o generar estos empleos, pues desconocen las herramientas para ello.

La mayoría de los estudiantes encuestados opina que cualidades como la simplicidad, la innovación y la creatividad deben

ser reunidas por un Dossier Artístico y que debe tener secciones como trabajos anteriores, biografía, habilidades de presentación y declaración para que tenga éxito. Sin embargo, el medio elegido por los estudiantes para presentar el portfolio es en su mayoría Instagram y si esta herramienta estandariza a todos los candidatos no los hace diferentes ni originales. No podemos olvidar que para el contexto de las Bellas Artes, la creatividad y la espontaneidad creadora son factores de vital importancia.

En su mayoría los estudiantes opinan que la vía para acceder al empleo de Artista plástico e Ilustrador es online, con las redes sociales como herramienta y en particular al respecto, con Instagram como portfolio. El Diseño gráfico, la Docencia y la figura de autónomo son las profesiones que a las que han accedido otros egresados según los encuestados.

La información por parte de los profesionales entrevistados aclara que Instagram debe emplearse para establecer un itinerario de trabajo y mantenerse en contacto con los posibles clientes y contratantes pero se aleja de la función de portfolio que le han proporcionado los estudiantes.

En su lugar, existen otras redes específicas como ArtStation que es empleado como portfolio por los profesionales para la búsqueda activa de empleo. Desde otras redes como Behance o LinkedIn pueden establecerse también redes de contactos profesionales o hacerse una búsqueda activa de empleo, especialmente en el sector de la Animación para el caso de LinkedIn.

La búsqueda de un método de unión entre la fase primigenia de la creación artística y la fase final de recepción e interpretación del receptor es, como citaba Mandolini (2013), necesaria para los estudiantes. La comprensión

del propio proceso creador resulta imprescindible para proyectar con eficacia todas nuestras ideas.

Un solución al respecto podría ser la que plantean Martí; Garriga (2019) proporcionar una experiencia real al alumnado durante la etapa de estudios con objeto de madurar sus proyectos y la gestión de las emociones. Creemos que la aplicación a concursos de arte, agencias que trabajan para la empleabilidad de los artistas o estancias en prácticas dada la información facilitada por los entrevistados, constituyen otra herramienta importante para facilitar el acceso al empleo de los egresado Bellas Artes.

Para concluir, en nuestro estudio, el 38% de los entrevistados afirmó que las profesiones relacionadas con el Big data o la Inteligencia Artificial están en alza en España, seguidas del Cómic 32% o la Animación 30%. Estas opiniones confirman que existe una demanda real de empleo en torno a las Bellas Artes en nuestro país pero que hay que conocer muy bien las condiciones de esta demanda laboral creciente para emplearse.

En la última década, la imagen ha adquirido un papel principal en nuestra sociedad en diferentes campos y disciplinas. Nos encontramos en medio de la mayor era de transmisión de información de toda la historia de la humanidad. Con todo ello, la difusión masiva de imágenes se vuelve protagonista indiscutible más allá de su finalidad inicial.

Diremos que emerge una nueva puesta en valor del artista, imparable en cuanto a su conocimiento e interpretación de códigos de la imagen, que son compartidos a diario por la sociedad. Así, la cuestión de mostrar estas imágenes bajo un orden funcional, o estructura que responda a las circunstancias necesarias, se ha convertido en una premisa de primer orden. Podemos decir que en el presente, el uso del

porfolio digital gana cada vez más seguidores dentro del panorama artístico profesional.

Las empresas europeas de contratación requieren una herramienta donde poder revisar las habilidades y conocimientos de los graduados. A este respecto, la herramienta considerada como la más idónea es el porfolio digital de artista siendo éste planificado y elaborado personalmente por sus autores.

Hoy más que nunca, nos encontramos con la necesidad de establecer nuevos entornos educativos para todo aquello que compete a la vida laboral del egresado en Bellas Artes, sin olvidar que, el desarrollo social y las relaciones humanas junto a la capacidad de resolver situaciones y trabajar en equipo, deben ser reunidas para la obtención del primer empleo según las opiniones obtenidas por los entrevistados.

Tenemos por delante la difícil tarea de unificar las herramientas humanas con la inminente automatización de procesos de nuestro siglo, pero principalmente la nuestra será una labor de humanización del progreso, a la que estudiantes y docentes continuaremos contribuyendo con la constante revisión de los procesos de enseñanza-aprendizaje desde las Bellas Artes.

En relación a nuestras conclusiones, procedemos ahora a redactar de manera más directa las aportaciones a la comunidad educativa y los hallazgos que pueden extraerse a partir del presente trabajo de investigación.

¿Conocen los empleos a los que pueden dirigirse una vez finalizada la carrera los estudiantes de último curso?

El alumnado demuestra conocer los empleos puesto que coinciden con los planteados por los profesionales entrevistados.

La combinación laboral que se da en mayor medida es: artista plástico - docencia, seguida de artista plástico - fundación y dirección de estudio propio. Por tanto, el alumnado demuestra tener un conocimiento del sector laboral actual y un enfoque hacia los sectores con mayor demanda para las Bellas Artes. La dirección de estudio propio se precisa aquí en las áreas del Diseño y Animación.

¿Tienen claras los estudiantes las herramientas que se precisan para acceder al primer empleo?

La mayoría de los participantes opina que cualidades como la simplicidad, la innovación y la creatividad deben ser reunidas por un Dossier Artístico y que debe tener secciones como trabajos anteriores, biografía, habilidades de presentación y declaración para que tenga éxito.

Sin embargo, el medio elegido por los estudiantes para presentar el porfolio es en su mayoría Instagram y si esta herramienta estandariza a todos los candidatos no los hace diferentes ni originales.

¿Saben elaborar estas herramientas de manera eficaz?

El alumnado estaría preparado para el acceso al empleo de acuerdo al ingenio y originalidad evaluada en su obra, pero, no elabora una herramienta de calidad formal y conceptual para ello. Una de las causas que dificulta el acceso al empleo puede ser esta manera de presentar los trabajos en sus candidaturas.

En el caso de postular como autónomos, ¿conocen las herramientas de difusión o autopromoción para el empleo?

El valor obtenido con mayor puntaje entre usuarios es: la Sensibilidad, seguido de la

Originalidad. Este resultado definiría la obra del alumnado como apta de acuerdo con una de las exigencias planteada por los informantes en las entrevistas: que el desarrollo social y las relaciones humanas deberían situarse en primer plano.

Entonces, una de las causas que dificulta el acceso al empleo puede ser las herramientas para presentar los trabajos si no reflejan estas cualidades.

¿Son las redes sociales una herramienta eficaz para el acceso al empleo?

La mayoría de los encuestados consiguieron trabajo como profesores, diseñadores o artistas plásticos a través de herramientas online. En base a ello podemos concluir que las herramientas online pueden ser útiles para que los estudiantes consigan trabajo en sus áreas de interés.

Por otro lado, la correspondencia entre los estudios cursados y el empleo actual es del 100%. De este hecho se deduce que las herramientas y pautas para el acceso al empleo y autoempleo son claras y que los profesionales las conocen por ello consideramos que deberían incorporarse en los contenidos de las guías docentes.

¿Es aconsejable el uso de Instagram como portfolio profesional para los egresados?

No consideramos recomendable el uso de esta red social como portfolio en base la información de los entrevistados y en base a la efectividad del alumnado empleando Instagram como portfolio profesional.

El 24% de los profesionales entrevistados emplea Instagram para únicamente para establecer un itinerario de trabajo y mantenerse en contacto con los

posibles clientes y contratantes. para hacer una búsqueda activa de empleo. Entre los portfolios de artista profesional predomina el sitio web personal, ArtStation o la videoreel de YouTube.

¿En qué medida es importante la elaboración de un portfolio de artista?

El portfolio de artista digital es la herramienta considerada como más idónea para el acceso al empleo siendo éste planificado y elaborado personalmente por sus autores. Las empresas europeas de contratación requieren una herramienta donde poder revisar las habilidades y conocimientos de los graduados.

¿Qué técnicas o metodologías se promueven desde los programas de Bellas Artes en las facultades de Andalucía para preparar al alumnado para trabajar de manera autónoma o autosuficiente?

Destaca la importancia que otorga la Universidad de Málaga a la presentación y explicación del proyecto artístico, favoreciendo en el alumnado el aprendizaje de cara al discurso artístico mediante el empleo de una terminología y modos narrativos adecuados.

La Universidad de Granada apuesta por la adquisición de habilidades creativas en la elaboración de los proyectos, tomando como referencia la actividad del arte. Asimismo, tiene en cuenta los nuevos contextos artísticos y sociales en que se desarrollarán los proyectos artísticos.

En cuanto a los objetivos de la Universidad de Sevilla, apreciamos que esta tiene presente entre sus objetivos la dotación al alumnado de conocimientos que les permitan ampliar las posibilidades en cuanto a la salida profesional.

¿Existe conciencia de renovación metodológica respecto al estigma de las enseñanzas artísticas o al "mito del artista" entre la comunidad educativa?

Se ha comprobado que hay una falta de

investigaciones y publicaciones acerca de las herramientas necesarias para el acceso a la actividad artística profesional, por lo tanto, extraemos como conclusión que el mito del artista que trabaja por amor al arte empujado por su vocación, o que lo hace sin una retribución justa, está aún vigente en nuestra sociedad. A esta cuestión hace también referencia el doctor entrevistado Eugenio Rivas. Puede leerse más en los Anexos.

Las facultades de Bellas Artes, ¿deberían preparar al alumnado bajo un modelo basado en la investigación y experimentación académica, o deberían basarse en una orientación profesional y aplicada? (ANECA, 2004: 143-144)

Según la coherencia de nuestro estudio, las facultades deberían preparar al alumnado bajo un modelo basado en la investigación y también en la experimentación académica orientada a la empleabilidad.

Consideramos que la titulación debería cubrir la preparación del alumnado para emplearse en el momento presente y aportar un conocimiento lo más amplio posible de los medios que posibiliten la introducción de los egresados al contexto laboral relacionado con las Bellas Artes. en España

06

REFERENCIAS
BIBLIOGRÁFICAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AEAT (2019). Real Decreto-ley 26/2018, de 28 de diciembre, añade un nuevo número 13º en el artículo 91Uno.2 de la Ley 37/1992, de 28 de diciembre. Recuperado de <https://bit.ly/37j3ip5>
- Agra Pardiñas, M.X. (2005). El vuelo de la mariposa. La investigación artístico-narrativa como herramienta de formación. In R. Marín (Ed.), *Investigación en Educación Artística* (pp. 127-150). Granada: Universidad de Granada.
- Alemany Panadero, Carmen. (16 septiembre 2018). Trabajo Social y terapias artísticas. Blog Medium. <https://medium.com/@carmen.alemany/trabajo-social-y-terapias-artisticas-129cb233747e>
- Algarabia Blog. González-Torres, Felix. (10 enero 2022). Obras que se disuelven. <https://algarabia.com/felix-gonzalez-torres-obras-que-se-disuelven/>
- AltexSoft, *How to Conduct User Interviews for UX Research and Product Development, 2019*. <https://www.altexsoft.com/blog/business/how-to-conduct-user-interviews-for-ux-research-and-product-development/>
- Ardenne, Paul. (2006). Un arte contextual: creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación. CENDEAC :Azarbe, D.L. Murcia. 2006. <https://seminariotresbellasartes.files.wordpress.com/2013/10/ardenne-un-arte-contextual-2002-1.pdf>
- Álvarez, S.; García Rams. M.S. (2009). Las enseñanzas de las bellas artes en el espacio europeo de educación superior. Vol 2. P. 165-172 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=683074>
- Ayerbe, V. (2016). El dossier del artista en Bellas Artes: Estudio de casos de la creación y uso en la práctica artística. Vol. 2, 3 - 118. Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <http://eprints.ucm.es/39079/1/T37764.pdf>
- Barberà, E. (2008). El estilo e-portafolio. Editorial de la Universitat Oberta de Catalunya UOC. p. 69. <https://books.google.es/books?id=z36cFFyHOKoC>
- Baron, Cynthia L. (2004). Crea y presenta tu portafolio digital. Guía para diseñar, desarrollar y presentar sus trabajos de diseño digital (1ª. ed.). Madrid: Anaya Multimedia.

- BBC News Blog. (18 septiembre 2001). *Taking pictures with your phone*. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1550622.stm>
- Bedarnia, M. (2021). El uso del portfolio como herramienta de aprendizaje en el aula de ELE. Universidad de Ammar Thelidji Laghouat, Argelia. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/26/26_0121.pdf
- Berro, G. (2016). *Diseño el arte de cada día: Casos exitosos de diseño*. Editorial Edaf.
- BOE Núm. 373. (20 de junio de 2018). Página 51. https://www.congreso.es/backoffice_doc/prensa/notas_prensa/61825_1536230939806.pdf
- Bogdam, R., & Biklen, S. (2007). *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods*. London. Allyn and Bacon. [Google Scholar]
- Bourriaud, Nicolas (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, editora.
- Claudia Bang y Carolina Wajnerman. ARGUS-A ARTES Y HUMANIDADES. (Marzo 2020). *Arte y transformación social: la creación artística colectiva, entre lo colectivo y lo comunitario*. Vol IX. Nº 35 <https://mediacionartistica.files.wordpress.com/2020/03/arte-y-transformacion-social-la-creacion-artistica-colectiva.pdf>
- Caeiro, M., Callejón, M. Chacón, P. (2021). El diseño de métodos poéticos y autopoéticos en Educación Artística: articulando metodologías y metodografías. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33. (3), 769-790. <https://doi.org/10.5209/aris.69263>
- Calderón, N., Hernández, F. (2019). *La investigación artística. Un espacio de conocimiento disruptivo en las artes y en la universidad*. Octaedro.
- Cantón-Correa, Javier. *Socialización digital y creatividad audiovisual: construcción social de la imagen a través de Instagram*. Granada: Universidad de Granada, 2019. [<http://hdl.handle.net/10481/56491>]
- Centro de promoción de empleo y prácticas, Universidad de Granada (2017). *Estudio sobre las demandas del mercado laboral a los graduados de la Universidad de Granada Centro de Promoción de Empleo y Práctica*. VICERRECTORADO DE ESTUDIANTES Y EMPLEABILIDAD UNIVERSIDAD DE GRANADA. Recuperado de <https://bit.ly/2F6v1x2>

- Chaves Bueno, B. (2021). Educación y empleo en Bellas Artes: Una revisión documental desde la perspectiva profesional. In 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. (pp. 195-219). Editorial Dykinson. Madrid.
- Crespo-Martín, B. (2020). Acerca de las prácticas artísticas participativas contemporáneas como catalizadoras de la sociabilización. *Historia y Comunicación Social*, 25(1), 275-286. <http://dx.doi.org/10.5209/hics.69244>
- Cultura colectiva Blog. Morcillo, Lucía. (2 septiembre 2016). El concepto que explica porqué si no vives el arte no lo entiendes. <https://culturacolectiva.com/arte/el-concepto-que-explica-porque-si-no-vives-el-arte-no-lo-entiendes>
- Curso Estrategias para la presentación de la trayectoria profesional del artista visual. Centro Mediterráneo UGR. Fechas: 4, 5, 15, 16, 17, 18, 19, 24 y 25 de febrero 2016. Facultad de Bellas Artes de Granada.
- Desarrollo de un e-Portfolio Interdisciplinar en el Grado de Diseño Digital y Tecnologías Creativas de la UdL.
- Dsigno Blog. Ruiz, Noelia. (30 diciembre 2019). Grupo de mujeres durante la actuación "VB52" de Vanessa Beecroft. <https://www.dsigno.es/blog/disenode-moda/mujeres-artistas-vanessa-beecroft>
- Dekker, T.J. (2020). *Teaching critical thinking through engagement with multiplicity. Thinking Skills and Creativity*, 37. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100701>
- Dominguez Muñino, J. (2021). Un proyecto a/r/tográfico para desarrollar investigación y práctica artística partiendo del texto-imagen. *Tercio Creciente*, (19), 151-167. <https://doi.org/10.17561/rtc.19.5487>
- Dondé, Eduardo. (20 de agosto de 2020). Cómo obtener trabajo de artista en videojuegos. *Industria Animación Blog*. <https://www.industriaanimacion.com/2020/08/como-obtener-trabajo-de-artista-en-videojuegos/>
- Edutrends. (2019). Informe especializado en tendencias educativas del Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. <https://observatorio.tec.mx/edu-trends-credenciales-alternativas>
- Educaweb (2019). Cursos por tipos de estudios y especialidades. Recuperado de <https://bit.ly/3581xtx>
- Eisenman, S. (2006). *Cómo crear portafolios de diseño. Conceptos innovadores para presentar tu trabajo*. Barcelona: Index Book, S.L.

- Eisner, E. (1998). El ojo ilustrado. Indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa. Barcelona: Paidós.
- EL MUNDO Digital (2017). Entrevista El dibujante de Tadeo Jones: España es riquísima en talento, pero falta industria. <https://www.elmundo.es/andalucia/2017/08/17/59947768e2704e881b8b469c.html>
- El País Digital. (28 de agosto de 2015). Entrevista a Natacha Bustos. https://elpais.com/cultura/2015/08/28/actualidad/1440767181_081108.html
- El País Digital (27 de julio de 2018). Por qué el mercado del arte sigue sin despegar en España. Urge una ley de mecenazgo y un estatuto fiscal adaptado a los artistas. https://cincodias.elpais.com/cincodias/2018/07/26/fortunas/1532625504_944814.html
- El País Digital (22 de julio de 2017). <https://elpais.com/cultura/2017/07/22/>
- El País Digital. (25 de julio de 2020). <https://elpais.com/cultura/2020/07/25/>
- El País Digital. (24 de julio de 2021). <https://elpais.com/cultura/2021/07/24/>
- EMAGISTER (2019). Masters de arte, diseño y estética. Recuperado de <https://bit.ly/2Q7jsfK>
- ESNE y SGAE (2019). Cursos ofertados por ESNE y SGAE. Recuperado de <https://cursos.com/esne/>
- Equipo IFES. (2020). Estoy en paro. Cómo buscar trabajo o crearlo. Autoedición. DBF Informática, S.A.
- Europa Press DATA (2019). Tasa de paro en Andalucía 2019. Recuperado de <https://bit.ly/2Ffu6Lb>
- Fernández Díaz, J.R., Llamas Salguero, F. y Gutiérrez-Ortega, M. (2019). Creatividad: Revisión del concepto. REIDOCREA, 8, 467-483. <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-37.pdf>
- Flores, A. P. con Mata, R. (2015). ¿Dónde están los profesionistas creativos? La educación que necesitamos. FORBES. México. Mayo / Junio 15.
- GABINETE Open Portfolio ofrece a los alumnos de la Facultad de Bellas Artes de la UCM la posibilidad de visibilizar sus producciones gráficas durante las mañanas del sábado 21 y del domingo 22 de abril de 2018, en GABINETE, Feria Art Fair, Works on Paper & Fine Arts celebrado en la sede del Fernán Gómez, Centro Cultural de la Villa de Madrid (Plaza de Colón, 4) entre el 19 y el 22 de abril de 2018.
- García Andrade, E.J. (2019). Creación de portfolio personal de ilustrador y concept artista. Producción artística. <http://hdl.handle.net/10251/126904>

- García González, M.D. (2020). El uso de Instagram en la formación del alumnado de arte como complemento a la docencia presencial y a la docencia en red universitaria. Universitat Politècnica de València. Congreso In-Red (2020). Doi: <http://dx.doi.org/10.4995/INRED2020.2020.12015>
- García Muñoz, A. (2003). El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación. Universidad de Santana. http://www.univsantana.com/sociologia/EL_Cuestionario.pdf
- García Sáez, César (2016). (Casi) Todo por Hacer. Una mirada social y educativa sobre los Fab Labs y el movimiento maker. Fundación Orange. https://www.fundacionorange.es/wp-content/uploads/2016/05/Estudio_Fablabs_Casi_Todo_por_hacer.pdf
- Garrit Bodoque, A. (2021). ¿Cómo entrar en CalArts? Elaboración de un portafolio, un sketchbook y una demo reel. Universitat Politècnica de València. <http://hdl.handle.net/10251/171068>
- Gayoso, J. M., García, J. J., Sánchez, M., Sánchez-Carralero, J., Escohotado M.T., Parrarlo, M., y Ruiz, E. M. (2007, noviembre). El dossier artístico personal. Herramienta para el aprendizaje y el desarrollo profesional. Proyecto de innovación y mejora de la calidad docente [CD-ROOM], Nº 713. Madrid: Vicerrectorado de innovación y espacio europeo de educación superior, UCM [2010, mayo]
- Gea García, Anaís. (9 de junio de 2015). Portafolio, porfolio o portafolio ¿cómo se escribe? Blog Modelo Curriculum. <https://www.modelocurriculum.net/blog/portafolio-porfolio-o-portafolio-como-se-escribe>
- Guerrero, G. (2006). El portafolio como técnica alternativa de evaluación. www.google.es/#fp=3f6abc3a24e33572&q=maria+gabriela+guerrero+portafolio+ppt
- Muñoz; Palomar. (2021). Guía de Instagram para artistas visuales. @artistsolution
- Guilford, J. (1991): Creatividad y Educación. Barcelona: Editorial Paidós.
- Gutiérrez Pérez, R. (2005). Los estudios de casos: Una investigación metodológica para investigar la educación artística. In R. Marín (Ed.), Investigación en Educación Artística (pp. 151-174). Granada: Universidad de Granada.
- Grau, J.E. (2016). Metodología de la investigación módulo 4. Paradigmas y metodologías. Universidad CAECE, Fundación Walter Benjamín. Buenos Aires. <https://campus.fundec.org.ar>
- Grau, J.E. (20 de mayo de 2022). Metodología de la Investigación módulo 7: Entrevistas, encuestas y cuestionarios. Universidad CAECE, Fundación Walter Benjamin. <https://campus.fundec.org>

- Hanington, B.; Martin, B. (2012). *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Rockport Publishers.
- Hernández Carrera, R. M. (2014). La investigación cualitativa a través de entrevistas: su análisis mediante la teoría fundamentada. *Cuestiones Pedagógicas. Revista De Ciencias De La Educación*, (23), 187–210. Recuperado a partir de <https://revistascientificas.us.es/index.php/Cuestiones-Pedagogicas/article/view/9815>
- Hooks, B. (2022). Enseñar pensamiento crítico. Rayo Verde.
- Huerta, R. (2022). La Memoria. Investigación Basada en las Artes para la formación del profesorado. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34 (1), 27-45. <https://doi.org/10.5209/aris.70081>
- IAPH (2019). Cursos ofertados por la JAL (Instituto Andaluz del Patrimonio Artístico IAPH). Buscador de cursos de formación del IAPH 2019. Recuperado de <https://bit.ly/2MF76sP>
- IAPH (2019). Programa de Formación del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico. Acceso a la consulta de actividades formativas en materia de patrimonio 2019. Recuperado de <https://bit.ly/2tgwNsM>
- IDEAL (2018). La conmovedora denuncia de un concursante en 'Boom', doctor en Bellas Artes y en paro, se hace viral. Recuperado de <https://bit.ly/2MEWESi>
- Industria Animación Blog. (2022). Trabajo en Animación, Videojuegos, VFX, VR/AR e Ilustración Digital. <https://www.industriaanimacion.com/trabajo-en-animacion/>
- INEM (2019). Cursos de Formación para el empleo ofertados por el INEM en Andalucía. Buscador de cursos de la Junta de Andalucía. Recuperado de <https://bit.ly/2QsJd8Z>
- INFOJOBS (2018). ESADE. Estado del mercado laboral en España. Recuperado de <https://bit.ly/2Q4ubY2>
- Insúa Lintridis, Lila. Proyectos artísticos y portfolios de estudiantes de Bellas Artes: su difusión en Internet y la utilización de las nuevas tecnologías. *RdM. Revista de Museología: Publicación científica al servicio de la comunidad museológica*. ISSN 1134-0576, Nº. 56, 2013 (Ejemplar dedicado a: Museos 2.0: Hacia una sociedad conectada), págs. 42-45 <https://eprints.ucm.es/id/eprint/12965/1/39-41.pdf>
- Interaction Design Foundation. *How to Conduct User Interviews*. <<https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-conduct-user-interviews>>. [Fecha de consulta: 17 de marzo de 2022].

- Javeau, C. (1971). *L'enquête par questionnaire*. En Sierra Bravo, R. (1988): *Técnicas de investigación Social. Teoría y Ejercicios*. Paraninfo, Madrid.
- Jarauta, F. Mundialización y conflictos civilizatorios. *Tropelias: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, ISSN 1132-2373, Nº 11, 2000, págs. 61-68
- Kravagna, C. (1988). *Working on the Community. Models of Participatory Practice. En: Republicart. Multilingual Web Journal*. http://www.republicart.net/disc/aap/kravagna01_en.htm
- La Vanguardia. (21 de mayo de 2019). Entrevista a Escuela Joso. Quiero ser dibujante, ¿de qué puedo trabajar? <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20190314/461014330591/escola-joso-dibujante-empleo-salidas-laborales.html>
- Leyva Gutiérrez, O. (2022). Transición ecológica y digital en la formación docente: el arte como herramienta de reflexión sobre soluciones sostenibles. Trabajo fin de máster. Universidad de Granada.
- LinkedIn. (2022). Cuenta profesional de Ana Garrit. <https://www.linkedin.com/in/anna-garrit-bodoque-29b29b208/?originalSubdomain=es>
- LinkedIn. (2022). Cuenta profesional de Esther Vega. <https://www.linkedin.com/in/esther-vega-mart%C3%ADn-682a6a130/>
- LinkedIn. (2022). Cuenta profesional de Eduardo García. <https://www.linkedin.com/in/eduardo-garcia-andrade/?originalSubdomain=es>
- Maeso Rubio, F. (2005). Instrumentos, técnicas de evaluación y materiales curriculares de educación artística. *Investigación en educación artística: temas, métodos y técnicas de indagación sobre el aprendizaje y la enseñanza de las artes y culturas visuales / Ricardo Marín Viadel (ed. lit.), 2005, ISBN 84-338-3690-0, págs. 201-222*
- Mandolini, Ricardo. Artículo *Heurística y Arte: una contribución para la comprensión de los procesos artísticos creativos*. *Revista del Instituto de Filosofía, Universidad de Valparaíso, Año 1, Nº (1 Junio 2013)*. Págs. 63 - 92 .
- Manual Didáctico complementario del Seminario Portafolio digital para estudiantes del Grado en Bellas Artes, vinculado a la Acción de mejora 16A020B02AC01 de la Facultad de Bellas Artes de Altea UMH y al Proyecto de Innovación Docente UMH/2016-2017.

- Mañero, J. Educación artística, intercreatividad y postdigitalidad: reflexión crítica sobre sus relaciones y procesos en tiempos del covid-19. *Educación artística: revista de investigación (EARI)* 12 (2021) ISSN: 1695 - 8403. e-ISSN: 2254-7592 <https://dx.doi.org/10.7203/eari.12.20717>
- Marfil-Carmona, R. Educación artística y comunicación audiovisual espacios comunes. Granada: Universidad de Granada, 2016. [<http://hdl.handle.net/10481/41360>]
- Marín Viadel, Ricardo. (2005). Investigación en educación artística: temas, métodos y técnicas de indagación sobre el aprendizaje y la enseñanza de las artes y culturas visuales. Editorial Universidad de Granada.
- Marín Viadel, R., Roldán, J. (2017). Ideas Visuales. Investigación basada en Artes e investigación artística. Editorial Universidad de Granada.
- Marín-Viadel, R., & Roldán, J. (2019). A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(4), 881-895. <https://doi.org/10.5209/aris.63409>
- Martinell Sempere, A. (2001). La gestión cultural: singularidad profesional y perspectivas de futuro. Recuperado de http://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/bitstream/handle/123456789/346/AlfonsoMartinell_GC.pdf
- Martinell Sempere, A. (2001). Formación y Empleo. Una apuesta hacia su Internacionalización. Recuperado de http://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/bitstream/handle/123456789/346/AlfonsoMartinell_GC.pdf
- Ministerio de Cultura y Deporte (2019). Programación oferta formativa ofertada por el Ministerio de Cultura y Deporte 2019. Recuperado de <https://bit.ly/2u3BLK7>
- Morales Caruncho, X. Percepción y conocimiento que los futuros docentes de educación primaria tienen de las enseñanzas artísticas: Una aproximación a través de la integración metodológica de las estrategias cualitativa y artística. Granada: Universidad de Granada, 2016. [<http://hdl.handle.net/10481/43714>]

- Moreno Mata, Helena. (11 marzo 2021). Prácticas artísticas colaborativas. Repensando el museo, creando comunidad. Blog La Central. <https://www.lacentral.com/agenda/barcelona/evento/practicas-artisticas-colaborativas-repensando-el-museo-creando-comunidad-173903>
- Morey, Joan. (2014). Herramientas de profesionalización para artistas. Madrid: Ministerio de Educación Cultura y Deporte. <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:0fc15c20-6e81-4b93-b4c5-b37cea9a6bc0/herramientas-profesional-artistasw.pdf>
- Morin, E. (1995). Sobre la interdisciplinariedad. Artículo publicado en el Boletín No. 2 del Centre International de Recherches et Etudes Transdisciplinaires (CI-RET). París.
- Morin, E. (2004). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Capítulo nº7. Barcelona: Editorial Paidós.
- Morin, E. (2005). Introducción al pensamiento complejo. Barcelona: Gedisa.
- Myers, D. R. (2011). *The graphic designer's guide to portfolio design* (2ª. ed.). Hoboken, New Jersey: John Wiley&Sons.
- ONU. (2015). 17 Objetivos de desarrollo sostenible. https://www.google.com/url?sa=t&rcct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjVrsOj2Lf6AhXY77sIHXZACHkQFnoECAsQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.un.org%2Fsustainabledevelopment%2Fes%2Fobjetivos-de-desarrollo-sostenible%2F&usq=AOvVaw2KFFy2NvP7k4l7t__Wd_L_
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (19 de marzo de 2022). Una iniciativa para el Futuro de la Educación. <https://en.unesco.org/futuresofeducation/initiative>
- Ortiz Ocaña, A.L. (2005). Indicadores para la educación y el desarrollo de la creatividad profesional. Capítulo 6. Pág. 99-112. Desarrollo de la creatividad. Lambayeque: Fondo editorial FACHSE. <https://www.aacademica.org/jose.wilson.gomezcumpa/5.pdf>
- Pérez-Aragón, P. y Gallardo-Pérez, J. (2017). Coubertin y los concursos artísticos en los Juegos Olímpicos modernos. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 17 (68) pp. 633-649
- Pérez Juste, R. (1991). Pedagogía Experimental. La Medida en Educación. Curso de Adaptación. Uned. 106.

- Pérez Serrano, G. (2000). (Coord.) Modelos de investigación cualitativa en educación social y animación sociocultural: aplicaciones prácticas. Madrid. Narcea. En Contextos educativos: Revista de educación, ISSN 1575-023X, Nº 3, 2000, págs. 199-203 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1262227>
- Ramírez Buentello, J. (2010). e-Portafolio un espacio de desarrollo en la Web.
- Rodríguez, Verónica. (18 de mayo de 2021). Uso de la realidad virtual y aumentada en museos. Blog IAMVR. <https://iamvr.com/uso-de-la-realidad-virtual-y-aumentada-en-museos/>
- Rodríguez Gómez, G., Gil, J., & García Jiménez, E. (1999). Metodología de la investigación cualitativa. Granada. Aljibe. https://scholar.google.com/scholar_lookup?hl=en&publication_year=1999&author=G.+Rodríguez+Gómez&author=J.+G.+Gil&author=E.+García+Jiménez&title=Metodología+de+la+investigación+cualitativa
- Roldán, J. y Marín-Viadel, R. (2012). Metodologías artísticas de Investigación en educación. Ediciones Aljibe, S.L.
- Romo Santos, M. (1986). Treinta y cinco años del pensamiento divergente: teoría de la creatividad de Guilford. Estudios de psicología 7 (27-28), 175-192. Routledge.
- Romo Santos, M. (1997): Psicología de la creatividad. Editorial Paidós. Barcelona. España.
- Sawdah Bhaimiya. (21 de febrero de 2022). Estos son los trabajos del metaverso a los que puedes optar ahora mismo en Nike, Disney y Facebook. Blog Business Insider. <https://www.businessinsider.es/empleos-metaverso-puedes-optar-nike-disney-facebook-1014707>
- Sierra Bravo, R. (1988). Técnicas de investigación Social. Teoría y Ejercicios. Paraninfo, Madrid.
- Sitio web de la Universidad de Granada. Centro de Promoción de Empleo y Prácticas. <https://empleo.ugr.es>
- Sitio web de la Universidad de Málaga. Empleabilidad y emprendimiento. <https://www.uma.es/empleabilidad-emprendimiento/>
- Sucasas Fernández, Á. L. (24 de julio de 2021). Los superhéroes del tebeo se rinden a los dibujantes españoles. Diario El País. Cultura. https://elpais.com/cultura/2021-07-24/los-superheroes-del-tebeo-se-rinden-a-los-dibujantes-espanoles.html?event=go&event_log=go&prod=REGCRARTCULT&o=cerrcult
- Sudman, S. y Bradburn, N. M. (1982). *Asking questions. A practical guide to questionnaire design*. J. Bass, San Francisco. En Sierra Bravo, (1988: 317)

- Taylor, F. (2013). *Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional* (2ª ed.). Guía de orientación para creativos. Barcelona: Gustavo Gili.
- Torrance, E. (1992). *La enseñanza creativa produce efectos específicos. Teorías y prácticas sobre creatividad y calidad*. Editorial Academia. La Habana.
- Tumaster (2019). *Cursos y masters Artes y Bellas Artes*. Recuperado de <https://bit.ly/2Q5dxri>
- UGR (Universidad de Granada). (2021-22). *Árbol con guías docentes para la titulación de Bellas Artes*. <https://grados.ugr.es/ramas/artes-humanidades/grado-bellas-artes>
- UGR (2019). *Másteres y Doctorados (Postgrados) ofertados por la Universidad de Granada*. Recuperado de <https://bit.ly/2QrMy8t>
- UGR (Universidad de Granada). (2021-22). *Guía docente de la asignatura de 'Proyectos Pictóricos'*. <https://grados.ugr.es/ramas/artes-humanidades/grado-bellas-artes/proyectos-pictoricos/guia-docente>
- UGR (Universidad de Granada). (2021-22). *Guía docente de la asignatura de 'Proyectos de Dibujo'*. <https://grados.ugr.es/ramas/artes-humanidades/grado-bellas-artes/proyectos-dibujo/guia-docente>
- UMA (Universidad de Málaga). (2021-22). *Árbol con guías docentes para la titulación de Bellas Artes..* https://www.uma.es/centers/subjects_center/facultad-de-bellas-artes/5101/
- UMA (Universidad de Málaga). (2020-21). *Guía docente de la asignatura de 'Arte en la red'*. https://oas.sci.uma.es:8443/ht/202020/ProgramasAsignaturas_Titulacion_5101_AsigUMA_52765.pdf
- UMA (Universidad de Málaga). (2021-22). *Guía docente de la asignatura de 'Producción y Difusión de Proyectos Artísticos'*. https://oas.sci.uma.es:8443/ht/2022/ProgramasAsignaturas_Titulacion_5101_AsigUMA_52786.pdf
- Universia (2018). *Salidas profesionales de los estudios de Bellas Artes*. Recuperado de <https://bit.ly/2sunUMp>
- US (Universidad de Sevilla). (2021-22). *Árbol con guías docentes para la titulación de Bellas Artes*. <https://www.us.es/estudiar/que-estudiar/oferta-de-grados/grado-en-bellas-artes#edit-group-plan1>
- US (Universidad de Sevilla). (2021-22). *Guía docente de la asignatura de 'Discursos Expositivos y Difusión del Arte'*. <https://sevius4.us.es/index.php?PyP=LISTA&codcentro=21&titulacion=190&asignatura=1900048>

- Vara Horna, A.A. (2012). Desde La Idea hasta la sustentación: Siete pasos para una tesis exitosa. Un método efectivo para las ciencias empresariales. Instituto de Investigación de la Facultad de Ciencias Administrativas y Recursos Humanos. Universidad de San Martín de Porres. Lima. <https://www.administracion.usmp.edu.pe/investigacion/files/7-PASOS-PARA-UNA-TESIS-EXITOSA-Desde-la-idea-inicial-hasta-la-sustentacion.pdf>
- VARIOS (2004). ANECA. Libro Blanco para Diseño de la titulación: Bellas Artes. Los objetivos generales básicos de la titulación Bellas Artes P. 384 Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación. Programa de convergencia europea diseño de planes de estudio y títulos de grado. http://www.aneca.es/var/media/150332/libroblanco_bellasartes_def.pdf
- VARIOS. Portafolios digitales para el grado en Bellas Artes. Guía para la elaboración de memorias escritas y registro de información visual. Universidad Miguel Hernández de Elche 2017, Elche (Alicante) ISBN: 978-84-16024-44-5
- VARIOS. (2011). En torno a la investigación artística. Pensar y enseñar arte: entre la práctica y la especulación teórica. MACBA. <https://img.macba.cat/public/uploads/20110412/extracto.pdf>
- VARIOS. (2017). Situación laboral de los egresados de la Universidad de Granada en 2017: Estudios de seguimiento de las Promociones 2015-2016. Recuperado de <https://bit.ly/36hMz5H>
- VARIOS. (2022). Reimaginar juntos nuestros futuros: un nuevo contrato social para la educación. UNESCO y Fundación SM. Comisión Internacional sobre los Futuros de la educación. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381560/PDF/381560spa.pdf.multi>
- VARIOS. (2019). Zacarías Calzado Almodóvar; Guadalupe Durán Domínguez; Rodrigo Espada Belmonte. Arte, educación y patrimonio del siglo XXI. Facultad de Educación Universidad de Extremadura Fundación CB. ISBN 9788409163304. Exponer proyectos artísticos personales como formación en Bellas Artes. Especies de espacio. Silvia Martí Marí; Rocío Garriga Inarejos. P. 812-820.
- Vega Martín, E. (2016). El portfolio de un concept artist. Presentarse al mundo profesional. <http://hdl.handle.net/10251/73679>
- Willis, Lucinda; Wilkie, LeAnn. *Digital Career Portfolios: Expanding Institutional Opportunities*. *Journal of Employment Counseling*, v46 n2 p73 Jun 2009. ERIC Number: EJ846157 Pages: 9 ISBN: N/A ISSN: ISSN-0022-0787

LISTA DE TABLAS Y FIGURAS

LISTA DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1. Tasa de actividad, empleo y paro de los titulados universitarios por rama de conocimiento. Definitivos 2014. Encuesta de inserción laboral de los titulados universitarios. Fuente: Estudio de egresados de la UGR (2017).	Página 8
Tabla 2. Relación entre objetivos, hipótesis y las preguntas que guían esta investigación. Elaboración propia.	Página 12
Figura 1. Muestra de factores visuales y de contenidos analizados en dosieres de artistas. Fuente: Ayerbe, 2016: 95.	Página 15
Figura 2. Captura de pantalla de la web World Wide Arts Resources (2022). Fuente: https://www.wwar.com/art-marketing.html	Página 16
Figura 3. Porfolio del diseñador Hirokazu Kurebayashi (Eisenman, 2006: 56-57). Tomado de Ayerbe Mafla, 2016: 41.	Página 17
Tabla 3. Habilidades representadas en el dossier. Fuente: Gayoso, 2007: 36. (Tomado de Ayerbe Mafla, 2016: 124)	Página 18
Figura 4. Puntos clave encontrados para la revisión bibliográfica. Elaboración propia.	Página 21
Figura 5. Imagen de la presentación de cada artista durante la inauguración de la exposición "Espacios Acotados". Especies de Espacios 2015-2016. Sala de exposiciones del Edificio de Bellas Artes. Campus de Teruel. Lunes 11 abril de 2016. Fuente: Martí; Garriga 2019: 818.	Página 30
Figura 6. Cartel de una de las exposiciones de Especies de Espacios 2015-2016. Fuente: Martí; Garriga 2019: 817.	Página 30
Tabla 4. Comparación de presupuestos entre diferentes largometrajes. Elaboración	Página 38
Tabla 5. Requisitos para aplicar a oferta de empleo googleada en LinkedIn. Elaboración propia. Fuente: https://es.linkedin.com/jobs/view/experienced-retouch-artist-3d-artist-worker-m-f-d-at-prodigious-worldwide-3183369953	Página 40

Tabla 6. Requisitos para aplicar a oferta de empleo googleada en LinkedIn. Elaboración propia. Fuente: https://es.linkedin.com/jobs/view/illustrator-whatsapp-at-whatsapp-3216916120	Página 40
Tabla 7. Requisitos para aplicar a oferta de empleo googleada en LinkedIn. Elaboración propia. Fuente: https://es.linkedin.com/jobs/view/junior-senior-2d-game-artist-at-mybo-games-sl-3212719753	Página 41
Tabla 8. Nombre de las asignaturas relacionadas con la preparación para el empleo en las facultades de Bellas Artes de Andalucía. Elaboración propia.	Página 43
Tabla 9. Objetivos de las asignaturas relacionadas con la preparación para el empleo en las facultades de Bellas Artes de Andalucía. Elaboración propia.	Página 44
Tabla 10. Competencias de las asignaturas relacionadas con la preparación para el empleo en las facultades de Bellas Artes de Andalucía. Elaboración propia.	Página 45
Tabla 11. Contenidos de las asignaturas relacionadas con la preparación para el empleo en las facultades de Bellas Artes de Andalucía. Elaboración propia.	Página 46
Tabla 12. Número de horas y créditos de las asignaturas relacionadas con la preparación para el empleo en las facultades de Bellas Artes de Andalucía. Elaboración	Página 47
Tabla 13. Rainbow Spreadsheet con resultados de la comparativa entre las universidades andaluzas de Bellas Artes. Leyenda: Amarillo: Proyecto Artístico; Rosa: discurso y defensa; Naranja: comunicación verbal; Verde: contexto laboral; Azul: emprendimiento. Elaboración propia.	Página 48
Tabla 14. Compilación de los nuevos entornos creativos relacionados con el empleo artístico en la actualidad. Elaboración propia.	Página 50
Figura 7. Rirkrit Tiravanija (a la derecha) cocinando junto a participantes en su proyecto. Fuente: Cultura colectiva Blog. El concepto que explica porqué si no vives el arte no lo entiendes. https://culturacolectiva.com/arte/el-concepto-que-explica-porque-si-no-vives-el-arte-no-lo-entiendes	Página 54
Figura 8. Un participante cogiendo un caramelo de la obra "Untitled". Fuente: Algarabia Blog. Felix González-Torres: Obras que se disuelven. https://algarabia.com/felix-gonzalez-torres-obras-que-se-disuelven/	Página 54
Figura 9. Grupo de mujeres durante la actuación "VB52" de Vanessa Beecroft (2003). Fuente: Blog Dsigno. https://www.dsigno.es/blog/disenio-de-moda/mujeres-artistas-vanessa-beecroft	Página 54
Figura 10. Foto de la instalación "Órgano homenaje al olivo", 2021, de la artista visual Rosa Gallego. Fuente: http://lamiradaactual.blogspot.com/2021/06/rosa-gallego-ganadora-del-certamen-land.html	Página 56
Figura 11. Painting for Saints o Game changer, NHS Tribute. Banksy, 2020. Fuente: https://streetartnews.net/2020/05/banksy-painting-for-saints-nhs-tribute.html	Página 56

Figura 12. La última cena, performance de la artista cordobesa Verónica Ruth Frías, 2017. Fuente: https://www.eldiadedecordoba.es/ocio/Fundacion-Boti-reflexiona-performance-ultima_0_1223577633.html	Página 57
Figura 13. El espacio creativo "The Land Foundation" en los campos de arroz de Chiang Mai. Fuente: http://fahthaimag.com/land-foundation-chiang-mai/	Página 58
Figura 14. Mark Dion junto a miembros del Chicago Urban Ecology Action Group. Fuente: https://www.afterall.org/project/culture-in-action-1993/explore-culture-	Página 59
Figura 15. Recreación de la batalla de Orgreave (Jeremy Deller, 2001). Fuente: https://www.jeremydeller.org/TheBattleOfOrgreave/TheBattleOfOrgreave_Video.php	Página 59
Figura 16. "Venecianos" de Pawel Althamer (2013). Fuente: https://culture.pl/en/artist/pawel-althamer	Página 59
Figura 17. Imagen del pedagogo Jim Groom, creador del modelo de aprendizaje	Página 60
Figura 18. Captura de pantalla del videojuego de construcción Townscaper. Fuente: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/944949/townscaper-un-nuevo-videojuego-de-construccion-permite-crear-tu-propia-ciudad	Página 62
Figura 19. Réplica del centro de estudios localizado en el campus universitario de Saint Leo, Florida, realizada en Second Life, por los desarrolladores Linden Research. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Metaverso#/media/Archivo:Overhead_View_Campus.jpg	Página 63
Figura 20. El geólogo José Mangas explicando los procesos de la erupción en el programa "Una hora menos" de TV Canaria. Fuente: http://www.eltelevisero.com/2021/09/la-television-canaria-lo-vuelve-a-hacer-ahora-desde-dentro-del-volcan-y-se-lleva-un-aplausos-gigante/	Página 64
Figura 21. Captura de pantalla de Mike Olfeld en el escenario virtual producido por Brainstorm para Antena 3TV. Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=cYIRknl7VeU	Página 64
Figura 22. Foto tomada durante la experiencia de las usuarias en Virtual Legacy, Córdoba. Autor: José Caballero, 2022.	Página 65
Figura 23. José Luis Caballero Serrano ofrece una introducción previa a la experiencia virtual en sus instalaciones de Córdoba. Elaboración propia.	Página 65
Figura 24. Pirámide de Maslow, 1970. Licencia libre.	Página 66
Figura 25. Ilustración de Marcos Severi. Fuente: Instagram @severimarcos	Página 67
Figura 26. Captura de pantalla del taller online realizado por @artistsolution. Elaboración propia.	Página 69
Figura 27. Captura de pantalla de challenge semanal de la red social Dribbble. (dribbble.com)	Página 72
Figura 28. Captura de pantalla con ejemplo de grupo en la red social Deviantart. (deviantart.com)	Página 72

Figura 29. Captura de pantalla con ejemplo de tutorial en la red social Deviantart. (deviantart.com)	Página 72
Figura 30. Captura de pantalla con ejemplo de retransmisión en directo en la red social Twitch. (twitch.com)	Página 73
Figura 31. Captura de pantalla con ejemplo de proyectos en la categoría Doujin de la red social Pixiv. (pixiv.com)	Página 73
Figura 32. Captura de pantalla con ejemplo de tutorial en la red social Pixiv. (pixiv.com)	Página 74
Figura 33. Captura de pantalla con ejemplo de vendedor que ofrece servicios en la red social Fiverr. (fiverr.com)	Página 74
Figura 34. Captura de pantalla con ejemplo de vendedor que ofrece servicios en la red social Fiverr. (fiverr.com)	Página 74
Figura 35. Captura de pantalla con ejemplo de paquetes de trabajo en la red social Upwork. (upwork.com)	Página 75
Figura 36. Captura de pantalla con algunas opiniones encontradas en Twitter sobre la red social Upwork. (upwork.com)	Página 75
Figura 37. Captura de pantalla con hilo de información sobre Fiverr en la red social Quora. (quora.com)	Página 76
Figura 38. Gráfica con la predicción del precio del steem para 2021. Fuente: https://www.cryptopolitan.com/steem-price-prediction/	Página 76
Figura 39. Imagen de una turista visitando el museo del desierto en China. Fuente: https://www.tokyvideo.com/es/video/crean-un-museo-en-mitad-de-un-desierto-en-	Página 77
Figura 40. Captura de pantalla con ejemplo de curso formativo en la sección Domestika Live. (domestika.org)	Página 77
Figura 41. Captura de pantalla del perfil Behance de la ilustradora Clara Soriano. (behance.com)	Página 80
Figura 42. Captura de pantalla del perfil Behance del ilustrador José Luis Ágreda. (behance.com)	Página 80
Figura 43. Captura de pantalla del perfil ArtStation del ilustrador Daniel Cisneros. (artstation.com)	Página 80
Figura 44. Captura de pantalla del perfil ArtStation de la ilustradora Rocío Rodríguez. (artstation.com)	Página 80
Figura 45. Captura de pantalla del perfil ArtStation del ilustrador Alberto Cámara. (artstation.com)	Página 80
Figura 46. La consagración de la Virgen, conocida como El Paraíso, de Tintoretto. (wikipedia.com)	Página 82

Figura 47. Cartel para el VI Certamen de Creación Joven Artistas emergentes 2022. Tomada del sitio web de la Universidad de Loyola.	Página 85
Figura 48. Banner del sitio web del Premio Generaciones 2022.	Página 86
Figura 49. Banner del sitio web del concurso Jóvenes Talentos 2022.	Página 87
Figura 50. Cartel del Concurso Internacional d'Arts Platiques con el lema de 2022: El paisaje que amo, la naturaleza debo preservar. Fuente: https://www.centre-unesco-troyes.org/les-concours/concurso-internacional-de-artes-visuales/	Página 88
Figura 51. Guía de la Universidad de Dundee para la creación de un portfolio digital. (YouTube.com)	Página 90
Tabla 15. Asignaturas, grupos y profesorado que participan en el Cuestionario. Elaboración propia.	Página 93
Tabla 16. Relación de alumnado participante en la evaluación de portfolios y url de portfolios. Elaboración propia.	Página 94
Tabla 17. Nombre y procedencia de los informantes de las entrevistas. Elaboración	Página 95
Tabla 18. Características de la metodología cualitativa. Elaboración propia.	Página 99
Tabla 19. Objetivos, utilidad e instrumentos del Estudio de casos. Fuente: Vara Horna, 2017	Página 101
Figura 52. Esquema definición del modelo de rasgos de Guilford para evaluar el producto creativo. Elaboración propia.	Página 108
Figura 53. Gráfico de indicadores de interacción entre P. Guilford y E.Torrance para la evaluación del producto creativo. Elaboración propia.	Página 109
Figura 54. Relación de los instrumentos metodológicos con los objetivos específicos de la investigación. Elaboración propia.	Página 114
Tabla 21. Asignaturas, grupos y profesorado que participan en el Cuestionario. Elaboración propia.	Página 115
Figura 55. Fotografía con grupo de estudiantes de la Facultad de Bellas Artes realizando el Cuestionario junto al profesor. (La autora, 2022)	Página 117
Tabla 22. Contexto tiempo-lugar-forma para los informantes de la Entrevista. Elaboración propia.	Página 118
Figura 56. Captura de pantalla de análisis KPI de los perfiles de usuarios Instagram. Fuente: Brand Influency.	Página 121
Tabla 23. Rúbrica con el desarrollo de los Niveles de logro para la evaluación de portfolios del alumnado. Elaboración propia.	Página 123

Tablas 24-39. Gráficas de datos con resultados de los encuestados. Elaboración propia.	Páginas 128-135
Figuras 57-63. Capturas de pantalla con publicación de la obra de la autora @raquelvictoriarl. (instagram.com)	Páginas 135-137
Figuras 64-69. Capturas de pantalla con publicación de la obra del autor @f_ladrong. (instagram.com)	Páginas 137-140
Figuras 70-76. Capturas de pantalla con publicación de la obra de la autora @cristinamunozdelaguila. (instagram.com)	Páginas 140-142
Figuras 77-83. Capturas de pantalla con publicación de la obra del autor @manussmile. (instagram.com)	Páginas 142-144
Figuras 84-89. Capturas de pantalla con publicación de la obra de la autora @albfresneda.art. (instagram.com)	Páginas 144-146
Figuras 90-96. Capturas de pantalla con publicación de la obra del autor @javierianezpicazo (instagram.com)	Páginas 146-149
Figuras 97-103. Capturas de pantalla con publicación de la obra de la autora @fifi.colores (instagram.com)	Páginas 150-152
Tabla 40. Tabla de evaluación con los resultados de los participantes del bloque 1 obtenidos a partir de la rúbrica. Elaboración propia.	Página 152
Figuras 104-110. Capturas de pantalla con publicación de la obra del autor Victor Nogueras (https://victornogueras.wixsite.com/victornogueras)	Páginas 153-156
Figuras 111-117. Capturas de pantalla con publicación de la obra de la autora Roma Gutierrez (https://www.romagutierrez.es)	Páginas 156-159
Figuras 118-124. Capturas de pantalla con publicación de la obra del autor Francisco Javier Morales Galante (https://galantearts.jimdofree.com)	Páginas 160-162
Figuras 125-131. Capturas de pantalla con publicación de la obra de la autora Sonia Martin Valverde (https://soniamartinvalverd.wixsite.com/misitio)	Páginas 160-166
Figuras 132-138. Capturas de pantalla con publicación de la obra de la autora Maria del Mar Salas Sánchez (https://kapeachi.weebly.com)	Páginas 166-169
Figuras 139-145. Capturas de pantalla con publicación de la obra de la autora Mercedes Muñoz (https://issuu.com/artistamema)	Páginas 169-172
Tabla 41. Tabla de evaluación con los resultados de los participantes del bloque 2 obtenidos a partir de la rúbrica. Elaboración propia.	Página 173
Tabla 42. Puntaje de los portfolios de estudiantes evaluados según el método Guilford. Elaboración propia.	Página 174

Tabla 43. Puntaje de los porfolios obtenido por cada uno de los 7 rasgos evaluados según el método Guilford. Elaboración propia.	Página 175
Tabla 44. Información previa de los profesionales entrevistados. Elaboración propia.	Página 176
Figura 146. Gráfico con las redes sociales empleadas para las estrategias de empleo por los informantes. Elaboración propia.	Página 178
Figura 147. Gráfica de los sectores laborales en alza para las BBAA según los informantes entrevistados. Elaboración propia.	Página 179
Figura 148. Gráfico con las materias imprescindibles de la titulación según los informantes. Elaboración propia.	Página 179
Figura 149. Diagrama de red temática con los puntos comunes y diferencias obtenidos a partir de los informantes entrevistados. Elaboración propia.	Página 180

ANEXOS

ANEXOS

VARIOS. (2004). ANECA. Libro Blanco para Diseño de la titulación: Bellas Artes. http://www.aneca.es/var/media/150332/libroblanco_bellasartes_def.pdf

Según ANECA, página 384, los objetivos generales básicos de la titulación Bellas Artes son los siguientes:

11.1. OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos generales básicos de la titulación son

1. Dotar al estudiante de los **instrumentos necesarios** para la integración de sus conocimientos **en procesos de creación autónoma** y/o de experimentación interdisciplinar, de manera que puedan desarrollar su práctica artística en todo tipo de formatos y espacios culturales
2. Preparar al estudiante para una **práctica artística profesional** que le permita tanto asumir un **compromiso con la realidad contemporánea** como recibir el pleno reconocimiento social de sus competencias
3. Capacitar a los graduados españoles para poder continuar con unos estudios de postgrado nacionales o europeos

11.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS Y NIVELES DE CAPACITACIÓN

Para el logro de los objetivos generales descritos en el punto anterior,

los estudiantes necesitarán:

- Adquirir la capacidad de identificar y entender los problemas del arte a través de su experimentación práctica, estimulando procesos de percepción y conceptualización de aquellos aspectos de la realidad susceptibles de ser tratados artísticamente.
- Adquirir la capacidad de desarrollar procesos de creación artística mediante el aprendizaje de las diferentes tecnologías, favoreciendo la reflexión crítica sobre el propio trabajo y la toma de conciencia del contexto en que se desarrolla.
- Adquirir conocimientos sobre los problemas definidos por otros artistas, así como las soluciones dadas por estos, los criterios utilizados y el porqué de los mismos.
- Adquirir conocimientos sobre las diferentes funciones que el arte ha adquirido en relación a los contextos socioculturales en los que se ha generado. Conocer la evolución de las diferentes formas de expresión, sus interacciones e influencias mutuas, y comprender como estas configuran el presente y condicionan el futuro.
- Adquirir conocimientos sobre la **estructura de la industria cultural**, así como la ubicación y configuración de los centros de toma de decisiones relativas a la misma.
- Adquirir la habilidad de elaborar **estrategias de creación artística** mediante la realización de proyectos individuales o en equipo, bajo la conciencia de la capacidad transformadora del arte, como agente

activo en la configuración de las culturas.

- Adquirir una formación desde la experiencia artística que, como experiencia de conocimiento, constituya la base identificadora de **Los diferentes perfiles profesionales** de los graduados en Bellas Artes.

VARIOS. (2007). Estudio de egresados de la Universidad de Granada 2004/2005. Universidad de Granada. <https://empleo.ugr.es/observatorio/files/publications/1.pdf>

Situación laboral de los egresados de la Universidad de Granada en 2017: Estudios de seguimiento de las Promociones 2015-2016 y 2014-2015

Tabla 5. Distribución del colectivo de egresados de grado de la UGR durante el curso 2014- 2015, por área de enseñanza:

ÁREAS	TOTAL	PO
TÉCNICAS	591	10,99%
SOC	1.665	30,99%
SALUD	1.165	21,68%
EXPERIMENTAL	475	8,84%
ART	773	14,39%
MAGISTERIOS	704	13,10%
TOT	5.373	100%

“Entre los grados (Tabla 10), las 10 carreras que cuentan con el mayor número de egresados son, por orden: Educación Primaria (483 egresos), Derecho (373), Administración y Dirección de Empresas (308), Enfermería (284), Medicina y Psicología (222), Educación Infantil (221),

Traducción e Interpretación (217), Farmacia (171), Biología (151) y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte junto al Grado en Edificación (148)”. **Página 41**

“Atendiendo a las titulaciones con suficiente representatividad estadística, destacan Farmacia (79,2%), Ingeniería en Informática (76%), Ciencias Empresariales (73,3%) e Ingeniería de Telecomunicación (70,6%), todas ellas muy por encima de la media de la UGR (Tabla 17). En el otro lado, las cuatro titulaciones con la tasa de ocupación más baja y suficiente representatividad son, por orden, la doble de Ciencias Políticas y de la Administración-Derecho (37%), Biología (40,5%), Derecho (41,9%) y Ciencias Ambientales (42,3%)”. **Página 62**

“La Tabla 19 muestra el porcentaje de trabajadores de alta en el RETA por titulaciones y sexo y, excluyendo aquellas con insuficiente representatividad estadística, podemos observar, cómo son los titulados del sector de la construcción, arquitectos (33,7%) y arquitectos técnicos (33,3%) quienes presentan los porcentajes más elevados. El resto de titulaciones que también cuentan con suficiente representatividad (consideramos como tales a aquellas que cuentan con más de 20 egresados ocupados), encontramos también un elevado porcentaje de autónomos en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte o Bellas Artes, con el 28,6% cada una. El ejercicio libre de la profesión o la reactivación en los últimos años del sector de la construcción pudieran estar tirando de estos datos, y esto a pesar de que los arquitectos tienen la posibilidad de disponer de una mutualidad asociada al colegio

profesional que les excluiría de los regímenes de la Seguridad Social". **Página 67**

"Por área de enseñanza (Gráfico 7), los mayores porcentajes de paro registrado se observan entre las personas egresadas del área de las Experimentales (19,1%) y de las Ciencias Sociales y Jurídicas (12,6%), ambas por encima de la media de la UGR. Decir de esta última que, además de ser la que mayor número de personas egresadas tiene (un 46,5% del total) y de titulaciones ofertadas (hasta 21 en el curso analizado), concentra también al mayor porcentaje de parados registrados (48,8%). De otro lado, el más bajo porcentaje de paro registrado lo presentan las carreras del área sanitaria (3,3%), en sintonía a lo observado a lo largo de estos trabajos". **Páginas 78 y 79**

"Entre las diferentes carreras (Tabla 27), **las mayores tasas de paro registrado** se observan en titulaciones de ciclo largo como Ciencias Ambientales (23,1%), Psicología (22,9%) y Pedagogía y Relaciones Laborales (la única excepción perteneciente al ciclo corto), ambas con el 20%. De entre las diez titulaciones más numerosas, destacan la mencionada de Relaciones Laborales (20%), Arquitectura Técnica (17,9%) e Ingeniería Química (14,7%). Por el contrario, y con representatividad estadística suficiente, Ingeniería Informática y Medicina no registran ningún caso para esta condición". **Página 80**

Tabla 29. Tiempo medio (en días) en el registro del primer contrato entre las personas egresadas de PSC de la UGR en el curso 2014-2015 por sexo

Por áreas (Tabla 29), las titulaciones del área Sanitaria son las que promedian más días hasta el registro del primer contrato (156 días). Entre las titulaciones con menor promedio, se encuentran el área experimental (108 días) y los magisterios (110 días). **Página 85**

Tabla 30. Tiempo medio (en días) en el registro del primer contrato entre las personas egresadas de PSC de la UGR en el curso 2015-2016 por áreas de conocimiento, ciclo y sexo

Para el resto de títulos con representatividad estadística suficiente, los que menos tardan en registrar el primer contrato son los egresados de Historia del Arte, con 106 días de promedio, junto a Biología, con 107 días. **Página 86**

Las áreas que mayor movilidad geográfica presentan en el primer contrato post-egreso son las Experimentales (70%) y las Técnicas (64,7%). Las que menos, las Humanidades con el 47,9% (Tabla 32). **Página 89**

Considerando ahora a todas las carreras con suficiente representatividad estadística, la heterogeneidad es más elevada. Así, los que más se mueven en el primer contrato son los Ingenieros Informáticos y los egresados en Traducción e Interpretación, con el 100% de los casos. A más distancia se encuentran Historia del Arte (80%) y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (75%). Los licenciados en Bellas Artes (21,4%) y en Ciencias Empresariales (38,5%), son los que menos se desplazan. **Página 91**

Para el resto de las carreras con representatividad suficiente, según se desprende de la Tabla 42, la tasa de parcialidad más elevada para el primer empleo después del egreso es para los licenciados en Bellas Artes (78,6%). Las que menos, Telecomunicaciones, con el 11,1%. **Página 106**

Las tasas de ocupación más elevadas por áreas son, al igual que sucedía en el PSC, para las carreras sanitarias, con un 60,9% (Tabla 49), 16,5 puntos porcentuales por encima de la media de la UGR y 10,5 puntos superior al curso previo en el mismo área al encontrarse ya incorporada la primera promoción del Grado en Medicina. Le secundan los grados del área técnica (52%) y, a más distancia, los pertenecientes al área jurídico-social (43,1%). En el otro lado, con las tasas más bajas, encontramos al área de Arte y Humanidades (22,9%), las Experimentales (38,2%) y los Magisterios (39,7%). **Página 117**

Del total de los 2.144 egresados de grado que se encuentran ocupados a 30 de septiembre de 2017, 160 de ellos lo hacen en el RETA, lo que supone un 8,7% de autónomos (Tabla 51), 4,2 puntos porcentuales inferior al curso previo. Donde más casos se observan es entre las ciencias de la salud (13,2%) y entre las Artes y Humanidades (8,7%), y donde menos entre las Experimentales (2,5%). **Página 121**

Entre los diez grados más numerosos, encontramos tasas de demanda de empleo que oscilan entre el 1,2% de Farmacia hasta el 19,9% de Magisterio Educación Infantil (Tabla 56).

Para el resto de grados⁷, Información y Documentación (27,3%) ostenta la tasa de de-manda de empleo más alta,

seguido por Trabajo Social (22,9%), duplicando ampliamente a la media de la UGR en ambos casos. Las más bajas son para el grado de Ingeniería Química, Odontología y Óptica y Optometría con ningún caso bajo esta condición. **Página 127**

Entre los grados con mayor número de egresos, los porcentajes oscilan entre el 1,3% de Medicina, hasta el 19,05% de Magisterio de Educación Primaria (Tabla 60).

Para el resto de títulos con suficiente representatividad estadística, se reproduce de manera muy similar lo encontrado con el anterior indicador, con dos titulaciones que no presentan, ningún caso: el Grado en Odontología y el Grado en Óptica y Optometría. De otro lado, tres carreras se posicionan con el porcentaje más elevado: Información y Documentación (36,4%), Trabajo Social (22,9%) y Ciencias Ambientales (19,6%). **Página 132**

Tabla 77. Tipología jurídica de las empresas contratantes de los egresados de grado del curso académico 2015-2016, por área de conocimiento

Por sector de actividad económica (Gráfico 13), las Actividades Sanitarias agrupan al 17,5% del las primeras contrataciones de los grados, seguidos muy de cerca por el Comercio, con el 17,2%. La Educación (14,3%) y la Hostelería (12%), ocupan el tercer y cuarto lugar y, a más distancia, las Actividades Profesionales y las Actividades Administrativas. Estos resultados muestran un escenario distinto a la contratación observada entre los egresados del PSC, donde el Comercio era la actividad fundamental,

seguido por las Actividades Profesionales. *Página 156*

Tabla con las guías docentes para la titulación de Bellas Artes en las facultades de Andalucía (OE1) (Ver página siguiente)

Evaluación de portfolios Instagram

Análisis de KPI's de usuarios destacados

El siguiente análisis aborda los perfiles destacados de los usuarios con portfolio en Instagram dentro de nuestra investigación.

Las variables tomadas en cuenta para la selección de estos perfiles son: la ratio de interacción y la calidad de sus contenidos.

Desarrollo de los ítems

Comenzamos por realizar un análisis de la audiencia teniendo en cuenta localización, temas e intereses, características demográficas, etc. para elaborar las cuatro fichas de usuarios destacados.

Para establecer la puntuación de credibilidad de los seguidores históricos se tienen en cuenta factores como el avatar y la descripción de la biografía de la cuenta, el número de publicaciones, el número de cuentas seguidas y la proporción de seguidores. Los intereses del usuario se han determinado analizando los pies de foto, las menciones, los hashtags y las etiquetas de ubicación en las publicaciones recientes.

Con objeto de aportar una visión global de las asignaturas encontradas en los departamentos de las facultades de Bellas Artes en el momento presente, hemos elaborado la siguiente tabla donde se recogen completos todos los atributos detallados en los programas de cada asignatura para el curso académico 2021-2022:

La edad de la audiencia se ha determinado analizando las fotos de perfil y los selfies de las publicaciones recientes. El género analizando las fotos del perfil, el nombre, la biografía y los selfies de las publicaciones recientes. La ubicación se ha determinado analizando las etiquetas de ubicación, el lenguaje y los pies de foto en las publicaciones recientes, así como en la biografía del perfil.

El lenguaje de la audiencia se ha determinado analizando la leyenda de los mensajes recientes de los seguidores. Para los intereses de la audiencia se analizan los pies de foto, las menciones, los hashtags y las etiquetas de ubicación en las publicaciones recientes de la audiencia.

Para los seguidores destacados se toman como referencia las tres cuentas con más de 1.000 seguidores.

UNIVERSIDAD	ASIGNATURA	OBJETIVOS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS
UMA	Producción y Difusión de Proyectos Artísticos	Saber organizar y diseñar gráficamente un dossier de presentación y producción del propio proyecto artístico. Saber organizar y presentar especialmente la exhibición del propio proyecto en tanto que discurso artístico. Saber explicar verbalmente el propio proyecto artístico con la terminología y el sentido narrativo más adecuados.	Presentación: Diseño de dossiers de presentación del proyecto artístico. Diseño de dossiers de producción del proyecto artístico.
US	Discursos Expositivos y Difusión del Arte	Dotar a los estudiantes de las capacidades necesarias para la difusión del arte en las sociedades contemporáneas. Dotar a los estudiantes de un conjunto de conocimientos que permitan ampliar las opciones hacia salidas profesionales.	BLOQUE II. La exposición como análisis o agente de cambio. Exceder el espacio. Naturaleza, entorno, proyección. BLOQUE III. El sistema del arte: el espacio expositivo, el comisariado, las teorías, los discursos y el proyecto artístico. La obra versus el proyecto artístico.
UGR	Proyectos Pictóricos	Adquirir la habilidad para elaborar procesos creativos mediante la realización de Proyectos individuales o en equipo, bajo la conciencia de la capacidad transformadora del arte, como agente activo en la configuración de las culturas. Afirmar la comprensión y métodos de trabajo idóneos para el desarrollo del Proyecto Artístico.	Contenidos prácticos: Práctica o dossier 1: Elaboración de un portfolio o dossier. Práctica 2: Elaboración de un guión del proyecto personal. Práctica 5: Redacción del documento del proyecto, exposición y defensa pública del mismo.
	Proyectos de Dibujo	Adquirir la habilidad para elaborar procesos creativos mediante la realización de Proyectos individuales o en equipo, bajo la conciencia de la capacidad transformadora del arte, como agente activo en la configuración de las culturas. Investigar en una metodología propia de trabajo, desde una contextualización del Proyecto Artístico, que tenga en cuenta su incidencia en los nuevos contextos artísticos y sociales.	Contenidos prácticos: Práctica 1. DOSSIER + GUIÓN DE ANTEPROYECTO (Bloque 1) Práctica 2. EL LIBRO DE ARTISTA (Bloque 2)

Tabla Comparativa entre las asignaturas Producción y Difusión de Proyectos Artísticos (UMA), Discursos Expositivos y Difusión del Arte (US), Proyectos Pictóricos y Proyectos de Dibujo (UGR). Elaboración propia.

Usuarios destacados

1. @raquelvictoriarl

Followers	Engageme	Earned	Avg.
1.87k	7.86%	\$35.14	146

Tabla X. Fuente: <https://brand.influencity.com/network/60f7f9ab3b27683482e4f5fa/influencer/60f7fb4b3b27683482e4f97e>

División de la actividad media según las últimas publicaciones.

El número medio de "me gusta" para este usuario es de 141,67, el de "comentarios" es 5,17 y el de las "visualizaciones de vídeos" y "respuestas" de 38,08.

- Calidad de los seguidores: 91.69%
- Intereses del usuario: Art & Design
- Menciones recientes: andres_candidoc 28.57% festivalfacba 12.24% lamadraza 10.20% lamartaxx 10.20% conselldemca 8.16%
- Hashtags recientes: #kingsley #motiongraphics #graphics #interviews #blackdesign #seminario #podcast #artspeech #contemporaryart #artecontemporaneo #artpodcast #festivalfacba #soundspectrum #youngartist #granadacultura
- Edad de la audiencia: 18-24
- Género de la audiencia: 50% Mujer 50% Hombres
- Ubicación de la audiencia: España 85,21%
- Ciudades con mayor audiencia: Granada 24,93% Palma de Mallorca 29,39%
- Lenguaje de la audiencia: Español 84,17%
- Intereses de la audiencia: Art & Design 43,61% Camera & Photography 34,68%.

- Seguidores destacados: @bajonasso @david_delasheras @pepapeligros

Los posts más destacados en cuanto a likes e interacción son de contenido propio, selfies desde la óptica personal, con tratamiento artístico profesional.

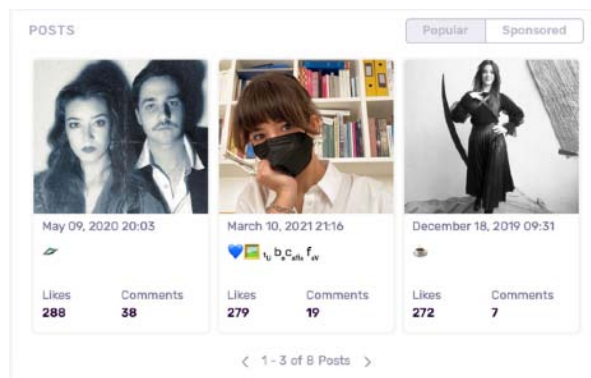


Figura X. Fuente: <https://brand.influencity.com/network/60f7f9ab3b27683482e4f5fa/influencer/60f7fb4b3b27683482e4f97e>

2. @f_ladrong

Followers	Engageme	Earned	Avg.
1.01k	8.95%	\$22.85	90

Tabla X. Fuente: <https://brand.influencity.com/network/60f837683b27683482e559a8/influencer/60f837dd3b27683482e55b97>

División de la actividad media según las últimas publicaciones.

El número medio de "me gusta" para este usuario es de 88, el de "comentarios" es 2,33 y el de las "visualizaciones de vídeos" y "respuestas" de 29,92.

- Calidad de los seguidores: 96.52%
- Intereses del usuario: Toys, Children & Baby

- Menciones recientes: danixgalan 40.00% laprrera_divisionmagryt 11.43% javierianezpicazo 8.57% trivi_town 5.71% pepicomontoya 5.71%
- Hashtags recientes: #horse #fanzine #buenobonitobarato #kabayito #apreciodecosto
- Edad de la audiencia: 25-34
- Género de la audiencia: 58,70% Mujer 41,30% Hombres
- Ubicación de la audiencia: España 65,94%
- Ciudades con mayor audiencia: Granada 21,87% Madrid 7,01%
- Lenguaje de la audiencia: Español 71,04%
- Intereses de la audiencia: Art & Design 73,18% Camera & Photography 48,23%
- Seguidores destacados: @miramarigarcia @paul.housley @sergiocubillass

Los posts más destacados en cuanto a likes e interacción son de contenido

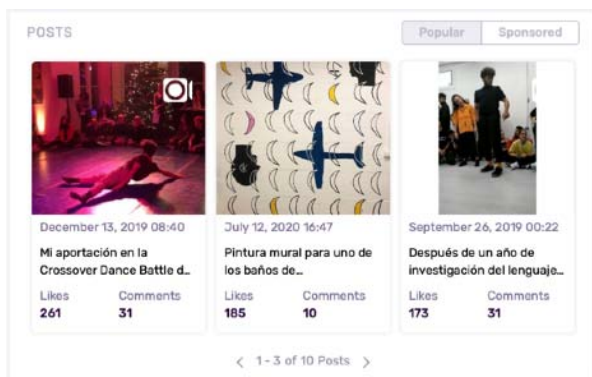


Figura X. Fuente: <https://brand.influencity.com/network/60f837683b27683482e559a8/influencer/60f837dd3b27683482e55b97>

propio, pintura mural para decoración y actividades de aula relacionadas con la investigación y el lenguaje corporal.

3. @cristinamunozdelaguila

Followers	Engagement	Earned	Avg.
1.23k	7.17%	\$16.8	88

Tabla X. Fuente: <https://brand.influencity.com/network/60f837683b27683482e559a8/influencer/60f8380e3b27683482e55c4b>

División de la actividad media según las últimas publicaciones.

El número medio de "me gusta" para este usuario es de 84,75 y el de "comentarios" es 3,67.

- Calidad de los seguidores: 93.85%
- Intereses del usuario: Art & Design
- Menciones recientes: almudena_cuenca 60.76% __entomo 24.05% pepicomontoya 10.13% diego_balazs 8.86% aamunkoi_ 6.33%
- Hashtags recientes: #helenabonilla #artpostcard2020
- Edad de la audiencia: 25-34
- Género de la audiencia: 53.58% Mujer 46.42% Hombres
- Ubicación de la audiencia: España 84,54%
- Ciudades con mayor audiencia: Granada 29,81% Almería 18,30%
- Lenguaje de la audiencia: Español 84,17%
- Intereses de la audiencia: Art & Design 55,10% Camera & Photography 44,54%
- Seguidores destacados: @ivan.lupi @thejuergasfest @jluispuche

El contenido de los posts más destacados en cuanto a likes e interacción tiene

relación con una publicación personal en texto y con instalaciones artísticas en espacios de interior.

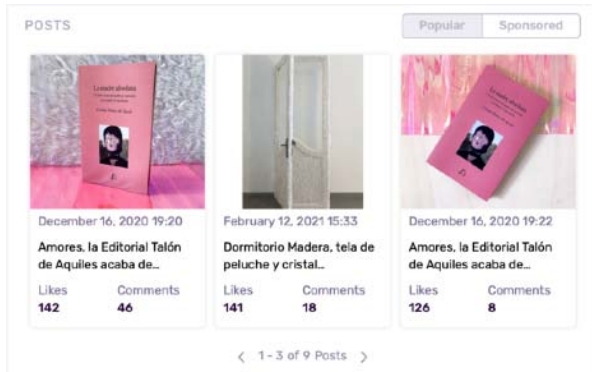


Figura X. Fuente: <https://brand.influencity.com/network/60f837683b27683482e559a8/influencer/60f8380e3b27683482e55c4b>

4. @manusmile

Followers	Engageme	Earned	Avg.
2.08k	5.2%	\$56.01	107

Tabla X. Fuente: <https://brand.influencity.com/network/60f837683b27683482e559a8/influencer/60f838473b27683482e55ceb>

División de la actividad media según las últimas publicaciones.

El número medio de "me gusta" para este usuario es de 103, el de "comentarios" es 4,92 y el de las "visualizaciones de vídeos" y "respuestas" de 186,83.

- Calidad de los seguidores: 82.47%
- Intereses del usuario: Electronics & Computers
- Menciones recientes: la_ampliadora 22.22% manusmile 20.37% bellasartesgranada 18.52% festivalfacba 14.81% parecennazis 12.96%

- Hashtags recientes: #art #contemporaryart #artist #sculpture #artistsoninstagram #dance #manuelenén #artprocess #manussmile #performance #manuelenénruiz #smile #installationart #fluxus #photography
- Edad de la audiencia: 18-24
- Género de la audiencia: 63,48% Mujer 36,52% Hombres
- Ubicación de la audiencia: España 79,43%
- Ciudades con mayor audiencia: Granada 20,57% Madrid 7,18%
- Lenguaje de la audiencia: Español 82,19%
- Intereses de la audiencia: Art & Design 46,01% Camera & Photography 40,81%
- Seguidores destacados: @beninmadrid @ocbofficial @paulo33martino

Fuente: <https://brand.influencity.com/network/60f837683b27683482e559a8/influencer/60f838473b27683482e55ceb>

5. @albfresneda.art

Followers	Engageme	Earned	Avg.
1.34k	18.02%	\$54.85	242

Tabla X. Fuente: <https://brand.influencity.com/network/6105223b2bb795373d6c53a7/influencer/610522a32bb795373d6c53ed>

División de la actividad media según las últimas publicaciones.

El número medio de "me gusta" para este usuario es de 231,58, el de "comentarios" es 10 y el de las "visualizaciones de vídeos" y "respuestas" de 46.

- Calidad de los seguidores: 90.72%
- Intereses del usuario: Gaming

- Menciones recientes: procreate 50.00% albaresneda_art 7.41% davorium 7.41% characterdesignchallenge 5.56% maribelconejeroart 3.70%
- Hashtags recientes: #art #conceptart #sketch #dailysketch #character #sketchbook #illustration #conceptartist #drawing #characterdesign #artofinstagram #artistofinstagram #illustrator #pencil #draw
- Edad de la audiencia: 25-34
- Género de la audiencia: 56.39% Mujer 43.61% Hombres
- Ubicación de la audiencia: España 46,53% EEUU 11,58%
- Ciudades con mayor audiencia: Granada 18,34% Madrid 3,86%
- Lenguaje de la audiencia: Inglés 45,78% Español 40,60%
- Intereses de la audiencia: Art & Design 85,03% Television & Film 68%.
- Seguidores destacados: @ruizburgos @sergioflorescampos @lamadriguerashop

Los posts más destacados en cuanto a likes e interacción son de contenido propio en ilustración y diseño de personajes.

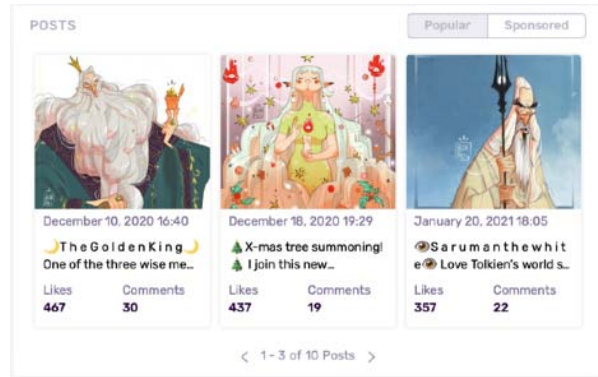


Figura X. Fuente: <https://brand.influencity.com/network/6105223b2bb795373d6c53a7/influencer/610522a32bb795373d6c53ed>

6. @javierianezpicazo

Este usuario tiene menos de 1000 seguidores por lo que el reporte de Influencity queda resumido en la siguiente tabla:

Followers	Engageme	Earned	Avg.
630	11.3%	\$13.52	71

Tabla X. Fuente: <https://brand.influencity.com/network/6105223b2bb795373d6c53a7/influencer/610522d12bb795373d6c53fd>

7. @fifi.colores

La usuaria tiene menos de 1000 seguidores por lo que el reporte de Influencity queda resumido en la siguiente tabla:

Followers	Engageme	Earned	Avg.
428	15.17%	\$16.39	64

Tabla X. Fuente: <https://brand.influencity.com/network/6105223b2bb795373d6c53a7/influencer/610522ef2bb795373d6c540c>

Perfil de los usuarios y autores destacados

Perfil de usuarios destacados en Instagram

1. @raquelvictoriarl

- Área: Comisariado/Gestión Cultural/ Management
- Ubicación: Granada, España

Raquel Victoria forma parte de la oficina de Investigación curatorial "Co2: Comisariado contracultural" de la Madraza Centro de Cultura Contemporánea. Dentro del grupo, forma parte del comisariado y gestión del "Festival internacional Noise is (not) data" y de "Beats to curate". Además, trabaja en comisariados independientes de exposiciones como "Kiero ser famosa" de Marta Silgado (Granada, 2019) o "Copy Paste" de Marta Ruiz Anguera y Jaime González Palencia en el Museo Krekovik del Consell de Mallorca (Palma, 2020).

En 2020 obtuvo el grado en Bellas Artes en la Facultad de Bellas Artes Alonso Cano (Universidad de Granada). Recibe una beca Ícaro en el vicedecanato de la Facultad de Bellas Artes Alonso Cano, realizando y trabajando en proyectos culturales como EDI-TABLES 2020, FACBA 20, Mikeli Fest, entre otros. Su trabajo final de grado "Al-Liquindoi" se basa en un proyecto de mediación cultural. El proyecto recibió la Ayuda a la Producción, Comisariado y

Mediación Artística Alumni UGR del Programa 46 del Plan Propio de Investigación y Transferencia (Universidad de Granada).

Fuente: <https://raquelvictoria.com/bio>

2. @f_ladrong

- Área: Artista/ Intérprete de la danza teatro
- Ubicación: Kaunas, Lituania

Nacido en Granada, Francisco Ladrón de Guevara se graduó en Bellas Artes en 2019 en la Facultad de Bellas Artes Alonso Cano. Siendo acróbata desde hace 9 años, combina sus habilidades en las artes visuales y el lenguaje del cuerpo a través de la danza actuando e impartiendo talleres como "Sobre el dibujo. A través del cuerpo", manteniendo el objetivo de explorar las fronteras entre los diferentes lenguajes artísticos.

Después de pintar y esculpir, volcó su investigación en instalaciones, performances y videoarte, ganando también un 2º premio en un concurso nacional de Artes (2019) con uno de sus vídeos.

Se incorpora a AURA Dance Theatre en julio de 2020, estableciendo su nueva residencia en Kaunas, Lituania.

Fuente: <https://aura.lt/portfolio/francisco-ladron-de-guevara/>

3. @cristinamunozdelaguila

- Área: Artes visuales
- Ubicación: Almería, España

Cristina Muñoz del Águila (Almería, 1997). Graduada en Bellas Artes por la Universidad de Granada y en Interpretación para

Teatro por la Escuela de Artes Escénicas La Seducción, también de Granada, formada en otras disciplinas como la performance o el comisariado, ha curado proyectos como en la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada o en el Espacio Cero del Contenedor Cultural de la Universidad de Málaga. Ha escrito textos para catálogos como el de Alejandro de Pablo Ramírez y acaba de publicar un poemario con la editorial Talón de Aquiles, que podéis conocer en su apartado de Artes Literarias.

Participante en exposiciones colectivas en el CAC-La Coracha, la Universidad de Granada en el Palacio del Almirante y en el Palacio de los Condes de Gabia de la Diputación de Granada en 2019, en becas de residencia artística como en el Valle de Lecrín o la residencia Artística en Jaén. Actualmente miembro del grupo de comisariado emergente CO2 en colaboración con La Madraza Centro de Cultura Contemporánea y la Universidad de Granada.

Fuente: <http://ruraltazgona.es/cristina-munoz-del-aguila-2/>

4. @manussmile

- Área: Artista /Coreógrafo /Diseñador gráfico
- Ubicación: Málaga, España

Manuel Senén Ruiz es graduado en Bellas Artes por la Universidad de Granada, estudios que compaginó con su formación en danza contemporánea. Ha realizado varias exposiciones individuales y formado parte de varias colectivas en lugares como Porto Alegre, Ciudad de México, Santiago de Compostela y Madrid. También ha sido profesor de baile y

obtenido varias becas de residencia, y de producción y exposición de la Sala Ático del Palacio de los Condes de Gabia como su primera individual.

Para ello, utiliza el engaño como herramienta para el estudio y búsqueda de la verdad, ayudándonos a contemplar las cosas al margen del tiempo por lo que son en sí mismas, produciendo así puentes entre tiempos cronológicos, religiones e identidades. A través de formatos como la video-instalación y el performance define el cuerpo como el nexo de unión entre aquello que nos rodea, desarrollando una obra transdisciplinar que apunta hacia el centro en que todo converge. Considerando ciertas prácticas cercanas a la deriva situacionista como el método de trabajo para desarrollar su investigación, toma la vía urbana como el reflejo de la estructura social y escultórica, el comportamiento humano y su atención a la trascendencia.

Fuente: <https://www.manuelsenruiz.com/about>

5. @albfresneda.art

- Área: Concept artist/ Ilustradora
- Ubicación: Granada, España

"Para mi dibujar ha sido desde que era pequeña algo natural, una afición que sin darme cuenta me llenaba y me proporcionaba acercarme más al mundo del cómic y la ilustración. Lo que empezaron siendo unos garabatos hechos por entretenimiento hicieron que quisiera imitar a autores como Juanjo Guarnido, Alessandro Barbucci o José Luis Munuera entre otros muchos. Poco a poco fui sabiendo sobre más autores, y al entrar en la universidad he conocido a gente con los mismos

intereses y motivaciones que yo, lo que nos ayuda a todos a conocer más y nos anima a seguir mejorando”.

Fuente: <https://bellasartes363.ugr.es/wp-content/uploads/2019/04/Maqueta-OUCH2-finalOK.pdf>

6. @javierianezpicazo

- Área: Investigador/ Crítico de arte
- Ubicación: Granada-Madrid, España

Javier Iáñez (Granada, España, 1997) es investigador, crítico de arte y comisario independiente. Graduado en Bellas Artes por la Universidad de Granada y con un Máster en Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual por la Universidad Complutense de Madrid, la Universidad Autónoma de Madrid y el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Ha sido becario en el Área de Artes Visuales de La Madraza Centro de Cultura Contemporánea de Granada y alumno en prácticas en el Departamento de Colecciones (Dibujo y Pintura desde 1940) del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Ha sido coordinador de la IV edición del Laboratorio Comisarial del Centro Mediterráneo (Granada) y comisario para la oficina CO2 (Comisariado Contracultural) de La Madraza Centro de Cultura Contemporánea de Granada. Ha comisariado exposiciones de artistas emergentes y publicado artículos en revistas académicas y textos para catálogos.

Fuente: <https://es.linkedin.com/in/javier-iañez-picazo>

7. @fifi.colores

- Área: Arte
- Ubicación: Granada, España

“Graduada en Bellas Artes. Estoy dispuesta a aportar una creatividad polifacética a mis obras y con un foco inspirador en el entendimiento de nuestro entorno natural. La fotografía y el vídeo me permiten aventurarme a explorar nuevos enigmas sociales y artísticos, me impulsa a investigar y trabajar en equipo, aprendiendo a ser comprometida, resolutiva y equivalente, a su vez que potenciar mi marca personal que nace de un espíritu emprendedor”.

Fuente: <https://aortaerika.wixsite.com/aorta/blank-1>

Perfil de autores destacados en Internet

1. Victor Nogueras

- Área: Grabado y estampación
- Ubicación: Granada, España.

“Nací en Granada en 1982. Mis estudios de arte tras el bachillerato artístico son el Grado superior de Grabado y Técnicas de Estampación, que concluí hace 16 años, Técnico Auxiliar en Diseño Gráfico, otros estudios de diseño mientras realicé la mitad de la carrera de Periodismo en Málaga, más los actuales estudios que curso, el tercer año del Grado de Bellas Artes. Trabajo desde hace cuatro años con tiendas de Granada de grabados donde proveo de material a sus dueños para la posterior venta, así mismo realizo mis proyectos y trabajos en el espacio compartido licono, donde tengo mi taller desde hace tres años. He expuesto en Málaga, en la Facultad de Letras, en el bar Entresuelo, “La luz escribe” en Atarfe, en el Colegio de Gestores de Granada, y este año expondré en el Taller de arte Vimaambi y en el taller licono, exposición que

plano hacer itinerante. Además Participo en certámenes de Grabado todos los años”.

Fuente: https://12e7f29f-5cdb-5c63-dbea-1aa79893b2c3.filesusr.com/ugd/c37f96_ceaaac6be5f04a7185e10c2c451ae2ec.pdf

2. Roma Gutiérrez

- Área: Freelance Ilustración/ Diseño publicitario/ Blogger
- Ubicación: Granada

“Desde pequeña me gustó dibujar, pintar, la fotografía y todo lo relacionado con el arte, pero, al llegar a la universidad, tomé una decisión equivocada: estudiar CC. Químicas. Después de terminar Químicas, quise deshacer el error y pasé un año por la facultad de Bellas Artes, pero por razones complejas tuve que dejarlo. Empecé a trabajar como diseñadora gráfica, y, compaginando estudios con trabajo, me gradué como Técnico Superior en Diseño Gráfico y Multimedia; me metí de lleno en faena y terminé estudiando Publicidad y RRPP. Después de 12 años habiendo trabajado primero como diseñadora gráfica y artefinalista en departamentos de preimpresión de empresas de artes gráficas, y después, como directora de arte en departamentos creativos de agencias de publicidad, actualmente trabajo como ilustradora y directora de arte on/offline freelance y soy blogger en Makamo, en Cóctel Demente y en Picame”.

Fuente: https://www.domestika.org/es/roma_gutierrez

“Estudié Química, aunque desde muy pequeña siempre me había gustado el dibujo, la

fotografía, todo lo relacionado con el arte. Pero no sé por qué, en mi cabeza tenía que la carrera de Bellas Artes no era una carrera con salidas, y pensé en realizar una carrera de ciencias. Antes de terminar Química, porque no me gustaba nada, quise estudiar Bellas Artes. Pero no pude por una normativa de entonces relacionada con los números ‘cláusulos’. Yo hice todo el año, pero no conseguí regular mi situación. El siguiente año hice un curso de diseño y programación de páginas web, y al terminarlo empecé a trabajar como diseñadora gráfica. Trabajando, hice un curso entero de arte, y al final estaba trabajando en lo que realmente me gustaba. Luego he hecho, a distancia, publicidad y relaciones públicas”.

Fuente: <https://unperiodistaenelbolsillo.com/roma-gutierrez-no-tengo-un-estilo-concreto-me-gusta-mucho-investigar-tecnicas-diferentes/>

3. Francisco Javier Morales Galán

- Área: Artista multidisciplinar
- Ubicación: Trajano (Utrera), Sevilla. España.

“En los primeros tanteos sobre la pintura, mi curiosidad se centraba en crear unas especies de metáforas ilustrativas, unas formas de surrealismo colorido que expresaban una clara búsqueda relacionada con el arte. El ansia de crear, una serie de obras inacabadas de agradables colores y fácil interpretación.

Poco a poco estas ideas fueron desvaneciéndose, quizás por el fácil acogimiento o porque esa búsqueda ya había concluido. En estos trabajos se muestra el efecto de la indiferencia sobre el colectivo o sociedad hacia la que nos dirigimos. Los colores predominantes en ellas son el azul de Prusia y el carmín de granza, cuando descubrí estos colores me suscitaban esa conexión entre

ambos, debían establecerse juntos en estas obras. Tiempo después aprendí que estos colores nacen del mismo pigmento.

El primero representa el frío, la noche, temas inmorales y amorales. El carmín representa lo vivo, la pasión y fuerza, lo humano, el colectivo. Temas mitológicos y fabulescos confluyen en lugares aislados, fríos, oscuros y estériles. Las figuras representadas se tornan como Siluetas fantasmagóricas y grotescas.

Suelo usar el óleo en su mayoría para estos trabajos por su colorido y pastosidad, pero al principio del proceso cuento con acrílicos por su versatilidad ya que son más fáciles de corregir. Los soportes en los que trabajo son tela o madera, indiferentemente, aunque tengo cierta predilección por los soportes de madera ya que pueden soportar un tratamiento más violento”.

Fuente: <https://galantearts.jimdofree.com/sobre-galante/>

4. Sonia Martín Valverde

- Área: Bellas artes/ Dirección artística
- Ubicación: Granada/ Londres/ Barcelona

Master en ESCAC Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya: Dirección de fotografía. 2021-2022.

Master en ESCAC Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya: Dirección de arte en cine. 2020-2020.

Graduada en Bellas artes. Universidad de Granada. 2015-2019.

Directora de arte en ESCAC FILMS, SL. Contrato temporal. Noviembre 2020. Barcelona, España.

Auxiliar de arte en Fourmind. Contrato temporal. Julio- noviembre 2020. Granada, España.

Fuente: <https://www.linkedin.com/in/sonia-martin-valverde-503524192/>

5. Maria del Mar Salas Sánchez (Kapeachi)

- Área: Ilustración
- Ubicación: Narbona, Occitània, Francia.

“Recently graduated from the Fine Arts University of Grenade, Spain. I've got experience cooperating with programmers in small videogame projects as a concept artist.

Tradititonal / Digital Artist specialised in illustration and concept art, with experience both in personal and team projects. *Currently available for freelancer or contract work”.

Fuente: <https://www.artstation.com/kapeachy/profile>

<https://www.linkedin.com/in/maria-del-mar-salas-sánchez-b1b85418b/>

6. Mercedes Muñoz Álvarez

- Área: Ilustración/ Cómic/ Fotografía
- Ubicación: Baza, Granada. España.

“Como artista emergente, siempre he sentido interés por las diferentes realidades que se pueden crear a través de la imaginación. Para ello me valgo del uso de diferentes técnicas artísticas como la ilustración o la fotografía. Utilizando procedimientos tradicionales, trato de plasmar en los distintos tipos de imágenes, situaciones u objetos cotidianos, prestando una especial atención a la iluminación y a los contrastes que se generan, a la vez que indago en nuevas técnicas”.

Fuente: https://issuu.com/artistamema/docs/mu_oz_alvarez_mercedes_portfolio_gr

Agrupación de ideas y percepciones de los informantes

1. FORMACION

Ágreda —— Arquitectura

Guridi —— Licenciado en Bellas Artes en Sevilla.

Laureano —— Edición

Ana Barriga —— Escuela de Artes: Grado Medio de Ebanistería en Jerez y después tres superiores (Diseño de mueble en Cádiz, Arquitectura Efímera en Jerez, Escultura en Piedra en Sevilla). También Licenciada en Bellas Artes en Sevilla.

JL. Martín Prada —— Licenciado en Filosofía y en Bellas Artes.

María Tapia —— licenciatura de Bellas Artes en Sevilla, y después beca Master de Grabado y Diseño gráfico en Madrid. El master me ha abierto un mundo, además de creativo, muy útil, para aplicarlo en mi trabajo, me ha ayudado mucho a la metodología de trabajo.

Mariángeles Guil —— Bellas Artes especialidad Escultura; Escultura monumental y urbanismo. Asistente de taller escultórico y alumna de un mismo maestro. Mathias Goeritz. Geometristas y muralistas mexicanos de la UNAM, beca del Ministerio de Asuntos Exteriores. Escuela de Artes Aplicadas y Oficios de Granada: Galvanoplastia y Cerámica Artística, con Agustín Morales Alguacil. Escuela de Organización Industrial de España.

Daniel Cisneros —— Diplomado en Turismo. Curso de Diseño gráfico. Más tarde, Licenciado en Bellas Artes.

José Luis Garrido —— Grado de animación en U-TAD, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital de Madrid. Después Master en realidad virtual en Málaga. Previamente Ingeniería informática.

Jesús Pertiñez —— Bellas Artes en Sevilla con la especialidad de Diseño gráfico. Diez años en Artes y oficios en Granada: dibujo al natural, dibujo de

estatua, pintura del natural, modelado, vaciado, cerámica... casi todos los cursos.

Genie Espinosa —— Ciclo Formativo de Grado Superior de Diseño gráfico en la Escola D'Art Pau Gargallo

Simon Zabell —— Licenciatura en Bellas Artes en la Universidad de Granada y posteriormente un Máster en Bellas Artes (especializado en Escenografía) en la Slade School of Art de Londres.

Eugenio Rivas —— Licenciatura en Bellas Artes, luego el doctorado y el CAP en la Universidad de Granada

Maite Vroom —— Bellas Artes, un máster de profesorado con especialidad en dibujo y un máster en producción e investigación artística por la UGR

2. AUTODIDACTA

Ágreda —— Sí

Guridi —— Sí

Laureano —— Empresa socio Astiberri

Ana Barriga —— No. Quien me ha abierto la puerta ha sido la universidad o la Escuela de artes

JL. Martín Prada —— Sí. Continuamente. Sobre desarrollos e innovaciones tecnológicas voy aprendiendo de manera autodidacta.

María Tapia —— clases en un estudio de pintura en Jaén, Pepe Rodríguez Gabucio. Crecí en un entorno donde se valoraba mucho el arte, yo pienso que eso es una ventaja

Mariángeles Guil —— Empresaria en el sector de la piedra, con un taller de estatuaria y restauración. Tras realizar la copia fiel de la Piedad de Miguel Ángel, cierro en 2002 para dedicarme al arte contemporáneo como artista independiente. Sí, autodidactismo necesario. La talla directa sobre mármol es por cuenta propia, por ejemplo. Uso de plataformas electrónicas hoy.

Daniel Cisneros —— Sí

José Luis Garrido — Sí. Hoy en día hay muchísimos cursos online específicos y más profesionales. La mayor parte están en inglés, en Domestika en castellano. Y también hay lo que se llama mentorship para gente que ya está iniciada. Muchos son supervisores de las empresas y después han contratado gente.

Jesús Pertiñez — Sí, es fundamental. Procuro asistir a todos los cursos.

Genie Espinosa — Sí

Simon Zabell — Todos tenemos formación autodidacta, pero es justo que diga que mi formación ha sido en realidad siguiendo el camino ortodoxo; pasando por las enseñanzas de Bellas Artes.

Eugenio Rivas — siempre aprendemos juntos, con otras o de otras personas. Todos somos autodidactas

Maite Vroom — mayoritariamente universitaria, aunque también me he formado en organismos independientes y por mi cuenta

3. COMO OBTIENE EL PRIMER EMPLEO

Ágreda — En la Animación fue puramente por redes sociales.

Guridi — 6 años en empresa de diseño, con practicas gratis . Me fui a Madrid a IlustraTour. Como profesor saqué plaza en las oposiciones de Secundaria.

Laureano — hace 20 años la editorial..

Ana Barriga — Los concursos. Yo no utilizaba ninguna plataforma. La galería de arte Luis Adelantado que tenía un concurso para gente joven, y el otro fue el de IniciarTE.

JL. Martin Prada — Beca de investigación predoctoral en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Beca de la Universidad de California, en San Diego. A partir de ahí, profesor a tiempo completo en universidades. Trataba de asistir a todas las conferencias sobre

arte contemporáneo (Jarauta, Marchán, Bozal), esto determinó en gran medida mi vocación. En 1995 empecé a publicar.

María Tapia — Compaginaba la pintura con otros empleos (comercio). Compromiso. Me ha salido mucho trabajo gracias a Instagram y gracias a las redes porque me han contactado, y también por email.

Mariángeles Guil — Asistente de escultura. Pintura retratista. Marketing tradicional, mentores voluntariosos. Mis maestros de taller me pagaban con su experiencia, cubrir gastos, etc.

Daniel Cisneros — Trabajé en delineación en astilleros y en una empresa de ascensores hacía los cortes de chapa y los diseños y tal. El quinto año de carrera veo la posibilidad de entrar en un estudio de juegos pequeñito, no pagaban mucho, eran cuatro personas, y ahí conocí a los que son actualmente mis dos socios.

José Luis Garrido — 5 años en una empresa de Audiovisuales de software de tecnología que trabajaba con televisiones. Estuve un año y medio en Turquía en la capital, en la televisión pública. En lo relacionado con animación, después de hacer el grado yo solicité el puesto de trabajo para Klaus. El supervisor me pidió hacer una prueba en Photoshop. Te daban un personaje y tú tenías que dibujarle las sombras, pero solo las sombras con la luz directa, para ver cómo yo entendía los volúmenes.

Jesús Pertiñez — Por una baja por enfermedad en el Departamento de Dibujo de la Universidad de Granada. Me presenté y me cogieron. Yo acabé la carrera en febrero y en septiembre estaba dando clase ya en la universidad.

Genie Espinosa — Jefa de un departamento de marketing en una empresa multimarca de coches; la Feria de Bolonia que es más ilustración infantil; contactos y un poco de networking; firmé con

Astound Illustration Agency estuve con ellos tres años o así, luego firmé con Braid Agency seis años. **Simon Zabell** — Beca FPU en la Universidad de Granada. A los tres años se jubiló un profesor y me dijeron que podía solicitar un contrato de profesor.

Eugenio Rivas — territorio indefinido donde los jóvenes suelen sentirse bastante perdidos

Maite Vroom — Estoy en proceso y soy consciente de que va a ser un proceso continuo. Un proceso de búsqueda

4. USO DE REDES SOCIALES

Ágreda — Behance como porfolio para hacer contactos ; LinkedIn para Animadores

Guridi — Instagram para hacer feedback de gustos y crear itinerario de trabajo. Hay que subir todo, la mesa de trabajo "la cocina".

Laureano — La editorial funciona con envío de trabajos por email o con cita concertada en salones.

Ana Barriga — Yo a día de hoy tengo Instagram y no tengo ni página web. Aunque Instagram ha venido después, lo primero fueron los concursos.

JL. Martin Prada — A finales de los 90, te suscribas a listas de noticias online, servicios e-mailing de pago ([w3artes](http://w3artes.com)), publicando en periódicos, revistas o editoriales. Pero fue con mi primer libro en la editorial Fundamentos. Actualmente uso Facebook, Instagram, Twitter y tengo un canal de YouTube con algo más de 10000 suscriptores. No tengo mucha actividad en redes. Las empleo para anunciar fechas o nuevas publicaciones. Las redes sociales están cada vez más saturadas y dan mucha visibilidad a quien ya la tiene.

María Tapia — Instagram; Facebook; mi propia página web como catálogo digital permanente.

Mariángeles Guil — El "boca a oído", concursos públicos BOE o provincia, las plataformas electrónicas no han sido relevantes. Actualmente

LinkedIn y la galería de arte contemporáneo Singulart (donde las mujeres artistas hemos representado el 44% de los ingresos en 2021).

Daniel Cisneros — LinkedIn o la propias páginas web de las empresas, como Ubisoft.

José Luis Garrido — La plataforma es LinkedIn. Domestika también tiene un foro para videojuegos o también la web de cada empresa. Pero lo normal es que tú sigas el Twitter de cada empresa para ver si están sacando algo nuevo. Las empresas buscan animadores a través de LinkedIn, esa es la principal con diferencia. Actualmente yo solo tengo mi curriculum en LinkedIn. No es necesario tenerlos en Instagram o ArtStation pero te da visibilidad.

Jesús Pertiñez — Las redes sociales como LinkedIn para buscar animadores. Dos plataformas, una se llama Film Freeway y otra se llama FestHome.

Genie Espinosa — Fanzine; networking; Instagram
Simon Zabell — En los 90 cuando yo empezaba no existían. Instagram es una herramienta útil para mostrar material visual desde luego, pero creo que en realidad hace más daño que bien.

Eugenio Rivas — no debemos confundir la producción de conocimiento con su difusión. Ambas son importantes. los perfiles de redes sociales son muy útiles

Maite Vroom — Networking (asistir a eventos, conocer a gente, trabajar en estudio con más artistas, etc). portafolios (mayoritariamente digitales) e Instagram desde hace poco

5. LA TÉCNICA

Ágreda — Digital , Clip Studio.

Guridi — Metodología propia creativa. Uso gouache, lápiz, mucho grafito.

Para mi la forma va antes que el color. He trabajado mucho con cartulina, con plastilina, cuando llegué a Procreate pensé que...

Laureano ——— La calidad de la obra es independiente de la técnica que utilice cada uno.

Ana Barriga — Recorro a materiales tan diferentes como óleo, esmalte o spray

JL. Martin Prada — NO

María Tapia — Técnica mixta. Óleo sobre papel, spray. Ilustraciones con gouache suelo mezclarlo con pastel o lápiz de color, o con barra conté.

Mariángeles Guil — Artista de "mano y materia". Materiales nobles, modernos, reutilizables o inventados como el engole elástico. Aluminio. Óleo o acrílico sobre lienzo.

Daniel Cisneros — Photoshop. Spine, software de animación 2D por huesos. Tablet Cintiq. Y tableta Wacom.

José Luis Garrido — Para animar el standar es Maya porque es super potente a la hora de integrarlo. Los más importantes son Maya, Photoshop y Z Brush en animación 3D. En animación 2D Toon Boom Harmony, o TVPaint que es francés. También está NUKE. En tabletas, Cintiq o Intubo en Klauss.

Jesús Pertiñez — En 2D utilizamos Harmony se llama ahora, de TomBoom Studio, aunque insistimos mucho en el dibujo tradicional con tableta. Y para 3D utilizamos Blender.

Genie Espinosa — Suelo emplear Photoshop y Procreate. Trabajo con un iPad básico y Procreate en iPad. Y en el ordenador normal Photoshop. A veces uso Illustrator si estoy haciendo una tipografía a mano para limpiarla, pero muy poco

Simon Zabell — La pintura con la técnica que mejor me sirva a mis intenciones, y también la escultura, principalmente utilizando la madera. Instalaciones de diverso tipo.

Eugenio Rivas — Prefiero no apegarme a ninguna, aunque me apasiona conocer todos los recursos

Maite Vroom — técnicas gráficas, grabado, dibujo, impresiones, linos, etc.

6. EL ESTILO

Ágreda — no hay que buscarlo , va a salir

Guridi — No intento crear un estilo. Para mi no existe el concepto de estilo, para mi existe la verdad. Cuando te encasillas comercialmente estás perdido porque cuando la gente se cansa de tu estilo también se harta de ti.

Laureano ——— Yo creo que una de las cosas más interesantes del cómic y la ilustración hoy en día, es la amplia la variedad de temáticas y estilos

Ana Barriga — Yo no se si el estilo es único personal o cómo llamarlo, lo que sí tengo claro es que hay que ser honesto con lo que uno hace

JL. Martin Prada — NO

María Tapia — no busco identificarme en ninguna corriente artística porque pienso que el arte, o mi pintura en este caso, va en función de mi vida y vida es cíclica. Yo creo que depende de lo que quiera cada uno Yo creo que también eso es una estrategia que cada pintor debería pensar. Si quiere definirse desde el principio en una línea concreta o quiere experimentar varios campos.

Mariángeles Guil — El estilo personal o concreto no tiene alto valor según los campos laborales, PERO, es un hecho inevitable en personas creativas.

Daniel Cisneros — Yo no lo se. Conozco más ejemplos de lo contrario que de eso. En mi caso me gusta tocar un poquito de todo. No se hasta qué punto. Si hay una empresa en la que predomina el estilo cartoon en el porfolio debes incluir algo de eso.

José Luis Garrido — El estilo debe ser versátil.

Jesús Pertiñez — Hay que saber adaptarse, saber hacer de todo.

Genie Espinosa — Personajes fuertes, no normativos, muy expresivos, no conformistas. Este

estilo un poco más rebelde y loco que es lo que yo soy.

Simon Zabell — Cuando un artista adopta o encaja en un estilo está muerto como artista, puesto que un estilo significa, al fin y al cabo, la repetición. De cara al mercado del arte, tener un estilo es muy útil, permite a las galerías y los coleccionistas reconocer tu trabajo. Mi teoría es que el estilo es en el arte contemporáneo la manera de halagar al poderoso.

Eugenio Rivas — Es una herramienta indiscutible de cara al mercado, pero no debe nunca suponer un obstáculo a la libertad creativa.

Maite Vroom — No creo que sea imprescindible tener un estilo, aunque a veces creo que es inevitable

7. QUÉ BUSCAN LOS EMPLEADORES / ¿PORFOLIO? SÍ O NO

Ágreda — Mayor calidad en el dibujo, perspectivas sólidas y creíbles

Trabajo en equipo ; desarrollo social; empatía con el trabajador para corregir obra.

Guridi — Las editoriales encuentran pegas cuando el proyecto viene excesivamente cerrado. Entonces, yo recomiendo siempre que mandéis sobre todo portadas porque al final eso es lo que engancha. Y como máximo tres ilustraciones, no más.

Laureano — una sinopsis un poco amplia, que puede oscilar entre un folio o un folio y medio. Si es posible el guión completo de la obra si se tiene elaborado, si no lo que se tenga. Y después pues unas diez páginas terminadas que sirvan de muestra, deben ser capaces de personalizar cada envío... y procurar ir a las editoriales que crees que encajan más en la línea de lo que haces.

Ana Barriga — Yo nunca he enviado una candidatura, las galerías siempre me han buscado a mi. Porfolio o dossier de artista es necesario todo

el tiempo, TOTALMENTE, para enviarlo a prensa, para que te salga un proyecto, tienen que tener referencias, tienen que tener una carta de presentación. Es mejor un proyecto cerrado, con una presentación cerrada, que muestras o des a conocer algo pero que no lo sueltes todo. Un dossier mío me tiene que representar a mi en todos los sentidos. Y después de alguna manera el dossier es un producto.

JL. Martin Prada — ¿Qué esperamos del artista visual?Cuál es el sentido del arte? Qué hay en esa imagen? Cuáles son sus rasgos diferenciados? El tipo de recepción a la que promueve. La exigencia es mayor. Portfolios digitales. Considero especialmente importante que los artistas tengan un website personal, actualizado, con proyectos actuales y pasados. El blog-arte no puede considerarse una forma de portfolio.

María Tapia — Yo creo que si alguien se fija en mi es porque le gusta mi trabajo o como trabajo. Compromiso, seriedad, puntualidad. Yo no se hasta qué punto yo tengo un portfolio porque a lo mejor no se muy bien qué conlleva un portfolio. Lo más parecido es mi página web, no lleva precios.

Mariángeles Guil — No tengo ni idea. Como empresaria destrezas artísticas a niveles de práctica, amor por el oficio, respeto, trabajar sin prisas, humildad. Estamos viviendo en una cultura de humo, de posturo, el valor de lo efímero. Deberíamos hacer un marketing digital responsable. Es necesario apartar a las generaciones del disfrute hipnótico de lo insustancial.

Los portfolios son un imperativo, acompañan siempre al proyecto y se demandan en todos los sectores. Es una llave, debe reunir 10 obras disponibles para venta.

Daniel Cisneros — Yo en LinkedIn lo que he hecho siempre es cargar proyectos, abrirse un ArtStation. Si vas a hacer una candidatura a un estudio

grande tienes que llevar un portfolio de animador. Pero si quieres centrarte en el diseño de personajes no hace falta que vean todo.

José Luis Garrido — Tú optas a la oferta y siempre te piden un enlace a la reel, lo puedes tener en YouTube, en Vimeo o puedes hacerte una página ArtStation que es gratuita para hacer los portfolios. Pero puedes utilizar cualquier cosa, a veces puedes incluso enviar un PDF porque tu trabajo sea para ilustrar no para animar. Hay que enfocarse en una cosa determinada, en una cosa o dos como mucho. Tú no puedes hacer de todo porque en el 99% de los casos vas a ser mediocre.

Jesús Pertiñez — Yo diferencio dos tipos de trabajo en animación: el trabajo en estudio, donde quieren alguien que haga la animación, que dibuje 200 capas, y el trabajo personal, donde tú haces el corto que quieres hacer y luego ya veremos donde lo enviamos, festivales, etc.

Genie Espinosa — Yo trabajo muy rápido, así que empecé a coger curro a saco. Tengo página web, perfil en ArtStation, Behance, Instagram... Ahora me representa una agencia en EEUU y en Londres.

Simon Zabell — No tengo en realidad experiencia en estas cosas. Utilizo un portfolio digital cuando las circunstancias obligan.

Eugenio Rivas — Personas capaces de resolver problemas, con ganas de trabajar y con buena actitud frente a los retos. El portfolio analógico es la obra en sí. Hoy en día el portfolio digital casi también ha desaparecido para dejar lugar a los perfiles de redes sociales

Maite Vroom — Depende mucho del empleo y el empleador. Sí, los portafolios (mayoritariamente digitales) son esenciales para dar a conocer tu trabajo

8. SECTORES LABOREALES EN ALZA

Ágreda — Animación (fondos), videojuegos

Guridi — NS / NC

Laureano — Ahora mismo el sector del cómic es uno de los que mejor están funcionando dentro del mundo editorial. Concretamente el manga, en Francia, aquí, en Italia. El motivo por el que hay tantas editoriales literarias que están creando un sello de cómic es por eso, porque han visto que es un sector que está en alza.

Ana Barriga — Yo creo que hoy en día cualquier tipo de arte tiene más posibilidades de empleo que cualquier otra cosa. Porque además está habiendo una demostración de que realmente es necesario y que la gente está aprendiendo a valorarlo. Es cierto que con la industrialización cada vez hace menos falta el trabajo manual, pero la parte creativa hace falta en todos los sectores

JL. Martín Prada — La docencia. No tengo datos actualizados. No creo que vaya a haber muchos cambios en un futuro cercano.

María Tapia — La restauración, la conservación del patrimonio. Opositar para la enseñanza. Impartir clases en academias. Programas de comisariado. Con compromiso e imaginación se puede rentabilizar mucho la carrera. Es una cuestión de actitud.

Mariángeles Guil — Arte que pueda venderse por internet sin romperse en el transporte. En escultura crecerá la demanda de Arte Útil, exclusivo y materiales reciclables, para espacios. El marketing, la data y la inteligencia artificial, comercio por internet y el Arte útil con tendencia a reciclar.

Daniel Cisneros — Yo me gano la vida con esto pero no me hago rico. Trabajar en lo que me apasiona para mí ya es un logro. Se trata de ponerle precio a tus horas. Con el diseño gráfico es igual.

José Luis Garrido — La animación es un sector que está en alza pero que no te garantiza nada. Hay mucho trabajo de freelance pero si estás empezando lo mejor es empezar en un estudio. Hay que tener la mentalidad de mochilero. En

Animación tridimensional la mayor parte de gente son animadores. Sin embargo, en Klauss había mucha gente de iluminación.

Jesús Pertiñez — Diseño de web, plataformas y todo esto, o la Animación. La Animación es una de las más demandadas sin duda, en España.

Genie Espinosa — Las aplicaciones que tiene la ilustración son interminables, puedes hacer de todo: ropa, estampados, serigrafía, risografía, graffiti, murales, cerámica, etc. Puedes llegar donde quieras. Nunca te deja de sorprender este curro.

Simon Zabell — Solo estoy familiarizado con la realidad del ejercicio del arte. El ejercicio de las artes plásticas es una opción vital muy difícil pero no imposible. Intentar concebir algo así como una opción laboral como cualquier otra solo puede conducir al fracaso o a la frustración.

Eugenio Rivas — La creatividad está en todas partes. El diseño está en todas partes, diseño de relaciones y modelos creativos de disrupción

Maite Vroom — el trabajo en equipos. Sobre todo si son multidisciplinares El artista tiene un perfil muy abierto a la experimentación que puede contribuir a muchos ámbitos: vínculos sociales, memoria colectiva, dinámicas participativas, pensamiento crítico, etc.

9. MATERIAS IMPRESCINDIBLES O DE MAYOR PROFUNDIZACIÓN EN LA CARRERA

Ágreda — Lo que noto en los curriculums que nos envían es quizá una falta de solidez en el dibujo. Creo que de cara a la formación lo más importante sería la solidez en el dibujo tanto de personas como de espacios para crear perspectivas consistentes y creíbles.

Guridi — NS / NC

Laureano — NS / NC

Ana Barriga — Imprescindibles han sido todas las materias. Yo creo que lo que habría que añadir es una materia de "vida real".

JL. Martín Prada — Dada la amplitud del espectro de actividades laborales, daría respuestas muy diferentes a esta pregunta. El egresado debería aspirar a ejercer profesionalmente como artista, obra personal. La carencia son los conocimientos sobre el arte moderno y contemporáneo, su teoría e historia.

María Tapia — Relacionado con la Pintura la base está formada por dos partes: el dibujo en la parte práctica y la historia en la parte teórica. Se debería activar más la sensibilidad artística para transmitir con tu trabajo. Dar la opción de exponer al alumnado en la facultad. Yo propondría muchas más conferencias con artistas, galeristas, críticos, yo abriría las artes a otras disciplinas. Pautas para saber gestionarte tu trabajo.

Mariángeles Guil — Lenguas extranjeras. Geometría y dibujo. Historia y fundamentos del Arte. Matemáticas. Tecnología, técnicas, restauración, trazas de cantería. El alumnado debería profundizar más en Dibujo Técnico y Geometría Descriptiva, volumen, color, pensamiento abstracto.

Daniel Cisneros — Todas. Yo pienso que la formación es la base. Dibujo, Anatomía, perspectiva... al final todo es un sumatorio. Esos conocimientos son los que van a marcar la diferencia.

José Luis Garrido — Todas esas facilidades que te da el dibujo, esa inmediatez, ayuda una barbaridad de cara al 3D. No es el hecho de tener técnica, es todo lo que implica saber dibujar. Se de composición, se de espacios negativos, se de el equilibrio de las formas y todo eso aplicado a la anatomía para mantener el volumen. Aprender la herramienta Z Brush es súper fácil, es problema es entrenar la mente para saber modelar.

Jesús Pertiñez — El Dibujo puro y duro. los fundamentales Audiovisuales, Dibujo Artístico y Dibujo técnico.

Genie Espinosa — Composición por diseño gráfico, la masa de color, los pesos, la tipografía, referencias del mundo del arte.

Simon Zabell — Debería haber un mayor peso de las horas de taller que permita a los estudiantes profundizar en sus propias ideas y procesos creativos. Desde conocimientos de taller hasta ser capaz de convertir una idea en una obra exitosa.

Eugenio Rivas — el desarrollo personal y la capacidad de trabajar con otras personas. Relaciones humanas y estrategias creativas. Hay muchas falsas creencias que se mantienen sobre el mito del artista, me sorprende que en 2022 nuestra sociedad siga manteniendo este modelo

Maite Vroom — las asignaturas de proyectos. Me han ayudado a planificar y desarrollar mis ideas

Transcripción de entrevistas completas

JOSE LUIS ÁGREDA 27 ENERO 2022. EA. CADIZ

1. ¿Cuál ha sido tu formación académica? ¿Has tenido una formación autodidacta?

Por un lado, mi formación como arquitecto me ha ayudado por la manera de organizarme la cabeza para trabajar con los clientes, pero por otro lado me ha condicionado con una sensación de no tener una formación específica de arte que es a lo que me estoy dedicando. Entonces tengo aquí esa ambivalencia de sentirme muy contento de poseer los conocimientos que me ha dado el haber estudiado arquitectura, pero con ciertas ganas de haber tenido una formación más completa, no sólo la autodidacta y los cursos o talleres en los que he participado.

Practicando, entiendo que estando muy atento a los medios que te interesaban, el cómic en principio, también viendo muchos autores de ilustración...

Sí, claro. Como en principio no me estaba formando para para trabajar de ello, pues en principio la formación fue más caótica, como por impulso. Qué tipo de autores te gustan, Qué tipo de cosas te gustan... No sólo de cómic o ilustración, también cartelismo, pintura, cine. Toda la cultura que vas absorbiendo al final se va metiendo un poco en tu propio trabajo.

José Luis una vez, digamos, que tienes que empezar a buscarte la vida queríamos preguntarte sobre cómo empiezas, que yo creo que es lo más difícil, estrategias, en qué mercados buscas ¿cómo han ido evolucionando tus clientes, tu mercado?

Yo creo que, no sé si ahora es más fácil o es más difícil con las redes sociales, Internet. Cuando yo empezaba, las redes sociales eran sociales de verdad, de relacionarte con gente en salones de cómic, para hacer fanzines, en tu entorno, para crear revistas. Yendo a salones del cómic, a concursos, la manera en la que entré en el mercado laboral fue a través de compañeros de estos fanzines o de gente que conocía en salones del cómic que estaban ya trabajando en alguna revista y entonces pude enviarles cosas, ya tenía un contacto para enviar y también llamando a muchas puertas, algunas se abrían y otras no. Así que ante esto, creo que es importante lo de conocer a mucha gente personalmente por tener acceso a posibilidades, pero también por lo que enriquece la colaboración o la convivencia con autores. Pienso que ahora con las redes sociales y con el acceso a tantos sitios, por un lado se abre el mercado y se abren las posibilidades de que conozcan tu obra, pero se te abren a ti, se le abren a millones de otros artistas de todo el mundo, por lo que también hay más competición. Yo creo que es un momento excitante también para los artistas que empiezan primero por la cantidad de influencias que pueden absorber, la

cantidad de documentación nueva, lo mucho que se pueden enriquecer con todo lo que ofrecen las redes y muchos artistas. Pero también les va a exigir un nivel de calidad mucho más alto, porque las empresas pueden contratar desde cualquier parte del mundo. Entonces, yo creo que tiene esa doble cosa de la que yo creo que al final nos beneficiamos todos, porque va subiendo cada vez más el nivel de arte de los artistas, lo veo por la gente que vamos contratando en las tres profesiones que he estado. Contratamos gente muy joven, con muchísimo talento y habilidades técnicas muchísimo más altas que las que tenía yo antes.

Y a la hora de hacer proyecto José Luis, alguna clave, algún consejo de cómo te has organizado, si ¿el proyecto ha tenido siempre una vocación artística o has ido siempre buscando una manera de colocarlo en la industria?

Es un poco lo que decía antes, por ejemplo, haber estudiado arquitectura me ha dado una mentalidad no tanto de artista donde de intentar que mi visión esté por encima de todo, sino más una visión de arquitecto, de que hay unos problemas que solucionar para un cliente, y mi visión es, lo que aporta mi creatividad, es la solución a eso.

Entonces me adapto en cómo puedo solucionar el cliente. Si son proyectos propios pienso en qué cliente estoy pensando, si es un libro infantil para una editorial generalista, el proyecto que presento tiene unos condicionantes a los que me voy a adaptar. Entonces sigo siendo autor y sigo teniendo una idea y una voluntad creativa, pero pensando en dónde quiero colocar este trabajo. Entonces, si es para un cliente haré un tipo de trabajo y si es para otro haré otro tipo de trabajo y no siento que esté traicionando mi arte o vendiéndome. Mi creatividad va a estar volcada en esto.

Me pasa también con el tema de las películas. Ninguna de las tres es exactamente de mi estilo, la primera está basada en una novela gráfica de Fermín Solís. La segunda ya partía de los conceptos iniciales de otros artistas, con los que habían conseguido vender el proyecto a Disney, y esta tercera está basada también en la obra de otro artista.

Entonces aquí yo no estoy imponiendo mi estilo, sino estoy intentando aportar soluciones al director de la película para trasladar ese cómic a un formato distinto, a un medio de comunicación distinto. Entonces mi creatividad y voluntad artística se enfoca de esa manera.

Yo creo que hay un poco las dos cosas. Es no pensar que estás traicionándote porque estés pensando en el mercado, sino que intentas colocar tu personalidad y tu producto en ese mercado.

Vale, otro tema interesante, José Luis, es cómo trabajas a nivel de técnica, cuánto de tradicional, cuánto de digital hay en tu trabajo.

Bueno, ahora prácticamente todo, todo digital. La parte tradicional la dedico solo a cuando hago dibujo de calle o preparo alguna exposición y entonces sí que hago obra gráfica o directa, pero básicamente el trabajo comercial todo es digital. Sobre todo cuando es trabajo para mí, trabajo en ClipStudio, tanto cómic como ilustración, es el software que uso, enfocado a artistas de cómic e ilustración tiene más ventajas que el Photoshop.

Lo que pasa es que para cine al hacer los fondos de las películas tiene un handicap técnico que no permite trabajar en 16 bits y los fondos no se pueden hacer si no lo sabes, porque si no no habría nadie en los fondos. Estamos trabajando siempre en Photoshop, básicamente por el tema de los 16 bits, pero en esencia son muy similares. Lo que pasa es que ClipStudio no está enfocado

a fotografía, es enfocado a ilustración y cómic. Tiene muchas más herramientas de ayuda para el artista.

¿Y trabajas iPad, con Cintiq?

Sí, yo suelo trabajar con Mac por estabilidad general y también tengo el iPad para trabajar muchas veces en casa o cuando estoy de viaje. En el iPad tengo también el Clip Studio y el ProCreate.

No obstante, a pesar de todo este desarrollo tecnológico, tú sigues muy interesado en las técnicas tradicionales.

Claro, como decía antes, yo como no estudié Bellas Artes tengo esa sensación de "y si hubiera aprendido a". Yo recibí clases de pintura, de dibujo, por intentar tener estas herramientas para después poder resolver problemas, entonces cuantas más técnicas conozcas mejor vas a poder responder a las necesidades del cliente. El cliente puedes ser tú mismo. Necesito que esta obra tenga este aspecto y resulta que solo se trabaja con colores planos. Cómo hago... si no tengo estas herramientas. Cuando trabajaba en analógico básicamente trabajaba con acrílico, temperas, anilinas en color plano o acuarelas.

Entonces, son digamos las dos formaciones serían interesantes desde tu punto de vista.

Yo creo que hay un conocimiento básico de dibujo que es esencial, que es deseable, tanto del dibujo del natural, por hacer que la cabeza sepa transmitir las soluciones a la mano, hay algo básico que no tiene que ver con la técnico sino con el pensamiento, que hay que ejercitarlo. Después hay técnicas que yo creo que está bien tener cierto abanico. Pero lo mismo que me pasa con el software si sabes Photoshop te adaptas enseguida a Clip Studio Procreate, y basta conocer algún software vectorial Illustrator o alguno así, y en técnicas igual es tener unos

conocimientos mínimos de óleo o acrílico de acuarelas y de dibujo. Viendo trabajo cuando estamos buscando artistas para las películas quizá lo que noto en los curriculum que nos envían es quizá una falta de solidez en el dibujo. Creo que de cara a la formación lo más importante sería la solidez en el dibujo tanto de personas como de espacios para crear perspectivas consistentes y creíbles.

¿A qué se deben estos cambios entre actividades cómic, animación?

Básicamente se debe a subsistencia. Es más, debido a donde sale el trabajo que directamente a una voluntad. Me apetecía hacer ilustración o cómic pero cuando salían cosas de publicidad de story o de animación, pues también me interesaba ir abriendo posibilidades. No ha sido una carrera planificada. Ha sido un poco según lo que me iba saliendo ir buscando la formación necesaria para poder responder correctamente a los clientes.

José Luis la venta, sé que vendes también obra, ¿sigues haciéndolo?

Sí, pero muy poquito. No supone apenas ingresos. Nada más para decir "uy, pues me puedo ir a cenar con mi mujer". Y cuando me sale hacer alguna exposición con venta de originales y ya está. Pero no es un modo de vida.

A través de internet y de redes sociales sé que sí, que has tenido acceso a algunos clientes que te han buscado.

Pero en general, no de compra de obra. Yo creo que la red social por la que mejor resultado me ha dado a nivel comercial ha sido Behance, es la de Adobe, porque está enfocada mucho a la imagen y bastante bien organizada en cuanto a los tags que puedes poner de intereses. También reproduce muy bien las imágenes y te permite hacer la labor de exhibición del propio trabajo, muy visual, muy clara. Entonces, a través de

Adobe sí que me han llegado algunos trabajos tanto de animación como de ilustración.

Yo creo que a través de Instagram y Facebook o Twitter, hay yo creo que es más mantenerlo por tener algún sitio al que referirte: "puedes ver mi trabajo en Instagram". Intento tener bastante actividad, siempre que el tiempo me lo permite, voy reponiendo muchos dibujos en vez de tener actividad por poder mantener siempre un trabajo a la vista.

Lo que sí ha servido es para conocer a más artistas y relacionarme con otros artistas que poco por esta red social de la que hablábamos antes real. Si ves a alguien que te gusta le sigues, escribes a alguien porque te gusta y después dices oye, estoy buscando curro de esto a qué editor podría escribir y ahí hay como una buena relación.

Yo creo que las redes sociales me han servido por un lado, para conocer otros artistas y Behance, sí en principio para obtener clientes reales. Antes yo no hacía caso de LinkedIn, por ejemplo, porque yo creo que para el mundo editorial, prensa, ilustración, cómic no tiene ningún efecto. Pero de cara a animación sí que es una referencia. La gente sí busca en LinkedIn el currículum en que has trabajado, qué referencias de qué se habla. Ahora, tengo el perfil en LinkedIn, aunque tampoco lo utilizo demasiado.

Para los alumnos de Ilustración a la hora de salir cuando terminen los estudios independientemente del campo al que quieran dedicarse, ¿hay algún campo relacionado con la ilustración que crea ahora mismo está en un buen momento, que prevé un buen futuro para el que haya trabajo?

De cara a ilustración, o sea, yo creo que no hay que pensar en eso. Conozco gente que sí, que es "yo sólo quiero hacer cómic o yo solo quiero

hacer ilustración". Pero más que trabajo de ilustración es trabajo para dibujantes e ilustradores. Yo creo que el mundo audiovisual sí que tiene una gran necesidad de artistas, en el mundo de la animación o de los videojuegos. Yo creo que ahí realmente sí se lleva mucho tiempo hablando de que hay demanda y efectivamente, por ejemplo, cuando yo estoy buscando gente para formar equipos hay mucha gente en animación que se presenta para puestos, para el diseño de personajes y menos gente formada para, por ejemplo, fondos. Es normal porque cuando empezamos a dibujar lo que empezamos a dibujar es personajes que es lo más agradecido y lo más sencillo.

Pero hay más demanda, yo creo que hay más posibilidades de trabajo si eres capaz de visualizar espacios y diseñar cosas creíbles en tres dimensiones, no digo en software de 3D, sino saber dibujar en el espacio. Los artistas de layout, por ejemplo, yo creo que es difícil y son muy buscados.

Y por poner un caso práctico, tú estás de director de arte ahora en una película de animación, ¿podrías alistarnos un poco todos los trabajos relacionados con la ilustración que se necesita y aclararnos, por ejemplo, lo que es un layout?

Sí, bueno, cuento un poco las fases de la producción. Primero está el guión y después ese guión hay que convertirlo en una película, en la parte gráfica. Hay que ver cómo se puede desarrollar eso en imágenes. Eso sería el storyboard, que es como hacer un cómic que vaya representando todas las escenas. El storyboard que podría ser una cosa estática lo hacemos ahora con movimientos para calcular los tiempos de todas las acciones y ver cómo funcionan y empezar a trabajar ya en el montaje. Eso sería la animática, que es como un story vitaminado con un poquito de animación,

con algunas poses básicas para conseguir transmitir y entender cuáles son los tiempos en el trabajo. Mientras se está haciendo esta fase de trabajo de la animática, se empieza a trabajar en preproducción, que ahí es diseño de personajes y conceptualización de las localizaciones. Los concepts de fondos, personajes y probs, los probs son todos los objetos que los personajes van a mover. Ahí hay una fase inicial que es más de concepto, de diseñar.

Una vez que está hecha la animática, los personajes hay que hacer los fondos, hay que diseñar el despacho de un ejecutivo. Se han hecho unos concepts unas perspectivas no dramáticas, sino descriptivas y ahora se pueden hacer otros cocepts por saber qué tono va a tener ese espacio. Pero en la siguiente fase, que es la de fondos, ya lo que hay que hacer es adaptarse a los diferentes giros de cámara. Es una fase que tiene una parte técnica y una parte artística, de conseguir transmitir la cámara que busca el director, el ángulo y incorporar todo lo que se ha conceptualizado antes de diseño o de ambiente. Mientras tanto, está el tema de los personajes que tiene esa fase inicial de diseño y hay que llevarlo a una parte más técnica para tengan la información completa los animadores. Se hace el giro completo del personaje, se hacen distintas poses, se hacen expresiones.

Más o menos, a la mitad de preproducción empieza a entrar el equipo de layout de animación. En layout se coge todos estos diseños que se habían hecho y los fondos, y se empieza a hacer una animación super básica, cuanto más completo sea el artista más posibilidades tendrá de incorporar personajes o hacer solo fondos. Ya después van en paralelo el ir cerrando la fase de fondos e ir haciendo la animación. Hasta que se acaba la película.

Tenemos la suerte de que has trabajado en un montón de áreas diferentes, además has sido capaz de ir buscándote trabajos más favorables para ti. ¿Cuáles son tus habilidades, tus virtudes, no solo en lo profesional, también en lo personal, que han favorecido todo este desarrollo tuyo?

Difícil. Yo creo que por un lado, en la parte artística yo creo que no soy nada virtuoso técnicamente. Quizá por eso la búsqueda de soluciones gráficas en mi trabajo ha sido más personal, porque tenía que solventar esas deficiencias. Creo que también intentar tener muchas influencias creativas, estar abierto a todo tipo de cosas, tener mucha inquietud. Tener infos distintos de muchas áreas ayuda a tener un estilo más personal que te puede hacer reconocible y deseable para los clientes. A nivel personal, ser una persona honesta en el trabajo, cumplidora de plazos, de compromiso con la hora también hace tener otras oportunidades y mantener clientes. Y en el trabajo en el que estoy ahora sí que creo que es importante el tener una actitud de trabajo en equipo, de saber relacionarte con el resto de los artistas. Desde el punto de vista de Director de arte es tratar de buscar lo mejor de cada artista en beneficio de la película.

Por ejemplo, cuando intentaba entrar en el mercado de cómic francés, a lo que más miedo tenían los editores franceses de los artistas españoles era a la falta de fiabilidad en este sentido. No solo hay que cumplir plazos, hay que cumplir las condiciones del trabajo. Responder eficazmente a lo que requiere el cliente.

También evidentemente cuando entras en contacto con el cliente tienes que causar una buena reacción. Hay una parte muy importante a la hora de decidir a la persona que has entrevistado, es el trato. Es esencial que la persona sea una persona positiva que se va a

poder comunicar contigo, que te va a entender, que te va a escuchar y va a responder. Hay una parte de desarrollo social que es esencial. Se trabaja en las escuelas en el trabajo en grupo, cómo vender tu proyectos, en cómo presentar proyectos, cómo trabajar una entrevista. Al final es quitarte un poco de los miedos, yo era super tímido de pequeño.

Háblanos del estilo, ¿cómo crees que se crea?

El estilo solo se gana dibujando mucho. El estilo es el que no hay que forzar, es el que te va a salir. Pensar ¿de qué manera voy a destacar? Eso es un error. Hay que ir trabajando de manera natural. Hay dos formas en la que tu estilo va evolucionando de manera natural, vas solventando tus deficiencias a la hora de trabajar para conseguir objetivos. No se dibujar con colores con volumen, pues trabajo con colores planos y veo de qué manera puedo aprovechar esto, voy buscando soluciones. Ese intentar solventar deficiencias te ayuda a crecer. La otra vertiente que creo que es importante, es la cultura que vas absorbiendo y vas metiendo, tus intereses. Por ejemplo, me interesa la literatura rusa, ahí de repente vas viendo grabadores rusos y de repente ves cosas que vas incorporando. Todo eso que vas incorporando ayuda a tu estilo. Mauro Entrialgo, dibujante de El Jueves, decía: "si copias a una persona estás plagiando, si copias a varias formas parte de una escuela y si copias a muchas tienes estilo propio". Se trata de esto, abrirte al máximo de influencias posibles, porque estas influencias son tú mismo. Incorporarlas en tu propia obra.

Carlos Pacheco decía que el estilo era lo que quedaba, que son todos los errores cuando tú copias a otro dibujante y no te sale, el conjunto de errores, lo que quedaba era el estilo.

Hay un momento en que ya no estamos copiando el estilo de otro, no estamos plagiando

el estilo, si no que estamos buscando nuestras propias soluciones. Pero en cuanto a estilo, yo insisto mucho en no forzarlo. No ser original por ser original. Trabajar de manera natural e ir intentando mejorar cada vez, incorporando cosas y solventando problemas.

¿Cómo artista qué aptitudes crees que te han favorecido en esta carrera?

Por un lado, estar agradecido a cada día. Ser consciente de la suerte que tengo y entonces intentar ser muy responsable con tu trabajo para que esta suerte perdure. El compromiso. Comprometerte con la obra. Pero también es importante tener ese lado romántico de comprometerte con lo que estás haciendo. Puedes disfrutar durante mucho tiempo de tu vida porque estás disfrutando con tu trabajo.

Quizá la inconsciencia es otra aptitud que tengo muy marcada. El arriesgarte un poco es algo que hay que hacer. Saber decir sí a los proyectos y por otro lado, aprender a decir que no.

¿Cómo llegas a que te ofrezcan la dirección de arte de una película? ¿Cuál es la plataforma de contacto?

Bueno, todo esto es un poco difuso. Pensé que había sido Fermín Solís quien había dado mi contacto. Y finalmente Fermín no tenía ni idea. Fue por redes sociales buscando algún artista que les pareciera que podía aportar algo a su obra. Fue puramente redes sociales. Mi actividad en la animación había estado siempre fuera de España.

¿Siempre trabajas de freelance o autónomo, en plantilla de El País, colaboraciones puntuales o a largo plazo con otra empresa?

Para ilustración y cómic siempre como autónomo. En cine o animación sí es más normal el trabajo en plantilla o en falso autónomo.

En Cádiz no hay empresas propias de ilustración. hay otros tipos de empresas que

necesitan puntualmente ilustradores, y entonces pues queríamos preguntarte si se te ocurría algún sector para hacer prácticas con el alumnado.

¿El trabajo como ilustrador es ahora mismo online si trabajas como autónomo?

En animación por ejemplo sí vamos a coger de algunas escuelas de Madrid, becarios para hacer prácticas. En Sevilla hay alguna de videojuegos pero no se me ocurre.

Aquí está León Studio en San Fernando, pero coge un alumno o ninguno.

Yo he trabajado clientes de Sevilla para afuera, al principio enviando CDs con las ilustraciones, después enviándolas por correo electrónico limpito. Pero no he tenido clientes en Andalucía.

La fotografía en ilustración, quería preguntarte desde el punto de vista de un ilustrador para qué te sirve la fotografía o si hay alguna cosa concreta para trabajar desde la fotografía que pueda servirte. Por ejemplo, me sirve la fotografía para tomar bocetos de las localizaciones...

Respecto a la fotografía a mi me pasa que cuando ilustro me obsesiona mucho la composición, las imágenes bien compuestas, el peso de la imagen, y cuando cojo una cámara soy el más torpe del mundo. Yo creo que la fotografía de primera me viene un poco a cómo componer. Es una forma rápida de con los elementos que tengo, cómo hago una composición armónica, que narre. Como educación mental, por qué es importante una composición.

De todas manera José Luis, nosotros utilizamos mucho la fotografía a nivel de documentación para integrar escenarios, intercalar personajes.

Sí, yo creo que cualquier técnica artística, lo mismo que saber óleo me vendría bien, saber

fotografía me vendría bien. Al final son herramientas de las que dispones.

¿Cuáles son tus referentes a nivel autores, artistas, que te hayan hecho querer ser ilustrador?

Es complicado porque vas pasando por muchísimas fases. Tengo un hermano que es sociólogo, que dibujaba mucho. Lo de la vocación vendría más por intentar imitar a mi hermano mayor que por autores en concreto. Él tenía muchos autores de este boom de los artistas de los 80. Moebius, Corben, Simon son, superheroes, pero yo era pequeño y también me pillaba tebeos de Los Pitufos, TinTin, Astérix, también la escuela de Bruguera, Escobar, Mortadelo.

Después los dibujantes que más me han marcado sería un poco la escuela franco-belga, con Daniel Torres, Calatayud, en Madrid Javier Olivares, Ballester... Cómic de línea clara de mediados de los 80-90. Pero después he ido cambiando un poquito según intereses o cosas que iba descubriendo.

¿Cómo gestionaste el hecho de cuando te contrata una empresa grande, por ejemplo El País, cómo gestionaste ese stress que te pudo generar?

Yo creo que lo de la inconsciencia es básico. Y lanzarte con cierta responsabilidad pero lanzarte, un poquito a lo loco. En el día a día dices "no valgo para esto, qué desastre para qué me he metido". De hecho, yo entré en El Jueves y siempre pensaba que a la semana siguiente no iba a estar. En cambio en El País estaba más tranquilo y de repente me dijeron que ya no estás la semana que viene. Yo creo que es lanzarse y tener esa inconsciencia.

Stress siempre lo hay, hay stress absoluto. En la película mucha gente depende de este trabajo y tienes que tener una responsabilidad creativa si quieres ser director creativo. Se genera mucho

stress entre la parte creativa y la parte de producción. Se gestiona sobreviviendo.

La mala noticia es que no hay un sitio donde vayas a estar un tiempo como ilustrador. La buena es que vas a estar dos meses a tope y puedes organizar mejor la cabeza para esto. Pero yo creo que el stress de tener una gran responsabilidad es bueno porque es normal tenerlo, mientras no te bloquee. Si te bloquea no, ahí tienes un problema.

El miedo lo tenemos siempre pero debe ser un stress o un miedo que te ayude a avanzar y a mejorar en tu trabajo. Y es un peligro las redes porque dices "madre mía lo que hace la gente". Es super estresante. Estos artistas con 23 años que dibujan mucho mejor que yo. Hay que buscar el sitio y acabar confiando un poco en tus posibilidades.

¿Tú has pensado muchas veces en dejarlo a lo largo de estos años?

Yo tengo que decir que he tenido una suerte enorme. Poder entrar tan pronto. Nunca había planeado esta carrera profesional. He intentado trabajar siempre duro, pero para mi los concursos eran por placer. Después pude acceder a trabajos como El País y eso me dio una visibilidad que yo creo que ha durado hasta ahora. Me ha permitido trabajar en otras empresas de publicidad en Planeta. He tenido mucha suerte y no he tenido más miedo. Pero dejarlo no. Sentiría vértigo de y qué hago si solo se hacer esto.

Áreas profesionales que tú veas que pueden tener una demanda de ilustradores.

La ilustración lleva unos años de moda. Un libro ilustrado es símbolo de calidad. El libro infantil. Hace unos años que hay un boom de ilustración muy variada lo que supone más posibilidades para todos. Es verdad que en videojuegos y en animación hay demanda.

Con el covid ha habido un aumento de ventas de cómic y de manga una burrada, la impresión no está muerta. Ha habido un salto muy grande. Imagino que algo de cola positiva nos irá dejando. Si ha habido un auge ahora pues que se mantenga un poquito. Ahora vas a cualquier librería y hay un sección de libro infantil seguro, otra cosa es lo poco que pagan y lo poco enfrentables que nos puede resultar a veces estos trabajos.

En digital conozco gente que trabaja en autoedición digital, también a los crowdfunding. Pero depende también un esfuerzo extra que depende también de tu habilidad como vendedor, cómo hacer la promoción constante, ahí tienes un tiempo en el que tienes que conseguir vender tu trabajo. Qué difícil. También como las redes sociales son tan engañosas, tengo todos estos seguidores venderé algo... pero no funciona así. Existe la posibilidad de autoedición digital en red. Conozco por ejemplo uno de mis guionistas de El Jueves, Sergio Morán, prácticamente todo lo que saca es fuera de editoriales. Saca libros, novelas, cómics dibujados o guionizados, juegos de cartas y le resulta rentable. También es tener esa habilidad de saber vender. No se si hay mercado como tal para los ilustradores de juegos de mesa. Supongo que es otro área.

LAUREANO DOMINGUEZ, EDITOR DE ASTIBERRI. 10/02/2022. EA. CADIZ

Por ejemplo editoriales que eran digamos literarias nada más y que publicaban novelas con libros de ciencia ficción, que de repente han creado un sello o una línea de cómic quiere decir mucho también, que se está saliendo de ese gueto y que hoy en día el cómic está abierto a todo tipo de públicos.

Laureano, cuando empezasteis o cuando disteis continuidad Astiberri, ¿tenfais claro este

concepto o se ha ido esclareciendo en estos 20 años?

Ese concepto es el origen de Astiberri, lo teníamos claro desde el principio eso era lo más importante. Y luego también hay otro como la elección de línea. La novela gráfica. Muchos hablan de que si la novela gráfica es un producto de marketing. La novela gráfica para nosotros surgió porque en ese momento era algo que en Estados Unidos estaba empezando a tener cierto empuje y nosotros lo que llevábamos publicado considerando que era nuevo, las obras que tenían calidad pero que no encontraban el público que queríamos, pues el optar en aquel momento por escoger el camino de la novela gráfica para nosotros fue una cosa que, por un lado, nos podía acercar más a esa meta de llegar a un público más amplio, y a la vez apostar por algo que en aquel momento no era tan claro para todas las editoriales. Hoy todo el mundo habla de la novela gráfica pero en 2004 no era evidente publicar como publicamos un libro como Blankets que costaba 35 euros. Había quien lo consideraba suicida. Sin embargo, por un lado el tratar de salirnos del gueto y por otro apostar por un tipo de cómic que no fueran por ejemplo, las grandes series. Hay magníficas series que tienen una calidad indudable pero por lo que sea no terminan de llegar a un público determinado. En cambio la novela gráfica de autor la mayoría de las veces, no estaba tan centrada en el género tipo ciencia ficción, oeste, aventuras, policíaco, que hasta entonces no se habían tratado tanto, como podían ser la autobiografía, el tema del envejecimiento, la memoria, temas con un toque más social. Yo creo que eso fue lo que permitió que se llegara a ese público.

Astiberri exactamente ¿qué es lo que publica, cómic ilustraciones, para qué edad, manga?

Astiberri publica manga, cómic de procedencia oriental fundamentalmente japonés. Hay cosas, por ejemplo, la novela gráfica. Toda la novela gráfica es cómic, pero no todo el cómic es novela gráfica. Hay otros tipos de cómic. Y tampoco es un género. La novela gráfica es un cómic, o un tipo de cómic, con unas características determinadas en extensión, en temática etc. etc. Y luego pues hay todo tipo de variedad de géneros y temáticas que se pueden tratar. Nosotros publicamos cómics, tebeo, historieta de novela gráfica, el nombre para nosotros es un poco lo de menos. Quizá estemos más cercanos a la novela gráfica porque publicamos muchos libros bastante gordos, la mayoría de las veces superiores a las 200 páginas de un único autor pero no todos son así, también hay obra de guionista, dibujante, colorista. Hay todo tipo de posibilidades.

Ahora, ¿tenéis una línea de cómic infantil?

Si habíamos publicado ya algunos cómics infantiles pero no teníamos una línea de cómic infantiles como tal. Normalmente libros ilustrados y tal, pero no se ilustraba tanto, cuando surgió la posibilidad de contratar una editora permitió hacer algo que siempre hubiéramos querido hacer que es publicar una línea de cómic específicamente pensada para los niños que se identifique con la línea de editorial de Astiberri. Creo que es lo que estamos consiguiendo hoy en día.

Volviendo este cómic social, tenéis El día tres, de Cristina Durán, tenéis Píldoras azules, Arrugas, otras editoriales tienen María y yo, ¿piensas que es un movimiento importante o que ha ayudado a que la gente adulta se acerca al cómic?

Yo creo que sí que ha ayudado bastante porque mucha gente el comentario cuando lee Arrugas es "yo no pensaba que el cómic pudiera hablar de estas cosas o que el cómic fuera así".

Realmente cuando alguien dice la palabra cómic tebeo o historieta lo primero que te dice es Mortadelo y Filemón, que es divertido pero es un tipo de cómic, es una historieta de humor pero Arrugas trata del Alzheimer, el envejecimiento ese tipo de cómic que visto desde el plano comercial no tiene muchas posibilidades de vender, sin embargo sí que funciona muy bien y sí que encontró su público.

En el momento del lanzamiento del libro las asociaciones de Alzheimer lo utilizaron como una herramienta didáctica porque era una forma de llegar a las familias y explicarles muy bien cuando tenían en el seno de una familia un enfermo de Alzheimer, el libro les enseñaba lo que estaba pasando y de repente llegaba a la gente de una forma increíble. Como es el caso de Miguel Gallardo con María y yo con el tema del autismo. Una cosa que es importante decir también, por ser justos, es que nunca ha habido una planificación de decir ahora vamos a hablar de este tema porque puede llegar a la gente o no llegar. Por ejemplo, este cómic Arrugas que son obras de temática social, son obra de sus autores, son fruto de su imaginación y que por distintos motivos necesitaban contar esas historias. Miguel Gallardo hizo María y yo porque su hija era autista y quería contar esa experiencia de lo que le rodeaba. Y Paco roca tenía el padre de un amigo que sufría Alzheimer. Era una persona a la que admiraba porque era una persona muy aficionada a leer porque tenía una gran cultura y cuando enfermó de repente vio a aquella persona que estaba perdiendo la memoria y también su identidad. Eso le llevó a plantearse lo que podría suponer, la importancia que tiene para una persona el perder todos sus recuerdos, los recuerdos de sí mismo. Eso es lo que consiguió llegar a la gente. Y esto permitió que otros autores contaran historias que hasta

entonces no estaban seguros. Son historias contadas con una sensibilidad y una belleza que no se ha visto muchas veces.

Laureano, ¿tenéis algún número de títulos que saquéis todos los años?

Sí, más o menos ahora estaremos publicando entre 60 y 70 si no me equivoco, con la línea de cómic americano digamos independiente títulos como Image y Dark Horse, y mantenemos también la línea de títulos habitual de Astiberri que venía siendo de hace bastantes años unos 60 títulos al año. Y los correspondientes dentro de la novela gráfica y la temática habitual más social político, personal, autobiográfico que es la habitual de Astiberri. Y luego estamos haciendo otro tipo de historias con otros dibujantes que queremos mantener la cantidad de títulos de la línea central y más importante clásica de Astiberri.

¿Podrías definir un poco los proyectos que no interesan o que no los trabajáis?

A priori no hay nada descartado y tampoco seleccionamos los libros pensando en qué es lo que se va a vender o lo que no se va a vender. Nosotros lo que hacemos es que el equipo de editores recibimos un proyecto de un autor español que nos envía un agente o una editorial de otro país, lo ponemos en el PDF, compartimos el PDF para leerlo todos los editores y luego hacemos una reunión cada uno con su valoración, para discutir los libros que nos interesan. Entonces el único criterio que tenemos para decidir si sacamos un libro es que nos guste o no nos guste. O sea, en este caso es peor porque no es que le tengo que gustar un editor, es que le tiene que gustar a cuatro. Entonces es un poco más complicado pero también ayuda a que publicamos los libros en los que estamos todos de acuerdo. No implica nunca el que un libro sea rechazado por nosotros no quiere decir

que no sea bueno. Quiero decir que nosotros por alguna otra razón no nos ha gustado y tampoco es porque sea malo, sino porque no vemos que encaje en la línea de la editorial. Nos tiene que gustar como lectores para luego poderlo defender como editores. Creo que eso es lo importante entonces, ahí lo que le diría de los autores es que no piensen en que es lo que va a querer el editor porque no es así. Que piensen en lo que quieren hacer ellos y que no piensen en qué es lo que está de moda en el mercado tampoco. Yo pienso que la mejor forma de ser sincero y contar lo que uno ha vivido y entonces es cuando hay más posibilidades de que el resultado tengo una horma de calidad que cuando tú estás pensando si eso va a ser comercial. Es más importante pensar en lo que uno quiere hacer que en hacerlo lo mejor posible.

De Astiberri, ¿podríamos decir que es una editorial que se atreve a publicar libros sin esperar grandes recompensas económicas y que también ha ayudado mucho al autor nacional, se ha preocupado de divulgarlo?

Yo creo que si no quiere decir que no pensemos en tratar de vender lo mejor y lo más posible de los libros que publicamos porque es también nuestra meta. Pero las publicamos por el valor consideramos un libro que aunque quizá no vaya a vender eso no nos vayan a echar para atrás. Si arrugas hubiéramos pensado en aquel momento de lo que iba a vender no lo hubiéramos publicado. En 2004 pensaba que nadie quiere ver a viejos, enfermos, quiere ver a héroes fuertes y no quieren ver a un grupo de enfermos pasándose una pelota y hablando de lo mejor que pueden. Entonces eso no tenía números para vender pero es una muestra de que nunca sabes lo que puede pasar. Otro tema es que queríamos ser capaces de gestionar obra de autores españoles en otros países, que no es fácil en ese

momento, es cierto que lo que se paga no es lo que corresponde al trabajo que lleva una obra, un libro que lleva un año de producción o dos años, el anticipo que cobra un autor de entrada salvo que seas un autor que ya vendes mucho va a ser acorde al precio de venta del libro, pero eso pasa también en la literatura. Esas apuestas nos han llevado a que hace 18 años lo que nosotros publicamos de autores españoles vendíamos un libro una vez al año con suerte. Ahora se ha cambiado radicalmente, vendemos muchos más muchos más países. En aquel el momento no había tantas editoriales que gestionarían los derechos de los autores y que se movieran y fueran a Fráncfort o Angulema. Aunque fuéramos nosotros no era lo más habitual, pero empezó a funcionar. Hasta conseguir la rentabilidad nos ha costado más de 10 o 15 años y conseguir que esos viajes fueran rentables. Los hoteles, los viajes en sí, corrían de nuestra cuenta y las ventas nunca cubría los gastos.

Y fíjate la apuesta ha merecido la pena, si empezamos con un 20 % de obra español y un 80 % traducida, ahora estamos en un 50 % de obra español y el 50 % de traducciones. Y hemos llegado a que haya autores españoles importantes que han optado por publicar con nosotros. Paco roca podría estar donde quiera. David Rubí también. La mayoría de autores podría estar donde quisiera y, sin embargo, han elegido estar con nosotros. Esto hay que gestionarlo lo mejor posible y saber que esa confianza hay que mantenerla.

Laureano, si no tienes inconveniente quiero preguntarte cuando hablemos del tema de derechos, alguna horquilla económica del mercado del mundo editorial.

Quería preguntarte de las funciones de un editor, por qué algún autor opta por quedarse con vosotros.

Para cerrar el bloque, ¿podemos considerar que en estos últimos 20 años, el autor del libro ilustrado empieza por fin a poder codearse con el autor literario no tanto a nivel económico sino de reconocimiento?

Yo creo que sí, salvando un poco las distancias, pero yo creo que si hoy en día el autor y el ilustrador de cómic están mejor considerados. Los grandes autores de novela hay muchos más en la literatura que vende más que en el cómic, pero claro, es que este trabajo no se estaba haciendo los últimos 20 años, no lleva toda la historia que lleva la literatura detrás. Y aún así hay que tener en cuenta que los autores que viven solo de publicar novelas son contados. También viven de sus contratos periodísticos, de dar conferencias los que solo viven de las novelas que publican son contados, no hay tanta diferencia con los autores de cómic porque hay muchos que escriben sus novelas pero tienen otros trabajos.

Laureano, ¿cómo ayuda un editor a parte de publicar el trabajo y difundir al autor. ¿Interviene en el proceso creativo, le da ánimos, es una labor promocional?

Si yo creo que no solamente tiene que dar ánimos si no también tiene que dar consejos. Yo creo que la labor del editor también estás de decirle siempre si quieres seguir por este camino porque estás convencido sigue pero creo que quizás aquí te equivocas y quizás aquí deberías plantearte esto otro. Yo creo que el editor debe ser un guía, un consejero, lo que no quiere decir que imponga su criterio. Muchas veces el autor también se guía de gente cercana para que le den su opinión y le diga dónde falla. Yo creo que esa labor de guía es fundamental. A veces hay

ilustraciones que funcionan, pero a veces otras que no funcionan. Yo no le quitaría importancia a la labor del autor pero es lo que tiene que hacer luego el editor es, el producto que ha creado el autor, vestirlo de la mejor manera posible y llevarlo al público, y que pueda llegar en las mejores condiciones posibles a los editores. Y pensar qué tipo de papel va a usar y que pueda tener el mejor aspecto posible y las condiciones.

En el formato final no intervenimos tanto. En algún momento sí lo hemos hecho, por ejemplo, cuando optamos por publicar novela gráfica. Estuvimos un mes sin publicar nada en el formato tradicional. Entonces esa opción por la novela gráfica si nos hizo en ocasiones pedirle al autor que lo adaptara al formato por el que estábamos apostando. Y luego fuimos encontrando nuestra línea y ampliando un poco y las cosas empezaron a funcionar. Nos fuimos abriendo y dimos paso a volver a publicar álbumes de distintos tipos y distintos formatos. Ahora mismo no tenemos ningún formato standard, cada obra requiere su propio formato.

Cuando tú recibes los proyectos, los portfolios de los artistas, ¿hay algo que te llama la atención a nivel de formación o hay algún apartado que no sea de dibujo, narrativamente, en que suelen flojear o que os eche para atrás a la hora de publicarlo?

Bueno, aquí puede haber de todo, algunos trabajos que son todavía muy inmaduros. Puede haber de todo porque si el dibujo es inmaduro pero tiene una tendencia a saber contar bien las historias, a saber utilizar las herramientas narrativas que proporciona el cómic, pues quizás no necesitas ser un gran dibujante y esas carencias que puedes tener como dibujante las puedes suplir con tus conocimientos a la hora de utilizar las herramientas narrativas de las que dispone el cómic. A veces hay un dibujo que no

te atrae especialmente, pero empiezas a ver cómo se cuenta la historia y puede funcionar perfectamente. Yo lo que diría a la gente es que hay que meter muchas horas y fijarse mucho en lo que escriben y dibujan otros.

Se ha cambiado un poco de la revista de los años 80, donde el dibujo realista era una prioridad. Ahora sí que la novela gráfica ha traído eso, si algo está bien contado el dibujo puede ser más bien un vehículo.

Si el que no sea tan realista no quiere decir que el dibujo sea malo, ni que el dibujante no sepa dibujar. Quiere decir que tiene este estilo también. Si la historia es buena puede salvar un dibujo que no sea tan bueno. Lo que es más difícil es que un dibujo muy bueno salve una mala historia porque puede estar muy bien dibujado pero no va a haber quien lo lea.

Yo creo que hace más de 20 a 30 años era un cómic mucho más clásico, el que se había instalado y era un tipo de dibujo mucho más realista. Hoy en día se ha cambiado mucho, no necesitas hacer un tipo de dibujo tan realista casi para nada. El estilo de dibujar hoy en día está bien, al escribir cada uno tiene el suyo propio. Unas veces se notan más las influencias y otras no. Yo creo que una de las cosas más interesantes del cómic y la ilustración hoy en día, es la amplia variedad de temáticas y estilos. Yo creo que eso es enriquecedor. Como lector y editor es una gozada la cantidad de cosas diferentes que te puedes encontrar. Astiberri me permitió descubrir un tipo de historietas nuevas en la que yo no me había fijado por mis propios medios.

Hoy en día depende bastante del estilo y la velocidad de cada autor. David Rubín por ejemplo es muy rápido. Si un álbum tradicional francés produce 2 álbumes al año, 48, 96 páginas en total al año. Cuando estamos hablando de

novelas gráficas de 200 o 300 estamos hablando del trabajo de dos años. Como no tengas otra cosa para vivir o seas un superventas, no se vive del aire.

Para presentar un proyecto a una editorial, en este caso a Astiberri, ¿cómo lo hacemos?

Bueno, nosotros tenemos una dirección de correo que se llama proyectos@astiberri.com ahí se pueden enviar. Nosotros lo que solemos pedir de primeras para valorar una obra sería: una sinopsis un poco amplia, que puede oscilar entre un folio o un folio y medio. Si es posible el guión completo de la obra si se tiene elaborado, si no lo que se tenga. Si por lo menos aunque no esté entero lo tienes bastante perfilado y tienes parte del guión terminado. Y después pues unas diez páginas terminadas que sirvan de muestra, de dibujo, si va a ser en color terminadas en color, si es en blanco y negro pasadas a tinta, y si hay alguna más aunque no esté terminada del todo. Todo eso se manda en un PDF, lo más fácil es mandar un enlace de Dropbox, wetransfer o cualquier otro medio similar. Por favor, que nadie mande un adjunto de 10 Mb. Nosotros lo recibimos y se hace una valoración, si nos interesa de entrada vamos a decir nos gusta pero nos gustaría ver algunas páginas más antes de tomar una decisión. Una vez que tomamos una decisión ofreceríamos un contrato especificaríamos las condiciones del contrato, y el autor tiene que decidir si conviene o no le conviene, si quiere discutir alguna, etc.

En ocasiones nos gusta una obra pero la conexión falla, se pide corrección y finalmente nos lo mandan o no. Las posibilidades son muy diversas. En principio nos encaja pero queremos ver más para terminar de tomar una decisión. No ponemos en contacto dibujantes con guionistas. No valoramos guiones sueltos y tampoco ponemos en contacto autores con

dibujantes. Cuando es un dibujante nuevo yo creo que lo más importante es que él mismo encuentre a su guionista que encaje con su obra. Nosotros no vamos a decir cuál es lo mejor para esa obra. Eso es algo que lo tiene que buscar el propio autor.

A veces nos ha llegado desde fuera una petición de hacer algún libro que ya estuviera organizado, por ejemplo, un libro de Javier de Isusi sobre los refugiados que había sido un encargo de CEAM de Vizcaya. Nosotros nos leímos la obra pero ha sido la ONG que ha hecho el encargo con el dibujante. A nosotros nos toca dibujar las condiciones de la publicación con la ONG. A veces cuando hemos empezado a completar plazos para la publicación, a veces cuando tú les exiges a los organismos oficiales no suelen cumplir. Lo que no hacemos es hacer ese tipo de obras por nosotros mismos. "Vamos a hacer una obra sobre el Vº Centenario que se celebra este año", no. Darío Adanti es una obra que la hizo y nos la ofreció. Pero no es algo que nosotros lo hubiéramos ofrecido por ese motivo. Por ejemplo, Pyong Yang lo sacamos en 2004, y Corea del Norte estaba muy de actualidad casi todos los días en los periódicos. Y casualmente sobre Corea del Norte no hay casi nada publicado. Pues nosotros teníamos una obra anterior suya, aprovechando el impulso para que llegue a la gente que pueda estar interesada en el tema.

Laureano, cuando os mandan un portfolio y en principio os apetece publicar el proyecto, ¿os informáis sobre el autor, hay algún aspecto más a parte de la calidad de la obra que os llame la atención?

No, en principio el autor a veces suele mandar enlaces para que se vea qué otras obras ha hecho. Pero investigar por nuestra cuenta sobre qué ha hecho él no. Sobre otras obras sí, para

ver si ha publicado ya en otros medios. Por lo demás evidentemente no.

Y algunos consejos para dirigirse a un editor. ¿Qué es lo que un editor no soporta? ¿Es conveniente cuando mandas un proyecto mandárselo a cinco editoriales a la vez?

Yo aconsejaría que si mandas un proyecto a varias editoriales, yo diría que lo manden a cada una por separado porque cuando eres uno más echas un vistazo, pero no te lo miras yo creo con el mismo interés. Yo creo que deben ser capaces de personalizar cada envío. También aconsejaría una cosa, y es que se miren lo que publica cada editorial y que lo piensen bien y no lo manden sin pensar a todas las editoriales que han visto en la lista. No van a conseguir más por eso. Primero hay que conocer bien qué es lo que publica cada editorial para encajar dentro de la línea de esa editorial. Es importante estudiar eso y procurar ir a las editoriales que crees que encajan más en la línea de lo que haces. Por ejemplo, un superhéroe no es para nosotros en principio.

A nivel personal, también aconsejaría, se va mucho a los salones del cómic por ejemplo. En el salón de Barcelona se organiza un día para que los autores se encuentren con los editores, entonces tú mandas el proyecto, los diversos editores ven los proyectos que se han presentado, seleccionan los que creen que encajan con su línea y están dispuestos a ver. Entonces el salón selecciona a tal y tal autor, les dice que tienen cita con tal y tal, a tal hora, y organiza las citas, entonces esos autores tienen entrevistas con los editores. Creo que eso es la mejor manera de poder hacerlo porque cuando se encuentran con un editor nuestro o de otra editorial van a encontrarse con un editor que va a estar atento a lo que le cuenten. Porque va a estar para eso nada más, ha sacado esa hora para entrevistarse

con autores. Ese es el mejor momento. Si vienes a un stand no siempre es el mejor momento porque se está ocupado en organizar, vender... A veces damos la dirección de correo electrónico y a no ser que no sea algo muy bueno lo voy a rechazar porque allí de pie delante de un stand en 2 minutos no se puede evaluar correctamente. Que nadie se sienta rechazado. En un salón donde tienes un horario mucho más ocupado no es el momento. Hacedlo con tiempo y con previsión porque van un montón de editoriales extranjeras y ha salido gente con trabajo.

Algunas estrategias que creas que son válidas para empezar en el mundo del cómic. Presentación a concursos, asistencia a ferias, contacto con otros autores...

Sí, todo eso ayuda mucho. Presentarse a concursos. A veces a nosotros de la editorial nos llaman para participar como jurado. En el salón también otros autores o encuentros y presentaciones todo eso sirve como intercambio de experiencias y sirve de cara a lo que quieras hacer tú más adelante.

Por tu experiencia, al hacer un proyecto de novela gráfica, ¿cuáles son las dificultades con las que te has encontrado que tienen los autores para acabar un proyecto?

Yo creo que igual una de las principales dificultades es de qué tiene que vivir cada día. Depende de lo ambicioso y sencillo del proyecto, no es lo mismo hacerlo cuando tienes ratos libres o cuando tienes un trabajo de 8 horas además. No es sencillo. Lo que hace falta detrás de estas obras es una gran inversión de tiempo y de esfuerzo de tipo personal. Los autores tienen un mérito enorme al conseguir estas obras que hemos publicado en los últimos 15 años, son obras que han tenido varios años de duración y que en principio no daban lo suficiente para vivir.

Luego un autor así que obtiene premios tiene más ventajas de recibir otros trabajos paralelos que suelen ser más rentables económicamente, que requieren menos inversión de tiempo y están mejor compensados económicamente.

Hace poco hemos visto que Paco Roca ha hecho una ilustración para la renovación de un jugador del Betis. También hace dos o tres años utilizaron un dibujo para un club de fútbol de un libro de Paco Roca para vender las camisetas que tuvieron bastante éxito. También nos piden mucho hoy en día las editoriales francesas nos piden reproducir viñetas o páginas de uno u otro dibujante para los libros de enseñanza de idiomas, y curiosamente proporcionalmente se paga muy bien porque es un trabajo que ya está hecho. No da para vivir pero es una cosa más a sumar.

Terminando con el tema anímico, ¿habéis alguna vez tenido que echar una mano a nivel emocional algún autor con el que ya tuvierais el proyecto que tuviera dudas, que peligrara, que se estuviera retrasando..?

Sí, eso hay de todo. Y hay autores que por mil circunstancias personales por lo que sea pasan un bache y tenían que hacer páginas y no las hacen, el covid ha supuesto un descenso de productividad brutal. Lo hemos visto todos en casa las mil y una maneras en que ha repercutido a todos. Una de las labores del editor es ser apoyo moral y nunca presionar. Eso va en detrimento de la obra, aquí lo más importante es que tú estés bien y que la obra que hagas sea la mejor. El editor nunca debe ser un peso ni una angustia. Primero es la persona luego su obra y luego ya lo demás. Yo creo que aquí está clarísimo que la labor del editor tiene que ser la de ayudar y no lo contrario.

Astiberri en el confinamiento aportó su granito de arena para hacer más agradable a los españoles.

Tuvimos que retrasar el 80% de la producción de 2020 a 2021. Ahora mismo vamos muy atrasados y no tenemos prácticamente hueco. Ahora mismo como no venga algo realmente bueno no tenemos hueco para sacarlo.

¿Nos echarías una mano con los derechos de autor y las obligaciones de autor?

Yo lo que diría es que eviten en la medida de lo posible ceder su obra, si te va a publicar los libros una editorial francesa y te va a pagar un anticipo más o menos decente que podría ser unos 10.000 €. Pues igual aceptas las condiciones que te pongan. Pero de entrada ni la ley permite hacer las cosas que se hacen en los contratos. Y en Francia, si vas con una obra y te la acepta una editorial y te pagan un anticipo decente, que hay otras que no pagan anticipos tampoco pero te exigen las mismas condiciones, esa editorial se va a quedar esa obra para toda su vida. Es decir, vas a firmar un contrato en el que cedas la obra para toda su vida, es decir, para la duración de la propiedad intelectual que son 70 años. Puedes tener la obligación de darle la prioridad a esa editorial aunque no te trate bien en la venta de libros. Tener la obligación de darle tus siguientes cinco libros. Cuando esa editorial ve tales derechos a España de vuelta, esa editorial se va a quedar con el 50 % de las ventas, por lo menos, también se quedan a veces el 60%. Tienes que tener eso en cuenta, cuando tú vendes una obra a la editorial francesa no vas a recuperar los derechos nunca más hasta que quede descatalogada y los recuperes por el cumplimiento del contrato. Esas condiciones se mantienen mientras la obra esté a la venta, se la van a quedar para siempre.

Las condiciones que aplicamos las editoriales españolas yo creo que no son las mismas que las de las editoriales francesas. Pero no voy a hablar por los demás. Nosotros a los autores les ofrecemos un escalado en base a las ventas. Les ofrecemos un anticipo en base al precio de venta del libro y a la tirada. Y además hay un escalado es decir si tú vendes hasta tanto hay un 10 %. Hay muchas editoriales que el primer royalty que te ofrecen es un 8 % de las ventas. El nuestro es el 10 % y de ahí va subiendo hasta el 11 y el 12, va haciendo un escalado según las ventas del libro. Y en cuanto a las ventas a otros países el porcentaje es el 75 % del producto de esa venta para el autor y el 25 % para la editorial. Esto es lo que antes os comentaba que en Francia es al revés, 50 % y 50 %, o 60 % para la editorial 40 % para el autor. Entonces eso es una cosa a tener en cuenta para firmar los contratos. A lo mejor al principio para darte a conocer pues bueno lo puedes intentar. En Francia hasta las editoriales más pequeñas aplican esas mismas condiciones aunque no paguen anticipos.

Entonces para entenderlo bien, ¿el tema de los derechos de autor es como un permiso que da el autor para que la empresa, en este caso la editorial, explote en su obra?

Exactamente el autor te cede en las gestiones de la obra que él ha realizado, nuestros contratos ahora son por seis años renovables cada año. Pero antes de vencer ese contrato, tres meses antes de vencer, el autor podría indicar que no quiere seguir. Entonces nosotros descatalogamos su libro y él recuperará los derechos de su libro, que yo creo que es lo correcto. Si al autor simplemente le apetece recuperar su obra tiene que tener ese derecho.

¿Y el editor al autor le da un dinero de anticipo en previsión de las futuras ventas?

El porcentaje es, si tú haces un libro que se va a vender por 20 € y haces una tirada de 2000 ejemplares, al autor le correspondería un anticipo del 10 % de esos 20 €, menos el IVA, multiplicado por la mitad de la tirada, que en este caso sería 1000 ejemplares. Ese sería el anticipo a cuenta de las ventas de ese libro exclusivamente, no de otro. Una vez que se haya cubierto ese cupo, es decir, si vendes la mitad de la tirada, a partir de ahí cada libro te va a generar el 10 % de su precio de venta. Y eso se produce en liquidaciones anuales que lo reciben todos los autores de editorial, independientemente de si hay una liquidación económica que hacer o no. Esa información la tienes que dar sí o sí, independientemente de que haya generado una liquidación monetaria o no.

¿Y si se da el caso de dar el anticipo y no se llega a la venta mínima?

Ese es el riesgo del editor. El anticipo que se da al autor es suyo. Entonces si él cobra un anticipo de 1000 ejemplares y se venden 500 o 200, o que la obra sea un fiasco y no se venda casi nada, 100 ejemplares o 200, el anticipo es del autor y es irrecuperable para la editorial. Eso es lo mínimo que te va a pagar la editorial, a partir de ahí si se vende más ganas más, y si se vende menos las pérdidas irán para la editorial.

Nosotros traducimos y rotulamos 20 o 30 páginas en inglés también y mandamos el PDF a las editoriales extranjeras. Enviamos unas Newsletter a las editoriales con las que tenemos contacto y cuando tenemos los libros impresos vamos a las ferias de Angulema o Fráncfort y ahí enseñamos los libros terminados. Los editores que están interesados reciben ese PDF porque lo que te pide la mayoría es lo mismo que pedimos nosotros: poderlo leer. Una forma de facilitarlo y ayudar a las ventas tiene que ser que tú traduzcas una parte de la obra.

La editorial te va a hacer una oferta en base a la tirada que ellos van a hacer. En Francia a veces hacen una tirada mayor que aquí. En países del este la tirada no llega ni a mil ejemplares. Pero bueno, también ayuda. Hay editoriales americanas que al publicar en inglés nos ayudan porque le dan una visibilidad mayor al libro. Lo van a ver muchas más editoriales si está en inglés. Entonces acabamos recibiendo peticiones de alguien que lo ha visto publicado por ellos en inglés. Entonces esto nos facilita el trabajo y nos hace una promoción extra.

Ha habido ocasiones en que ha habido libros que han tenido unas ofertas muy buenas fuera, o que un libro funcionado especialmente bien, por ejemplo en Estados Unidos. Y han tenido unas liquidaciones bastante buenas. Curiosamente por ejemplo, Arrugas es un libro que Paco hizo para una editorial francesa pero ha vendido en España mucho más que en otro país. Hasta hoy sus obras llegan mucho más al lector español, aún siendo lo bastante universales.

¿Podríamos decir entonces que un autor de cómic tiene más posibilidades de sobrevivir conforme más obra produzca, más años vayan pasando y más royalties le den?

Eso sí, también. Hay autores que llevan tiempo haciendo obra para el mercado francés y nunca acaban de arrancar. Otros que son muy populares de entrada en Francia y en el mercado internacional. Hay muchos ejemplos. Pero tener popularidad de entrada en Francia te facilita mucho las cosas para continuar publicando. Si no eres conocido cuesta mucho más llegar al público. A no ser que un día funciona algo de repente muy bien, nunca sabes. Si no mantienes una regularidad es bastante más difícil poder llegar al público, salir adelante dependiendo solo del cómic.

Laureano, de un libro que valga 10 euros el reparto a nivel de costes, imprenta, cuál podría ser.

El 55% para la distribuidora en la librería, de ahí descuenta el 10% para el autor luego si tienes que pagar derechos al extranjero, queda el 65%, en ese 65% tienes que poner los costes de transporte, de impresión, tu trabajo etc, para completar los gastos. Pero una de las partes importantes es de 10 euros 5,50 son los que me quedan para...

A nivel técnico, ¿exigís que el libro llegue con algunas características concretas, el PDF con algún tipo de preparación de imprenta?

De eso se encarga el maquetador de la editorial. El autor solo entrega las páginas escaneadas en papel, digitalizadas. El maquetador se encarga de poner las indicaciones precisas para la imprenta, respecto a perfiles de color. A veces también interviene según el tipo de papel, si prefiere un color u otro, que absorbe menos tinta. Para nosotros lo importante es el resultado de la obra, hay autores que todo lo hacen digital y hay autores que todo lo hacen desde el lápiz y luego lo escanean, o entintan digitalmente. Depende de los gustos de cada autor, pero para nosotros no tiene repercusión. La calidad de la obra es independiente de la técnica que utilice cada uno. Normalmente llegan incluso rotulados. Hay autores que no rotulan, pero normalmente viene rotulado por parte del propio autor.

Un mensaje de esperanza para los que comienzan...

Ahora mismo el sector del cómic es uno de los que mejor están funcionando dentro del mundo editorial. Concretamente el manga, en Francia, aquí, en Italia. El motivo por el que hay tantas editoriales literarias que están creando un sello de cómic es por eso, porque han visto que es un sector que está en alza. Y cuanta más gente

haya es mejor para todos porque lo que va a tratar es que todos tratemos de hacer todo lo mejor posible.

Con la crisis de 2008 pudimos ver editoriales que nunca habían tenido en su catálogo cómic, que metieron una línea de cómic. Sí, pues ahora más todavía.

Los españoles también han apostado mucho por estar en España. Han apoyado decididamente por el cómic español. Hoy por suerte, el cómic está haciendo unas historias magníficas. Hay gente que ha participado en clubs de lectura de novela pero han elegido por primera vez que se leyera una novela gráfica y ha sido un descubrimiento muy positivo, que les ha encantado la experiencia. Es gente que de entrada no está acostumbrada porque no ha leído cómic nunca. Entonces este esfuerzo les ha gustado, y esto es otra de las cosas que a mi me hace ser muy optimista, y ver que el cómic está rompiendo un poco barreras para ser un medio de expresión tan interesante y tan válido como el cine, la literatura, y que debe llegar de la misma manera a toda la gente.

Laureano, muchas gracias tu tiempo, tu generosidad y por todo lo que ha hecho Astiberri por acercar el cómic a la gran mayoría de la gente.

Gracias a vosotros por la confianza y por invitarnos. Si esto ha sido útil para vosotros es lo que quería.

RAÚL NIETO "GURIDI" 17 FEBRERO 2022.
18:00 - 19:30 AUDITORIO EA. CADIZ

Entonces eso me ha hecho mantener una actitud creativa gracias a ...

¿Qué formación académica o autodidacta posees?

Yo empecé con mi hermano dibujando, mi hermano era muy perfeccionista y yo no

dibujaba nada. Eso sí, mientras mi hermano dibujaba un pájaro, yo dibujaba veinte. Eso me permitía ser muy creativo, yo me esforzaba en el hecho de ser original y ser diferente. Y me llamaban mucho la atención los artistas que hacían cosas diferentes. Después llegué a Bellas Artes por devoción.

Mientras que cuando llegaba por las tardes a la agencia de publicidad me daba cuenta de que tenía que hacer justo lo contrario, que tenía que sintetizar, que tenía que comprimir, tenía que conseguir que el mensaje llegase muy rápidamente a las personas a las que iba destinado esa publicidad. Entonces había ahí una contradicción que yo no acaba de resolver muy bien.

Más adelante, me voy con una beca a Argentina y allí estoy trabajando haciendo dibujos realistas para excavaciones, terrenos, etc. donde tenía que aparecer cada detalle real exacto en su sitio exacto. Con lo cual, era un nuevo cambio en mi forma de trabajar.

En mi trabajo como profesor en Secundaria, los niños son ideales porque están dispuestos a realizar cualquier tarea que se les plantee. Están abiertos a todo. La primera respuesta es "tú estás loco tío", la segunda es "venga, vamos, ¿cómo se hace?". Todo eso en la universidad me habría costado mucho más trabajo, porque ya estaría el factor trabajo influyendo muchísimo.

El trabajo que yo hago a veces en secundaria es a veces lo que la empresa necesita. Es decir, vosotros como ilustradores lo principal que tengáis que tener no son buenos trabajos, sino buenas ideas. Y eso lo vais a ver más adelante. En el proceso de mi trabajo yo pienso que tengo mejores ideas que trabajo gráfico.

Para mí, ¿qué es ser artista? Un artista es alguien que es capaz de relacionar cosas y conectar cosas que para los demás son

inconexas, son difíciles de conectar. Eso es lo que realmente para mí define un artista, no es su capacidad gráfica ni su capacidad resolutive, ni lo capaz que es de desarrollar su idea. Que alguien diga, ¿cómo se te ha ocurrido mezclar esto con esto? Pues esa chispa es la que se puede provocar, se puede provocar cambiar ese engranaje de pensamiento hacia un pensamiento un poco más de lo que hacíamos siendo niños. Un niño puede colocarse una caja en la cabeza y automáticamente convertirse en un astronauta. Cosa que de mayor desafortunadamente vamos perdiendo y que tenemos la obligación como artistas de recuperar.

Tus comienzos en la profesión

Después de ahí, en 4º de carrera empiezo a colaborar con asociaciones de danza y música y empiezo a hacer sobre todo cartelera de distinto tipo. Y me planteo qué quiero hacer con mi vida porque la secundaria en ese momento me está agobiando. Los profesores sabemos lo difícil que es poner nota, cuando yo me encontraba con eso había en mí una especie de contradicción que no me gustaba. En ese momento yo me retraigo un poco y empiezo a buscar qué hacer con mi parte creativa, que se la estaba comiendo la secundaria. Empiezo a diseñar para amigos, amigo con una discográfica, trabajos profesionales y encargos que en la práctica solamente eran favores. Yo les daba la misma importancia como si los hubiera encargado Microsoft. Me iba saliendo un poco del mundo del diseño gráfico y sin querer me iba introduciendo en el mundo de ella ilustración. Me fui a Madrid a ILLUSTRATOUR, un encuentro de ilustración internacional en el que venía mucha gente, ya ha dejado de hacerse. Yo venía con mi maleta de ilustraciones y descubro que lo que hago le gusta a la gente. Y muchos de ellos me dicen, ¿por qué no haces un blog? En ese

momento era algo muy puntero. Hago un blog y voy subiendo cosas diarias, y empezó a entrar me el gusanillo viendo la reacción de la gente.

Una cosa muy importante es que yo no tenía claro dónde iba a llegar, pero lo que sí tenía claro es que yo no quería poner ningún cortapisa a que la gente viese lo que estaba haciendo, y subía todo. Enseñaba lo que no estaba terminado, lo que estaba haciendo, los procesos incluso a veces enseñaba las cosas antes de tiempo para saber lo que opinaba la gente. Y descubrí algo muy interesante... descubrí la horma de mi zapato.

¿Cuál es tu metodología creativa?

Lo importante aquí es que aprendía a saber quién iba a ver mi dibujo y qué podía pasar con la persona que iba a ver mi dibujo, y establecer un triángulo entre yo como director, yo como cámara y yo como ilustrador. Entonces comencé a empaparme de muchas facetas del mundo artístico, del teatro, de frases, de conversaciones. Lo voy metiendo en la saca. Lo que recomiendo es: no desechéis nada. Mantened una actitud activa siempre. La idea de que el artista se sienta a crear NO. Eso viene después.

A mi me gusta mucho utilizar la palabra, yo leo mucho. Y es importante leer una cosa y llevarla a nuestro terreno. Mi obra parte de muchas cosas que yo he leído. Empiezo a inventarme palabras que me gustan y que no me gustan. Esta lista de palabras me sirve para encontrar casualidades. Escojo objetos de mi vida. Todo ese bloqueo se va deshaciendo poco a poco. Si yo cojo una palabra que a priori la había puesto porque sí y la coloco junto a un objeto, nuestra mente comienza a hacer una relación y ahí comienza el principio de una narración. Yo puedo coger un sacapuntas y puedo darme cuenta de que tiene una cuchilla, un tornillo, un hueco, sin embargo, hay una palabra que se me puede venir

que es "hambriento" y de ahí pueden salir muchas cosas.

En el proceso creativo que yo sigo empieza la idea, empiezas a emocionarte y de repente empiezas a pitar y vuelves al mismo punto. Es como una especie big Bang.

En mi proceso hay muchos conceptos desde el principio y voy tendiendo siempre a sintetizar muchísimo y a quedarme con la idea básica de lo que quiero decir. Me imagino a los personajes en sus posturas ideales. Si el señor es un personaje que está sentado en la parada de autobús, es como si estuviese especializado en estar sentado en la parada de autobús.

¿Qué estrategias sigues en redes sociales?

Por eso, la pregunta que debemos hacernos en esta sociedad que vivimos es "¿qué hago bien?". Ahí es donde tienes la veta para sacar lo que haces bien. A mi me sirvió mucho el blog porque a partir de ahí la gente me decía lo que hacía bien y lo que no, y a partir de ahí fui filtrando. ¿Qué es lo más Guridi de lo Guridi que hacía? Esto, pues entonces sigo. Y llego al momento en que el personaje se define ya como una especie de altérello mío. Empiezo a pensar cómo sería yo si hiciese ese personaje, qué cosas me gustan, qué problemas tengo, dónde están mis capacidades de trabajo más grande, qué me gusta mucho, adoro el silencio, me gusta mucho la música. Mis personajes la mayoría de las veces están solos y si no lo están, están estableciendo miradas cómplices con otras personas que están allí. Porque me gustan mucho el espacio que hay entre las cosas, el intersticio. Y llego al punto en el que para mi es fundamental el espacio, hasta tal punto que cuando quiero crear una atención necesito muy pocos elementos.

En Instagram volcad todo lo que tengáis, lo bueno y lo malo. No pasa nada porque no sabéis nunca cuando alguien va a engancharse con algo y cuando se enganchan, se enganchan bien. Y ya a partir de ahí lo difícil puede ser decir "¿y qué más tienes?" Y que no tengas más. Pero bueno, normalmente sí tienes.

Los títulos se han traducido a más de 12 idiomas, eso es muy interesante cuando ves que una portada para un idioma funciona y para otro no. Como pasó por ejemplo en el Líbano, que lo que funcionaba hacia la derecha no funcionaba hacia la izquierda y hubo que rehacer.

Lo importante es que contéis vuestra verdad que no os hagáis pasar por otro ilustrador que no sois. Que si vuestro concepto es el de los ojos negros, azules y marrones es ese, que si no me gusta dar color no me gusta dar color, pero que lo defendáis bien.

Un día cuando yo venía de trabajar de Punta Umbría me encontré un marinero que venía borracho completamente y me paró. Y empezó a decirme cosas sin sentido "porque ya lo sabía" "no tenía que haber roto la botella" y de pronto, me gustó mucho la escena porque yo trataba de establecer una conexión entre todo lo que yo veía y había una mezcla de distintas percepciones y empecé a hacer dibujos de un posible marinero. Y a partir de ahí sale ese concepto. Y digo concepto porque a priori era un concepto. A partir de ahí se me ocurre hacer un libro que no tenga ni pies ni cabeza, y le digo a la editorial quiero hacer un libro en el que los textos vayan por un lado y las imágenes por otro, pero que yo cuando lo coja todas las frases peguen con todas las imágenes. "Y es que a veces pueden ocurrir cosas como esta" Yo estaba tan fascinado con la idea que la editorial no tuvo ningún recelo en decirme que sí. Esto fue un problema porque la idea parecía más un juego, y

la fiscalidad es diferente a la de un libro. Tengo otro que se llama "Lo tuyo es puro teatro" empezó a venderse mucho en instituto para enseñar a los niños lenguaje visual.

Tipos de públicos

Una vez que empecé a coger una cierta categoría dentro del mundo de la ilustración, yo me serví de eso. Y pensé: ya que Guridi es Guridi, voy a hacer que Guridi consiga cosas. Me planteé hacer algo desde mi terreno para contribuir con el mundo de los refugiados, Open Arms. El concepto es una ballena que es muy amiga de ese niño, es su compañera, y tiene que entrar en esa maleta. La idea es que vamos a trabajar con la idea del meta-objeto que es un dibujo enorme que puede plegarse y puede caber en esa maleta. Para nosotros una ballena es algo real, para un niño puede ser que una ballena sea un dibujo. ¿Qué meterías tú si tuvieses que meter algo precipitadamente en una maleta? Al final se llega a una especie de metáfora en la que lo único que puedes llevarte a cualquier sitio es tu imaginación. En principio el planteamiento fue buscar financiación pero después hablé con mis editores y les dije todo lo que se venda quiero mandarlo a Open Arms. Entonces nos planteamos hacer una caja, una tirada muy limitada de meta-objetos. Lo que hemos creado es una maleta, 750 maletas. Puedes hacer cambiar la forma de pensar de la gente, pero para eso tenéis que defender vuestro trabajo.

Consejos para encontrar empleo, búsqueda, entrega de portfolio...

Las editoriales encuentran pegas cuando el proyecto viene excesivamente cerrado. Entonces, yo recomiendo siempre que mandéis sobre todo portadas porque al final eso es lo que engancha. Y como máximo tres ilustraciones, no más. Ten en cuenta que a los primeros que hay que

sorprender como posible comprador es a la editorial y eso cuando se lo das todo hecho no sucede. Imagínate que tienes 14 ilustraciones y dos de ellas no están muy allá. Una vez mandé tantas ilustraciones que me dice la editorial: "hacéis un trabajo muy bueno. Me gusta esta, esta y esta". Y era solo yo.

Y después no a la frustración. Otra vez mandé unas ilustraciones y me dicen: "de momento no te vamos a tener en cuenta, pero te vamos a poner en nuestro fichero". Y yo le contesté: "bueno, vale. Yo de momento tampoco os voy a tener en cuenta. También os voy a poner en mi fichero". Después me volvieron a contestar y a partir de ahí me salieron más proyectos.

Todos ya sois ilustradores desde el momento en que ilustrais algo. Me gusta ilustrar, por lo tanto, ya soy ilustrador.

Cuando se está empezando hay que probar, probar muchas cosas. No hay que adaptarse solo a los dibujos que nos salen bien. Uno se engancha a veces solo con las cosas que nos gustan y nos salen bien. Si el siguiente sale un churro no pasa nada. Hay un libro que yo recomiendo que es "Las andanzas del impresor sólido" que tiene una cosa muy importante y es que cada cosa que hace, no intenta hacerla bien sino hacerla disfrutando. Tiene una parte en que el ayuntamiento le ponen a sellar documentos y de pronto está él con su sello, sellaba al día tres documentos cuando tenía que haber sellado mil. Acaban echándolo, pero a él no le supone ningún problema porque ha disfrutado. El mundo del arte es un lujo. Tenemos el deber de disfrutar.

La importancia del estilo en tu obra. ¿Hay un estilo concreto?

No intento crear un estilo. Yo solo intento ser fiel a lo que el libro quiere conseguir y si para eso tengo que cambiar mi forma de dibujar lo hago.

Para mi no existe el concepto de estilo, para mi existe la verdad. Rebecca Dautremer es una de las ilustradoras francesas hace libros increíblemente bellos, con una calidad técnica brutal a unos niveles especiales. Sin embargo, ella está harta de su estilo porque considera que se ha encasillado. Cuando te encasillas comercialmente estás perdido porque cuando la gente se cansa de tu estilo también se harta de ti. Pero si lo que tratáis en los libros es lo que os pasa, la cotidianeidad es espectacular. Cualquier cosa que os pasa es espectacular a nivel de colorido, a nivel de exposición. Eso los fotógrafos lo saben. No hay que tener historias maravillosas, hay que saber contarlas maravillosamente.

¿Qué técnicas empleas? ¿Eres más digital o tradicional?

Uso gouache, lápiz, mucho grafito. Hay gente que es más pintora y otra más dibujante. Yo soy más dibujante no lo puedo evitar. Para mi la forma va antes que el color. Hay que sacarle provecho a eso, pero para eso hay que conocerse bien. Hay gente que ve antes la forma o que ve antes el contenido.

Yo soy muy rápido trabajando, mis ilustraciones no están cargadas de mucho virtuosismo ni de mucha calidad técnica. Lo que necesito es que plasmen lo que yo quiero. Hay veces que me sale en una servilleta. Las cosas tienen su momento y su lugar. Eso es importante.

Yo trabajaba con Procreate con la tablet, lo que no me gusta es la sensación fría de la imagen. Siempre intento que haya algo que esté "mal hecho". Me gustan las cosas imperfectas. Y cuanto más imperfectas casi casi mejor. Cuando tengo algo muy depurado no... La frase de mi padre siempre era "con lo bien que dibujas y las cosas que haces".

No puedes decir que te gusta solo lo digital si no tienes recorrido. Cuando tengas 30 años de andadura podrás decir que te quedas con lo digital. Hay que probar cosas. No hay que cerrar el estómago. Hay que ir de lo mínimo a lo máximo y después ya vas quitando cosas. He trabajado mucho con cartulina, con plastilina, cuando llegué a Procreate pensaba que no me gustaba que era muy frío. Pero era por desconocimiento. No hay que llegar a ese punto de desconocimiento hacia un lado ni hacia el otro.

El proceso al escribir guiones

Cuando intento hacer los álbumes ilustrados empezaba a seguir el proceso de otros ilustradores. De pronto me di cuenta que la imagen que yo pueda hacer puede ser más rápida que lo que yo pueda escribir. Entonces lo que hago es dibujar mucho, y a través del dibujo me provoca una frase y la frase me provoca una narración. Por ejemplo, el "Extraño comportamiento del señor Somersen" está creado así. Hago un dibujo en casa y no tenía la historia. Y a partir de aquí digo qué le pasa a este hombre. No le pasa nada. Y pensé ¿y si hago una historia de un hombre al que no le pasa nada? Es una historia de alguien a quien no le pasa absolutamente nada. La clave de esta obra está en el título. Hoy en día una persona que no hace nada es una persona rara.

¿Cómo organizas tu día a día para trabajar?

Furtivamente como si fuese un amante. Donde pillo, como puedo y lo que tengo por delante. En los huecos que tengo, los descansos. Durante una época en el coche tenía una grabadora e iba parando para grabar las ideas que se me ocurrían. Como no lo hagas en ese momento después pierde un montón de frescura.

¿Tu arte sirve como terapia personal?

Mis libros sirven como autoterapia. Si no me moriría. Ahí están todos mis miedos. Por ejemplo, en el libro "Conexiones". Ahí hablo de todas las cosas que me pasan. Es casi una declaración de intenciones. El arte es eso, es que yo te comunique algo a tí. Si te lo comunico con una careta puesta no tiene sentido. Si cuentas algo que es muy muy tuyo seguro que enganchas con el mundo. Siempre he sido una persona increíblemente tímida. En el colegio podías conocer más de mi a través de mi mesa que hablando conmigo.

¿Es bueno subir tantas cosas a redes sociales?

Sí, lo bueno y lo malo. Pero todo tuyo. Hay que enseñar pero no buscando el aplauso. Enseñas 4 cosas, dos han gustado mucho y otras dos no han gustado nada. Entonces mi pregunta es ¿por qué han gustado tanto estas dos? Y a partir de esa pregunta es cuando he empezado a mejorar. No preguntarse por qué no gustan las otras dos. Detectarlo es difícil. Si no haces ese feedback cómo vas a saberlo. Para ti puede ser algo muy malo y para otros puede ser muy interesante. Por eso es importante enseñar lo que haces. Si no lo enseñas no lo habrías descubierto.

También hay que enseñar la mesa de trabajo y los procesos. Es fundamental a las editoriales también les encanta, la cocina le llaman.

¿Por qué algunas portadas son de otro color en otros países?

Dependiendo de donde se imprima son más cuidadosos o no. En Polonia las imprentas son espectaculares, mimados hasta el final. El libro más grande que hay del pájaro y fue porque querían tener la portada más grande que la de China, que era un poco mayor a los otros países. Las guardas en Estados Unidos tenían que ser azules en lugar de rojas. No es una crítica pero resultan curiosas este tipo de cosas que tienen cierto aire psicológico.

Ahora pregunto siempre si las impresiones van a China, si el papel es reciclado o ecológico. Se suelen llevar muchas cosas a China porque allí se trabaja en papel muchísimo. Están muy acostumbrados a encuadernar libros, a cualquier tipo de plegado, etc.

Dos cosas importantes son los tipos de mercado son: el alemán, mercado austríaco, norte de Europa, que es un mercado duro, les gustan los temas duros, los problemas escolares, todo lo oscuro, el tema de la muerte; Francia, increíble el trabajo que tiene una tirada de cada libro, la gente lee muchísimo, y tienen un concepto muy importante que es que los profesores se dedican en la escuela exclusivamente a comprar libros de literatura infantil, no están suscritos a ninguna de las editoriales más fuertes, a los franceses les gustan mucho los temas de niños pequeños y de cosas que pasan con niños pequeños; sin embargo, a los ingleses les encantan los animales. Las editoriales polacas arriesgan mucho, si tenéis libros complicados mandadlos allí. Son difíciles de ver, muy arriesgados.

[ENTREVISTA A ANA BARRIGA VIDEOLLAMADA INSTAGRAM 07/03/2022 12:00](#)

1. [¿Cuál ha sido tu formación académica?](#)

Estudí Escuela de Artes durante 8 años, primero un Grado Medio de Ebanistería en Jerez y después tres superiores (Diseño de mueble en Cádiz, Arquitectura Efímera en Jerez, Escultura en Piedra en Sevilla), y ya después fue cuando decidí entrar en la universidad y después de la universidad hice el Máster. Los Grados superiores que estudié fueron siempre relacionados con el Diseño y la decoración de interiores, y ya hasta que no entré en la universidad no empecé a pintar. Y el máster lo

hice en Sevilla y era de pintura, pero más vinculado con la performance y el lenguaje corporal. La carrera de Bellas Artes fue el punto de inflexión porque yo antes no había pintado nunca. Entonces hasta que no entré en la universidad y no me obligaron a pintar, lo que en su día fue una obligación ahora mismo es una devoción. En ese momento me obligaron a pintar porque tenía la asignatura de pintura, yo no había decidido eso. Ahora sí. La dedicación al arte en plan, los concursos, entender y pensar o valorar que alguien podía ser artista todo eso fue en la carrera. Yo siempre he tratado con la instalación de interiores pero siempre tendiendo a la tridimensionalidad. Evidentemente todo lo que uno va aprendiendo a lo largo de la vida te sirve, y esa cosa de necesitar los objetos está latente en mi obra. Antes de pintar hago una escultura y después la pinto, pero primero hago una escultura, un bodegón clásico en toda regla.

[¿Conoces escuelas de referencia en la educación artística en Andalucía? ¿Y en España?](#)

No tengo ni idea. Referencias en las que yo he estudiado para mi sí han sido referenciables pero a lo mejor para la experiencia de otra persona no. Bajo mi experiencia la Escuela de Arte de Jerez, la de Cádiz, quizá no tanto la de Sevilla, a nivel personal han sido brutales, pero sobre todo la de Jerez y la de Cádiz, la de Sevilla no fue tanto quizá por el profesorado que encontré allí que no fue tanto como esperaba.

[¿Has tenido una formación autodidacta?](#)

No. Todo lo que he aprendido, evidentemente yo he tenido curiosidad, pero a mi las líneas generales quien me ha abierto la puerta ha sido la universidad o la escuela de artes. Yo he tenido bastante curiosidad para indagar en los temas que me han interesado, pero sin esa primera toma de contacto ni siquiera me hubiese enterado de que esas cosas existen. Es a partir

de ahí cuando yo empiezo a realizar algo a nivel artístico, antes no realizaba nada. Yo no he tenido una educación familiar que me haya propiciado a esto, pero mi familia ha sido super creativa. Por ahí es algo que he tenido esa ventaja, pero si no hubiese entrado en la universidad o en la escuela probablemente me hubiera dedicado a otra cosa diferente. La creatividad con la que yo me he criado en mi familia ha sido quizá un 70%, después me he encontrado personas que me han ido guiando y yo también he estado receptiva para aprovechar esos impulsos.

[Tus comienzos hasta posicionarte como artista. ¿Cómo fue la búsqueda de empleo, concursos, estrategias...?](#)

Me quedan como 50 años, teniendo en cuenta que tengo 37 serán 87 años, y me quedarán tres de vida pienso morirme con 90 pienso que entonces tendré el nombre, o lo mismo no, ya veremos. Yo empecé a trabajar en esto presentándome a concursos. Yo estaba presentándome a concursos sin tener ni idea, pero tuve la suerte de que los profesores que tenía en la universidad me ponían los concursos encima de la mesa. En ese sentido me empecé a presentar a concursos y en segundo de carrera, la suerte que tuve, porque todo lo que yo había pintado en primero fue comprado, expuesto, premiado... y de esta manera fue cuando yo empecé a ver cómo iban todas estas cosas. Si ves en mi curriculum que he ganado 20 premios yo me he presentado a 500. Fue la vía que a mi me dio a conocer para las galerías, instituciones, un premio llamaba a otro premio.

[¿Qué herramientas o vías de autopromoción utilizaste? ¿Qué importancia han tenido Instagram u otras plataformas en tus comienzos?](#)

Los concursos. Yo no utilizaba ninguna

plataforma. Yo a día de hoy tengo Instagram y no tengo ni página web. Si le das al link de la página de Instagram aparece una canción de Muchachada nui. Nunca he pagado por páginas webs ni lo voy a hacer ahora. Instagram y los concursos, y así ha sido todo. No quiere decir que esta sea la vía pero es la que a mi me ha funcionado. Está por demostrar si ha funcionado, ya veremos dentro de unos años. Instagram ha venido después. Yo empecé a apretar el culo en 1º de la universidad. A mi me costó mucho trabajo entrar y cuando entré yo estaba que era un tsunami de información, de querer aprender de veinte mil movidas. Iba a todas las conferencias, iba a los estudios de los artistas, preguntaba no lo siguiente. Yo pienso que esperar a que termine la carrera para buscar un trabajo, me parece un retraso no lo siguiente. Yo en segundo de carrera ya estaba exponiendo, en tercero yo estaba ya dando conferencia a la gente de máster. Espabila porque hay un montón de gente y si quieres que la historia fluya empieza buscar desde ya. Yo entré en bachillerato tecnológico aprobé el primer año y me quité, después entré en bachillerato de letras y me quité, yo me sentía subnormal no lo siguiente porque el sistema educativo no estaba preparado para el artista y ahora tampoco lo está. Cuando empecé a trabajar en los bares hubo un encargado mío que me guió para entrar en la Escuela de Artes. Cuando entré en la Escuela de Artes me di cuenta no solo de que me gustase, sino que además era buena, con 18 años estaba vendiendo muebles tenía encargos, y me gustaba lo que estaba haciendo. El sistema educativo funciona como funciona pero la curiosidad de la persona de cómo tú te desenvuelves en el mundo y a qué te quieres dedicar, cómo quieres vivir... La creatividad con la

que yo me he criado ha hecho que yo a día de hoy me pueda comer lo que me de la gana.

¿Qué técnicas o materiales son los que más utilizas? ¿Es imprescindible tener un estilo personal o concreto?

Recurro a materiales tan diferentes como óleo, esmalte o espray. La pintura es un campo de investigación amplísimo, tanto en la materialidad como en la forma de producir. Utilizo todos los materiales que me pueden servir para conseguir una imagen. El óleo tiene una parte que parece carne, como piel, y que es más desagradable; sin embargo, lo contrarresto con el esmalte, que es una cosa sintética, fría, más industrial. Podría decir que se producen unas vibraciones que me interesan, porque desconciertan un poco, a la hora de ver la imagen. Luego, también utilizo espray y rotulador, por las connotaciones que tienen en la geografía callejera. Yo no sé si el estilo es único personal o cómo llamarlo, lo que sí tengo claro es que hay que ser honesto con lo que uno hace. Lo primero con uno mismo, ya después pues lo demás viene o no. Sin la humildad y esa transparencia y ese respeto hacia el medio y a todos los compañeros que estamos metidos en esto no hacemos nada.

¿Qué crees que buscan los empleadores/galeristas cuando reciben una candidatura? ¿Qué cualidades/formato debe tener un portfolio de artista?

Yo no tengo ni idea, eso habría que preguntarle a ellos. Yo nunca he enviado una candidatura, las galerías siempre me han buscado a mí. Además, siempre he pensado que no hay que mandar una candidatura que te tienen que buscar. A día de hoy no lo tengo tan claro, pero me mola seguir pensando eso porque si tú envías una candidatura de alguna manera les estás quitando el descubrir. Es como si a mí me dicen cómo va a quedar un cuadro mío cuando lo

empiezo. Hay otra cosa que independientemente de que no sepa, pero que puedo intuir. Nosotros tenemos la magia y ellos tienen un negocio. La magia que nosotros hacemos en el estudio al final se convierte en un negocio y ya entramos en el mercado del arte. Evidentemente si tú no vendes, olvídate. Hay que vivir de algo. Yo no me modelo a nadie. Hay muchos perfiles, mi obra nunca se va a adaptar a un galerista. Es esta honestidad de la que yo hablaba antes. El galerista una vez que te contrata puede estar muy enamorado de tu obra pero vender tiene que vender. Principalmente mi obra se dio a conocer a través de los concursos. En los inicios hubo un par de ellos que me dieron mucha visibilidad que fueron el de la galería de arte Luis Adelantado que tenía un concurso para gente joven, y el otro fue el de Iniciararte, esos son los dos concursos que me propiciaron. Después hubo otros dos concursos que afianzaron mi carrera, que fue el Focus Abengoa, sin menospreciar ninguno, o el Generaciones o el año pasado que gané el BMW, pues esos concursos afianzan la carrera, entre otras cosas. Portfolio o dossier de artista es necesario todo el tiempo, TOTALMENTE, para enviarlo a prensa, para que te salga un proyecto, tienen que tener referencias, tienen que tener una carta de presentación. Y no un dossier o portfolio en plan "yo he hecho 500 proyectos..." . Si yo tengo que recibir un portfolio diciendo eso pues qué pereza me da, por muy bueno que sea. Es mejor un proyecto cerrado, con una presentación cerrada, que muestras o des a conocer algo pero que no lo sueltes todo. Es mejor enseñar pero no todo, que se queden con ganas. La información que yo quiero contar, pero poco a poco. No todo lo que he hecho tiene que ser bueno, ni tiene que ser mostrable, sino las cosas que yo crea que a día de hoy me representan. Ya que somos artistas no

hay nada escrito. Si somos creativos para pintar un cuadro, tenemos que ser creativos también para hacer un dossier. Un dossier mío me tiene que representar a mi en todos los sentidos, en la portada, la imagen que quiero poner, si quiero poner mi foto, curriculum, en todo eso tengo que estar a gusto con lo que se ve. Evidentemente también tiene que estar la obra, y el personaje, depende del artista. Pero esa misma honestidad tiene que estar en todo. Y después de alguna manera el dossier es un producto, entonces tú tienes que explicar de qué va el rollo, que no estamos vendiendo Tupperware. Pero es la misma historia, cuando coges una revista de muebles ves la tipografía, el color, la imagen corporativa. Yo no era consciente de mi imagen corporativa, no es una cuestión que yo haya planteado, ha salido de forma natural. Todo esto habrá alguien que se lo haya planteado muy estructurado, a mi me ha salido de forma natural y gracias a mi equipo lo hemos estructurado porque es importante que se reconozca la obra.

[¿Qué áreas de las Bellas Artes consideras que tienen más posibilidades laborales en la actualidad?](#)

Mi área es artista plástica. Yo creo que hoy en día cualquier tipo de arte tiene más posibilidades de empleo que cualquier otra cosa. Porque además está habiendo una demostración de que realmente es necesario y que la gente está aprendiendo a valorarlo, y sí hay trabajo. Ser artista es una putada, insisto en la honestidad. Esto es dedicar tu vida entera a esto. Es un sacrificio maravilloso pero ten en cuenta qué significa dedicarte a esto. Todo lo que yo he hablado antes, significa no solo pintar, tienes que ir a dar una conferencia, hablar, ir a comer, viajar solo... Se honesto contigo mismo y plantéate a qué te quieres dedicar. Ese amor a la profesión y a ti mismo. Cuidado con lo que se

desea. Jajajajaj. La razón para que tengas trabajo o no, es lo tú aprietas el culo, con cuantas cartas has nacido y cómo sabes jugarlas, y ya veremos cómo te va. También me estáis entrevistando a mi a día de hoy, también cuando me fui a Madrid hace cinco años me fui con una mano delante y otra detrás. Ahora mismo tengo trabajo para los próximos dos años y no cojo para un tercero. Pero me preguntas a día de hoy y trabajo hay, claro que hay. Pero otra cosa es cuanto tú te quieras doblar el lomo.

[¿Qué materias encuentras imprescindibles en tu formación para el empleo actual?](#)

Imprescindibles han sido todas las materias. Aunque yo utilizo un proyector pero sin dibujo yo no sería capaz, sin pintura no sería capaz de, sin tecnología no sería capaz de y sin escultura no sería capaz de. Todas sirven, absolutamente. Yo creo que cuantas más conocimientos tengamos más herramientas tenemos. Por eso tengo un equipo de trabajo porque tengo a gente que está más formada que yo en otros aspectos. Necesidades todas las que quieras, carencias más todavía. Yo creo, personalmente que en la pluralidad tú tienes más posibilidades de conocimiento. Entonces como tienes más posibilidades será más certero y honesto a lo que tú te quieres dedicar o lo que no.

[¿En qué materia crees que necesitaría profundizar más el alumnado de Bellas Artes? Por ejemplo, en materias como anatomía, modelado, color, aprendizaje digital, etc.](#)

No, yo creo que lo que habría que añadir es una materia de "vida real". Vida real de lo que supone ser eso. Yo he salido de un montaje y no he tenido tiempo de arreglarme para hacer una entrevista. Yo insisto de la honestidad de a lo que te quieres dedicar, eliminamos a un 70% de los alumnos de todas las carreras porque no tenemos ni idea de lo que va esto. Yo haría

hincapié en eso, sin necesidad de asustar a nadie.

En tu opinión, ¿cuáles son las carencias formativas de los artistas que comienzan: dominio de las perspectivas, conocimientos informáticos..?

Mi punto de vista para que el alumnado espabile de lo que hay en la calle necesitas un docente que esté "callejeao", porque el porfolio a día de hoy en mi carrera es solo un 2% de todas las cosas que hago al día que son: gestiones administrativas, gestiones de envío de obra, documentación de aduana, de no aduana, contacto con abogados... El año pasado tenía un equipo de 23 personas, o sea, imagínate a qué se puede dedicar cada uno. Un abogado, un buen asesor, alguien que te gestione el tema de los envíos, el tema de comprar material, qué durabilidad van a tener esos materiales, no es solo el pintar. Hoy en día pintar es un 40% de mi trabajo, hace un año era un 100%. Los últimos tres años he estado currando de lunes a domingo en el taller, ir a feria de arte, viajar, etc. Yo no era consciente y estoy aprendiendo a base de ostias. El alumnado necesita alguien que venga de la calle, que esté en contacto con lo que está pasando, con las redes... La primera vez que me llegó una marca fuerte para trabajar conmigo, de televisión por ejemplo, fui aprendiendo a base de trabajar como se trabaja con una marca de publicidad... eso no es un dossier, aunque también hace falta el dossier.

¿Vislumbras algún área laboral que vaya a necesitar muchos profesionales?

Ni idea. El sector en el que me muevo, yo siempre me he movido por intuición. Para mi el sector mío, al que me dedico a día de hoy, es al que nunca le vaya a faltar el trabajo. También hay que saber gestionarlo bien. Sobre otros sectores no tengo ni idea. Para mi el sector en el

que yo me estoy moviendo no me va a faltar el trabajo nunca. Es cierto que con la industrialización cada vez hace menos falta el trabajo manual, pero la parte creativa hace falta en todos los sectores. Sacarle partido a esa cosa que tenemos y ya está.

ENTREVISTA A Juan Martin Prada SEMANA 14/03/2022

1. ¿Cuál ha sido tu formación académica hasta llegar a Catedrático, grupo de investigación HUM-1012... ?

Soy licenciado en Filosofía. También me licencié en Bellas Artes. Al terminar, me concedieron una beca de investigación predoctoral en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Más tarde obtuve otra beca de la Universidad de California, en San Diego (EEUU) donde terminé mi tesis doctoral. A partir de entonces (1998) empecé a trabajar como profesor a tiempo completo en distintas universidades (Universidad Europea de Madrid, Universidad de Valladolid y, finalmente, Universidad de Cádiz.).

2. ¿Has necesitado alguna otra formación autodidacta?

Sí, sobre muchas cosas. Al trabajar en formación de profesorado estoy obligado a actualizarme continuamente, especialmente en lo que tiene que ver con los desarrollos e innovaciones tecnológicas, sobre las que voy aprendiendo de manera autodidacta.

3. ¿Conoces escuelas de referencia en la educación artística en Andalucía? ¿Y en España?

Sí, he sido conferenciante o profesor invitado en muchas de las facultades de Bellas Artes de universidades públicas españolas (Sevilla, Málaga, Granada, Castilla La Mancha, Madrid, UPV Universitat Politècnica de València, Universitat de Barcelona, etc.). Tengo una

preferencia especial por el modelo de la UPV Universitat Politècnica de València.

4. Tus comienzos hasta posicionarte como teórico de arte contemporáneo. ¿Cómo fue la primera aproximación hacia seminarios, congresos, publicaciones...?

Cuando era estudiante de licenciatura trataba de asistir a todas las conferencias sobre arte contemporáneo que se ofrecían en la ciudad donde vivía (Madrid). Recuerdo que me marcaron mucho algunas conferencias y seminarios impartidos por Francisco Jarauta, Simón Marchán, Ángel González, Valeriano Bozal, etc. Estas conferencias determinaron en gran medida mi vocación y fueron fundamentales para que acabara dedicándome a la teoría del arte. En 1995 empecé a publicar en revistas especializadas en arte contemporáneo y en otros medios de divulgación.

5. ¿Qué herramientas o vías de autopromoción utilizaste en tus inicios? ¿Qué papel tienen las redes sociales / plataformas en tu actual ocupación?

En los inicios de mi carrera (mediados de los 90) todavía el uso de Internet era muy reducido. No obstante, a finales de la década empezaron a proliferar muchas listas de noticias online, en las que si te suscribías podías también enviar información de las actividades que organizabas o de lo que publicabas. Aparecieron entonces también algunos servicios de e-mailing de pago especializados en la difusión de noticias sobre la actualidad artística (quizá W3art.es fue el más conocido y empleado en España). Si organizabas algún evento con alguna institución que tuviera suficientes recursos podías contratar esos servicios, que tenían muchos suscriptores especializados y bastante alcance.

En cualquier caso, para los que nos dedicábamos a la teoría del arte, el mejor modo de dar a

conocer tu trabajo era publicando en periódicos, revistas (la mayoría todavía eran en papel) o en editoriales que tuvieran buena distribución. Mi trabajo empezó a conocerse, sobre todo, gracias a mi primer libro "La apropiación posmoderna" (2001) que publiqué en la editorial Fundamentos y que tuvo bastante buena acogida.

Actualmente, soy usuario de las principales redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter), y tengo un canal de YouTube (con algo más de 10000 suscriptores) donde subo algunas conferencias y materiales didácticos. Pero no tengo mucha actividad en redes, pocas veces publico algo en ellas más de dos o tres veces al mes. Sobre todo las empleo para anunciar las fechas de las conferencias o seminarios que imparto o para dar a conocer alguna nueva publicación.

6. ¿Qué metodologías recomiendas a los artistas actuales para su promoción?

Hasta hace unos años un buen empleo de las redes sociales podía ser de gran eficacia para que un artista diera a conocer su trabajo. El problema que veo es que las redes sociales están cada vez más saturadas y me da la impresión de que es cada vez más difícil conseguir algo de visibilidad en ellas. Actualmente los medios sociales tienden a dar mucha visibilidad a quien ya la tiene. Creo por ello que sigue resultando fundamental el contar con la ayuda de buenos profesionales (galeristas, comisarios, críticos, etc.) que puedan ayudar a promocionar a los artistas.

7. ¿Qué formas de portfolio de artista conoces? ¿Digital o analógico? ¿El blog- art podría considerarse también una forma de portfolio?

A lo largo de mi carrera he trabajado con todo tipo de portfolios de artista. No obstante, y dado que desde hace más de veinte años casi siempre

trabajo con artistas que trabajan fundamentalmente en soportes digitales, los portfolios que suelo manejar son, por lo general, digitales.

Considero especialmente importante que los artistas tengan un website personal, completo y actualizado, donde se pueda consultar toda la información relativa a su trabajo, tanto de los proyectos actuales como de los pasados. Eso facilita mucho las labores de comisariado, estudio y crítica de las obras.

No creo que se pueda considerar al blog-art como una forma de portfolio. El blog-art es una tipología específica de práctica artística online, surgida en torno al 2005, cuando un conjunto de artistas empezaron a hacer del formato blog su medio de trabajo y campo de experimentación primordial.

8. ¿Qué ventaja/inconveniente tiene la hiperproducción de imágenes actual sobre el papel del artista? ¿La exigencia es mayor para los artistas/egresados que comienzan?

La pregunta acerca de qué esperamos del artista visual cuando lo que más abunda son imágenes, cuando parece que las imágenes son lo más sencillo de crear, conforma uno de los ejes centrales de mis últimos escritos. Me parece clave el preguntarnos sobre el sentido del arte en una época en la que todos somos activos creadores (y también gestores) de nuestras propias representaciones, cuando todo el mundo ha devenido productor de las imágenes de las que quiere disponer. En esta época de la presencia excesiva de imágenes, de inflación icónica, no creo que podamos diferenciar específicamente qué supone una ventaja o un inconveniente para el artista, simplemente estamos obligados a cuestionarnos sobre su papel como operador visual específico en este nuevo contexto, a tratar de entender cómo puede

el arte atender críticamente a esa nueva condición que es el primado del hacer ver, del valor exhibitivo de las imágenes. Siendo el trabajo de los artistas parte de todo ese conjunto inmenso de imágenes que circulan, es más necesario que nunca el preguntarnos qué hay en esa imagen que conforma la obra de arte que no esté presente en cualquier otra, es decir, sobre sus rasgos diferenciadores. Y, en mi opinión, diría que esta diferenciación fundamentalmente se sitúa en los modos distintivos de mirada que promueve, el tipo de recepción a la que obliga.

En relación a la segunda pregunta, bueno, está claro que el empezar una carrera es algo muy complicado y lleno de obstáculos y dificultades, con lo que quizá diría que sí, que la exigencia es mayor para los artistas que comienzan su carrera. Cuando el artista ya tiene un reconocimiento creo que las cosas son algo más sencillas.

9. ¿Qué áreas de las Bellas Artes consideras que tienen más posibilidades laborales en la actualidad?

Creo que la docencia sigue siendo la actividad laboral que acaban desarrollando profesionalmente la mayor parte de los egresados de Bellas Artes. No obstante, no tengo datos actualizados como para dar una respuesta precisa a esta pregunta.

10. ¿Qué materias encuentras imprescindibles en la formación del alumnado Bellas Artes actual de cara al empleo?

Dada la amplitud del espectro de actividades laborales que puede ejercer un alumno de Bellas Artes, creo que podría dar respuestas muy diferentes a esta pregunta.

11. ¿En qué materia crees que necesitaría profundizar más el alumnado de Bellas Artes? Por ejemplo, en materias como anatomía,

modelado, color, aprendizaje digital, gestión de las imágenes, etc.

En mi opinión, pienso que un alumno de los grados en Bellas Artes debería aspirar, fundamentalmente, a ejercer profesionalmente como artista, al desarrollo de su obra personal. Y para ello me parece esencial algo en lo que veo cada vez más carencias, el que sea un gran conocedor del arte moderno y contemporáneo, de su teoría e historia. Ha de conocer muy bien las líneas por las que el arte está evolucionando en la actualidad. Tengo la impresión de que habría que reforzar (mucho) su formación en ese tipo de conocimientos.

12. En tu opinión, ¿cuáles son las carencias formativas de los artistas que comienzan: prácticas artísticas e internet, dominio de las perspectivas, conocimientos informáticos..?

Como ya he señalado en el apartado anterior, creo que habría que incidir más en los contenidos teóricos sobre el arte contemporáneo, me parecen esenciales en la formación de un artista hoy.

13. ¿Vislumbras algún área laboral que vaya a necesitar muchos profesionales en el mundo del arte?

No creo que vaya a haber muchos cambios en el futuro cercano respecto a la situación laboral actual.

ENTREVISTA A MARIA TAPIA 18/03/2022
Sevilla

1. ¿Cuál ha sido tu formación académica?

Yo empecé antes de la carrera acudiendo a un estudio de pintura en Jaén, de un pintor que se llama Pepe Rodríguez Gabucio, de forma esporádica para ir adquiriendo base antes de empezar la carrera, aunque mis padres son licenciados en Bellas Artes y siempre más o menos en casa hemos tenido esa base. Yo hice la

licenciatura de Bellas Artes aquí en Sevilla, los cinco años, y después me concedieron una beca para estudiar un Master de Grabado y Diseño gráfico en Madrid, en la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre. En principio el master eran dos años y cuando terminé me renovaron la beca para completar las prácticas dentro de la fábrica en el Museo de la Casa de la Moneda relacionadas con conservación de patrimonio, archivos y demás. Estuve allí un año más y luego lo estiré un poco con trabajos que me salieron. Actualmente vivo y trabajo en Sevilla.

2. ¿Conoces escuelas de referencia en la educación artística en Andalucía? ¿Y en España?

Escuelas de arte la verdad es que estoy un poco pegada porque yo no he hecho bachillerato de artes, entonces no he tenido ese contacto con escuelas de arte como tal. Tengo entendido que la de aquí de Sevilla tiene muy buena enseñanza. Recuerdo antes de entrar en la carrera hice unas pruebas de acceso en la Escuela de Arte José Nogué de Jaén, porque yo soy de allí, me admitieron pero al mismo tiempo también me admitieron en las Bellas Artes de Sevilla y obviamente elegí hacer la carrera. Granada tengo entendido que quizá es una escuela más contemporánea, no tan tradicional como la de aquí, que me parece magnífico de hecho.

3. ¿Has tenido una formación autodidacta?

He tenido la gran suerte de crecer en un entorno donde se valoraba mucho el arte y yo he visto pintar siempre en casa, yo pienso que eso es una ventaja si te quieres dedicar a este mundo porque has recogido unos cimientos desde pequeña. Me llevaban a museos, etc. Sin duda, ha tenido mucho que ver mi familia. Pero cuando realmente he aprendido a pintar es cuando me he enfrentado a la pintura. Cuando tú te pones y creas un compromiso serio con la pintura. Igual

que a leer se aprende leyendo, a bailar se aprende bailando. Ahí es cuando tú aprendes y pones en práctica todo lo que has absorbido durante los años de la carrera.

4. Tus comienzos hasta posicionarte como artista. ¿Cómo fue la búsqueda de empleo, concursos, estrategias...?

A mi no me importa hablar de la realidad porque yo me considero una persona muy realista en el sentido de en contraposición de lo que nos empeñamos en vivir de cara a las redes sociales, ni de hablar de cómo empecé o cómo estoy empezando. Yo he estado casi 7 años trabajando en El Corte Inglés, y tiendas de otro tipo, sobre todo mi experiencia laboral es relacionada con el comercio siempre pero nunca he dejado de pintar. Siempre lo he intentado compaginar. Yo tenía claro que ahí mi objetivo no era hacer currículum sino ganar un salario, mi objetivo siempre era lo que ganara era para vivir y para invertir en pintura. Yo no siempre he tenido un espacio para pintar. Incluso antes de irme a Madrid yo pintaba en un sótano lleno de humedad y bichos varios. Y tanto es así que me diagnosticaron síndrome de Raynaud, que es una hipersensibilidad al frío. Fue la consecuencia de estar trabajando en un sitio con tanta humedad. Al final yo echo la vista atrás y he estado trabajando con muchas corrientes de aire también al aire libre. Lo que quiero decir con esto es que estoy convencida de que si realmente quieres hacer algo lo haces. Si realmente tienes convicción con algo lo haces. Yo no me arrepiento de haber estado pintando donde he estado. De alguna forma mi cuerpo me recuerda lo que cuestan las cosas y que al final si te esfuerzas y tienes un compromiso serio, que al final creo que es lo que hace falta a los alumnos que salen de Bellas Artes pienso que es tener un compromiso serio. De los 24 recién salida de la

carrera a los 30, estos años han sido muy intensos para mi de trabajo. Esto primeros años creo que eran claves si yo en estos primeros años no conseguía nada, me dedicaría a otra cosa, pero por lo menos no quería decir que no lo había intentado.

5. ¿Qué herramientas o vías de autopromoción utilizaste? ¿Qué importancia han tenido Instagram u otras plataformas en tus comienzos?

Pues mira me gusta que me lo preguntes porque realmente en el tiempo en el que estamos tenemos la suerte de ser nuestros propios marchantes de arte o galeristas. Obviamente Instagram es una herramienta muy potente para nuestro trabajo ya que se basa en imágenes. Facebook también lo utilizo. Ya me hice la página web que me parecía algo como darle mayor seriedad a mi trabajo. Entonces todo esto me parecen recursos actuales que de forma gratuita pueden dar visibilidad a nuestro trabajo y podemos aprovecharlos como tal. De hecho muchos encargos y muchas oportunidades me han salido gracias a eso. Sin duda. Te puedo asegurar que me puedo asegurar que me ha salido mucho trabajo gracias a Instagram y gracias a las redes porque me han contactado, y también por email. Eso es un punto de visibilidad, es como el LinkedIn aplicado a las artes. Y es una cosa que he podido hacer por mis propios medios y de manera totalmente gratuita. Yo diría que Instagram es la principal porque quizá lo actualizo más, con stories, etc. La página web sería más mi porfolio digital que se queda fijo. Instagram es más dinámico del día a día, incluso te acerca también a la persona, pienso que la parte personal engancha mucho quizás porque tiene un poco de morbo. El cómo soy también se refleja en mi trabajo y eso no lo puedo obviar al espectador también tengo que mostrárselo.

6. ¿Qué técnicas o materiales son los que más utilizas? ¿Es imprescindible tener un estilo personal o concreto?

Técnica con la que más trabajo últimamente es el óleo. Llevo un par de años trabajando con spray también. También utilizo mucho esmalte que casa bien con el óleo. Me gusta mucho trabajar con el óleo sobre papel, me parece que tiene mucha frescura porque el papel al ser poroso hay manchas incluso del propio aceite del óleo o de los disolventes, que interactúan bien con lo que es el color que apliques intencionadamente. Creo que también el papel te ofrece esa parte de no control, de azar, que enriquece mucho. Siempre implica un riesgo pero hay una parte del arte que a mi me engancha que es la que sorprende porque no puedo controlar. Es verdad que he probado varias técnicas y me considero una pintora de técnica mixta. Cuando hago ilustraciones con gouache suelo mezclarlo con pastel o lápiz de color, o con barra conté. En las ilustraciones suelo mezclar técnicas húmedas con técnica seca. Siempre adapto la técnica al trabajo específico, es decir, no es lo mismo pintar sobre lienzo sobre bastidor que hacer un trabajo en papel y depende del encargo. Hay algo que me pide siempre que mezcle, en soportes me gusta mucho la madera de pino y también me gusta mucho el lino. Cuando descubres la calidad de este material merece la pena. También sucede con los papeles artesanales, gramajes, etc. Poco a poco intento trabajar con materiales de primera calidad porque creo que es una inversión que va a quedar para el futuro. Ayudo a la conservación de la obra como tal.

Yo siempre digo que no creo que tenga un estilo propio. La gente me dice que identifica mi pintura y eso me reconforta, pero yo tampoco quiero tener un estilo propio porque tampoco

quiero encasillarme en un estilo porque no quiero cerrarme a algo. Yo estoy en constante búsqueda y en constante cambio porque pienso que eso me enriquece. Entonces no busco identificarme en ninguna corriente artística porque pienso que el arte, o mi pintura en este caso, va en función de mi vida y vida es cíclica y nunca va a ser igual lo que viva ahora que lo que viva dentro de unos años. Ahora mismo me encuentro en un momento de mucho color, igual que he tenido épocas muy monocromas. De ahí ese ciclo vital de lo que me dices de estilo.

El master no tenía nada de pictórico, tenía más bien técnicas de grabado y digitales de diseño gráfico. Sin embargo, a mi me ha abierto un mundo, además de creativo, muy útil, para aplicarlo en mi trabajo diario de pintura. De hecho, muchos de los bocetos que hago los hago en formato digital, luego ya los paso a pintura. Y luego en el grabado aunque sea una técnica muy metódica, también he sabido ver esa plasticidad, esa parte pictórica que yo la he traducido a mi trabajo. Quizá no me ha servido para delimitar un estilo, pero sí me ha ayudado mucho a la metodología de trabajo. Esa disciplina la he sabido extrapolar a mi rutina de trabajo en la pintura.

Yo creo que depende de lo que quiera cada uno. A mi ahora mismo no me interesa. Por ejemplo, si yo ahora mismo me dedico a pintar arte sacro puesto que es el mercado que hay en Sevilla, y es lo que da de comer, yo siento que me estoy limitando solo a eso y que me estoy cerrando puertas en otros campos. Yo puedo tener unas muletillas igual que aplico el spray, puedo hacer esos recursos para que se relacionen conmigo como artista, pero extrapolarlos a otra temática. Que sea algo versátil. Yo creo que también eso es una estrategia que cada pintor debería pensar. Si quiere definirse desde el principio en

una línea concreta o quiere experimentar varios campos y dejarse llevar un poco por el azar para ver lo que le depara la vida. Yo soy más de lo segundo porque creo que la pintura es descubrir cosas. Todos los días descubro algo nuevo.

7. ¿Qué crees que buscan los empleadores cuando reciben una candidatura?

Yo creo que si alguien se fija en mí es porque le gusta mi trabajo o como trabajo. Por eso tengo la obligación de responder de forma seria, comprometida, suelo hacer presupuestos con plazos de entrega de obra. Aunque el arte tiene sus tiempos pero intento cumplir al máximo los tiempos porque es una forma de que el cliente esté tranquilo y que se fie del resultado que va a obtener. Creo que es muy importante que vean que esto no es un pasatiempo. De eso me preocupó mucho, de mostrárselo al cliente.

8. ¿Qué formas de portfolio de artista conoces? ¿Digital o analógico? ¿Lo empleas habitualmente?

Como te comentaba yo no sé hasta qué punto yo tengo un portfolio porque a lo mejor no sé muy bien qué conlleva un portfolio. Lo más parecido que tengo es la página web. Por supuesto no me la he planteado nunca como un negocio de venta online, ni hay precios ni opción a venta. Solo quiero que sea un sitio donde mostrar mi trayectoria y mi obra. En la venta online se desvalora mucho las obras por tenerlas ahí. Mi página web sería un catálogo digital permanente. Yo creo que la idea de portfolio es muy necesaria. En las redes sociales tienes la facilidad de que todo el mundo pueda acceder a ella de manera fácil desde el móvil. Es necesario saber también darle un cuerpo, un formato, mi formato de portfolio es digital a través de mi página web.

9. ¿Qué metodologías recomiendas a los artistas/egresados para su promoción?

Aprovechando un poco el tiempo en el que vivimos creo que las redes sociales son un punto muy bueno de promoción. Otra cosa que recomiendo es acudir a muchas galerías, acudir a muchas inauguraciones, conocer gente, que sepan quien eres y saber quien es cada uno, e introducirte poco a poco, conocer a las personas que manejan cierta parte del mercado del arte. Yo creo que eso al final es fundamental porque tienes que hacer también ese trabajo. No se es consciente del todo de que trabajar también es ir a una galería y luego tomarte una cerveza porque de alguna forma se pretende establecer un vínculo más allá del laboral. Tienen que saber que tienes interés en ello. No soy partidaria del peloteo, la mejor manera es ser honesto. Si tu trabajo te interesa cuidarás el ser honesto. Recomiendo tanto el uso de redes como el acudir a ferias, inauguraciones, conocer a las personas de las que depende el mercado del arte. Creo que esto es algo que se debería fomentar desde la facultad. Si tú cuelgas veinte fotos tuyas pintando pero luego nadie te ve la cosa no funciona. El trato humano es fundamental. Que te conozcan y hacer por conocer.

10. ¿Qué áreas de las Bellas Artes consideras que tienen más posibilidades laborales en la actualidad?

Yo creo que culturalmente siempre me han dicho que tiene más salida restauración, por aquello de colocarte en alguna entidad cultural que necesite de conservación de patrimonio. A mí me permitieron hacer Bellas Artes con la condición de hacer restauración porque era lo que más salida tenía. Yo pienso que tienes que hacer lo que quieres y lo que sientes. Restauración aquí en Andalucía tiene salida con el patrimonio que tenemos. Luego también la salida más inmediata es opositar para la enseñanza. Y luego otra salida que puede haber es impartir clases en

academias de forma más específica. Relacionados con la carrera hay muchos programas de comisariado por si no te quieres dedicar a la práctica artística como tal. Y luego la salida mejor es tener mucha pasta y abrir tu propia galería. Yo veo el arte muy versátil. También he estado muchos años pintando mantoncillos para la feria, diseñando logotipos para empresas. Yo creo que con compromiso e imaginación se puede sacar mucha rentabilidad de la carrera, yo creo que es más una cuestión de actitud que de oportunidades. Si eres creativa no tiene porqué limitarte nada. Tengo muy claro que nunca voy a dejar de trabajar en algo que tenga que ver con la creatividad. Con vocación yo pienso que puedes hacer lo que quieras.

11. ¿Qué materias encuentras imprescindibles en tu formación para el empleo actual?

Yo ahora mismo estoy luchando por dedicarme a la pintura. A día de hoy lo tengo claro. Para mi relacionado con Pintura la base está formada por dos partes: el dibujo en la parte práctica, no puedes hacer nada si no tienes una buena base de dibujo, aprender a mirar, a analizar las cosas, estudiar pintura mirando. Y luego otra parte que es fundamental es la historia. Igual que pienso que no se puede hacer abstracción sin haber dominado la figuración porque la abstracción debe venir de la realidad. La historia de las Bellas Artes y la historia en general, cuando entiendes eso entiendes que hay un mensaje acorde a ese tiempo.

12. ¿En qué materia crees que necesitaría profundizar más el alumnado de Bellas Artes? Por ejemplo, en materias como anatomía, modelado, color, aprendizaje digital, etc.

Vuelvo a mencionar el tema de dibujo. En Bellas Artes de Sevilla se hace mucho hincapié en el dibujo, pero pienso que se le debería dar más. La

Anatomía entra dentro de la gama tan amplia que hablamos de dibujo. Yo creo que en la parte artística no vale dibujar muy bien si no tienes sensibilidad. Yo inventaría una asignatura en la que hubiera algún tipo de forma de activar la sensibilidad artística para llegar a transmitir con tu trabajo.

13. En tu opinión, ¿cuáles son las carencias formativas de los artistas que comienzan: prácticas artísticas en internet, dominio de las perspectivas, conocimientos informáticos..?

Últimamente la facultad ha abierto una sala de exposiciones nueva, sobre 2016, que me parece una iniciativa muy buena porque hacen exposiciones colectivas de alumnos que están todavía cursando la carrera y eso les incentiva, e incluso a veces exponen alumnos y profesores en la misma sala. Que ahora se esté implicando más el hecho de dar la opción de exponer al alumno, como funciona la disposición museográfica, las paredes disponibles para exponer, todo eso es una práctica que se debería fomentar más de cara a la experiencia que te vas a encontrar fuera. Y luego yo propondría muchas más conferencias con artistas, galeristas, críticos, yo abriría las artes a otras disciplinas y a otros campos, como el coleccionismo. Yo pondría asignaturas ya al final de la carrera que estuvieran más orientadas a lo que te vas a encontrar fuera. Si no te lo muestran en la carrera a no ser que tengas un interés muy grande no lo vas a buscar tú. Si no tienes la inquietud no lo vas a hacer y estaría bien para iniciar ese periodo de búsqueda para encarrilarte en el inicio para no encontrarte perdido ante la nada cuando sales. A mi me ha costado mucho encontrar mi ritmo de trabajo, disciplina en tu horario, ese trabajo de autónomo, ya no tienes al profesor que controla tu trabajo.

Yo daría unas pautas para saber gestionarte tu trabajo para cuando te encuentres solo. Los primeros años hasta que he encontrado mi método es muy duro porque siempre estás necesitada de una persona externa que te corrija. Que te orienten cómo ser autónoma en tu forma de trabajar.

14. ¿Vislumbras algún área laboral que vaya a necesitar muchos profesionales?

Todo lo que nos rodea está registrado en el móvil y hay muchas fotos tanto de tu vida como de tu trabajo que si tú no te preocupas de volcarlas en la nube o conservarlas se pierden. Igual creo que pasa con el arte digital, video arte, etc. Yo creo que se debería intentar recopilar toda esa información digital que se puede perder a través del teléfono, como alguna nube especializada. Por ejemplo, como bibliotecas filmotecas para que no se pierda lo digital porque es muy consumible a diario, lo que consumí ayer queda casi obsoleto. Yo creo que todo es imposible abarcarlo pero por lo menos lo fundamental. Igual en el tema de los hashtag, pues algo por ahí. Una conservación pero aplicada a lo que hay ahora para las futuras generaciones, igual que nuestros padres estudiaban con enciclopedias físicas, yo creo que en un futuro se estudiará con plataformas digitales. Yo creo que debería haber algún tipo de control para que no se pierdan tantas cosas que se generan a diario orientadas al arte.

ENTREVISTA A MARIÁngeles Lázaro Guil (1959) Almería 01/04/2022 Guadix

1. ¿Cuál ha sido su formación académica?

He recibido una formación académica amplia y diversificada: EAAOA (1975/81), Bellas Artes (1981-86), Escultura monumental y urbanismo (1986-88). Eran otros tiempos y podíamos elegir estudiar lo que nos gustaba de verdad o

podíamos trabajar en los oficios más variados, recibiendo así una formación profesional adaptada a nuestras capacidades. He sido asistente de taller escultórico y alumna de un mismo maestro en el centro docente, o también en la universidad como en el caso de Mathias Goeritz, quien me preparó excelentemente para realizar obras de arquitectura singular estando ya enfermo de un cáncer de huesos. De esta experiencia añadida a mi formación por los geometristas y muralistas mexicanos fueron surgiendo obras que realicé en mármol u otras piedras a lo largo de unos 15 años aproximadamente. En la Caleta de Granada se encuentra mi monumento "A la Huelga del 70" (21 de julio 2000), que reúne estas influencias.

2. ¿Conoce escuelas de referencia en la educación artística en Andalucía? ¿Y en España?

Conozco en profundidad la Escuela de Artes de Granada, sus instalaciones, en las que estudié cuando se llamaba Escuela de Artes Aplicadas y Oficios Artísticos. En ella me formé como Maestra de Taller en dos especialidades de las que conservo los títulos de Galvanoplastia (ya desaparecida) y Cerámica Artística, siendo alumna del prestigioso ceramista Agustín Morales Alguacil. En este mismo centro también me prepararon artísticamente en todas las disciplinas necesarias para cursar la carrera de Bellas Artes. Mis enseñantes eran todos o todas artistas de talento y en activo, que compatibilizaban su profesión con la docencia, o provenían de la universidad para asignaturas tales como el Dibujo Técnico o la Historia del Arte. He tenido la suerte de ser formada por Domingo Sánchez Mesa, Jose Miguel Castillo Higuera, los hermanos José y Antonio Salazar, Miguel Moreno Romera, Francisco López Burgos, Aurelio López Azaustre, Horacio Capilla Argüelles, Juan Corredor, Julio Espadafor, Jesús

García Ligeró y la escultora sevillana Carmen Jiménez, por citar algunos nombres de esos personajes de los que recibí una preparación intelectual y de oficio tan importante, que todavía puedo reinventarme con lo aprendido entonces.

Asumí desde el principio que cualquier oferta de estudios en la enseñanza pública tendría propósitos educativos y cívicos que tal vez no me complacieran por sus dogmas, pero eso no impediría un acceso más fácil, más fluido, a las fuentes del saber. Me especialicé en Escultura en la "Facultad Santa Isabel de Hungría" de la Universidad de Sevilla porque, en esa época, ni la Universidad de Granada ni la de ninguna otra provincia andaluza ofrecía estos estudios superiores. Para aprender técnicas más específicas en la creación de Proyectos de Escultura Pública y Urbanismo tuve que formarme con los escultores mexicanos en la UNAM, gracias a una beca del Ministerio de Asuntos Exteriores. Durante más de una década he sido también empresaria en el sector de la piedra, con un taller de estatuaria y restauración. Fui formada por la EOI "Escuela de Organización Industrial", primera escuela de negocios de España (creada en 1955). Tras la reposición íntegra de la copia fiel de la Piedad de Miguel Ángel expuesta en la Catedral de Guadix, trabajo de restauración con verdadero carácter científico que realicé yo sola, clausuré mi actividad empresarial del taller de estatuaria en 2002 para centrarme exclusivamente en la producción de arte contemporáneo como artista independiente.

3. ¿Ha tenido una formación autodidacta?

El hecho de cursar estudios y obtener titulaciones no es suficiente para una formación profesional sólida y hay muchísimas experiencias artísticas que se basan en el

autodidactismo. Para crear algo nuevo tenemos que investigar y para investigar tenemos que dominar técnicas que sin ser nuevas pueden ser fiables. Así que mi destreza para ejercer la talla directa sobre el mármol fue por cuenta propia, si esto sirve de ejemplo.

4. Sus comienzos hasta posicionarse como escultora profesional. ¿Cómo fue la creación de empleo, concursos, estrategias...?

Antes de realizar mis propios encargos fui asistente de escultura, como ya he mencionado, repasando el vaciado en cera de una obra para la fundición o sacando moldes en escayola de la misma, desbastando alguna talla en madera, ayudando en la creación de maquetas, poniendo en práctica todos esos procedimientos escultóricos inherentes al oficio. En cuanto a la pintura, resulté ser una retratista acertada con los parecidos y eso me proporcionó también buenos ingresos económicos. Hablo de mi época de estudiante, cuando no había ni telefonía móvil, ni ordenador y el "márketing" se llevaba a cabo por métodos verdaderamente tradicionales y en soporte de papel. Eso sí, contábamos con la ayuda de mentores voluntariosos, muy competentes y profesionales. Mis maestros de taller me pagaban con su experiencia, me compraban materiales, me regalaban herramientas que todavía conservo y cubrían gastos en nuestros desplazamientos o viajes.

5. ¿Qué herramientas o vías de autopromoción utilizó? ¿Qué importancia ha tenido Instagram u otras plataformas en sus comienzos?

De los primeros encargos, solicitados por particulares que llegaban a mí por efecto del "boca a oído" pasé a consultar periódicamente los Boletines Oficiales del Estado o de la Provincia en busca de concursos de escultura pública. Estas obras públicas han sido para mí la principal fuente de ingresos económicos,

extendiéndose a un nivel internacional con el paso de los años. De este modo, las plataformas electrónicas no han sido relevantes para la mayor parte de mi trayectoria artística, aunque he procurado estar presente con mis creaciones más personales de pequeño o mediano formato desde el principio. En la actualidad están resultándome bastante más útiles, por la venta de arte en internet, pero demandan una cantidad de tiempo para sacarles partido que no puedo ocuparme como yo quisiera (de nuevo autodidactismo). Mi preferida es LinkedIn y mi obra se vende bien en la galería de arte contemporáneo Singulart, que tiene como misión el empoderamiento de los artistas del mundo entero a través de internet. Esta plataforma francesa practica la igualdad de género, siendo mujeres el 68% de los empleados. En sus resultados económicos de 2021, las mujeres artistas hemos representado el 44% de los ingresos y los artistas masculinos el 56%.

6. ¿Qué técnicas o materiales son los que más utiliza? ¿Piensa que es imprescindible tener un estilo personal o concreto?

Me defino como una artista de "mano y materia" porque he trabajado con todo tipo de materiales nobles, pero también he experimentado con materiales modernos o reutilizables e incluso inventado alguno realmente novedoso, como es el caso del engobe elástico que recubre las cúpulas de mis "Puertas del Mediterráneo" (2007) en el Bulevar de VÍcar, en Almería. Sobre la práctica defino cariñosamente a estas experiencias como alquimia e ingeniería artísticas. Desde hace más de una década utilizo mucho el aluminio, por sus cualidades y resistencia a los cambios climáticos, también por ser buen soporte del color que tan importante está siendo para mis obras escultóricas más contemporáneas. En cuanto a

la pintura he usado más el óleo o el acrílico sobre lienzo.

Pienso que estudiar Maestrías Artísticas o Bellas Artes ofrece campos laborales interesantes para los que el estilo personal o concreto no tiene un alto valor, pero, al mismo tiempo, el estilo artístico propio es un hecho inevitable en todas las personas creativas de mayor talento.

7. ¿Qué cree que buscan los empleadores cuando reciben una candidatura?

No tengo ni idea de lo que buscan los empleadores a día de hoy (me falta una definición de los tipos de empleadores) pero sí puedo remitirme a mi modesta experiencia como empresaria para contestar que a la hora de contratar asistentes para mi taller de estatuaria, eran importantes las destrezas artísticas a niveles de práctica, también el amor por el oficio, el respeto a mi experiencia artística, así como la voluntad para trabajar sin prisas y con humildad. Características todas que solían estar contempladas en las cartas de recomendación redactadas por sus formadores o por las empresas de procedencia. En cuanto a la experiencia como artista autónoma, no estoy a gusto con la inercia actual (tal vez sea generacional). Tengo la sensación de estar viviendo en una cultura de humo, de mucho postureo, no sé como explicarlo sin arriesgarme a ofender sensibilidades, por lo que pido perdón de antemano, ya que no voy a callarme. A veces, me veo rodeada de artistas plásticos que buscan más el espectáculo circense que la obra de arte en sí misma. No los veo abrazados a la profundidad de un relevante mensaje artístico. Sus producciones se apoyan únicamente en el valor de lo efímero. Para materializar sus instalaciones tienen dependencia absoluta de profesionales sin formación artística. Francamente, ya son demasiados los que se

dedican a jugar con lo virtual, a utilizar nuevas herramientas tecnológicas tan importantes como Photoshop, para crear montajes de obras de arte que son un verdadero juego de magia engañando al ojo, sublimando el rodillo y la brocha gorda en sus vídeos promocionales de Instagram. Con todas estas nuevas herramientas deberíamos de hacer un marketing digital responsable. Me parece crucial que vayamos apartando a las nuevas generaciones artísticas de esa tendencia al disfrute hipnótico de lo insustancial. Dudo mucho que así vayan a poder vivir de su arte.

8. ¿Qué formas de portfolio de artista conoce? ¿Digital o analógico? ¿Lo emplea habitualmente?

Conozco y he utilizado todo tipo de "portfolios" tanto en formato analógico como digital, con traducción a varias lenguas. Estos han sido y siguen siendo un imperativo en el Mercado del Arte Público. Un portafolio de artista acompaña siempre al proyecto que se presenta a concurso y está siendo demandado por todos los sectores de la industria cultural. Puede ser una llave para abrir más puertas que el clásico CV y nos permite incorporar fichas técnicas de nuestro trabajo artístico, con descripciones completas y fotografías de diferentes ángulos de las obras, con una alta resolución. Los vídeos son especialmente atractivos para mostrar mi lugar de trabajo y mi entorno creativo. Un portafolio bien ordenado es una fiesta para los ojos y el que empleo más habitualmente suele reunir al menos 10 obras disponibles para la venta.

9. ¿Qué metodologías recomiendas a los artistas/egresados para su promoción?

El gremio de agredados a las universidades de hoy no es tan diferente al mío, del s. XX. Compartimos las mismas necesidades de expansión y siguen necesitando aprender a realizar su DAFO personal para promocionarse

profesionalmente, sobre todo si quieren trabajar como artistas independientes. Actualmente, cuentan con enormes ventajas tecnológicas, al mismo tiempo que, por desgracia, la competitividad ha aumentado muchísimo y se precisan estrategias globalizadoras. Su situación a este respecto es mucho más compleja y recomiendo principalmente que dominen la lengua inglesa, creen una buena página web para compartirla en las redes sociales y respondan con rapidez a los correos electrónicos o mensajes que les dirijan esmerándose en su ortografía, que cuiden mucho toda metodología que les sirva para mejorar su visibilidad en línea de un modo responsable. Así podrán ir reuniendo su propia comunidad de coleccionistas.

10. ¿Qué áreas de las Bellas Artes consideras que tienen más posibilidades laborales en la actualidad?

Todas aquellas cuyo producto pueda venderse por internet y pueda transportarse a cualquier parte del mundo sin que se rompa. En cuanto a la escultura, mi intuición artística me dice que crecerá la demanda de Arte Útil para cualquier tipo de espacio, con la creación de diseños exclusivos, sobre todo si se reutilizan o reciclan materiales.

11. ¿Qué materias ha encontrado imprescindibles en su formación de cara a su empleo actual?

Lenguas extranjeras. Geometría y dibujo. Historia y fundamentos del Arte. Matemáticas. Aquellas de la tecnología y la informática que han acabado por relacionarse con internet. Las de técnicas de la escultura, para su realización o reproducción en materiales nobles o de nueva generación. Procedimientos de restauración de las obras de arte. Trazas de cantería en el caso de la piedra y alguna otra materia desaparecida o con tendencia a la baja por formar parte de los oficios.

12. ¿En qué materia cree que necesitaría profundizar más el alumnado de Bellas Artes? Por ejemplo, en materias como anatomía, modelado, color, aprendizaje digital, etc.

Estoy segura de que tienen nociones muy escasas de Dibujo Técnico y no saben para lo que sirve la Geometría Descriptiva. Su educación visual es lenta para materializar lo observado en cuanto al volumen. Con las nociones más básicas del dibujo artístico y modelado sí que logran representarlo en claro oscuro, pero no parecen dominar el color que también es volumen. Tampoco comprenden el sentido evolutivo del pensamiento abstracto que se ha ido apoyando en todas estas disciplinas creativas que adoptan forma de materia en los centros de enseñanza. Observo en la nueva generación de artistas universitarios tres patrones muy opuestos en sus primeras producciones, hiperrealismo, conceptualismo o abstraccionismo puro, con cierta repetición de escasos artistas de referencia. No me explico de donde están saliendo tantos clones de Joseph Beuys y Jackson Pollock, por citar un simple ejemplo, pero como desconozco la oferta educativa actual, no podría aconsejarles ni argumentar nada más, lo siento.

13. En su opinión, ¿cuáles son las carencias formativas de los artistas que comienzan: prácticas artísticas en internet, dominio de técnicas y materiales, conocimientos informáticos..?

El dominio de las técnicas y materiales bien puede ser la principal carencia de las y los jóvenes estudiantes de arte en todas las épocas, pero hay que destacar que ahora hay un déficit enorme del trabajo manual y de las técnicas de los oficios. El furor tecnológico ha dado como resultado una crisis de los mismos o los ha

extinguido directamente, como no podía ser de otra manera.

14. ¿Vislumbra algún área laboral que vaya a necesitar muchos profesionales?

No me atrevo a vislumbrar demasiado con la delicadísima situación social que nos está tocando vivir, aunque supongo que serán el marketing, la data e inteligencia artificial, añadidos a la venta/ comercio por internet y el desarrollo de productos de arte útil que ya he mencionado, de los que sería deseable esperar una clara tendencia a reciclar la basura de nuestro planeta.

VIDEOCONFERENCIA CON DANIEL CISNEROS 6/04/2022 EA CADIZ

Me dedico al diseño de videojuegos para plataformas móviles, tanto Android como iOS, y seguimos el modelo Free to Play que es el más sencillo para nuestra categoría de estudio. Ahora mismo tenemos un total de 6 títulos en la store repartidos en la cuenta del Publisher.

Este es un diseño que se hizo para la primera fase de Ninja Dash.

HERRAMIENTAS Y MÉTODO DE TRABAJO

Este juego lo lanzamos hace tres años. Yo suelo trabajar los personajes por separado, después esto se monta todo en el escenario. Yo trabajo con Photoshop el diseño, el tileado para que cuando yo le paso al informático el escenario él lo pueda desplazar, tanto las capas como todos los elementos, que se muevan a distinta velocidad y haga efecto de scroll. El tiler es la unidad mínima de dibujo de un videojuego. El tiler es una misma unidad que tú repites para tener un todo. Ejemplo, un mismo fondo de cielo que se repite a lo largo de la pantalla, para que al informático no le pese mucho los archivos.

El informático se encarga de que todo cobre vida

y vaya fluido. En nuestro caso, esto va siempre reñido con la capacidad de dispositivos móviles que tengamos como usuarios. Si lo usa una persona en América quizá tenga más posibilidades que otro usuario en Singapur que quizá tenga un móvil más modesto.

Resumiendo, tú tienes que desmenuzar toda la parte gráfica y unas nociones básicas tienes que tener para pasar todo al informático. Para eso a día de hoy hay miles de tutoriales y miles de cosas. En este caso, este gráfico es un 2D, en 3D los problemas son otros, texturas, etc.

Nosotros en los juegos que usamos que son juegos 2D, tanto en el de Ninja como este para otro proyecto que estamos haciendo ahora, ESOTERIC ESPINE es un programa 2D que anima por huesos. Son partes separadas y unidas como los muñecos que se unían con chinchetas y se animaban antiguamente. Este es uno de los programas que hay, hay diez mil de este tipo. Se puede descargar de manera gratuita pero no te va a dejar guardar. La licencia no es muy cara, es un programa de edición para animación por huesos. Hay animaciones por separado: parpadeo, cejas... Hace interpolaciones fluidas, eso lo hace el informático internamente.

Nosotros por ejemplo somos un estudio pequeño, somos solo 3 socios. Dos de ellos son informáticos y únicamente estoy yo para el desarrollo del arte. Normalmente uno de los informáticos va desarrollando la estructura del juego y ya después me incorporo yo con el arte, mientras hago el diseño de otros juegos por ejemplo. Y en estudios grandes por ejemplo nosotros hemos trabajado con la antigua Genera aquí en Sevilla, hemos visto estudios grandes como trabajan. Ellos sí es verdad que desglosan más la estructura del trabajo, tanto en arte como en programación. Entonces hay una persona que

se encarga del diseño del personaje, hay otra que se encarga de animación, otra que se encarga de la interfaz y están especializados en eso. Y ya si es 3D hay personas que se encargan solo del reel, y ni siquiera se dedican a animar, están especializados en rigear.

En las empresas grandes hay un alto grado de especialización. Hay gente que se dedica solo al diseño para marketing de videojuegos, la ficha de juego que entre en la store es una de las partes más importantes del juego porque es lo que hace que la gente descargue ese juego y no otro. Esos artistas normalmente están especializados en eso, miran mucho el mercado, lo que se lleva, los colores. Un color es un color respecto a lo que tiene al lado, por ejemplo, en un juego de ninja el rojo va a ser más destacado que el resto. El mundo de los videojuegos móviles es un mundo totalmente distinto a los videojuegos de consola o sobremesa.

Por ejemplo, en el juego del Ninja hicimos unos efectos de brillos, destellos, uno de los máximos gruesos de descarga era en la India. Y se les caía mucho el juego con este "brum". Estamos muy condicionados a lo que pueda soportar la plataforma que ejecuta el juego.

El propio UNITY es una herramienta muy útil para juegos 2D porque con un solo dibujo puedes animar.

También tienes las apariencias que son los "skin" siendo el mismo personaje le puedes cambiar la ropa, para que cada personaje tenga unas características, sean desbloqueables cuando interese, dependiendo del juego si lo vamos a poner que cuando llegue a tal fase se desbloquee y tal. Las animaciones serían las mismas. Si lo hicieras esto a través de "pry" dibujo a dibujo, tendrías que hacer de nuevo un dibujo para el nuevo "skin".

Normalmente ponemos una fecha límite pero

para el desarrollo mínimo de un juego se va el año, después seguimos trabajando en ampliaciones o actualizaciones, o si tiene unas cifras muy malas hacemos trabajos mínimos y se deja ahí. El primer juego lo lanzamos sin publi y sin nada porque no teníamos mucha idea y nos dimos un poco contra la pared. El segundo lo sacamos con un Publisher que fue Genera, y aprendimos mucho sobre marketing, posicionamiento de Google, etc. Es una profesión muy nueva las empresas grandes se dedican un poco a hacer deducciones. Nosotros ahora estamos intentando aplicar todo lo que hemos aprendido, además el tema del mercado móvil se está prestando ahora cada vez más al mercado tripe A. Si tienes un juego grande enseguida sales de los primeros, si tienes un juego pequeñito puedes salir entre los destacados. Empresas como Superset al día tres tienen diez mil millones de descargas.

Nosotros hemos seguido siempre el modelo Free to Play, el juego es gratis. Por ejemplo, nuestro juego el RunBoat, 1 y 2, y Ninja Dash, son gratuitos. Puedes jugar y pasártelos sin desbloquear, jugar todos los ítems sin pagar ni un duro. A medida que vas avanzando en el juego se va preguntando ¿quieres duplicar las monedas?, si las duplicas puedes comprar esta espada. Ves un video de entre 3 o 5 segundo, a ti no te cuesta nada, a mi no me repercute nada, pero a nivel mundial sí que empieza a generar ingresos y de ahí es donde obtenemos beneficios nosotros. No me repercute tanto que un público alemán vea un vídeo como que lo vean en China porque allí se pagan más los anuncios. Nosotros nos centramos en los ingresos por visualización de vídeos y cosas que son de manera gratuita.

Por ejemplo, tú puedes jugar a juegos como Candy Crush o Frozen, de tal manera que siempre te quedas a un movimiento para poder

pasar a la siguiente fase, tienes que ver un video. El juego no hace trampa simplemente está diseñado así.

Siempre están saliendo nuevas empresas, también te enteras de gente que surge. Que ha sacado un juego y lo ha petado. También es verdad que hay mucha gente que lo intenta y no tiene suerte, hay muchos casos que se han quedado por el camino. Pero constantemente te vas enterando de nuevos estudios que van saliendo. También he visto otros estudios que por desgracia han cerrado. El último juego que hicimos con un Publisher que estaba especializado en juegos de carreras, Racing Legends, resulta que llevaban menos tiempo que nosotros en el mundo de los videojuegos, pero habían sacado uno y lo habían petado. Dieron con la clave del éxito que después es muy difícil, no se puede repetir.

Depende de la calidad de las descargas, más que de la cantidad en sí. Muchas descargas general visualización, el algoritmo de Google es muy opaco pero tú vas sacando conclusiones. Pero realmente a ti valen más dos descargas de países de tier 1 que muchas descargas de países de tier 3. Nosotros por ejemplo con el lanzamiento de Run Boat 1 tuvimos un pelotazo porque salió destacado en la store mexicana de Apple, lo vería algún editor y lo destacó. Cuando entrabas en juegos de acción o de arcade salía de los primeros. Entonces tuvimos un montón de descargas de inicio. México no es un país de los más tops de tiers, de pagadores, pero nos supuso un buen turbo.

Después también en la revista Times salió una captura diciendo que era uno de los mejores juegos de este año. Entonces eso supone un boom de 1 millón de descargas en un día, por ejemplo. Eso es un poco random.

Después está el tema de hacer descargas de

pago, tú pagas porque tu juego se descargue. Entonces tú vas subiendo eso y a raíz de eso te van llegando descargas que no son de pago que son las orgánicas, las que realmente te interesa tener, que tu juego vaya interaccionando con descargas orgánicas.

¿Cuál ha sido tu formación académica?

Yo siempre quise estudiar Bellas Artes, a mi siempre me había gustado el dibujo y la ilustración, pero estudié Turismo e hice un curso de Diseño gráfico y empecé a trabajar de diseñador y de delineación. Pero a la vejez, pasados los veinte y pico, dije ahora que estoy trabajando dije voy a estudiar Bellas Artes, siempre lo he compaginado con el diseño gráfico, estuve también haciendo delineación en astilleros y en una empresa de ascensores hacía los cortes de chapa y los diseños y tal.

Tus comienzos hasta posicionarse como profesional. ¿Cómo fue la creación de empleo, concursos, estrategias...?

Lo saqué a curso por año y terminando el quinto año de carrera veo la posibilidad de entrar en un estudio de juegos pequeñito, no pagaban mucho, eran cuatro personas, y ahí conocí a los que son actualmente mis dos socios. Los socios hacían como modificaciones de juegos para jugar, una cosa que surgió en aquella época. Estuvimos trabajando juntos y pensamos que por nuestra cuenta podría irnos bien. Llevamos diez años y tenemos la suerte de poder dedicarnos a lo que nos gusta y estamos muy contentos.

En videojuegos para plataformas móviles nosotros como estudio pequeñito estamos muy limitados. Como yo soy la única persona que trabaja aquí yo me dedico a hacer carpetas de aquí y de allí y con eso me pongo a trabajar. Empresas más grandes sí tienes "zonenail" de escenarios de cómo va a ser una mazmora por ejemplo. Hay un departamento que se dedica a

prototipar lo que va a ser un juego. También se encargan del marketing para saber qué es lo que genera más interés en la gente, un departamento entero que está haciendo estudios de mercado. En empresas grandes el diseño conlleva interfaz, gráfica... Si una persona está especializada en el diseño de la interfaz se puede permitir el lujo de saber cuáles son las interfaces más intuitivas, mientras que yo no me puedo parar tanto.

¿Qué materias has encontrado imprescindibles en tu formación de cara a su empleo actual?

Yo soy un poco clásico si echáis un vistazo a las cosas que hago. Soy un poco más clásico en lo que me gusta.

Tú puedes ser un ilustrador muy bueno y no tener conocimientos de anatomía o de perspectiva, pero al final es todo un sumatorio. Si hay alguien igual de bueno que tú y además tiene esos conocimientos va a marcar la diferencia. Va a ser mucho más notorio su trabajo, va a tener más coherencia. La base es lo más importante del dibujo, tanto para cualquier cosa. Por ejemplo, para hacer los juegos de coches que hicimos tú tienes que hacer un icono, tienes que saber cómo funciona el tema del desenfoque de profundidad, tienes que tener algunos conocimientos que van a marcar la diferencia entre tu icono y el icono de al lado.

Yo pienso que la formación es la base. Tú puedes empezar a pegar disparos a ver si le das a la perdiz, pero si tienes los conocimientos vas a tiro hecho, no vas probando suerte. Cuando empiezas a hacer la composición tú piensas tiene que haber un equilibrio, la línea áurea viene por aquí... Al final todas esas cosas son las que te van a ayudar a emprender un camino más correcto que otro. A mi siempre me ha gustado más un poquito lo clásico, en el tema de las composiciones. También como estudié diseño siempre estoy un poco más por ahí. Estudié en la

universidad de Sevilla donde los profesores son un poco más clásicos, eso te da ciertos recursos que si no los tuvieras no podrías tirar por ahí. Antonio Agudo decía que no guardaba nunca los pinceles porque decía que de la inmediatez es donde le surgían a él los grandes trabajos. Si tú sabes por donde van los músculos, un bucinador por ejemplo, eso te va a dar la posibilidad de ir por sitios por donde no irías si no los tuvieras.

¿Piensas que es imprescindible tener un estilo personal o concreto? ¿Tener un estilo muy amplio te ha venido bien?

Yo no lo se. Conozco más ejemplos de lo contrario que de eso. Es verdad que tanto para videojuegos como ilustración, a mi me han encargado hacer un retrato, o lo que sea. Si tienes la oportunidad de trabajar en una exposición tener un estilo propio te va ayudar o te van a llamar por tener un estilo en concreto. En mi caso me gusta tocar un poquito de todo. Manga, probar texturas, me aburro de una cosa y voy a otra... Eso lo determina cada uno. Conozco los dos casos, conozco gente que se ha especializado en hacer muñequitos de ojos grandes tipo manga y les ha ido genial.

¿Qué herramientas o software son los que más utilizas?

Yo normalmente uso Photoshop porque yo empecé a estudiar diseño gráfico hace unos años y normalmente estas cosas las hago en Photoshop. Aquí en mi portfolio tengo un poco de todo, hay cosas en Photoshop, cuadernos escaneados, modelos en 3D que se le añaden efectos para que den la sensación de movimiento, 3D Studio, pero por regla general suelo trabajar siempre con Photoshop. Es una herramienta que te permite hacer casi todo. Se que hay gente que usa otro tipo de herramientas. Incluso a las ilustraciones de cuaderno después las retoco con Photoshop, contrastes, brillos, etc.

Pero básicamente Photoshop es lo que más uso día a día. El personaje que enseñé antes en Spine está realizado previamente en Photoshop. Trabajo con una tablet una cintiq. Tengo tres pantallas y la tablet. Yo siempre he trabajado con Wacom, cuando empecé era la única que había. No he tenido la oportunidad de probar las clónicas que hay chinas. Las cintiq son un poco más caras, son modelos donde tú dibujas directamente. Conozco gente que está pintando en tablet chiquititas y funcionan muy bien.

¿Cómo podemos enfocar el portfolio para enviarlo a una empresa de videojuegos?

Por ejemplo, yo te diría que lo enfoques dependiendo de la empresa a la que vaya dirigida. Por ejemplo, en el caso de Genera, cuando trabajaban ellos estaban enfocados en los +3. Que son este tipo de juegos de unir piezas de un mismo color o dibujo, como Candy Crush. En ese tipo de juego por regla general ahora se estila mucho el estilo Disney, los garden stage con personajes de una misma gama cromática, tipo cartoon, entonces en tu portfolio no puede faltar un par de cosas de ese tipo. Si te quieres centrar en ese tipo de empresas. Si lo que quieres es hacer por ejemplo las pruebas que hace Ubisoft, todo el mundo ha hecho la amazona de Ubisoft. En ese caso tu portfolio será una suma, pero lo que van a mirar es la prueba que te van a hacer. Ya está en ti mirar qué tipo de juegos hace esa compañía, pero en general, lo que van a mirar es la base. Tú no les puedes mandar un boceto y mandarles la línea peluda, que vean que no tienes trazo, que no sabes de perspectiva, que no haya una composición buena... Tienen que ver que tienes conocimientos, no solo que sabes dar una sombra muy bonita. Debes tener conocimientos de teoría del color, todo eso te lo van a dar los conocimientos base.

Hasta donde yo conozco, cuando hemos contratado a alguien era una chica que nos cuadraba el estilo porque dibujaba manga. Pero yo lo que veo es mucho LinkedIn donde hay muchas ofertas de trabajo, unas son presenciales y otras no, hay un par de empresas gordas en Barcelona y muchas veces buscan un perfil concreto porque son empresas grandes, por ejemplo, necesitamos una persona que sepa concept art. Entonces si en tu portfolio hay mucho concept art y es lo que están buscando pues le puede interesar más. El tema de las empresas grandes suelen ser un poco más concretos. Buscan una persona que tenga cierta rapidez de trazo, que en los bocetos que se vea una soltura, que tengas conocimientos que salten a la vista, al final la prueba te la va a hacer una persona que ha estudiado arte e inmediatamente cuando vea un boceto tuyo va a saber si tienes los conocimientos bases bien aprendidos. Que conoces la figura, que sabes volumen, que sabes interpretar la perspectiva...

¿Qué importancia tienen las plataformas o redes sociales para emplearse?

A día de hoy en LinkedIn suelen llegar muchas ofertas. Hay headrecruitment que se encargan de tener una ficha de gente que ilustra de un tipo u otro. Entonces esas personas suelen ir buscando y muchas veces a mi me viene mucha gente en LinkedIn que me pregunta si nos hacen falta ilustradores. Yo recomiendo que si estás interesado en trabajar en los juegos de plataformas, en Ubisoft por ejemplo, muchas veces las páginas publican las ofertas de trabajo, suelen ser muy concretos porque suele ser para un departamento, concept artist o diseño de personajes. Ahora mismo LinkedIn es una plataforma muy buena, pero también entrar en las páginas propias de las empresas.

¿En esta profesión se estila más la modalidad de

trabajo freelance o la contratación?

Level app

En este momento la web la tenemos abandonadísima porque nos dedicábamos a hacer juegos a nivel mundial y no tenía muchas visitas. Al principio éramos tres socios y no teníamos ni un duro. Hicimos una pequeña aplicación para Volkswagen, y con ese trabajo conseguimos un colchón económico. La facultad de informática de Sevilla nos cedía durante un par de años un pequeño cubículo donde estuvimos trabajando. Después empezamos a trabajar en las oficinas de Genera. Estuvo muy bien porque vimos cómo se trabajaba en una empresa más grande, hicimos amistades con un montón de gente. Y después nos fuimos a nuestra propia empresa y al final cada uno en su propia casa, o sea que hemos hecho de todo.

También he trabajado por ejemplo para otras empresas que me han encargado por ejemplo un fantasma y las animaciones que tiene que tener son: soplar, desaparecer, morir, ganar y lo que sea, y he trabajado a distancia. Personalmente creo que trabajar codo con codo es mejor, pero trabajar en casa también te da otras ventajas. Aunque tener al informático al lado e ir viendo los resultados es más fluido porque es como se va a ver el producto final. En el caso de otras empresas he trabajado con ellos en remoto. Las ofertas de trabajo suelen especificar si tiene que ser en remoto o presencial.

¿Podemos ganarnos la vida con el diseño de videojuegos en España?

El tema de la ilustración lo conocí hace poco y se paga más a los informáticos. Por un lado te dicen que son carreras técnicas y se les da más valor. Realmente cuando te venden un videojuego lo primero que te entra por el ojo es el apartado artístico, salvo excepciones como Tetris o Angry Birds, pero eso son excepciones entre un millón.

Sin embargo, se le da más valor al tema informático. Yo estoy en el caso intermedio, me gano la vida con esto pero no me hago rico. Trabajar en lo que me apasiona para mi ya es un logro. Conozco gente que lo ha petado muchísimo a nivel mundial, por ejemplo el juego Black Femur que se hizo en Sevilla. Y conozco también casos de gente que se ha liado la manta a la cabeza y ha trabajado juegos pero no les ha ido bien y al final han terminado dedicándose a otra cosa. Pero si tienes constancia y te gusta, creo que tienes ya un camino hecho, porque al final se trata de ser pesado.

Si te contratan depende de lo grande que sea la empresa. Yo he trabajado para empresas medianas. Normalmente cuando hago un presupuesto lo hago por horas. Yo estipulo cuanto voy a tardar y cuanto quiero cobrar la hora. Cuando me han aceptado presupuesto ese trabajo lo he cobrado un poco más. Con el diseño gráfico es igual. Si haces una identidad corporativa no le puedes cobrar lo mismo a una panadería de tu pueblo que a una tienda de cosméticos porque no va a llevar estudio de mercado previo por ejemplo. Al final es ponerle precio a tu hora. Conozco personas que han sabido mostrar su valía al inicio con sus proyectos y ahora trabajan para empresas reclutando gente.

¿Es importante tener un estilo personal definido?

Siempre es una duda que vas a tener ahí. No se hasta qué punto la especialización de un estilo te puede ayudar a conseguir un trabajo. Si hay una empresa en la que predomina el estilo cartoon en el portfolio debes incluir algo de eso. Aunque si tienes un estilo muy carismático te la puedes jugar porque a lo mejor te funciona. Por ejemplo, Black Femur tiene un estilo que es pixel art, entiendo que valorarán más si en tu portfolio tienes un estilo que se acerque a eso.

¿Qué consejos sobre portfolio digital o demo reel podrías dar a las personas que se inician en la profesión?

A nosotros nos ha llegado muchas veces a la empresa gente que nos ha entregado cosas animadas porque a lo mejor se dedicaban exclusivamente a la animación. Yo por ejemplo aquí tengo un poco de todo. Pero si tú te quieres centrar en el diseño de personajes exclusivamente no hace falta tampoco que ellos vean que tú sabes de todo. Ahora si vas a hacer una candidatura a un estudio grande que están buscando un animador, entiendo que tienes que llevar un portfolio de animador. Yo en LinkedIn lo que he hecho siempre es cargar proyectos, abrirse un ArtStation y cargar proyectos es lo más fácil del mundo, dentro de la propia ArtStation a veces también hay ofertas de trabajo. Tú puedes postular a eso ya que el portfolio lo tienes en tu propia página y ya ellos ven si les cuadra el estilo.

¿Qué herramientas son las que empleas habitualmente?

Nosotros trabajamos con Unity. Yo conozco ilustradores que tienen conocimientos básicos de Unity y entonces pueden ver cómo queda antes de pasárselo al programador. Yo por ejemplo hacía el modelado de uno de los coches y yo me ponía a mirar fotos por Google del McLaren, pero cuando el informático lo monta puede salir muy bien o puede salir muy mal. Si tú en el portfolio ven que tienes conocimientos de Unity puede ser una ventaja frente a otro que no los tenga porque puede ser que le haga falta que tú le entregues ya al informático las cosas ya medidas en Unity o que estén buscando un perfil más híbrido. Unity es muy completo tiene de todo, yo no lo se hacer pero es una espinita que tengo ahí clavada.

¿Qué importancia tiene la fotografía como

materia en el diseño de videojuegos?

Siempre tienes un padre y una madre. Cuando voy a hacer un personaje lo primero que hago es abrirme una carpeta de referencias. Con esa carpeta te creas un batiburrillo de fotografías o de otros ilustradores que te gusten. Tienes ahí las referencias y con eso intento hacer algo un poco más mío. Las referencias de otros ilustradores yo siempre cojo antes referencias. Después para practicar a mano tiro de referencias de fotos.

ENTREVISTA A JOSE LUIS GARRIDO

18/04/2022 RONDA, MÁLAGA

¿Cuál ha sido su formación académica?

Yo empecé Ingeniería informática, no acabé la carrera me quedé en el último año. Entre el hastío de la carrera que era muy poco práctica y ya empiezas a ver cuando estás trabajando que los conocimientos no te sirven para nada. De cara a las entrevistas sí, pero sobre todo lo importante son las pruebas. Que tengas una titulación per sé no sirve para nada. Desde pequeño a mi siempre me ha gustado mucho la animación. Tenía un programa 3D y yo empezaba sin tener los conocimientos para construir de verdad. En la Escuela tenía un programa de animación 2D que estaba en inglés que era super técnico, a nivel píxel. Ya ahí probaba a hacer animaciones simplonas. Desde pequeñito programaba en Basic animaciones pequeñas, hacía un muñequito que se movía se subía en un cohete. Cuando elegí informática vi que no tenía nada que ver. La única asignatura que había era una optativa Gráficos por computador. Después era más matemática que otra cosa y una introducción muy somera a 3D Studio. Horroroso. Yo seguí trabajando por mi cuenta de informático y casi siempre veía

ayudas, ejemplos para ver cómo hacer animaciones.

¿Conoce escuelas de referencia en Animación o modelado 3D en Andalucía? ¿Y en España?

No te puedes quedar esperando no hay muchas productoras ni estudios grandes que tengan proyectos encadenados. Los principales de animación para películas en España son Skydance Animation en Madrid, antiguo Ilion Animation Studios, y también está Lightbox Academy en Madrid. Después hay otras empresas más pequeñas com *Ánima Kitchent Media*.

Yo no recomendaría de entrada hacer el grado que yo hice en la U-TAD Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital, si es privado si te lo puedes permitir bien, pero es muy caro. Sobre todo para la gente que esté interesada en ver la animación, hay muchas ramas, si no tienes muy claro qué parte del sector, porque hay muchas, que intenten hacer un Grado Superior que suele ser un par de años y lo tocan todo un poco someramente, pero ya te da una visión un poquito más clara. No se profundiza mucho en todo porque en dos años no pueden, pero ya vas viendo técnicas y todo. Aquí en Málaga por ejemplo está Animun 3D que suelen tener cursos de 1 año o 2 y tienen mucho nivel. Tienen profesores que han trabajado en Disney y hay alumnos que están trabajando también. Yo recomiendo eso. En Barcelona está Pepeland que es de un animador que ganó el Goya hace unos años con un corto de animación y trabajó en Planet 51.

¿Es posible la formación autodidacta en el mundo de la Animación digital?

Sí. Hoy en día hay muchísimos cursos online específicos y más profesionales. La mayor parte están en inglés. Y también hay lo que se llama mentorship de profesionales del sector de

distintas áreas, del entorno 3D, diseño de personajes... Están hechos no para empezar, para gente que ya está iniciada. Ahí es cuando ya merece la pena pagar por esas tutorías o mentorías que es lo que da el plus para pulirte y hacerte ya exquisito. Muchos son supervisores de las empresas y después han contratado gente. En Domestika tienen una ventaja que tienen unos cursos bastante económicos, muy cortitos, pueden durar 2 horas 8, depende, pero van al grano. Te explican todo el flujo, los requisitos que quieres conocer, referencias para aplicar a modelos 3D, cómo fue iluminado un cuadro histórico, cómo se hace una animación 2D, te cuentan todo y están en castellano.

[Sus comienzos hasta posicionarse como Animador profesional. ¿Cómo fue la búsqueda de empleo, oposiciones, concursos, estrategias...?](#)

Empecé a trabajar en informática pero siempre con un ojo en eso, en animación en mi tiempo libre. Estuve trabajando 5 años en una empresa de Audiovisuales de software de tecnología que trabajaba con televisiones. No tiene nada que ver con el mundo de la animación, es simplemente sistemas de archivos de vídeo. Una base de datos que por ejemplo a las televisiones les hace falta cuando hacen un programa para guardarlo en su disco duro y lo etiqueten, para que después puedas recuperarlo. Por ejemplo, fiestas populares de Andalucía. Era puramente técnico, era soporte técnico, hacer las instalaciones. Y viajé un montón durante 5 años. Me lo pasaba muy bien aunque era bastante estresante. Estuve un año y medio en Turquía en la capital, en la televisión pública. Cuando ya llevaba año y medio vine a Málaga en verano dos o tres semanas, me puse a mirar como siempre noticias de animación y Google con su intromisión, me recomendó el primer Grado de

Animación digital en España, que era oficial homologado por la ANECA. Me metí en la información y vi que el curso estaba organizado por las empresas más importantes de España en Animación. Eso fue lo que me llamó, que el profesorado estaba trabajando en el sector. Llamé por teléfono porque había jornada de abiertas en fin de semana. Fui a visitarlos a Madrid y me llamó mucho la atención, es cierto que el precio era carísimo, 10.000 euros pero finalmente me decidí a hacerlo. Se lo comuniqué a mi jefe que el 30 de septiembre me iba a Madrid para hacer el grado. De hecho me fui a Madrid sin habitación y sin nada.

Después del grado hice un master de realidad virtual aquí en Málaga. Eso es 3D no tiene nada que ver con la Animación 2D, pero yo solicité el puesto de trabajo para Klaus, una cosa que me dijeron los profesores es solicita siempre porque tú no sabes la casuística que puede haber. En la película actual que estoy trabajando en Irlanda entré por una compañera que trabajaba de supervisora en el departamento de tonales. Aquí el estilo es bastantes geométrico, hacemos muchas sombras proyectadas. Aquí entré porque ya me conocían y, a parte, ya tengo portfolio de Klaus. Me hicieron una prueba para ver si manejaba Toon Boom Harmony. Como no lo manejaba vi un video en YouTube para ver cómo funcionaba. Después de eso hice una entrevista personal y a los dos meses y poco me hicieron lead que es un puesto con el que das soporte a tus compañeros. Una vez que estás dentro ya es relativamente fácil seguir trabajando si te lo has currado.

[¿Qué técnicas y herramientas son los que más se utilizan? ¿Es imprescindible tener un estilo personal o concreto en la Animación?](#)

Para animar el standar es Maya porque es super potente a la hora de integrarlo. Cada estudio

tiene su propio flujo de trabajo, hay una base, pero luego hay un montón de pasos intermedios, cada uno desarrolla sus propias herramientas. Yo abro Maya y tengo botones que no tiene nadie. Son botones que se crean para la propia empresa. Maya la ventaja que tiene es que te permite personalizar muchísimo para hacer adaptaciones específicas y además, anima muy bien. Después para 2D usamos Photoshop para las texturas. Y para modelado orgánico de personajes criaturas, el estándar en orgánico es ZBrush porque permite manejar una cantidad de detalle brutal. No tiene rival. Y básicamente los principales son eso. Después ya es meterte con qué software o motor de render utilizas. Los más importantes son Maya, Photoshop y ZBrush en animación 3D. En animación 2D Toon Boom Harmony, o TVPaint que es francés. Al final cuando empresa requiere un artista lo que busca es que sepas dibujar. Lo importante es saber hacer bien tu trabajo. La herramienta es lo de menos. Yo usaba Cintiq en la universidad. En aquel momento la más barata valía 1000 euros. Pasar muchas horas mirando el monitor de cerca cansa mucho la vista. En la película de Klaus yo trabajaba con las Intubo. Entonces 8 horas al día trabajando en una sala con las persianas bajadas a oscuras, con unas pequeñas lámparas para que nos de iluminación indirecta porque hacíamos la iluminación final. No podemos depender de la luz que de por la mañana o por la tarde porque cambia la percepción de los tonos. Y más en Klaus que hacíamos luz principal, luz secundaria, luz de rebote...Mucha gente pensaba que Klaus estaba hecha en 3D y no. Estaba pintada fotograma a fotograma a mano. El personaje nos lo daban en colores planos y nosotros le dábamos como 8 capas a cada fotograma. Son 24 fotogramas para un segundo. El software para hacer esto de

manera eficiente no existe. Entonces se programó. Se contrató a una empresa francesa para que hiciera esto. También está el programa NUKE que es de composición y lleva línea de tiempo pero no se basa en capas, se basa en nodos, es una especie de programación gráfica.

El estilo debe ser versátil. Ahí lo que tú tienes que ser es muy rápido trabajando. Cuando tú vas a trabajar en un proyecto nuevo miran tu show reel, ven lo que tú has hecho antes y si es lo que quieren ellos en esa película pues no te suelen hacer prueba. Pero si ven que tú eres un animador muy bueno y el estilo que trabajas o los personajes no es exactamente lo que quieren pues te hacen prueba. No puedes entrar a trabajar en producción directamente porque no eres rentable. Una prueba técnica duran dos tres días y se paga. Hay estudios que con gente ya top pagan el vuelo y la estancia. Sobre todo si se entiende a la hora de trabajar con otras personas, saber si trabaja bien en equipos grandes o medianos. Por ejemplo, mi primera película fue Mortadelo y Filemón, estuve los últimos 6 meses de la película en el control técnico, haciendo flujos de trabajo. El presupuesto estaba súper alto. Los americanos se quedaron flipados de que con 7 millones de euros se hiciera esa película, con tan poco dinero. De hecho, después vino Paramount y compró el estudio. Ahora se llama SkyDance. En America una película económica son 100 millones.

[¿Qué facetas puede desarrollar un/a graduado Bellas Artes en el mundo de los videojuegos/animación?](#)

Tienes que tener ojo artístico pero también técnico. El problema de hacer Bellas Artes si te quieres dedicar a este mundo es que son 4 años desarrollando un montón de disciplinas que luego

no quieres para animación. Es importante que tengas un conocimiento básico de Bellas Artes porque eso ayuda a tener en mente muchos puntos de vista distintos, de estilos de aproximaciones, y más en los puestos creativos, ahí todos tienen una base de Bellas Artes. Si tienes un puesto técnico como Ink and Paint ahí no hace falta tanto. Meterte en un grado sin tener los recursos solo para saber qué parte te va a gustar no lo recomiendo. Recomiendo que hagan una cosa más pequeña si no tienen muy claro en qué departamento quieren caer y ya después hagan un curso específico. Imagino que también dependerá de cada facultad de Bellas Artes pero si te vas a dedicar a la Animación yo recomiendo hacerlo así.

[¿Qué cree que buscan los empleadores cuando reciben una candidatura?](#)

Hay algunos pequeños estudios que cuando están haciendo proyectos encadenados en televisión, que allí ya tienen la producción muy medida, donde no hay sorpresas, guión con personajes hechos, estudio definido. En ese tipo de proyectos sí hacen acuerdos con escuelas o aceptan becarios de escuelas, master, y ya si les cuadra su trabajo puedes quedarte allí. Pero es un porcentaje bajo. Se buscan como ofertas de trabajo normales. Si ves los requisitos tienes que cumplirlos. Tú optas a la oferta y siempre te piden un enlace a la reel, lo puedes tener en YouTube, en Vimeo o puedes hacerte una página ArtStation que es gratuita para hacer los portfolios. En YouTube lo puedes poner privado con password, o lo puedes activar solo para que lo vean ellos. Pero puedes utilizar cualquier cosa, a veces puedes incluso enviar un PDF porque tu trabajo sea para ilustrar no para animar. No es necesario tener una web en ArtStation pero es lo más cómodo. El problema es enviar un archivo

de 200 Mg. Si optas a ilustrar, a hacer fondos o diseño de personajes, eso es pre-producción. Si pones una cicatriz en el personaje no es para que sea bonito, ahí todo tiene que tener un porqué, tiene que aportar algo. Tienes que tener una referencia del puesto que vas a trabajar. Yo por ejemplo, en Klauss, yo me había formado principalmente en un 95% para hacer 3D, y yo solicité ese puesto de trabajo para hacer 2D cuando yo tenía 0 trabajos en 2D en la show reel. Imagino que el supervisor cuando solicitó la show reel y no vio nada relacionado por eso me pidió hacer la prueba. Al ver el grado que había estudiado vio que teníamos iluminación, escultura, etc. La prueba era en Photoshop te daban un personaje y tú tenías que dibujarle las sombras por encima, pero solo las sombras con la luz directa, para ver cómo yo entendía los volúmenes. En Klauss nadie en la industria sabía hacer eso porque antes no se había hecho. Había un montón de niveles de luz. Todo el mundo hizo pruebas. No puedes tener un portfolio preparado para cada candidatura. Hay que enfocarse en una cosa determinada, en una cosa o dos como mucho. Tú no puedes hacer de todo porque en el 99% de los casos vas a ser mediocre.

[¿Qué formas de portfolio de artista conoce?](#)

[¿Digital o analógico? ¿Lo emplea habitualmente?](#)

El portfolio es importante no, importantísimo. Un problema que tiene mucha gente es que se encariña con muchos trabajos que hace. Muchos supervisores que ven portfolios piensan como es posible que tenga este trabajo tan bueno y a continuación haya este otro. Así das a entender que no sabes distinguir si algo es bueno o si es malo. Es mejor un portfolio de 20 segundos con solo una animación buena, que uno de 20 minutos con muchas cosas mediocres. Si quieres mostrarlo lo pones en tu ArtStation, en

Instagram, lo que te gusta mostrar. Muestra una animación buena porque si es buena da igual que esté sin iluminación sin texturas, sin todo lo que tiene. A veces se ponen estas cosas para enmarcar el producto. Si tu trabajo es animador céntrate en mostrar una animación buena. Los seleccionadores en 10 segundos ya ven si una animación es buena o no. Prefieren ver una demoreel corta pero buena. Hay muchos modeladores que son escultores digitales con ZBrush que están especializados en naves. Poner trabajos mediocres no ayuda en nada si vas a un estudio grande. Tu portfolio tiene que ser específico al trabajo que vas a aplicar.

[¿Qué redes sociales u otras vías de autopromoción son las recomendadas en este sector?](#)

La plataforma es LinkedIn. Domestika también tiene un foro para videojuegos o también la web de cada empresa. Pero lo normal es que tú sigas el Twitter de cada empresa para ver si están sacando algo nuevo. Las empresas buscan animadores a través de LinkedIn, esa es la principal con diferencia. Actualmente yo solo tengo mi curriculum en LinkedIn. No es necesario tenerlos en Instagram o ArtStation pero te da visibilidad. Existe la confidencialidad en esta profesión, mientras te paguen eres suyo. En The SPA Studios entró un compañero en el departamento de CleanUp porque se hizo un selfie y lo despidieron el primer día. La confidencialidad te la piden siempre. Pero yo no he visto ningún acuerdo de exclusividad, mientras lo otro que hagas sea compatible. En esta industria una vez que terminas el trabajo para una película acaba tu trabajo. Puedes estar contratado o trabajando como autónomo en remoto, pero teniendo todos los beneficios del contrato. No es imprescindible estar físicamente

en el estudio, se puede trabajar a distancia desde tu casa. Cada estudio tiene su manera de trabajar acorde a las circunstancias. En Francia tienen una animación bastante potente e innovadora, arriesgan mucho en los estilos, también en la animación para adultos. Por ejemplo, en Cartoon Saloon hicieron una animación sobre una niña en Irak, la temática no era para niños, el trasfondo no es infantil. En la que estoy trabajando ahora My Father Dragon es de un libro infantil de hace 70 años. La ventaja de trabajar en Europa siendo europeo es que no tienes problemas de visado. En EEUU o Canada, Australia es muy complicado. Si traen a alguien de fuera tiene que estar muy justificado que en tu país no hay nadie que pueda acceder a ese puesto de trabajo. Los europeos están super valorados como animadores. Muchos profesores que yo tenía trabajaron en la peli de R51 y después volvieron a España y ya lo tenían como carta de presentación.

[¿Qué metodologías recomienda a los artistas/egresados para su promoción?](#)

Muy importante tener una visión amplia del flujo de trabajo. Conocer cómo trabajan en otros departamentos, en el departamento que está justo antes que el tuyo. Eso las empresas lo valoran porque ven que eres eficiente.

[¿Qué áreas de la Animación tridimensional considera que tienen más posibilidades laborales en la actualidad?](#)

Depende del proyecto. Normalmente la mayor parte de gente son animadores, tu miras los créditos y hay columnas de animadores. Sin embargo, en la película La película Lego Movie ahí lo complicado eran artistas que hicieran la iluminación para que fueran muñecos Lego de verdad. Hay de todo. Por ejemplo, en Klaus

había mucha gente de iluminación porque el proyecto lo requería pero hay otras que no requieren eso. Yo creo que lo importante es que conozcan el flujo de la animación 2D y 3D en general y a partir de ahí se dediquen a lo que más les guste.

[¿Qué materias ha encontrado imprescindibles en su formación de cara a su empleo actual?](#)

El primer año del curso del grado de Animación era sobretodo base de Bellas Artes, pintura, anatomía... pero todo esto tradicional. Era en parte por exigencia de la ANECA, a parte de que es muy importante. El primer año para mi fue el más duro porque nos dieron una caña impresionante, era como Bellas Artes comprimida, esculturas, todo tradicional. Evidentemente no se puede llegar al nivel de Bellas Artes porque todo se da en un año, casi todos los profesores era todos profesores Doctores de Bellas Artes. De hecho es una exigencia de la ANECA. Teníamos una barbaridad de trabajo, una barbaridad del tipo "para la semana que viene quiero 30 láminas de 30 súper héroes con distintas poses". Claro, ellos querían que hiciéramos mano. Nos dieron una caña brutal, de hecho había días que no dormía. Este tipo de estudios es hasta donde tú quieras llevarlo. Yo después de venir de Ingeniería soy muy cuadriculado con las especificaciones. Éramos 20 en los grupos y si tú querías aprobar el grado no era complicado con los mínimos, lo complicado era sacar notas altas. Eso en informática no pasa. Si no cumples las especificaciones a raja tabla tienes un cero perfecto, eso te anula todo el ejercicio. Yo había estudiado Sistema diédrico el último año, en el grado teníamos sesiones de Dibujo al natural mínimo dos sesiones a la semana, con modelos jóvenes... mayores, recursos no faltaban. Sin

embargo los recursos en Bellas Artes de Madrid parece que no son tantos.

[Como profesional, ¿en qué materia cree que necesitaría profundizar más el alumnado de Bellas Artes? Por ejemplo, en materias como anatomía, modelado, color, aprendizaje digital, etc.](#)

En Animación 3D a mi no me hace falta saber de Anatomía, de Dibujo, pero sé no hace falta pero si ya tienes esa disciplina eso te ayuda una barbaridad. Por ejemplo, si tú sabes de Anatomía tú sabes mantener los volúmenes, y cuando estés iluminando sabes manejar esos volúmenes. Si tú sabes dibujo, sabes hacer composición, sabes dibujar una línea de acción clara de personaje. Tú no posas el personaje y ya está porque no queda equilibrado. Entonces todas esas facilidades que te da el dibujo, esa inmediatez, ayuda una barbaridad de cara al 3D. ¿Sabes cuántos segundos anima un animador profesional un personaje a la semana? 3 segundos. Ahí ya entra todo, si tienes nociones de dibujo, pues tú haces un boceto en 2D y se lo presentas al supervisor, porque dibujar en 2D la ventaja que tiene es la inmediatez. No es el hecho de tener técnica, es todo lo que implica saber dibujar. Se de composición, se de espacios negativos, se de el equilibrio de las formas y todo eso aplicado a la anatomía para mantener el volumen. El dibujo es super importante porque te entrena mucho la mente a la hora de trabajar. Es como un escultor. Un escultor que te haga obra en barro o cincel para esculpir... Aprender la herramienta Z Brush es súper fácil, es problema es entrenar la mente para saber modelar. Una persona que dibuja muy bien en 2D y nunca ha hecho escultura pues simplemente es aplicar esos conocimientos que sabe. Los conocimientos de anatomía y todo esto son muy importantes para trabajar en 3D por ordenador.

¿Vislumbra algún área laboral que vaya a necesitar muchos profesionales dentro de la Animación?

Siempre hay un boom en formación, como sucede en medicina o en otras cosas, la cuestión aquí es que la competencia es cero. Aquí siempre hay que tener mucha iniciativa y siempre hay que estar mirando. Es un sector que está en alza pero que no te garantiza nada. Tienes que tener un estudio bastante grande que después van contratando gente para producción. Los directores de arte van y vienen, pero si es un estudio pequeño no pueden estar pagando ese puesto de trabajo. La estabilidad en este trabajo de querer tener un trabajo con un horario y tener un puesto asegurado, aquí no existe. A mi me gusta porque siempre estás cambiando y eso enriquece un montón. Si la persona quiere dedicarse a lo suyo hay mucho trabajo de freelance pero tienes que tener la experiencia con el cliente y saber tratarlo. Si estás empezando lo mejor es empezar en un estudio para coger los conocimientos y no dejarse comer. Puedes tener un trabajo de freelance pero eso es para gente ya con mucha experiencia que se puede enfocar en cosas concretas, efectos especiales, vehículos, etc. Puedes trabajar así desde tu casa. En un estudio normalmente lo que he visto es que la gente va y viene. A no ser que el estudio sea de los grandes que siempre tiene trabajo, como en televisión por ejemplo. Hay que tener la mentalidad de mochilero, que no es para todo el mundo. Ya cuando estás en un estudio grande te da más estabilidad porque estar contratando gente nueva al final es menos eficiente.

ENTREVISTA A JESÚS PERTÍÑEZ

21/04/2022 GRANADA

1. ¿Cuál ha sido su formación académica?

Yo hice Bellas Artes en Sevilla en la época en la que había cinco cursos, tenía especialidad, e hice una especialidad de Diseño gráfico en una época en la que diseño gráfico era completamente manual, era de cúter, cartulinas, "pantores", era una cosa muy artesanal porque era una época en la que no había ordenadores. Hice la carrera en cuatro años, los dos últimos los hice en un solo año. A parte de eso, estuve compaginándolo con Artes y oficios, estuve diez años yendo a Artes y oficios. Con lo cual la carrera me resultaba muy fácil porque antes de hacer Bellas Artes yo ya había dado 4 o 5 años en Artes y oficios, dibujo, modelado... Hice todo en Granada, dibujo al natural, dibujo de estatua, pintura del natural, modelado, vaciado, cerámica... casi todos los cursos. Era una época en la que en Artes y oficios no había módulos, no existían los ciclos, era una especie de taller ocupacional casi. Tú ibas y te matriculabas de lo que quisieras y allí en clase había desde niños hasta ancianos, porque solo te pedían tener más de 12 años creo. A partir de llevar en clase bastantes años ya todo el mundo se conocía y ya ibas a clase sin matricularte. Y mi formación académica fue esa. Fue acabar la carrera y empecé a hacer el doctorado aquí ya en Granada. Y después del doctorado la Tesis y de ahí ya todo fue seguido. La verdad es que tuve mucha suerte. Digamos que estaba en el sitio adecuado en el momento adecuado. La facultad estaba empezando, cada año hacían falta un montón de profesores para poder implantar el curso siguiente y no había profesores en aquella época. No había suficientes parados para eso. Entonces tiraban de... Yo acabé la carrera en febrero y en septiembre estaba dando clase ya en la universidad. No tiene nada que ver con lo que hay ahora. No había que tener nada. Todo el que hizo Bellas Artes tenía trabajo ya. Entonces

cuando se crea la universidad no había profesores. Casi todos los profesores que estaban en Bellas Artes venían de Artes y oficios que les parecía bien cambiarse y se cambiaban porque no encontraban profesorado. Una vez que empiezas a dar clase te das cuenta de que... te hacen contratos de asociado que son infames que no pagan nada, y si quieres promocionar necesitas el doctorado. Si no haces la Tesis no te quedas.

2. ¿Ha tenido alguna formación autodidacta?

Sí, es imprescindible. Como te digo cuando yo hice Diseño era artesanal. Cuando empezamos a dar clase en la facultad, yo también empecé a dar clase en la especialidad de Diseño y empezamos sin ordenadores. Luego llegaron los ordenadores entonces tienes que aprender software, la época de los primeros ordenadores, los primeros Macintosh. Y desde entonces hasta hoy. Yo doy ahora Animación 3D y eso tienes que aprender tú solo, cursos, procuro estar al tanto de qué está apareciendo continuamente, de qué está apareciendo, porque si no te quedas en dibujo de estatua. Intentas asistir a todos los cursos, ves cosas que puedes utilizar, cosas que no, pero la formación continua en las materias que yo imparto es fundamental.

3. ¿Conoce escuelas de referencia en la educación artística en Andalucía? ¿Y en España?

Sinceramente no. Se que hay. Aquí en Granada estuvo Kandor hace mucho tiempo. Era un estudio de animación pero tenía una sala de animación porque querían formar a los alumnos para luego incorporarlos al estudio. Pero yo creo que murieron de éxito. Hicieron la película de Justin y la Espada del Valor, que la produjo Antonio Banderas, y fue su máxima producción y la última que hicieron. A partir de ahí el estudio de disolvió. Pero en Andalucía no se decirte, una escuela que si tú quieres estudiar animación, no

se donde decirte que puedes ir. Yo creo que en Granada en la Escuela de Artes no está todavía. Aquí en Granada está la escuela Estación Diseño, que es un centro privado que tiene ciclos, hay momentos en que se escucha mucho y momentos en que parece que no existiera. Creo que ahora quieren implantar el ciclo de animación. En la universidad el alumno tiene la posibilidad de elegir las materias que quieras relacionadas y luego en su título aparece Mención en Animación. Pero ha sido complicado encontrar profesores de Animación porque no hay. Buscar a alguien que sepa y que se quiera incorporar como profesor asociado cobrando 500 o 600 euros pues nadie quiere.

Hay dos tipos de vía, una es la de Ayudante doctor, en la que es imprescindible primero ser doctor y tener la acreditación del ANECA, pero por esa vía no encontramos a nadie. Y la otra vía es la de profesor Asociado que se supone que son profesionales, no hace falta ser doctor, solo currículum específico de la materia que se saca.

4. Sus comienzos hasta emplearse. ¿Cómo fue la creación de empleo?

Yo acabé mi carrera y me puse a preparar oposiciones de Secundaria que era como lo normal. Pero antes acababas la carrera y tenías como el trabajo garantizado, porque antes la Plástica tenía más horas y tenía más todo. Tuve la suerte de que hubo una baja por enfermedad en el Departamento de Dibujo de aquí, me presenté y me cogieron, y a partir de ahí ya vas enlazando contratos y promocionando, la Tesis, etc. Nosotros nos hacemos una evaluación cada 6 años, cada 6 años te evalúan tu currículum investigador. No es obligatorio pero deducen horas y suben el sueldo. Es una carrera continua, como pares te quedas atrás enseguida.

5. ¿Qué herramientas o software emplean en clase?

Hace unos años, el 3D era lo que dominaba. Pero hoy día hay una cosa que yo le llamo Animación híbrida, que es mezclar todo lo que se te ocurra, para conseguir lo que quieres conseguir. Hay animaciones con carboncillo, con acuarela y se deja la acuarela tal cual, fotograma a fotograma con acuarela, hay una variedad infinita, pero sobre todo lo que yo estoy viendo ahora es la mezcla de técnicas, dejando aparte Pixar o Leica que son los que hacen animación Stop motion. Excepto esos todos lo que hacen es mezclar técnicas, lo que se ve es muy artesanal, hasta programas de ordenador que son increíbles. Hay un estudio de animación de Francia que se llama Le Poison Rouge, que fue el que hizo Klauss, entre Francia y España, que tiene un software maravilloso que hace la animación a partir de animación tradicional. Intenté comprarlo para la facultad pero me dijeron que no lo vendían porque era privativo del estudio. Lo hicieron unos franceses que hicieron dos software y la verdad es que son geniales. Me imagino que en algún momento lo sacarán a la venta.

En la facultad damos 2D y 3D. En 2D utilizamos Armony se llama ahora, de TomBoom Studio que le dieron un giro, aunque insistimos mucho en el dibujo tradicional con tableta. Y para 3D utilizamos Blender, que es un programa increíble. Estoy convencido de que dentro de poco se convertirá en un programa de referencia en 3D. La cantidad de herramientas que le están implementando al software, es increíble. Yo estoy continuamente al día viendo a las personas que lo están sacando, la pantalla que tienen que se llama "Grease pencil" que te permite hacer animación 2D dentro de Blender, es increíble porque es poder dibujar en un espacio 3D con tableta. Hay una película que se llama Hero, hecha por un español que se llama Daniel Martínez-Lara, y es 2D puro y duro, porque el

software te hace las sombras de los personajes, las escenografías, todo es increíble.

6. ¿Piensa que es imprescindible tener un estilo personal o concreto?

Por mi experiencia yo creo que hay que saber adaptarse, saber hacer de todo. Yo les digo que procuren tener un estilo porque para trabajar es "te cojo porque haces esto que no hacen los demás" pero luego la vida te va llevando. Nosotros tenemos animaciones, porque aquí en el departamento tenemos un grupo de 3 o 4 que hacemos animaciones. Lo penúltimo que hicimos es una animación brutal que dura 17 minutos, es un proyecto sobre la molécula del hierro desde que la ingieres con los alimentos hasta que la conviertes en energía. Al final la molécula del hierro es como es y tienes que hacer los pulmones, el hígado, y como la molécula entra en el hígado. Le hemos dado un toque pero tienes que ser realista y muy didáctico. También hacemos animación abstracta que es lo que a mi me gusta, de formas y de colores. Pero hay que saber hacerlo, hay que saber todas las técnicas. Hay que estar al día de todo.

7. ¿Qué candidaturas o puestos de trabajo puede desarrollar el graduado/a en Bellas Artes en el sector de la Animación?

La formación que nosotros les damos, vemos todo tipo de técnicas que puede desarrollar la animación. Es decir, ellos pueden hacer desde concept art, diseño de personajes... Hay una asignatura específica de escenografía para animación, y luego tienen Animación 2D con las técnicas tradicionales con lápiz y papel, escaneándolas como siempre, hasta dibujar con tableta. Y en 3D animación un poco más comercial, con personajes. Y luego, quien esté interesado puede seguir haciendo el Máster de Dibujo que tenemos donde hay una línea de animación que básicamente es animación

experimental. Hay una vía de animación experimental con unas técnicas muy experimentales y otra vía que es el Motion Graphic, que parte de la animación con After Effects. Es decir, que quien quiera puede desarrollar todas las posibilidades que luego son parte de la animación profesional.

8. ¿Qué cree que buscan los empleadores y los estudios cuando reciben una candidatura?

Yo diferencio dos tipos de trabajo en animación. Está el trabajo de un estudio de animación, que el estudio ha comenzado una producción y necesita animadores. Cuando se llega a ese momento es muy difícil que contraten a alguien para que haga diseño de personajes. Lo que quiere el estudio es alguien que le haga la animación. Que dibuje la capa y luego eso capa la hagan 200 veces. Lo que sí buscan los estudios es gente que sepa dibujar, más que gente que maneje un software. De hecho, cada vez hay menos informáticos en los estudios de animación porque el software hoy día es muy fácil de manejar y, en cambio, dibujar no es tan fácil. Esa es una vía de trabajo, esperar a que el estudio me contrate. Y cuando acabe la producción te van a despedir. Pero luego está la otra vía, que es la que yo intento fomentar en clase, que es la de mi trabajo personal. Tu puedes hacer tu animación, cortos de animación, y tú ese corto lo puedes mover. Por suerte hay miles de festivales de animación por todo el mundo, hoy lo puedes enviar sin moverte de tu casa. Hoy día a plataformas por las que tú mandas tu corto a todas partes del mundo, y si tu corto es bueno, lo empiezan a reconocer, y te empiezan a llamar distribuidoras, "¿este proyecto quieres que te lo distribuyamos?". Conozco gente que ha sido candidato a los Goya con cortos de animación. Y si tienes mucho reconocimiento pues puedes llegar. Y son personas muy

concretas que no tienen un gran estudio de animación detrás. Es una vía un poco más solitaria, pero lo pasa igual al pintor. Cuando llevo un tiempo trabajando expongo mi trabajo. Esa vía es importante porque depende de ti, no depende de los demás.

9. ¿Qué importancia tienen las redes sociales u otras plataformas en los comienzos?

Ahí no se responderte porque a mi ya las redes sociales me han llegado tarde. Yo no tengo Instagram, no tengo ni me apetece. Yo se que es por edad y porque he llegado tarde a eso. Lo que sí se muchísimos son concursos o plataformas. El porfolio digital o video reel es algo fundamental. Muy muy importante para promocionar tu trabajo. Yo se que los estudios miran mucho las redes sociales como LinkedIn para buscar animadores. Pero también es cierto que cuando hay una producción grande, un estudio potente, necesita 200 o 300 animadores de golpe, entonces echan las redes y lo que haya. Entonces este trabajo quizá va a ser más aburrido porque es muy mecánico. Si trabajas muy bien en algún momento te encargan algún personaje.

Hay dos plataformas, una se llama Film Freeway y otra se llama FestHome, que prácticamente son las dos plataformas en el mundo que recogen los concursos de animación. Y cuando entras en ella te das cuenta de lo que es el mundo de la animación actualmente. Cada vez hay más concursos muy específicos. Hay concursos de temática racista, animaciones LGTBI, de derechos humanos, millones de concursos específicos. Entonces más que hacer un corto para un concurso es haz el corto que tú quieres hacer y luego ya veremos donde lo enviamos. Pero hacer un corto para un concurso específico yo no lo recomendaría. Lo principal es que pienses qué es lo que quieres contar y luego

ya veré quién lo quiere ver. Es como los pintores, no pueden decir a la gente qué le gusta que yo pinte. Lo importante no es tanto la técnica, ni el estilo ni nada, sino qué estás contando. Hay animaciones muy simples, muy básicas, que desde el punto de vista técnico no tienen nada, pero que te cuentan unas historias muy potentes, que te llenan. Te llegan al corazón y dices, es que esto es lo importante de la animación, más que la técnicas o el software que has usado, es qué me estás contando.

10. ¿Qué consejos daría a los artistas que comienzan para su portfolio?

Concept art que tengas, diseño de personajes, todo lo que tengas. Pero una demo reel tiene que ser muy ágil, no puede ser una secuencia de trabajos. Tienes que tener en cuenta que alguien que se encarga de eso va a ver 300 demo reel, entonces le va a dar al play y en 10 segundos verá y luego verá el siguiente. Los primeros segundos y los últimos son los más fuertes. Apostaría por poner algo bueno y breve. Muy concreto y muy potente. Lo que tú sepas hacer y cuanto más honesto seas mejor.

11. ¿Qué posibilidades de trabajo tienen los artistas graduados Bellas Artes que comienzan en la Animación?

Un estudio de animación requiere de todo. De diseño de personajes hasta diseño de escenografía, color, tratamiento del color. Hasta la animación pura y dura. Además, la animación ahora está en auge porque ha descubierto un nicho que antes no había, que es la animación para adultos que cuenta temas que antes eran impensables. Hay una animación preciosa que se llama Las Golondrinas de Kabul que es preciosa, que va sobre Afganistán y el trato de la mujer en Afganistán, está hecha con acuarela pero que si la viera un niño no se enteraría de nada. Este apartado se ha descubierto hace poco, que es

adultos a los que no les importa ver un largometraje de animación. Con el Laberinto de las tortugas que va sobre el viaje de Buñuel a las Hurdes, pues lo mismo, es animación pero no es para niños. Los adultos hubo unos años que le perdieron el miedo a comprar cómics y luego ya la novela gráfica cada vez se vende más y yo creo que eso también tiene su reacción sobre la animación. De hecho, el corto que ganó el Óscar lo vi en alguna plataforma y estaba censurado, luego lo vi en otra plataforma y no estaba censurado.

12. ¿En qué materia cree que necesitaría profundizar más el alumnado de Bellas Artes? Por ejemplo, en materias como anatomía, modelado, color, aprendizaje digital, etc.

A parte de las asignaturas obvias relacionadas directamente con la animación, yo diría que el Dibujo, dibujo básico. Mi asignatura es la última que se ve en la carrera y te das cuenta que hay unas carencias de dibujo muy grandes por parte del alumnado, te das cuenta de que hay un poco de bloqueo, de bueno y esto cómo es... Una formación también en Dibujo geométrico es importante porque tú tienes que estar viendo en 3D lo que estás viendo en la pantalla, y tienes que saber ver eso que estás viendo que tiene una profundidad, saber dónde están los ejes... cosas muy básicas pero que lo vieron en 1º de la carrera pero que lo han olvidado. Y luego también conocimientos de Audiovisuales. Ten en cuenta que en 3D la cámara por ejemplo, funciona igual que una cámara real, puedes enfocar, hacer un travelling, una dolly, en 3D, pero si no sabes hacerlo con la cámara al hombro ni moviendo el objetivo no sabes de qué estoy hablando. Entonces esos conocimientos yo creo que son los fundamentales Audiovisuales, Dibujo Artístico y Dibujo técnico.

13. ¿Qué materias ha encontrado imprescindibles

en su formación de cara a su empleo actual?

Como he comentado anteriormente mi formación fue hace tiempo. Pero el Dibujo puro y duro, sí.

14. En su opinión, ¿cuáles son las carencias formativas de los artistas que comienzan: prácticas artísticas en internet, dominio de técnicas y materiales, conocimientos informáticos..?

Básicamente yo creo que es por la falta de originalidad. Cuando uno presenta una demo reel y lo que estoy viendo ya lo he visto 200 millones de veces, no tiene sentido. A mis alumnos les gusta mucho el anime, el manga, e intentan que, en cierto modo, se parezca a eso. Yo echo en falta mucha originalidad. Algo que aporte algo, no que repita esquemas que yo ya he visto millones de veces.

15. ¿Vislumbra algún área laboral que vaya a necesitar muchos profesionales en el sector de las Bellas Artes?

Pues o el Diseño de web, plataformas y todo esto, o la Animación. Yo creo que son las dos vías donde hay más trabajo ahora mismo dentro de las Bellas Artes. La Animación es una de las más demandadas sin duda, en España en particular y en el mundo en general. El despegue que tiene ahora mismo la Animación es tremendo. En España hay posibilidades de trabajo en remoto, técnicamente hablando cada vez es más fácil, los software cada día son más fáciles de usar. No es como hace años que era una cosa complicadísima que había que saber programación, ahora prácticamente todo el mundo puede saber hacerlo.

ENTREVISTA A GENIE ESPINOSA

5/05/2022 BARCELONA

¿Cuál ha sido tu formación académica?

Yo hice un Ciclo Formativo de Grado Superior de Diseño gráfico y luego empecé el de Ilustración pero no lo acabé porque no estaba en conexión con el profesorado, quizá no estaba en el momento de estudiarla y me costaba mucho conectar con el curso.

¿Conoces escuelas de referencia en la educación artística en Andalucía? ¿Y en España?

Estudí el ciclo formativo en la Escola D'Art Pau Gargallo.

¿Has tenido una formación autodidacta?

Para mi el color es super importante, defino paletas que no son inamovibles. La paleta que hago en RGB que no te estalla en los ojos pero brilla, queda muy bien si imprimes en risografía. Hice un curso online con una gente de EEUU de Lila Rogers. Ella dice que una paleta de colores tiene que tener un neutro, y luego cuatro oscuros alrededor. Y a partir de entonces siempre uso un blanco o un beis muy clarito.

Tus comienzos hasta posicionarte como artista.

¿Cómo fue la búsqueda de empleo, concursos, estrategias...?

Estuve trabajando de diseñadora gráfica muchos años, desde los 18 hasta los 28 que dije "pero si yo lo que quiero estar es en realidad dibujando". Entonces dejé mi trabajo. Era la jefa de un departamento de marketing en una empresa multimarca de coches, o sea, lleva las campañas de Toyota de Audi... Me llevé práctica en cuanto a la relación con el cliente y luego, a manejo de calendario porque en marketing las cosas van que vuelan y tienes que entregar el día que tienes que entregar. Me ha servido para saber cómo funciona lo de los deadlines aquí. Entonces empecé a buscar online y como no sabía nada ilustración en España, no tenía nada de contactos de ilustración, vi que había agencias que te representaban y también vi que estaba la Feria de Bolonia que es más ilustración infantil.

En ese momento pensé que lo más sencillo para mi era hacer ilustración infantil por la cantidad de libros que hay sobre eso. Entonces me fui a Bolonia a hacer contactos y un poco de networking, estuve dos años allí y los dos años me traje trabajo. El ambiente es genial pero la realidad es que hay un montón de peña. Lo que mola más es como trabajas con el cliente porque si haces un buen trabajo seguramente tienes un cliente que te haga otro encargo más tarde. Luego empecé a hablar con agencias porque pensé que lo más fácil para mi es que alguien llevara mi representación y firmé con Astound Illustration Agency estuve con ellos tres años o así, luego firmé con Braid Agency seis años. Total que lo dejé todo y me fui a Reino Unido, porque aquí ser autónoma es difícil ya que antes no había bonificación. Me fui a Reino Unido porque mi agencia Braid estaba en Londres, fui a Bristol un par de años. Aprendí un montón, cuando empiezas a hacer ferias, fanzines, graffitis, se te llena mucho el alma. Hay muchas cosas pequeñas que sumadas van añadiendo un poquito de sal a lo que tú estás haciendo. Yo trabajo muy rápido, así que empecé a coger curro a saco y me quemé mucho, en mi agencia me estaban dando mucho trabajo. Entonces para parar un poco dejé un curriculum en Starbucks, y empecé a dibujar cómics, fanzine. Tenía a Clara Soriano que era una compañera de estudio entonces y ella hacía mucho cómic. Era un momento cuello de botella muy loco. La gente empezó a ver lo que estaba haciendo, no había filtro. En la ilustración infantil no pasa eso porque hay mucha gente que lo está revisando. Tengo dos anécdotas heavies. En un libro que estaba dibujando me hicieron borrarle los pezones a un gorila porque les parecía que era sexual, algo absurdísimo a mi parecer. Y la otra que fue la que me decepcionó, estuve haciendo

un libro de la prehistoria que publica Larousse y a la hora de dibujar la cadena de la evolución humana dibujé una mujer al final, y me llegó de vuelta diciendo que no, que cómo iba a ser una mujer el último eslabón, que tenía que ser un hombre. Lo quité y puse un hombre pero hice trampa y empecé a poner mujeres embarazadas en el resto del libro, descubriendo el fuego, cazando, etc. Entonces seguí haciendo cómic y me empezaron a llegar encargos. Han pasado tres o cuatro años y todo lo que hago ahora es con este estilo un poco más rebelde y loco que es lo que yo soy. No siempre tienes la libertad creativa para hacer lo que te de la gana, pero siempre hay un campo intermedio en el que se puede trabajar.

[¿Qué herramientas o vías de autopromoción utilizaste? ¿Qué importancia han tenido Instagram u otras plataformas en tus comienzos?](#)

Vi que había agencias que te representaban y también vi que estaba la Feria de Bolonia que es más ilustración infantil. En ese momento pensé que lo más sencillo para mi era hacer ilustración infantil por la cantidad de libros que hay sobre eso. Entonces me fui a Bolonia a hacer contactos y un poco de networking, estuve dos años allí y los dos años me traje trabajo.

Firmé con Astound Illustration Agency estuve con ellos tres años o así, luego firmé con Braid Agency seis años. Total que lo dejé todo y me fui a Reino Unido, porque aquí ser autónoma es difícil ya que antes no había bonificación. Me fui a Reino Unido porque mi agencia Braid estaba en Londres, fui a Bristol un par de años. Ahora me representa una agencia en EEUU y en Londres.

¿Qué técnicas o materiales son los que más utilizas? ¿Es imprescindible tener un estilo personal o concreto?

Yo casi siempre hago personajes que ocupan la mayoría de la ilustración, a veces hago algo de tipografía a mano también. Básicamente son personajes que yo deformo, extremidades exageradas con manos muy gigantes, en perspectivas un poco locas, etc. Un grupo punk querer de Londres para el que hice la portada de su cd dijeron que les había molado mi trabajo porque siempre hacía personajes fuertes, no normativos, muy expresivos que a veces estaban enfadados, no conformistas, que no pedían perdón por el espacio que ocupaban, eso es verdad porque yo trabajo con masas de color además, y que siempre están diciendo algo. Siempre son masas de color con un poco de textura, que hago con un pincel que hice en Photoshop escaneado. Me moló mucho hacer por ejemplo Hanging out with pets para Spotify. Yo siempre presento varios trabajos y luego empiezo a limpiar líneas. También he hecho animaciones con el asistente de animación de Procreate que es Frame to Frame, está todo dibujado a mano. A veces cuando dibujo por dibujar o explorar a ver hasta donde puedo estirar las cosas. Yo tengo 120000 millones de libretas, escribo muchos bocetos, ideas que luego no recuerdo. Me gusta más presentar una distribución de espacio, para que veas lo que voy a ocupar, lo que quiero decir. Para mí es más fácil compactar una idea en una línea o dos, que hacer un boceto super elaborado que no sabes si va a ir a alguna parte. También es un poco optimizar tiempo. Yo trabajo mucho en equipo con el cliente, me gusta involucrarlo bastante en el trabajo y entregar a tiempo es fundamental. A veces lo que hago es ponerles una paleta de color pequeña para que opine, si está de

acuerdo, si hay algún color corporativo que haya que utilizar. Normalmente yo presento tres o cuatro ideas y luego nos movemos a partir de ahí, o todas canceladas y empezamos de nuevo.

El año pasado tuve la suerte de hacer la campaña para el Orgullo LGTBI de Barcelona. En esta campaña hicieron fotos del colectivo, que además me invitaron el día que estaban haciendo las fotos. Para mí era importante porque no quería ser un rayado encima, quería que estuvieran integrados en el lenguaje que yo estaba usando. Todas hablan de cosas que han pasado en Barcelona o que tienen referencia con el colectivo. Todo son guiños que si te vas fijando, el clavel verde usaba Oscar Wilde para decir que era homosexual. Fue un curro enorme de ir a biblioteca para coger referencias. Cuando se puso en Barcelona se hicieron abanicos, mochilitas, mascarillas, chapitas...

Esta campaña #StopCyberFlashing la hice con una agencia de Londres, que casi casi lo hice gratis porque me interesaba mucho de lo que hablaba. También te dan más libertad creativa. Me escribieron porque habían visto mis ilustraciones que les molaban. A mí las cosas muy punk me gustan.

Yo trabajo a veces al revés, de atrás para adelante, borrar para mí también es parte del proceso. No soy lineal. Si os fijáis a veces el rellenar también es borrar. Es un proceso a veces inverso que me parece muy interesante, construir borrando. Se ven todas las dudas que también es una cosa interesante, se hacen muchas cosas que luego nunca salen. También creo que está bien no de fracaso por sí, pero no todo es éxito. Son muchas horas trabajando. A veces estamos solo hablando de éxito final y luego tendrías que ver la carpeta de cosas rechazadas que triplica a veces el tamaño. Una cosa que es recurrente en mi trabajo es la

narrativa cíclica. Me gusta mucho empezar y dirigir la mirada del que lo va a leer, como las manillas del reloj.

Me encanta el mundo graffiti, yo he empezado a hacer graffiti hace poco y mis personajes a veces parecen de goma. Le añado muchas veces esos brillos a nudillos, etc. Suelo emplear Photoshop y Procreate, y los pinceles pues o los hago yo o son los que viene por defecto. Trabajo con un iPad básico que aguanta bastantes capas y Procreate en iPad. Y en el ordenador normal Photoshop. A veces uso Illustrator si estoy haciendo una tipografía a mano para limpiarla, pero muy poco. Tampoco hago mucha línea. En ilustración me funciona más la masa de color, igual es por el pasado de diseñadora gráfica porque controlo mejor los pesos en bloque pequeño. Y luego, yo disfruto mucho del error, que es algo que el vector no tiene, el vector es perfecto. A mi me gusta que haya mano, que haya intervención. Creo que el error es una cosa muy interesante. Muchas veces te encabezonas mucho en limpiarlo todo, cuando al final es lo que hace humano el trabajo. Me gusta que las cosas no sean bonitas, ni súper perfectas, como la vida que tampoco lo es. Eso quiero que también lo digan mis ilustraciones. Son situaciones cotidianas con la línea muy orgánica, donde nada es real. A veces te llega un encargo y el cliente te dice, vale, pero tienes que usar mis colores y tienes que salir de tu zona de confort. Otra cosa complicada es conceptualizar un artículo en una imagen.

Hay mucha presencia femenina en mis ilustraciones y es porque creo que a veces nos cuesta mucho tener espacio. Cuesta mucho que haya presencia, me interesa mucho el feminismo. Entonces pienso que la manera de hablar de lo fuertes que somos, muy grandes y muy fuertes. Me interesa mucho normalizar todo

lo que no es una perfección que viene impostada. Yo como niña en los 90 crecí con unos pósteres y unas expectativas de cuerpo imposibles. Dibujo un poco lo que me gustaría haber visto. Quiero incluir a todo el mundo dentro de todo, no marcar a una persona como perfecta. He hecho algunas campañas también sobre el cáncer de mama. Y también dibujo mujeres muy punk, muy cachondas. Intento quitar el estereotipo. En mi trabajo me interesa la inclusividad y me interesa que no haya una representación básica del color de piel. No hay solo una manera de dibujar o de ser. Hay cuerpos que tienen muchas curvas o cicatrices. En Raras y Muy raras lo que hice fue coger a un montón de mujeres, ilustradoras, dibujantes de cómic, escritoras y divulgadoras del cómic, y juntarlas a todas en un Fanzine porque quise hacer un homenaje a todas estas mujeres raras, y bueno ganamos el Cómic Journal que es en EEUU como el mejor fanzine.

Mi primera novela gráfica que es Hoops, que salió el año pasado con Sapristi. Es el primer cómic que he hecho que tiene más de 12 páginas, tienen 180 y algo. Está en bibliotecas también. Me interesa mucho hablar de diferentes realidades y hablar del cambio de un mundo a otro. Estas tres mujeres viven en un mundo donde todos los hombres han desaparecido, en un descanso acaban cayendo en un agujero de gusano. Esta historia va realmente de amor entre mujeres de respeto y de mucho mucho cariño. Hay monstruos hay transformaciones, hay mucha música. Hay dos paletas de color, la realidad es lo que está solo azul. Vas construyendo páginas, después vuelves para atrás para ver si funciona, el cambio de ritmo.

[¿Qué crees que buscan los empleadores cuando reciben una candidatura? ¿Qué formas de](#)

portfolio de artista conoces? ¿Digital o analógico? ¿Lo empleas habitualmente?

Tengo página web, perfil en ArtStation, Behance, Instagram y otras. Ahora me representa una agencia en EEUU y en Londres.

¿Qué metodologías recomiendas a los artistas/egresados para su promoción?

Es un proceso complicado, hacer cómic es difícil. Ahora estoy en el proceso de buscar el lenguaje, de saber cómo lo quiero hacer. Cada proyecto tiene una libreta suya. Muchas veces no dibujo mucho, solo escribo lo que quiero que pase. Tengo libretas con mucho texto y quizá hago un concepto de lo que quiero que pase. Y luego ya me voy a Photoshop y lo empiezo a abocetar ahí. Entiendo que hay un formato que hay que respetar pero también me gusta romperlo. Es un proceso muy largo y muy disfrutón. Tenemos unos dibujantes y unos artistas en España, una producción nacional increíble que es imposible no comprarse o no mirarse un cómic.

¿Qué áreas de las Bellas Artes consideras que tienen más posibilidades laborales en la actualidad?

También he empezado a pintar, he empezado a hacer graffiti. Las aplicaciones que tiene la ilustración son interminables, puedes hacer de todo: ropa, estampados, serigrafía, risografía, graffiti, murales, cerámica, etc. Hay una aplicación que se llama WallSpot que te dice cuáles son los muros que tienes disponibles en tu ciudad para pintar, pones tus datos y te llega un .pdf por si viene la policía lo muestras y no pasa nada.

¿Qué materias encuentras imprescindibles en tu formación para el empleo actual?

Yo no había pensado nunca hacer tipografías porque cuando estudié Diseño gráfico me parecía aburridísimo. Pero luego sin darte cuenta

gracias a eso entiendes un montón de equilibrios, separación... y es una profesión complicadísima. A mi me interesa hacer una tipografía a mano de lo que se parece a una ilustración. Es muy divertido hacer guiños a tu trabajo. Empecé a leer a Stephen King muy joven, me encanta la ciencia ficción. A veces en este mundo que estamos viviendo tan rápido merece la pena pararse para saber lo que estamos viendo.

¿En qué materia crees que necesitaría profundizar más el alumnado de Bellas Artes? Por ejemplo, en materias como anatomía, color, aprendizaje digital, etc.

Yo siempre uso referencias para mis dibujos en poses u otros artistas, piensa que cuando hayas dibujado 70 poses la 72 ya la haces sola. Lo bueno es que pienses como tú trabajas ese concepto y que tengas esa referencia y se vea pero no se vea, que sea tu lenguaje que eso es muy difícil.

La paleta de color es super importante para cartelera o campañas en la calle. Hay una aplicación que se llama ArtStudio que aguanta las capas que Photoshop no aguanta. El perfil de color FOGRA 39 es solo cuando el impresor imprime en CMYK. Lo empleo porque a ciencia cierta te sale el perfil en impresión. El FOGRA 27 también sale bien, aunque parece más suave como con un poco de agua. También es cierto que ya hay muchas revistas que ya imprimen en digital directamente desde RGB.

En tu opinión, ¿cuáles son las carencias formativas de los artistas que comienzan: prácticas artísticas en internet, dominio de las perspectivas, conocimientos informáticos..?

NS/NC

¿Vislumbras algún área laboral que vaya a necesitar muchos profesionales?

El graffiti es muy interesante porque tienes que hacer mucho gesto y usas tu propio cuerpo

como escuadra-cartabón. La ilustración no acaba solo en la ilustración, puedes llegar donde quieras. Nunca te deja de sorprender este curro. Con Vans hice una colaboración también para pintar sus bambas. También he hecho algunas portadas de discos y toda la campaña para conciertos de grupos o la portada para el single Mafiosa de Nathy Peluso. Ella me escribió un DM por Instagram "me encanta tu trabajo, podemos hacer algo juntas?" porque le había gustado una ilustración que hice yo por mi cuenta y nos basamos en esa. Fue un curro muy chulo, trabajar con Nathy y el equipo de Sony.

ENTREVISTA A SIMON ZABELL 13/05/2022 GRANADA

1. ¿Cuál ha sido su formación académica?

Estudí Licenciatura en Bellas Artes en la Universidad de Granada y posteriormente un Máster en Bellas Artes (especializado en Escenografía) en la Slade School of Art de Londres.

2. ¿Conoce escuelas de referencia en la educación artística en Andalucía? ¿Y en España?

Estoy bastante familiarizado con algunas de las Facultades del entorno, como pueden ser las de Málaga, Sevilla y la Complutense, pero no he estado en otras muchas, aunque intento estar familiarizado con sus trayectorias y sobre todo con los artistas que salen de ellas.

3. ¿Ha tenido una formación autodidacta?

Supongo que en algún grado todos tenemos formación autodidacta, pero es justo que diga que mi formación ha sido en realidad siguiendo el camino ortodoxo; pasando por las enseñanzas de Bellas Artes y persiguiendo a los profesores y las profesoras que me interesaban.

4. Sus comienzos hasta situarse como docente y artista multidisciplinar. ¿Cómo fue la creación de empleo, concursos, estrategias...?

Yo decidí estudiar Bellas Artes para ser artista, una decisión que había tomado de una manera bastante romántica, entendiéndose como lo contrario de querer tener una carrera y una vida ordenada. Me dediqué a hacer el trabajo que pensaba que debía hacer y luego a buscar sitios donde poder mostrarlo; fuesen galerías, espacios institucionales, certámenes, premios etc. Lo de ser profesor en la Facultad nunca se me había pasado por la cabeza. Después de haber terminado Bellas Artes y estando en Londres cursando Máster, un profesor de la Facultad de Granada me explicó que había visto mi expediente académico, y que con ese expediente podría obtener una beca FPU que me supondría un salario durante cuatro años, mientras investigaba y asistía en las tareas de docencia. Lo vi como una oportunidad de poder seguir subsistiendo haciendo mi trabajo en mi estudio durante cuatro años, de modo que lo acepté. A los tres años se jubiló un profesor y me dijeron que podía solicitar un contrato de profesor, y eso hice... En ningún momento fue intencionado en realidad, pero una vez dentro vi la maravilla que era, como artista, poder estar en contacto continuo con los artistas más jóvenes.

5. ¿Qué herramientas o vías de autopromoción utilizó? ¿Qué importancia ha tenido Instagram u otras plataformas en sus comienzos?

En los años 90 cuando yo empezaba a mover mi trabajo, no existía eso de las vías de autopromoción, la 'promoción' de tu obra era exponerla por donde te dejaran. Instagram y todo eso llegó mucho después; es una herramienta útil para mostrar material visual desde luego, pero creo que en realidad hace más daño que bien.

6. ¿Qué técnicas o materiales son los que más utiliza? ¿Piensa que es imprescindible tener un estilo personal o concreto?

Trabajo la pintura con la técnica que mejor me sirva a mis intenciones, y también la escultura, principalmente utilizando la madera por ser un material con el que me defiendo técnicamente, y luego instalaciones de diverso tipo.

Desde mis inicios siempre pensé que tener un estilo era algo contra lo que quería luchar. Me parecía, y en algún grado me sigue pareciendo, que cuando un artista adopta o encaja en un estilo está muerto como artista, puesto que un estilo significa, al fin y al cabo, la repetición. Artistas con aportaciones increíbles acababan convirtiéndose en insufribles por tener un estilo. Mi influencia principal en este sentido era David Bowie, a quien llevaba siguiendo desde los 11 o doce años en los primeros 80, y la manera en que se reinventaba cada poco para sorprender a su público.

De cara al mercado del arte, tener un estilo es muy útil, claro, puesto que permite a las galerías y los coleccionistas reconocer tu trabajo. Mi teoría es que el estilo es en el arte contemporáneo la manera de halagar al poderoso; hace doscientos años se retrataba al mecenas de manera lisonjera, hoy se le permite reconocer la autoría de una obra y así mostrar su nivel de refinamiento.

7. ¿Qué cree que buscan los empleadores cuando reciben una candidatura?

Realmente no tengo ni idea, no tengo en realidad experiencia en estas cosas.

8. ¿Qué formas de portfolio de artista conoce? ¿Digital o analógico? ¿Lo emplea habitualmente?

Utilizo un portfolio cuando las circunstancias obligan, para solicitar una ayuda o transmitir a algún interesado la realidad de mi trabajo. Creo que el portfolio impreso ya ha dejado de existir, seguramente para mejor dadas las dificultades para igualar colores en la imprenta, etc.

9. ¿Qué metodologías recomienda a las artistas/ egresadas para su promoción?

La verdad es que no recomiendo metodologías para la promoción; creo que las facultades de Bellas Artes deben tratar las materias artísticas en sí mismas, no las maneras de salir adelante en el mercado.

10. ¿Qué áreas de las Bellas Artes considera que tienen más posibilidades laborales en la actualidad?

En realidad solo estoy familiarizado con la realidad del ejercicio del arte, que es en lo que estoy especializado. El diseño, creación de videojuegos, etc se escapan de mi área de conocimiento y sería un error por mi parte opinar. El ejercicio de las artes plásticas es una opción vital muy difícil pero no imposible, y entre mis ex-alumnos hay muchos ejemplos de éxito. Pero en realidad no considero que deba concebirse como una posibilidad laboral como cualquier otra, sino como una opción vital para determinado tipo de personas que siente esa necesidad. Intentar concebir algo así como una opción laboral como cualquier otra solo puede conducir, en mi opinión, al fracaso o la frustración - lo que es cada vez más habitual - personal que intenta pasar simples productos por arte.

11. ¿Qué materias ha encontrado imprescindibles en su formación de cara a su empleo actual?

Muchas la verdad; desde conocimientos de taller en pintura y escultura, nociones de dibujo y de informática, etc. hasta maneras de recorrer el proceso creativo y ser capaz de convertir una idea en una obra exitosa. Tuve profesores muy buenos, pero en realidad no creo que se trate tanto de un asunto de que un profesor o profesora enseñe, como de que el alumno se 'empape' de estos conocimientos y habilidades

como parte de un grupo de personas con inquietudes parecidas.

12. ¿En qué materia cree que necesitaría profundizar más el alumnado de Bellas Artes? Por ejemplo, en materias como anatomía, modelado, color, aprendizaje digital, etc.

Creo que debería haber un mayor peso de las horas de taller que permita a los estudiantes profundizar en sus propias y ideas y procesos creativos. Cuando yo estudié Bellas Artes, las asignaturas de taller disponían de 4 horas por sesión, luego las redujeron a 3, y luego con el Grado a 2. En sesiones de dos horas no se puede profundizar en las infinitas complejidades de sacar adelante una obra de arte. Creo que debería haber menos materias, en el sentido de asignaturas diferentes y más bloques de trabajo en una misma cosa. Con el sistema actual los alumnos van corriendo de un sitio para otro por tener que atender a infinitas asignaturas, muchas de las cuales son completamente innecesarias. Los alumnos necesitan en mi opinión, menos asignaturas y más horas de trabajo tutorizado en los talleres.

13. En su opinión, ¿cuáles son las carencias formativas de las artistas que comienzan: prácticas artísticas en internet, dominio de técnicas y materiales, conocimientos informáticos..?

En realidad he contestado ya a esta pregunta en la anterior, en el sentido de que necesitan más rodaje persiguiendo sus propias ideas.

14. ¿Vislumbra algún área laboral relacionada con las Bellas Artes que vaya a necesitar muchos profesionales?

En realidad no estoy familiarizado con el mundo laboral de la gestión cultural, ni la creación de videojuegos o el diseño gráfico, por lo que no puedo opinar, aunque sé que son sectores que

han crecido mucho y han dado mucho trabajo a personas que han salido de las facultades de Bellas Artes. Sí estoy familiarizado con la realidad de aquellos y aquellas que optan por la práctica de su arte. En esta rama es muy difícil poder sobrevivir, pero como ya he indicado no es imposible para el tipo de persona que opta por una vida así.

ENTREVISTA A EUGENIO RIVAS 2/06/2022 CORDOBA - MÁLAGA

1. ¿Cuál ha sido su formación académica?

Primero estudié la licenciatura en Bellas Artes entre 2000 y 2005, luego el doctorado y el CAP. Leí la tesis doctoral en 2012.

2. ¿Conoce escuelas de referencia en la educación artística en Andalucía? ¿Y en España?

Realmente, la escuela en Andalucía no acaba de salir de un modelo tradicional. Existen casos contados con modelos renovadores que sobreviven a duras penas en un entorno hostil. El proyecto ROMA y las escuelas que lo han asumido como modelo, así como aquellas que siguen el proyecto de María del Mar Romera son ejemplos de otra manera de enseñar y aprender. Estos modelos, centrados en el alumnado y basados en la investigación, de acuerdo con María Acaso, acercan las estrategias del arte a todo el espectro educativo.

3. ¿Ha tenido una formación autodidacta?

Pienso que aprendemos siempre, dentro del contexto académico y fuera de él. Pero podríamos decir que siempre aprendemos juntos, con otras o de otras personas. Ser autodidacta implica, según la percepción popular, sería aprender fuera del contexto educativo oficial. En este sentido, todos somos autodidactas.

4. Sus comienzos hasta situarse como docente y artista multidisciplinar. ¿Cómo fue la creación de empleo, concursos, estrategias...?

Existe un territorio indefinido donde los jóvenes suelen sentirse bastante perdidos y echan de menos un rumbo. Creo que esto se debe en gran parte a que el recorrido académico desde primaria hasta la universidad, incluida ésta, ha sido diseñado de forma demasiado estricta. Esto no ayuda a que el estudiantado desarrolle habilidades para asumir responsabilidades de forma autónoma, como requiere la vida real.

5. ¿Qué herramientas o vías de autopromoción utilizó? ¿Qué importancia ha tenido Instagram u otras plataformas en sus comienzos?

Es cierto, que si no estamos en internet y en las redes parece que no existimos, pero creo que no debemos confundir la producción de conocimiento con su difusión. Ambas son importantes, pero ninguna puede sustituir a la otra.

6. ¿Qué técnicas o materiales son los que más utiliza? ¿Piensa que es imprescindible tener un estilo personal o concreto?

Respecto a las técnicas, prefiero no apegarme a ninguna, aunque me apasiona conocer todos los recursos. Tener un estilo o identidad personal bien definido es una herramienta indiscutible de cara al mercado, pero no debe nunca suponer un obstáculo a la libertad creativa.

7. ¿Qué cree que buscan los empleadores cuando reciben una candidatura?

Personas capaces de resolver problemas, con ganas de trabajar y con buena actitud frente a los retos.

8. ¿Qué formas de portfolio de artista conoce? ¿Digital o analógico? ¿Lo emplea habitualmente?

El portfolio analógico es la obra en sí. Hoy en día el portfolio digital casi también ha desaparecido para dejar lugar a los perfiles de redes sociales. En este sentido son muy útiles.

9. ¿Qué metodologías recomienda a las artistas/ egresadas para su promoción?

Creo que en nuestros tiempos cada vez es más habitual trabajar por proyectos. En este sentido, los artistas adaptan sus intereses o estrategias al contexto de cada situación. Esto me parece más interesante que la idea de desarrollar una obra propia alejada del mundo.

10. ¿Qué áreas de las Bellas Artes considera que tienen más posibilidades laborales en la actualidad?

La creatividad está en todas partes y, por tanto, cada vez hay más proyectos profesionales donde se incluyen figuras creativas.

11. ¿Qué materias ha encontrado imprescindibles en su formación de cara a su empleo actual?

Toda formación es positiva, pero destacaría sobre todo el desarrollo personal y la capacidad de trabajar con otras personas.

12. ¿En qué materia cree que necesitaría profundizar más el alumnado de Bellas Artes? Por ejemplo, en materias como anatomía, modelado, color, aprendizaje digital, etc.

Relaciones humanas y estrategias creativas.

13. En su opinión, ¿cuáles son las carencias formativas de las artistas que comienzan: prácticas artísticas en internet, dominio de técnicas y materiales, conocimientos informáticos..?

Hay muchas falsas creencias que se mantienen sobre el mito del artista. Realmente me sorprende que en 2022 nuestra sociedad siga manteniendo este modelo.

14. ¿Vislumbra algún área laboral relacionada con las Bellas Artes que vaya a necesitar muchos profesionales?

El diseño está en todas partes, pero no hablo solo de un diseño enfocado a la imagen o al producto, sino al diseño de relaciones y modelos creativos de disrupción.

ENTREVISTA A MAITE VROOM 9/06/2022
GRANADA - MALAGA

1. ¿Cuál ha sido su formación académica?

Estudí Bellas Artes, un máster de profesorado con especialidad en dibujo y un máster en producción e investigación artística por la UGR.

2. ¿Conoce escuelas de referencia en la educación artística en Andalucía? ¿Y en España?

Aparte de la UGR, en Andalucía entiendo que las universidades de Sevilla (US) y Málaga (UMA) son bastante interesantes. También a nivel universitario, Cuenca (UCLM), Murcia (UM), Altea (UMH) y Madrid (UCM). Puedes encontrar escuelas artísticas, instituciones o algunas asociaciones culturales que dan cursos, la Casa Encendida o Medialab-Matadero en Madrid, Hangar, la Escocesa en Barcelona, Medialab en Tabakalera Bilbao, la Laboral en Gijón, el Lab en Murcia, etc. On-line tienes plataformas como Domestika, pero también el Node Center para estudios curatoriales.

3. ¿Ha tenido una formación autodidacta?

Mi formación ha sido mayoritariamente universitaria, aunque también me he formado en organismos independientes y por mi cuenta.

4. Sus comienzos hasta situarse como docente y artista multidisciplinar. ¿Cómo fue la creación de empleo, concursos, estrategias...?

Estoy en proceso y soy consciente de que va a ser un proceso continuo. Un proceso de búsqueda de proyectos, reflexión, trabajo, mucho trabajo, aprendizaje, tropiezos y vuelta a empezar.

5. ¿Qué herramientas o vías de autopromoción utilizó? ¿Qué importancia ha tenido Instagram u otras plataformas en sus comienzos?

Networking (asistir a eventos, conocer a gente, trabajar en estudio con más artistas, etc). portafolios (mayoritariamente digitales) e instagram desde hace poco.

6. ¿Qué técnicas o materiales son los que más utiliza? ¿Piensa que es imprescindible tener un estilo personal o concreto?

Últimamente utilizo técnicas gráficas, grabado, dibujo, impresiones, linos, etc. No creo que sea imprescindible tener un estilo, aunque a veces creo que es inevitable.

7. ¿Qué cree que buscan los empleadores cuando reciben una candidatura?

Depende mucho del empleo y el empleador.

8. ¿Qué formas de portfolio de artista conoce? ¿Digital o analógico? ¿Lo emplea habitualmente?

Ambos, si, son esenciales para dar a conocer tu trabajo.

9. ¿Qué metodologías recomienda a las artistas/ egresadas para su promoción?

Creo que depende mucho de la persona y de lo que le funciona a cada cual.

10. ¿Qué áreas de las Bellas Artes considera que tienen más posibilidades laborales en la actualidad?

Ni idea. Si creo que funciona muy bien el trabajo en equipos. Sobre todo si son multidisciplinares, porque te dan la posibilidad de expandir tus áreas de conocimiento y por tanto también tu imaginario de posibilidades.

11. ¿Qué materias ha encontrado imprescindibles en su formación de cara a su empleo actual?

Creo que las asignaturas de proyectos. Me han ayudado a planificar y desarrollar mis ideas con fluidez.

12. ¿En qué materia cree que necesitaría profundizar más el alumnado de Bellas Artes? Por ejemplo, en materias como anatomía, modelado, color, aprendizaje digital, etc.

Ni idea, depende de varios factores (posibilidades del centro, oferta formativa...) y del

alumno en cuestión (dirección que ha decidido tomar, proyección, intereses...)

13. En su opinión, ¿cuáles son las carencias formativas de las artistas que comienzan: prácticas artísticas en internet, dominio de técnicas y materiales, conocimientos informáticos..?

La idea de que alguien tenga una carencia formativa me parece un poco alienante o muy utilitarista, nadie nace sabiendo y parte del truco está en encontrar la manera de asimilar los conocimientos que necesites para tu práctica diaria. Se aprende haciendo.

14. ¿Vislumbra algún área laboral relacionada con las Bellas Artes que vaya a necesitar muchos profesionales?

No uno en concreto, pero sí creo que sería provechoso hacer hincapié en su participación en grupos multidisciplinares. El artista tiene un perfil muy abierto a la experimentación, a pensar fuera de la caja, que puede contribuir a

muchos ámbitos. Puede ayudar al fortalecimiento de los vínculos sociales, a la memoria colectiva, a las dinámicas participativas, al pensamiento crítico, etc. Un ejemplo: Un grupo dirigido al reordenamiento urbano, como artistas disponemos de un dispositivo lo suficientemente amplio como para plantear alternativas formales, pero también de comprensión o uso de los espacios de maneras más inclusivas, más ecofriendly, más dialogantes. Creo que hay muchos terrenos en los que los artistas pueden tener algo que decir y hacer, y hay que reclamar ese tipo de posibilidades laborales.

Tablas de conclusiones y triangulación de la información

HERRAMIENTA	OBJETIVO ESPECÍFICO 2: Conocer si el alumnado está preparado para acceder al mercado laboral en el ámbito artístico
Cuestionario	1.1. Instagram está cambiando progresivamente la elaboración del conocimiento y los patrones de sensibilidad, vinculados con el acceso al panorama artístico profesional, la percepción del mismo. El 75% de los participantes utiliza Instagram para promocionar sus obras.
	1.2. La figura profesional más deseada entre los estudiantes resultó ser el/la Artista plástico/a seguida de Ilustrador, sin embargo, el 45% de los participantes ha afirmado que la mayoría de los graduados de BBAA han conseguido trabajo como profesor o diseñador. Esto puede deberse a un desconocimiento de los procedimientos para acceder, o generar estos empleos, o a un error en el método de elaboración y aplicación del portfolio requerido.
Portfolio	1.3. De acuerdo con la afirmación obtenida <u>en el apartado 4.c de esta investigación</u> , para tutores/empleadores el ingenio y la originalidad están por encima de otras exigencias en los criterios de selección de portfolios. Por tanto, después de la evaluación de obra el alumnado estaría preparado para acceder al primer empleo.

HERRAMIENTA	OBJETIVO ESPECÍFICO 2: Conocer si el alumnado está preparado para acceder al mercado laboral en el ámbito artístico
Entrevista	1.4. El 38% de los participantes afirma que las profesiones relacionadas con el Big data o la Inteligencia Artificial están en alza en España, seguidas del Cómic 32% o la Animación 30%. Estas opiniones confirman que existe una demanda real de empleo en torno a las Bellas Artes en nuestro país pero que hay que conocer muy bien las condiciones de esta demanda laboral creciente para emplearse.

Tabla de resultados que apoyan las conclusiones para el OE2. Elaboración propia.

HERRAMIENTA	OBJETIVO ESPECÍFICO 3: Comprobar en qué medida los estudiantes son capaces de elaborar una herramienta de calidad formal y conceptual para el acceso al empleo
Cuestionario	2.1. La mayoría de los participantes opina que cualidades como la simplicidad, la innovación y la creatividad deben ser reunidas por un Dossier Artístico y que debe tener secciones como trabajos anteriores, biografía, habilidades de presentación y declaración para que tenga éxito. Sin embargo, el medio elegido por los estudiantes para presentar el portfolio es en su mayoría Instagram y si esta herramienta estandariza a todos los candidatos no los hace diferentes ni originales.
Portfolio	2.2. El alumnado estaría preparado para el acceso al empleo de acuerdo al ingenio y originalidad evaluada en su obra, sin embargo, no elabora una herramienta de calidad formal y conceptual para ello. Una de las causas que dificulta el acceso al empleo puede ser la manera de presentar los trabajos. 2.3. El valor obtenido con mayor puntaje entre usuarios es: la Sensibilidad, seguido de la Originalidad. Este resultado definiría la obra del alumnado como apta de acuerdo con una de las exigencias planteada por los informantes en las entrevistas: que el desarrollo social y las relaciones humanas deberían situarse en primer plano. Entonces, una de las causas que dificulta el acceso al empleo puede ser la manera de presentar los trabajos si no reflejan estas cualidades.
Entrevista	2.4. La mayoría de los informantes opina que Idea y proceso es la materia más imprescindible dentro de la titulación, seguida de las relacionadas con Fundamentos y Dibujo Técnico. Estas opiniones confluyen una vez más en la importancia de la originalidad y personalización a la hora de presentar nuestros trabajos a una candidatura o para autoempleo.

Tabla de resultados que apoyan las conclusiones para el OE3. Elaboración propia.

HERRAMIENTA	OBJETIVO ESPECÍFICO 4: Averiguar los diferentes métodos de promoción y autoempleo que utilizan los artistas españoles en activo
Análisis bibliográfico	<ul style="list-style-type: none"> - Algunos egresados consiguen su primer trabajo después de <u>una estancia en prácticas</u> pero muchos también lo consiguen por el simple hecho de estar en el lugar adecuado en el momento adecuado. - También se contempla como posibilidad <u>las agencias</u> que trabajan para el empleo de los artistas en el momento presente. - Se plantea la idea de que otra herramienta que facilitaría el acceso al primer empleo para los egresados pueden ser <u>los concursos de arte</u>.
Entrevista	3.1. La combinación laboral que se da en mayor medida es: artista plástico - docencia, seguida de artista plástico - fundación y dirección de estudio propio. Por tanto, el alumnado demuestra tener un conocimiento del sector laboral actual y un enfoque hacia los sectores con mayor demanda para las Bellas Artes. La dirección de estudio propio se precisa aquí en las áreas del Diseño y Animación.
	3.2. El 24% de los participantes emplea Instagram para establecer un itinerario de trabajo y mantenerse en contacto con los posibles clientes y contratantes. El 20% utiliza LinkedIn para hacer una búsqueda activa de empleo, especialmente en el sector de la Animación. Behance estaría enfocada a establecer una red de contactos profesional.
	3.3. La mayoría de los participantes opinan que cualidades el desarrollo social y las relaciones humanas, junto a la capacidad de resolver situaciones y trabajar en equipo, deben ser reunidas para la obtención del primer empleo.

Tabla de resultados que apoyan las conclusiones para el OE4. Elaboración propia.

GRADO: _____

CURSO: _____

GÉNERO:

EDAD:

NOTA MEDIA DE EXPEDIENTE (aproximada):

¿Ha obtenido alguna Matrícula de Honor? Sí No ¿Cuántas?:

Otra formación adquirida:

SALIDA PROFESIONAL DESEADA:

MARQUE LAS **ENTIDADES CULTURALES Y SECTORES** DONDE LE GUSTARÍA EMPLEARSE, SEGÚN LAS OPCIONES ESPECIFICADAS A CONTINUACIÓN:

- Educación pública
 - Profesorado de enseñanza Secundaria*
 - Profesorado de enseñanzas de régimen especial (Escuelas de Artes y oficios)*
 - Profesorado universitario*

- Educación privada-concertada
 - Profesorado de enseñanza Secundaria*
 - Profesorado de otras enseñanzas*

- Artista plástico (pintor, fotógrafo, escultor, etc)
 - Autónomo (u otra figura profesional)*
 - Freelance con alta IAE*

- Cine y teatro
 - Diseño de escenarios*
 - Diseño de vestuarios*
 - Caracterización o maquillaje*

- Colectivos: asociaciones, cooperativas, espacios de co-working
 - Profesional libre asociado*
 - Maestro de talleres creativos*
 - Monitor de tiempo libre*
 - Organización de eventos creativos*
 - Monitor de actividades extraescolares*

- Empresas de comunicación o prestación de servicios
 - Packaging*
 - Creatividad en redes sociales*

- Fundaciones de investigación
- Galerías de arte
 - Administración y catalogación de obras*
 - Representación de artistas*
 - Artista autónomo (u otra figura profesional)*
 - Artista freelance con alta IAE*
- Ilustración
 - Libros*
 - Revistas*
 - Cómic*
- Medios de comunicación (prensa, televisión de divulgación, tanto impresa como on-line)
 - Diseño gráfico*
 - Publicista*
 - Fotografía*
 - Maquetación*
 - Diseño web*
 - Diseño de anuncios*
- Museos. Diga cuáles:
 - Guía de visitas*
 - Educadores de museo*
 - Coordinadores técnicos de exposiciones*
 - Personal técnico eventual*
 - Artista autónomo (u otra figura profesional)*
 - Artista freelance con alta IAE*
- Centros de arte. Diga cuáles:
 - Guía de visitas*
 - Educadores*
 - Coordinadores técnicos de exposiciones*
 - Personal técnico eventual*
 - Artista autónomo (u otra figura profesional)*
 - Artista freelance con alta IAE*
- Salas de exposición. Diga cuáles:
 - Artista autónomo (u otra figura profesional)*
 - Artista freelance con alta IAE*
- Plataformas de formación
 - Tutoría online*
 - Formación en el ámbito artístico*

- Tecnologías
 - Videojuegos
 - Diseño de objetos
 - Animación
 - Otros:

OTRAS ORGANIZACIONES O INSTITUCIONES DONDE LE GUSTARÍA TRABAJAR:

.....

OTROS PLANES O PROYECTOS RELACIONADOS CON EL ÁMBITO PROFESIONAL:

.....

¿QUÉ HERRAMIENTAS DE PROMOCIÓN ARTÍSTICA UTILIZA?:

.....

¿POSEE UN **DOSSIER DE ARTISTA** PARA MOSTRAR?: Sí No

En caso afirmativo, indique URL:

¿EL USO DE ESTE **DOSSIER DE ARTISTA** LE HA AYUDADO A EMPLEARSE?: Sí No

DE LAS SIGUIENTES **REDES SOCIALES Y PLATAFORMAS** DIGA CUÁLES UTILIZA:

- Domestika Behance Instagram Dribble Web propia

Indique URL si posee portfolio (o web) en ellas:

¿HA OBTENIDO ALGÚN EMPLEO A TRAVÉS DE LAS REDES SOCIALES? Sí No

¿Ha obtenido algún empleo a través de otras vías? ¿Cuáles?

¿Qué empleos han conseguido las personas que conoces Licenciadas o Graduas en Bellas Artes? (Indique las vías para obtenerlo, si las conoce):

.....

¿QUÉ ESTRUCTURA O APARTADOS OPINA QUE DEBE TENER UN **DOSSIER ARTÍSTICO**?:

.....

¿Qué cualidades piensa que debe reunir un dossier de artista?:

NOTAS DE AGRADECIMIENTO

Gracias a la promoción de estudiantes 2018-2019 de la facultad de Bellas Artes de Granada por ofrecernos otra visión de las cosas.

Gracias a @raquelvictoriarl, @f_ladrong, @cristinamunozdelaguila, @manussmile, @albfresneda.art, @javierianezpicazo, @fifi.colores, Victor Nogueras, Roma Gutiérrez, Francisco Morales, Sonia Martin, Kapeachi y a Mercedes Muñoz por participar con su obra en la presente investigación.

Gracias al equipo docente de la facultad de Bellas Artes de Granada por dedicar su tiempo a esta investigación: Freixanes, Enrique López, Marisa, Jesús Pertíñez, Mar Garrido, Paz Tornero, Joaquín Jiménez, Alfonso Del Río, Simón, Rafa Peralbo, Francisco Sánchez, Theótima, Antonio Martínez, Elizaberta, y también a Pilar Soto y José Miguel García.

Gracias a Pedro Chacón y a Rafa Marfil por guiarme en todo momento con optimismo y claridad en este trabajo. También a la Escuela Internacional de Posgrado de la UGR por toda la atención y orientaciones recibidas durante el proceso.

Gracias a José Luis, Laureano, Guridi, Dani, Ana Barriga, María Tapia, Mariángeles Guil, Simón, Jesús, Maite, Eugenio, Pepe, Juan Luis y a Genie por compartir con nosotros su aprendizaje.

Gracias al grupo de trabajo de Ilustración de la Escuela de Arte de Cádiz por todo el trabajo realizado durante las entrevistas, en especial a Abel Ippólito y a Luismi Aguilera. Y sobre todo gracias a mi familia y a Macarena, por estar a las duras y a las maduras.

En Granada, a 30 de septiembre de 2022.



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**