

Ejemplos de aplicación de las TIC en los programas educativos de los museos¹

(MACAYA, A.; RICOMÀ, R.; SUÁREZ, M. (coord). (2010). *Presències Virtualitats. Les TIC i la didàctica de l'art als espais museístics*. Tarragona: Diputació de Tarragona)

Joan Ivern Magaña

Universidad de Barcelona

joanivern@odas.es

Fecha de recepción del artículo: junio 2010

Fecha de publicación: julio 2010

Resumen

El presente texto es una reseña de la publicación arriba referida, cuyo contenido recoge las diferentes ponencias llevadas a cabo durante las IV Jornades de Pedagogia de l'Art i Museus, celebradas en el Museo de Arte Moderno de Tarragona (MAMT) en 2009.

Palabras clave: TIC, educación, artes visuales, museo, exposición, MAMT.

Abstract

This text reviews the publication mentioned above. The book includes the different presentations carried out during the IV Jornades de Pedagogia de l'Art i Museus, celebrated at the Museo de Arte Moderno de Tarragona (MAMT) in 2009.

Keywords: IT, education, visual arts, museum, exhibition, MAMT.

¹ El presente trabajo forma parte de los resultados del proyecto de investigación HAR2008-06046/ARTE, financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación y cofinanciado por el FEDER.

Después del saludo protocolario que el Presidente de la Diputación de Tarragona, Josep Poblet i Tous, realiza en la publicación aquí reseñada, Albert Macaya, profesor de Arte y Educación de la Universidad Rovira i Virgili, justifica el título de la misma reflexionando sobre la relación existente entre la *presencialidad* y la virtualidad; una relación que determina la experiencia visual del arte en una época como la nuestra, caracterizada por la inmediatez y la ubicuidad de las imágenes potenciadas por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Es evidente que esta reubicación repercute directamente en las actividades educativas de los museos y centros de arte.

En los últimos cincuenta años el impacto de las TIC ha contribuido enormemente al cambio en la manera de aproximarnos al arte. En 1936 Walter Benjamin ya constató un punto de inflexión al relatar el asunto de la multiplicación de la obra de arte y de su pérdida del aura de unicidad. Por otro lado, este hecho ha afectado también a los lenguajes artísticos, a los canales de exhibición y distribución y a las propuestas educativas que se generan. Por ejemplo, algunos artistas han seguido lo que Lucy R. Lippard desarrolló en *Seis años: La desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*, publicado en 1973, renunciando a la materialidad y optando por soportes efímeros como el *happening*, la *performance*, el vídeo u otros medios digitales. Sin embargo, como bien comenta Macaya:

«No hablamos solamente de cambios de formato por motivos estéticos o de especulación formal, sino que hay en juego la voluntad de compromiso con el presente y la necesidad de integrar el arte con la vida o de perseguir la incidencia social de la actividad artística...»²

² MACAYA; RICOMÀ; SUÁREZ 2010: 11.

Si analizamos la repercusión de este fenómeno en los museos se pone en entredicho una de sus principales funciones hasta el momento —la experiencia en vivo y en directo de la obra artística—, característica de la denominada museología del objeto. No obstante, existen otras alternativas como son la museología de la idea y la museología del enfoque. En las nuevas concepciones didácticas del patrimonio, la labor pedagógica del museo debe proponer un modelo comprensible del objeto en relación con su pasado y su presente, además de un nuevo enfoque que vaya de la obra al individuo. Por lo tanto, la prioridad no está en los bienes sino en la relación de pertenencia, propiedad e identidad que se generan entre éstos y las personas.

Parece ser que existe una concordancia entre estas ideas y las posibilidades de las TIC. Por ejemplo, el interés por la creación de una web responde a la preocupación de la nueva museología por la proyección social y la voluntad de integración de las instituciones con su público. Asimismo, la utilización de los recursos digitales pone al alcance de éste documentación para preparar visitas, propone talleres, juegos, y ofrece canales para el debate y el intercambio de ideas. De este modo, se puede conseguir una relación entre los museos y los centros educativos para generar fuertes dinámicas de colaboración, más allá de la clásica visita que ha constituido la tónica general hasta tiempos recientes.

En los últimos años, el potencial de estas tecnologías ha sido objeto de estudio en los diferentes ámbitos de la educación. Además, su creciente protagonismo se ha manifestado con la inclusión de una competencia básica en los nuevos currículos —*Tratamiento de la información y competencia digital*—, íntimamente relacionada con la capacidad de autoaprendizaje y de gestión de la información. Por otro lado, los Departamentos de Educación y Acción Cultural (DEAC) de los museos son

conscientes de este fenómeno y están desplegando un amplio repertorio de recursos basados en las TIC que se pueden dividir en las siguientes tipologías: informativos, *instruccionales*, instrumentales, experienciales y conversacionales. Sin embargo, a pesar del enorme potencial que ofrecen estos recursos, existen ámbitos de uso de las TIC que cuentan con un desarrollo limitado en la labor didáctica de los museos, por ejemplo los medios colaborativos —*wikiproyectos*, *wikibooks* y *wikiquotations*— que buscan incidir en la construcción de discursos basados en la interacción, o el uso de estas tecnologías para la creatividad y el juego semiótico.

Acto seguido, señalaremos los aspectos más significativos de las diferentes aportaciones llevadas a cabo en las VI Jornadas de Pedagogía de l'Art i Museus, celebradas el 22 y el 29 de Abril de 2009 en el Museo de Arte Moderno de Tarragona (MAMT), cuyo contenido aborda los retos y posibilidades de las TIC en la didáctica de las artes visuales. El programa de estas jornadas se puede dividir en dos partes. La primera estuvo compuesta por diferentes ponencias teóricas de docentes, artistas y responsables de los departamentos educativos de los museos, y la segunda consistió en un taller de aprendizaje a través de un proyecto de creación desarrollado en el MAMT.

María Luisa Bellido, profesora titular de la Universidad de Granada, abre el programa analizando el cambio que todos los ámbitos patrimoniales están experimentando a través de las tecnologías de la información y la comunicación. La sociedad contemporánea se caracteriza por tener un interés patrimonialista en el cual estas tecnologías pueden servir como instrumento de difusión y conservación de nuestros bienes. Sin embargo, las posibilidades de las TIC se encuentran mermadas por la denominada *digital divide* (o brecha digital), provocada por factores económicos, geográficos, lingüísticos, científicos, entre otros, que pueden llevarnos a un nue-

vo colonialismo. Después de revisar con detalle el caso español y comprobar que no tiene la misma presencia en el mundo real que en el virtual, por razones de tipo estructural o educacional e inconvenientes técnicos, la autora trata la presencia digital de los museos y de las exposiciones. Sobre los primeros, además de comentar la necesidad de que estas instituciones estén presentes en la red por las diversas razones apuntadas en la revista *Museum*, menciona algunas iniciativas destacables de museos virtuales latinoamericanos y los primeros esfuerzos españoles. Respecto a las segundas argumenta su heterogeneidad, y a continuación, cita algunos ejemplos de exposiciones en el medio digital como son las realizadas por el Grupo Òliba de la Universitat Oberta de Catalunya, la Sociedad para la Acción Cultural Exterior (SEACEX), el Museo Nacional del Prado o el Museo Thyssen-Bornemisza.

Una breve historia sobre las prácticas artísticas vinculadas a la ciencia y a la tecnología es el título de la siguiente ponencia protagonizada por Pau Alsina, director de la revista digital *Artnodes* y profesor de Estudios de Artes y Humanidades de la Universitat Oberta de Catalunya. En este capítulo, el autor realiza un rápido recorrido por algunas intersecciones existentes entre arte, ciencia y tecnología: desde una genealogía de las artes a partir de su relación con las Matemáticas y la Física, hasta la influencia en el arte de la inteligencia artificial, la robótica y las biotecnologías. Con este recorrido, el autor pretende romper la independencia de estos tres ámbitos de conocimiento —arte, ciencia y tecnología—, constatar la existencia de prácticas interdisciplinarias, y sentar las bases de una historia científico-tecnológica del arte que está por elaborar.

Rufino Ferreras, responsable de desarrollo educativo del Museo Thyssen-Bornemisza, presenta en el siguiente capítulo un proyecto didáctico desarrollado en el Área de Investigación y Extensión Educativa del Mu-

seo. *EducatThyssen* es un ejemplo de cómo las TIC abren nuevos espacios para ejercer la labor de difusión y educación en las instituciones museísticas. Tras la advertencia de que los medios no han de ser en sí mismos educación ni la educación ha de ser un nuevo medio, esta plataforma consiste en un proyecto que explora nuevas maneras de transmitir conocimientos; consiste en un laboratorio de investigación educativa que parte de la conexión entre las bases constructivistas y las TIC; consiste también en una manera de relacionarse con las personas que normalmente tienen acceso difícil a la institución; y consiste finalmente en una herramienta que permite hacer más por menos en términos de economía educativa. En la segunda parte del capítulo, Ferreras explica grosso modo la historia de *EducaThyssen*, su estructura y canales, las experiencias que han fracasado y algunos experimentos arriesgados que ya se han consolidado, como por ejemplo: *Hablando con la Pintura*, *Red de Públicos* o *Estudio Joven*.

A continuación, Thais Salvat y Eloïsa Valero, docentes del IES Gabriel Ferrater de Reus, exponen algunos ejercicios de introducción de las TIC en las prácticas pedagógicas sobre el tema del autorretrato, llevados a cabo durante el segundo trimestre del curso académico 2008-2009 con los alumnos de bachillerato artístico del Instituto. Esta experiencia docente empezó con el curso *DSVP: Educación visual y plástica en secundaria. Competencia digital y comunicativa audiovisual*, cuya finalidad es ofrecer herramientas al profesorado para trabajar dicha competencia con los estudiantes. Las prácticas propuestas se centran, por un lado, en descubrir la revolución formal y conceptual que suponen los medios digitales, y por el otro, en aprovechar su capacidad comunicativa. A partir de las ideas desarrolladas en los módulos de este curso y otras surgidas de la selección de los artistas que han trabajado el autorretrato, se elaboraron algunas propuestas didácticas —so-

bre el medio fotográfico y sobre el tema del autorretrato— con la intención de sacar el máximo partido a herramientas de captura y tratamiento digital de la imagen fija y en movimiento. Por otro lado, se desarrolló con el alumnado de primer y segundo curso de bachillerato, y dentro de la asignatura Comunicación Audiovisual, una carpeta de aprendizaje que consistió en una presentación de diapositivas elaboradas por los alumnos durante el curso académico, con la finalidad de que reconstruyeran su proceso de aprendizaje. Salvat y Valero finalizan su aportación explicando sus primeros contactos con el entorno *Moodle*, del que destacan algunos obstáculos como la dificultad de dinamizar el foro o las reticencias del alumnado, y con la utilización de *Flickr* para publicar en la red los trabajos realizados por los alumnos.

¿*Enseñar lo que se ignora?* es el título de la última ponencia presentada por Loli Valsells y Mikel Morlas, miembros de *Arnolfini*. En su intervención, informan de un proyecto desarrollado en diciembre de 2008 que consistió en un laboratorio de televisión en el que participaron unos 180 niños, 200 adolescentes y 45 adultos. Para llevarlo a cabo, aprovecharon algunas plataformas Web 2.0 diseñadas para emitir contenidos audiovisuales en directo. En *Univers TV*, los participantes diseñaban la programación del canal, decidían qué contenidos emitir y qué roles ocupaban en su realización. Por otro lado, la metodología recuerda algunas ideas que J. Rancière expuso, al documentar las aventuras de J. Jacotot, en *El maestro ignorante* publicado en 2003. En este contexto surgió la pregunta la siguiente:

«¿podrían las TIC facilitar una revisión y actualización de los postulados de Jacotot, y quizá, hacerlos realizables?»³

³ MACAYA; RICOMÀ; SUÁREZ 2010: 86.

Después de meditar el asunto, los autores concluyen que las TIC proporcionan un acceso suficiente a las fuentes de información; y este hecho libera un tiempo que los docentes pueden dedicar a colaborar en proyectos en los que todos los participantes puedan verse involucrados, desarrollar sus propias inquietudes y mejorar la gestión de su aprendizaje autónomo. Se trata de un nuevo ejemplo de la sustitución del rol del maestro por el rol de colaborador o facilitador. El presente capítulo concluye con la descripción de algunas dificultades y retos detectados en experiencias pedagógicas relacionadas con el empleo de las TIC, y orientadas hacia una educación para la *autoemancipación*.

Si el 22 de abril de 2009 se llevaron a cabo las ponencias arriba referidas, el 29 se desarrolló el Taller de Videolit coordinado por Aleix Cort, director de contenidos, y Cori Pedrola, directora del Área de Imagen, de la Asociación PAC y eLit3,14. Tal y como lo definen los autores:

«Proyecto Videolit se pone en marcha como proyecto de investigación y experimentación de un lenguaje artístico y textual que busca la hibridación entre la literatura, arte y temas clave del pensamiento contemporáneo. Tiene voluntad de transversalidad y *multidisciplinariedad* al explorar los límites del arte a través de las nuevas tecnologías, recuperando la palabra en el proceso artístico y estableciendo un *feedback* enriquecedor entre creadores de diferentes disciplinas.»⁴

El proyecto avanza en tres líneas complementarias: la creativa, la comunicativa y la educativa. Sin embargo, en esta publicación Cort y Pedrosa se centran únicamente en la tercera, para reflexionar sobre una posible metodología de aprendizaje activo a través de un proyecto de creación. Después de apuntar los objetivos del proyecto, ofrecen una pauta abierta para que los profe-

sores interesados en llevar a cabo un taller de Videolit puedan adaptarlo según sus necesidades particulares, producto tanto de los departamentos en los que imparten docencia como de la edad del alumnado. En las conclusiones, los autores demuestran que la propuesta funciona. No obstante, mencionan algunas dificultades como la compleja coordinación entre los distintos departamentos que participan, la falta de formación en las TIC de gran parte del equipo docente y la tendencia del alumnado a recurrir a las imágenes y músicas extraídas fácilmente de la red, sin pensar en los tópicos que esto conlleva. Finalmente describen la experiencia del Taller de Videolit que se desarrolló en el Museo de Arte Moderno de Tarragona (MAMT), comentando su estructuración, la relación de textos, grupos de participantes y los resultados.

En resumidas cuentas, las iniciativas recogidas en esta publicación pretenden contribuir a la reflexión sobre las TIC en la didáctica de las artes visuales, con el fin de generar las sinergias adecuadas en el terreno educativo. La experiencia presencial del arte en los museos puede ser hoy ampliada en una infinita red de relaciones propiciada por estos recursos telemáticos. Si bien es cierto que en la actualidad hay un incremento importante del uso de las nuevas tecnologías, estas experiencias no han dejado de ser todavía elementos aislados, y así subrayan ese un largo camino que queda por recorrer en la construcción de posibles modelos didácticos que puedan generalizarse en el campo de las artes.

⁴ MACAYA; RICOMÀ; SUÁREZ 2010: 100.