



Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente

Convocatoria 2016/2017

Nº de proyecto 231

Miradas de artista al Museo Farmacia Hispana II

Carlos del Castillo Rodríguez

Facultad de Farmacia

Farmacia y Tecnología Farmacéutica

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

Los objetivos propuestos para su consecución en este proyecto se enumeran a continuación. Al haber sido concedido este proyecto sin dotación económica, la propuesta metodológica en función de la consecución de los objetivos marcados se ha tenido que readaptar.

1. Crear recursos de naturaleza transversal orientados no sólo a alumnos de Historia Farmacia sino también a otros alumnos con interés potencial como Historia del Arte y Bellas Artes.
2. Apoyar la creación artística de naturaleza investigadora de jóvenes en vías de inserción en el mercado artístico.
3. Profundizar en el desarrollo de recursos de aprendizaje como metodología de trabajo y aprendizaje a través de los grupos de trabajo interdisciplinares.
4. Profundizar en el uso de wikis multiusuario y redes sociales en la gestión del flujo de trabajo colaborativo entre investigadores, docentes y alumnos.
5. Establecer mecanismos de evaluación de los recursos que garanticen su integración en el desarrollo de las asignaturas y la calidad de los mismos.
6. Poner en funcionamiento formatos combinados de enseñanza basados en el Blended-Learning, idóneo para el desarrollo docente en el contexto del nuevo Espacio Europeo de Educación Superior.
7. Mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje creando una serie de recursos eficaces y atractivos, en torno al museo de la Farmacia Hispana, que faciliten la acción tutorial y de mentorizaje del equipo docente y el aprendizaje autónomo del alumno.

2. Objetivos alcanzados

1. Se han creado recursos orientados no sólo a alumnos de Historia Farmacia sino también a otros alumnos con interés potencial como Historia del Arte y Bellas Artes.
2. Se han creado una serie de recursos educativos en torno al Museo de la Farmacia Hispana, partiendo de las obras de arte realizadas inspiradas en dicho Museo y en el patrimonio conservado en la Facultad de Farmacia.
3. Las herramientas empleadas han facilitado la acción tutorial y de mentorizaje del equipo docente y el aprendizaje autónomo del alumno.
4. Se ha apoyado la creación a través de la investigación artística.
5. Se han desarrollado recursos que puedan ser utilizados dispositivos móviles, basándonos en el Mobile-Learning, que puedan ser utilizados en el interior del Museo de la Farmacia Hispana.
6. Se ha profundizado en el desarrollo de recursos de aprendizaje como metodología de trabajo y aprendizaje a través de los grupos de trabajo interdisciplinares.
7. Hemos desarrollado formatos combinados de enseñanza basados en el Blended-Learning, idóneo para el desarrollo docente en el contexto del nuevo Espacio Europeo de Educación Superior.
8. Hemos establecido mecanismos de evaluación de los recursos que garanticen su integración en el desarrollo de las asignaturas y la calidad de los mismos.
9. Se ha profundizado en el uso de redes sociales en la gestión del flujo de trabajo colaborativo entre investigadores, docentes y alumnos.

3. Metodología empleada en el proyecto

La propuesta metodológica desarrollada y planteada en este proyecto ha consistido en la combinación de formación didáctica con la creación de recursos educativos online y el uso de redes sociales. El punto de partida es el estudio del Museo de la Farmacia Hispana y sus colecciones a través de diferentes tipos de investigación: bibliográfica y artística.

Para ello se han creado diferentes grupos de trabajo formados por integrantes del grupo innovador formado por docentes y discente: profesores, investigadores, personal de administración y servicios y alumnos. Los equipos además estaban formados por personas de diferente formación, fundamentalmente historia del arte, farmacia y bellas artes. De esta forma los roles quedan perfectamente definidos, funcionando complementariamente en el desarrollo del proyecto.

Dichos grupos de trabajo se articularán según las funciones a desarrollar y las asignaturas a aplicar. Se fomentará la actividad e implicación de los participantes y el trabajo colaborativo apoyados por el empleo de herramientas web 2.0.

Una parte importante de la metodología es la incorporación de dos artistas a los grupos de trabajo y que desarrollarán dos proyectos artísticos basados en el Museo de la Farmacia Hispana. La incorporación de artistas a los grupos aportan a los alumnos de farmacia un cambio de visión sobre la materia que están estudiando. Esto favorecerá la adquisición de competencias y capacidades necesarias para los diferentes contextos de su ejercicio profesional para el desarrollo de una metodología a de investigación artística.

Las líneas de trabajo definidas en el proyecto, están encaminadas a la creación de diversos recursos de aplicación directa en el contexto docente y en su evaluación. Las fuentes de información fundamentales para el desarrollo de los mismos partirán de las líneas de investigación de cada uno de los miembros de nuestro grupo innovador y del importantísimo patrimonio que se dispone en el Museo de la Farmacia Hispana.

El resultado de dicho trabajo está publicado en la web del Museo Universitario Virtual de Farmacia, quedando a disposición de futuros alumnos y del conjunto de la sociedad.

4. Recursos humanos

Carlos del Castillo Rodríguez: Coordinación general del desarrollo del proyecto. Selección y captación de alumnos colaboradores. Tutorización de los alumnos (metodologías de investigación, acceso a bibliografía...). Evaluación de contenidos elaborados por los alumnos colaboradores pertenecientes a sus asignaturas. Coordinación y supervisión de la aplicación de las metodologías

Javier Puerto Sarmiento: Selección y captación de alumnos colaboradores. Tutorización de los alumnos (metodologías de investigación, acceso a bibliografía...). Evaluación de contenidos elaborados por los alumnos colaboradores pertenecientes a sus asignaturas.

Rosa María Basante Pol: Selección y captación de alumnos colaboradores. Tutorización de los alumnos (metodologías de investigación, acceso a bibliografía...). Evaluación de contenidos elaborados por los alumnos colaboradores pertenecientes a sus asignaturas.

Antonio Isacio González Bueno: Selección y captación de alumnos colaboradores. Tutorización de los alumnos (metodologías de investigación, acceso a bibliografía...). Evaluación de contenidos elaborados por los alumnos colaboradores pertenecientes a sus asignaturas.

Maria Luisa de Andrés Turrión: Selección y captación de alumnos colaboradores. Tutorización de los alumnos (metodologías de investigación, acceso a bibliografía...). Evaluación de contenidos elaborados por los alumnos colaboradores pertenecientes a sus asignaturas.

Nuria García Arias: Responsable técnica del desarrollo del proyecto. Responsable de la selección de artistas participantes. Formación del alumnado en el uso de wikis, CMS y bases de datos.

José Antonio Vallejo Serrano: Responsable de la coordinación de artistas. Artista multidisciplinar que desarrolla desde el año 2007 su proyecto "Mi juguete favorito", empleando diversas técnicas ya sean gráficas (dibujo y grabado) escultóricas

(estereolitografías a partir de escaneados 3D de su propio cuerpo), instalaciones de objetos cotidianos e incluso la performance.

María Castellanos: Artista multidisciplinar (<http://mariacastellanos.net/>), doctora en Bellas Artes con su tesis "La piel biónica. Membranas tecnológicas como interfaces corporales en la práctica artística."

José Luís López Moral: Artista multidisciplinar y autodidacta (<http://www.lopezmoral.es/>), trabaja la técnica pictórica y fotográfica en la construcción de un paisaje pictorialista que nos transporta al romanticismo.

Patricia Mateo: Artista plástica formada en la Escuela de Bellas Artes de San Fernando (<http://patriciamateo.info/>) que reinterpreta las obras de la historia del arte introduciendo elementos disruptivos cargados de sentido del humor.

5. Desarrollo de las actividades

El proyecto se ha desarrollado en dos fases adaptándonos a los requerimientos de la asignatura de Profesión Sanitaria. Para el desarrollo del mismo se ha contado, además de las personas anteriormente citadas, con un grupo de veinte alumnos pertenecientes a dicha asignatura.

En la primera fase del proyecto, se ha trabajado con los artistas visitando el museo y trabajando sobre la conceptualización y desarrollo de la obra que iban a realizar. Para ello además de sucesivas visitas al museo acompañados del personal docente y discente del proyecto, se ha puesto a su disposición el material bibliográfico que han necesitado.

En esta edición las técnicas utilizadas por los diferentes artistas son muy diversas, yendo desde la fotografía, el dibujo, la pintura hasta la impresión 3D.

Tras esta primera fase centrada en los artistas, se incorporó a los alumnos de Profesión Sanitaria. Para ello, se realizó un seminario de trabajo enmarcado en las prácticas de dicha asignatura. En este seminario los artistas presentaron sucesivamente su trayectoria como artistas, así como las claves fundamentales del desarrollo de la misma. Además, durante el transcurso de esta sesión se hizo hincapié en aproximar al alumnado a conceptos propios del contexto artístico, tales como arte conceptual, arte surrealista, fotografía artística, performance artística, happening... así como vocabulario sobre las técnicas artísticas en la que los artistas están especializados. Todo ello para acercar el discurso y hacerlo más comprensible para alumnos que no tienen porqué tener formación de este tipo.

Durante esta sesión además se encontraron diversos paralelismos y contrastes entre ambas disciplinas del conocimiento. Cuestiones como la importancia de lo procesual tanto en la terapéutica como en el trabajo altamente conceptual y preformático de estos artistas. Otro de los aspectos que se destacó durante el seminario fue el uso de la tecnología en el arte, desde la fotografía hasta la impresión 3D y la programación informática. Los alumnos pudieron evidenciar cómo los medios tecnológicos también operan en la producción artística.

A continuación, se realizó una visita conjunta al Museo de la Farmacia de forma dialogada, donde los artistas expusieron que pieza o piezas del museo habían suscitado su mayor interés.

Tras finalizar este seminario, los alumnos debían realizar una reseña sobre la obra de dichos artistas y partiendo de lo trabajado en el seminario y conversaciones por mail y redes, debía teoriza sobre el tipo de obras que van a realizar los artistas.

En paralelo, los artistas han continuado con el desarrollo de sus obras contando en redes sociales todo el proceso de desarrollo de las mismas atendiendo a las dudas de los alumnos y público en general.

La segunda parte de este proyecto ha consistido en la realización de una exposición que mostrara al alumnado las obras de arte resultantes de este trabajo en colaboración. Para completar el proyecto expositivo, y como parte de la labor comisarial que desempeño, se ha decidido invitar dos artistas más: Patricia Mateo (que forma parte junto a José Luís López Moral del colectivo artístico FueraDcarta) y José Antonio Vallejo, que ha participado en el proyecto en la pasada edición.

El trabajo de los artistas ha girado en torno a los aspectos botánicos recogidos en el Museo de la Farmacia Hispana y la Facultad de Farmacia. Cada artista nos aporta diferentes visiones de cómo las plantas nos ayudan en diferentes aspectos de la vida. Bajo el subtítulo “Expediciones Botánicas”, veremos aproximaciones muy personales de los artistas a lo botánico y su relación con la historia, la vida y la farmacia.

José Luís López Moral nos muestra una serie de cuatro obras basadas en el Manuscrito Voynich. documento de principios del siglo quince cuyo lenguaje es totalmente desconocido y que poco a poco se está consiguiendo descifrar. Este libro es un compendio de diversos conocimientos que dedica una gran parte a lo botánico. De este modo López Moral, en su obra, nos sitúa en una posición de extrañeza donde las posibles variaciones e interpretaciones forman parte del mismo juego cómplice de miradas.

María Castellanos, en colaboración con Alberto Valverde, nos presenta el proyecto *Simbiotic Interaction*. Una obra que pone en relación arte y ciencia. Consiste en el desarrollo tecnológico de dos wearables. A través de estos trajes, la artista mide y

monitoriza las vibraciones eléctricas de las plantas, que cambian dependiendo de factores externos como temperatura, distancia de objetos, presión atmosférica, luz, etc. De este modo las plantas actúan como interfaz con los usuarios del traje para alertarle de cambios medioambientales.

Patricia Mateo emplea el humor, en un juego apriorístico sobre las relaciones entre el lenguaje gráfico de los herbarios y los iconos contemporáneos que identifican a la Farmacia. Esta relación construida por la autora, hace una referencia al paso del tiempo y a la evolución de la terapéutica, siempre desde el sentido del humor.

José Antonio Vallejo nos trae una obra en la que los árboles hacen referencia a la familia. Los árboles escenifican la protección familiar, ese contexto que nos hace fuertes frente a las adversidades y la enfermedad. El nido donde lo infantil es posible.

La última fase del proyecto corresponde a la presentación del resultado final en formato exposición en la Facultad de Farmacia. La exposición se inauguraron el pasado 7 de junio y se prolongará hasta septiembre.

Ya se han presentado el proyecto en la feria *Art and Breakfast*, en Málaga y se están preparando nuevas citas para su difusión. Dichas citas están siendo organizadas por la plataforma de comunicación cultural Veo Arte en todas pArtes.