

### ¿POR AMOR AL ARTE? Y OTROS MONSTRUOS CONTEMPORÁNEOS

#### FOR THE LOVE OF ART? AND OTHER CONTEMPORARY MONSTERS

**Lourdes Cilleruelo.** EU de Magisterio de Bilbao. Universidad del País Vasco UPV/ EHV.  
lourdes.cilleruelo@ehu.eus

**Miriam Peña Zabala.** EU de Magisterio de Bilbao. Universidad del País Vasco UPV/ EHV.  
miriam.pena@ehu.eus

**Estibaliz Aberasturi-Apraiz.** Elkarrikertuz. Facultad de Educación, Filosofía y Antropología.  
Universidad del País Vasco UPV/ EHV.  
estitxu.aberasturi@ehu.eus

La sociedad del S.XXI nos enfrenta a un nuevo paradigma de conocimiento, complejo y variable, que hace pensar que quizás nuestro futuro éxito adaptativo no dependa tanto de lo que sabemos, sino de las habilidades que desarrollemos para pensar y actuar flexible y creativamente. Esta cuestión plantea la necesidad de indagar sobre el potencial de aquellos modelos de investigación que dejan un resquicio a lo intuitivo, a lo inesperado, e incluso si se nos permite, a lo especulativo. En este sentido es interesante reparar en que la práctica artística contemporánea nos ofrece un contexto que permite abordar temáticas complejas, con miradas que nos colocan en otro lugar y nos provocan extrañeza y donde el conocimiento se comparte a través de exposiciones o lugares de encuentro, en diálogo con los Otros.

Aun así, frente a la emergencia de métodos alternativos para la investigación, todavía nos encontramos con una exigencia académica que confunde el rigor con la objetivación de los datos cuantificados. El nuevo paradigma académico así fundamentado, con sus programas de calidad, deja de lado los procesos de las personas que hacen arte, educación e investigación, relegando a un segundo plano aquellos modelos de investigación basados en las artes.

Foucault (1997), plantea dos medios de evolucionismo de las formas vivas. El primero descansa en la idea de fósil y se concibe como un conjunto estable, una serie de continuidades en la que sólo hay cabida para una historia, se trata “del desarrollo constante y global de una jerarquía ya instaurada” (p.152). La historia así entendida se perfila como una especie de memoria que se construye pieza por pieza y que asegura continuidad. En el segundo, en cambio, la continuidad viene asegurada por un “proyecto de un ser complejo hacia el que se encamina la naturaleza a partir de elementos simples que compone y arregla poco a poco” (p.155). Los **monstruos**, como los denomina, no pertenecen a otra naturaleza sino que nos ofrecen fenómenos diferentes que contribuyen al orden de las cosas. “A partir del poder del continuo que posee la naturaleza, el monstruo hace aparecer la diferencia: ésta que aún carece de ley no tiene una estructura bien definida” (p.157).

En este nuevo contexto académico los monstruos reivindican la necesidad de abrir espacios o canales, donde puedan emerger las diferencias. Con lo monstruoso reivindicamos estructuras de investigación intuitivas y abiertas que, en el modo de Foucault, permitan aflorar canales alternativos para la evolución del conocimiento. Paralelamente, y desde la perspectiva de la

legitimación de las prácticas artísticas contemporáneas así como sus metodologías en el marco académico, se percibe que las prácticas ligadas al entorno del arte y la creatividad demandan con urgencia nuevos espacios y contextos donde sentirse útiles y reconocidas, más allá del denominado “mercado del arte”. No se trata sólo de dar respuestas, sino también de encontrar preguntas que nos seduzcan y nos inviten a explorar nuevos territorios.

En la misma línea Giroux (2003) se acerca a las políticas culturales y cuestiona el concepto de ritos culturales como algo inocente, reconsiderando el papel que desempeñan como elemento de una práctica cultural más general en la que se cosifica y objetiviza a las personas. Rineke Dijkstra (fotógrafa Holandesa, 1959) desde sus fotografías -en concreto desde la serie de retratos realizados en las playas de Estados Unidos, Polonia, Inglaterra, Ucrania y Croacia entre 1992 y 1996- nos recuerda que sus imágenes no versan sobre personas específicas sino sobre un ámbito más general. Tanto teóricos como artistas contemporáneos, desde lugares diferentes y utilizando estrategias y métodos diversos, llegan a reflexiones profundas y actuales que se complementan y ofrecen una visión del mundo rica y cuestionadora. Podríamos desde aquí preguntarnos ¿qué visiones establecidas influyen en nuestra mirada sobre el mundo? ¿Cuántas de ellas son lo suficientemente abiertas como para que permitan a Otros pensarse desde otro lugar?. En este sentido, las reflexiones que K. Gergen (2010) nos ofrece cuando se refiere a la mirada nos resultan especialmente significativas:

La observación de X es influida por el conocimiento previo que tenga de X. Si lo que consideramos conocimiento objetivo es resultado de la perspectiva que se adopte, y no de los “hechos en sí” elementales, ¿cómo es que ciertas concepciones llegan a ser aceptadas como “conocimiento” en tanto que otras son dejadas de lado por “erróneas” o “engañosas”? (...) lo que se entiende por “la verdad” en cada una de esas comunidades depende primordialmente de factores sociales como el poder, la negociación social y el prestigio. (p.140)

Por todo ello nos parece interesante mostrar procesos de investigación, no tanto en cuanto a conocimiento experto cerrado (caja negra-fósil), sino en cuanto a propuestas abiertas, incompletas y sugerentes (lo monstruoso-lo aberrante) quizás, en ciertos casos, sólo relativamente informadas, donde la imaginación genera un estilo de pensamiento afín al juego, rellenando las lagunas de conocimiento que se muestran inaccesibles a lo cuantificable y medible, con sobreentendidos que hagan avanzar la historia, generando así un marco en el que realidad y ficción pueden llegar a mezclarse en un juego de representación en el que casi todo *a priori* es posible. A partir de una cultura creativa donde las obras de los artistas contemporáneos formen parte de nuestra sociedad más allá del consumo, podemos generar extrañeza frente a otras narrativas dominantes. Las obras de arte y sus metodologías precisamente nos permiten seguir descubriendo y develando dilemas éticos y sociales sin agotar las temáticas, engrandeciéndolas a partir del compartir.

Desde este planteamiento intuitivo abierto a lo inesperado, los textos de este manuscrito abordan las culturas de creatividad desde diversos prismas. El monstruo puede aparecer en diferentes planos, tal y como evidencian los textos presentados. Las inquietudes y sus posibles respuestas se presentan desde tres enfoques paradigmáticos: en modo de metodologías creativas de investigación, como posibles recursos específicos, o como modos de hacer, es decir meramente seducidos por y con la propia materia.

En el primer bloque *Creatividad en el diseño de instrumentos de recogida de datos* evidencia la necesidad de desarrollar METODOLOGÍAS CREATIVAS que se adecúen a contextos específicos. Bajo este título **Amparo Alonso-Sanz** muestra parte de los resultados del proyecto de investigación “Estudio de la calidad estética de tres centros educativos valencianos” donde el objetivo consiste en determinar qué lugares de la escuela gustan más desde las perspectivas de las estéticas vinculadas a cada sentido. El problema de investigación, debido a la edad temprana de sus participantes (entre 3/6 años), plantea inquietudes metodológicas en cuanto al sistema de recogida de datos. El texto concluye que las artes ofrecen posibilidades alternativas a las populares formas de recabar respuestas de los participantes, motivo por el que propone la hibridación o el cruce de conocimientos aparentemente dispares en origen como base para un sistema metodológico. Consecuentemente la elección metodológica es plural, fruto de la combinación en distintas proporciones de diferentes epistemologías que se asocian entre sí para la obtención de un resultado final complementado.

También dentro de las metodologías alternativas encontramos historias de vida, línea que busca primordialmente sistematizar y visibilizar la realidad social como producto construido por las personas, asumiendo voces y miradas del colectivo que las crea. En el texto *Desde la inquietud y creación artística, hacia reflexiones desde las prácticas educativas no formales* **Regina Guerra y María Altuna**, estudiantes de doctorado implicadas en su proyecto de Tesis, comparten inquietudes en torno al proceso de investigación a partir de las reflexiones desde las prácticas educativas no formales. De forma narrativa realizan un cruce de relatos donde rescatan distintos conceptos y dotan de significado a lo vivido. A partir de esta construcción dialógica basada en los conversatorios reales de la vida, sus autoras generan un discurso paralelo al sistema establecido y reproducen saberes de realidades concretas.

Un segundo bloque de artículos integra aquellos textos que aluden al arte como recurso transversal e interdisciplinar apelando a su potencial restaurador para atajar las grietas que se vislumbran en el paradigma educativo actual. *La práctica artística contemporánea como experiencia interdisciplinar abierta al aprendizaje transversal* de **Ricardo González**, por ejemplo, propone una CONCEPCIÓN INTERDISCIPLINAR DEL ARTE vinculado al nuevo escenario mediático y reivindica una apertura plural que posibilite prácticas artísticas y educativas interactivas enfocadas al desarrollo de experiencias interdisciplinares. Desde esta perspectiva el autor nos invita a reconsiderar el arte como modelo experiencial interdisciplinar válido para otros campos. Así, arte y educación se unen y complementan para promulgar un giro educativo; basado en un aprendizaje transversal más allá de la escuela tradicional. En el mismo plano *La creatividad y la transversalidad como eje fundamental en las artes* de **Fernando Sáez** defiende la idea de transversalidad cuando apunta la necesidad de “derribar los muros que impiden la fluidez de conocimiento”. Además este autor añade ideas relativas a la importancia de una educación que conecte con la vida, un modo de hacer que plantee una actitud abierta al conocimiento, y hacia modos de hacer que generen individuos intuitivos.

En opinión de algunos autores, las nuevas tecnologías desempeñan un elemento clave en la construcción de dicho ámbito interdisciplinar. Así los profesores **Carolina Martín, Diego Calderón y Josep Gustems** en su artículo *Interdisciplinariedad y tecnología en la Educación Artística desde la experiencia creativa* señalan el poder de las nuevas tecnologías como catalizadoras de la creatividad y plantean el protagonismo de éstas en una propuesta didáctica concreta para, en este caso, aunar asignaturas de carácter creativo como el arte y la música en la Formación del Profesorado de Educación Primaria. **Imanol Legarda y Ainhoa De Juan** en el texto *El papel de las*

*TIC en el rol del docente: una aproximación holística, identitaria y generacional*, relacionan las TIC y profundizan en las características visuales de la tecnología, en concreto en su efecto en la construcción/reconstrucción de las identidades de las futuras maestras.

Un tercer bloque se dirige hacia los MODOS DE HACER recogiendo propuestas sobre recursos específicos que ponen en valor la riqueza de los múltiples enfoques posibles nacidos en el seno de la propia práctica experimental. Dichas aportaciones, insistimos desde la práctica, invitan a explorar nuevos territorios creativos generadores de conocimiento. **María Caro**, por ejemplo, en su artículo *La página como soporte plástico* pone de manifiesto las posibles conexiones entre el relato y la fotografía secuencial afirmando que dicho recurso invita a la lectura y producción de significados potenciales, dinámicos y en continua modificación. La serie fotográfica *V.Itsaso* de **Jon Martín Colorado** podría ser un buen ejemplo del potencial que, la disposición de tales secuencias fotográficas, genera para articular diversos significados.

La intervención artística *Paisajes del desuso* de **Silvia Martí Marí** aporta información visual respecto a las posibilidades creativas de la Cultura del hacer (*Do It Yourself*), el reciclaje, la sostenibilidad o el *low cost*, conceptos que nos llevan a interesarnos por los *makerspaces* o *fablabs* en tanto que simbolizan espacios para la cocreación y la colaboración y nos ofrecen un modelo de investigación viable para la conexión entre arte y educación. Por esta razón en este monográfico hemos invitado a participar a **Hirikilabs**, un laboratorio de experimentación que trabaja en torno al uso social, crítico, creativo y colaborativo de las tecnologías. Su texto *Simplemente hay que hacerlo* aporta narrativas o relatos de experiencia en donde se materializan proyectos que se construyen de abajo arriba en sintonía con los intereses de aquél que los realiza.

A modo de epílogo rescatamos dos cuestiones que, en nuestra opinión, definen estos espacios y que resultan clave para incentivar CULTURAS DE CREATIVIDAD. La primera se refiere al protagonismo que adquieren las pedagogías autogestionadas y el aprendizaje cooperativo en estos espacios, más allá del conjunto de objetivos, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación recogidos en el currículum educativo. **Pedro Ortuño** en *Estrategias metodológicas de aprendizaje cooperativo y de producción artística en la universidad* analiza dos proyectos de creación artística llevados a cabo en la universidad con metodologías de aprendizaje cooperativo y autogestión. Este enfoque, tal y como el autor recoge en los resultados, ha “ayudado a generar perspectivas más creativas”. Haciéndonos eco de la reivindicación de **Gontzal Gutiérrez Corcuera** en *Aportaciones de La Técnica Artística a la Técnica Didáctica* apuntamos al arte como guía para gestionar un entorno de vida más allá de toda certeza: la *techné* “como la vía que encontramos y desplegamos ante problemas que surgen en los procesos de creación y de enseñanza-aprendizaje”.

La segunda cuestión repara en el componente lúdico de la metodología empleada en dichos espacios: el cacharreo o *tinkering*. Dicha metodología, definida por algunos autores como “juego serio” (The tinkering Studio, 2014), nos lleva a preguntarnos sobre el potencial del acto del juego como recurso educativo y creativo. **Magdalena Jaume** en *Jugando con el Arte moderno*, usando referencias de movimientos de las Vanguardias Artísticas, reivindica la esencia de las cosas sin nombre, donde todo se convierte en juego. En su opinión lo lúdico posibilita la desvinculación de lo lingüístico, de la comunicación codificada, dando paso a la percepción reflexiva.

Resulta paradójico que las incógnitas que se visibilizan en el paradigma educativo actual encuentren respuesta en/con la idea de juego como recurso: juego como resultado incierto. Juego como experimentación. Juego como motivación. El juego deja de ser un juego si sabemos el final. Quizá todo monstruo se trate de un juego, pero también quizá, lo hayamos olvidado.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**Foucault, M.** (1997). *Las palabras y las cosas*. Madrid: Siglo XXI.

**Gergen, K. J.** (2006). *El yo saturado: dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Octaedro.

**Giroux, H. A.** (2003). *La inocencia robada Juventud, multinacionales y política cultural*. Madrid: ediciones Morata.

The Tinkering Studio. (2014, agosto 23). *Edith Ackermann's Pedagogical Perspective on Tinkering & Making*. Recuperado de <https://vimeo.com/104178407>

