

MAPPING ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI VENEZIA

Proyecto Socrates de Lila Insúa Lintridis (profesora de Dibujo en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid)

Inicio proyecto: martes 10 de noviembre

Introducción general:

En cualquier intercambio con una Facultad extranjera creo que existen una serie de objetivos generales como pueden ser la transferencia de experiencias educativas, el aprendizaje de otros modelos pedagógicos, la interacción con estudiantes y profesores que suponen el valor real de un espacio COMÚN de educación europea. Digamos que si realmente queremos acercarnos a ese espacio tenemos que comenzar, como profesores, aproximándonos a las herramientas que lo harán posible. Los planes Erasmus, como todos sabemos, suponen la idea germinal de una educación que prima el intercambio de estudiantes universitarios, la movilidad, a favor de una serie de valores que transmitan una visión del mundo más tolerante y poliédrica. Los profesores no podemos ignorar las ventajas que tienen estos programas y como agentes multiplicadores que somos debemos potenciarlas entre nuestros alumnos.

Como profesora de la Asignatura Proyectos II del Departamento de Dibujo I de la Facultad de Bellas Artes en la Universidad Complutense de Madrid quiero desarrollar con los alumnos de la Institución de acogida un breve taller o *workshop* que sirva para conocer mejor la situación de nuestro sector a nivel Europeo. Para ello propongo la realización de una experiencia que intentaré hacer extensible a las Instituciones con las que tenemos acuerdo en mi Universidad y que nos servirá para trazar un mapa de la educación artística europea visto por sus estudiantes, en este período de transición hacia el Plan Bolonia.

Contexto específico:

La idea de la que parte este taller es que la arquitectura no se hace sólo con elementos tangibles (el hormigón, la madera o el vidrio) sino también con los intangibles en este caso los seres humanos que habitan el edificio, las relaciones que establecen,

los afectos, sus sentidos, su memoria. Si entendemos desde esta óptica la arquitectura entonces la necesidad y el deseo debemos tomarlos como dos parámetros urbanos.

Me gustará hablar con ellos, preguntarles por dónde les gusta pasear, qué elementos de la escuela les facilitan su vida cotidiana y analizarla de otra manera. Vamos a dar voz a esas miradas y a crear alternativas de información viva basada en las experiencias de este grupo de sujetos que nos reuniremos y cuya participación colectiva es imprescindible para la concreción de este ensayo. La naturaleza de este proyecto es colaborativa en el sentido al que se refiere Johanna Billing, Maria Lind y Lars Nilsson en su libro *Taking the Matter into Common Hands. On Contemporary Art and Collaborative Practice*, entendiendo que lo que puede proponer esta serie de mapas es un retrato interesante de ver tanto para los estudiantes que lo realizan como para los de otros países que quieren conocer a dónde van. En este sentido el proyecto aportará información que no aparece normalmente en la página Web de presentación de una institución.

Estructura del taller

En cinco sesiones se propondrán diversas actividades a los estudiantes para crear una reflexión partiendo de la noción de cómo habitan el edificio en el que estudian, pidiéndoles a los estudiantes por ejemplo que identifiquen una serie de espacios del mismo en relación a los recuerdos compartidos con otros compañeros y señalar lo que ocurrió en el mismo (se les pedirá que hagan un relato y se fotografiará la localización actual). De esta manera trataríamos de reescribir el espacio arquitectónico desde los seres humanos, estudiantes que durante aproximadamente 5 años hacen del contenedor un espacio vivo. Trabajaríamos así con un concepto de arquitectura flexible, blanda, intangible, móvil, que se complementa con lo estático del edificio original.

Un conocimiento generado por sujetos, subjetivo necesariamente que precisamente por ello aportará un punto de vista desplazado de la corriente principal. Buscamos de esta manera extrapolar la experiencia de la estancia en el extranjero a otros grupos de estudiantes para generar un conocimiento en red.

Cada taller se podrá realizar con un grupo de personas que puede ir de los 10 a los 30 alumnos (en el caso de que hubiera más gente interesada en participar nos desglosaríamos en más de un grupo).

Definición de estrategias y actividades

Para acercarnos a la arquitectura del edificio desde las acciones, las vivencias y los sentidos de los estudiantes es necesario vincularnos con experiencias que implican otros modos de representación. Nos parecía interesante, dado que venimos de otro país trabajar con una serie de elementos provenientes de la traducción: traducir una experiencia, trasvasar un conocimiento, buscar elementos que pueden ser dichos de una forma u otra.

Sesión 1:

Comenzaremos con una breve charla con los alumnos interesados (esperando que ellos puedan buscar la colaboración de otros compañeros y actuar como agentes multiplicadores) contarles algunas de las propuestas y de esta manera que puedan traer los materiales que necesiten.

La primera actividad consistirá en que los alumnos actúen como traductores entre la arquitectura tangible y la intangible, para ello los estudiantes seleccionarán 5 espacios físicos de la Facultad que sean significativos por algún acontecimiento, recuerdo, espacios donde relajarse, espacios de deseo, relaciones con los compañeros, que les haya ocurrido o tenido lugar ahí y lo describirán brevemente (uno o dos párrafos). Posteriormente el grupo se desplazará a los distintos espacios y haremos una toma fotográfica del lugar.

Sesión 2:

Comenzaremos calentando motores buscando la “banda sonora” del espacio. Con un equipo portátil nos desplazaremos nuevamente por el edificio realizando una sesión musical nómada generada a partir de los archivos digitales que hayan traído los alumnos y que deben estar seleccionados pensando en traducir 3 localizaciones (cada estudiante) de la Facultad.

Sesión 3:

Continuando con la noción de traducción le pediré a los alumnos que realicen una serie de fotografías del espacio y que trabajen en el concepto de subtítulo. Arquitectura tejida con palabras. Preferiblemente se les pedirá que las fotos del edificio las realicen con sus teléfonos móviles o cámaras digitales. Posteriormente se descargarán y se trabajará con el subtítulo de las imágenes.

Sesión 4:

Durante los quince días previos a la realización del taller hay que colocar un contenedor donde se les pida a los alumnos que “donen” la ropa que no usen. Con esta ropa se confeccionará posteriormente una estructura paralela que revestirá una sección del edificio cosiendo la ropa de los estudiantes. La selección del material, cosido y posterior colocación se llevará a cabo entre los días jueves y viernes.

Sesión 5:

¿Cómo viven los estudiantes el espacio que les rodea? ¿de forma amigable? ¿Qué es lo que buscaban? ¿Qué encontraron? ¿Cuáles son los espacios vacíos entre los contenidos? ¿Cómo habitar el espacio de trabajo? ¿Hacen propio un espacio institucional? Se trata de un simple juego con el espacio: con la cinta roja deben “señalar” los elementos que querrían que desapareciesen del edificio, dibujando sobre la arquitectura. Posteriormente con cinta negra (adhesiva y removible) se trata de señalar los elementos (materiales o conceptuales) que es necesario añadir. Modificar el espacio que existe: reescribir la arquitectura dibujándola para adecuarla a cómo queremos que sea. Tachar, borrar, re-dibujar.

Organigrama

El taller se estructura en 5 sesiones de trabajo, que se organizarán en 2 días de trabajo dependiendo de cómo se considere que será más productivo y el número de alumnos que quieran participar en el mismo. La convocatoria puede estar abierta a todos los estudiantes que lo deseen.

[Traduzione]

Progetto Socrates di Lila Insúa Lintridis (professoressa di *Disegno* nella Facoltà di Belle Arti dell'Università Complutense di Madrid)

Inizio progetto: martedì 10 novembre, Sede Incurabili

Introduzione generale:

In qualunque scambio con una Facoltà/Accademia straniera credo che esistano una serie di obiettivi generali come il trasferimento di esperienze educative, l'apprendistato di altri modelli pedagogici, l'interazione con studenti e professori che suppongono il valore reale di un spazio "comune" di educazione europea. Diciamo che se realmente vogliamo avvicinarci a quello spazio dobbiamo cominciare, come professori, avvicinandoci agli strumenti che lo renderanno possibile. I piani Erasmus, come tutti sappiamo, suppongono l'idea germinale di un'educazione che privilegia lo scambio di studenti universitari, la mobilità, a beneficio di una serie di valori che trasmettano una visione del mondo più tollerante e poliedrica. Noi professori non possiamo ignorare i vantaggi che hanno questi programmi e come agenti moltiplicatori dobbiamo potenziarli tra i nostri alunni.

Come insegnante della Materia Progetti II del Dipartimento di Disegno I della Facoltà di Belle Arti nell'Università Complutense di Madrid voglio sviluppare con gli alunni dall'Istituzione che mi ospita una breve officina (Taller) o workshop che serva per conoscere meglio la situazione del nostro settore a livello Europeo. Per ciò propongo la realizzazione di un'esperienza che cercherò di rendere estensibile alle Istituzioni con le quali abbiamo un accordo nella mia Università e che ci servirà per tracciare una mappa dell'educazione artistica europea nei confronti dei suoi studenti, in questo periodo di transizione verso il Piano Bologna.

Contesto specifico:

L'idea dalla quale parte questa officina è che l'architettura non si compone solo di elementi tangibili, come il cemento, il legno o il vetro, ma anche di intangibili, in questo caso gli esseri umani che abitano l'edificio, le relazioni che stabiliscono, gli affetti, i loro sensi, la loro memoria. Se intendiamo allora da questa ottica l'architettura, dobbiamo considerare la necessità ed il desiderio come due parametri urbani. Mi piacerà parlare con gli studenti, domandar loro dove piace loro passeggiare, che elementi della scuola facilitino loro la vita quotidiana ed analizzarla in altri modi. Diamo voce a quegli sguardi ed creiamo alternative di informazione viva basate sulle esperienze di questo gruppo di individui in cui ci riuniremo e la cui partecipazione collettiva è imprescindibile per la realizzazione di questa prova. La natura di questo progetto è collaborativa nel senso cui si riferisce Johanna Billing, Maria Lind e Lars Nilsson nel suo libro *Taking the Matter into Common Hands: On Contemporary Art and Collaborative Practice* (London, Black Dog Publishing, 2007), capendo che quello che può proporre questa serie di mappe è un ritratto interessante, tanto per gli studenti che lo realizzano, quanto per quelli di altri paesi che vogliono conoscere dove vanno. In questo senso il progetto apporterà informazioni che non appaiono normalmente nella pagina Web di presentazione di un'istituzione.

Struttura dell'officina

In cinque sessioni si proporranno diverse attività agli studenti per creare una riflessione partendo dalla nozione di come abitano l'edificio nel quale studiano, chiedendo per esempio agli studenti che identifichino una serie di spazi dello stesso edificio in relazione ai ricordi condivisi con altri compagni e che segnalino quello che successe

nello stesso (sarà chiesto loro che facciano un racconto e si fotograferà la localizzazione attuale). In questo modo tenteremo di riscrivere lo spazio architettonico degli esseri umani, studenti che durante approssimativamente 5 anni fanno del contenitore uno spazio vivo. Lavoreremo così con un concetto di architettura flessibile, soffice, intangibile, mobile, che si completa con la struttura statica dell'edificio originale. Una conoscenza generata da individui, soggettivo necessariamente, che precisamente per ciò apporterà un punto di vista diverso dal normale. Cerchiamo in questo modo di trasmettere l'esperienza del soggiorno all'estero ad altri gruppi di studenti per generare una conoscenza in rete.

Ogni officina si potrà realizzare con un gruppo di persone che può andare dai 10 ai 30 alunni; nel caso in cui ci fosse più gente interessata a partecipare, lo suddivideremo in più gruppi.

Definizione di strategie ed attività

Per avvicinarci all'architettura dell'edificio tramite le azioni, il vissuto ed i sensi degli studenti, è necessario vincolarci con esperienze che implicino altri modi di rappresentazione. Ci sembrava interessante, dato che veniamo da un altro paese, lavorare con una serie di elementi provenienti dal concetto di "traduzione": tradurre un'esperienza, travasare una conoscenza, cercare elementi che possono essere detti in una forma o in un'altra.

Sessione 1:

Cominceremo con una breve chiacchierata con gli alunni interessati (sperando che essi possano cercare la collaborazione di altri compagni ed agire come agenti moltiplicatori), raccontar loro alcune delle proposte affinché in questo modo possano prendere i materiali che sono necessari. La prima attività consisterà nel fatto che gli alunni agiscano come interpreti tra l'architettura tangibile e l'intangibile, per ciò gli studenti selezioneranno 5 spazi fisici dell'Accademia che siano significativi per qualche avvenimento, ricordo, spazi dove rilassarsi, spazi di desiderio, relazioni coi compagni che siano successe loro o accadute lì e le descrivano brevemente, in uno o due paragrafi. In seguito il gruppo si muoverà nei diversi spazi e faremo una fotografia del posto.

Sessione 2:

Cominceremo "scaldando i motori", cercando la "colonna sonora" dello spazio. Con una squadra "mobile" ci muoveremo nuovamente per l'edificio realizzando una sessione musicale nomade generata a partire dagli archivi digitali che avranno portato con sé gli alunni e che devono essere selezionati pensando di tradurre 3 localizzazioni (per ciascun studente), dell'Accademia.

Sessione 3:

Continuando con la nozione di traduzione chiederò agli alunni che realizzino una serie di fotografie dello spazio e che lavorino sul concetto di "sottotitolo". Architettura "tessuta" con parole. Preferibilmente sarà chiesto loro che le foto dell'edificio si realizzino coi loro telefoni mobili o fotocamere digitali. In seguito si scaricheranno e si lavorerà con il sottotitolato delle immagini.

Sessione 4:

Durante i quindici giorni previsti per la realizzazione dell'officina, bisogna collocare un contenitore dove sia chiesto agli alunni che "donino" i vestiti che non usino. Con questi vestiti si confezionerà posteriormente una struttura parallela che rivestirà una sezione

dell'edificio, cucendo i vestiti degli studenti. La selezione del materiale, la cucitura la e successiva collocazione si porterà a termine tra le giornate di giovedì e venerdì.

Sessione 5:

Come vivono gli studenti lo spazio che li circonda? In forma amichevole? Che cosa è quello che cercavano? Che cosa trovarono?

Quali sono gli spazi vuoti tra i contenuti? Come abitare lo spazio di lavoro? Gli studenti fanno proprio uno spazio istituzionale? Si tratta di un semplice gioco con lo spazio: col nastro rosso gli studenti devono "segnalare" gli elementi che vorrebbero sparissero dall'edificio, "disegnando" sull'architettura. In seguito, con nastro nero, adesivo e rimovibile, si tenta di segnalare gli elementi, materiali o concettuali che è necessario aggiungere. Modificare lo spazio che esiste: riscrivere l'architettura disegnandola per adeguarla a come vogliamo che sia. Tacciare, cancellare, ri-disegnare.

Organigramma

L'officina si struttura in 5 sessioni di lavoro, che si organizzeranno in 2 giorni di lavoro che dipenderanno da come si considererà più produttivo e dal numero di alunni che vorranno partecipare allo stesso. La convocazione può essere aperta a tutti gli studenti che lo desiderino.