

APRENDIZAJE METODOLÓGICO DE LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS A TRAVÉS DE DOCUMENTALES CINEMATOGRAFÍCOS

Montero Vilar, Pilar

Departamento de Arte y Diseño
Facultad de Artes y Comunicación
Universidad Europea de Madrid
C/ Tajo s/n Villaviciosa de Odón 28670 Madrid
e-mail: mpilar.montero@uem.es web: <http://www.uem.es>

Resumen. *La asignatura Gestión y Metodología del Proyecto del primer curso del Grado en Arte tiene entre sus objetivos específicos comprender los principios básicos de la metodología proyectual aplicada a la solución de problemas. Es por lo tanto una asignatura de una gran complejidad, al contener entre sus objetivos el inicio de los alumnos en la interiorización de metodologías aplicadas a la creación que pueden integrar informaciones de disciplinas muy diversas que ellos deben ensamblar en un único corpus de actuación. Para contribuir al desarrollo de estas capacidades se propone que identifiquen, a través del visionado de distintos documentales cinematográficos cuáles son los elementos que conforman los problemas y cuáles los que han posibilitado la solución de los mismos, de tal manera que al separar lo importante y profundo de lo anecdótico y superficial, aplicando una metodología proyectual explicada previamente, entiendan perfectamente cuáles son todos los agentes que conforman los problemas. En definitiva se pretende enseñar a crear estructuras de actuación metodológica flexibles y adaptables que les sirvan para analizar de una manera eficiente cualquier problema que se les plantee y que, por lo tanto, puedan facilitarles la actualización de conocimientos a lo largo de toda la vida.*

Palabras clave: Metodología, resolución problemas

1. INTRODUCCIÓN

Uno de los objetivos que debe plantearse la Universidad en el siglo XXI es la de capacitar al alumno que pasa por sus aulas para aprender a lo largo de toda la vida, por lo tanto tenemos que desarrollar en los alumnos determinadas competencias que les ayuden a entender y enfrentarse con éxito a las distintas experiencias o situaciones complejas con las que se pueden encontrar, y para ello debemos dotarles de las suficientes herramientas conceptuales para ello. La Universidad, tal y como hoy la concebimos, no es el espacio de laboratorio donde un individuo es sometido a un número determinado de experimentos que años después se encontrará repetidos en su vida profesional. Hoy sabemos que, ante una sociedad en constante cambio y sometida a continuas mutaciones de todo tipo, los ámbitos de desempeño profesional están sometidos diariamente a situaciones imprevistas. En este apartado comenzaré explicando cuáles son los parámetros en los que nos movemos. Es una asignatura de grado pero el aprendizaje de una metodología es para toda la vida. Se explica una

metodología de solución de problemas susceptible de ser comprobado en su aplicación práctica real gracias a que puede ser reconocido en diferentes documentales cinematográficos.

2. HACIA UNA METODOLOGÍA PROYECTUAL

La asignatura Gestión y Metodología del Proyecto del Grado en Arte es una asignatura de formación básica que posee una carga de seis créditos ECTS y se imparte en el segundo semestre. En la siguiente tabla pueden observarse las competencias generales y específicas que se espera que un alumno adquiriera una vez que ha cursado esta materia.

GESTIÓN Y METODOLOGÍA DEL PROYECTO	
COMPETENCIAS GENERALES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Comprender de modo teórico y práctico procesos artísticos teóricos y prácticos y elaborar descripciones de los mismos. Desarrollar estrategias de comunicación pública de los resultados de los procesos productores en el ámbito artístico.	Comprender los aspectos básicos de las metodologías de gestión Comprender los aspectos básicos de las metodologías del proyecto Elaborar presupuestos. Elaborar proyectos de manera teórica y técnica. Desarrollar modelos de presentación profesional.

Tabla 1. Gestión y Metodología del Proyecto: Competencias generales y específicas.

Entre las competencias específicas a adquirir por el alumnado se encuentran algunas de carácter genérico instrumental como pueden ser las relacionadas con la gestión del tiempo, las encaminadas a la resolución de problemas, las orientadas a la planificación y toma de decisiones, a la gestión de bases de datos o la comunicación verbal y escrita y otras de carácter genérico sistémico como pueden ser la relacionada con la innovación o con la gestión de proyectos.

Se trata pues de una asignatura de una gran complejidad en tanto que las competencias específicas a desarrollar son muchas, variadas y complejas y en la que el alumnado básicamente debe ser capaz de manejar conocimientos muy variados para analizar las necesidades básicas (teóricas y prácticas) en la elaboración de un proyecto e implementar técnicas para la gestión básica de los instrumentos propios de la disciplina (elaboración de bases de datos, elaboración de presupuestos, gestión económica de recursos, comunicación pública, etc.)

En un entorno creativo entendemos como proyecto la resolución de un problema que hemos identificado como tal y por lo tanto tenemos conciencia del mismo y sabemos, además, que puede tener múltiples soluciones y por lo tanto no tiene una predefinida y en dicha solución pueden participar conocimientos muy diversos procedentes de campos muy distintos que pueden ser reinterpretados y relacionados de una forma novedosa para configurar una nueva realidad. Un “problema” en este entorno es siempre una cuestión, un interrogante interesante y necesario para el creador, el cual está dispuesto a dedicarle tiempo y esfuerzo para la resolución profundo del misma.

Para la consecución de todas estas capacidades se le presenta al alumno distintas metodologías de actuación para la resolución de proyectos y se hace hincapié en el contexto actual en el que surge un nuevo epísteme científico que no aísla los objetos a investigar sino que privilegia el contexto donde éstos se sitúan. Ejemplos de ello son el Método cartesiano y el Método Proyectual de Munari.

En la tabla número 2 podemos ver los elementos que componen las dos metodologías comparadas.

<i>Discurso del Método (1637)</i>	<i>¿Cómo nacen los objetos? (1983)</i>
René Descartes	Bruno Munari
Evidencia	Problema Definición del problema
Análisis	Elementos del problema Recopilación de datos Análisis de datos
Síntesis	Creatividad Materiales y tecnología Experimentación Modelos
Comprobación	Verificación Dibujos constructivos Solución

Tabla 2 Comparativa de diferentes metodologías

3. UNA ESTRATEGIA METODOLÓGICA: APRENDER METODOLOGÍA A TRAVÉS DE DOCUMENTALES.

Una vez que el alumnado ha interiorizado los diferentes elementos metodológicos para la resolución de problemas se le presentan distintos documentales cinematográficos, no

necesariamente de temática artística, en los que debe de ser capaz de identificar los distintos elementos que los componen para así poder verificar que la aplicación de un método basado en la lógica y en el empleo de unas técnicas o herramientas organizadas adecuadamente pueden servir para asimilar una metodología encaminada a la solución de problemas. Concretamente, se ponen varios ejemplos de posibles documentales según sean las capacidades que se pretendan reforzar en los alumnos.

3.1 MAN ON WIRE (2008)

El primero de los ejemplos propuesto es un documental dirigido por James Marsh en 2008 obtuvo el Óscar al mejor documental en la edición de ese año. En él se narra la aventura realizada por Philippe Petit un funambulista francés que en agosto de 1974 cometió el crimen artístico del siglo: caminar sobre un cable de acero entre las Torres Gemelas de Nueva York. Con una eficaz estrategia narrativa el director consigue gestionar el interés del espectador al hacernos partícipes de la aventura desde los orígenes del proyecto, la preparación del golpe, la participación de los colaboradores a las adversidades que se le presentaron durante la noche que accedieron a los rascacielos. Desde el principio, el documental presenta una defensa apasionada del desarrollo del proyecto artístico propio así como de un compromiso inigualable con el mismo hasta el punto de que el propio protagonista es consciente de que vive la vida “al borde de la vida”. Por otra parte esta actitud lleva consigo un cuestionamiento total a las reglas heredadas. Los paralelismos existentes entre la historia narrada como un proyecto a desarrollar y la metodología de proyecto planteada en la asignatura hacen de este documental un ejemplo perfecto para intentar que el alumno identifique a través de su visionado los elementos desarrollados en las metodologías planteadas anteriormente.

A la vista de este documental el alumno debe de reforzar distintas competencias, entre las más destacables estarían la competencia de resolución de problemas, es decir debe de ser “capaz de identificar, analizar y definir los elementos significativos que constituyen un problema para resolverlo con criterio y de forma efectiva” (Villa, A. y Poblete, M. 2008, p.142) y la competencia de planificación con la que debe ser capaz de “determinar eficazmente los objetivos, prioridades, métodos y controles para desempeñar tareas mediante la organización de las actividades con los plazos y los medios disponibles” (Villa, A. y Poblete, M. 2008, p.163)

3.2 ATRAPADOS EN EL HIELO (2001)

La segunda de las propuestas es un documental dirigido por George Butler y basado en el libro homónimo escrito por Caroline Alexander es un documental que recoge la gesta realizada por Sir Ernest Shackleton, quien en 1914 a bordo del barco *Endurance* partió rumbo a la Antártida con el cometido de recorrerla a pie. La expedición, conformada por una tripulación de 28 hombres, entre los que se encontraban desde marineros o

científicos a un fotógrafo, quedó atrapada en los hielos polares y, durante casi dos años, tuvieron que sobrevivir, sin contacto con la civilización, en unas condiciones extremas no solo físicas sino también psicológicas. El *Endurance* quedó atrapado en el hielo del mar de Weddell antes de llegar a la bahía Vahsel, y a pesar de los esfuerzos por liberar el barco, éste fue a la deriva hacia el norte en un bloque de hielo durante el invierno antártico de 1915. Finalmente, el hielo aplastó y hundió el barco, dejando sobre el hielo a los 28 hombres de la tripulación, que se vieron sometidos a una serie de duras pruebas: meses de espera en campamentos improvisados sobre el hielo, un viaje en botes salvavidas a la isla Elefante, una segunda travesía de 1300 kilómetros en un bote abierto, el *James Caird*, y tener que atravesar las montañas de Georgia del Sur, una isla no conocida en su interior hasta el momento. A lo largo de todo el documental, creado muchas veces a partir de las imágenes originales de la expedición tomadas por el fotógrafo Frank Hurley, queda patente cómo la personalidad de Shackleton, un líder nato, capaz de imponer su criterio a un grupo humano sometido a situaciones extremas se convierte en un ingrediente definitivo para la solución de los duros problemas que se les plantean y así, finalmente, ser todos rescatados sin una sola baja.

El alumno ante el visionado y análisis de este documental reforzará la adquisición de competencias como son la planificación, la resolución de problemas, pero también la toma de decisiones, entendiendo por ésta la elección de la mejor alternativa de entre todas las posibles y responsabilizándose de las consecuencias y del alcance de la opción tomada y la competencia de liderazgo, entendiendo ésta como la capacidad de influir sobre los individuos, anticipándose al futuro y contribuyendo a su desarrollo personal y profesional.

3.3 WITH GILBERT+GEORGE (2007)

En el tercer caso se trata de un documental dirigido por Julian Cole sobre la trayectoria de una pareja artística como son Gilbert & George, filmado durante casi dos décadas en varias localizaciones y que muestra, por primera vez las personas que hay detrás. Julian Cole nos aproxima con gran fidelidad documental, pero sin renunciar al riesgo, a esta pareja singular del arte británico durante cuatro décadas. El documental se presenta como un recorrido histórico para acercarse al recorrido artístico de Gilbert & George. Todas las situaciones narradas por ellos mismos, llenos de ironía e irreverencia, muestra de su transgresora visión de la vida y del arte, van enriqueciendo el enorme poder visual de sus obras y la fuerza controvertida de sus mensajes. Defensores del arte para todos, estos dos veteranos artistas se nos muestran caracterizados de ellos mismos, siempre de elegante traje y corbata, y es que, como el documental muestra, son dos personajes, dos artistas que llevan su arte a su propia vida. A lo largo del documental son los propios artistas los que hacen partícipe al espectador de sus propias metodologías creativas y muestran el proceso de creación y gestación de sus exposiciones, a lo largo de todo el mundo (Londres, Moscú, Pekín, Nápoles,...) Democratizadores del arte, intentan dejar muy claro el significado de sus imágenes, y no esperan complejas o imposibles interpretaciones para un espectador selecto o elitista. Ellos mismos, que se definen en el documental como “anarquistas conservadores”, nos enfrentan a sus entrañables y caricaturescas situaciones cotidianas, que van salpicando el documental a modo de interesantes y pertinentes anécdotas. A través de este documental el alumno es capaz de apreciar cómo unos artistas se relacionan con los componentes reales que hoy

conforman el mundo del arte desde la etapa de formación en la St. Martin's School en Londres a los coleccionistas, la crítica o la institución museística.

La visión de este documental debe reforzar en el alumno la adquisición de la competencia de la creatividad, al enfrentarse al proceso creador de Gilbert&George los alumnos entenderán una trayectoria creativa en la que se aportan ideas y soluciones de amplia originalidad, un pensamiento caracterizado por la fluidez y la flexibilidad de pensamiento, por el pensamiento crítico y por la capacidad para generar soluciones rupturistas.

4 CONCLUSIONES

Entre los resultados que se han podido observar se encuentran los siguientes: los alumnos al ser enfrentados con “situaciones reales” se ejercitan en la capacidad de análisis al identificar los elementos que contribuyen a la creación de una posible metodología para la solución de problemas de tal manera que se ejercitan en separar mentalmente los distintos elementos que constituyen un todo para conocer sus principios o relaciones. Además, al plantearse situaciones en las que pueden darse diferentes alternativas se ejercitan, no solo en el pensamiento analítico sino también en el creativo. Por otra parte la visión global de un problema a través de un documental les sirve también para preparar, planificar, dirigir y evaluar sus propios proyectos hasta concretarlos de una manera real. Por último, es de destacar que experiencias de este tipo, si son asimiladas en profundidad por los estudiantes les deben de servir para adquirir unas metodologías extrapolables a situaciones de aprendizaje muy diferentes que pueden estar muy separadas tanto conceptualmente como temporalmente y que, por lo tanto, son susceptibles de ser empleadas en materias distintas.

REFERENCIAS

FILMOGRAFÍA

Butler, G (2001) *Atrapados en el hielo*

Cole, J. (2007) *Gilbert+George*

Marsh, J (2008) *Mano on Wire*

BIBLIOGRAFÍA

Descartes, R. (1637) *Discurso del método*, Madrid, Espasa Calpe

Munari, B. (1983) *Cómo nacen los objetos*, Barcelona, Gustavo Gili

Villa, A. y Poblete, M. (2008) *Aprendizaje basado en competencias*, Bilbao, Universidad de Deusto