

estes conteúdos devem ser importantes para eles e adaptados às características individuais de cada aluno, sempre com um guia adequado e facilitando os conteúdos necessários em sua formação profissional para desenhar roupas com identidade.

Palavras chave: Material didático - ensino-aprendizagem - design - vestuário - identidade.

(* **Edith Milagros Tuercoconza Maguiña:** Egresada de la Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes del Perú. Bachiller en Educación Artística. Estudios de Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa en la Escuela de Postgrado Universidad Tecnológica del Perú. Docente & Fashion Artist.

La enseñanza de la investigación en artes y diseño a través del Proyecto Especial de Grado. El caso de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la Facultad de Arte ULA, Venezuela

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 99-102. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Edwin García Maldonado (*)

Resumen: El presente artículo aborda cómo ha sido el desarrollo de la enseñanza de la investigación a partir de la experiencia como tutor de proyectos especiales de grado dentro de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la Facultad de Arte ULA. Se plantean reflexiones en torno a qué es la investigación en artes y diseño y cómo se concibe dentro del desarrollo de los proyectos, bajo un enfoque de investigación holística y auto-etnográfica. Así mismo, se mencionan las primeras conclusiones que la enseñanza de la investigación ha implicado a nivel institucional.

Palabras clave: Investigación - enseñanza - metodología - arte - diseño - holístico - autoetnográfico.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 102]

Introducción

A medida que las artes fueron ganando terreno dentro de la escena universitaria se fue comprendiendo la necesidad de desarrollar investigación enfocada y dirigida a las particularidades de este campo del saber, por lo que resulta inviable el intento de aplicar metodologías de investigación diseñadas para responder a paradigmas del conocimiento tales como el positivismo, el pragmatismo y cualquier otro que no involucre o considere procesos de otra naturaleza que también se encuentran inmersos en la generación de conocimiento nuevo tales como la intuición, la imaginación, la subjetividad e intersubjetividad, entre otros, los cuales entran en sinergia con el pensamiento analítico y lógico para la comprensión global de la realidad y de los distintos fenómenos que se estudian. En tal sentido, la investigación en artes se perfila como una disciplina, campo y oficio en continua ampliación de sus límites epistémicos, metodológicos y funcionales. Tal como señala Montoya:

Si aceptamos que el origen de la obra de arte es el pensamiento, el rigor, la lógica de la investigación artística, debemos interiorizar los componentes de esa realidad y

tomar conciencia de ello. De ese proceso de interiorización podrán surgir ideas nuevas que, (...), podrán definir una imagen renovada, no simplemente recordada, creada o configurada en libertad. (2006, p. 17)

En concordancia, no basta con la simple *inspiración* para la creación de imágenes y proyectos visuales, sino que el asumir la investigación en, para y desde las artes y el diseño en la actualidad es potenciar el conocimiento académico que se genera en las áreas creativas, más allá de las fantasías de la genialidad del creador o la presencia de las musas con las que algunos todavía asocian a los saberes generados en los campos del arte y el diseño.

Desarrollo

¿Qué se entiende como investigación en artes?

Bajo la perspectiva holística (Hurtado, 2012) se plantea que la investigación en artes implica un proceso de construcción de saberes sensibles a partir de la sistematización de las experiencias creativas que conllevan

a generar o producir no solo una obra plástica-gráfica, sino también un conocimiento formal cuya estructura va engranada con la praxis.

Resulta evidente la vinculación de las artes y el diseño con los procesos productivos de un taller o estudio, no obstante, dentro de la esfera académica, las artes y el diseño no son (ni pueden ser) concebidas como simples procesos mecánicos de producción de imágenes, por el contrario, se conciben como campos de conocimiento que conllevan a la producción de discursos visuales-poéticos y también científicos, a partir de las praxis metodológicas inmersas dentro de las prácticas creativas que conducen a la generación intencionada o dirigida al hallazgo de nuevo conocimiento en, para y sobre el arte y, en esta medida, se comienza a hacer investigación en artes. Así lo puntualiza Barriga, profesora e investigadora universitaria en arte, cuando afirma que:

La investigación en todas las áreas del conocimiento es hoy en día la base fundamental de las instituciones de educación superior de todo el mundo. La investigación en educación artística no es la excepción. Si deseamos competir o por lo menos alcanzar estándares razonables de calidad en las disciplinas artísticas, será necesario que docentes y estudiantes de esta importante área, se inicien cuanto antes en el conocimiento de las metodologías de la investigación (2009, p. 155)

Adentrarse en las metodologías de investigación en el terreno de las artes y el diseño requiere una actitud abierta a comprender y valorar la sistematización, la escritura y la divulgación de los saberes como medios para manejar adecuadamente los procesos investigativos desde la naturaleza creativa, emotiva y experiencial que configura a nuestras disciplinas, en otras palabras, asumir la metodología de investigación como un camino de búsquedas que van desde lo subjetivo hasta lo objetivo, desde lo intuitivo y emocional hasta lo analítico y descriptivo, desde la espontaneidad hasta la esquematización de los procesos o viceversa.

Los paradigmas del conocimiento supeditan las metodologías de investigación a seguir; es tarea nuestra reconstruirlos y reformularlos para que sean mucho más cónsonos con el carácter divergente del pensamiento gráfico que conduce a crear nuevos conocimientos en arte y diseño, del tal manera que las metodologías de investigación a seguir no sean una camisa de fuerza o una receta con la que se pretenda reducir la creación visual a un solo camino, sino un marco referencial que oriente y potencie los procesos creativos dentro de una concepción holística del saber.

¿Cómo se puede enseñar a investigar?

Si bien la enseñanza dentro de áreas como el arte y el diseño es de por sí muy compleja, también lo resulta ser la enseñanza de la investigación. Pese a que muchos diseños curriculares universitarios tienen contemplada

la metodología de investigación como una asignatura, resulta frecuentemente insuficiente para que los estudiantes comprendan cómo, por qué y para qué se hace investigación. En tal sentido, es premisa el asumir la investigación como un proceso inherente a toda tarea creativa bajo la visión académica que exige su sistematización y divulgación.

Entonces, ¿cómo se enseña a investigar?, ¿es posible que cada actividad artística sea una investigación? ¿O se requiere de algo más para que podamos hablar de investigación en artes y diseño?, ¿es la investigación un proceso paralelo al creativo? Son interrogantes abiertas y de respuestas múltiples. Sin embargo, se puede sintetizar lo que ha representado hasta ahora la experiencia de la investigación en artes dentro de nuestra Escuela de la siguiente manera:

En primer lugar, es necesario asumir la investigación como un asunto central de los procesos de enseñanza en arte y diseño, es decir, el docente debe convertirse en un investigador para poder ofrecer herramientas coherentes a los estudiantes al respecto, a partir de su propia experiencia. En segundo lugar, ha habido un importante esfuerzo por ayudar a los estudiantes a comprender qué significa la investigación, que no es la documentación de un asunto, ni tampoco lo es la mera experimentación, sino que estas son algunas de las múltiples tareas que pueden alimentar el quehacer investigativo. Esto implica construir una aproximación teórica y paradigmática a la investigación, en permanente revisión y en sintonía con los procesos creativos desarrollados durante toda la carrera. En un tercer lugar, motivar e impulsar ejercicios cognitivos que impliquen la sistematización de los procesos inmersos en la praxis creativa, tales como la escritura académica, dado que debemos ser capaces de dar cuenta de lo que hacemos y de los nuevos conocimientos que podemos construir desde nuestro campo y para ello se han de emplear los ejercicios de la escritura y la lectura académicas (Arias, 2010). Y, en cuarto lugar, la importancia de estimular permanentemente la actividad investigativa de profesores y estudiantes a través del desarrollo de eventos de divulgación y confrontación académica en los que los resultados de las investigaciones puedan ser mostrados y compartidos, brindado significancia real a los aprendizajes.

El Proyecto Especial de Grado. Una experiencia de investigación

Dentro del diseño curricular de las licenciaturas en Artes Visuales y Diseño Gráfico de la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes se establece como último requisito académico el desarrollo de un proyecto final llamado Trabajo Especial de Grado, TEGA, que consiste en el diseño de una experiencia de investigación acción aplicada a cualquiera de las múltiples problemáticas e inquietudes en torno al arte y al diseño de la actualidad. Este proyecto involucra la elaboración de un planteamiento del problema, un objetivo general con sus respectivos específicos, una justificación, un marco

conceptual de referencia, uno metodológico y finalmente, los resultados obtenidos.

Ahora bien, resulta imprescindible tener una clara concepción de lo que significa un proyecto de investigación para poder comprenderlo, abarcarlo y orientarlo como un proceso de sistematización de experiencias sensibles y creativas conducentes a la generación de nuevo conocimiento. En este particular señala Hurtado que:

El proyecto es un documento que expresa de manera sencilla y clara el proceso general de lo que será la investigación, de modo que, tanto el propio investigador como cualquier otra persona o institución interesada, puedan tener una idea de los contenidos, objetivos y actividades involucrados. (2010, p. 113)

Este proceso, el desarrollo del Trabajo Especial de Grado, constituye su primera experiencia de investigación a nivel profesional, es decir, no solo implica ejercicio de indagación, documentación o teorización para un problema concreto, sino una intencionalidad clara de lo que se pretende conseguir, esto es la producción de nuevos saberes a partir de la sistematización de los procesos creativos individuales.

En tal sentido, se exige y espera que el estudiante pueda desarrollar un trabajo creativo empleando conocimientos prácticos vistos durante sus carreras, en sintonía con procesos de análisis, comprensión, reflexión y crítica sobre el tema abordado desde la esfera de lo teórico. Las destrezas y conocimientos técnicos específicos deben generar un producto final, una propuesta plástico-gráfica que sea, a su vez, capaz de comunicar una idea, un concepto, un discurso visual que alimente y dé cuentas de dicha propuesta. Para alcanzar esto, el marco metodológico se propone brindar al estudiante las posibilidades de analizar, describir, sintetizar y sistematizar sus propios procesos creativos para darle forma a un método personal de investigación que genere nuevos conocimientos desde la experiencia sensible y práctica. Este escenario brinda la oportunidad de narrar organizadamente qué y cómo se realizó una determinada propuesta visual y qué está aportando dicha propuesta como conocimiento nuevo, sostenido a través del ejercicio de la escritura argumentativa de la experiencia vivida por el estudiante en su proyecto final. Al respecto de esta perspectiva nos indica la investigadora María Alejandra Ochoa que:

La experiencia se enmarca dentro de los fundamentos de la investigación narrativa, ya que es un método que confía en los testimonios individuales, las expresiones subjetivas, y de igual forma, resulta un método de investigación que demuestra la subjetividad del investigador, en este sentido, se nos presenta la oportunidad de obtener una visión particular de un determinado problema que puede ser abordado desde diferentes ópticas, haciéndola así muy amplia y enriquecedora. (2017, p. 44)

De igual forma, la investigación proyectiva que propone Jackeline Hurtado deviene como guía epistemológica para

el enfoque que le da forma a los TEGA. Esta perspectiva se entiende como:

(...) la que tiene como objetivo diseñar o crear propuestas dirigidas a resolver determinadas situaciones. Los proyectos de arquitectura e ingeniería, el diseño industrial, de maquinarias, la creación de programas de intervención social, el diseño de programas de estudio, los inventos, la elaboración de programas informáticos, las artes, entre otros, siempre que estén sustentados en un proceso de investigación, son productos de la investigación proyectiva. (Hurtado, 2010, p. 133)

Es decir, la investigación proyectiva, bajo la que se perfilan nuestros proyectos finales, implica generar nuevos saberes a partir de una búsqueda consciente de nuevos conocimientos desde de la sistematización de procesos imaginativos, creativos y sensibles que finalizan en la producción o creación de una propuesta, en el caso concreto de nuestra área, propuestas visuales y estéticas. Este paradigma permea nuestros proyectos de grado en tanto que permite validar la producción plástica y gráfica como frutos de la naturaleza propia de nuestro campo del conocimiento.

En este orden de ideas, si la experiencia personal organizada y sistematizada como un ejercicio de pensamiento analítico descriptivo es asumida como un ejercicio escritural consciente y profundo, se pueden arrojar luces sobre metodologías de investigación artística que se perfilan muy diversas y potencialmente inagotables, todas reunidas y validadas a partir de la intersubjetividad del conocimiento sensible y artístico (Hurtado, 2010).

No obstante, cabe preguntarse, ¿será suficiente con sistematizar la experiencia creativa y poder dar cuentas de ella en un texto escrito para poder hablar de investigación? La respuesta es simple y compleja al mismo tiempo: por un lado, toda investigación tiene la premisa de generar conocimiento nuevo, por lo que no será investigación un simple ejercicio de escritura narrativa que describa dicha experiencia. Se requiere esta condición en todo proceso investigativo, incluyendo los artísticos. Pero, por otro lado, la narración sistemática y argumentativa también permite que se describan nuevos procesos creativos y diversas maneras de obtener un resultado visual como producto final. Así mismo, el conocimiento que aporta la investigación en arte y diseño, es decir, dentro de lo que ocurre desde la idea gráfica hasta la propuesta definitiva, es un conocimiento en alta medida sensible y experiencial, no necesariamente sujeto a mediciones o comprobaciones exteriores, sino un conocimiento que implica el uso de la imaginación, la intuición, las emociones, la abstracción y demás procesos cognitivos necesarios para generar una experiencia académica en nuestras disciplinas y aportar un saber desde el hacer y acerca del hacer.

El ejercicio de escritura en el proyecto final de grado de nuestra Escuela funge de texto meta-cognitivo, es decir, un producto intelectual que se mira a sí mismo y habla de su propia naturaleza. No es un texto ajeno a

las vivencias creativas ni tampoco una mera descripción de actividades, sino la oportunidad de hacer consciente aquellos procesos inasibles que participan en la generación de una obra de arte o de diseño concebida como conocimiento nuevo, como innovación, como aporte académico; es, a su vez, contribuir con la teoría auténtica del arte y del diseño para construir nuevos saberes bajo un método personalizado de investigación de carácter sistémico y holístico.

Primeras conclusiones

Resulta evidente la necesidad de abordar a la investigación como un tema de discusión, análisis y praxis académica en el terreno de las artes y el diseño si queremos que nuestras instituciones se ganen definitivamente su merecido lugar en la feroz competencia del mundo del conocimiento actual. Es fundamental que los profesores se conviertan en investigadores y asuman la investigación como quehacer personal para canalizar los procesos conducentes a nuevos conocimientos a través de la escritura académica y fomentar su difusión por medio de eventos de confrontación y encuentro con los pares.

La revisión y los aportes que se hagan en torno a la investigación en artes y en diseño, sin duda, aportarán luces sobre otras posibles metodologías capaces de orientar procesos de investigación en áreas creativas a nivel académico, sin dejar de lado la dimensión emotiva y subjetiva propia del arte, sino sumando el valor agregado de la sistematización y la escritura como procesos cognitivos complejos con los que se construyen y/o traducen los conocimientos sensibles y estéticos, entendiendo que la relación del hombre con estos y cualquier otro saber es un proceso en permanente construcción y transformación. Es menester la reflexión profunda sobre los alcances y posibilidades que un proyecto final de grado implica para un estudiante de estas carreras, debido a que cada uno de ellos es un potencial investigador y generador de nuevos saberes. En el caso de la experiencia de los proyectos finales en la Facultad de Arte ULA, la compaginación de la sistematización de estos saberes con la escritura académica intenta alimentar múltiples metodologías de investigación en artes, no para apuntar a una producción de arte bajo una receta única, sino a la comprensión de los procesos cognitivos inherentes a la creación artística y del diseño como divergentes, no obstante capaces de converger en productos visuales y escritos aptos para la divulgación en términos científicos que acredite la importancia de los aportes de éstos al conocimiento académico.

Referencias bibliográficas

- Arias, J. (2010). La investigación en artes. El problema de la escritura y "el método". *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*. 5(2), 5-8.
- Barriga, M. (2009). *La investigación en educación artística: una guía para la presentación de proyectos de pregrado y posgrado*. El Artista. s/v (6), 154-163
- Hurtado, J. (2010). *Investigación Holística*. Caracas: Universidad Nacional Abierta.
- Montoya, A. (2006). La investigación en arte. Cómo acceder a nuevas formas de expresión. *Artes. La Revista*. 12(6), 15-20.
- Ochoa, M. (2016). *Objetnografía: investigación narrativa sobre las artes*. Barcelona: Editorial Académica Española.

Abstract: This article deals with the development of the teaching of research from the experience as a tutor of special undergraduate projects within the School of Visual Arts and Graphic Design of the Faculty of Art ULA. Reflections on what research in arts and design and how it is conceived within the development of the projects, under a holistic and autoethnographic research approach. Likewise, the first conclusions that the teaching of research has implied at the institutional level are mentioned.

Keywords: Research - teaching - methodology - art - design - holistic - autoethnographic.

Resumo: Este artigo trata do desenvolvimento do ensino da pesquisa a partir da experiência como tutor de projetos especiais de graduação dentro da Escola de Artes Visuais e Design Gráfico da Faculdade de Arte da ULA. Reflexões sobre o que é pesquisa em artes e design e como é concebido dentro do desenvolvimento de projetos, sob uma abordagem holística e autoetnográfica de pesquisa. Da mesma forma, são mencionadas as primeiras conclusões que o ensino da pesquisa tem implicado em nível institucional.

Palavras chave: pesquisa - ensino - metodologia - arte - design - holístico - autoetnográfico.

(*) Edwin García Maldonado: Licenciado en Educación Integral y Licenciado en Artes Visuales. Doctorando en Artes. Profesor Asistente e Investigador adscrito al Departamento de Artes Visuales de la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes, Venezuela. Fundador y Coordinador del Grupo de Investigación Impronta, con proyectos y artículos de investigación aprobados y publicados. Tutor de Proyectos de Grado. Ponente en diversos eventos académicos en torno al arte y a la investigación. Artista gráfico con participación en numerosos eventos de grabado a nivel nacional e internacional en los que ha obtenido varios premios y reconocimientos.