

# *Fet ací, fet per mestres. Dissenyar records i exposar art al Museu d'Informàtica de la Universitat Politècnica de València*

**Ricard Huerta**

Catedrático en Educación Artística

Universitat de València

ricard.huerta@uv.es

**Ramona Rodríguez-López**

Doctora en Arte Producción e Investigación

Universidad Politécnica de Valencia

rarodlpe@upv.es

## RESUM

El present treball acadèmic uneix art, educació i tecnologia. Presentem una investigació artística duta a terme amb alumnat universitari del Grau de Mestre/a en Educació Primària de la Universitat de València. A partir de la temàtica dels records i la idea “les màquines tenen memòria, les persones tenim records”, es prepara una exposició al Museu d'Informàtica de la UPV, amb el títol *El disseny dels records*, formada per 21 instal·lacions artístiques, establint així un diàleg amb la col·lecció permanent del museu. Volem aportar alternatives pedagògiques per a l'educació artística, incorporant enfocaments que indaguen aspectes socials i culturals, generant una xarxa d'interessos entre la universitat i el museu. Metodològicament es planteja com un estudi de cas, incorporant la Investigació Basada en Arts. Es fan qüestionaris per recollir l'opinió de l'alumnat sobre l'experiència. La valoració positiva i els resultats ens porten a considerar el procés com un model enriquidor per a l'educació artística i patrimonial de l'alumnat, fomentant la creativitat i el treball cooperatiu.

**Paraules clau:** Art conceptual/ Educació patrimonial/ Instal·lacions artístiques/ Museu universitari/ Art sonor/ Museu d'Informàtica UPV.

## ABSTRACT

*The present academic work unites art, education and technology. We present an artistic research developed with university students of the Degree in Primary School of the University of Valencia. Under the theme of remembrances and the idea “Machines have memories, people have remembrances”, an exhibition is prepared at the UPV Computer Museum, with the title “The design of remembrances”, made up of 21 artistic installations, establishing thus a dialogue with the permanent collection of the museum. With this type of initiative, we intend to provide pedagogical alternatives for art education, incorporating approaches that investigate social and cultural aspects, generating a network of interests between the university and the museum. Methodology is a Case Study, incorporating Arts-Based Research. Incorporating questionnaires, we collect the opinion of the students about the experience. The positive evaluation of the exhibition, and the results, lead us to consider this process as an enriching model in the art and heritage education for students, promoting creativity and collaborative work.*

**Keywords:** Conceptual Art / Heritage Education / Artistic Installations / University Museums / Sound Art / UPV Computer Museum.

Projecte en què s'emmarca la investigació: DECHADOS. Creativitat inclusiva a secundària mitjançant la relació entre centres educatius i museus. Referència: PID2021-123007OB-I00 Ministeri de Ciència i Innovació. Convocatòria “Projectes de Generació de Coneixement”.

## Agraïments

Ajuda Margarita Salas Universitat Politècnica de València, Ministeri d'Universitats, Pla de Recuperació, Transformació i Resiliència – Finançat per la Unió Europea – NextGenerationEU.

## I INTRODUCCIÓ

L'exposició *El disseny dels records* és una col·laboració entre diferents universitats i àrees de coneixement, un muntatge expositiu que serveix per apropar l'alumnat al patrimoni científic i tecnològic, fent servir del museu com a escenari de comunicació i aprenentatge (Panciroli, 2016), com a vehicle per a l'adquisició de pensament històric (López, García-Morís, López, i Medina, 2022). Es tracta d'acostar-los a un espai d'enriquiment personal i d'apertura, a unes altres formes patrimonials. Les experiències educatives fora de l'aula i en contacte directe amb el patrimoni, poden portar a la comprensió del context històric i a donar-li una interpretació i sentit com a evidència. Són un desafiament per avançar en l'educació patrimonial (Monteagudo-Fernández, Gómez-Carrasco i Chaparro-Sainz, 2021).

El disseny dels records és una investigació artística i educativa plantejada com a projecte, que es complementa amb una exposició al Museu d'Informàtica de la Universitat Politècnica de València. S'emmarca dins les accions plantejades en la matèria "Propostes Didàctiques en Educació Artística", del Grau de Mestre/a en Educació Primària de la Universitat de València, entre els grups de la menció "Art i Humanitats". Si bé l'alumnat està motivat cap a la creativitat i les arts, cal indicar que, a nivell

general, a l'educació de mestres i mestres hi ha una gran mancança formativa sobre art i estètica (Huerta i Alonso, 2022; Bilir-Seyhan i Ocak-Karabay, 2018). Aquesta situació s'evidencia en el desconeixement de tècniques, maneres de fer i referents artístics, sobretot contemporanis. Apostem per incorporar la recerca a les matèries d'educació artística, col·laborant amb altres entitats.

En una societat on la tecnologia és omnipresent, convé conèixer la seua història i l'evolució dels dispositius, però també cal reflexionar sobre punts de vista que afecten tant tecnologia com la seua relació amb les humanitats. Cal establir marcs de mediació i pensament crític a través de l'experiència docent. Portar l'alumnat com a productor de continguts al context del museu és una manera d'intervenir i refer l'espai i els seus continguts, establint vinculacions amb narratives personals i relacions entre allò més global general i allò més local particular. Es tracta d'aproximar l'educació artística a l'experiència pràctica d'intervenció en el Museu d'Informàtica de la Universitat Politècnica de València (UPV), per crear noves maneres de mirar, d'escoltar i de pensar (Rolling, 2017) el patrimoni cultural de la informàtica.

El 2022 la ciutat de València va ser nomenada capital mundial del disseny. En aquest sentit, el nostre projecte desenvolupa la temàtica dels records connectant amb les pràctiques i el treball propi del disseny i de la cultura visual, arribant així al resultat després d'un minuciós procés d'estudi i anàlisi. La temàtica dels records s'aborda incitant a la reflexió sobre la influència de les tecnologies i la informàtica en la manera d'accedir a les imatges, els sons i la informació que ens connecta amb les experiències viscudes. Atenent allò que recomana Salvador Oriola Requena: "Els mestres amb una bona formació en l'àmbit patrimonial, seran aquells que des d'una perspectiva sistèmica i transversal, seran capaços de vincular el patrimoni i la seua educació amb múltiples aspectes didàctics." I adverteix aquest autor que "a més de les activitats dins de les aules, els mestres també seran els responsables de proposar visites a museus, auditoris, ex-

posicions, etc.” (Oriola Requena, 2019, p. 548). Intentem generar un marc de mediació entre museus i escoles, per combinar sinergies i facilitar intercanvis culturals. Això serà possible si formem adequadament el professorat, estament que es convertirà en la baula necessària per transmetre el coneixement i el respecte pel seu patrimoni. Es tracta d’un model de pràctica docent que incorpora la investigació com a marc experimental, aprofitant pràctiques d’educació artística que busquen estendre les accions fora de l’aula, creant relacions entre la cultura i les narratives docents. Estudiants de la Universitat de València seran els qui crearan instal·lacions artístiques per presentar-les en un museu ubicat a la Universitat Politècnica de València, amb peces dissenyades per dialogar amb les tecnologies obsoletes (Parikka, 2018) que emmagatzema el museu en les seues vitrines, intercalant escenes d’històries de vida de l’alumnat que parlen d’aquestes tecnologies (cinta de casset, CD, DVD, telèfon, etc.), adaptades a les condicions de l’espai y els sistemes d’instal·lació i accés del museu. Intentem “restablir vincles amb el nostre entorn per a la reconstrucció de la nostra memòria col·lectiva” (Freire, Franco i Rajal, 2021, p. 51). Propiciem un apropament a l’art i la pràctica de l’art mitjançant temàtiques atractives i poc habituals al currículum escolar. Treballar amb qüestions alternatives fomenta un interès més gran per part de l’alumnat, i també suposa implicació en les tasques. El nostre apropament a les tecnologies parteix d’una aproximació al patrimoni i també a l’educació patrimonial. Avaluem l’experiència mitjançant un qüestionari que passem a l’alumnat abans i després del procés. Amb aquest tipus d’investigacions que uneixen art i tecnologia, actualitzem continguts de l’Educació Artística, incorporant la creació d’instal·lacions, fent ús de l’art sonor i redescobrint les possibilitats didàctiques de l’entorn museístic. Amb tot això incidim en la producció artística com a manera d’entendre sobre l’art, però també com a detonant per estimular la creativitat. Existeixen diverses experiències similars que investiguen les possibilitats de les instal·lacions artístiques o

l’educació en els museus, com per exemple el projecte de Castro i Blanco (2023) que utilitza la instal·lació artística-sonora en la formació de futurs docents a mode de catalitzador de processos de patrimonialització; les instal·lacions de l’alumnat de Martín Caeiro (2022) que porten als participants a experiències dialògiques i afectives; l’estudi recollit per Lucas, Trabajo i Borghi (2020), sobre les interaccions escola-museu en forma d’activitats educatives en el Museo Internazionale e Biblioteca Della Musica de Bologna (Itàlia).

### 1.1 Objectius de la investigació

Ens marquem com a objectiu principal apropar l’alumnat a la creativitat, amb una mirada contemporània, implicant-los en el procés de creació artística i difusió de resultats mitjançant la preparació d’una exposició, però també ens interessa conèixer la seua pròpia sobre l’experiència.

La investigació ve acompanyada d’una sèrie d’objectius específics entre els quals destaquem:

- Incorporar al Museu d’Informàtica de la UPV noves temàtiques basades en vivències de l’alumnat;
- Capacitar l’alumnat per crear peces artístiques en format instal·lació;
- Apropar l’alumnat al patrimoni científic i tecnològic, fent servir del museu com a escenari de comunicació i aprenentatge per a mestres;
- Superar l’imaginari col·lectiu sobre art i tecnologia, ple de tòpics i prejudicis, propiciant un acostament a partir de la pràctica;
- Millorar la nostra experiència docent i artística.

## 2 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓ

La recerca s’elabora metodològicament des d’una perspectiva híbrida, mitjançant l’estudi de cas (Stake, 2005) i la Investigació Basada en Arts (McGarrigle, 2018). Tant l’alumnat com el professorat s’impliquen al màxim al llarg de

l'experiència artística i tecnològica, integrant esforços, compartint cada fase del procés. El fet de crear instal·lacions artístiques per exposar en un museu motiva enormement l'alumnat. A més de l'observació participant, per a la recollida de dades partim de dos qüestionaris, un que passa a l'inici de l'experiència a més, i un altre que contesten en finalitzar el projecte. El paper del professorat funciona de manera activa perquè es viu en directe l'experiència plantejada, juntament amb l'alumnat, durant les sessions de taller, i imbricant la pràctica educativa en un procés de recerca. Hem incorporat la Investigació Basada en Arts com a part d'una estratègia educativa per al foment de les arts (Rolling, 2017). Els resultats artístics es concreten a les instal·lacions artístiques, confirmant així l'eficàcia de la metodologia (Ramon i Alonso Sanz, 2022).

Analitzem les instal·lacions artístiques realitzades per l'alumnat, dotant la investigació de creació artística, portant la investigació cap al territori de la creativitat a través de la Investigació Basada en Arts (Navarro Espinach, 2022). En motivar-los per donar forma a les seues idees sobre els entorns digitals, també propiciem un enfocament de tipus etnogràfic, una mirada cap als records i el món digital per part de la ciutadania més jove (Lucas, Trabajo i Borghi, 2020). La implicació de les persones, des d'una perspectiva social i cultural, resulta important en la investigació, ja que s'aborden qüestions actuals (Hamlin i Fusaro, 2018), com la dependència dels dispositius digitals (mòbil, ordinadors, tauletes, plataformes de continguts) entre la població més jove, un tema preocupant pel volum que ha adquirit.

## 2.1 Metodologia de la pràctica artística

Es dissenyen una sèrie d'instal·lacions per al Museu d'Informàtica de la Universitat politècnica de València, atenent a les condicions espacials i de distribució d'objectes que ofereix el museu, en base a un conjunt de mostradors d'unes dimensions aproximades de 50 x 50 cm de base, i tot això atenent a la pregunta que ens fem i que es fa cada participant "Com entenem la memò-

ria al món virtual?". Aquesta seria la pregunta de recerca a través de la qual plantejem l'evolució del procés creatiu per a la mostra. Aquest procés compta amb les següents fases:

- Sessions prèvies teòriques i de selecció de motius;
- Procés d'ideació.
- Adequació de conceptes i tècniques artístiques a l'espai;
- Visita al museu per triar els espais més adequats i escaients a cada peça;
- Realització d'esbossos i selecció de materials i dispositius;
- Muntatge previ de cada instal·lació a l'aula;
- Muntatge de la instal·lació al museu.

## 3 ELS RESULTATS ARTÍSTICS I LES OPINIONS DE L'ALUMNAT PARTICIPANT

Analitzem les dades que provenen de 88 enquestes individuals, i de les 21 instal·lacions artístiques realitzades. Considerem oportú unir el potencial que ofereixen l'art, el disseny, el patrimoni i la memòria des d'un vessant multidisciplinari. En integrar tecnologia i arts la deriva multidisciplinària envolta tot el procés. Apropar els territoris creatius (arts visuals i tecnologia) des de la temàtica de la memòria, mitjançant els records, impulsa la reflexió sobre el poder dels referents, qüestió que aprofitem per tractar aspectes històrics (Le Goff, 1991). Volem que s'acosten a l'art des de la pròpia creació artística, i això pot repercutir en el seu futur com a docents, de manera que a les classes que impartiran quan seran mestres compartiran amb el seu alumnat les possibilitats que ens brinda el fet artístic, entenent així l'art com una opció reivindicativa (Benjamin, 2003), amb una forta càrrega de difusió cultural.

El projecte aprofundeix en l'educació artística (Ramón Verdú, Villalba Gómez i Boj Pérez, 2022), apostant de manera particular per aquells espais on generalment no s'enfoca l'atenció, i que poden aportar coneixements per millorar i

adaptar l'educació escolar a l'actualitat diversa i comuna en què ens movem, des d'una perspectiva que abraça les possibilitats creatives i pedagògiques de l'univers digital. Així mateix, es promouen aliances entre disciplines i agents socials per assolir els objectius (Salido López, 2020).

La innovació i l'experimentació són aspectes decisius en el nostre model d'interpretació artística i educativa de les problemàtiques actuals (Duncum, 2015). Gràcies a les instal·lacions, l'alumnat genera empatia amb el seu entorn cultural, i ens permet observar a través de la seua pròpia mirada, indagant, investigant, incorporant l'experiència viscuda com un element de

transforma allò inicialment planejat, amb la finalitat d'incorporar elements significatius, com els símbols i les metàfores, tramant conceptes i idees transformadores (Foucault, 1998), la qual cosa comporta una reverberació de possibilitats que ens transporta del que és merament visual al que seria una reflexió estètica i política, pedagògica i comunicativa, sociològica i cultural. En el temps de preparació del projecte convidem a artistes i persones creatives del món de la cultura a participar a les sessions de classe, de manera que la reflexió i el coneixement seran els motors principals de les posteriors creacions artístiques (Townsend i Thomson, 2015). Explicuem el motiu i les intencions del pro-



Fig. 1.- Durant els preparatius de l'exposició l'alumnat pot escoltar a pepa Ortiz i Lúdia Galí durant la seua visita a l'aula per ajudar-los en el seu procés creatiu. Fotografia: R. Huerta, 2022.

transgressió creativa. Amb les escultures (instal·lacions), ens ofereixen diferents reflexions que fan sobre el poder de l'univers digital en què ens movem, fent visibles aquells aspectes que han estat silenciats tant al currículum com per part de la institució escolar (Samper Ayape, 2021). L'ús de codis artístics, visuals i sonors,

projecte, reforçant aquesta informació a través de conferències que imparteixen tant artistes com especialistes en comunicació i tecnologies. Això genera un ambient de confiança entre els participants. Per a la preparació d'aquest projecte es va convidar a Pepa Ortiz Romaní i a Lúdia Galí Vilimelis, ambdues assessores d'Educació



Plàstica, Visual i Audiovisual al Cefire Artístic-Expressiu. Cada grup d'alumnat consta de cinc persones, i demanem que posen al grup el nom d'una dona artista. Això permet que durant les sessions s'escoltarà constantment el nom de les artistes, aconseguint així que es familiaritzen amb els nom de distintes artistes dones. Per triar el nom de cada grup, dediquem una sessió a parlar d'art fet per dones artistes, especialment d'artistes actuals, i és durant aquesta sessió que

cada grup decideix el seu nom. Una altra qüestió important en les explicacions inicials és l'argument artístic pel que fa a la producció de les instal·lacions (Barthes, 1982). Per arrodonir la formació artística organitzem visites a escultures en el campus universitari, tant al Museu del Campus Escultòric (MUCAES-UPV) de la Universitat Politècnica de València, com al Campus de Tarongers de la Universitat de València.



Fig. 2.- Visita amb l'alumnat al Museu del Campus Escultòric (MUCAES-UPV) de la Universitat Politècnica de València (esquerra), i a l'escultura d'Andreu Alfaro al Campus Tarongers de la Universitat de València (dreta).

Fotografies: R. Huerta, 2022.

De les 88 respostes de l'alumnat al qüestionari, el 84% pertanyen a dones, i el 16% a homes. El 51% de l'alumnat té 20 anys, el 33% són joves de 21 anys, el 9% en té 22, i la resta entre 23 i 25. Només hi ha un cas de 49 anys. Aquestes dades corroboren que la gran del conjunt de l'alumnat enquestat són dones entre 20 i 21 anys. En les preguntes següents es recullen dades fent ús d'un qüestionari Likert, processat mitjançant l'Anàlisi de Components Principals, la qual cosa ens ofereix resultats significatius que afecten el gènere i la percepció que tenen de les seves possibilitats creatives, aspecte que enllaça amb la formació prèvia, i que ens serveix per incidir en la necessitat de generar processos per fomentar la creativitat. Sobre això, adverteixen Ramón-Verdú, Villalba-Gómez i Boj-Pérez (2022, p. 262): "Un comportament molt comú és el de bloqueig creatiu evidenciat per expressions com: no sé fer això, no sóc creatiu, no sé dibuixar, no tinc aquesta capacitat". Durant les sessions preparatòries escoltem els comentaris de l'alumnat, que també expressa les seues opinions als qüestionaris.

A la pregunta "Et consideres una persona creativa?", el 54% respon "molt", el 43% creu que "poc", i només un residual 2% considera que "res". El 96% contesta afirmativament la pregunta "Utilitzaries l'art en disciplines que no són les de plàstica?". El percentatge baixa davant la pregunta "T'agrada practicar alguna activitat artística?", a la qual contesten afirmativament el 76%. Entre les pràctiques artístiques destaquen la dansa, la música i el teatre, havent-hi un menor nombre que practiquen dibuix, pintura o fotografia. La totalitat de l'alumnat contesta afirmativament a la pregunta "Creus que a través de l'educació artística es poden transmetre valors importants de tipus personal i social?", revelant una consideració molt positiva de les possibilitats que comporta la pràctica artística a l'entorn educatiu. Escollim algunes respostes a la pregunta "Què us motiva més de les activitats d'educació artística?": "Poder innovar i transmetre els propis pensaments d'una manera més clara"; "Poder aplicar creativitat artística pràctica a la teoria"; "Les visites a museus";

"Que ens animen a pensar, descobrir noves experiències, poder plasmar les nostres idees de manera creativa, sentir que hem aconseguit allò que m'he proposat..."; "Em motiva el fet de fer coses diferents i divertides"; "La llibertat, la quantitat de coses diferents que es poden fer, més enllà del que passa a la resta d'assignatures"; "Sentir que puc fer creacions artístiques i que se'm pot donar bé. Sentir-me artista".

#### 4 INCORPORANT LES INSTAL·LACIONS ARTÍSTIQUES A LA FORMACIÓ DE MESTRES

Fomentem l'aprenentatge a través de l'experiència, proporcionant interaccions actives amb l'entorn, permetent una connexió entre la teoria i la pràctica i requerint una fase prèvia al disseny, ja que la instal·lació es correlaciona amb la pràctica del disseny (Ozcam i Kayan, 2022). Cada participant deixa constància de la seva experiència amb els dispositius digitals de la memòria (cintes, CD, DVD), la qual cosa els permet fer un repàs a la pròpia vida en funció de com han anat evolucionant els sistemes de memòria. El fet de realitzar accions artístiques potencia les reflexions subjectives, de manera que la investigació artística és promoguda tant individualment com col·lectivament. La força de l'art, o esdeveniment de l'art, es pot concebre com un procés amb potencial per a la individualització de nous mons, permetent gestionar una mirada peculiar en tant que investigadors que usen l'art com a estratègia (Atkinson, 2017). La majoria de l'alumnat desconeixia el significat del concepte "instal·lació artística", per la qual cosa hi va haver una sessió inicial abordant la temàtica. La instal·lació és un gènere que va emergir i es va consolidar durant les dècades de 1960 i 1970. Tal com assenyala Anne Ring Petersen, no es pot observar la instal·lació com un objecte estètic autosuficient, sinó que cal mirar les relacions amb altres fenòmens i circumstàncies externes (Petersen, 2015). Entenem la instal·lació com una intersecció de gèneres que incorporen qualsevol mitjà que serveixi per crear una experiència artística en un ambient determinat i en un lloc específic. En el context

educatiu, les instal·lacions permeten connectar amb l'espai on es construeixen de manera poètica i estètica. El llenguatge creatiu de les instal·lacions permet treballar nombroses facetes del desenvolupament integral de la persona, si bé són pràctiques poc explorades per la dificultat dels docents per dissenyar i analitzar els processos que es donen en aquests llenguatges.



Fig. 3.- Alumnat preparant el muntatge de l'exposició al Museu d'Informàtica de la UPV.

Fotografia: R. Huerta, 2022.

Algunes peces contenen una part sonora que s'incorpora mitjançant un codi QR que ens ofereix l'enregistrament a través del nostre mòbil, com per exemple: *Escala mòbil* del grup Olga Olivera Tabeni, representant els records de peces musicals amb codis QR que ens porten a àudios de cançons, i també *Laptop* del grup Anna Ruiz Sospedra, entre altres. La música en combinació amb obres d'art donant un enfocament interdisciplinari per promoure la comprensió de l'art, dins un entorn multimodal que combina art i música. Combinar imatges i música permet als participants concentrar-se en les obres d'art durant un període més llarg, encarnar les obres d'art i oferir interpretacions significatives, especialment a nivell narratiu (Pavlou i Athanasiou, 2014). L'ús de tecnologies en el procés d'elaboració de les propostes fa que "considerem la conveniència de desenvolupar propostes sobre art objectual dins del sistema educatiu per a l'adquisició de les competències establertes al currículum" (Hervás, 2014, p. 92).

Fomentem el coneixement de dones artistes des d'una perspectiva de gènere, fent visibles les se-

ues obres a través de la investigació de les pròpies trajectòries personals, de l'alumnat. Partim de la necessitat d'un exercici de memòria que permet experimentar el nostre present de forma crítica, reconeixent així tant aquelles artistes pioneres que van projectar imaginaris alternatius, com a les que actualment continuen obrint el camí. Una avaluació inicial de l'alumnat ha demostrat l'existència de prejudicis cap a l'art en funció del sexe dels artistes, associats a qüestions de gènere (Huerta i Alonso-Sanz, 2022), cal, per tant, assumir les carències formatives cap a l'art fet per dones. Això posa de manifest la importància d'incloure el gènere de manera transversal a la formació inicial del professorat. S'anima l'alumnat a posar com a nom del seu grup el d'una dona artista, de manera que fomentem el coneixement i el reconeixement de l'art fet per dones. Alguns noms d'artistes dones elegits pels grups: Marina Abramovic, Alba Bla, Paula Bonet, Lucía Bosch Roig, Maria Antonietta Caufield, Sara Colaone, Maribel Domènech, Xus Francès, Maria Hesse, Jenny Holzer, Barbara Kruger, Yayoi Kusama, Lara Lars, Tamara de Lempicka, Mar C. Llop, Nativitat Navalón, Olga Olivera, Carlota Pérez, Marina Puche, Ramona Rodríguez, Anna Ruiz Sospedra i Loli Soto.

Les propostes estan vinculades al concepte dels records des d'una perspectiva artística, valorant el paper del disseny, apropant el discurs a l'univers digital, tenint en compte que l'exposició es fa al Museu d'Informàtica. Plantegem idees: "En lloc de guardar records, emmagatzemem immenses quantitats de dades", o també "L'ordre digital, és a dir, numèric, no té història i memòria, i, en conseqüència, fragmenta la vida." (Han, 2021, p. 17). "La història de la cultura és la trama de les ficcions. Els objectes només en són testimoni" (Marzo, 2021, p. 247)

## 5 EXPOSAR ART AL MUSEU D'INFORMÀTICA DE LA UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

La investigació dona com a resultat vint-i-una instal·lacions de factura molt diversa, mostrades en una exposició amb el títol "El disseny dels



records”, en la planta baixa de l’Escola Tècnica Superior d’Enginyeria Informàtica, Edifici 1E, un dels espais del museu, amb les instal·lacions i els fons del propi Museu d’Informàtica e la UPV. L’exposició es va inaugurar l’11 de maig de 2022, i va romandre muntada fins al 18 de maig, coincidint amb la celebració del Dia Internacional dels Museus. Les peces de l’alumnat es van desplegar en diferents ubicacions: en la paret del hall de l’entrada, i també en la pantalla de projecció de vídeo, així com en el corredor que conté les vitrines amb les peces de microinformàtica, ocupant l’espai que queda entre elles. En la Figura 4 ve detallat el plànol de l’edifici i les imatges dels dos espais.

La instal·lació *R.A.M (Records Amb Memòria)*, del grup Alba Bla, fa un recorregut per la tradició de les falles mitjançant un vídeo i uns muntatge que fan al·lusió a la vestimenta fallera, usant teixits i impressions de la revista *El Turista Fallero*, a manera del llegat on es preserven i reflecteixen esdeveniments fallers. La instal·lació *Ruta Sida* del grup Mar C. Llop és una instal·lació inspirada a La Ruta del Bakalao, fenomen social ben conegut de la València de finals del segle XX. Mitjançant la música i cartells dels clubs tan coneguts com Barraca, Spook o ACTV, realitzen una investigació sobre el VIH i la SIDA, per tractar-se d’una pandèmia que es va propagar en aquella època. Es proporciona informació so-

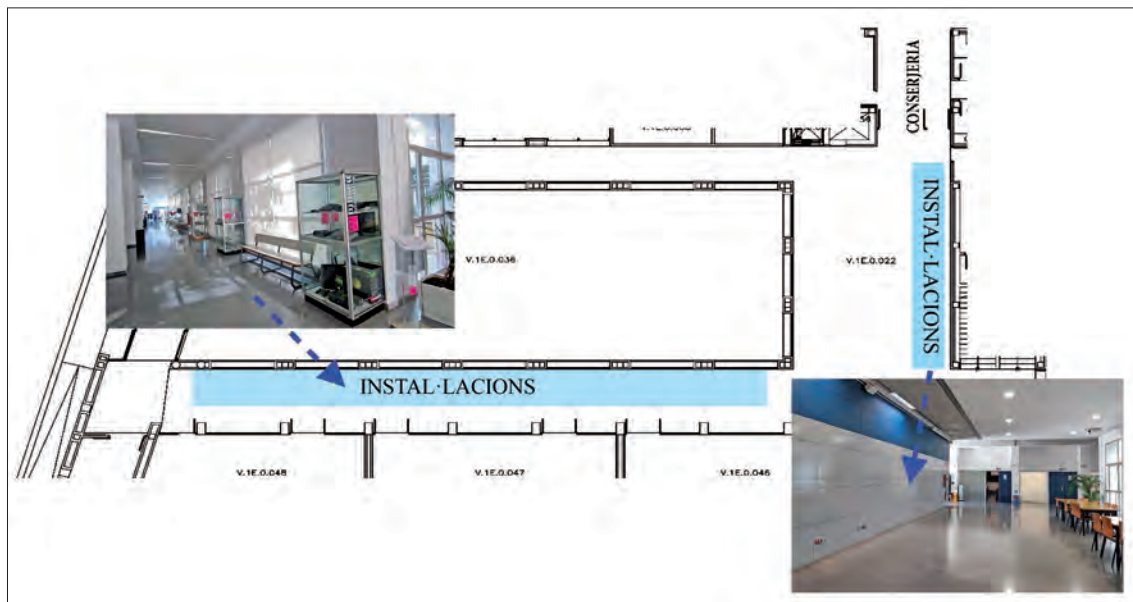


Fig. 4.- Plànol del Museu d’Informàtica de la Universitat Politècnica de València, a la planta baixa de l’ETSIF Escola Tècnica Superior d’Enginyeria Informàtica, Edifici 1E. Imatge: R. Rodríguez-López, 2023.

Destaquem les possibilitats de l’art en la prevenció i l’ús adequat de l’univers digital entre joves, ja que cal revelar aquesta acció preventiva si realment volem educar el nostre alumnat en un ús conscient dels dispositius i mitjans digitals. Elaborem un discurs que té molt en compte l’entorn on viuen els qui participen de l’acció artística.

bre la malaltia intentant eliminar l’estigma. La instal·lació *Memòria Bakalao* del grup Natividad Navalón reflecteix l’època en què la costa valenciana es va convertir a la capital espanyola de la festa i els nous sons dels vuitanta i els noranta, durant la joventut dels que ara són els seus pares i mares.



Fig. 5.- Durant la inauguració de l'exposició, un alumne explica a la comitiva d'autoritats la peça que ha elaborat el seu grup, la instal·lació artística *Data Tower*. Fotografia: R. Huerta, 2022.

El grup Lara Lars amb *Disney Memories* evoca la imatge de Mickey Mouse amb 3 CD assemblats. Aspectes com la identitat, la mirada o la formació informal durant la infància són presents en la reflexió, ja que Disney estableix un model social, econòmic i cultural fortament arrelat a la tradició nord-americana. La peça *Land Art Disney* del grup Barbara Kruger recull sons de les bandes sonores de Disney com a elements evocadors de la infància. La proposta utilitza cintes de vídeo VHS disposades en forma circular, com a obra de l'artista Richard Long. Amb els VHS ens trasllem a la màgia Disney, que ens ha educat amb una ideologia concreta.

L'ús de CD per compondre una forma simbòlica el trobem a la instal·lació *Tempus fugit* del grup Loli Soto, creant una mena de rellotge amb els records tecnològics de cada membre del grup. A *El film de la nostra vida vida* del grup Lucía Bosch, les cintes recullen records familiars, que narren la infància o allò que succeïa abans de néixer. La instal·lació *Educar al record*, del grup Maria Antonieta Caulfield, evoca els records a través de l'educació, veient com ha evolucionat

la informàtica. Tenint en compte que la digitalització social ha estat impulsada per l'accés a la informació i als sistemes de missatgeria, *Trucada al passat* del grup Marina Puche, recupera el telèfon clàssic amb el marcador circular i afegeix uns entrepans típics de les converses en aplicacions de missatgeria, al·ludint així al canvi de paradigma de comunicació.

A *Pandèmia Souvenirs* del grup Maria Hesse, la pandèmia del covid-19 revela un abans i un després a les nostres vides i els nostres records, mostrant el gran paper que han tingut les tecnologies durant els mesos en què el món es va aturar. *Frames* del grup Maribel Doménech fa servir tres retrats de tres generacions diferents on s'aprecien la cultura visual que ha conformat cada generació. *Escala mòbil* del grup Olga Olivera Tabeni representen els records de la generació del 2000, des del naixement fins a l'actualitat, utilitzant la tecnologia, amb un codi QR que ens porta a àudios de cançons de les diferents etapes de la nostra vida. *Genealogia dels records*, del grup Paula Bonet, representa les generacions familiars mitjançant la metàfora



Fig. 6.- A l'esquerra la peça *Home Sick* de Carlota Pérez es fa una crítica a la presència exagerada de les pantalles en el món infantil. A la dreta *Sense bateria*, del grup Tamara de Lempicka. Fotografia: R. Huerta, 2022.

de l'arbre amb branques que personifiquen els nostres familiars, amb fotografies que encarnen records: "Les persones són fugaces, el record etern".

El recurs de l'espill també el trobem a la instal·lació *El mirall de recordar* del grup Sara Colasone. Cada vegada que ens mirem a l'espill som una persona diferent, evolucionem. Darrere d'aquest reflex en les persones estan les seues vivències i el passat, i amb això, els records. La instal·lació *Sense bateria* del grup Tamara de Lempicka ens mostra la dependència que s'ha generat els darrers anys respecte a la tecnologia. Els records evoquen moments de diversió que han deixat empremta, com ara els jocs infantils que s'associen amb èpoques de felicitat. Les tecnologies han incorporat noves maneres de jugar amb les consoles i els videojocs. La instal·lació *Homesick*, del grup Carlota Pérez, ens parla de jugar, sense preocupacions, sense drames. *Els records de la infància* del grup Xus Francès, compara els joguets antics amb els actuals. Mitjançant un codi QR ofereix entrevistes de persones de diferents edats comptant els records de la

infància. Món efímer del grup Yayoi Kusama ens anima a imaginar que un dia la teua vida es trenca i els records desapareixen en l'oblit.



Fig. 7.- Dalt la instal·lació *Escala mòbil* del grup Olga Olivera Tabeni. Baix *Laptop* del grup Anna Ruiz Sospedra. Fotografia: R. Huerta, 2022.



Des de la perspectiva artística podem tractar temes poc transitats al currículum, com ara la memòria, els records, la tecnologia i l'univers digital. El potencial d'aquestes propostes innovadores permet abordar qüestions des de perspectives diverses, tenint en compte l'acció artística des del territori de l'arxiu, de la memòria, recuperant vivències i records per part de l'alumnat i el professorat, parlant de les nostres tradicions, reivindicant rituals culturals que ens pertanyen, i generant imatges i objectes artístics (escultures en format d'instal·lació) que acaben tenint importància gràcies a l'ús que fem dels objectes esmentats, que immediatament es converteixen en imatges i són difoses en xarxes per part de l'alumnat. Observem que l'alumnat assumeix consciència dels aspectes importants dels registres de la memòria, generant debat, prenent decisions, assumint el paper que han de prendre com a veritables intel·lectuals transformadors (Giroux, 1990). El fet de presentar les instal·lacions artístiques de l'alumnat en un museu obert al públic suposa fer propi un espai

privilegiat, alhora un lloc de memòria i innovació. Tot això confereix a l'experiència un elevat grau de motivació. La prova és que la majoria de l'alumnat va assistir a la inauguració, en companyia de familiars i amics, assumint així un compromís, reforçant el seu paper com a dissenyadors i artistes (Munari, 2019).

Una exposició participativa impulsa un coneixement més gran del patrimoni cultural, la memòria i l'educació. Amb aquestes pràctiques fomentem la perícia creativa, ja que per crear les instal·lacions orientem l'alumnat en qüestions de tipus formal i paral·lelament els assessoram incorporant elements teòrics i de contingut estètic que els ajudaran a capbussar-se en la reflexió i la creació artística (Huerta, 2022). El projecte apropa a l'actual alumnat universitari, futurs docents, als museus. Durant l'acte d'inauguració de la mostra l'alumnat va explicar les seues obres. La inauguració es va convertir en un acte multitudinari, amb l'assistència de representants acadèmics, alumnat, professorat, amistats i familiars.



Fig. 8.- Instal·lació *Land Art Disney* del grup Barbara Kruger. Fotografia: R. Huerta, 2022.



Per formar adequadament el professorat de primària en arts visuals ens enfrontem amb diversos problemes, ja que no disposem del temps suficient, ni tampoc comptem amb les condicions adequades per portar endavant una bona experiència formativa. A això s'afegeix l'agregant que el nostre alumnat no ha tingut contacte anteriorment amb la pràctica artística, o amb l'art en general, de manera que arriben a les aules universitàries amb una carència greu pel que fa a formació artística i estètica. Aquesta situació ens obliga a generar experiències significatives perquè entre l'alumnat es fomenti un escenari de creativitat, cosa que aconseguim implicant-los en projectes agosarats i innovadors. A l'exposició *El disseny dels records* els futurs docents creen instal·lacions artístiques que són exposades al Museu d'Informàtica de la Universitat Politècnica de València. En poques setmanes aconseguim motivar-los, afavorint la creativitat, i aprofitant la implicació del museu, que es converteix en aliat de la formació artística i tecnològica del futur professorat.

## 6 CONCLUSIONS

L'exposició *El disseny dels records* és una experiència viscuda per futurs docents, gràcies a la qual creen instal·lacions artístiques que són exposades al Museu d'Informàtica de la Universitat Politècnica de València. A pesar de que el nostre alumnat arriben a les aules universitàries amb una carència greu pel que fa a formació artística i estètica, hem aconseguit generar aquesta experiència significativa com un projecte agosarat i innovador. S'acompleixen així els objectius de la investigació que ens plantejàvem al començament, ja que l'exposició ha contribuït a fer possible aquest resultat positiu en els següents apartats:

- a) La motivació de l'alumnat, implicant-los en el procés de creació artística i difusió de resultats mitjançant la preparació l'exposició.
- b) El desenvolupament de la creativitat en la mesura que han adaptat idees i concep-

tes als llenguatges visual i sonor, en forma d'instal·lacions artístiques, per transmetre significats i contar històries.

- c) L'adquisició de coneixements de tècniques artístiques contemporànies i medis digitals per adequar les seues obres a l'espai expositiu.
- d) L'acostament del patrimoni científic i tecnològic del Museu d'Informàtica de la UPV, a l'alumnat de Magisteri de la Universitat de València, incorporant noves temàtiques basades en les seues vivències.
- f) El reforçament dels vincles necessaris entre universitat i museu, fent servir del museu com a escenari de comunicació i aprenentatge per a mestres.

A més, l'opinió de l'alumnat sobre l'experiència recollida als qüestionaris ofereix una valoració molt positiva de l'exposició. Els resultats ens porten a considerar aquest procés d'aprenentatge com un model enriquidor en l'educació artística (Caeiro, 2022) i patrimonial de l'alumnat, fomentant, entre altres aspectes, l'adquisició de competències comunicatives i el treball col·laboratiu. Les dades del qüestionari demostren que l'experiència de crear instal·lacions artístiques al Museu d'Informàtica de la UPV, ha estat altament motivadora, pedagògica i creativa, els ha permès descobrir noves maneres de fer i transmetre els seus pensaments, visitar els museus, sentir-se artistes, obrint possibilitats cap a noves experiències, etc. Tot i que el 46% de l'alumnat es consideraven persones poc o gens creatives, cal destacar que el 96% declaren que farien servir l'art en altres disciplines. Igualment, la totalitat de l'alumnat creu que a través de l'educació artística es poden transmetre valors importants.

Mitjançant els resultats d'aquest estudi hem pogut comprovar que les instal·lacions artístiques serveixen com a catalitzadors en el procés de transformació de l'educació artística (Castro i Blanco, 2023) per preparar adequadament el futur professorat de primària. Convertim l'aula d'art en un laboratori d'idees, fomentant la

cooperació, el respecte i el treball coordinat, utilitzant les tecnologies digitals, amb resultats exposats en un museu. Utilitzant com a metodologia la Investigació Basada en Arts, elaborem discursos personals per enfrontar-se als processos creatius, donant com a resultat originals aportacions al panorama artístic i educatiu, convertint així l'activitat en un procés de recerca constant a partir de la pràctica artística des d'una pedagogia crítica.

## REFERÈNCIES

- ATKINSON, D.: "Without Criteria: Art and Learning and the Adventure of Pedagogy", en *The International Journal of Art and Design Education*, 36 (2) (2017) 141-152. <https://doi.org/10.1111/jade.12089>
- BARTHES, R.: *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces*. Barcelona, Paidós, 1982.
- BENJAMIN, W.: *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México, Ítaca, 2003.
- BILIR SEYHAN, G.; OCAK KARABAY, S.: "Early Childhood Pre-service Teachers' Views about Visual Arts Education and Aesthetics", en *Eurasian Journal of Educational Research*, 18 (73) (2018) 131-148. <https://doi.org/10.14689/ejer.2018.73.8>
- DUNCUM, P.: "Transforming Art Education into Visual Culture Education through Rhizomatic Structures", en *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 5 (3) (2015) 47-64. <https://doi.org/10.18039/ajesi.66849>
- FOUCAULT, M.: *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. México, Siglo XXI, 1998.
- GIROUX, H.: *Los profesores como intelectuales. Hacia una pedagogía crítica del aprendizaje*. Barcelona, Paidós, 1990.
- HAMLIN, J.; FUSARO, J.: "Contemporary Strategies for Creative and Critical Teaching in the 21st Century", en *Art Education*, 71 (2) (2018) 8-15. <https://doi.org/10.1080/00043125.2018.1414529>
- HAN, B. C.: *No-cosas: quiebras del mundo de hoy*. Barcelona, Taurus, 2021.
- HERVÁS ASINS, L.: "Iniciativas didácticas para el acercamiento en los centros educativos de propuestas sobre arte objetual", en *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, 5 (2014) 81-93. <http://dx.doi.org/10.7203/eari.5.3553>
- HUERTA, R.: "La Memoria. Investigación Basada en las Artes para la formación del profesorado", en *Arte, Individuo y Sociedad*, 34 (1) (2022) 27-45. <https://doi.org/10.5209/aris.70081>
- HUERTA, R.; ALONSO SANZ, A.: "Mujeres artistas en la formación del profesorado. Un estudio interseccional en la Universitat de València", en *Estudios Pedagógicos*, 48 (1) (2022) 149-169. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052022000100149>
- LE GOFF, J.: *El orden de la memoria. El tiempo como imaginario*. Barcelona, Paidós, 1991.
- LUCAS, L.; TRABAJO, M.; BORGHI, B.: "El museo como laboratorio escolar. Análisis de buenas prácticas", en *Arte, Individuo y Sociedad*, 32 (2) (2020) 299-317. <https://doi.org/10.5209/aris.63288>
- MARZO, J. L.: *Las videntes: Imágenes en la era de la predicción*. Barcelona, Arcadia, 2021.
- MCGARRIGLE, J. G.: "Getting in tune through arts-based narrative inquiry", en *Irish Educational Studies*, 37 (2) (2018) 275-293. <https://doi.org/10.1080/03323315.2018.1465837>
- MONTEAGUDO FERNÁNDEZ, J.; GÓMEZ CARRASCO C. J.; CHAPARRO SAINZ, A.: "Heritage Education and Research in Museums. Conceptual, Intellectual and Social Structure within a Knowledge Domain (2000-2019)", en *Sustainability*, 13 (2021) 6667. <https://doi.org/10.3390/sui3126667>
- MUNARI, B.: *Artista y diseñador*. Barcelona, Gustavo Gili, 2019
- NAVARRO ESPINACH, G.: *Alfabetos e Investigación Basada en las Artes*. [Tesis Doctoral]. Repositorio de la Universidad Miguel Hernández, 2022.
- ORIOLA REQUENA, S.: "Patrimonio y educación patrimonial en el marco legislativo de la Educación Primaria", en *Profesorado: revista de curriculum y formación del profesorado*, 23 (3) (2019) 535-553. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.11242>

OZCAM, I.; KAYAN, H. Z.: “Learning from Experience: Installation Art in Design Education”, en *Online Journal of Art and Design*, 10 (3) (2022) 150-165.

PANCIROLI, C.: “Los bienes culturales como patrimonio educativo”, en *Educación Artística: Revista de Investigación*, 7 (2016). 86-99. <https://doi.org/10.7203/eari.7.8158>

PARIKKA, J.: *Antropobsceno. Remediabiles*, Centro de Cultura Digital, 2018.

PAVLOU, V.; ATHANASIOU, G.: “An interdisciplinary approach for understanding artworks: The role of music in visual arts education”, en *International Journal of Education & the Arts*, 15 (11) (2014).

PETERSEN, A. R.: *Installation Art. Between Image and Stage*. Universidad de Copenhagen, Museum Tusculanum Press, 2015.

RAMÓN, R.; ALONSO SANZ, A.: “La deriva paralela como método en la investigación basada en las artes”, en *Arte, Individuo y Sociedad*, 34 (3) (2022) 935-954. <https://doi.org/10.5209/aris.76203>

ROLLING, J. H. (2017): “Arts-Based Research in Education” en LEAVY, P. (ed.): *Handbook of Arts-Based Research*. New York, Guilford, 2022, pp. 493-510.

SALIDO LÓPEZ, P. V.: “Metodologías activas en la formación inicial de docentes: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y educación artística”, en *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 24 (2) (2020) 120-143. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i2.13656>

SAMPER AYAPE, I.: “El acceso al pasado en una sociedad acelerada”, en *Arte y Políticas de Identidad*, 24 (2021) 11-32. <https://doi.org/10.6018/reapi.484711>

STAKE, R. E.: *Investigación con estudio de casos*. Madrid, Morata, 2005.

RAMÓN VERDÚ, A. J.; VILLALBA GÓMEZ, J. V.; BOJ PÉREZ, L.: “Análisis factorial sobre la formación creativa recibida en estudiantes universitarios”, en *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, 26 (1) (2022) 259-279. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v26i1.17718>