

**Arte, Individuo y  
Sociedad**



Arte, Individuo y Sociedad

ISSN: 1131-5598

ais@ucm.es

Universidad Complutense de Madrid  
España

Álvarez-Rodríguez, Dolores; Bajardi, Alice  
Patrimonio e Identidad en la Investigación Educativa Basada en las Artes desde un  
Enfoque Multimodal  
Arte, Individuo y Sociedad, vol. 28, núm. 2, 2016, pp. 215-233  
Universidad Complutense de Madrid  
Madrid, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=513554409003>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica  
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

# Patrimonio e Identidad en la Investigación Educativa Basada en las Artes desde un Enfoque Multimodal

## Heritage and Identity in Art-Based Educational Research from a Multimodal Approach

DOLORES ÁLVAREZ-RODRÍGUEZ  
Universidad de Granada  
alvarezr@ugr.es

ALICE BAJARDI  
Universidad de Granada  
alicebajardi@ugr.es

Recibido: 31 de enero de 2015  
Aprobado: 4 de julio de 2015

### Resumen

Este artículo describe dos experiencias de investigación de nuestro grupo interconectadas, la primera desarrollada durante el año 2007 a través del proyecto internacional CALVINO del Programa Cultura 2000 de la Unión Europea, y la segunda implementada durante el año 2014 en el marco del Proyecto Investigación e Innovación en Secundaria en Andalucía (PIISA). Ambos proyectos tienen en común el eje temático de la identidad a partir de una idea de patrimonio y el hecho de haber puesto en práctica metodologías de investigación basadas en las artes visuales con un enfoque multimodal. Desde estos dos puntos de anclaje relativos a la temática (qué) y a la metodología (cómo) analizamos lo acontecido para obtener conclusiones relevantes que, por una parte, pongan en valor estas prácticas significativas y, por otra, aporten nuestra experiencia para futuras propuestas de investigación en el ámbito temático y/o metodológico.

**Palabras clave:** patrimonio, identidad, investigación educativa basada en las artes, investigación multimodal, proyectos de investigación basados en las artes, autoetnografía.

Álvarez-Rodríguez, D., Bajardi, A. (2016): Patrimonio e Identidad en la Investigación Educativa Basada en las Artes desde un Enfoque Multimodal *Arte, Individuo y Sociedad*, 28(2) 215-233

### Abstract

This paper describes two interconnected and related research experiences, the first one developed in 2007 was the CALVINO Project by the Culture 2000 Program of the European Union, and the second one was implemented during 2014 as part of Research an Innovation Project in Secondary Education in Andalusia (PIISA). Both projects have in common the topic of identity from an idea of heritage and the fact that in both cases has been implemented art-based research methodologies within a multimodal approach. From these two anchor points about the subject matter (what) and the methodology (how) we analyze them to obtain relevant conclusions that, on the one hand, value these significant practical and, on other hand, provide expertise for future research proposals following the same topic and/or methodology.

**Keywords:** heritage, Identity, Arts-based educational research, Multimodal research, Arts-based research projects, Autoethnography.

**Sumario:** 1. Introducción, 2. El patrimonio como concepto en relación con la identidad, 3. Metodología multimodal en la investigación educativa basada en las artes, 4. El Proyecto CALVINO: la identidad de la ciudad a través de la fotografía y el grabado, 5. El Proyecto En busca de la Identidad, de iniciación a la investigación a través de las artes y la auto-etnografía, 6. Discusión y conclusiones. Referencias.

Este artículo recoge resultados de los proyectos *CALVINO Cities Acquiring Live and Variable Identities Nourish Oneness*, del programa Cultura 2000 de la Unión Europea (CLT 2006/A1/IT/397) y PIISA Proyecto de Iniciación a la Investigación en Innovación en Secundaria en Andalucía, FECYT (FCT-13-6018). Ha sido elaborado en el marco del proyecto Metodologías de Investigación basadas en las Artes [Arts-Based Research]: Desarrollo de conceptos, técnicas e instrumentos, I+D+I del Ministerio de Economía y Competitividad (HAR2012-35050).

## 1. Introducción

En nuestro departamento venimos desarrollando, desde hace más de dos décadas, líneas de investigación en una gran variedad de contextos educativos y esto nos ha llevado a una constante revisión de las metodologías para adecuarlas a los diversos entornos en los que ésta se despliega. Un banco de pruebas de gran valor lo constituyen, además de las tesis doctorales, los numerosos Trabajos de Fin de Master en los diversos títulos de Posgrado en los que participamos (Artes Visuales y Educación, Secundaria, Investigación en Innovación en el Curriculum, Museología) que producen más de un centenar de trabajos específicos de investigación educativa anuales, a lo que hay que sumar la coordinación y participación en una variedad de proyectos de investigación financiados. Todo ello constituye un volumen de experiencia investigadora que no sólo hemos de contabilizar en lo cuantitativo sino también destacar en lo cualitativo. En esta línea este artículo presenta dos proyectos con diferentes orígenes, distantes en el tiempo y en los participantes, pero interconectadas conceptual y metodológicamente.

Vincular la experiencia diaria con la investigación y hacer que las representaciones artísticas constituyan la manera de conocer el mundo y dar forma a lo experimentado constituye la base del conocimiento artístico en un sentido amplio. Partiendo de la tradición simbólica de Goodman (1976) la experiencia creativa y estética debe ser considerada una forma de conocimiento para establecer el carácter cognitivo de las artes visuales. Éste reside en su capacidad para manejar los sistemas simbólicos como establecen las bases de la educación artística disciplinar (Álvarez, 1996). En el debate entre los saberes disciplinares (común entre áreas del conocimiento) y los enfoques multiculturales, la educación patrimonial se mueve en un contínuum entre la configuración disciplinar del saber artístico, los enfoques que surgen para rescatar las identidades visuales de las culturas minoritarias, populares o marginales y la reconstrucción de los saberes. En este contexto de contingencia se han retomado y potenciado los enfoques de la educación artística como educación en el patrimonio. La actualidad del tema se puede constatar por la variedad y cantidad de proyectos que actualmente se desarrollan en los diversos ámbitos de la educación y que se han difundido recientemente (Juanola y Fábregas, 2011; Fontal, Ibáñez y Martín, 2014).

## **2. El patrimonio como concepto en relación con la identidad**

Una premisa en el planteamiento de los dos proyectos que describimos en este artículo ha sido trabajar desde una perspectiva de identidad en relación con una concepción de patrimonio, lo que nos ha llevado a reubicar algunas nociones de las que aún se manejan en educación patrimonial y que en nuestra experiencia merecen reconsiderarse bajo otro enfoque. Tradicionalmente se ha concebido el patrimonio como el conjunto de valores culturales, materiales e inmateriales, que se han de preservar (cuidar) y transmitir (comunicar o educar) de generación en generación. Pero hoy día, ni la única o principal labor con respecto al patrimonio es conservarlo, ni la concepción de la educación como transmisión de los saberes se mantiene (Calaf y Fontal, 2004; Gutiérrez, 2012). Podemos partir de la existencia de unos objetos o entornos que nos identifican culturalmente, pero el patrimonio es creado, no se trata de algo dado por las culturas establecidas, sino de procesos en construcción y configuración desde la revisión de los significados y la recuperación de identidades que las culturas a veces han dejado de lado en la construcción de los saberes disciplinares. Incluso el mismo patrimonio material objetual histórico y artístico basado en las bellas artes y el entorno como conjunto monumental debe ser revisado desde la reconstrucción de los significados como se ha demostrado en los enfoques educativos multiculturales (Efland, Freeman y Stuhr, 1996) y de la cultura visual en particular (Hernández, 1997; Duncum, 2002). El concepto de la educación como transmisión de contenidos con los cambios culturales y sociales propiciados por la sociedad de la información y las nuevas formas de producción del conocimiento, se presenta como práctica trasnochada, aunque estas experiencias educativas se siguen reproduciendo habitualmente en no pocos contextos patrimoniales. Sin embargo el conocimiento se crea desde la construcción de los saberes. El aprendizaje de procesos y estrategias se genera desde la condición conectiva de significados que nos proporcionan los medios de comunicación y los contenidos multimedia de las redes sociales. La densidad saturada de información es una fuente muy importante pero también es, al mismo tiempo, generadora de contenidos. Se rompen así las barreras entre lo que conocemos como educación formal y no formal en la gestión del conocimiento, pero también entre el productor y el consumidor que actúan como emisor y receptor simultáneamente. El contenido es procesual, se autoalimenta y se autoselecciona.

Desde esta perspectiva, con la ampliación de los contextos, los momentos y situaciones de aprendizaje, y la inclusión de la dimensión que nos proporcionan las redes, las posibilidades de experimentación se multiplican hacia los entornos contruidos, ya sean materiales o digitales, que constituyen el patrimonio de nuestras culturas. En este sentido, las cualidades estéticas son indisociables de las sociales, aportando significados que conllevan las identidades colectivas de la comunidad y las de los individuos que las conforman. Y es también de este modo cuando tiene sentido referirse al patrimonio material, de la humanidad o de la comunidad local, formado por las edificaciones y los hitos monumentales (más o menos históricos y/o artísticos), su ubicación en un entramado urbano, y al patrimonio inmaterial formado por la tradición oral, las costumbres y los rituales. Hay que tener en cuenta que las edificaciones históricas que fueron construidas por el poder económico o político-

religioso, que son las más representativas artísticamente hablando, son las que más perduran y son relacionadas con el patrimonio de manera genérica, pero es necesario cuestionarse desde qué historia, de entre las historias, o desde qué concepción del arte puede analizarse y comprenderse el patrimonio histórico monumental. Si un espacio público tiene sentido lo tiene en la socialización y los significados culturales. Incluimos los patrimonios virtuales que, igualmente, conforman la identidad multimodal en la sociedad del conocimiento actual.

Se entiende el patrimonio como una concepción amplia y cambiante (Huerta y de la Calle, 2013) ya no sólo del legado sino también de la construcción cultural, lo que abarca desde los productos más sofisticados a los más populares, incluyendo la naturaleza en la medida en que ésta es también objeto de intervención humana condicionando el paisaje en un desarrollo sostenible y el mundo digital creado. Sin embargo en los tiempos en que la globalización tiende a unificar las producciones culturales es necesario e inevitable, prestar la máxima atención a las particularidades patrimoniales que identifican colectivos *glocales*, conllevando su idiosincrasia identitaria. En este punto se producen nuestras aportaciones sobre las identidades de contextos y personas, a través de las metodologías de las artes visuales con un enfoque multimodal.

### 3. Metodología multimodal en la investigación educativa basada en las artes

Hoy en día la gestión de las narrativas multimodales es una competencia clave a desarrollar en la educación. Las artes visuales han operado tradicionalmente como sistemas simbólicos conllevando significados complejos pero manejándolos de forma bastante eficaz al mismo tiempo, presentándose como un todo-imagen. Este poder comunicativo se ha extendido hoy a los nuevos medios de comunicación que se presentan en forma múltiple y combinada en relatos interconectados. Estamos especialmente interesados en cómo las imágenes visuales crean significados en contextos de conocimiento multi-experiencia.

El uso diario de artefactos electrónicos se ha convertido cada vez más intuitivo e integrado y esto supone que las prácticas diarias son multimodales, y por lo tanto, lo es el aprendizaje que se produce en todo momento y en todo lugar (Siemens, 2005). La creación y la comprensión de los significados de las acciones interactivas tienen poco que ver con los textos tradicionales lineales visuales, usando texto en un sentido semiótico. Estas narraciones que se crean instantánea y constantemente suponen nuevos significados aportados por las nuevas formas de adquirir conocimientos y por eso aspectos como la creatividad asumen una nueva relevancia en base a los usos dados a estos dispositivos.

Se trata de analizar cómo las imágenes visuales trabajan en ese contexto multimedia de creación y consumo inmediato y cómo es su forma de representar la experiencia, para que podamos entender mejor cómo contribuyen a darle forma. En el ámbito educativo es importante establecer una conexión motivadora que tienda puentes entre las disciplinas académicas y la vida diaria de los estudiantes. El uso de artefactos y medios de uso habitual y diario para los nativos digitales, los teléfonos móviles como herramientas y la fotografía captada por uno mismo, imágenes recuperadas y reusadas, y la autoimagen como forma de expresión y comunicación, la metáfora como forma

de identidad en la redes sociales, la caducidad, los intercambios,... son procesos que se han usado en las artes como forma de creación artística: la apropiación, el doble-código, la deconstrucción, el eclecticismo, la subcultura y el collage. Además el hecho de basarnos en la creación artística como forma de aproximación a la realidad investigada, conlleva un gran atractivo para los investigadores noveles que comprenden cómo sus propios procesos artísticos constituyen una forma específica de conocimiento en el contexto académico (Eisner, 1991). Las metodologías artísticas de investigación son formas de acercamiento a la realidad que, si bien su origen es el conocimiento de las artes y la producción artística, se vislumbran como maneras posibles y adecuadas de abordar los problemas propios de la investigación en las ciencias sociales en concreto en la investigación educativa. El uso de imágenes en investigación en campos como la antropología (Mead, 1975; Collier & Collier, 1986; Pink, 2001) o los estudios culturales (Prosser, 1998; Rose, 2001) tiene más recorrido temporal y experiencial. En nuestro caso se trata de utilizar los medios propios de las artes visuales (clásicos o contemporáneos) y las tecnologías, para abordar el estudio de aspectos específicos del conocimiento en educación en general (Fischman, 2001; Sinner, Leggo, Irwin, Gouzouasis & Grauer, 2006; Ramos, 2007; Hernández, 2008; Marín, 2012) y educación artística en particular (Bresler, 2007; Knowles & Cole, 2008; Marín 2011). Sin embargo en la práctica metodología y creación se dan simultáneamente desde una perspectiva multimodal. La multimodalidad como enfoque en investigación asume tres premisas básicas (Bezemer & Jewitt, 2010), por una parte que la representación y la comunicación se materializan en una multiplicidad de modos que contribuyen conjuntamente a la producción de significado de manera que analizando diversos recursos representativos y poniéndolos en contexto es cómo se produce el significado. Por otra parte y en segundo lugar, que toda forma de representación y, por tanto, toda comunicación, como lenguaje que es, se ha conformado a través de los usos culturales, históricos con un sentido social y, a consecuencia, su significado no sólo lo conlleva en el contexto social que la representación ha sido creada sino que la propia representación o modo lo conforman las motivaciones, intereses y usos de quiénes lo generan en su contexto social. En tercer lugar, los significados que conlleva cada modo siempre están en relación con los significados que pueden conllevar otros modos o formas de representación que se presentan simultáneamente en la comunicación y es esta interacción la que produce significado. De esta forma el análisis multimodal se focaliza en los procesos de los individuos y colectivos para crear significados a partir de las elecciones desde una red de opciones comunicativas. Otro aspecto clave es determinar cómo los diversos modos son capaces de expresar o comunicar de manera eficaz determinado contenido y cómo se materializan en la práctica, por ejemplo en el caso de las imágenes visuales (Kress & van Leeuwen, 1996) pero los usos que se hacen de ellos son multimodales en un contexto concreto. Pensemos en las interacciones que se producen en un aula en una clase o en la experiencia del visitante en un museo. También si el objetivo es analizar los productos de la cultura material como un videojuego, un libro de texto o una página web (van Leeuwen, 2011).

La aplicación de metodologías multimodales basadas en las artes para la investigación educativa nos ha permitido abordar el problema de la representación

identitaria puesto en relación con la idea de patrimonio. La identidad como objeto de estudio ha sido, desde sus orígenes, uno de los temas recurrentes desarrollados por los trabajos de investigación que usan metodologías artísticas (Sullivan, 2010; Biggs & Karlsson, 2011). También el uso de tecnologías en investigación ha sido clave para dar forma metodológica a nuestra idea (Pink, 2001; Álvarez, 2005; Voithofer, 2005), además de la investigación cualitativa en Ciencias Sociales (Atkinson, Bauer & Gaskell, 2000).

#### **4. El Proyecto CALVINO: la identidad de la ciudad a través de la fotografía y el grabado**

El proyecto *C.A.L.V.I.N.O.: Cities Acquiring Live and Variable Identities Nourish Oneness*, co-financiado por la Unión Europea a través del programa Cultura 2000, se desarrolló en 2007 cuando una red de instituciones de educación superior y universitarias de formación en Bellas Artes trabajamos conjuntamente a partir de la obra del autor italiano Italo Calvino “Las ciudades invisibles” (1974) con la idea de conocer y visibilizar, los rasgos identitarios de cinco ciudades europeas, a través de las artes visuales, en concreto utilizando las posibilidades narrativas de la fotografía y el grabado. Las cinco ciudades seleccionadas tenían en común un marcado carácter patrimonial y cultural y tener un tamaño medio en cuanto a número de habitantes: Urbino (Italia), Vilnius (Lituania), Lodz y Poznan (Polonia) y Granada (España). En concreto en la Universidad de Granada participamos siete profesores-investigadores y 16 artistas en formación. Un número de investigadores similar participó en las otras sedes y el total de artistas fue de 80. El proyecto fue coordinado por el Ayuntamiento de Urbino (Italia) con la colaboración de la *Accademia di Belle Arti di Urbino, ISA (Istituto Nazionale Vocazionale dei Arti)* y *ISIA Urbino (Istituto de Comunicazione Grafica e Visuale)*. Los socios co-organizadores fuimos la Academia de Bellas Artes de Vilnius (Lithuania), la Academia de Humanidades y Económicas Lodz (Polonia), la Academia de Bellas Artes de Poznan (Polonia), y la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada (España).

La metáfora que se utilizó fue la del investigador como viajero y descubridor de nuevas realidades en el papel de Marco Polo, que a su vez va narrando lo descubierto de manera artística en forma de relatos semi-estructurados que luego da a conocer a una audiencia concreta. Los artistas-investigadores desempeñaron el papel de Marco Polo, contador de historias capaz de atraer la curiosidad y magnetizar al Kublai Kahn mediante las palabras, los gestos o los objetos como hizo éste, y también mediante el lenguaje visual: fotografía y grabado. Estas técnicas se seleccionaron por su capacidad de elicitar, representar la realidad, reflejando y reinventando al mismo tiempo, su facilidad de reproducción para las exposiciones y en las carpetas y, en tercer lugar, especialmente el grabado, por la tradición al más alto nivel de excelencia de los centros de formación superior y academias de bellas artes de la ciudad de Urbino, coordinadora del proyecto. Se desarrolló un documento de trabajo (*How to Play the Marco Polo Role*) que nos permitió seguir directrices específicas para una sistematización de los resultados.

La movilidad fue una de las claves del proyecto. Incluso antes de convertirse en una experiencia real, la movilidad es una posición mental que implica la capacidad



de ver más allá de las fachadas patrimoniales para crear redes de intercambio entre artistas, habitantes y público, rompiendo la barrera entre espectador y creador para apropiarse de las realidades identitarias de este patrimonio cambiante. Los artistas actuaron como catalizadores.

El objetivo principal fue implementar un proceso creativo e imaginativo donde los habitantes de las ciudades pudieran experimentar con la posibilidad de ver su propia ciudad a través de las representaciones artísticas. De este modo los espectadores toman conciencia de que las visiones resultantes dependen de la capacidad que tiene la propia ciudad de interactuar con los creadores en diversos aspectos y niveles.



Figura 1. Fotografías propiedad del *CALVINO Project*, realizadas por Irene Fernández Martínez, becaria de colaboración del Departamento en el área de Didáctica de la Expresión Plástica en el año 2007. En las distintas imágenes se puede apreciar parte de los procesos de aproximación, experimentación, formación y representación implícitos en el proyecto. La portada del catálogo (C.A.L.V.I.N.O., 2007) aparece reproducida en el centro. Granada. 2007.



Las fotografías y los grabados generados en el marco del proyecto constituyen una carpeta gráfica que conforma el resultado de nuestra indagación artística y visual. Los artistas actuaron de investigadores que contaron, además de con su propia visión personal y su bagaje profesional, con numerosas fuentes de información previstas en el propio proyecto: entrevistas con habitantes de las ciudades y la experimentación en la ciudad misma, concibiendo ésta como agente dinámico que interactúa con el artista. Se produce, por tanto, el concepto proteico y cambiante de patrimonio cultural representado por las ciudades en cuanto que las relaciones son cruciales y las diferencias culturales permiten establecer enlaces de conocimiento hacia el otro, en lugar de crear barreras. Por tanto, en primera instancia, ha sido básico el descubrimiento y el conocimiento personal de los investigadores en la ciudad para lo que se ideó expresamente un sistema progresivo de acercamiento geográfico en función del medio de transporte. Después se contó con grupos concretos de habitantes de la ciudad que permitieron que los investigadores accedieran a su ámbito privado y los entrevistarán de manera informal para obtener datos visuales mediante la fotografía y el dibujo. Igualmente se entrevistó a representantes institucionales y personas significativas que pudieran aportar nuevas narrativas sobre la ciudad de manera oral. El acercamiento, y por lo tanto los datos, han sido expresamente particulares, parciales, inesperados, incluso improcedentes y, por supuesto, subjetivos, propios del conocimiento artístico. Con este material, datos, se trabajó en los talleres de las facultades de Bellas Artes y otras instituciones de educación superior para concluir en una o varias imágenes-resultado la aproximación personal a la ciudad mediante los procedimientos artísticos: dibujos, bocetos, ensayos y pruebas de autor en el caso del grabado y selección y procesado de imágenes fotográficas. El mismo investigador-artista actúa como catalizador de una visión concreta de la ciudad, que no sería más amplia si hubiésemos considerado los datos cuantitativos, ni más profunda si hubiéramos estudiado un caso de manera cualitativa, sino artística, considerando el arte como forma de conocimiento en el sentido que planteamos en este artículo. Paralelamente, los investigadores recogieron grabaciones sobre todo el proceso, lo que supone un material visual que lo documenta y que luego se expuso junto con las obras. Se trata de un material de gran validez en investigación para comprender los procesos creativos y de conocimiento de la realidad y de la representación de la misma a través del arte.

Las obras-resultados realizadas por los artistas-investigadores fueron seleccionadas y validadas por los comisarios de la exposición en una reunión conjunta en Poznan con los materiales originales de la que resultó la Carpeta CALVINO de la que hay cinco ejemplares, cada uno en las colecciones de arte de las instituciones participantes en el proyecto, una de ellas en la Colección de Arte Contemporáneo de la Universidad de Granada (Álvarez Rodríguez, 2010). Se organizaron exposiciones simultáneas conectadas por videoconferencia dónde se presentó la obra generada y los propios videos del proceso en cada una de las sedes con criterios consensuados comunes (*Artistic Guidelines*). Siguiendo la dinámica y filosofía del propio proyecto las exposiciones se desarrollaron preferentemente en el museo de la ciudad, por ejemplo en Italia en el Museo de la Ciudad de Urbino y en Granada en el Museo de la Casa de los Tiros. Se publicó un catálogo en papel y otro en formato digital (C.A.L.V.I.N.O., 2007).

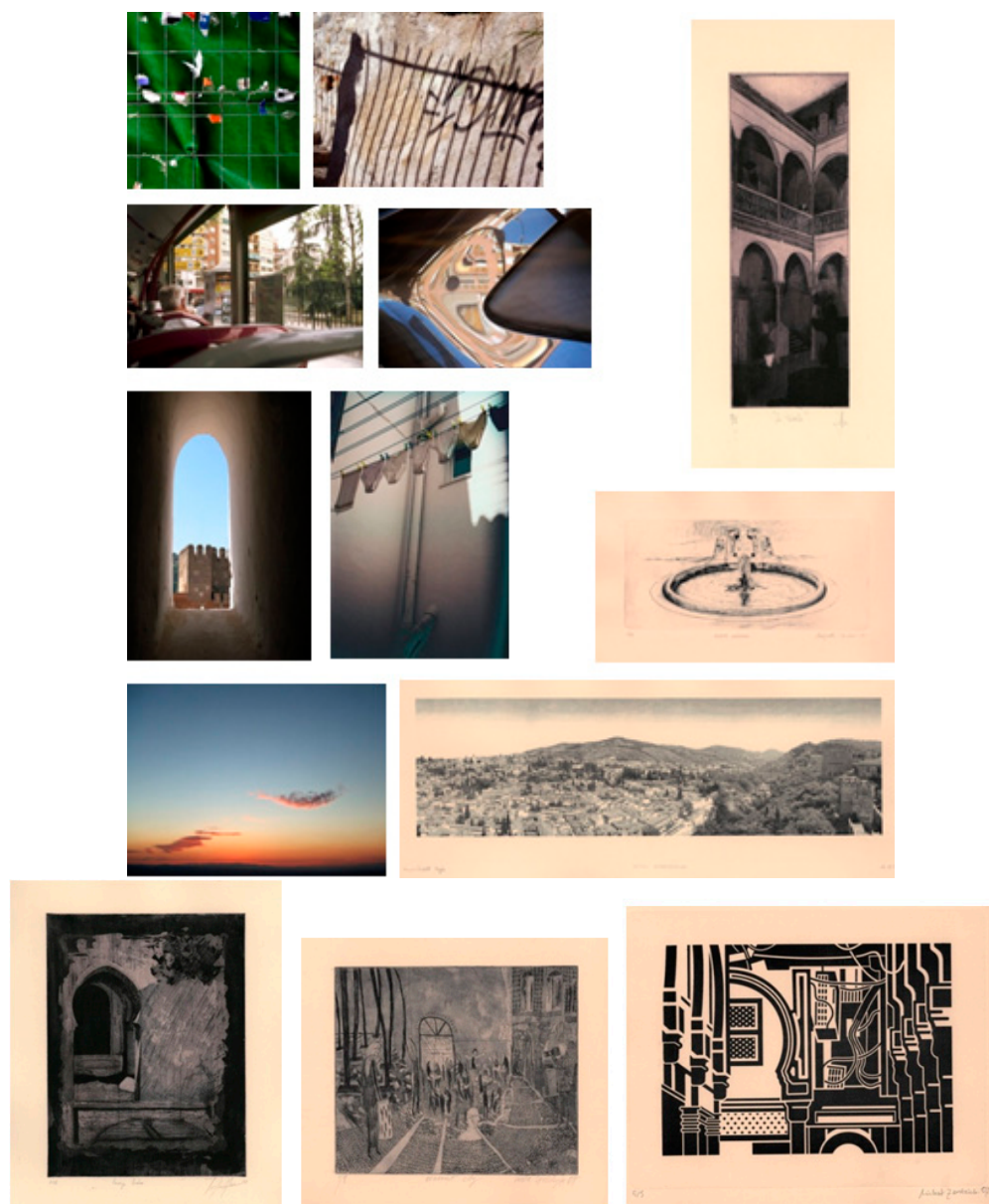


Figura 2. Imágenes propiedad del *CALVINO Project*. Selección de obras de la Carpeta CALVINO, resultado artístico del proyecto (C.A.L.V.I.N.O., 2007). Representaciones de la ciudad mediante técnicas fotográficas y de grabado, realizadas por los participantes en la experiencia en Granada: las obras fotográficas que se reproducen fueron realizadas, de izquierda a derecha y de arriba abajo, por Egle Eigirdaite (Vilnius), Patrycja Florkowska (Lodz), Susana López Miñarro (Granada), Antonio Luis Ramos Molina (Granada), Paulina Frankowska (Poznan) y Justyna Malicka (Lodz); los autores de los grabados aquí reproducidos son Jesús Fernández Escudero (Granada), Elisabeth Peñalver Camazón (Granada), Adelino Lyoi (Urbino), José Sanchez Martínez (Granada), Ruta Spelskyte (Vilnius) y Michal Zerdzicki (Pozan).



Figura 3. Imágenes propiedad del CALVINO Project. Los resultados fueron dados a conocer en las exposiciones simultáneas interconectadas por videoconferencia. En Granada se organizó en el Museo Casa de los Tiros, museo de arte y costumbres de la ciudad. En las imágenes se reproduce el cartel de la exposición, diseñado por el consorcio y una vista de la sala del museo. Fotografía tomada por Irene Fernández Martínez, 2007.

## 5. El Proyecto En busca de la Identidad, de iniciación a la investigación a través de las artes y la auto-etnografía

Durante el año 2014 se ha desarrollado una experiencia de iniciación a la investigación en la que han participado alumnos de educación secundaria en el marco del Proyecto de Investigación e Innovación en Secundaria en Andalucía PIIISA, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad a través de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT-FCT-13-6018) cuya finalidad ha sido proporcionar una inmersión de investigadores noveles, futuros estudiantes universitarios en los procesos de la investigación profesional (<http://www.piiisa.es/web/index.php?s=edu>).

Un grupo de estudiantes de 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria y 1º de Bachillerato han participado en el sub-proyecto En Busca de Identidad, en un proceso de implementación de metodologías de investigación basadas en las artes a través del retrato y el autorretrato como forma de representación identitaria en la adolescencia. Han formado parte del equipo de investigación de la Universidad de Granada, integrándose en los procesos metodológicos como herramientas para el conocimiento artístico a través de sí mismos y del otro en relación. Un instrumento básico ha sido la creación de representaciones de ellos mismos y de los demás mediante el retrato en diversos procedimientos y formatos. Se da la circunstancia

de que la aproximación, en un grupo que es nativo digital, queda marcada por este hecho. El autorretrato en forma de *selfie*, el hecho de captar imágenes constantemente con el móvil o la habilidad para desarrollar narrativas entre estas mismas imágenes y otras compartidas en las redes, son maneras de comunicar y crear que de manera no aprendida e innata se usan naturalmente, sobre todo en los nativos digitales que son los individuos que configuran la nueva generación que se ha incorporado ya a la vida universitaria y se incorporará a todos los aspectos de la vida profesional, si no lo han hecho ya. Hasta ahora había diferencias en la accesibilidad a las tecnologías de la información que en el mundo occidental casi se han borrado. Sería interesante, y posiblemente un campo de investigación apasionante observar las diferencias en la accesibilidad geográfica, cultural o económica, de los distintos sujetos que han nacido con diferentes grados de impregnación de la tecnología en todos los ámbitos de la experiencia. En nuestro medio, para estas edades, es ya una realidad la incorporación del teléfono móvil a una cotidianeidad que veinte años atrás ocupaba el televisor y que cincuenta años atrás ocupaba la radio, como una herramienta de conocimiento de la realidad que nos rodea. Ante cualquier duda lo que en la infancia de sus profesores se resolvía mediante la consulta a una enciclopedia o una pregunta a fuentes de mayor experiencia, hoy día el adolescente se lo autoresponde en la mayoría de los casos a golpe de tecla de *smartphone*. Con la diferencia de que la experiencia del que accedía a una fuente de información hace treinta años no modificaría el contenido de lo consultado, pero ahora el receptor puede pasar a enriquecer y a construir contenido multimedia en el mismo origen o crear una nueva aportación más relevante, ya que de una forma inconsciente, en este nuevo paradigma se asocia lo más novedoso con lo más determinante, hasta el punto de que las últimas entradas en los canales suelen ser la primeras en visualizarse. Así, una actividad para ellos rutinaria y constante en sus interrelaciones puede ser una herramienta potente para investigar esas mismas relaciones desde una perspectiva crítica y artística. Esto ha sido un hallazgo revelador para los participantes de la experiencia en los distintos roles.

Para este proyecto se programaron cuatro sesiones de trabajo conjunto, de cinco horas de duración cada una, en las que participaron los 14 estudiantes procedentes de diversos Centros de Enseñanza Secundaria de la provincia de Granada y dos profesoras y una investigadora del departamento Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Granada, además hemos contado con la colaboración del responsable del Departamento de Difusión Centro José Guerrero, arte contemporáneo, de la Diputación de Granada. La última sesión se desarrolló en el Centro José Guerrero, durante la exposición de W. Christenberry “No son fotografías, son historias” (Romero, 2013). Las sesiones se desarrollaron entre enero y marzo de 2014. Un aspecto clave ha sido el hecho de que los participantes en la investigación son nativos digitales y se expresan y comunican de manera natural con los medios móviles, tanto para la creación de imágenes visuales fijas y en movimiento, como para su intercomunicación y uso en las redes sociales.

El objetivo general ha sido establecer las relaciones entre los participantes y la creación artística mediante diversas formas de representación del conocimiento artístico, desde las tradicionales (instrumentos clásicos de la enseñanza de arte como los lápices de grafito) pasando por herramientas más contemporáneas (cámaras



de fotos y vídeo) o el propio cuerpo y los objetos personales (arte de acción y *performance*), hasta el uso de medios tecnológicos actuales (dispositivos móviles). Hemos acoplado todos estos instrumentos, técnicas y materiales trabajando la idea de identidad, uno de los temas centrales en la creación artística y que la vez motiva de forma muy importante a los adolescentes. Las distintas prácticas de representación auto-etnográfica se han documentado mediante imágenes fotográficas y videográficas, explorando diversas posibilidades de representación y auto-representación.

Los objetivos específicos de este proyecto han sido, en primer lugar, desarrollar una base para la lectura de imágenes y obras de arte, a través de la capacidad de razonamiento, de observación y de comparación. De manera paralela establecer una interacción con la realidad como proceso artístico. Estas son habilidades que se requieren para la indagación artística y forman parte de los medios que se usan en la investigación en las artes visuales. En segundo lugar y para trabajar el tema de la representación y la identidad hemos tratado de fomentar la reflexión sobre la propia identidad en relación con los demás a través del uso de lenguajes artísticos, mediante la superación de los estereotipos en la representación y de la auto-representación a través del uso de herramientas y metodologías no convencionales. En tercer lugar, usar la relación especial que los nativos digitales tienen con las tecnologías, tanto para aumentar la adherencia de los sujetos al programa como para facilitar las posibilidades expresivas y representativas en los procesos artísticos. Se trata de propiciar el uso de herramientas con las que los participantes están familiarizados para introducirlos en la creación artística. Todo ello potenciando las capacidades de interacción y colaboración, trabajando en equipo y fomentando la socialización, capacidades necesarias en todo proceso investigador en el ámbito académico.

Durante la primera sesión se presentó el equipo de investigadores, los espacios para la actividad investigadora, una breve presentación del proyecto y el trabajo a desarrollar, los objetivos y la metodología. Se hizo una primera exposición a modo introductorio sobre la temática del retrato y autorretrato y cómo había sido abordado conceptual y técnicamente desde las artes visuales, haciendo especial énfasis en la soluciones más contemporáneas y multimodales. Vimos de qué manera el problema de la identidad puede ser central en la creación artística, ejemplificando procesos y resultados, para luego transponerlos a la perspectiva de la investigación basada en las artes. La representación de la imagen del otro o de la autoimagen pueden tratarse con los medios artísticos desde diversas aproximaciones conceptuales y formales, que van de lo más icónico a lo puramente metafórico. La subjetividad en la investigación se trabajó de manera similar a los planteamientos de la investigación cualitativa cuando se trata la autoetnografía (Ellis & Bochner 2000; Spry, 2001). Hemos trabajado individualmente y en tres equipos realizando retratos, autorretratos personales y colectivos; probando las posibilidades representativas de los materiales artísticos.

Entre las diversas sesiones se ha mantenido la comunicación entre los participantes a través de Internet intercambiando material visual y textos descriptivos y analíticos. Esto nos ha permitido ir reelaborando y afinando los materiales y su categorización. En la segunda sesión hemos podido desarrollar procesos de creación basados en las autoimágenes personales y grupales creadas previamente

introduciendo nuevos formatos y nuevos procedimientos. En esta segunda sesión también se introdujo un proceso de representación de la autoimagen mediante técnicas performativas mediante objetos personales y la intervención en el propio rostro de los participantes (Bajardi, 2012).

Durante la tercera sesión se ha profundizado en la idea de autorretrato instantáneo forzando una reflexión analítica sobre una auto-imagen espontánea tomada con el teléfono móvil. Estas descripciones analíticas sobre los autorretratos se han grabado en video y se han hecho sobre una proyección a gran escala de la imagen misma para propiciar la concentración y lograr un contexto adecuado que ha favorecido la obtención de datos para la interpretación.



Figura 4. Imagen propiedad del archivo del Proyecto En Busca de la Identidad (PIISA). Imagen realizada por M<sup>a</sup> Dolores Álvarez. Captura del vídeo donde la participante: María José Rodríguez Pérez de 4<sup>o</sup> curso de Enseñanza Secundaria Obligatoria del Instituto de Enseñanza Secundaria Ángel Ganivet de Granada, crea su narrativa auto-etnográfica a partir de su autorretrato en forma de *selfie*. Granada, 2014.

Posteriormente, y como continuación del trabajo elaborado en la segunda sesión, la imagen personal representada en un objeto transicional (Winnicott, 1972) se ha puesto en relación con “el otro” a través de la selección y presentación de estos objetos que han actuado como metáforas identitarias. La presentación se ha hecho mediante una conversación real entre pares captada en imágenes videográficas.

Durante la cuarta sesión nos trasladamos al Centro José Guerrero de arte contemporáneo para analizar a través de un triple relato la propuesta expositiva del fotógrafo norteamericano W. Christenberry, pionero en la fotografía documental de enfoque autoetnográfico (<http://www.exposicionesmapfrearte.com/christenberry/es/>). El relato múltiple lo constituye (1) el discurso expositivo multimodal, (2) el discurso verbal del mediador con el que fuimos descubriendo diversos aspectos



de la obra y la propia exposición y (3) el discurso visual de las imágenes y series fotográficas del propio artista que, de hecho, constituye la base para la creación de los otros dos. Esto, unido a las expectativas y bagaje previo de los participantes, generó una experiencia museística significativa (Falk, 2009) que fue recogida en foto-ensayos a modo de conclusión (Banks, 2001).

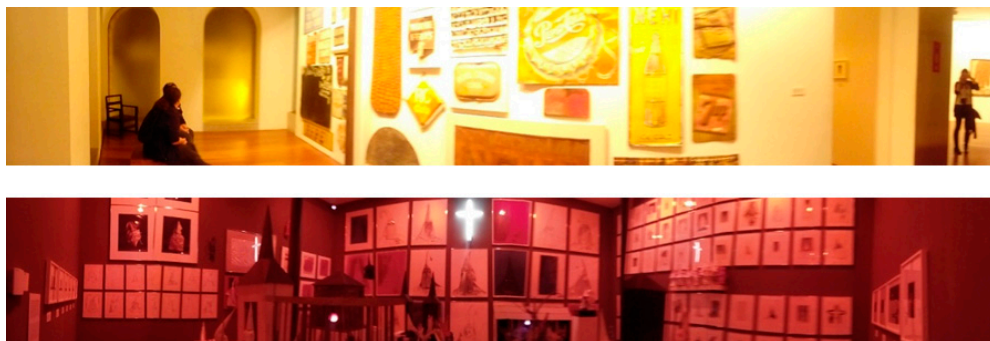


Figura 5. Imágenes propiedad del archivo del Proyecto En Busca de la Identidad (PIIISA). Foto-ensayos realizados por Paula Guibelalde García de 1º de Bachillerato del Instituto de Enseñanza Secundaria Luís Bueno Crespo de Granada, una de las investigadoras noveles del proyecto, en el Centro José Guerrero. Los foto-ensayos construidos por los participantes son parte de los resultados de la experiencia. Granada. 2014.

Es de resaltar que los participantes de Educación Secundaria y Bachillerato (16 y 17 años) no deben de ser considerados como alumnos sino que, y así se reconocían ellos, son agentes activos en la comunidad investigadora en lo que, al mismo tiempo, ha supuesto su primera aproximación al mundo de la universidad y la investigación, hecho que ha supuesto un motivo más de adhesión e ilusión hacia el proyecto (Cole & Knowles, 2000). Podemos constatar su implicación a partir de su constancia y participación en las sesiones de trabajo, así como en la sesión adicional. Igualmente el contacto entre el grupo ha sido constante en el periodo de aproximadamente un mes entre las distintas sesiones para el intercambio de materiales y preparación del trabajo a través de Internet.

Una primera aproximación a los resultados de este proyecto se presentó en el Congreso PIIISA 2014 en el que participaron los investigadores noveles lo que les permitió experimentar el proceso completo de la investigación culminando con la difusión de los resultados a la comunidad científica (Bajardi, Álvarez Rodríguez y Norambuena, 2014).



Figura 6. Imágenes propiedad del archivo del Proyecto En Busca de la Identidad (PIISA): Experiencia con retratos y autorretratos en las distintas sesiones en las que se desarrolló la investigación con los participantes. Selección de fotografías realizadas por Alice Bajardi y M<sup>a</sup> Dolores Álvarez y los participantes Lucía Alonso Santos de 4<sup>º</sup> curso de Enseñanza Secundaria del Instituto de Enseñanza Secundaria Ángel Ganivet de Granada y Antonio Cortés Domínguez de 1<sup>º</sup> de Bachillerato del Instituto de Enseñanza Secundaria Luís Bueno Crespo de Granada que muestran los diversos aspectos de la experiencia: proceso de preparación conjunta del trabajo fotográfico, selección de autorretratos para su utilización en otros trabajos conjuntos, ensayos de autorretratos individuales y grupales y detalles de trabajos-collage realizados con diversas técnicas gráficas y fotográficas. Granada. 2014.

## 6. Conclusiones

En la sociedad actual es necesario tener en cuenta los efectos de la globalización en la creación del “patrimonio de la humanidad” y en qué medida incide el patrimonio popular globalizado: MTV, McDonald, Disney, etc., en la formación de las identidades culturales. Nuestras ciudades patrimoniales se convierten en objeto de deseo turístico ofertados en paquetes para el consumo y, unido a eso, proliferan los establecimientos de comida rápida multinacional como ejemplo unificador del paisaje urbano. ¿Quedan las señas de identidad local recluidas y comercializadas en las tiendas de *souvenirs*? Queda por definir en muchos casos cual es el mejor tratamiento que desde la educación se debe dar al acervo patrimonial, igual que es necesario reconsiderar la propia idea de patrimonio. Pensamos que es imprescindible también tener en cuenta la identidad personal como parte del patrimonio cambiante y múltiple ya que los conocimientos y el aprendizaje quedan determinados por las propias experiencias vitales de los educandos que las validan en relación con su propia idiosincrasia. El patrimonio durante mucho tiempo se ha constituido como seña de identidad de pueblos, comunidades o localidades como oposición a otros. Sin embargo, la noción de patrimonio ha de ser integradora y no exclusivista. Es muy fácil caer en una concepción del patrimonio como identidad nacional o local por reacción a imposiciones culturales por mecanismos de poder diversos. Volver la mirada a lo particular no debe implicar una oposición a otros sino la integración de la diversidad: todo está conectado y todo pertenece a todos. Esto sería darle sentido pleno al “Patrimonio de la Humanidad” que implica una identidad colectiva desde una pertenencia identitaria personal y colectiva integradora.

La combinación de tecnologías y procedimientos múltiples de las artes visuales y la aplicación de metodologías artísticas de investigación con un enfoque multimodal, se ha relevado como una manera de obtener datos significativos en nuestra investigación. También ha sido útil para su interpretación y análisis. Igualmente ha aportado la base metodológica para las interpretaciones analíticas personales y grupales, lo que nos ha llevado a construir nuevas imágenes y textos multimodales en un proceso continuo de revisión y reconstrucción. De este modo pudimos abordar el problema de la representación identitaria, sin descartar las aportaciones de otros enfoques propios de la investigación cualitativa como la autoetnografía. Como forma de continuación para establecer una triangulación de métodos, se aborda el análisis de los datos obtenidos desde el enfoque de la cultura visual que puede ser útil para poner en un contexto más amplio los logros de estas experiencias. Las metodologías artísticas de investigación también se han revelado útiles en otras investigaciones que evolucionan desde la identidad personal a la cultural (Bajardi, Della Porta, Álvarez-Rodríguez y Francucci, 2015; Marañón Martínez de la Puente, 2013).

Participar en experiencias de este tipo, como investigadoras, ha supuesto reafirmarnos en el valor educativo del propio bagaje y los aspectos más personales y particulares, tanto las representaciones de la propia imagen como las del espacio habitado que, desde el terreno de más particular, ya no sólo local, se convierten en fuente de conocimiento y de experiencia compartida, y esto hace que sea aún más atractivo y motivador. La identidad es parte del patrimonio cambiante y múltiple ya que los conocimientos y el aprendizaje quedan determinados por las propias experiencias

vitales de los educandos que las validan en relación con su propia idiosincrasia. Es un fenómeno similar al que ocurre en las redes sociales están públicamente inundadas de representaciones personales e íntimas que conforman el conocimiento colectivo en constante revisión y evolución. El conocimiento de la realidad y la representación artística son cambiantes a través del tiempo y la historia y las herramientas que los forman y los conforman son, así mismo, variables. En estas últimas décadas el cambio ha sido exponencial y gran parte de la causa ha sido la revolución de la tecnología en la información y la representación, en nuestro ámbito, de lo visual. Por lo tanto la investigación de estas realidades debe establecerse en nuevos paradigmas que vienen determinados también por lo tecnológico que deben adaptarse, de forma cambiante y proteica, a esa nueva realidad que es posmoderna, capaz de seguir bebiendo de las fuentes clásicas hasta en la terminología. El dios Proteo, hijo de Poseidón, era capaz de cambiar de forma, atributo que usaba para intentar escaparse ya que si era capturado podía revelar el futuro a cualquier pregunta que se le hiciese. Las diversas formas de interactuar con los medios y de representación conforman hoy día una realidad enriquecida, cambiante y aumentada para cuyo estudio los enfoques multimodales pueden ser herramientas adecuadas y potentes para responder a muchas de las preguntas de investigación en este nuevo paradigma.

## Referencias

- Álvarez Rodríguez, D. (1996). *La Educación Artística como Disciplina: Desarrollo de un modelo curricular para la educación artística en la formación inicial del profesorado*. Tesis Doctoral no publicada.
- Álvarez Rodríguez, D. (2005). Educación Artística on-line. La investigación del aprendizaje artístico basado en la web. En Marín Viadel, R. (coord.) (2005): *Investigación en Educación Artística*. Universidad de Granada y Universidad de Sevilla, 325-350.
- Álvarez Rodríguez, D. (2010). Paisajes visibles de ciudades invisibles: los grabados del Proyecto CALVINO. En AAVV: *Estampas de otros sueños. Grabado y estampación en la Colección de Arte Contemporáneo de la Universidad de Granada*. Vicerrectorado de Extensión Universitaria. Universidad de Granada.
- Atkinson, P, Bauer, M. W., & Gaskell, G. (Eds.). (2000). *Qualitative Researching with Text, Image and Sound: A practical Handbook for Social Research*. London: Sage.
- Bajardi, A. (2012). Identity by the object: an educational project using portrait and self-portrait to build identities. *Creative processes and childhood-oriented cultural discourses*, 73. Recuperado de: <http://congresoarteilustracion.web.ua.pt/wp-content/uploads/2012/12/proceedingsAICVEIP.pdf#page=73>
- Bajardi, A.; Álvarez Rodríguez, D. y Norambuena, J. (2014). En busca de la Identidad a través del arte: investigación sobre el retrato y el autorretrato. *PIIISA Conference 2014*.
- Bajardi, A.; Della Porta, S. J.; Álvarez-Rodríguez, D. y Francucci, C. (2015). Id@rt Experience: A Transnational Blended-learning Project Founded on Visual Culture. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, Vol. 10, 2, 17-23.



- Banks, M. (2001). *Visual Methods in Social Research*. London: Sage.
- Bezemer, J. & Jewitt, C. (2010). Multimodal Analysis: Key issues. En Litosseliti, L (Ed.). *Research Methods in Linguistics*. London: Continuum, 180- 197.
- Biggs, M. & Karlsson, H. (2011). *The Routledge Companion to Research in the Arts*. London: Routledge.
- Bresler, L. (ed) (2007). *International Handbook of Research in Arts Education*. Dordrecht, The Netherlands: Springer.
- Calaf, R y Fontal, O. (2004). *Comunicación educativa del patrimonio: referentes, modelos y ejemplos*. Gijón: Trea.
- Calvino, I. (1974). *Invisible cities*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- C.A.L.V.I.N.O. *Cities Acquiring Live And Valuable Identities Nourish Oneness. International Artistic Project* (2007). Lodz: Academy of Humanity and Economics.
- Cole, A. L. & Knowles, J. G. (2000). *Researching Teaching: Exploring Teacher Development through Reflexive Inquiry*. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Collier, J. & Collier, J. (1986). *Visual anthropology: Photography as a research method*. UNM Press.
- Duncum, P. (2002). Visual Culture and Art Education: Why, What and How. *International Journal of Art & Design Education*, 21, 14–23.
- Efland, A; Freeman, K. and Stuhr, P. (1996). *Postmodern art Education: an approach to curriculum*. Reston: NAEA.
- Eisner, E. W. (1991). *The Enlightened Eye: Qualitative Inquiry and the Enhancement of Educational Practice*. New York: Macmillan.
- Ellis, C. S. & Bochner, A. (2000). Autoethnography, Personal Narrative, Reflexivity: Researcher as Subject. En Denzin, N. & Lincoln, Y. (Ed.): *The Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks: Sage.
- Falk, J. H. (2009). *Identity and the Museum Visitor Experience*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.
- Fischman, G. E. (2001). Reflections about Images, Visual Culture, and Educational Research. *Educational Researcher*, 30 (8), 28-33.
- Fontal, O.; Ibáñez, A. y Martín, L. (2014). *Reflexionar desde las experiencias*. *Actas del II Congreso de Educación Patrimonial*. 28 al 31 de octubre. Museo del Traje CIPE. Madrid.
- Goodman, N. (1976). *Los lenguajes del arte*. Barcelona: Seix Barral.
- Gutiérrez, R (2012). Educación artística y comunicación del patrimonio. *Arte, Individuo y Sociedad*, 24 (2), 283-299.
- Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*, 26, 85-118.
- Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Huerta, R. y de la Calle, R. (eds.) (2013). *Patrimonios migrantes*. Valencia: UV.
- Jewitt, C. (Ed.) (2009). *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. London: Routledge.
- Juanola, R. y Fábregas, A. (2011). Mapping Roses: Un proyecto de aprendizaje servicio en patrimonio cultural. *EARI* 2, 123-128.
- Knowles, G. & Cole, A. (2008). *Handbook of the Arts in Qualitative Research. Perspectives, Methodologies, Examples and Issues*. Thousand Oaks, CA: Sage.

- Kress, G. & van Leeuwen, T. (1996). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Marañón Martínez de la Puente, R (2013). Septiembre. Culture and landscape: An Identity Discourse in Rioja Alavesa. En Hernandez, F. & Fendler, R. (Coord.) *1st Conference on Arts-Based and Artistic Research. Critical reflections on the intersection between art and research*. Barcelona: Esbirna.
- Marín Viadel, R (2011). Las investigaciones en educación artística y las metodologías artísticas de investigación en educación: temas, tendencias y miradas. *Educação*, 34(3), 271-285.
- Marín Viadel, R. (2012). Las metodologías artísticas de investigación y la investigación educativa basada en las artes visuales. En Roldán, J. y Marín, R.: *Metodologías artísticas*. Archidona: Aljibe.
- McNiff, S. (1999). *Art-based Research*. Inscape London-British Association of Art Therapists.
- Mead, M. (1975). Visual Anthropology in a Discipline of Words. In Hockings, P. (1995) *Principles of visual anthropology*, 3, 3-12.
- Pink, S. (2001). *Doing Visual Ethnography: Images, Media and Representation in Research*. London: Sage.
- Prosser, J. (Ed.) (1998). *Image-based Research: A Sourcebook for Qualitative Researchers*. London: Routledge-Falmer.
- Ramos, F. S. (2007). Imaginary pictures, real life stories: The FotoDialogo method. *International Journal of Qualitative Studies in Education*, 20(2), 191-224.
- Romero, Y. et al. (2013). *William Christenberry: no son fotografías, son historias*. Madrid: Fundación MAPFRE
- Rose, G. (2001). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. London: Sage.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning* 2.1 (2005), 3-10.
- Sinner, A.; Leggo, C.; Irwin, R. L.; Gouzouasis, P. & Grauer, K. (2006). Arts-Based Educational Research Dissertations: Reviewing the Practices of New Scholars. *Canadian Journal of Education*, 29(4), 1223-1270.
- Spry, T. (2001). Performing Autoethnography: An Embodied Methodological Praxis. *Qualitative inquiry*, 7(6), 706-732.
- Sullivan, G. (2010). *Art Practice as Research: Inquiry in the Visual Arts*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- van Leeuwen, T. (2011). Multimodality and Multimodal Research. En: Margolis, E. & Pauwels, L. (Eds.). (2011): *The Sage Handbook of Visual Research Methods*. London: Sage.
- Voithofer, R. (2005). Designing New Media Education Research: The Materiality of Data, Representation, and Dissemination. *Educational Researcher*. 34(9), 3-14.
- Winnicott, D. W. (1972). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.