

Una caja de herramientas para la vida

Cuarta y última parte de una serie de cuatro textos escritos a partir de la investigación realizada por Victoria Guzmán en Nube Lab durante el primer semestre de 2020.

Llegamos así a un tercer pilar fundamental del Método Nube: el arte contemporáneo. En esta metodología, el arte contemporáneo es caracterizado por cinco elementos: su mirada expansiva y des-jerarquizada; su tránsito de objetos artísticos a objetos estéticos que integra elementos cotidianos; el estar inscrito en un contexto particular; el cuestionar nociones gastadas respecto a lo "original"; y la relevancia que entrega a los procesos creativos.

El arte contemporáneo se nos aparece, entonces, como una doble caja de herramientas. ¿Por qué doble? Primero, porque sus formas de trabajo están centradas en los procesos y enraizadas en el contexto, con perspectivas frescas sobre qué puede o no ser novedoso, mirando con el mismo respeto lo cotidiano y lo destacado. Así, el arte contemporáneo es capaz de ofrecer una forma particular de mirar el mundo en cuanto a sus referencias, materiales y tiempos. Es, como escribe Carla Pinochet en *El Método Nube: Arte Contemporáneo + Educación* (2019), un arte voraz, omnívoro, que incluye todo y no descarta nada. Y al practicar el arte de forma integrada en el día a día se nos revela su segunda dimensión: una caja de herramientas para la vida. Integrar el arte contemporáneo en la cotidianidad permite el desarrollo de habilidades como la conexión con la identidad personal y las emociones, la tolerancia a la frustración, una mirada interdisciplinaria, y el pensamiento crítico y creativo. Situándonos en el presente, es decir, en medio de una pandemia global que nos presenta desafíos y problemas sin precedentes, las aptitudes del arte contemporáneo impulsadas por el Método Nube se vuelven más necesarias de desenvolver que nunca.

El arte –y sobre todo el arte contemporáneo con su diversidad de materialidades, expresiones y referentes– tiene una pesada connotación elitista, y aunque muchas veces se diga que el arte "es para todos", este ideal pocas veces logra aplicarse en los establecimientos educacionales. De hecho, con demasiada frecuencia la enseñanza de las artes se reduce a formar a futuros artistas. Sin embargo, en las palabras de Eisner "uno de los principales objetivos de la educación artística es cultivar sensibilidades y fomentar actitudes artísticas. A pesar de que no todos los estudiantes pretenden llegar a ser artistas, pueden estar informados y

disfrutar de las cualidades estéticas del mundo en que viven"[1]. Como señala UNESCO, todas las personas nacen con la capacidad de imaginar, crear e innovar. El desarrollo de la creatividad depende, por lo tanto, de que esas capacidades sean atendidas y cultivadas durante el crecimiento de las personas[2]. Participar en procesos artísticos durante el aprendizaje y crecimiento estimula la creatividad, la iniciativa, imaginación, y la capacidad de reflexión y análisis de los estudiantes. En Nube esto se practica, por ejemplo, con propuestas artísticas basadas en la apropiación y la resignificación[3].

Así, cada alumno despliega distintas estrategias para contextualizar y poner en práctica las actividades propuestas en Nube, construyendo significados e interpretando su realidad a través del arte. El arte contemporáneo tiene una función integradora y relacional, que conecta con toda la diversidad de manifestaciones de nuestros contextos cotidianos, no sólo con lo que se "debe" o "puede" considerar artístico[4]. Los estudiantes de Nube, a través de los distintos referentes y participando de las actividades y talleres, van creando un repertorio individual de recursos artísticos, expresivos, críticos y explicativos para hacer uso y sentido de sus propios universos, nutriéndose de un catálogo de propuestas artísticas vivas y una "caja de herramientas de soluciones visuales"[5].

Como señala el reconocido teórico Nicolas Bourriaud (2006), el arte genera sentidos y conocimiento en el plano de la estética contemporánea, pero sus efectos van también mucho más allá, afectando profundamente nuestras relaciones con el mundo que nos rodea[6]. Los estudiantes se van abriendo a interpretar, evaluar y discutir libremente distintas manifestaciones artísticas, pues se cultiva una actitud positiva y cercana hacia el arte: el entender lleva a apreciar e integrar[7]. Dado que el arte contemporáneo toma la experiencia estética como central, sitúa a todos en un mismo nivel: no hay opiniones que sean "mejores" que otras. De hecho, las mediciones llevadas a cabo por Nube muestran que después de su paso por los talleres, los participantes modifican sus percepciones sobre el arte en general, extrapolan su experiencia en el taller al campo artístico y comprenden que se pueden crear obras de arte

con cualquier material. En resumen, aprenden que todos somos, potencialmente, artistas: y todo lo que nos rodea es, potencialmente, material para una creación artística. Cualquier artefacto puede ser el punto de partida para una experiencia creativa y artística: estéticamente, todo está permitido. Es una mirada fresca que mira todo con interés, buscando usos novedosos para materiales y referentes, cuestionando “qué” puede ser arte, cada vez con menos prejuicios y restricciones.

En consecuencia, la enseñanza del arte contemporáneo en Nube va entregando insumos tanto teóricos como prácticos que potencian el pensamiento divergente y el aprendizaje situado, estimulando la capacidad de observación de lo que nos rodea, de imaginar lo que no es directamente observable, y de visualizar y planificar representaciones novedosas[8]. Es interesante notar que un estudio comisionado por Arts Council England concluyó que el aprendizaje ligado a las artes visuales está directamente relacionado con el aumento de la creatividad[9]. En Nube, un ejemplo de lo anterior son las experiencias que viven los niños y niñas con los distintos materiales usados en las actividades. La tensión entre la pulsión por crear y las posibilidades propias de cada material gatilla la curiosidad, la prueba y el experimento. De esta manera, van aprendiendo que ciertos materiales tienen usos restringidos, mientras que otros revelan posibilidades inimaginadas. Usar las tablas del piso del taller como regla, CDs para hacer esculturas abstractas o experimentar los límites de construir con maderitas invita a problematizar lo dado y poner a prueba los materiales, lo que éstos permiten y lo que no.

El desafío, en todo momento, es lograr que los alumnos integren el arte y lo cotidiano, esto es, puedan crear un continuo donde arte y vida no están artificialmente separados. Para Nube, como decíamos, el arte contemporáneo –con su vocación expansiva y permisiva– abarca todo tipo de formas, recursos y referentes y, por tal motivo, invita a descubrir el arte más allá de las clásicas nociones de “alta cultura”. Al centrarse en un quehacer situado, el arte contemporáneo en la educación ofrece tanto experiencias y aprendizajes como resultados y obras. Las soluciones que entrega la imaginación y la creatividad son aplicadas a problemas del día a día, conectando el arte contemporáneo con vivencias concretas de los alumnos. Como han sugerido investigadores de la Universidad de British Columbia: a través de las artes, la vida se posiciona como una búsqueda permanente en busca de significados e imaginarios (“living inquiry” en inglés); y la educación artística va ofreciendo un espacio de exploración, reflexión y

compromiso, que potencian la relación arte-vida tanto a nivel individual como colectivo[10].

Todo lo anterior implica reconocer a las artes como formas válidas y valiosas de conocer el mundo, con sus características, métodos y resultados particulares, tal como se le reconoce a las ciencias exactas. Para Luis Camnitzer, el arte es una forma de conocer a través del uso de la imaginación, ampliando las posibilidades del conocimiento más allá de lo cognitivo[11]. La experiencia de las artes, con sus símbolos y lenguajes, permite apropiarse crítica y creativamente de nuevos saberes, guiando hacia nuevas maneras de construir y habitar la realidad[12]. Es notable que por añadidura, la educación artística impacte positivamente el rendimiento de los alumnos en otros ramos y disciplinas, puesto que los procesos creativos fomentan la adquisición de conocimientos, estimulan la concentración, la memoria y la motivación por aprender[13][14].

Sin embargo, es importante no caer en la trampa de pensar que siempre se deba justificar el financiamiento o inclusión de la educación artística a través de sus beneficios secundarios. Cuando todo se reduce a lo productivo o utilitario, como sucede con la metodología STEM (en inglés: ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas), se enfatizan sólo criterios funcionales y estandarizados que relegan las artes a segundo o tercer lugar. Por ello, es necesario insistir en que aprender arte tiene un valor en sí: su aprendizaje y práctica desarrolla en los niños y niñas un abanico de talentos artísticos, desde manipular materiales, mejorar sus destrezas motoras, a una mayor consciencia de la forma, el espacio, la luz, la textura, los contornos, etc. El placer que genera encontrarse con los procesos y sus resultados, y la satisfacción de comprobar que se puede ser artista, fortalece en los estudiantes una sensibilidad ante el mundo natural, social y estético que los rodea.

En ese sentido, la educación artística en general, y Nube en particular, rescatan la importancia del pensamiento integrado e interconectado, en oposición al aprendizaje descontextualizado. La necesidad de una mayor interconexión de saberes y disciplinas se ha hecho cada vez más evidente a medida que se han ido cuestionando modelos curriculares excesivamente fragmentados. Aquí, el arte con su mirada curiosa, cuestionadora e interdisciplinaria juega un rol elemental. Se necesitan asignaturas menos absortas en lo propio, más comunicativas, que integren saberes y favorezcan una mirada amplia, para construir un conocimiento complejo, flexible y local. En este sentido, la educación artística se muestra como el medio adecuado para reunir lo anterior bajo una mirada común[15]. En

definitiva, promover la experiencia estética y la educación artística significa propiciar encuentros vitales, abiertos y dinámicos entre distintos campos del saber.

Por ello, muchos abogan por la transformación de STEM en STEAM, sumándole la “A” de “arte”. Las artes tienen el potencial de ser el chispazo que gatille conexiones para que más estudiantes participen creativa, crítica y confiadamente. Cuando las artes son integradas a otras asignaturas, éstas cobran vida y se nutren de un aprendizaje conectado y en red. Como dice Jan Cohen, “nuestro papel como educadores es abrir tantas puertas como sea posible para que los estudiantes se entusiasmen con el aprendizaje”[16]. En Nube, Francisco, estudiante de 10 años, lo expresa a la perfección en el ejercicio “Reinventario”: “aprendemos a ser creativos: es como que estuviéramos cerrados, como si estuviéramos en una jaula todo el tiempo, pero en Taller Nube nos abren las puertas”[17].

Esta interconexión y divergencia es fundamental en días en que el Sars-Covid-19 nos presenta desafíos que requieren soluciones complejas, trabajo adaptativo y la creación de nuevos escenarios posibles. La creatividad, el pensamiento crítico y la empatía que genera la educación artística han sido identificadas como destrezas fundamentales para el siglo XXI y sus cambios tecnológicos, sociales, y económicos[18]. En ese contexto, Nube forma ciudadanos uniendo lo cognitivo, creativo, emocional, estético y social.

El arte contemporáneo se plantea como una caja de herramientas que es valiosa en sí misma, posicionando las artes como espacios de reflexión y conocimiento con méritos propios. Pero además, su práctica entrega un abanico de habilidades que los alumnos podrán aplicar a situaciones y dificultades del futuro. Al hacer a los niños partícipes y protagonistas de procesos creativos, Nube les permite explorar y expresar sus impulsos e inclinaciones individuales, evaluar y analizar el contexto que los rodea, y conectar con distintas expresiones de la cultura humana –un valioso capital cultural y un repertorio de referencias y estrategias que sin duda los acompañarán durante toda su vida–.

Con esto cerramos esta breve reflexión en torno a algunas características fundamentales de Nube. Aunque hemos destacado tres – el contexto, la importancia de los afectos para los procesos y el arte contemporáneo como caja de herramientas–, ello no quiere decir que esta sea una lista completa. Es fácil pensar en otros, como la importancia de la comunidad, los procesos que emplean en el diseño de sus actividades o la formación de los propios

artistas-profesores. Esa es, finalmente, la gran fuerza de Nube: su vocación por explorar nuevos derroteros, no cerrarse a caminos insospechados y ser tanto juego y como aprendizaje, como las Nubes en el cielo que desafían e iluminan a quienes las observan.

Referencias

- [1] Eisner, E. (1995).
- [2] UNESCO (2006).
- [3] Pinochet, C. (2019), p.41.
- [4] Abad, J. (2009).
- [5] Elichiry, N. y Regatky, M. (2010).
- [6] Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora.
- [7] Harland, J., Kinder, K., Lord, P., Stott, A., Schagen, I., and MacDonald, J. (2000); Campos, L. y Peters, T. (2012).
- [8] Córdova, F. y Salas, K. (2015).
- [9] Harland, J., Kinder, K., Lord, P., Stott, A., Schagen, I., and MacDonald, J. (2000).
- [10] Irwin, R. L. (2004). *A/r/tography: A metonymic métissage*. En: R. L. Irwin y A. Cosson. (Eds.), *A/r/tography: Rendering self through arts-based living inquiry* (pp. 27–38). Vancouver, BC: Pacific Educational Press.
- [11] Ministerio de las Culturas (2019).
- [12] Cruz Villegas, A. (2014). *La voluntad de los objetos*. Madrid: Sexto Piso.
- [13] UNESCO (1999); Harland, J., Kinder, K., Lord, P., Stott, A., Schagen, I., and MacDonald, J. (2000); UNESCO (2006); Campos, L. y Peters, T. (2012); Giráldez, A. y Palacios, A. (2014); Ministerio de las Culturas (2019).
- [14] UNESCO (1999); Harland, J., Kinder, K., Lord, P., Stott, A., Schagen, I., and MacDonald, J. (2000).
- [15] Ministerio de las Culturas (2019).
- [16] Milgrom-Elcott, T. (2019). *When STEM Becomes STEAM, We Can Change the Game*.
- [17] Pinochet, C. (2019), p.92.
- [18] Bapna, A., Sharma, N., Kaushik, A., y Kumar, A. (2017). *Measuring 21st century skills*. Evaldesign.