

APRENDIZAJES MÓVILES

INFORME SOBRE
ARTEFACTOS Y RECURSOS
DIDÁCTICOS MÓVILES

JARA BLANCO AGUILAR
JULIETA DENTONE

OCTUBRE-NOVIEMBRE DE 2018



ÍNDICE

- 1 — INTRODUCCIÓN
- 2 — CLAVES DE LECTURA
- 3 — APUNTES SOBRE GENEALOGÍAS
- 4 — ELEMENTOS CLAVE
 - A) CLAVES FORMALES
 - B) CLAVES SIMBÓLICAS
- 5 — PROYECTOS CIBLE
 - A) PROYECTOS
 - B) AGENTES
- 6 — BIBLIOGRAFÍA
- 7 — RELATORÍA DE LAS SESIONES DE TRABAJO PREVIAS AL ENCUENTRO INTERNACIONAL *ALLEZ!* PRÁCTICAS AMBULANTES Y MUSEOS DISPERSOS

A veces, un deseo se convierte en un artefacto. Y se mueve. E invita a experimentar, crear o aprender. Y se convierte en necesidad o en forma de vida, de trabajo, y va más allá y se transforma también en lo que aquí presentamos, una invitación a la reflexión, que también nace de un deseo y de una honestidad, la del trabajo llevado a cabo conjuntamente entre la Fundación Daniel y Nina Carrasco (en adelante FDNC) y el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (en adelante MACBA) para iniciar una investigación en torno a aquellos recursos móviles que favorecen la educación en las artes.

En ambas trayectorias se atestigua un particular interés por la movilidad. La FDNC apoyó en 2013 dos proyectos: *Expressart* y el *Musée Mobile*. Esta iniciativa fue el punto de partida de la convocatoria llamada «*Outils innovants pour une mobilité de l'éducation artistique*» en Francia y «Educación artística expandida» en España. En Francia, la convocatoria se lanzó en 2015 y 2016 y permitió apoyar una veintena de proyectos. Por su parte, el MACBA viene desarrollando desde 2004 el proyecto *Expressart*, que se ha consolidado como un recurso de educación artística dirigido a contextos de educación formal. En 2013, el MACBA lanzó *El hemisferio derecho*, que complementa y marca un punto de inflexión con respecto a *Expressart* en términos de estrategia pedagógica. En 2018, tras una reflexión sobre ambos programas y una evaluación de los mismos, el MACBA experimenta con un proyecto a caballo entre la educación y el arte postal, *Post-data. Correspondencias de artista en la escuela*. En ese mismo año lanza la serie bajo el título *Historias del arte desde Barcelona*, un paso más allá del proyecto *El hemisferio derecho* que se propone generar un relato contrahegemónico de la historia del arte para educación secundaria, bachillerato y público adulto, cuyo primer capítulo, “Cartografía sobre el arte y el sida en España”, puede consultarse en abierto en YouTube.

Al abrigo de estas dos instituciones se nos ha invitado a reflexionar, explorar y aglutinar agentes y proyectos vinculados con este tipo de dinámicas. El resultado es un proceso de investigación que está vivo, que no deja de moverse ni de crear vínculos entre proyectos, que pretende ser lineal pero que se entiende como un continuo circular, cargado de intuiciones y de nuevas narrativas de la realidad.

Finalmente, y con el propósito de que este proceso de investigación se mantenga vivo, este informe es el germen de un seminario que tendrá lugar entre el 13 y el 16 de marzo en Barcelona y en el que ambas instituciones propondrán un espacio para la reflexión y la afectación colectiva en el que, además de agentes culturales y educativos diversos, participarán numerosas instituciones a las que apoya la Fundación o con las que el MACBA colabora. Sin duda, este será un punto de encuentro para debatir y explorar estos proyectos aquí mencionados pero también otros nuevos o ya desaparecidos, y logrará conectar a educadoras, artistas, colectivos e instituciones vinculados con este tipo de dinámicas o interesados en ellas. Durante cuatro días, el MACBA será un lugar de encuentro exigente, cuidadoso y celebrativo donde se cristalice una comunidad de aprendizaje y se abran debates sobre nuevas políticas institucionales.

Uniendo ambos elementos, informe y seminario, podremos establecer un estado de la cuestión acerca de la tendencia actual en la concepción y facilitación de recursos y herramientas móviles que se convertirá en un primer marco de reflexión acerca de estos procesos.

La lectura de este informe requiere una serie de indicaciones previas que ayudarán a su comprensión total. Entendemos este documento como pequeños elementos que se van construyendo y conectando a modo de juego, concretamente de pistas: la construcción de este informe no ha tenido nunca una meta fija, sino que siempre se ha entendido como la creación de una «maraña» bien hilada de proyectos que puede deshacerse y convertirse en otras nuevas conexiones, en un proceso de creación continuo. Tanto es así que, teniendo en cuenta las propias características del encargo, su formalización no ha sido fácil. No obstante, hemos considerado que era necesario crear una sistematización teórica que nos permitiera acercarnos a unas posibles conclusiones y desarrollar un contenido más relacional que dé pie a ejemplos y conexiones concretas. De este modo:

Una vez realizado el encargo, nuestra primera aproximación fue el análisis de los proyectos que la FDNC había apoyado, tanto en España como en Francia, durante el período 2015-2017.

- Dada la necesidad de generar un contexto más amplio, hemos incluido algunas referencias sobre genealogías históricas en España que nos han ayudado a indagar en los referentes históricos, artísticos y sociales que han podido servir de inspiración para estos y otros muchos proyectos/dinámicas móviles. Se trata de una aproximación, ya que este tema podría dar pie a una investigación específica.
- Partiendo de los proyectos apoyados por la FDNC, fuimos conectando con otros nuevos, por un lado a través de simples búsquedas en webs y documentación escrita y por otro a través de nuestras conexiones personales. De una forma intuitiva y natural, fuimos seleccionando esos otros proyectos que nos suscitaban un interés especial, de modo que la conexión resultó sencilla y coherente. De esta manera, entendemos este informe como una propuesta curatorial: en la lectura de cada proyecto vemos que algunos destacan por sus características intrínsecas, pero otros son portadores de claves que se repiten en nuevos proyectos mapeados. Y así sucesivamente.
- Por esta misma razón, el orden propuesto de lectura de los proyectos no tiene la intención de jerarquizar, sino que es un punto de partida que nos permite hablar de algunos aspectos que a su vez funcionan de excusa para mencionar otros elementos que queremos tratar.
- Hemos seguido la pista de aproximadamente 80 proyectos, pero de todos ellos hemos seleccionado 25 proyectos y tres agentes para generar fichas específicas, tal como se verá en el punto 5. Proyectos cible. No hay que entender este término como una tabla de datos, puesto que en realidad nos hemos servido del término ficha para describir los recursos de otro modo. Es importante destacar que, a través del análisis de estos proyectos-ejemplos, hemos podido plantear las «conclusiones» que nosotras describimos en claves formales y claves simbólicas. Para el resto de proyectos (conectados en el apartado Posibles conexiones de cada ficha) podemos intuir que siguen las mismas pistas-claves que los proyectos llamados cible, por lo que deci-

dimos generalizar cuando hablamos de proyectos mapeados en el apartado Elementos clave.

- En su presentación formal, las fichas son desiguales en su contenido y formato. Esto es así porque nos hemos ido adaptando a la propia naturaleza de cada proyecto. Sin embargo, sí hemos querido respetar un orden lógico en cada una con unos datos básicos de cada proyecto, unas notas para evaluación y unas posibles conexiones.
- El listado que incluye el apartado 5.a. Proyectos representa la selección de proyectos que hemos analizado en profundidad y que nos han permitido crear conexiones con otros. El listado de 5.b. Agentes corresponde a tres ejemplos de agentes que desarrollan o han desarrollado un gran número de proyectos vinculados a este tipo de dinámicas y hemos decidido crear un apartado especial precisamente por su multiplicidad o complejidad de propuestas. Representan ejemplos de la variedad de agentes implicados: una institución pública y dos colectivos independientes.
- Las posibles conexiones entre proyectos que apuntamos no son, por supuesto, únicas. Cada proyecto nos cuenta claves sobre otros nuevos. Las lecturas son subjetivas y se ven condicionadas por los plazos de investigación. Esta es por tanto una propuesta entre muchas otras posibles. Es importante que no se lea de forma lineal. Entendemos que el «viaje» de ida y vuelta se sobreentiende. Es decir: el proyecto X conectado con el Y no será puesto de nuevo en relación cuando analicemos el proyecto Y.
- Por último, tal como indicamos en la introducción, queremos y proponemos que este informe sea tratado como un documento vivo. Una de las grandes dificultades a las que nos hemos enfrentado es la de «poner fin» al trabajo de campo, ya que cada vez que profundizábamos en un proyecto aparecía uno nuevo, con otras posibles conexiones y claves.¹

1 En este sentido, otorgamos un gran valor la amabilidad y disponibilidad de los agentes implicados. La totalidad de las personas con las que hemos hablado han insistido en la voluntad y el interés de seguir de cerca la investigación.

Aquí presentamos algunos antecedentes que consideramos que podrían haber sido germen o inspiración para muchos de los proyectos que mencionamos en este informe. La poca historiografía al respecto con la que nos hemos encontrado hace que aportemos pequeñas notas que sirvan al/la lector/a para contextualizar y poder imaginar un relato cronológico/referencial coherente.

SOBRE LAS MISIONES PEDAGÓGICAS

Las Misiones Pedagógicas fue un proyecto pedagógico cultural patrocinado por el Gobierno de la Segunda República Española a través del Ministro de Instrucción Pública y desde las plataformas del Museo Pedagógico Nacional y la Institución Libre de Enseñanza (ILE).

Si bien desde principios del siglo xx encontramos en la legislación española continuas referencias a las misiones pedagógicas, no tendrán amplia repercusión práctica hasta la implantación de la Segunda República. En 1931 se crea el Patronato de Misiones Pedagógicas bajo la dirección de Manuel Bartolomé Cossío con la intención de llevar la educación y la cultura a las poblaciones rurales, las más apartadas y desfavorecidas. Esta iniciativa se desarrolla en el clima de la implantación de mejoras sociales y educativas de las primeras décadas del siglo xx. Estas ideas tuvieron un enfoque prioritario en lo que se refiere a la difusión de la cultura, al apoyo de la escuela rural y a la solución de los problemas de analfabetismo y escolarización de la población. En la base de estos planteamientos estaba la creencia en el potencial de la educación como herramienta de cambio y reforma social. Hay que tener en cuenta el difícil momento del mundo rural en la España del cambio de siglo, con una distancia cada vez mayor entre el desarrollo del campo y la ciudad y con el abandono y la pérdida de identidad cultural del campesinado.

Las Misiones Pedagógicas desarrollaron su labor de difusión de la cultura mediante tres iniciativas: el Servicio de Bibliotecas, fijas y circulantes, que se difundieron por más de cinco mil aldeas y pueblos y que organizaban también sesiones de lecturas públicas y audiciones musicales; el Servicio de Cine, dirigido por el cineasta Val del Omar, que se encargaba de exhibir películas y documentales, y el Museo Circulante.

El Museo Circulante (también llamado Museo del Pueblo) se inauguró en 1932 y durante su existencia recorrió unas 60 localidades españolas. Lo componían dos colecciones de cuadros, la primera eran 14 copias de obras del Museo del Prado y también una serie de copias de grabados de Goya. La segunda también eran 14 copias pero en este caso del Museo del Prado, de la Academia de Bellas Artes de San Fernando y del Museo Cerralbo. Ambas colecciones se trasladaban de pueblo en pueblo en dos camiones.² Los cuadros permanecían aproximadamen-

2 Alfredo Palacios, «Con el arte en la maleta. La experiencia del Museo Circulante de las Misiones Pedagógicas (1931-1936)», en Congreso Internacional Museos y Educación Artística, Valencia, 2005: https://www.researchgate.net/publication/280601528_Con_el_arte_en_la_maleta_La_experiencia_del_Museo_Circulante_de_las_Misiones_Pedagogicas_1931-1936 (consultado en octubre de 2018).

te una semana en cada pueblo y de ahí partían al siguiente. La exposición estaba acompañada por sesiones explicativas sobre los aspectos plásticos y técnicos, y de los aspectos históricos y sociales, que situaban las obras en su contexto. Junto a los cuadros se disponía un gramófono con discos y un aparato de proyección de cine. Con la música se pretendía hacer más atractiva la exposición. Esta se abría por la mañana y permanecía abierta hasta la noche, que era el momento en el que se daban las charlas para facilitar que las personas que venían de trabajar en el campo o en las minas pudiesen acercarse a verla.

En el Museo Circulante es destacable el intento de establecer una comunicación directa con el público por parte de los responsables del museo y, sobre todo, de crear un contexto de aprendizaje promoviendo un modelo de mediación entre el público, entendido como una iniciativa política por la democratización de la cultura.

Para finalizar, dentro de las acciones de las Misiones Pedagógicas queremos destacar La Barraca, un grupo de teatro universitario de carácter ambulante y orientación popular, coordinado y dirigido por Eduardo Ugarte y Federico García Lorca. La Barraca, al igual que todo el proyecto de las Misiones Pedagógicas, tenía como objetivo llevar el teatro clásico español a zonas con poca actividad cultural.

SOBRE LOS INICIOS DE LA EDUCACIÓN EN MUSEOS Y LAS MALETAS PEDAGÓGICAS

En el artículo «Breve y pequeña historia de la educación en museos»³, la autora sitúa a las Misiones Pedagógicas como una de las primeras acciones destacadas en el ámbito de la educación en museos en el contexto español. Si bien resulta difícil generalizar al trazar un recorrido y situación de los museos españoles respecto a lo educativo, puede señalarse la década de 1970 como la época del inicio del cambio.⁴ Es entonces cuando se empieza a incluir la visita a los museos desde la escuela como parte del currículo y a elaborar material pedagógico y visitas diseñadas. Uno de los pioneros es el Museu Nacional d'Art de Catalunya. Le seguirían, ya en torno a 1980, instituciones como el Museo Arqueológico Nacional de Madrid o el Museo de Bellas Artes de Valencia. El Museo del Prado, por su parte, crearía en 1983 su Gabinete Pedagógico, aunque anteriormente ya había programado actividades y ciclos de conferencias para el gran público como las Misiones del Arte o la exposición con talleres *El niño y el museo*.

Otro de los hechos destacados en este recorrido es la creación del Área de Educación del Museo Thyssen, EducaThyssen, en 1998. Si bien ya existía un Departamento Didáctico desde la creación del museo en 1992, con la aparición de este nuevo departamento la institución intentará fomentar la «investigación educativa y ejecución práctica de actividades», teniendo muy en cuenta la aplicación de las TIC;⁵ así como también las actividades habituales para diferentes

3 Alegra García García, «Breve y pequeña historia de la educación en museos», *Revista Mito*, núm. 30 (11 de febrero de 2016): <http://revistamito.com/breve-y-pequena-historia-de-la-educacion-en-museos/> (consultado en octubre de 2018).

4 Sánchez de Serdio, Aída y López, Eneritz: «Políticas educativas en los museos de arte españoles. Los departamentos de educación y acción cultural». *Desacuerdos*. Número 6 (2011): 205-221

5 Ver también <https://www.educathyssen.org/25-anos-comprometidos>. En esta investigación dedicamos una ficha a EducaThyssen como agente, donde explicamos más detalladamente esta labor: sus propios encuentros de educación en museos, *educación +*, diversas publicaciones y aplicaciones informáticas y móviles como por ejemplo el videojuego *Nubla Art Game*.

tipos de público y la puesta en marcha, prácticamente desde sus inicios, de experiencias/artefactos móviles tales como maletas pedagógicas ilustrativas.

Volviendo al Museo del Prado, durante el periodo comprendido entre 1992 y 2003 se pone en marcha la actividad *Las meninas viajeras*, una propuesta de aula consistente en una maleta didáctica que los centros educativos de toda España podían alquilar durante un tiempo determinado para usarla en sus instalaciones. Como indica su nombre, la actividad giraba en torno a la gran obra de Velázquez y pretendía dar a conocer entre los escolares no solo la pintura en sí, sino otros aspectos técnicos, iconográficos e históricos relacionados con la misma y adaptados a diferentes niveles. Inspirado sin duda en las Misiones Pedagógicas, el proyecto *Las Meninas viajeras* tuvo como precedente otros proyectos similares con maletas didácticas que desarrollaron durante los años ochenta instituciones como el Museo de Escultura de Valladolid (hoy Museo San Gregorio), que en 1983 llevó a cabo una experiencia pionera en el contexto español al crear la primera maleta pedagógica, titulada *Cómo se hace una escultura*, dentro de los kits educativos de "la Caixa".⁶

Con todo, nos interesa resaltar que la estrategia de la implementación de maletas didácticas, cajas y kits como recurso educativo móvil se encuentra muy conectada con los inicios de la educación en museos en España.

SOBRE EL PROYECTO CECI N'EST PAS UNE VOITURE

El proyecto *Ceci n'est pas une voiture* fue un proyecto concebido como un proceso de trabajo que combina la investigación, formación, difusión y evaluación de —según su autor, el comisario Martí Peran— «artefactos móviles en calidad de elementos para una concepción expandida del museo o, en algunos casos, como una alternativa al mismo». Con este objetivo, el proyecto se ha desarrollado en distintas fases entre los años 2010 y 2012.

En la primera fase, llamada Consulta. Museos portátiles, el grupo de estudiantes de la asignatura *Políticas del arte contemporáneo. Nuevos mecanismos de producción y gestión* del Máster en Estudios Avanzados de Historia del Arte (UB), desarrolló un primer estado de la cuestión que se presentó a modo de espacio de consulta en Can Xalant - Centre d'Art Contemporani de Mataró en julio de 2010. La investigación se completó con la presencia de algunos de los dispositivos mapeados, diversas presentaciones públicas y la realización de una edición en formato periódico.

En relación con las presentaciones públicas, es interesante destacar la presentación de la exposición *Ambulantes. Cultura portátil* de la comisaria Rosa Pera, sobre la cual nos extenderemos en el siguiente punto.

La segunda fase desarrollada entre junio y septiembre de 2011 fue la residencia y producción de dos proyectos seleccionados a partir de una convocatoria pública que tenían como objetivo realizarse como proyectos en residencia en el ACVic Centre d'Arts Contemporànies y en Can Xalant, y utilizar los dispositivos itinerantes de Idensitat y la CX-R de Can Xalant.⁷ Un taller dirigido por el colectivo berlinés Raumlabor y organizado por Idensitat en el Cercle Artístic de Sant

⁶ En la ficha dedicada al proyecto *Expressart* conectamos con y retomamos los kits de "la Caixa".

⁷ Para más información: <https://www.idensitat.net/es/idceci-nest-pas-une-voiture-sp-1618648289> (consultado en octubre de 2018).

Lluc en octubre de 2010 constituyó la tercera fase del proyecto. *Espacios, tránsitos y dispositivos móviles* plantea un trabajo basado en un taller intensivo de diseño de estructuras móviles que, en su conjunto, articulan un museo móvil.⁸

La cuarta fase, la exposición *Esto no es un museo. Artefactos móviles al acecho*, comisariada por Martí Peran y presentada en el ACVic Centre d'Arts Contemporànies entre octubre de 2011 y enero de 2012, reúne más de cincuenta proyectos procedentes de distintas partes del mundo. Planteada como un archivo informativo, la exposición presenta también algunos de los artefactos originales, así como distintas producciones realizadas gracias a su labor callejera.⁹

A finales de 2011 se organizaron las jornadas *Artefactos de acción directa* en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, que se desarrollaron a partir de tres mesas de trabajo acordes con los ámbitos de reflexión abiertos desde el departamento de Programas Públicos del museo —pedagogías radicales, otras institucionalidades y movilidad y espacio social— y contaron con la participación de Antonio Collados, Javier Rodrigo, Aida Sánchez de Serdio, Ramon Parramon, Joaquín Barriendos, Yaiza Hernández, Jesús Carrillo, Martí Peran, Matthias Rick, Tomás Ruiz-Rivas y Pep Dardanyà.¹⁰

Tanto el material de la exposición como los talleres realizados durante el proceso del proyecto y las intervenciones de las Jornadas se encuentran reflejados en la publicación de la revista Roulotte: 09.

Respecto a esta publicación queremos destacar especialmente tres textos: por un lado, «Esto no es un museo. Artefactos portátiles y espacio social» y «Del museo circulante al arte ambulante. Notas para una genealogía local de la portabilidad», ambos escritos por Martí Peran. El primero enmarca la investigación del proyecto y distingue cinco tipos de perfiles de artefactos incluidos en el mismo: los que operan a modo de contenedores móviles y multifuncionales para albergar la potencia de una creatividad nómada y sus respuestas a las necesidades locales; los que se conciben como espacios relacionales y de intercambio de bienes, de saberes o de habilidades; los que priorizan su función formativa convirtiendo el artefacto en un dispositivo educativo y de servicios; los que se convierten específicamente en una herramienta de investigación, y los que aspiran a vehicular voces de disidencia social y política. El segundo aporta algunos datos que nos han permitido una reconstrucción de la genealogía histórica de los museos portátiles en el contexto español.

El tercer texto, «Pedagogías, territorios y dispositivos móviles», de Ramon Parramon, es un relato fruto de las mesas de trabajo realizadas en las jornadas llevadas a cabo en el Museo Reina Sofía en el que el autor plantea algunas preguntas en referencia al dispositivo, el dispositivo inverso, el dispositivo de código abierto y también en referencia a las relaciones entre institución artística e institución educativa y a los mecanismos de porosidad entre las prácticas artísticas y las educativas.

8 *Idem.*

9 Por la cantidad de proyectos presentados en esta exposición, *Ceci n'est pas une voiture* se ha convertido en uno de los principales antecedentes y puntos de partida de esta investigación. En una primera instancia, todos ellos fueron analizados, aunque la mayoría fueron descartados para ser incluidos en este informe, generalmente por un lado por tratarse de proyectos más «artísticos» que «educativos» y por otro por no encontrarse vigentes.

10 No hemos encontrado información alguna sobre estas jornadas en la web del museo, aunque sí dos archivos de audio, uno de apertura de las mesas de trabajo y el segundo de cierre, que se encuentran citados y enlazados en la bibliografía de este informe.

Para cerrar este apartado queda agregar que el proyecto se completó con la itinerancia de la exposición por diferentes centros contando con la colaboración de Acción Cultural Española (AC/E) entre mayo de 2012 y junio de 2015, gracias a la cual se han sumado nuevos casos de estudio en relación con los contextos específicos donde se ha mostrado. De las seis itinerancias (Liubliana, Washington DC, Ciudad de México, Santiago de Chile, Miami y São Paulo), destacamos la de México por encontrarse muy bien documentada en su web y por la cantidad de acciones se han llevado a cabo en torno a la exposición.¹¹

SOBRE LA EXPOSICIÓN AMBULANTES. CULTURA PORTÁTIL

Ambulantes. Cultura portátil. Actitudes y prototipos en el espacio público: el museo y la ciudad es una exposición colectiva comisariada por Rosa Pera y presentada en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo en 2004.¹² De carácter histórico e internacional, la exposición explora las posibles relaciones entre el museo y la ciudad, entre el arte y la vida cotidiana. Todo ello a través de una selección de prácticas artísticas realizadas en contextos históricos y simbólicos muy diferentes, que parten de una preocupación común —la necesidad de establecer una interacción entre el espacio del arte y el entorno social y urbano— y adoptan diversas estrategias y formatos de presentación: obras visuales, proyecciones, libros, documentos, talleres, intervenciones, etc.

Ambulantes busca puntos de conexión entre proyectos actuales de arte en el espacio público y algunos de sus referentes históricos más emblemáticos, prestando atención tanto a las propuestas de crítica institucional que aparecieron a finales de los años sesenta como a prácticas artísticas más recientes que utilizan internet y las nuevas tecnologías como herramientas para intervenir en el espacio público.

Los proyectos presentados en *Ambulantes* configuran una trama desarrollada principalmente a partir de cinco temas:

1. El museo. Cultura portátil y actitudes críticas frente al museo. El museo como espacio público.
 1. La calle. Espacio público urbano como territorio de intervención artística.
 2. Los ciudadanos. Participación, emancipación y espacio público.
 3. Uso y cotidianidad. Arte como servicio a la comunidad de un territorio.
 4. La comunicación. Accesibilidad y contrainformación. Prácticas artísticas en el espacio público mediático. Cine portátil, *portapak*, televisión e internet.

11 En el seminario que se realizó en México se plantearon cinco mesas de debate que giraron en torno al artefacto como dispositivo de escucha y de acción, el artefacto como herramienta de crítica institucional en la medida que opera fuera del campo del arte (en este sentido nos interesa hacer una salvedad y es que el artefacto puede ser articulador de ambos: esfera institucional y esfera pública, de esta manera no tienen porque ser antagónicos), el artefacto como productor de espacio social y capacidad disruptiva, el artefacto como constructor de redes de trabajo, como espacio de difusión de conocimiento o trazado de cartografías. Estas líneas de investigación podrían ser entendidas como diferentes tipologías y funciones para unos artefactos móviles.

12 Para más información: <http://www.caac.es/programa/ambulantesoo/frame.htm> (consultado en octubre de 2018).

En este sentido es importante destacar y recomendar la lectura del texto, en el catálogo de la exposición, «Un pueblo ambulante de reveladores, en lugar de una ciudad modelo», en el que Rosa Pera hace un repaso de estos cinco temas y de los artistas que forman parte de la exposición aportando algunos antecedentes históricos, así como proyectos actuales que han sido de nuestro interés en esta investigación. Por ejemplo, en el primer tema señala la obra de Marcel Duchamp *La fuente*, un elemento de la cotidianeidad vinculado a la privacidad del museo, como gesto previo a *Bôite-en-valise*, el primer museo portátil, un equipaje de mano a modo de maleta que contiene diferentes versiones del trabajo del artista. En segundo lugar nos habla de Marcel Broodthaers y de su proyecto *Musée d'Art Moderne Département des Aigles*, de 1968, con el que lleva la cuestión de la portabilidad del museo aún más lejos.

SOBRE TRADICIONES DE OTRAS CULTURAS AMBULANTES

De una forma casi intuitiva, cuando se piensa en proyectos móviles las referencias más populares nos remiten a experiencias lúdicas y estéticas, como es la del circo o la del teatro móvil y, quizá más recientemente, los populares bibliobuses.¹³

El carácter viajero de cualquier iniciativa móvil se conecta con ese imaginario que consiste en lograr hacer llegar la cultura a lugares remotos y lejanos. A modo de pequeño apunte, este carácter de deslocalización que sostienen muchos de los proyectos actuales que hemos cartografiado nos hace pensar en algo mucho más evocador y romántico, la imagen de fotógrafos y viajeros como Otto Wunderlich o Jean Laurent que durante el siglo XIX y principios del XX pasearon con sus cámaras fotográficas¹⁴ por pueblos y ciudades que parecían ancladas en el pasado haciendo de España un lugar casi exótico que más tarde las Misiones Pedagógicas intentarían transformar a través de la cultura. Del mismo modo y tal como expresa el gran número de proyectos presentes en este informe, hoy en día se multiplican los proyectos móviles que se insertan en políticas culturales descentralizadoras con el fin de llegar a lugares de no tan fácil acceso.

«Ahora los viajeros, más que comerciantes atrevidos, más que meros aventureros, eran literatos que pasaron luego la mayor parte de su vida entre bibliotecas, gabinetes de lectura, salones o despachos, pero que no por ello renunciaron a esa incursión en algún país exótico y lejano. La lejanía no era a veces una cuestión de distancias geográficas sino de desconocimiento.»¹⁵

13 El propio documento de MuMo (*dossier presse*) habla de estos artefactos como inspiración de la idea de museo móvil. En el caso español, la Asociación de Profesionales de Bibliotecas Móviles (ACLEBIM) publica en su web un directorio de bibliobuses en España: <http://www.bibliobuses.com/lasbibliotecasdirectorio.htm> (consultado en noviembre de 2018).

14 En la página web de la fototeca digital del Instituto de Patrimonio Cultural se puede consultar el catálogo: <https://ipce.mecd.gob.es/documentacion/fototeca.html>.

15 María del Mar Serrano, «Viajes y viajeros por la España del siglo XIX», *Cuadernos Críticos de Geografía Humana*, Universidad de Barcelona, año XVII, número 98 (septiembre de 1993), <http://www.ub.edu/geocrit/geo98.htm> (consultado en octubre de 2018).

SOBRE LOS JUEGOS, LOS JUGUETES Y EL JUEGO

En un primer momento, al comienzo de esta investigación, uno de los objetivos planteados fue elaborar un mapeo de recursos didácticos que se formalizan como juegos. Como se podrá observar a lo largo del desarrollo del texto de este documento, los juegos como tales se encuentran casi ausentes salvo desde lo digital, donde el videojuego cobra importancia. Sin embargo, no hemos querido dejar de aportar algunas ideas referentes al juego, ya que en algunos proyectos —especialmente los que involucran maletas, cajas o kits— la noción de juego entendido como metodología o herramienta para la educación o para la creación se encuentra presente.

Tomando como punto de partida las primeras vanguardias, el juego como hilo conductor fue utilizado en disciplinas tan diversas como las artes visuales, el teatro, la fotografía, el diseño, el cine o la literatura. Así lo mostró la exposición *Los juguetes de las vanguardias* en el Museo Picasso de Málaga en 2010. La exposición presentaba marionetas, escenarios en miniatura, muñecos, juegos, muebles, libros y otras obras de artistas como Pablo Picasso, Giacomo Balla, Alexander Calder, Fortunato Depero, Marcel Duchamp, Aleksandra Ekster, Paul Klee, El Lissitzky, Joan Miró, Aleksandr Ródchenko, Edward Steichen, Oskar Schlemmer, Ladislav Sutnar, Sophie Taeuber-Arp, Joaquín Torres-García y la Bauhaus, en un intento de integrar arte y educación o a veces simplemente por diversión.

Siguiendo la pista del artista Joaquín Torres García, uno de nuestro principales referentes en esta línea, encontramos que en muchas de sus propuestas de juguetes *desmontables* y estructuras *transformables*, Torres García ahonda en su faceta como educador y *pone en juego*, los conceptos de construcción, deconstrucción y reconstrucción, conceptos también presentes cuando analizamos muchos de los proyectos que presentamos en este documento.

Desde el blog del equipo educativo de la Fundación Telefónica de Madrid, a propósito de la exposición *Joaquín Torres García. Un moderno en la Arcadia*, presentada en la Fundación en 2016, encontramos una conexión muy particular entre la arquitecta italobrasileña Lina Bo Bardi y Torres García en la fascinación por los juguetes o el uso de determinados materiales comunes en la obra de ambos. Lina Bo Bardi llevó a cabo una constante búsqueda de la unión entre su disciplina y lo social, explorando la participación ciudadana por medio de su obra. Su objetivo fue lograr una transformación pedagógica, no solo a través de la arquitectura, sino también a través de la exploración de otros ámbitos como la creación de objetos y acciones colectivas. Investigando sobre su obra, llegamos a la Gran Vaca Mecánica. Diseñada en 1988 para el Museu de Arte de São Paulo (MASP), la obra tenía dos objetivos: guardar en su interior los objetos populares recolectados por la propia Bo Bardi en Salvador de Bahía, creados por artistas anónimos con pocos recursos, e incentivar la participación de los usuarios en torno a este objeto situado en el acceso al museo, conformando una suerte de espacio lúdico.

Esta propuesta de objeto-juego-museo (popular) portátil nos hace reflexionar: ¿cómo, en un esfuerzo por trazar una genealogía sobre artefactos móviles, siempre empezando por la célebre maleta de Marcel Duchamp, la *Bôite-en-valise* (1941), no hemos encontrado ninguna pista sobre Bo Bardi? Nos gustaría rescatar su relevancia, ya que para nosotras se ha convertido en un referente, teniendo en cuenta el contexto geográfico, el momento histórico en el cual realiza

sus obras y su condición de mujer. No es casualidad que en estos días se pueda visitar la exposición que le dedica la Fundación Juan March en Madrid.¹⁶

Por otro lado, y como breve apunte en relación con los videojuegos, su incidencia se empezó a manifestar a partir de «la revolución que supusieron las mejoras técnicas de los videojuegos en los años ochenta», cuando se comenzaron a vislumbrar sus potencialidades como recurso didáctico, lo que llevó a que se produjeran diversos videojuegos de carácter educativo. Sin embargo, a finales de los años noventa se empieza a considerar «el uso educativo de los videojuegos del mercado lúdico como una forma de dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de una manera más motivadora y atractiva para el alumnado».¹⁷

SOBRE ARQUITECTURA NÓMADA

Desde las primeras aproximaciones a dispositivos y artefactos móviles nos vinculamos de forma directa a colectivos de arquitectura que, en contextos muy recientes, vienen colaborando en procesos artísticos desde los que reflexionar sobre el urbanismo y el modo en que nos relacionamos en la ciudad.¹⁸ Poco a poco vemos cómo estos colectivos van integrando perfectamente sus creaciones en procesos educativos transversales.

En paralelo, al intentar indagar sobre posibles orígenes de museos móviles actuales (véase por ejemplo el Pompidou Mobile),¹⁹ las influencias nos evocaban arquitecturas efímeras cuyo interés en las ciudades «radica en su alcance de transformación inmediata, eludiendo los procedimientos oficiales de planificación urbana, para reconciliarnos con una realidad que en muchos casos no responde a la estructura social o el modo de vida, los procesos sociales, los hábitos y los comportamientos actuales de los ciudadanos», tal como nos ha explicado Miguel Martín Sánchez, miembro del grupo EPP* y del colectivo Desenfreno, colectivo de arquitectos cuyo interés se centra en desarrollar la práctica arquitectónica vinculada al espacio público.

Así, en la confluencia de estos dos planteamientos se abarca un amplio espectro de iniciativas, desde metamorfosis espontáneas hasta acciones que buscan alteraciones conscientes o resultados no programados capaces de activar a la ciudadanía a través de la provocación, la curiosidad, la participación, la denuncia o la experiencia lúdica. Estas propuestas, al trasladarse al ámbito de los artefactos culturales, comparten por tanto intereses y un cierto deseo común: independientemente de la vocación de las propuestas, toda iniciativa ciudadana en el entorno urbano suscita un clima de debate debido al significado político que inevitablemente la acompaña. Esto supone una llamada a la convivencia.²⁰

16 Lina Bo Bardi. *Tupí or not tupí. Brasil, 1946-1992*. Del 5 de octubre de 2018 al 13 de enero de 2019. Más información sobre la exposición: <https://www.march.es/arte/madrid/exposiciones/lina-bo-bardi/?l=1>.

17 José María Cuenca López y Rocío Jiménez Palacios, «Enseñando historia y patrimonio a través de los videojuegos. Investigación e innovación», *Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, número 2/ II n. s. (junio de 2018).

18 A lo largo del informe se va a hacer referencia a algunos de estos colectivos, tales como Makea tu Vida, Enorme Studio, a77, Bruit de Frigo y Basurama, entre otros.

19 Referencia al documental *Le Centre Pompidou Mobile, un projet architectural, muséographique et culturel*, disponible en <https://www.dailymotion.com/video/xrxj3y> (consultado en septiembre de 2018).

20 Según el geógrafo y teórico social David Harvey, que reflexiona sobre el conflicto como estrategia para el entendimiento de las personas y la creación de entornos urbanos saludables. Se puede consultar la entrevista publicada en *El País* con el titular «En el espacio público ideal el conflicto es continuo» en este enlace: https://elpais.com/diario/2007/09/08/babelia/1189207032_850215.htm.

Siguiendo nuestra intuición hemos ido «en hilando» ideas entre los proyectos que nos hemos ido encontrando para presentar de forma ordenada una serie de elementos que recogen de algún modo lo que hemos considerado como «conclusiones» de cada recurso mapeado. Por un lado, describimos elementos —o claves— formales de carácter general; por otro, una serie de claves simbólicas, nombradas así en alusión a la auditoría realizada para evaluar los proyectos apoyados durante el periodo 2015-2016 por la FDNC,²¹ que nos invitan a reflexionar de un modo menos lineal.

CLAVES FORMALES

A la hora de entender un proyecto encontramos:

Agentes que intervienen

Quién:

Agentes institucionales con un interés en activar dispositivos móviles vinculados a la creación de proyectos educativos en los museos. Pero la concepción de proyectos móviles también está presente entre colectivos (la mayoría artísticos e interdisciplinarios) o entre agentes individuales (artistas, pedagogos, etc.) que consideran la movilidad como un modo de vida y de trabajo al mismo tiempo. En este sentido, hemos percibido una proliferación de proyectos entre los años 2009 y 2011, y aunque algunos de ellos no han sido sostenibles en el tiempo, otros han tenido más perdurabilidad e incluso se encuentran aún activos.

A quién:

- En lo formal: existe una necesidad de llegar de la institución a la escuela o de la escuela a la institución como un elemento que permanece vigente en la mayoría de los proyectos, aunque en la mayor parte de los casos con intención de buscar formatos menos formales/académicos.
- En lo no formal: encontramos un interés (convertido muchas veces en objetivo) por generar un vínculo con sectores de la población que no tienen acceso regular a la cultura, tanto en lo geográfico como en lo social (muchos proyectos hacen hincapié en la intervención social),²² pero además estos proyectos sirven de «vehículo» para trabajar valores/conocimientos siguiendo la influencia de las pedagogías críticas y de la educación popular.²³

21 Con el título «Dispositifs innovants pour la mobilité de l'éducation artistique (en 2015 et 2016)», realizada en 2018 por Jérôme Kohler Lab y Réjane Sourisseau, ha servido para un análisis interno de los proyectos apoyados por la FDNC. Sus datos nos han servido, en muchos casos, de referencia.

22 Citando a Ascensión Moreno (2016, 42), «en los últimos años se ha establecido una estrecha relación entre arte comunitario, arte público y arquitectura urbana, desarrollándose proyectos de regeneración de espacios públicos de zonas deprimidas y de inclusión social». Este tema podría dar pie a una investigación mayor que en este informe no ha sido posible trazar por falta de tiempo.

23 Para más información sobre este tema, proponemos partir de la lectura de Henri Giroux o Paulo Freire, teóricos fundadores de la pedagogía crítica.

Finalidad y motivación

En la mayoría de los proyectos hemos detectado una serie de pretensiones que intuimos que a veces funcionan como objetivo pero otras, representan la motivación por la que se ponen en marcha. La distinción es generalmente muy sutil:

- Democratización cultural: acceso universal a la cultura a veces como objetivo inherente, otras como consecuencia.
- Crítica institucional.
- Autocrítica: sacar la institución de su «zona de confort».
- Reflexión sobre la situación socioeconómica actual.
 - Recuperar la noción de trabajo colectivo y proponer metodologías de trabajo colaborativo.
 - Apropiarse o reapropiarse de un territorio. Deslocalización como forma de entenderse a sí mismos.
 - Generar mecanismos que activen acciones concretas.
 - Fomentar dinámicas de convivencia en espacios comunes: la ciudad convertida en un nuevo escenario de convivencia.
- Interés en que los procesos artísticos se inunden de elementos pedagógicos y viceversa, y que ambos sean colaborativos.
- Transformación del modo de entender formas de vida/producción de trabajo: por un lado, en la búsqueda de raíces físicas en un territorio concreto y por otro lado en el desarrollo de nuevas dinámicas de relación laboral o de creación artística más libre de quien lo produce.

Terminología

¿Cómo llamamos a lo que hacen? Son muchas las formas de nombrar a estos proyectos y muchas veces la elección del término tiene que ver con elementos personales, políticos o estratégicos. Podría ser interesante analizar más en profundidad este apartado, ya que sabemos que en algunos casos la elección del nombre del proyecto ha sido una elección premeditada, intentando alejarse de términos cargados de una determinada simbología o acercarse a ellos. Los que hemos analizado son: museo itinerante, museo interactivo, museo en movimiento, museo portátil, museo ambulante, módulo ambulante, laboratorio móvil, estructura móvil, espacio cultural móvil, artefacto de mediación, laboratorio itinerante, «prótesis» nómada, maleta pedagógica, kit educativo, cajonera móvil, maleta viajera, maleta educativa, correspondencia postal, cápsula audiovisual, dispositivo virtual, plataforma digital, sistema digital, plataforma digital, herramienta digital, herramienta nómada, etc.

Tipologías de movilidad

Uno de los primeros desafíos a los que nos enfrentamos al empezar el informe fue la complejidad de entender y distinguir qué clases de movilidad existían. Dado el carácter tan personal y único de muchos de los proyectos, nos resulta difícil encontrar una clasificación «formal» así que nos planteamos preguntas, más que respuestas. En tanto que objeto móvil, ¿qué provoca la movilidad?

¿El mecanismo, la acción, el resultado? ¿Es necesario definirlo? ¿En qué medida resulta importante para el desarrollo del proyecto?²⁴

Temporalidad

De una forma casi natural, nos hemos interesado más (y los hemos privilegiado de algún modo en este documento) por aquellos proyectos contemporáneos que están actualmente en activo. Esto nos ha permitido acceder a la información y a sus agentes implicados de una forma mucho más rápida y efectiva. Algunos de los aspectos sobre temporalidad que nos han interesado han sido:

- La duración de la acción.
- La permanencia.
- La acción en sí misma: ¿sucede y termina?, ¿cuándo termina?

Contexto geográfico físico

En la movilidad, el contexto en el que se actúa es un gran condicionante, tanto por los agentes que lo producen como por sus destinatarios. Se advierte un interés general por la deslocalización, que por supuesto es inherente a la idea de quién accede a estos proyectos y cómo accede a ellos.

- Hay proyectos meramente urbanos.
- Otros cuya razón de ser es el contexto rural.
- Y hemos encontrado otros que se mueven de forma «eventual». Son escenarios especiales, como por ejemplo festivales de arte (como las bienales) o proyectos sobre los que podría considerarse que su propia naturaleza es también la manifestación de un evento en sí misma.

Disciplinas

Hay gran variedad de disciplinas presentes en los proyectos mapeados, pero de forma genérica podemos identificar ciertas tendencias:

- Arte contemporáneo y, en especial, iniciativas vinculadas a las artes visuales, la fotografía y el lenguaje audiovisual, como un lugar excelente desde donde establecer estrategias de mediación artística.
- Proyectos vinculados al sonido,²⁵ una tendencia más experimental.
- El mundo de la edición (libro, fanzine, edición), que ya venía vinculado tradicionalmente a bibliobuses y bibliotecas móviles.
- El cine, en menor medida.
- Otras disciplinas interesadas en generar este tipo de procesos pero con un

²⁴ Respecto a tipologías de movilidad, puede consultarse el texto de Martí Peran «Esto no es un museo. Artefactos portátiles y espacio social» (ya mencionado en el apartado *Apuntes sobre genealogías*), en el que Peran distingue tres modalidades de movilidad, en muchas ocasiones con evidentes intersecciones. La primera, la movilidad circular, se caracteriza por proceder desde un centro de origen hacia distintos puntos de destino para, acto seguido, regresar al punto de partida. La segunda, la movilidad descentrada, se da cuando los trayectos multiplican sus direcciones y en la que «los artefactos se desplazan de forma irregular hasta el siguiente emplazamiento. Esta movilidad más rizomática responde a la naturaleza autogestionada del aparato, desvinculado de cualquier estructura institucional y, por consiguiente, liberado de toda ruta preestablecida y de protocolos de retorno». Y la tercera, la movilidad detenida, se encuentra en «iniciativas nómadas que se desarrollan en un lugar determinado y otrora en un lugar distinto».

²⁵ Sin poder profundizar en este asunto, englobamos en este ámbito el arte sonoro, la música y todas las prácticas que tienen relación con el sonido y que aparecen a lo largo de la investigación.

número menos relevante de ejemplos: historia, danza, ópera, ciencia y nuevas tecnologías, entre otros.

- Ausencia (o casi) de proyectos vinculados con el teatro, pese a la multiplicidad de proyectos teatrales que se han inspirado en La Barraca.²⁶

CLAVES SIMBÓLICAS

Volviendo a la referencia del documento de la auditoría ya mencionado, hemos diseñado un listado de claves simbólicas que se vinculan directamente con lo que los auditores hacen llamar «movilidad simbólica», al referirse a la «importancia de formar parte de la movilidad entendida como desplazamiento mental, no siempre difícil de medir, cuando el dispositivo de movilidad *se desborda*, en relación con los métodos de trabajo y a los objetivos perseguidos».

Estas pistas se convierten a veces en factores esenciales para comprender el proyecto, otras veces son consecuencia de la adaptación a un contexto específico; en algunos ejemplos, los agentes son conscientes de estas claves; en otros, no las han tenido en cuenta (aunque posiblemente sean valoradas después de nuestras conversaciones). Se podrían considerar de algún modo como un acercamiento a unas conclusiones de esta investigación, ya que representan lo visible-invisible y lo aparente-sutil de cada ejemplo.

El factor pedagógico

Teniendo en cuenta tanto la educación formal como la no formal, este elemento es sin duda una de las claves de este informe. En nuestro contexto, encontramos infinidad de recursos artísticos móviles que utilizan precisamente la excusa de la movilidad como mecanismo de difusión. No obstante y cada vez con más fuerza, encontramos proyectos cuyo factor pedagógico se ha convertido en el nuevo impulso para ponerlo en marcha: es interesante darse cuenta de cómo muchos proyectos artísticos no se entienden ya sin el elemento educativo, o mejor aún, de la proliferación de proyectos educativos basados en elementos artísticos. Y en todo ello, lo educativo y lo lúdico se entremezclan muchas veces creando espacios de reencuentro, una simbiosis que en todos los casos es indisociable.

En paralelo, a lo largo del mapeo nos hemos encontrado con propuestas interesantes que podrían albergar un gran potencial educativo pero que actualmente no lo consideran como un elemento primordial.²⁷ No obstante, en algunos casos las entrevistas mantenidas les han planteado nuevos retos de incorporación de este componente pedagógico.

De la intervención artística al proyecto cultural

Muy en línea con lo anterior, nos encontramos con agentes que vienen de ámbitos artísticos más convencionales y, a través de dispositivos móviles, encuentran una forma de incluirse en dinámicas y contextos culturales donde desa-

²⁶ Los proyectos que hemos ido conociendo a lo largo de la investigación estaban más orientados a objetivos de difusión de una obra concreta. Este aspecto podría vincularse de manera directa con la escasa experiencia que existe en España en acciones de mediación en artes vivas.

²⁷ En esta línea, consideramos que podría ser objeto de nueva investigación.

rollar otras prácticas (L'Hypothèse du 4x4 es la producción de una artista que generó una obra convertida en espacio de producción cultural polivalente).

Lo digital como paradigma actual

Una de las mayores complejidades de este informe ha sido incluir el espacio digital en la cartografía.²⁸ Sin embargo, hemos sido conscientes de que la incorporación de herramientas digitales corresponde a una evolución natural de las dinámicas creativas.

Poco a poco hemos ido encontrando especialistas universitarios que investigan el mundo del videojuego como herramienta de aprendizaje en el campo educativo formal (como Daniel Muriel, de la Universidad de Deusto, y el Grupo de Investigación en Educación Patrimonial de la Universidad de Huelva), lo que nos indica que es el campo donde más se está investigando y que nos da algunas pistas de cómo movernos en este terreno.

De algún modo, hemos advertido que, en cuanto a recursos digitales que favorecen la educación en las artes, el videojuego es quizá la herramienta más utilizada y, sobre todo, la aplicación digital con más trayectoria, pero no solo en lo referente a la creación de juegos diseñados ya con un componente educativo, sino que poco a poco se ha ido investigando cómo los videojuegos lúdicos pueden ser utilizados en formatos educativos tratando temas transversales.²⁹

Por otro lado, hemos percibido cómo muchos procesos digitales son todavía difícilmente accesibles por la complejidad de su puesta en marcha, ya que precisan en muchos casos de una formación previa (Ersilia, Soundcool).

En todo caso, esta transición está todavía en proceso y encontramos que lo digital y lo analógico se mezclan muchas veces, cada vez con más fuerza, en diferentes formatos: para hacerse eco de acciones; como forma de difusión y sistematización (La C.O.S.A.); como complemento de su dispositivo analógico (cajas del CAPC); como parte del proceso de realización que nace de lo analógico y deriva hacia lo digital (escuela de Bichos Raros), y los que nacen con vocación digital (Ersilia, Nubla).

Procesos colaborativos en el espacio público

El espacio público se convierte en escenario principal de muchos recursos que cuentan con artefactos móviles físicos. Esta dinámica se encuadra en una tendencia de la producción cultural contemporánea donde se insertan dinámicas de creación colaborativa, entendidas como lugares donde «explorar nuevas formas de intervención en el espacio público en las que la producción cultural, la sostenibilidad ambiental y el urbanismo social permitan imaginar y crear esa ciudad que queremos habitar», tal como se define hoy el programa de acción cultural Imagina Madrid.³⁰

28 *Ídem*.

29 Para más información, recomendamos conectar con las citadas universidades españolas (Universidad de Deusto, Universidad de Alcalá, Universidad de Huelva), cuyos grupos de investigación son una fuente documental interesante. Asimismo existen otros recursos digitales más internacionales, como por ejemplo la *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*: <https://relatec.unex.es/>.

30 Imagina Madrid es un programa de Intermediae impulsado por el Área de Cultura y Deportes del Ayuntamiento de Madrid. <https://www.imagina-madrid.es/es/imagina-madrid> (consultado en octubre de 2018).

Por otro lado, en cuanto a la relación entre la creación y el espacio nos permitimos citar a Oriol Martí,³¹ director ejecutivo de Fira Tàrrrega, cuando apunta cuatro claves para entender la creación en el espacio público. Él considera que «en lo urbanístico se analizan las voces críticas contemporáneas que contemplan lo material y lo físico como algo claramente influyente en el espacio público; en lo político se profundiza en la capacidad de la calle creativa como elemento democratizador y cohesionador; en lo artístico se detalla la relación directa entre la creación y el espectador, los particulares lenguajes de la escena pública y la desnudez y accesibilidad en torno a los procesos creativos; en lo simbólico se analiza el carácter y la profundidad del espacio público; en lo tecnológico se aborda cómo esta dimensión se integra y forma parte de manera natural del espacio público; finalmente, en lo atmosférico se tratan las afectaciones climáticas, lumínicas o acústicas cuando se convierten en complicidad o interferencia de la calle creativa».

Reveladores de necesidades

Tras las reflexiones compartidas personalmente con Jérôme y Rejane, consultores para la FDNC, recuperamos algunas ideas que ellos ya habían advertido previamente: muchos proyectos revelan, incluso a veces sin darse cuenta, una necesidad nueva. Es decir, la movilidad funciona como pretexto para cubrir una aparente carencia en un territorio/sector de población, pero al activarse en ocasiones se puede convertir en catalizador para descubrir nuevas necesidades que a veces pueden ser cubiertas por otros dispositivos, no necesariamente móviles.

Posibilidades de apropiación

La movilidad tiene un objetivo mayor que el de activar una acción, ya que implica una intención de llegar más lejos, de dejar una huella y de transformar el lugar por donde se ha pasado, pero también implica otras cuestiones como la de autonomía. Un proyecto con cierta autonomía posibilita la apropiación y a su vez la retroalimentación del mismo.

Sostenibilidad de los proyectos y evaluación

Pese a la evidente necesidad que una evaluación tras la realización del proyecto, son muy pocos los que hacen sistematizaciones (como la Red de Mediación Artística, muy rigurosa en sus procesos, y algunos recursos que provienen de instituciones). La falta de tiempos dilatados y de recursos económicos suficientes impide la realización de evaluaciones escritas, por lo que más bien se generan procesos espontáneos de evaluación, muchas veces generados por la propia naturaleza de los proyectos.

31 Oriol Martí Sambola, «Algo tiene la calle. Dimensiones de un hábitat creativo», *Cultura y Ciudadanía. Pensamiento*: <https://www.mecd.gob.es/dam/jcr:16dbbb96-216d-465b-8015-d9b1c2afocdf/Oriol%20Mart%C3%AD%20Sambola.pdf> (consultado en octubre de 2018).

PROYECTOS CIBLE

1. *Expressart*
2. *El hemisferio derecho*
3. *Postdata. Correspondencias de artista en la escuela*
4. MuMo
5. L'Hypothèse du 4x4
6. La Polamobile
7. Fanzinobus
8. Le Bus
9. *Boîtes CAPC*
10. Galería Callejera
11. La C.O.S.A.
12. *Carambola*
13. *Venturelli pregunta*
14. Programa de Cenfoto
15. Tótems
16. Centro Cultural Nómade
17. Education Hub
18. Alumnos Móvil
19. Ersilia
20. Landac
21. Bichos Raros
22. Soundcool

Los proyectos *cible*³² son los proyectos analizados en profundidad que por alguna de sus claves nos sirven como desencadenantes de conexiones con otros proyectos. Los presentamos bajo el formato de fichas, que nos permiten organizar linealmente algo que se podría comprender mejor de forma expandida. Presentamos 25 fichas: 22 de proyectos y tres de agentes facilitadores.

A modo informativo, hemos analizado 11 proyectos españoles (ocho proyectos y tres agentes facilitadores), ocho franceses, tres chilenos, un italoespañol, un mexicano y un argentino, de los cuales cuatro son digitales.

Para la elaboración de estas fichas se han hecho reuniones y entrevistas con muchos de los directores de estos proyectos, por lo que las informaciones han sido obtenidas directamente de sus autores, creadores o responsables.

En cada ficha se indican los siguientes datos: una breve descripción, fechas de inicio y finalización, nombre y lugar de origen del agente y página web. Luego hay tres puntos más extensos: *Descripción*, *Notas para una valoración* y el epígrafe más complejo, al que hemos denominado *Posibles conexiones*.³³ Estas posibles conexiones son, sin duda, las que fundamentan y dan sentido curatorial a este texto y las que representan el punto más rico, al que le hemos dedicado más tiempo y de donde se han obtenido aquellas conclusiones que vamos relatando. En este apartado se encuentran algunas subfichas de proyectos de los que también hemos recibido información directa.

32 El término francés *cible* hace referencia a un punto de mira, una diana u objetivo. No encontramos una palabra que defina mejor esta selección de proyectos que hemos realizado, ya que además la hemos cargado de un sentido nuevo. Ambas investigadoras nos sentimos cómodas usando un término que no existe, liberadas de esa carga de lanzar la flecha, porque da igual donde llegue, la diana está llena de otros orificios y su formato es siempre circular.

33 Para los proyectos *Expressart* y *El hemisferio derecho* realizamos una propuesta diferente, primero describimos el proyecto *Expressart* y luego *El hemisferio derecho*, para seguidamente incluir la valoración de ambos proyectos en un mismo texto, ya que consideramos que están estrechamente relacionados por el proceso de reformulación en el que se encuentran actualmente.

DESCRIPCIÓN

El hemisferio derecho fue un proyecto, un recurso transversal para todo el currículum escolar que toma la experiencia artística como herramienta de reflexión para conocer y valorar la realidad del mundo contemporáneo. Se trabajaba en dos fases: la primera se desarrollaba en el aula, con el apoyo de un material destinado especialmente al profesorado, con recursos pensados para generar los diálogos y las actividades propuestos. La segunda fase comprendía la visita al museo, donde los jóvenes tenían la ocasión de estar en contacto directo con las obras de la Colección MACBA.

El proyecto proponía una visita diferente que se construía a partir de las reacciones de los alumnos frente a las obras, ya fueran reacciones de atracción, indiferencia, curiosidad o rechazo. En este sentido, el papel del educador quedaba en un segundo plano y eran los propios alumnos quienes escogían las piezas que formaban parte del recorrido. La selección de obras de la visita no venía dada por el museo, sino que respondía a la experiencia estética y emocional del directo. Inicialmente, *El hemisferio derecho* se estructuró a partir de cuatro cápsulas audiovisuales de carácter monográfico.

A diferencia de *Expressart*, cuyas cajas se pueden solicitar directamente a los centros de recursos pedagógicos, *El hemisferio derecho* se gestionaba directamente desde el MACBA, que enviaba el material al instituto y cuando los alumnos y el profesorado visitaban el museo podían devolver el material.

NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

Tanto *Expressart* como *El hemisferio derecho* fueron concebidos como herramientas pedagógicas móviles que acercaban el arte contemporáneo a las aulas reduciendo la fractura artística ligada a la deslocalización geográfica y económica. Su propósito era contribuir a la educación a través del debate y la reflexión crítica y para ello facilitaba al profesorado una serie de materiales relacionados directamente con algunas de las obras de la Colección MACBA como hilo conductor. El objetivo de las propuestas educativas no era suplir la visita al museo, sino preparar los contenidos acercando la Colección MACBA a las escuelas, consiguiendo un mayor aprovechamiento por parte del alumnado en su futura visita al museo. Según un estudio de seguimiento y análisis del proyecto *Expressart*,³⁵ este supuso un cambio muy importante en el modo de entender la práctica pedagógica y artística en el aula. En primer lugar, porque permitía mucha flexibilidad a la hora de acercarse a los contenidos; además, posibilitaba su despliegue hacia otras áreas del currículum que no fueran la educación visual y plástica. Y por último

35 Durante el año 2017, el Departamento de Educación del MACBA encargó a Dani Medina la redacción de un informe de seguimiento del proyecto *Expressart*.

acercaba un arte contemporáneo que podía «entenderse» fácilmente.

En dicho estudio también se indica que uno de los puntos débiles del proyecto fue el hecho de que con el paso de los años se había desvinculado totalmente de las diferentes presentaciones temporales de la colección del museo.

Por otra parte, según el informe de seguimiento presentado a la FDNC,³⁶ durante el año 2017 el Departamento de Educación, junto con un grupo de profesores que han compartido su experiencia con *Expressart*, han evaluado el proyecto y los materiales que se trabajan en el aula con tal de repensar y crear nuevas herramientas de arte móvil, que pongan en valor las prácticas más innovadoras llevadas a cabo en el aula.

El propósito de dicha evaluación es que *Expressart* continúe siendo un recurso educativo a disposición de las escuelas pero no vinculado a la posterior visita al museo entendida como la visita *Expressart*, como antes sucedía. Sin embargo, sigue existiendo la posibilidad de hacer una visita a la colección articulando los contenidos del proyecto de manera más flexible y abierta (de hecho, actualmente el nuevo programa educativo del museo propone nuevas herramientas pedagógicas que sean recursos autónomos en sí mismos).³⁷ Por lo tanto, se decidió mantener las cajas distribuidas en los centros de recursos pedagógicos de Cataluña y añadir a la guía docente un dossier que amplifica las posibilidades para el profesorado. De esta manera, el nuevo dossier tiene un carácter propio más allá de los contenidos de las exposiciones y sirve como recurso independiente para trabajar en el aula, dejando de dar directrices unívocas sobre la relación entre obras y artistas para pasar a plantear cuestiones mucho más amplias como son el trabajo a partir de la noción de museo, qué significa una colección de arte o cuáles son las condiciones específicas del arte contemporáneo, por ejemplo.

Respecto a *El hemisferio derecho*, el recurso deja de estar en funcionamiento en 2017 y el Departamento de Educación propone un programa nuevo: *Historias del arte desde Barcelona*, un proyecto que tiene por objetivo irrumpir en la gran narrativa de la historia del arte y abrir nuevos espacios en el aula planteando dudas y fisuras en el discurso hegemónico del arte. Se trata de una serie de vídeos en abierto que se irá conformando a partir de la invitación de diversos artistas, teóricos y activistas, a quienes se les propondrá plantear una nueva lectura de un episodio concreto de la historia del arte. Los contenidos de estas múltiples historias del arte estarán muy ligados al contexto de Barcelona, Cataluña y el Estado español. Este curso se presentarán las dos primeras cápsulas, ideadas y producidas por Equipo Palomar, con los títulos: *Cartografía sobre el arte y el sida en España* y *La Barcelona sexi*.

POSIBLES CONEXIONES

Como hemos avanzado en el punto dedicado a los inicios de la educación en museos y maletas pedagógicas,³⁸ en el contexto español "la Caixa"³⁹ es pionera en la

36 Tanto el proyecto *Expressart* como *El hemisferio derecho* (y también otros proyectos educativos del MACBA como *Postdata* e *Historias del arte desde Barcelona*) son proyectos apoyados por la FDNC; por esta razón el Departamento de Educación elabora y entrega anualmente un informe de seguimiento a la Fundación.

37 En esta misma línea está trabajando EducaThyssen, como se verá más adelante en su correspondiente ficha.

38 Ver punto 3. *Apuntes sobre genealogías* en este informe.

39 Hemos tenido una entrevista con María Montserrat Sampietro Sorolla, una de las tres integrantes del

implementación de maletas didácticas móviles, por lo que no se pueden dejar de mencionar los kits educativos (actualmente 11) de EduCaixa, la plataforma educativa de la Obra Social "la Caixa" especialmente diseñada de acuerdo con sus líneas de actuación (ciencia, cultura, valores sociales y educación financiera) y organizada por nivel educativo (infantil, primaria, ESO, bachillerato y ciclos formativos), que ofrece todo tipo de herramientas y recursos educativos para su uso tanto dentro como fuera del aula.

A lo largo de esta investigación hemos detectado numerosas propuestas que se formalizan como maletas, kits, cajas e incluso mochilas. Hemos escogido aquellas que nos permiten proporcionar un mapeo transversal en cuanto a lo formal y sus disciplinas.

En el contexto más cercano destacamos el proyecto Dan Dan Dansa, una maleta didáctica del Mercat de les Flors que ofrece materiales y metodologías para trabajar la danza en la escuela. Otro proyecto vinculado con esta disciplina pero enmarcado en el contexto francés son las *Malletes pédagogiques* creadas por el Centre de Développement Chorégraphique National de Toulouse, que permiten descubrir la historia de la danza y nos interesa destacarlas por combinar lo analógico y lo digital.

Retomando el tema, en Barcelona encontramos Univers Internet, un proyecto de alfabetización digital crítica del CCCB (Centre de Cultura Contemporànea de Barcelona) que incluye talleres, un programa de formación para docentes y recursos para el aula: la maleta pedagógica. Este recurso tiene como objetivo principal ofrecer herramientas para entender qué es Internet e impulsar una reflexión profunda, crítica y creativa sobre temas como su materialidad, su impacto ecológico y los cambios que ha provocado en la manera de relacionarnos, acceder a la información y transformar el conocimiento y la privacidad.

La maleta pedagógica *Univers Internet* es un recurso educativo que pretende trasladar las reflexiones del proyecto a las aulas. Está formada por ocho unidades didácticas⁴⁰ pensadas para ofrecer una visión global de Internet, pero cada una puede ser realizada de manera autónoma. Las propuestas están vinculadas al currículum de la ESO de la Generalitat de Catalunya.⁴¹

En el ámbito audiovisual, proponemos la maleta pedagógica de Hamaca. Hamaca es una asociación sin ánimo de lucro que tiene como objetivo preservar, distribuir y dar a conocer en el ámbito estatal e internacional el vídeo realizado en el contexto español. Su trabajo se desarrolla en cinco ámbitos de actuación: archiva, distribuye, proyecta, educa y edita. Hamaca educa, ofrece talleres, char-



equipo de Actividades Culturales de la Fundació "la Caixa". La entrevista, al ser posterior a la entrega de este informe, no se ve reflejada en este documento, pero nos ha aportado información muy valiosa a tener en cuenta, sobre todo sobre la labor educativa de "la Caixa" desde sus inicios, por ejemplo con el Laboratori de les Arts.

⁴⁰ Las ocho unidades didácticas son: *Construyendo la red, La lógica de la programación, Redes sociales y acción comunitaria, El impacto ecológico de Internet, Construyendo conocimiento, Los dilemas de la privacidad y El futuro de internet.*

⁴¹ En una entrevista posterior a la primera entrega de este informe con Bàrbara Roig, responsable de CCCB Educació. Durante nuestra conversación nos ha comentado que hasta el momento las maletas no se producían por falta de presupuesto. Por esta razón, cuando se ofrece a las escuelas el material se encuentra disponible en formato digital y sus usuarios deben producirlo para poder utilizarlo. Sin embargo, a partir de un convenio con la Diputació de Barcelona, están siendo producidas (a partir de la primera semana de noviembre estarán disponibles) para ser utilizadas por la Red de Bibliotecas de la Diputació. El equipo de CCCB Educació ha participado en un largo proceso de formación de los mediadores que las activarán en las bibliotecas y de reformulación de los propios contenidos a partir de esta iniciativa.

las y otras actividades educativas dirigidas a institutos, universidades, centros de enseñanza superior artística y artistas, recursos *online* para profesorado y las maletas pedagógicas. Las maletas son materiales para el trabajo en el aula (3° y 4° de la ESO y bachillerato). Cada maleta contiene varios vídeos temáticos y dossieres para profesorado y alumnos con textos y actividades para el análisis de los vídeos y la realización de una actividad práctica final.

En el ámbito de la imagen fotográfica, citamos la Pause Photo Prose, maleta-juego de Les Rencontres de la Photographiques de Arlès, proyecto apoyado por la FDNC en 2015, en el que se propone cuestionar el origen de las fotografías, su polisemia y sus usos.

Arte y Escuela es un programa educativo que tiene como finalidad promover y poner en valor la presencia del arte en las escuelas, impulsado por ACVIC Centre d'Arts Contemporànies⁴² y el Centro de Recursos Pedagógicos de Osona (Cataluña), en el que intervienen diferentes entidades e instituciones. En 2016 dicho programa puso en funcionamiento la maleta pedagógica Arte + Escuela + Luz y en la edición siguiente la maleta Arte + Escuela + Vacío. En esta línea, nombramos también Les tables des matières, apoyado por Carasso en 2016, que se compone de kits pedagógicos para la creación de talleres artísticos.

Como propuestas desde el ámbito de las ciencias, encontramos por un lado el Museo ambulante y Construcciones y constructores,⁴³ proyectos realizados por el Museo de Ciencias Naturales de Barcelona, y por otro las maletas pedagógicas del Museo Marítimo de Barcelona.

Desde Madrid nos llegan la Mochilas sonoras, un proyecto resultado de la colaboración entre Medialab Prado, la Escuela de Oficios Electrosonoros (EOE) y el artista Juan Sorrentino.⁴⁴ Inicialmente las mochilas fueron creadas para la obra MOTTO, proyecto de Juan Sorrentino presentado en ARCOMadrid 2017. El objetivo de la EOE es poder reutilizarlas en talleres de escucha activa donde se recorren diferentes espacios, amplificándolos y manteniendo una interacción con el entorno sonoro en que se usan. Respecto al proceso de MOTTO, nos parece relevante apuntar que durante el curso pasado se trabajó con un equipo de profesores para visitar algunas de las prácticas comunes dentro de la electrónica sonora, con el fin de evaluar la utilidad y el potencial pedagógico que podrían tener en el aula. En esta línea, tal como indica en su web, la Escuela de Oficios Electrosonoros (EOE) es un proyecto artístico-educativo que realiza su actividad en torno al sonido y la escucha. Entienden estos conceptos partiendo de un amplio espectro que abarca desde el ruido hasta la música electrónica o electroacústica, incluyendo el arte sonoro y la música experimental. El objetivo principal de la EOE es diseñar experiencias educativas que promuevan la accesibilidad e inclusión de este tipo de música a públicos cada vez más diversos, luchando contra la idea generalizada de que la música electrónica es propiedad de un modelo masculino, occidental y normativo en



42 El ACVIC es un centro de arte en la ciudad de Vic (Cataluña) en cuyas líneas de trabajo siempre están presentes el territorio, lo social y también lo educativo. A lo largo de esta investigación, es citado en varias ocasiones al hablar de iniciativas que hemos mapeado. Por otra parte, en 2011 acogió la exposición *Esto no es un museo. Artefactos móviles al acecho*, investigación referente en el tema, también mencionada en este documento.

43 Ambos proyectos fueron diseñados por Marta Berrocal, también autora del proyecto *Expressart* del MACBA.

44 Las mochilas fueron diseñadas por Francisco Díaz y fabricadas durante un taller colaborativo en el Fablab de Medialab Prado, un proyecto coordinado por Jesús Jara de EOE como parte de su investigación en Medialab (*Tecnologías de lo sonoro*).

sus capacidades funcionales. Actualmente la Escuela de Oficios Electrosonoros se encuentra en plena creación de unas mochilas sonoras que se integran en el programa educativo *Coger el testigo*, de [EducaThyssen](#).

Desde Medellín (Colombia) nos ha llegado el proyecto pedagógico *La maleta viajera* del ITM (Instituto Tecnológico Metropolitano),⁴⁵ un proyecto piloto que se desarrollará dentro del plan de internacionalización de currículum en educación superior durante los años 2018-2021 y que se entiende como una de las estrategias de intercambio de buenas prácticas a partir de los contenidos generados por un maestro o grupo de maestros dentro de una asignatura, área temática, facultad o dependencia de la institución.⁴⁶

En concreto, la maleta estará formada por un conjunto de contenidos prácticos interdisciplinarios, a caballo entre arte e ingeniería en telecomunicación, en la línea de estudios del ITM. Si bien se trata de un proyecto piloto aún por desarrollar (a finales de este año tendrá más forma) nos parece interesante mencionarlo y hacerle un seguimiento, ya que es una iniciativa internacional desarrollada por una institución universitaria.

Y para concluir con las conexiones sobre maletas relacionadas con el proyecto *Expressart*, mencionamos otras maletas que vienen de instituciones, como la *Big Valise* y las *Boîtes* del CAPC - musée d'art contemporain de Bordeaux (ambas con ficha propia). Y en otra línea institucional, dentro del marco del [Plan Nacional de Arquitectura Tradicional](#)⁴⁷ y coordinado por Camilla Mileto y Fernando Vegas, del Instituto de Patrimonio Cultural de España y la Universitat Politècnica de València, se desarrolló en 2016 una *Maleta educativa de apoyo a la arquitectura tradicional*. Esta maleta es un recurso para los docentes que quieran profundizar en el conocimiento de la arquitectura tradicional como parte fundamental de la cultura de un territorio. Para alentar este objetivo se decidió diseñar una serie de actividades de carácter general que sin embargo reflejan también la diversidad y riqueza de la arquitectura tradicional.

Respecto al proyecto *Historias del arte desde Barcelona*, no solo lo encontramos conectado —por su formalización y por hacer uso de la red como medio de acceso— con los recursos digitales que forman parte de este informe, sino que también encontramos una conexión evidente con escuela online Bichos Raros.⁴⁸ Ambos proyectos, al hacer uso de la red, se desconectan de la relación directa y personalizada con el profesorado, que es generalmente el usuario del recurso, y como consecuencia directa de su posible seguimiento o evaluación.

45 El Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) es un instituto de educación superior situado en Medellín (Colombia). Tiene orientación, vocación y tradición tecnológica, de carácter público y municipal. Los orígenes del ITM como institución de educación se remontan al año 1944, cuando el Concejo de Medellín creó el Instituto Obrero Municipal con el propósito de brindar formación a las clases trabajadoras de la ciudad que, en aquel entonces, crecían al mismo ritmo que la ciudad industrial de Colombia. Actualmente consta de cuatro unidades académicas: la Facultad de Artes y Humanidades, la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas, la Facultad de Ciencias Exactas y Aplicadas y la Facultad de Ingenierías.

46 Según el documento que nos ha llegado, estas acciones apuntan a la cooperación, a la inclusión cultural, al cambio en las formas pedagógicas establecidas basadas en la mera transmisión de contenidos, entendiéndose al maestro como un productor cultural, y a romper paradigmas institucionales y disciplinares.

47 Los Planes Nacionales de Patrimonio Cultural son instrumentos de gestión del patrimonio compartidos por las diversas administraciones y con participación de otras entidades públicas o privadas. Su objetivo es el desarrollo de criterios y métodos compartidos y una programación coordinada de actividades en función de las necesidades del patrimonio, que incluye actuaciones de protección, conservación, restauración, investigación, documentación, formación y difusión. Están coordinados por el Instituto de Patrimonio Cultural de España. <http://www.culturaydeporte.gob.es/planes-nacionales/inicio-recuperar.html>.

48 La escuela online Bichos Raros es un proyecto de The Cross Border con ficha propia en este documento.

3 — POSTDATA. CORRESPONDENCIAS DE ARTISTA EN LA ESCUELA

MACBA

Barcelona, España

2017 - en activo

www.macba.cat

Apoyada por la FDNC desde 2016

DESCRIPCIÓN

Postdata. Correspondencias de artista en la escuela es un proyecto educativo para escuelas de primaria. Inspirado en el *mail art* o arte correo, pretende hacer llegar a la escuela cinco propuestas artísticas. Las correspondencias, enviadas por correo desde el museo, son obras seriadas que parten de la tradición de Fluxus y la *performance* a través de las cuales se abre la posibilidad de jugar con conceptos como el original y la copia, el arte múltiple, la autoría o las instrucciones de artista.

Las obras seriadas se dispersan de una en una y de manera simultánea por 20 escuelas de primaria durante tres meses. Las obras, una vez llegadas a las escuelas, pasan a ser de su propiedad y no deben devolverse al museo. Solo uno de los ejemplares quedará en el archivo del MACBA.

Los artistas y sus propuestas para el proyecto son los siguientes: Luz Broto propone enviar unas instrucciones de artista al docente cuestionando los roles establecidos para ofrecer una experiencia de aprendizaje favorable a la autonomía del grupo a partir de un momento de vacío de autoridad. Lleva por título *Instrucciones para esperar detrás de la puerta*. Tere Recarens establece una relación epistolar con las escuelas utilizando el dibujo como lengua materna. En su caso, es ella misma quien envía las cartas a las escuelas. Enric Farrés propone apropiarse de libros de segunda mano y los manipula creando espacios de vacío en su interior. Su idea es enviar libros que esconden ideas, secretos. David Bestué propone un ejercicio de dibujo que juega con la idea de dualidad para, precisamente, romper con ella. Y Nicolás París propone encontrar, delimitar y monitorear un cuadrado de 1 metro x 1 metro planteando interrogantes y no observaciones sueltas. Lleva por título *La escala crea el fenómeno*.

NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

Durante el año 2017, mientras se estaba empezando a pensar en la creación de este proyecto, desde el Departamento de Educación se activó un espacio de trabajo compartido con los artistas a quienes se había encargado el proyecto, el profesorado que durante estos años había estado utilizando *Expressart* y el equipo del departamento que contaba también con Dani Medina, responsable de la evaluación de *Expressart* (y responsable también del seguimiento y evaluación de *Postdata*). Estas actividades constaron de dos partes, la primera en julio y la segunda en octubre, que se formalizaron en tres días de laboratorio (*Entre la acción y el objeto. Laboratorio de artistas*) y un seminario (sesión de reflexión).

Durante el seminario, los artistas plantearon metodologías de trabajo basadas en sus propias prácticas artísticas: por ejemplo, en el caso de Luz Broto se

proponía seguir las instrucciones de la artista y llevarlas a cabo sin su presencia activa; en el caso de Tere Recarens, se invitó a utilizar el dibujo como herramienta clave en su trabajo y aplicarlo en situaciones cotidianas. El profesorado aportó su *feedback* a las propuestas en unos encuentros donde experimentar con ideas y procesos, probar y reflexionar para que posteriormente los artistas participantes pudieran elaborar sus propuestas para ser enviadas, en forma de obra de arte seriada, a las escuelas participantes.

Al final del seminario, desde el Departamento de Educación se decidió apostar por un proyecto como *Postdata*, ya que se considera que la propuesta de enviar arte directamente a la escuela resulta innovadora, entendiendo que el arte, *per se*, es educativo. Además, la experiencia directa de la obra puede suplir los artefactos, objetos y explicaciones sobre las obras y los artistas porque la comunidad educativa se muestra muy favorable a la creación de propuestas artísticas dirigidas directamente a ella.

POSIBLES CONEXIONES

El intercambio de mensajes como herramienta nos remite inicialmente al proyecto *Venturelli pregunta* (con ficha propia), aunque cada uno persigue diferentes intenciones. Mientras que *Postdata* se acoge a la tradición del arte postal, *Venturelli pregunta* nace con el objetivo de crear una relación diferente entre la exposición y su público a través de la generación de postales tanto físicas como digitales.

Siguiendo la línea de *Postdata*, hemos encontrado dos proyectos: Correspondencias, puesto en marcha solamente entre febrero y mayo de 2011, y el proyecto educativo homónimo de la Fundació Suñol.

El primero es un proyecto artístico que consiste en una comunicación postal entre estudiantes de la Universidad de Vic (Cataluña) y alumnos de diferentes escuelas de la comarca catalana de Osona cuyo tema central es el recorrido: la experiencia del espacio en el tiempo. Su objetivo es activar una serie de experiencias sobre el entorno y su representación visual, abrir un canal de comunicación entre los alumnos de los diferentes centros de educación que participan en el proyecto y potenciar las diferentes formas de mirar, interpretar y representar nuestro entorno inmediato. El proyecto fue dirigido por Montsita Rierola y Laia Solé, se ha desarrollado desde la asignatura Didáctica Artística I de la Facultad de Educación de la Universidad de Vic en colaboración con ACVic Centre d'Arts Contemporànies y ha contado con la participación de cinco escuelas en Vic y en la comarca de Osona (Cataluña).

Correspondències, de la Fundació Suñol, se define como un programa educativo dirigido a escuelas de primaria, ESO, bachillerato y ciclos formativos de grado medio. El proyecto parte de las exposiciones en curso o las obras de la colección para iniciar un intercambio de cartas entre las escuelas y la fundación con la intención de generar experiencias de aprendizaje sobre el hecho artístico que vayan más allá de la visita puntual al museo.

Las cartas, con la colaboración e implicación de docentes y estudiantes, irrumpen como mecanismo disruptivo en el aula y proponen retos que requieren



de respuestas creativas. De esta manera se fomenta la observación, la reflexión, el diálogo y la experimentación en torno a temas clave, con el fin de desarrollar el juicio crítico, la imaginación y la experiencia estética y transformadora. Se entiende como un recurso educativo transversal que se puede abordar desde diferentes disciplinas y materias.

4 — MUMO (MUSÉE MOBILE)

Les amis du MuMo

Paris, Francia

2011 - en activo

MuMo 1: origines.musee-mobile.fr

MuMo 2: musee-mobile.fr

Apoyado por la FDNC desde 2011

DESCRIPCIÓN

MuMo se autodefine como museo itinerante de arte contemporáneo destinado a niños. Se sitúa sobre un camión modular. Nació en 2011 y, tras recorrer Francia, Camerún, Costa de Marfil, Bélgica, Suiza y España, entre 2011 y 2016 se replanteó el proyecto y finalmente se creó MuMo Nouvelle Génération, actualmente en ruta por Francia. A su paso por España, contó con la colaboración de algunas instituciones culturales como MACBA, Matadero Madrid, Museo de Escultura, MARCO y Museo de Granada. El proyecto inicial fue presado y creado por la comisaria Ingrid Brochard, mientras que versión posterior, el MuMo Nouvelle Génération, ha contado con la colaboración e inspiración de la artista Matali Crasset.

A modo de camión *transformer*, MuMo 1 llegaba su destino —un patio de colegio, plaza o *parking*— y solo necesitaba unos minutos para transformarse en un verdadero museo. Reunía obras inéditas, especialmente concebidas para niños, creadas por 14 artistas de renombre internacional. En total acogió obras de 21 artistas. Con su estructura de contenedor, el museo se desplegaba y dejaba al descubierto cuatro espacios diferenciados que sumergían al público en universos distintos: pintura, escultura, instalación, vídeo y diseño. Cada uno de los artistas invitados tuvo que tener en cuenta el contexto singular: pensar la obra para un espacio limitado, tener en cuenta las limitaciones ligadas a la itinerancia del contenedor y sobre todo imaginar el encuentro del público infantil con su creación. El camión se retiró en 2016 a causa de su deterioro físico.

En abril de 2017 se inauguró MuMo Nouvelle Génération (MuMo 2), que mantiene la apariencia espectacular de su predecesor pero que presenta obras de las colecciones de los FRAC (Fondos Regionales de Arte Contemporáneo) de Francia. Este camión, además, acoge a todo tipo de públicos: infantil, jóvenes, adultos y personas con necesidades especiales. Siendo más funcional, tiene una zona de exposición polivalente y está climatizado. La activación es bastante similar en ambos camiones: en un primer lugar y siempre en grupos reducidos se realiza una visita acompañada por un mediador y por una persona responsable⁴⁹ del grupo y, posteriormente, se realizan talleres.

En cualquiera de sus versiones, MuMo representa una herramienta útil de educación artística que permite acercar el arte a lugares alejados, rompiendo barreras geográficas, económicas, sociales y simbólicas que existen con el arte contemporáneo y más generalmente con los museos. Responde a los desafíos de la educación artística, centrando su acción sobre las obras de arte.

En el caso de MuMo 1, los educadores referentes se trasladaban a los centros



49 En la primera gira de MuMo 1, las visitas se realizaban sin la presencia de adultos acompañantes, apostando por la interpretación libre de cada niño sin influencia adulta. Ante la demanda del profesorado de poder acompañar al grupo para desarrollar actividades paralelas, se incluyó al acompañante en la visita.

escolares para dar formación en arte contemporáneo al profesorado. Sin embargo, MuMo 2 parece tener más autonomía: se organizan talleres de dibujo en caso de que el grupo así lo desee y se pueden organizar encuentros con artistas locales para la animación de dichos talleres. Además, se ha incluido la utilización de una *tablet* que permite una visita virtual a la exposición y un programa/aplicación intraescolar como plataforma de intercambio y creatividad.

Algunos colegios que participaron en la gira de MuMo 1 concibieron materiales pedagógicos que usaron antes y durante la llegada del museo u organizaron talleres (de prácticas artísticas) vinculados a las obras/temáticas tratadas en MuMo. No obstante, todo esto dependía fundamentalmente del grado de implicación de cada lugar o centro escolar.

En MuMo 1 los educadores rellenaban fichas en cada etapa y realizaban anotaciones y testimonios que servían de evaluación. Además, MuMo realizó una evaluación sobre el impacto en los visitantes. El balance de los cuatro primeros años permitió localizar puntos fuertes, debilidades y futuras oportunidades de desarrollo. MuMo 1 finalizó su etapa por deterioro del propio museo. MuMo 2 se encuentra actualmente de gira por Francia.

NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

MuMo es uno de los ejemplos más completos de proyecto móvil en el que el factor educativo se integra a la perfección. La sostenibilidad económica y temporal del proyecto ha logrado que MuMo 2 haya incluido elementos que MuMo 1 no lograba solventar. Algunos ejemplos son la instalación de una buena climatización, la creación de un panel expositivo para presentación de actividades paralelas y de un espacio de talleres *in situ*, una colaboración más directa con las comunidades locales y una apuesta mayor por trabajar con colecciones de arte más accesibles y sostenibles.

POSIBLES CONEXIONES

MuMo sirve de modelo para muchos otros nuevos proyectos de movilidad, tanto por su filosofía como por su «presencia» en el territorio y por su carácter educativo.

En 2011 coincidió en Francia un proyecto de museo móvil similar, el Pompidou Mobile, que tenía objetivos muy similares pero que no resultó ser sostenible en el tiempo (y aún menos económicamente). Este proyecto fue iniciado por el Ministerio de Cultura francés en 2012 en colaboración con el Centre Pompidou, con el objetivo de acercar el arte a regiones de Francia que no contaban con fácil acceso al arte. El museo «en movimiento» mostró 14 exposiciones diferentes del centro y viajó a siete ciudades con cierto déficit cultural. Su estructura y su colorido estaban inspirados en el circo, mientras que el interior todavía recuerda a un museo clásico. No hay evidencia de una nueva versión y su recorrido fue muy limitado en el tiempo.

La idea de museo portátil nos remite a referencias históricas ya señaladas,⁵⁰ y son muchos y variados los ejemplos y las temáticas de estas salas de exposición itinerantes, como por ejemplo otro proyecto del contexto francés, *Le Bus* (con ficha propia), que comparte el objetivo de llevar la cultura a espacios geográficamente alejados.

En cuanto a su aspecto formal, MuMo es un camión, como lo es también la Galería Callejera (también con ficha propia).

Si queremos conectarlo a través de su componente educativo como elemento intrínseco inicial, lo relacionamos con Education Hub (con ficha propia), proyecto del área de educación de Manifesta 12, o el Museo Interactivo de la Luz, cuyo responsable, Fernando Aceña, nos contó que para buscar un nombre a su proyecto necesitaba un término que se identificara con la educación y la palabra museo le pareció acertada.

En relación con su carácter expositivo, se puede conectar con la Tinbox, una galería y obra de arte creada por Nadia Russell Kissoon que se llevó a cabo en forma de dispositivo móvil. Entre 2007 y 2011, la artista diseñó cinco cajas de hojalata que se materializaron en forma de cajas de exposición a modo de vitrinas de diferentes tamaños. Se trata de micro-arquitecturas móviles que oscilan entre obra de arte y objeto de diseño y que tienen como vocación desplazar obras de arte contemporáneo a lugares no convencionales. Hasta ahora, ha viajado por la región francesa de Gironde. Tinbox es una herramienta de educación artística que permite a los artistas trabajar en múltiples contextos: bibliotecas, colegios, estructuras médico-sociales, sociales o la calle misma, una herramienta orientada básicamente a un público infantil. Actualmente se encuentra en funcionamiento.

En esta misma línea, encontramos otros vehículos que funcionan de alguna forma como «vehículo obra».⁵¹ En este caso, el exterior de MuMo 1 contenía tres obras, *Déplié ça va mieux* (Desplegado queda mejor) de Daniel Buren, *Red Rabbit* (Conejo rojo) de Paul McCarthy e *Imagine* (imagina) de Maurizio Cattelan. Del mismo modo, L'Hypothèse du 4X4 (con ficha propia) ha sido concebida por la artista Joanna Fournier.

Muy recientemente, la gran vaca mecánica de la arquitecta Lina Bo Bardi fue propuesta para la Bienal Miradas de Mujeres 2018 como «reconstrucción, acción urbana participativa y posterior dinamización pedagógica de la obra diseñada por la creadora italobrasileña en 1988», tal como se indica en la web de la bienal. Esta instalación viajó durante un día por Madrid encima de un remolque, instalándose definitivamente en la Fundación Juan March, donde se encuentra hasta el 13 de enero de 2019 en el marco de la exposición Lina Bo Bardi. Tupí or not tupí. Brasil, 1946-1992. Lina Bo Bardi nunca llegó a construir este objeto, de modo que se pensó en incluir la gran vaca mecánica en la exposición de la Fundación Juan March, pero solo llegó a materializarse gracias a la participación en la bienal. Más interesante aún es saber que su reproducción ha influido en las actividades educativas que se imparten en torno a la exposición. Mara Sánchez Llorens, arquitecta, comisaria invitada y especialista en Lina Bo Bardi, nos señaló la relevancia del carácter educativo y lúdico que tuvieron muchas de sus obras, en las que su naturaleza móvil era muchas veces indispensable.

50 Ver punto 3. *Apuntes sobre genealogías*.

51 Así lo describen en la auditoría encargada por la FDNC.

5 — L'HYPOTHÈSE DU 4X4

Quartier Rouge

Limousin, Francia

2014 - en activo

quartierrouge.org/?cat=9

Apoyada por la FDNC en 2015

DESCRIPCIÓN

Quartier Rouge es una plataforma de mediación y de producción al servicio de artistas y patrocinadores públicos o privados y de defensa del arte en la cotidianidad de su dimensión y en la capacidad de producir representaciones. Tiene como vocación ser una herramienta de desarrollo cultural integrando los proyectos en una realidad local, ya sea esta cultural, social, geográfica o económica.

L'Hypothèse du 4X4 es una estructura móvil, un proyecto desarrollado en el marco de una reflexión común entre la artista Johanna Fournier y el colectivo Quartier Rouge sobre la cuestión del espacio público. Se entiende como laboratorio itinerante que viaja por la región de Limousin, situada en la meseta de Millevaches, y pretende ser un escaparate para las creaciones artísticas de esos lugares: averiguar cuáles son, entender su mensaje y ponerlo en marcha en el territorio favoreciendo las prácticas culturales y la sociabilidad. Se trata de una experimentación formal ligada a la lectura del paisaje, a su interpretación o a su representación, pero también a prácticas sociales y culturales que pueden existir en el entorno rural, así como a la relación que tienen los habitantes y los actores de este territorio con determinada obra de arte.

En su formato pasivo, L'Hypothèse du 4X4 está aparcada e integrada en el barrio de la estación de Fetellin. En su formato activo, acoge intervenciones propuestas por los artistas de Quartier Rouge y también por el conjunto de actores del territorio (asociaciones, habitantes, etc.).

L'Hypothèse du 4x4 es una obra modulable, una caja de 2 x 4 metros colocada sobre un remolque. Sus paredes se desmontan y se transforman en bancos y mesas, en un pequeño espacio de proyección, un pequeño escenario cubierto y un espacio de taller, de debate o de representación.

NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

Según las valoraciones de los auditores de la FDNC este proyecto actualmente vigente logra activar y hacer visible el arte contemporáneo pero además logra hacer visible el trabajo de la asociación bajo la que se ampara, sabiendo por tanto conectar idealmente objetivos dispares.

Otro apunte interesante es la colaboración de los estudiantes de un instituto profesional de la región, especializado en los oficios de construcción, para la creación de esta estructura.

POSIBLES CONEXIONES

En relación con su formato —un remolque—, podemos vincular este proyecto con la primera versión del Centro Cultural Nómada, proyecto educativo de la Fundación Proa en Buenos Aires (con ficha propia) y con Proyectos Impala, proyecto del comisario Alejandro Morales inaugurado en abril de 2016 y clausurado en mayo de 2018 que fue un espacio de exhibición y biblioteca especializada en arte contemporáneo en Ciudad Juárez. Este proyecto nació ante la falta de espacios alternativos para las artes y la formación del público, así como debido a la inexistencia de un acervo de publicaciones especializadas en arte contemporáneo en la localidad. Al contrario de lo que sucede con un espacio fijo, se proponía llegar al público a través de una plataforma nómada que le permitiera desplazarse a todas las zonas de la ciudad convirtiéndose en un espacio atractivo, dinámico e incluyente. *Impala* fue una galería de arte contemporáneo y biblioteca especializada dentro de una caja seca de tráiler de grandes proporciones que desplazaba por el espacio público proyectos curatoriales y administraba un espacio de socialización, aprendizaje, creación y descubrimiento, donde se encontraba material bibliográfico y documentación sobre arte contemporáneo. Su biblioteca llegó a tener más de 1.500 publicaciones, a las que se podía acceder gratuitamente.



Fue un espacio no comercial que dialogaba y confrontaba las problemáticas de la región donde actuaba, teniendo como misión abarcar la mayor parte de la ciudad llevando propuestas únicas y posicionándose como un motor clave para la transformación de los modos de experimentar el arte. *Proyectos Impala* y *L'Hypothèse du 4x4* se unen además en esa línea de proyectos concebidos y conceptualizados teniendo en cuenta las particularidades de un contexto específico.

L'Hypothèse du 4X4 tiene un interés por el medio rural, por lo que se relaciona con los objetivos de *Le Bus*, *Fanzinobus*, *Carambola* (los tres con ficha propia) y *La culture sur les routes du Savès*, proyecto creado por la asociación Maison de la Terre (y apoyado por la FDNC en 2015), que arregló una caravana e incorporó equipamiento escénico para viajar por la región de Haute Garonne.

En esta línea, en su interés por moverse por espacios poco accesibles en una región muy despoblada también nos recuerda a la Galería Callejera (con ficha propia), cuyo creador, Pablo Rojas, nos explicó su especial interés en que el camión viajara lejos de Santiago de Chile y llegara a lugares donde el arte no tiene cabida (ni aparentemente sentido) hoy en día.

Por último, según la información de la auditoría de la FNDC, sabemos que el equipo de *L'Hypothèse du 4X4* ha mantenido reuniones con los creadores del proyecto *La Polamobile* (con ficha propia).

6 — LA POLAMOBILE

Fabrique Pola

Burdeos, Francia

En construcción

www.pola.fr

Apoyado por la FDNC en 2016

DESCRIPCIÓN

La Fabrique Pola, inscrita en el campo de las artes visuales, es una estructura que reúne en Burdeos 19 propuestas culturales y siete artistas y se encarga de acciones de apoyo y acompañamiento de sus residentes. Acoge espacios de trabajo, de formación, talleres de artista, sala de exposiciones y talleres públicos y ejecuta proyectos dirigidos a la comunidad y sus habitantes.

De este proyecto nace La Polamobile, una herramienta nómada que crea espacios colectivos y temporales con la idea de inventar nuevas formas de mediación, de tal forma que se generen procesos de cocreación de producción artística entre artistas, actores del campo cultural, social y educativo y habitantes del territorio. La Polamobile pretende aportar el saber hacer, las profesiones y las metodologías de los integrantes del colectivo en acciones de proximidad a través de microtalleres de producción y de prototipado.



NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

Resulta interesante apreciar cómo la Fabrique Pola, en su concepto de espacio interdisciplinar que recuerda más a un *coworking* que a un espacio cultural, va a hacer uso de un dispositivo móvil para trabajar y apoyar a sus artistas. Vemos como algunos de sus integrantes ya participan en procesos similares (véase el colectivo Bruit de Frigo, descrito más adelante), por lo que consideramos que es un espacio muy interesante para trabajar la movilidad como un recurso de conexión con el territorio en el que se inserta.

POSIBLES CONEXIONES

Cuando se hace referencia a este proyecto en la documentación de la FDNC, se habla de *tótem*, por lo que, por su denominación, lo relacionamos directamente con el proyecto *Repensar el contenedor*, del Centro Huarte (con ficha propia), quienes hablan también de tótems para referirse a sus artefactos creados a partir de un proceso colaborativo entre diversos arquitectos y la comunidad para ser usados en el espacio público.

Entre los integrantes de la Fabrique Pola está Bruit de Frigo, quienes se denominan como un híbrido entre despacho de estudios urbanos, colectivo de creación y estructura de educación popular que se dedica al estudio y a la acción en el territorio habitado a través de iniciativas participativas, artísticas y culturales. Entre sus proyectos se encuentran varios artefactos móviles como el Kino

Tour, una microsala de cine construida para el festival internacional de arte y arquitectura Raster : Beton de la ciudad alemana de Leipzig en 2016, o el Tour-bus-Landscaping, inaugurado este 2018, que es un proyecto destinado a jóvenes de entre 13 y 18 años de la Communauté de Communes de Montesquieu y que pretende trabajar la lectura del territorio bajo dos temáticas: los desplazamientos y el paisaje. El proyecto se desarrolla parcialmente en un autobús creado para tal efecto.

La Polamobile pretende tener —no olvidemos que todavía se encuentra en construcción— un carácter multidisciplinar en su propia activación, por lo que se puede conectar con Alumnos Móvil (con ficha propia), la CXR2, la Barri Van (proyectos mencionados en la ficha del Centro Cultural Nómade y Makea, respectivamente) o el Bus de la CAP Nomade, un proyecto de la asociación Collectif d'Acteurs Pluriels Nomade creado como espacio «onírico y de creación», que está acondicionado para ser modulable en función de las actividades: estudio de vídeo, fotografía, cine de animación, sala de proyecciones, espacio de exposiciones, de mediación, etc.

DESCRIPCIÓN

El Fanzinobus se entiende como una herramienta cultural, artística y de transmisión que se mueve bajo demanda de instituciones, colectivos, etc. y que se inserta en el proyecto de [La Fanzinothèque](#). Se mueve dentro de la región de Poitiers pero también fuera de ella, y se activa a través de acciones públicas vinculadas al mundo del fanzine.

El autobús pertenece a la asociación Le Cri de l'Encre de Lyon y fue donado en 2014 ante la infrautilización del bus por parte de quien lo gestionaba entonces, la Maison des Jeunes et de la Culture de la ciudad. Este vehículo había sido creado y puesto en funcionamiento ya en 1998 por el Ayuntamiento de Lyon como bibliobús, pero se dejó de utilizar por el mismo motivo.

En ese momento, Le Cri de l'Encre la adaptó a su nuevo uso, un lugar donde no solo almacenar fanzines sino también poder sentarse y elaborar otro tipo de actividades, como mesas redondas, talleres de serigrafía, etc. En 2015 el Fanzinobus se pone al servicio de La Fanzinothèque, asociación creada en 1989 y que es considerada actualmente la biblioteca más grande de fanzines de Europa, con más 50.000 ejemplares.

La Fanzinothèque —y por extensión el Fanzinobus— pretende ser un lugar de encuentro que logre cuestionar el arte y la ciudadanía y que, usando el fanzine como medio, logre vehicular una serie de valores educativos: la fabricación propia, el DIY (*Do It Yourself*), el trabajo colaborativo y la cocreación, el pensamiento propio y su propia dimensión artística, ya que, tal como nos contó Virginie Lyobard, directora de La Fanzinothèque, «cada fanzine es una pieza artística». El Fanzinobus se mueve por encargo y ha viajado a lugares muy variados: festivales de música y de edición, bibliotecas, centros socioculturales, ayuntamientos, fiestas populares... En muchas ocasiones y antes de viajar identifican los colectivos con los que van a trabajar, haciendo una labor previa de dinamización. Esto favorece la diversificación del material con el que trabajan, ya que muchas veces la selección de fanzines transportados se adapta a la temática del lugar al que van.

En su última intervención en verano de 2018, el Fanzinobus viajó por la región de Charente, Vienne y Haute Vienne, conducida por Virginie Lyobard y acompañada de Édith Lake, artista plástica; ambas descubrieron al público algunos ejemplares de fanzines y realizaron una publicación colectiva basada en tarjetas postales serigrafiadas por ellas mismas. Esta intervención fue financiada por el DRAC Nouvelle Aquitaine.

NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

Consideramos el Fanzinobus un proyecto muy pertinente tanto por la larga trayectoria, la vigencia actual y la libertad de actuación, así como por el uso del fanzine como medio educativo y artístico, que al ser considerado obra de arte y

herramienta en sí mismo sirve para dibujar un territorio particular.

Una de las ventajas del Fanzinobus es que cuenta con el abrigo de la Fanzinothèque, por lo que los proyectos en los que participa no están supeditados a una financiación externa, aunque a veces sí la obtiene. Esta libertad favorece la elección de los lugares, muchas veces los más alejados y aislados, y funciona como selección estratégica que pretende sopesar de algún modo la ausencia de oferta cultural en la región y, por supuesto, disfruta de una libertad de acción y reacción que no tienen otros proyectos.

La mediación en este proyecto es siempre indispensable, dado que no se trabaja con un material excesivamente conocido por el público. Los fanzines permiten conocer un nuevo campo creativo pero también tratar muchos otros aspectos que se transmiten de forma diferente.

Uno de los elementos más relevantes en este caso es la «elección» del vehículo. En el caso del Fanzinobus, el bus pertenecía a la Red de Bibliobuses, así que su estado de conservación es muy bueno y apenas ha sido usado en carretera: el motor está en buenas condiciones y además no se necesita un permiso especial para conducirlo. Casi exactamente lo mismo sucede con el vehículo del proyecto de Le Bus (con ficha propia), que está en buenas condiciones y cuenta con poco kilometraje, aunque para este vehículo sí se necesita permiso especial.



POSIBLES CONEXIONES

El Fanzinobus representa uno de los proyectos más completos e interesantes y sus conexiones son múltiples.

En primer lugar, hay que destacar que ha colaborado con *Echelle Inconnue*, uno de los proyectos apoyados por la FDNC, responsable de la MKV-VAN —una caravana de cine— y creador de acciones conjuntas en las que ambos dispositivos han compartido escenario. Es el único caso que encontramos en que dos artefactos hayan colaborado de este modo.

Destacamos que La Fanzinothèque, a la que se adscribe este proyecto, tiene su tándem español en *La Fanzinoteca Ambulant*, el módulo itinerante de La Fanzinoteca, un proyecto que se articula a partir de un archivo de fanzines, *hand-made books* y otras ediciones de difícil clasificación con el objetivo de difundir este tipo de publicaciones y promover un espacio de práctica, estudio y reflexión sobre las mismas.

En la línea de la autoedición nos hemos interesado por el proyecto *La prensa menuda* (una imprenta móvil), ideado y realizado por el colectivo Catxirulo Lab y organizado por la escuela Meme. El eje de *La prensa menuda* es un laboratorio cooperativo, una herramienta educativa de gestión comunitaria a partir de un dispositivo de impresión analógica, pensado para ser utilizado por niños a partir de 6 años.

El autobús como vehículo empleado para convertirse en recurso móvil ha sido ampliamente utilizado. Por citar algunos ejemplos actualmente vigentes: entre otros, Le Bus, la red de bibliobuses tanto francesa como española,⁵² el Bus

52 De tradición histórica, el primer bibliobús urbano en Francia data de 1931 y el primer bibliobús rural de 1938, según la ENSSIB (École nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques). En España, los orígenes del bibliobús seguramente están vinculados a las Misiones Pedagógicas. Existe una

de Cap Nomade, el [Museo-Bus](#) y el [Museo-Valise](#) de la región belga de Wallonie y la [Radio Bus](#) de la emisora M21, que se acaba de inaugurar (noviembre de 2018) como una estación de radio móvil desde la que se emitirá en directo [Alumnos radiactivos](#), un programa realizado por estudiantes de centros educativos.

En cuanto a la disciplina del libro, primeramente lo conectamos con Alumnos Móvil, pero en un aspecto más concretamente vinculado al mundo del fanzine podemos relacionarlo con un pequeño proyecto autogestionado, la [MicroTBOteca](#), que trata de poner en valor el mundo del cómic y la novela gráfica.

8 — LE BUS - ESPACE CULTUREL CREATIVE

Association Autres directions

Région de Occitania, Ariège,
Francia

2013 - en activo

lebus-espaceculturel.com

DESCRIPCIÓN

Le Bus es un proyecto que la Association Autres directions inició hace cinco años con un doble objetivo: volver al territorio rural natal y desarrollar una propuesta cultural que aunase otras iniciativas en un territorio culturalmente activo pero muy diversificado. El vehículo fue comprado a través de una web de venta de objetos de segunda mano y se adaptó para acoger lo que hoy es este espacio cultural donde se propone una programación vinculada a las artes plásticas y visuales como un complemento a la educación artística que se da en los centros escolares, pero que también pueda servir para tratar otras temáticas más sociales y políticas. El proyecto pone más atención en la edad escolar, aunque la programación se plantea para todos los públicos y se programan actividades para adultos, centros de mayores, asociaciones sociosanitarias, etc.

Según Coline Mialhe, creadora e inspiradora de Le Bus, los componentes del proyecto son tres: por un lado, la difusión a través de exposiciones; en segundo lugar la creación a través de residencias de creación colaborativa que funcionan a través de convocatorias públicas e invitaciones especiales y pueden durar toda la temporada y ser más extensivas o concentrarse en algunos meses de forma más intensiva; y por último, el apoyo a la educación artística a través de sesiones de formación y aproximación a la cultura de la imagen. Suelen tener mucha relación con otros activos de la región, vinculados al patrimonio, red de bibliotecas y agentes culturales de la región de artes vivas.

NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

El interés por poner en marcha un proyecto en el medio rural es uno de los elementos más comunes que ya hemos mencionado, un deseo de deslocalizar y democratizar la cultura. Muchos de estos proyectos vienen acompañados de iniciativas personales que tienen que ver con el relato individual de quien lo desarrolla. Le Bus ha recibido desde sus inicios apoyo tanto de las instituciones como de los organismos públicos, lo que le ha permitido obtener financiación de muchas instituciones públicas (ministeriales, departamentales, regionales, etc.) y asegurar su continuidad. Una de las características por las que destaca es la incorporación de residencias artísticas y de investigación. La propia Coline se encarga del proceso de comisariado y estas estancias, que varían en tiempo y forma, son siempre llevadas a cabo por artistas que tengan predisposición para trabajar en colaboración con la comunidad. Por otro lado, la mediación sigue siendo indispensable para la puesta en marcha de cualquier actividad que se realiza en Le Bus, por el propio carácter pedagógico que alberga el proyecto, siendo la responsable del proyecto quien se ocupa de este proceso.

POSIBLES CONEXIONES

Como ya hemos mencionado, una de las características más relevantes de Le Bus es la posibilidad que ofrece de hacer residencias artísticas, sobre todo vinculadas a la fotografía. Es interesante añadir que los artistas residentes ponen en práctica programas educativos en el lugar donde se alojan. De algún modo, la Galería Callejera, en un formato mucho más breve, lleva a cabo un proceso similar al elegir a los artistas que hacen mini residencias de unas horas, siendo los artistas quienes están presentes con sus obras y activan (o no) procesos de mediación, como también sucede con la Tinbox, en la que ciertos artistas han trabajado en el lugar donde se instalaba la galería trabajando sobre todo en bibliotecas y centros escolares. En cuanto a disciplinas artísticas, la fotografía es muy común en proyectos móviles y se trata más en profundidad en el proyecto de Ersilia.



9 — BOÎTES DU CAPC

CAPC - musée d'art contemporain
de Bordeaux

Burdeos, Francia

En activo

lesboitescapc.fr

DESCRIPCIÓN

Una caja con forma monolítica que llama la atención por su propio aspecto. Se despliega en una rayuela interactiva que sirve como punto de partida de 27 actividades educativas (que se completan con una visita al museo) y 13 *tablets* que son utilizadas en clase. Además, hay una aplicación dirigida a los profesores y una aplicación web que sirve para conocer a los artistas. La temática es el color. Tiene una versión digital que se puede descargar (tanto la rayuela como las actividades) en formato de préstamo con una duración determinada. Fue financiada y apoyada por la FNDC. El CAPC viene desarrollando cajas/maletas educativas que permiten a los profesores preparar la visita al museo con la ayuda de la *tablet* digital.



NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

Estas cajas-maletas suponen una herramienta muy completa y un complemento bien planteado que favorece la educación en las artes. Sabe complementar recursos analógicos y digitales y la idea, surgida de una institución, se mantiene vigente y es sostenible en el tiempo. Además, se acerca claramente al objetivo de deslocalización que pretenden muchos proyectos, facilitando su uso con una aplicación.

El CAPC lleva apostando por este tipo de recursos educativos desde los años ochenta, por lo que estas cajas son un paso más en la creación de herramientas originales que permitan explorar diversas formas de creación contemporánea.

POSIBLES CONEXIONES

En relación con su concepto de maleta, la conectamos con las ya nombradas anteriormente pero añadimos la maleta digital que CAP Nomade ofrece como recurso en su web.

El CAPC es una de las instituciones que han querido reflexionar sobre la dimensión pedagógica hacia y desde fuera del museo, por lo que han concebido dispositivos móviles para reflexionar sobre esta relación. Este factor institucional lo hemos visto en otros museos e instituciones, pero no siempre ha funcionado. Actualmente, algunas de las instituciones que trabajan con dispositivos móviles son el MACBA, el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, el MAMT Pedagògic BOX y el CDCN Toulouse, entre muchas otras.

DESCRIPCIÓN

Galería Callejera es un proyecto personal de Pablo Rojas. El proyecto nació en 2004 como resultado de su tesis para la licenciatura en Bellas Artes, modo de reivindicación contra la dinámica institucional del arte.

Actualmente, la galería sirve de soporte de experimentación y difusión de arte ni comercial ni decorativo que contenga una visión crítica de la ciudad y sus variados contextos, lo que la convierte en una plataforma de artistas que permite generar espacios de encuentro entre artistas y público. Su ámbito de actuación se concentra en Santiago de Chile, donde se encuentra la mayoría de la oferta y la demanda de arte contemporáneo. No obstante, existe una férrea voluntad de deslocalizar el proyecto y trasladarlo a lugares alejados y poco usuales, y también la esperanza de que logre motivar la concepción de iniciativas similares. En esta línea, y de una forma muy paulatina, ya ha empezado a recibir propuestas para viajar a otras regiones. En 2017 se trasladó a Antofagasta para realizar talleres-charlas educativos con jóvenes artistas de la región, lo que dotó al proyecto de un carácter educativo más explícito.

La galería que se mueve hoy en día es la heredera de otras dos estructuras previas. Se trata de un pequeño camión concebido en 2015 y financiado con una subvención pública. Las dos versiones anteriores fueron vendidas para un uso completamente diferente. El camión actual ha logrado superar dificultades previas: ha pasado de ser simplemente una vitrina a poseer una bodega, un generador y espacio para estar de pie.

Pablo Rojas es su creador y actualmente coordina y gestiona individualmente cada proyecto expositivo. Actúa además como comisario, seleccionando a través de una convocatoria semestral a los artistas que expondrán después. Para participar se aceptan todo tipo de disciplinas, teniendo en cuenta que la propuesta tiene que adaptarse a las características del camión-vitrina. El artista tendrá que decidir dónde y cómo va a cohabitar el camión con su obra (recorrido, relación con el público, etc.). Si se genera una acción pedagógica es de forma fortuita entre el artista y el público, no hay un plan de mediación previamente planteado.

Durante la redacción de este informe, la Galería Callejera se ha convertido en fundación cultural sin fines de lucro, lo que permite incluirla en fondos del estado específicos para fundaciones u ONG y también en fondos privados desde los que las empresas apoyan distintas iniciativas. Con esto, la galería ya puede aspirar a grandes proyectos auspiciados por el estado y otros fondos privados, transformándose en una institución educativa y cultural.

En enero de 2019 colaborará en la primera edición de un festival de performance de pequeño formato, en colaboración con el MAVI de Santiago de Chile, lo que convertirá a la Galería Callejera en la única sede del festival. Y actualmente



está a la espera de financiación para convertirse en un «cine móvil», con el objeto de proyectar cortometrajes creados por estudiantes de cine.

NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

Son varias las conexiones con Chile que nos llevaron a este proyecto, por lo que consideramos relevante incluirlo en la investigación. Es posible que sea el proyecto en activo más longevo (11 años) y la voluntad de una sola persona por mantenerlo activo supone un valor añadido.

Poco a poco y casi de forma natural se han ido generando nuevas dinámicas, tanto de mediación como de colaboración con otros agentes o instituciones, que han ido enriqueciendo el proyecto y que dan pie actualmente a una redefinición y a una búsqueda de nuevos objetivos (como el pedagógico, cada vez más presente). No obstante, esta redefinición nace de procesos más bien espontáneos. Dada la naturaleza tan personal del proyecto, no existe ni evaluación ni sistematización regular y escrita (solo se hacen registros fotográficos y de vídeo), pero sin duda sería muy recomendable que se produjese una evaluación y una aportación de *feedback* por parte de los artistas o del propio autor que le concedieran un carácter más completo y sostenible.

POSIBLES CONEXIONES

La Galería Callejera se inspiró en algunos relatos personales del autor, pero también en un proyecto de Valparaíso (Chile) que tenía en cuenta la movilidad, como fue la Galería de Artes Visuales H10, vitrina de un metro cúbico en Valparaíso que habitó la ciudad en 2002.

El espacio público es el elemento más importante de la Galería Callejera, el recorrido es esencial, de algún modo «las cosas de dentro son llevadas al exterior, logrando que el transeúnte se convierta en público». En esta línea, la podemos conectar con proyectos que se definen como galerías urbanas, por ejemplo la ya citada Tinbox y la Sala Nómada, una exposición itinerante mediante dos bicicletas que realizan derivas por la ciudad y que funcionan como medio itinerante para la promoción de artistas locales. La Sala Nómada tiene la intención de crear nuevas opciones de visibilidad gracias a recorridos no usuales del arte a través de la posibilidad de establecer diálogos y hacer la creación artística local accesible a nuevos públicos.

DESCRIPCIÓN

El colectivo Chico-Trópico nació hace siete años, primero como festival pionero en la difusión de la psicodelia latinoamericana y los nuevos sonidos tropicales en Madrid y luego adicionalmente como centralita de acciones artísticas vinculadas con el sonido y la música.

La C.O.S.A. (Centro Organizado de Sonido Ambulante) es un proyecto que inició su curso en el distrito de Villaverde de Madrid, bajo el programa *Ciudad-Distrito*⁵³ del Ayuntamiento de Madrid en 2018. Es una caravana acondicionada como estudio de sonido que sirve tanto para registrar bandas, solistas, poetas, coros y aficionados a la música en general como para desarrollar innovadores talleres y sesiones vinculadas al sonido. Está en activo actualmente y se mueve por diferentes barrios de Madrid, en centros de arte y ya ha viajado a otras localizaciones como el Centro Huarte (donde realizaron una residencia), Pamplona, Gijón o San Sebastián.

La C.O.S.A. nace de un deseo particular de este colectivo, formado por la pareja Pedro Buschi y Sara Brito García, pero no supone el primer artefacto que Chico-Trópico ha concebido: en la misma línea ya habían construido picos y sonideros que se usaron anteriormente en un festival en Madrid. La C.O.S.A., sin embargo, permite que el proyecto sea mucho más transversal.⁵⁴

Tal y como dice el dossier que nos han enviado, la caravana es un espacio de usos múltiples, una estación de trabajo móvil para la ejecución de talleres innovadores en torno al sonido para todos los públicos o para un público especializado. La C.O.S.A. circula con el ánimo de crear mapas sonoros de los barrios, poblaciones y centros culturales por los que pasa, y busca cumplir objetivos como «sacar» la cultura a la calle, generar espacios innovadores de convivencia vecinal, investigar en las implicaciones de arte sonoro y activismo y visibilizar la cultura comunitaria.

Previo a la instalación de la caravana, desarrollan un proceso de dinamización con los agentes locales, advirtiendo de su llegada y conversando con ellos, para contextualizar la aparición de la caravana. Una vez instalada, las sesiones de grabación funcionan de forma espontánea, como sencillos espacios de intercambio y de experimentación, pero también cuenta con talleres programados. Asimismo se incentiva la creación de encuentros y *jams* y se buscan formatos novedosos aplicados a cada caso. Cada intervención es registrada en audio y vídeo para sistematizar el proceso generado y los resultados se cuelgan a varias plataformas web y redes sociales.

53 *CiudadDistrito. Acción cultural en tu barrio* es un programa del Área de Gobierno de Cultura y Deportes del Ayuntamiento de Madrid que tiene como finalidad aproximar la cultura a los barrios, distribuyendo de forma equitativa y contextualizada recursos, programas y actividades para asegurar el acceso a la producción y disfrute cultural de toda la ciudadanía y en todo el territorio del municipio.

54 Actualmente, Chico-Trópico también está trabajando en el proyecto Pequeño Club Sonoro, junto a los colectivos DART y Supermanazas, para acercar el arte sonoro a la infancia desde el juego.

NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

La C.O.S.A. reúne muchos de los elementos que hemos puesto en valor en este informe: está vigente, tiene un factor pedagógico relevante, ha sido económicamente sostenible gracias a las ayudas a que ha recibido y sigue recibiendo y genera apropiación tanto del artefacto como del resultado a través del uso de las redes sociales como plataforma de difusión y de exhibición. Su activación implica múltiples formatos.

Este proyecto, por su propia naturaleza «familiar» y del mismo modo que le sucede a otros proyectos de este tipo (véase Galería Callejera, *Carambola*), carece de una sistematización escrita o de una evaluación formal de cada intervención y se hace de forma casi orgánica una vez que se vuelve a poner en funcionamiento. No obstante, el registro de vídeo y de audio que hace Chico-Trópico permite la creación sonora de una pieza única que es distribuible de forma libre, lo que puede entenderse como una forma de sistematización.

Es importante resaltar cómo la mediación es esencial para su activación, ya que la caravana se considera como un espacio de encuentro de vecinos que logra generar otras dinámicas de relación y comunicación con el barrio, por lo que generalmente el factor educativo surge de forma natural (aunque a veces se realicen de forma más dirigida a través de talleres).

Otro de los elementos reseñables a destacar tras la conversación con Sara y Pedro es la necesidad e importancia de tener en cuenta los aspectos burocráticos que implica trasladarse con un artefacto físico: el permiso de circulación de la caravana, los permisos de uso del espacio público, etc. Y además, en su caso, el trabajo en la calle: el registro sonoro y visual pasa por permisos y por imprevistos constantes. Es el único proyecto que nos ha sugerido la importancia de este proceso, por lo que lo ponemos en relevancia.



POSIBLES CONEXIONES

Hemos encontrado varios proyectos móviles donde la vinculación con lo sonoro se da a partir de la creación de espacios para la producción radiofónica, como el Radio Bus de la emisora M21, el proyecto Open-roulotte y la Barri Van, mencionados más adelante en la ficha de Centro Cultural Nómada y Makea, respectivamente.

La idea de artefacto móvil vinculado a la creación sonora se reitera en Lamei (Laboratorio Autónomo Móvil de Experimentación Intermedia), creado por Jonathan García Lana como un artefacto que comenzó a modo de autómatas musical y que se ha convertido día a día en un vehículo que posibilita la exploración de espacios y sonoridades urbanas.

La relación con el ámbito del sonido y el factor educativo como dimensión predominante se encuentra también en Kepler, la maleta sonora que la Escuela de Oficios Electrosonoros (EOE) está desarrollando actualmente para Coger el Testigo, proyecto de EducaThyssen, tal como se ha explicado previamente.

En cuanto a los recursos móviles digitales vinculados a lo sonoro, conectamos este proyecto con: SoundCool, con ficha propia; SmartFaust, un recurso digital

francés que sirve como conjunto de aplicaciones desarrolladas por la asociación Grame y que permite a los jóvenes convertirse en actores de una obra musical; Musine Kit, dispositivo digital de apoyo a la educación artística que renueva la enseñanza de la música y las prácticas de creación musical, y por último Moz app, aplicación para *tablet* (IOS) que presenta obras clásicas del patrimonio musical (estos dos últimos apoyados por la FDNC en 2015).

DESCRIPCIÓN

Carambola es un proyecto perteneciente a Territorio Gestión Cultural, una empresa que gestiona proyectos culturales en el medio rural.⁵⁵ El proyecto nace en 2015 con vocación de cubrir una carencia evidente en la zona: la falta de oferta cinematográfica, tanto en número de cines como en diversidad de contenidos y más concretamente la oferta destinada al público infantil.

Los inicios de *Carambola* se remiten a proyecciones de cortometrajes en colegios, haciendo pruebas sin equipo propio. Poco a poco fueron comprando el material de forma autofinanciada y el proyecto fue creciendo. De un modo casi natural concibieron unos talleres sobre lenguaje audiovisual, inexistente en las aulas. Con el tiempo se han ido expandiendo y han ido probando otros escenarios, como circuitos regionales de teatro, y poco a poco van recibiendo llamadas de ayuntamientos, colegios y sobre todo de festivales, donde más activan su propuesta.

Hemos contactado con Lucas Fernández, uno de sus creadores, que nos ha contado el proceso de activación: cuando se trasladan (máximo cuatro personas) viajan en una furgoneta cargada con una pantalla artesanal de madera y sus equipos técnicos, que les permiten montar un cine para 150 personas aproximadamente. Actualmente cuentan con un catálogo de más de 50 películas que son escogidas en función del lugar o la temática del evento. Los criterios que siguen son primeramente los aspectos educativos y los estéticos, pero también tienen en cuenta otros elementos como la edad de los destinatarios y la complejidad de los diálogos de la película. Cuando van a los colegios tratan de buscar películas que sean amables, divertidas y que logren contar historias de otra manera, alejándose de las historias lineales y aprovechando el visionado para realizar un videoforum posterior. En otros contextos como festivales o eventos especiales suelen llevar a cabo talleres educativos que pretenden que los niños aprendan a leer el lenguaje audiovisual: primero hacen un visionado de una película sencilla, luego analizan la estructura narrativa y el contenido y continúan con la elaboración de una nueva escena, en la que se busca incentivar sus emociones y referentes personales. El taller finaliza con la proyección de los resultados en pantalla grande y con una presentación por parte de los autores, seguida de una sesión de películas de *Carambola*.

En paralelo, otro de los fines de *Carambola* es el apoyo de la industria del cortometraje, la cual actualmente y según Lucas es casi nula, creando además un nuevo mercado. Para ello se ocupan de que con cada proyección se realice el pago de honorarios por la emisión de la película. Y para su control han generado una aplicación digital que permite al creador saber dónde y cuándo se ha proyectado su cortometraje. Esto permite además apoyar de una forma más a la industria del cortometraje y crear un nuevo mercado.

55 Conocimos *Carambola* en el II Foro Rural de Cultura y Ciudadanía.

NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

Dadas las características del proyecto, consideramos que *Carambola* se enmarcaría en una movilidad más bien simbólica (tal como se describe en la auditoría de la FDNC), ya que a pesar de que se trasladan con un equipo técnico, se puede considerar que no hay un artefacto que se mueve sino que más bien es un concepto, una idea la que se transporta. Por supuesto, es interesante destacar que un proyecto considerado inicialmente como artístico ha necesitado el factor pedagógico para comprenderse mejor y hacerse transversal.

Por otro lado, y de forma similar a otros proyectos que surgen de ideas y deseos personales, esta pequeña empresa que cuenta con un equipo muy reducido (dos gestores culturales que se ocupan de toda la gestión y producción y una educadora que apoya en los talleres) trabaja con una metodología de ensayo-error que no les ha permitido hacer una difusión masiva de su proyecto, ni tampoco evaluaciones formales escritas de cada visionado o taller. No obstante, el valor intrínseco y el afecto que se pone en el funcionamiento del proyecto hacen que se mantenga y sea de momento sostenible. Sin embargo, en esta línea actualmente van a comenzar una nueva fase en la que pretenden hacer un primer dossier técnico-artístico para lograr una difusión más genérica de su proyecto y generar nuevas fichas didácticas (durante este año 2018 han elaborado unas guías didácticas diseñadas para la red de centros culturales de España en el exterior, que los mediadores de los centros utilizan en paralelo al visionado de las películas). Esta profesionalización del proyecto coincide con lo que consideran que es el mejor momento de *Carambola*, por lo que la sostenibilidad del proyecto parece viable.

POSIBLES CONEXIONES

El cine es una de las disciplinas que más pone en práctica la movilidad (festivales, cines de verano, etc.), por lo que estas conexiones son solamente unos pocos ejemplos de lo que se podría realmente ilustrar con un mapeado más exhaustivo. En primer lugar, lo ponemos en relación con [PUCK Cinema Caravana](#), una caravana convertida en sala de proyección donde caben siete personas y cuya temática también es el cine de animación creado por la compañía [Tombs Creatius](#), quienes se definen como «artesanos de experiencias que promueven el ingenio y la diversión», creando y reformulando juegos antiguos. Por otra parte, también se puede relacionar con el [Kino Tour](#), una microsala de cine construida por el colectivo de arquitectura francés Bruit de Frigo y con el bus CAP Nomade, ambos citados anteriormente.

Otros artefactos móviles que utilizan el cine como soporte son el Cinébus, apoyado por la FDNC en 2015, que nació en el marco del Festival Internacional de Amiens para la mejora de las proyecciones propuestas en el contexto de Ciné-classes gracias a la adquisición de un *teatrillo* decorado de forma lúdica y pedagógica que materializa el espacio de proyección; y por otro lado el ya mencionado camión-cine itinerante MKN-VAN, creado por el colectivo [Échelle Inconnue](#) en el marco de un proyecto cultural que va al encuentro de «habitantes» nómadas de la región de Normandía con el fin de crear películas junto a ellos.



El interés por el cine deslocalizado lo encontramos también en la Caravana de Cine, decorada con iconografía de la película *Viaje a la Luna* de Georges Méliès, que ha recorrido Extremadura este verano de 2018 descubriendo «lugares de película» para la industria audiovisual de la Fundación Extremeña de la Cultura y la Consejería de Cultura e Igualdad de la Junta, con las que además de localizar «lugares de película» se creará un archivo de testimonios e historias protagonizadas por lugareños allí donde se han realizado rodajes de películas, series o anuncios.

Sobre la voluntad de realizar películas con la participación de la población local debemos citar la asociación francesa Tribudom y su proyecto *La web serie des habitants*, apoyado por la FDNC en 2016, con el que ponen en marcha talleres de creación audiovisual con los que implican a los habitantes de los barrios más desfavorecidos para la realización de una serie web. Cada proyecto cinematográfico se convierte en una herramienta participativa que permite generar un tejido social, luchar contra la brecha digital y promover la igualdad en el acceso a la cultura.

Hay que tener en cuenta que los proyectos en los que cohabitan la mediación y la creación artística (cinematográfica, musical, etc.) y que se manifiestan a través de movilidades simbólicas son actualmente cada vez más numerosos. En esta línea, destacamos dos proyectos que están siendo apoyados actualmente por la FDNC: los talleres que está realizando el colectivo sevillano Antropoloops, que ha creado un «programa de innovación educativa, enseñanza musical e inclusión cultural basado en la remezcla de músicas tradicionales del mundo» y el proyecto Los Sonidos de la escuela rural, que pretende estimular el aprendizaje y la experimentación sonora en colegios del entorno rural.

Por otro lado, el interés primordial de muchos proyectos hacia el público infantil, tal como ejerce *Carambola*, lo vemos en múltiples ejemplos, como son por un lado todas las maletas pedagógicas ya nombradas anteriormente, o artefactos móviles como MuMo, la Tinbox y los numerosos dispositivos que se activan desde Educathysen, tanto físicos como digitales. En todos ellos se prioriza el factor pedagógico, que no tienen tan en cuenta otros proyectos vinculados a lo cinematográfico.

DESCRIPCIÓN

El Museo Nacional de Bellas Artes de Santiago de Chile encarga a la Red de Mediación Artística (en adelante RMA), agrupación de personas organizadas para investigar, difundir y promover la mediación artística en Chile, la mediación de la exposición temporal *José Venturelli, 30 años: humanista y viajero* (agosto-noviembre 2018), para generar un plan de mediación autónomo.

Entre los objetivos de este encargo se encuentra el de replicar el alma comprometida, viajera y expansiva del creador chileno. Para ello, la RMA plantea dos dispositivos —uno físico presente en sala y otro digital— y que ambos estén interrelacionados. Para el dispositivo físico diseñaron unas postales con dos partes unidas por una línea troquelada: el anverso es una imagen ilustrativa de Venturelli, el reverso tiene formato de carta postal y los visitantes podían llevarse la postal de recuerdo; la otra parte de la tarjeta tiene tres casillas: una pregunta impresa (por ejemplo, «¿Qué tan importante es la vida de un migrante para ti?»), una casilla para responder dicha pregunta y otra para escribir una pregunta nueva. Estas postales tienen una lógica: cada imagen y cada pregunta están vinculadas a las motivaciones que movieron al artista en su vida, pero también pretenden generar preguntas sobre problemáticas actuales. Estas nuevas preguntas escritas en la postal podían depositarse en un buzón instalado en la muestra y el equipo de la RMA generaba nuevas postales con las nuevas preguntas escritas por los visitantes. El objeto de esta estrategia de reflexión es plantear el modo en que las imágenes y los temas expresados por Venturelli siguen vigentes en la actualidad. Una vez acabada la exposición, una socióloga se encargará de cruzar y analizar qué respuestas se dieron y si las imágenes de Venturelli crearon algún vínculo.

Para la parte digital contactaron con el colectivo español *Intact Project* para que creara un dispositivo digital con el objetivo de aprovechar la lógica de las postales anteriores, pero en esta ocasión con la posibilidad de poder activarse desde la red social Twitter. En este caso, y según nos contó Emilio Terán, uno de los creadores de este dispositivo y miembro de la RMA, el objetivo es «generar un vínculo con el otro», que no está presente en la sala pero que sí «habita o circula en espacios próximos a otras obras del artista».

A través de los hashtag *#VenturelliMNBA* y *#VenturelliPregunta*, los usuarios pueden generar una pregunta similar a las que se propusieron en la sala de exposiciones. Una vez publicada, un usuario falso (*@ViajeVenturelli*) creado por un robot genera automáticamente una postal con la anterior pregunta y una nueva imagen de la exposición y la envía aleatoriamente a otro usuario de Twitter registrado en uno de los cuatro países donde Venturelli pasó temporadas o vivió y donde circulan obras del artista: Chile, China, Cuba y Suiza. El resultado de ambos tipos de interacción se recopilará y se difundirá en la página www.joseventurelli.com/.

Como complemento a estas dos experiencias, se invitó al artista Mono González y a la Brigada Ramona Parra (en quienes la obra de Venturelli influyó significativamente) a crear un mural en honor al artista junto con un grupo de niños de la comuna de La Granja.

NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

Destacamos primeramente a la Red de Mediación Artística como colectivo que plantea en sus trabajos de mediación una metodología muy interesante y en particular en este informe destacamos su interés por concebir artefactos móviles como parte de su propia línea metodológica, destacando su interés en que este tipo de acciones pongan de manifiesto el modo en que la mediación puede afectar al diseño de la museografía e incidiendo además en cómo la mediación afecta a la configuración de las instituciones.

No obstante, y pese a que *Venturelli pregunta* es un proyecto que aún estaba en activo cuando contactamos con sus miembros, la RMA ya había extraído algunas conclusiones sobre la activación de la propuesta, tras un mes de su puesta en marcha: por un lado, habían podido observar cómo, en el dispositivo físico, la presencia de mediadores había hecho que la acción funcionase mejor, también observaron que el equipo de mediación se había «apropiado» de algún modo de acción de las postales; no obstante, con el dispositivo digital se habían encontrado ya un primer obstáculo que no habían tenido en cuenta antes de iniciar el proyecto: ni en Chile ni en los otros países seleccionados el uso de Twitter está tan generalizado como para que la herramienta alcanzara un gran número de usuarios. Para intentar paliar esta carencia, se intentó reformular la acción y se encargó a una persona externa la mejora de la activación masiva. Además, el Museo Nacional de Bellas Artes se comprometió a difundirlo a través de agentes culturales con renombre en las redes y se generó un encuentro en el museo para presentar el proyecto con un formato público.



POSIBLES CONEXIONES

En primer lugar, *Venturelli pregunta* nos hace pensar en el intercambio de mensajes, tal como lo hace *Postdata*, aunque en el caso de *Venturelli Pregunta* el objetivo se enmarca más en la aparición de una relación diferente entre el visitante y la exposición y no se acoge a la tradición del arte postal. En el ámbito digital, y tratándose del uso de redes sociales, se puede conectar con el programa Mon Ciel! de Le Bal, espacio de exposición y reflexión en torno a la imagen y la pedagogía localizado en París, que ha diseñado una aplicación artística educativa que conecta a los artistas con colegios e institutos a través de talleres de iniciación y reflexión en torno a los desafíos de la creación, difusión y recepción de imágenes fijas. Este programa se apoya en la plataforma Ersilia (con ficha propia) al usar las redes sociales como medio o herramienta de trabajo (en particular existe un proyecto que se desarrolló a través de Instagram en mayo de 2018 llamado La carte invisible).⁵⁶

56 Para visualizarlo es preciso contar con una clave de acceso a la plataforma Ersilia.

14 — PROGRAMA DE MEDIACIÓN DE CENFOTO

Santiago de Chile, Chile

Red de Mediación Artística

2017 - en activo

redmediacionartistica.cl

DESCRIPCIÓN

En 2017, CENFOTO (Centro Nacional del Patrimonio Fotográfico) se pone en contacto con la Red de Mediación Artística con el objetivo de activar la mediación de un espacio expositivo en su centro, espacio adscrito la Universidad Diego Portales cuyo archivo fotográfico es de uso privado. Las exposiciones que se programan en este centro se plantean en función de sus archivos fotográficos y periodísticos.⁵⁷

La RMA ha diseñado para esta exposición un proyecto de mediación llamado *Lo que no vemos cuando vemos*, cuyo soporte de trabajo son unos artefactos móviles. Ya en 2017 diseñaron unas pizarras móviles y en 2018 han creado cinco módulos de madera, hechos de 20 piezas que se unen entre sí a modo de panel expositivo. Ambos dispositivos deben montarse cada vez que se activa la mediación y desmontarse una vez finalizada, por lo que el único registro permanente que queda es el fotográfico, que la RMA utiliza también para la sistematización. No obstante, el artefacto es actualmente propiedad de CENFOTO.

La concepción de este programa plantea tres etapas: la primera, un momento de activación corporal y sensorial en la azotea del edificio de la universidad; la segunda, una presentación de CENFOTO sobre el proceso de investigación y comisariado de la exposición y un recorrido libre por la misma; y por último, la activación de los artefactos curatoriales, que son usados como herramienta de reflexión y creación. Los participantes reciben cinco módulos ensamblables de madera y una caja con fotografías presentes en la exposición, varios lápices y postales. El objetivo es la creación de una nueva exposición fundamentada en conceptos que sean significativos para ellos, considerando los aspectos de investigación, comisariado y montaje.

Estas actividades están dirigidas a grupos escogidos por CENFOTO y la RMA. Para la actividad de 2018 se invitó a un colegio, a una agrupación vecinal y a otro grupo de estudiantes de la universidad, con lo que lograron trabajar con sectores de población que poseían intereses muy diferentes entre sí.

NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

Para analizar este proyecto conversamos con Amalia Pascal y Antonia Isaacson, creadoras de este dispositivo, que fueron muy explícitas y generosas con sus explicaciones. Partiendo de su relato, encontramos muy interesante cómo la RMA pretende criticar el discurso curatorial mediante su acción móvil de mediación

⁵⁷ Como ejemplo, durante el año 2018 se han expuesto fotografías de la ciudad de Santiago realizadas por el fotógrafo español Enrique Mora entre las décadas de 1930 y 1950.

y cómo considera que el programa de mediación tiene que enfrentarse a ese discurso logrando que los participantes sean capaces de proponer su propia visión, rompiendo así la verticalidad de los muros. Ellas explican la importancia de generar nuevos dispositivos, puesto que para ellas «lo volumétrico representa la espacialidad frente a lo efímero del uso del cuerpo».

A partir del análisis de varios proyectos de la RMA, vemos cómo en su metodología la cuestión de movilidad y la creación de artefactos cada vez está más presente, tal como apuntamos en el proyecto *Venturelli pregunta*. No obstante, siempre parten de la idea de considerar la exposición como una excusa y el soporte de la fotografía como un lugar de activación de emociones y subjetividades. Dadas las características del formato expositivo tradicional que tienen las salas, plantean la creación de una nueva exposición, «una nueva obra colectiva» a través de sus artefactos como un modo de enfrentarse a la exposición.

La RMA considera este formato de movilidad como un medio para apropiarse de la exposición, convirtiéndose en una pieza artística nueva. Se trata de uno de los proyectos que utiliza la movilidad como formato artístico.

Una vez realizados sus proyectos, la RMA lleva a cabo una evaluación escrita donde ordena y sistematiza todo lo ocurrido. Anteriormente, la RMA utilizaba las palabras *juego* o *dispositivo* para denominar a los objetos que construían. *Dispositivo* les sonaba desafectado, por lo que actualmente prefieren hacer uso de la palabra *artefacto*.

La RMA plantea recursos educativos que logran trascender las colecciones y los discursos. La cercanía y la buena gestión de su colectivo le convierten en un colectivo de referencia en cuanto a la mediación dentro de su contexto.



POSIBLES CONEXIONES

No hemos encontrado por el momento otros proyectos que se puedan enlazar en cuanto a la metodología de trabajo, lo cual es un aspecto interesante que hay que destacar.

Hay varios proyectos mapeados que tienen un discurso político y sus dispositivos son también un ejercicio de crítica institucional. Ejemplos claros son la ya mencionada Galería Callejera y el [GuggenSITO](#) un museo portátil a modo de estructura inflable que parodia al gran museo moderno y lo revierte. GuggenSITO se apropia de la capacidad legitimadora del museo para llevarla a la calle y devolverla a la gente. No es un espacio de exposición, sino un generador de espacios. GuggenSITO habla de lo arquitectónico, de lo artístico, de lo urbano y de lo público. Es un dispositivo inflable, similar a los juegos infantiles de este tipo, que remeda la arquitectura del Museo Guggenheim de Bilbao. Una vez inflado ocupa una superficie de 118 m² y alcanza 6m de altura. Dispone de un espacio interior de 64 m², con capacidad para albergar pequeñas reuniones o talleres, y de diversos espacios exteriores para otras actividades (con capacidad para 35 niños o 20 adultos aproximadamente). Está fabricado con los mismos materiales y tecnología que los parques de juegos infantiles y cumple todos los requisitos legales para su instalación en espacios públicos. Su función es tanto la de

mostrar obras de arte y servir como infraestructura de apoyo para actividades culturales (*performances*, conferencias, conciertos, etc.), como la de marcar y regenerar el espacio público en la ciudad. GuggenSITO crea una conexión entre las estrategias de reapropiación de la ciudad por parte de colectivos marginados y las prácticas artísticas que inciden directamente en el tejido urbano. GuggenSITO pretende contextualizar la obra de arte y activar nuevas situaciones sociales en torno a la misma. Su metodología de trabajo propuesta incluye siempre dos fases: una fase dialógica y otra expositiva. En la fase dialógica se establece una relación horizontal con el contexto social para el que se propone la actividad y en la expositiva se produce el programa resultante de esa relación.

La utilización de estructuras de fácil ensamblaje es un recurso muy utilizado en proyectos móviles de bajo coste —como la ya mencionada MicroTBOteca— y lo encontramos también en los Tótems del Centro Huarte (ya mencionado, con ficha propia).

En MuMo 2 se contempla la posibilidad de crear una nueva exposición, efímera también, a través de unos muros plegables.

En cuanto a la disciplina, conectamos particularmente este proyecto con el Museo Interactivo de la Luz, ya nombrado anteriormente, por su presencia espacial también en Chile y porque también trabaja con la fotografía, aunque en la ficha de Ersilia se plantea este asunto más detalladamente.

DESCRIPCIÓN

El Centro Huarte fue concebido como gran centro de exposiciones situado en un entorno natural, Huarte, un pequeño pueblo cerca de Pamplona. Desde sus inicios, el centro experimentó dificultades para llenar con propuestas significativas este enorme contenedor, debido a limitaciones presupuestarias y a la escasa aceptación del Centro por parte de la población local. El proyecto propuesto tuvo como objetivo realizar una investigación que contribuyese a redefinir la arquitectura y el posicionamiento del centro, y planteó un trabajo que tuviera especialmente en cuenta su situación histórica y geográfica en el pueblo de Huarte. Su propósito no se limita a una intervención espacial en el edificio, sino que también pone el foco en la responsabilidad social del centro en relación con el contexto local.

En el marco del programa CAPP, Centro Huarte y hablarenarte organizaron conjuntamente un programa de residencias llevadas a cabo entre noviembre de 2016 y julio de 2017, *Repensar el contenedor*. Dichas residencias tenían como objetivo principal trabajar sobre la estructura del centro cultural y sobre la percepción popular del mismo, acompañando el nuevo rumbo del centro propuesto por sus directoras: transformar completamente su estructura y función para definirlo como espacio de investigación y producción artística. A partir de una convocatoria internacional se seleccionó al colectivo berlinés Enter This como proyecto residente, que trabajó en colaboración con Orekari Estudio, colectivo de arquitectura de Pamplona. La residencia propuso un trabajo que ponía de relieve el contexto en el que se inserta el centro, el pueblo de Huarte, teniendo en cuenta su situación geográfica e histórica y buscando generar una propuesta constructiva que vinculara el Centro Huarte con su propio entorno y que no se limitase a la intervención espacial del edificio. La residencia se desarrolló en diferentes fases: un primer momento de análisis de los espacios comunes del Centro Huarte junto a los vecinos del pueblo, en el que se recogieron impresiones de cómo se veía y vivía esa institución. De ahí se extrajo la necesidad de crear un punto de encuentro que sirviera de nexo entre el Centro, sus artistas y el pueblo de Huarte. Luego, mediante unas dinámicas participativas, se diseñaron tanto la forma como las funciones que ese lugar (o lugares) desempeñaría. Y por último, la construcción colectiva del nuevo mobiliario, unos elementos móviles, adaptables y configurables para diferentes usos (talleres, cine, charlas, cocina) y su presentación pública.



NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

En una conversación con Georg Zolchow, del equipo de *hablarenarte*, el comisario nos ha explicado que actualmente Orekari Estudio y Enter This continúan colaborando con el Centro Huarte en la línea que se ha iniciado con *Repensar el contenedor*.

Por otra parte nos hemos puesto en contacto con Nerea de Diego, codirectora del Centro Huarte, quien nos ha actualizado sobre cómo se le está dando continuidad a la utilización de los Tótems. Actualmente, se están activando en el marco de *Repensar la periferia*, un proyecto mediante el cual se pretende reflexionar sobre la periferia de Pamplona, sobre cómo llega la cultura hasta ella y la relación que se crea tanto entre los diferentes pueblos y barrios periféricos como entre estos y el centro.

Para hacer un seguimiento del proyecto desde sus inicios se pueden consultar los blogs de [Repensar el contenedor](#) y [Repensar](#). También la publicación [Narrando colaboración](#) nos presenta un relato de Javier García Clavel, que colaboró como observador externo durante la residencia.

POSIBLES CONEXIONES

Conectamos este proyecto con el Centro Cultural Nómade y Alumnos Móvil (ambos con ficha propia), por la necesidad de trabajar para y con la comunidad donde se inscriben, y con otros proyectos de arquitecturas móviles mencionados en este informe, sobre todo artefactos que se utilizan como estructuras para diferentes usos (talleres, charlas, cine, etc.) y algunos proyectos de Makea (con ficha propia).

DESCRIPCIÓN

El Centro Cultural Nómade es un contenedor portuario⁵⁸ en desuso transformado en un módulo flexible que permite múltiples acciones en el espacio público realizadas en colaboración con las instituciones sociales y educativas de cada uno de los lugares por donde realiza su travesía —una biblioteca, una galería de arte, un teatro y una escuela— a través del mobiliario construido especialmente con material reciclado. El Centro Cultural Nómade inició su recorrido en enero de 2011 y desde entonces ha desarrollado actividades artísticas y culturales para la comunidad en su trayecto por el sur de la ciudad de Buenos Aires.

En su carácter de propuesta educativa tiene el objetivo primordial de desarrollar e implementar estrategias culturales de acceso e inclusión social dirigidas a habitantes de la zona sur de la ciudad de Buenos Aires. Con la realización de este laboratorio móvil se pretende generar lazos de relación con la comunidad del hemisferio más postergado de la ciudad, encontrar en ella un escenario de aprendizaje y producir canales de participación activa a través de experimentaciones, talleres, cursos y otras acciones llevadas a cabo en colaboración con instituciones afines, conformando de este modo una red de trabajo. Es así como la Fundación Proa, con sede en La Boca, el cheLA (Centro Hipermidiático Experimental Latinoamericano) de Parque Patricios, el Centro Metropolitano de Diseño (CMD) situado en Barracas y a77 han trabajado en conjunto a través de una dinámica colaborativa de intercambios para la conformación y potenciación de los programas de actividades de toda la agenda anual.

El Centro Cultural Nómade es un modelo de acción replicable que aspira a ofrecer una aportación al desarrollo de actividades culturales y educativas en el espacio público, a la experimentación colectiva y al aprovechamiento creativo de los recursos mediante el diseño.



NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

El Centro Cultural Nómade es un ejemplo particular de colaboración entre instituciones y otros espacios. De momento no podemos valorar sus acciones, ya que no hemos contactado con el proyecto, pero sabemos que ya no se encuentra activo. En una presentación en el III Congreso Internacional «Los museos en la educación», que tuvo lugar en el Museo Nacional Thyssen Bornemisza, Paula Guarnieri, responsable del Departamento Educativo de la Fundación Proa, describe el proceso del proyecto desde sus inicios hasta el año 2016 y avanza que en

⁵⁸ El Centro Cultural Nómade, como proyecto educativo, tiene dos versiones: la primera es el contenedor portuario en desuso creado por el estudio de arquitectura a77 y la segunda son unos módulos flexibles. En esta ficha optamos por describir la primera versión y en Notas para una valoración hemos introducido la segunda.

ese momento se estaban proyectando unos nuevos artefactos que se actualmente se encuentran activos, tal como se ilustra en la [web](#) de la Fundación.

Diseñado esta vez por Julián Manzelli, artista y miembro del grupo Doma, el nuevo dispositivo del Centro Cultural Nómade, mantiene los conceptos de flexibilidad, movilidad y reutilización de recursos que definen su identidad desde 2011 con la propuesta del estudio a77.⁵⁹

A partir de las sugerencias del equipo de trabajo y de los participantes, el nuevo diseño busca potenciar distintas situaciones de creación en la explanada de Proa y paralelamente facilitar su traslado a otros puntos del barrio como plazas, parques e instituciones sociales y culturales.

POSIBLES CONEXIONES

Más allá de las conexiones con otros proyectos de este informe en relación con el concepto de artefactos de múltiples usos y artefactos activados desde una institución hacia una comunidad concreta, encontramos que el Centro Cultural Nómade se conecta también con muchos otros proyectos del estudio a77,⁶⁰ que desarrolla trabajos de vivienda experimental y diseño, así como proyectos que entrelazan modalidades de arte contemporáneo con urbanismo mediante la producción de dispositivos constructivos y dinámicas sociales. A continuación mencionamos algunos de estos proyectos:

1. Carrito Fiorito / Belleza y Felicidad Ambulante: la Escuelita y Galería de Arte Belleza y Felicidad nace en 2003. Sus actividades consisten en talleres gratuitos de plástica y literatura para niños. Estas disciplinas se acompañan de cursos intensivos y espectáculos realizados por reconocidos artistas. Además de su función educativa, el espacio opera como galería de arte donde se exhiben obras de artistas de la zona y del resto del país, además de los trabajos producidos en los talleres. En el marco del décimo aniversario de la creación del espacio (2013) surgió la necesidad de realizar actividades abiertas para toda la comunidad en la plaza del barrio; para ello, el estudio a77 desarrolló el artefacto móvil multiuso Carrito Fiorito / Belleza y Felicidad Ambulante.
2. El Gran Aula: artefacto constructivo móvil y desmontable compuesto por una serie de módulos que permiten múltiples acciones culturales en el espacio público en contacto con las comunidades y con las instituciones sociales y educativas. Nacido como un proyecto itinerante destinado a funcionar desplazándose por los barrios del sur de la ciudad de Buenos Aires, al poco tiempo comenzó a encontrar diversas oportunidades de acción en todo su territorio. Fue producido en el cheLA (Centro Hipermediático Experimental Latinoamericano) en 2005.
3. Sistema de unidades móviles e itinerantes: artefacto concebido en 2014 para el Centro Cultural Kirchner (CCK) con el objetivo de salir a la búsqueda

⁵⁹ Respecto a esta primera etapa, el estudio a77 tiene un blog en el que pueden verse algunas de las experiencias realizadas con el Centro Cultural Nómade: <http://centroculturalnomade.blogspot.com/>.

⁶⁰ También a77 podría haber sido otro agente más propuesto en la línea de colectivos de arquitectos y diseñadores como Makea, Enorme Studio, o Basurama, ya que colaboró con el colectivo en el proyecto RUS (Residuos Urbanos Sólidos) en 2009.

queda y encuentro de las personas, grupos y comunidades de todo el país constituyendo una plataforma de acciones, posibilidades e intercambios culturales dinamizados desde su actuación.

En otras intervenciones del estudio a77 la protagonista fue la caravana, como en el proyecto ColoNY, que surge como una iniciativa del MoMA PS1 en el contexto de su muestra Expo 1: New York, una exhibición colectiva concebida como reflexión sobre el lugar que ocupa la conciencia ecológica y medioambiental en el imaginario colectivo contemporáneo. La invitación realizada por el comisario del MoMA Pedro Gadanho para diseñar y construir el proyecto ColoNY se apoya de los resultados obtenidos en una anterior experiencia de a77 para el Centro de Creación y Pensamiento Contemporáneo de Mataró Can Xalant (que a continuación retomaremos más detalladamente).

En anteriores proyectos como We Can Xalant, Centro Cultural Nómada o El Gran Aula, se había intentado llevar el museo y las dinámicas culturales a las calles. En ColoNY se produce una operación inversa: el museo abre las puertas para convertirse en un lugar habitable. El centro de arte se convierte en casa colectiva, hotel, comunidad o asentamiento originario, una porción de ciudad para pensar en el futuro de las urbes y del medio ambiente. Durante una temporada un dispositivo habitable ocupa el patio del MoMA PS1. Para ello se invitó a artistas, pensadores, arquitectos, activistas y otros agentes culturales a vivir y trabajar en comunidad. Además de operar como *performance* arquitectónica, tanto en la etapa de su construcción como en la de su ocupación, la colonia es un modelo que propone otros usos del espacio público.

Otro proyecto de interés en el cual se vio implicado el estudio a77 fue We Can Xalant. Can Xalant fue un centro de residencia, experimentación y producción artística en Mataró (Cataluña) cuya tarea se ha caracterizado, entre otras, por la observación crítica del territorio, el cruce interdisciplinario y la formación de redes con instituciones internacionales.

En 2006 se convocó al artista japonés Tadeshi Kawamata para emplazar en su jardín una de sus reconocidas construcciones conocida como Xiringuito Mataró. En poco tiempo el artefacto tomó un fuerte carácter de identidad con el sitio y se convirtió en un icono de la institución. A mediados de 2008, tras un incendio que dañó la instalación, Can Xalant convocó a a77 para construir una nueva estructura que recuperase el rol de aquel espacio. La respuesta a ese encargo no solo tuvo como objetivo la reconfiguración de la estructura del patio de Can Xalant, sino también la construcción suplementaria de dos unidades móviles (caravanas) relacionadas con sus anteriores trabajos referidos a la producción de instituciones nómades y efímeras. En esta ocasión el equipo de a77 trabajó en colaboración con el arquitecto Pau Faus.

Al año siguiente, una de las caravanas fue protagonista de Zona Intrusa 3, un proyecto de Oriol Fontdevila y LaFundició que planteaba a los estudiantes y profesores de los centros de educación secundaria de Mataró una reflexión en torno al arte y la educación en relación con el espacio público y el territorio. Con objeto de analizar las relaciones entre cultura, educación y territorio se definieron diferentes áreas de estudio: una de ellas tomó el proyecto We Can Xalant como caso a analizar. La caravana, en el marco de Zona Intrusa 3, también funcionó como una estructura móvil para la itinerancia del proyecto entre los diferentes institutos de secundaria.

LaFundició retoma el uso de la caravana en 2011 con el proyecto Open-roulotte, un proyecto de diseño, producción y gestión de una infraestructura con el fin de intervenir en el espacio público, realizado en colaboración con los alumnos del CEIP El Martinet, el IES Can Mas y diferentes colectivos del barrio de Can Mas en Ripollet (Cataluña). La implementación de *Open-roulotte* estuvo precedida de un largo proceso de investigación a través de un dispositivo móvil de radio igualmente proyectado por estos colectivos en colaboración con LaFundició.

Open-roulotte ràdio fue un proyecto concebido como emisora de radio gestionada por los alumnos de ambos institutos y por otros colectivos que fueron sumándose durante el desarrollo del proyecto. Los programas elaborados por estos grupos se hicieron públicos en formato *podcast*. *Open-roulotte* ràdio fue un proyecto entendido como un dispositivo *performático*, que funcionaba como medio para investigar y conocer el territorio, contactar y dialogar con las personas que habitaban dicho territorio y realizar una intervención en tres capas del espacio público: la capa física (el barrio, la ciudad, etc.), la capa digital (la radio en internet) y la capa analógica (la radio en el espectro radiofónico).

DESCRIPCIÓN

Education Hub es un proyecto de Manifesta 12 realizado en colaboración con la Universidad de Palermo, la Academia de Bellas Artes y la empresa de transporte público AMAT. El proyecto también está apoyado por el DGAPP (Departamento de Arte Contemporáneo y Arquitectura del Ministerio de Patrimonio Cultural y Turismo de Italia).

Se trata de una plataforma de educación itinerante que llega a varias comunidades en los barrios de Palermo durante toda la duración de la Bienal Manifesta 12 (junio-noviembre 2018). El proyecto se formaliza en un autobús urbano, transformado radicalmente por los estudiantes de la Universidad de Palermo (Departamento de Arquitectura, curso de diseño industrial) y la Academia de Bellas Artes (Departamento de Diseño Gráfico) bajo la dirección de la oficina de arquitectura de Madrid [ENORME Studio](#).

Durante nueve meses, ENORME Studio ha desarrollado junto con estudiantes el proyecto de transformación de una línea regular de autobuses que vincula el centro de la ciudad de Palermo con la playa de Mondello, llevando el programa educativo de la Bienal a toda la ciudad a través de intervenciones específicas que incluyen, entre otras, presentaciones, talleres, eventos, reuniones comunitarias, proyecciones al aire libre y recorridos especiales en autobuses.

La colaboración con los estudiantes se desarrolló en cuatro fases: tres talleres en octubre y diciembre de 2017 y en enero de 2018; y de enero a abril de 2018, los trabajos de transformación del bus.

NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

Hemos querido incorporar este proyecto ya que es el único ejemplo que encontramos como proyecto educativo de una Bienal. Por otra parte, nos parece destacable el cruce y la colaboración de diferentes agentes en la concepción y transformación del artefacto.⁶¹

POSIBLES CONEXIONES

Tal como hemos comentado en fichas anteriores, es recurrente la utilización del autobús como recurso. En este caso, en su vinculación con el arte contemporáneo, se usa a modo de soporte y herramienta como en MuMo, la Tinbox, L'Hypothèse du 4x4 y la Galería Callejera. Y en relación con el uso de artefactos con múltiples usos puede compararse a La Polamobile y Alumnos Móvil. Por concretar

⁶¹ Para hacer una valoración del proyecto se tendría que profundizar más no solo en el proceso de creación sino también en el funcionamiento del mismo, para lo cual nos ha faltado tiempo, ya que en el momento de entrega de este informe la Bienal no había finalizado.

aún más, L'Hypothèse du 4x4, Le Bus y Education Hub serían tres ejemplos de arte y educación en formatos no obligatoriamente expositivos. Y por otro lado, lo reconectamos con Alumnos Móvil como proyecto que activa un artefacto que realiza un recorrido con una programación concreta.



DESCRIPCIÓN

Fundación Alumnos es un espacio multidisciplinario que fomenta la generación y el intercambio de conocimientos a partir del arte contemporáneo para explorar problemáticas actuales. Desarrolla una programación en su sede fija, en la colonia San Miguel Chapultepec, en Ciudad de México, y en su dispositivo móvil que circula por diferentes sitios de la ciudad. Sus contenidos parten de tres programas: investigación educativa, curatorial y editorial.

La sede fija es un centro de recursos para el aprendizaje y la investigación (CRAI) que dispone de un fondo documental especializado en arte contemporáneo y una colección de libros de artista, siendo toda la oferta cultural de Fundación Alumnos de libre acceso y abierta al público en general.

En 2012 da inicio a su programación y presenta su dispositivo Alumnos Móvil, un espacio cultural itinerante enfocado a la difusión y educación de las prácticas artísticas contemporáneas. Alumnos Móvil es una biblioteca móvil y además una sala de talleres y lectura y un punto de encuentro y de socialización del conocimiento.

El proyecto se activa y se desarrolla a partir de cinco líneas de actuación:

1. Laboratorio Barrial: un programa de residencias de investigación para artistas y creadores que tiene como objetivo la creación de un archivo documental sobre los barrios de la Ciudad de México que visita Alumnos Móvil. Durante tres meses, los residentes realizan una investigación de campo a partir de sus propios intereses para después concluir con un resultado en formato variable: vídeo, fotografía, archivos sonoros, publicación, texto, ilustración, material didáctico, etc. Se trata de un proyecto que nace a partir de la reflexión en torno a tres conceptos centrales que parten de la relación de los sujetos y el territorio: archivo, memoria y ciudad.
2. Sonorama: la Fundación Alumnos posee la colección de discos de vinilo (con más de 7.800 títulos) del artista y comisario Guillermo Santamarina. Con el fin de socializar y activar la colección de discos, el programa Sonorama invita a quienes estén interesados en la música o en la cultura del vinilo a proponer *playlists* que se activan en los parques en los que se estaciona Alumnos Móvil.
3. Metrópolis: cada año, Alumnos Móvil participa en el festival Mextrópolis. Arquitectura y Ciudad con una serie de talleres dirigidos a la comunidad de niños/as. A partir de estrategias propias del arte contemporáneo como la deriva, la *performance*, la escucha profunda y la intervención de inmuebles y espacios abiertos, los talleres abordan los siguientes temas: ciudad, territorio, movilidad y comunidad.
4. Talleres infantiles La Hervidera.
5. Elnicho: Alumnos Móvil colabora anualmente con el festival de música in-

dependiente elnicho, un festival de música independiente que busca promover música innovadora, combinando y reconciliando distintos géneros y contextos para ampliar el espectro de la cultura contemporánea a través del sonido. Dicha colaboración consiste en cinco conciertos o intervenciones sonoras en las distintas sedes donde se estaciona Alumnos Móvil.

NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

En una conversación con Citlali López Maldonado y Velia González, coordinadora y educadora respectivamente del proyecto Alumnos Móvil, nos explicaron que el proyecto es principalmente una biblioteca móvil y que los cinco programas anteriormente expuestos sirven para activar el uso de esta biblioteca que tiene como objetivo la difusión y el conocimiento de libros y publicaciones de arte contemporáneo pertenecientes al fondo de la Fundación Alumnos. En sus inicios, Alumnos Móvil realizaba actuaciones puntuales sin un orden concreto y un cambio en la organización de estas fue clave para su funcionamiento, teniendo como referente otro proyecto de Bibliotecas Móviles que se desarrolla en el estado de Oaxaca.⁶² Actualmente, Alumnos Móvil recorre semanalmente 4 colonias (barrios) de Ciudad de México y a cada barrio le corresponde un día fijo de la semana. De esta manera la biblioteca tiene sus usuarios habituales que están esperando y saben qué día llega Alumnos Móvil para poder utilizarlo y participar en sus actividades. El usuario habitual es el público infantil y, dependiendo del barrio, acompañado por sus familias. En cuanto a las colaboraciones que se han generado con otras instituciones, como por ejemplo el Museo Tamayo, apuntaron que generalmente el encargo es que Alumnos Móvil se instale en la plaza del museo, lo que supone una diferencia en la interacción con el público cuando el proyecto sale de su recorrido habitual. El usuario es un usuario casual y está «de paso», por ende las posibilidades de activación de sus programas que se centran en un trabajo dentro del contexto de la ciudad, la movilidad y la comunidad son limitadas. Respecto a la colaboración con instituciones educativas, Alumnos Móvil ha tenido unos encuentros muy breves con escuelas primarias. Dichos encuentros han sido solo dos entrevistas de una sola ocasión con grupos escolares y no lo han vuelto a repetir ya que el proyecto funciona en horarios y espacios extraescolares.



POSIBLES CONEXIONES

Las conexiones de Alumnos Móvil pueden ser muchas y variadas, y algunas de ellas ya se han mencionado en las fichas de proyectos anteriores. Formalmente es un camión, por lo que podemos relacionarlo con proyectos que se desarrollan de igual manera, pero aún más interesante es establecer una relación por su

62 Alumnos Móvil se encuentra vinculado a este proyecto a través de la Biblioteca Móvil de la Costa, gestionada por la Fundación Casa Wabi, una residencia para artistas.

uso: es un artefacto utilizado como espacio para múltiples funciones, como La Polamobile, Le Bus, el Centro cultural Nómade, o los Tótems. También se puede conectar con los proyectos de bibliotecas móviles o con aquellos que se dedican a difundir una colección, en este caso de libros u otro tipo de ediciones, incluidas aquellas que tienen que ver con lo sonoro.

Por último, Alumnos Móvil es un proyecto que trabaja en un contexto y con una comunidad específicos como por ejemplo, nuevamente, el Centro Cultural Nómade o los Tótems.

DESCRIPCIÓN

Creada por Le Bal, asociación sin ánimo de lucro, se trata de una plataforma de exposición, edición, reflexión y pedagogía dedicada a la imagen contemporánea bajo todos sus formatos: fotografía, vídeo, cine y nuevos medios.

Ersilia es una plataforma digital colaborativa que permite ofrecer una mirada construida, lúdica y ciudadana sobre las prácticas audiovisuales actuales y formarse en medios de comunicación y literatura digital. Tiene por objeto pensar en un mundo de imágenes, es decir, establecer enlaces entre diferentes tipos de imágenes (arte, prensa, ciencia, publicidad, etc.) obtenidas desde diferentes contextos (prensa, internet, museos, salas de proyección, espacio público, etc.). Tal como se indica en su web, «frente al poder de las imágenes a las que están expuestos los jóvenes, es necesario ofrecerles un acompañamiento a través de herramientas que permitan leerlas y analizarlas, con el fin de comprender mejor el mundo que les rodea y desarrollar un espíritu crítico».

Está pensado como aplicación para jóvenes y miembros de la comunidad educativa (docentes de distintas materias como educación artística, cultural, comunicación y educación cívica). No obstante, es preciso tener una formación previa.

A través de la página web, hay recorridos creados y otros inventados por los usuarios con temáticas como «imagen y territorio» e «imagen y cuerpo». La navegación por Ersilia está organizada por temáticas vinculadas a la imagen. Cada tema explora cuatro disciplinas emblemáticas: foto, vídeo, libro, multimedia. Hay juegos creativos y ejercicios de mirada que permiten profundizar de otro modo en un periodo histórico, analizar la construcción de imágenes, repensar las relaciones entre ellas, etc.

NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

A pesar de que no hemos contactado con el equipo de Le Bal, hemos podido navegar por la plataforma y tener una visión general de su funcionamiento. El recurso resulta en su planteamiento muy interesante, aunque es necesaria una formación previa por parte del profesorado para poder utilizarlo en el aula, lo que lo convierte seguramente en un recurso de difícil acceso para la gran mayoría de los usuarios. De hecho, para acceder a la aplicación se requiere un perfil de usuario (profesor, estudiante u otro).

Para su concepción, Le Bal se basó en el valor de la filosofía colaborativa del proyecto: para el prototipado se pidió la colaboración de un instituto profesional y se creó conjuntamente con él. Y actualmente, la adaptación de contenidos y funcionalidades se va realizando entre el profesorado y el alumnado, lo que lo dota de gran interés.



Como herramienta, parece útil y con muchas posibilidades: el recurso permite crear recorridos e incluir contenidos que sean públicos para permitir el uso por parte de otras personas. Además, la posibilidad de individualizar el recorrido y crear comunidades tanto por parte de los jóvenes como de los responsables es una de sus funcionalidades más interesantes. Los profesores hablan de una posible «nueva forma de evaluación».

POSIBLES CONEXIONES

Tal como se ha ido describiendo de manera recurrente en estas fichas, el lenguaje audiovisual resulta ser un recurso muy utilizado en este tipo de proyectos y la mayoría coinciden en que hay una necesidad de generar un nuevo discurso y una nueva lectura, menos horizontal y más transversal, en un mundo lleno de imágenes. En esta línea, *Le Bus*, *Carambola* y los proyectos de la Red de Mediación Artística (todos con ficha propia) hacen uso del lenguaje audiovisual (vídeo y fotografía en cada caso) para generar una nueva lectura. Otros proyectos digitales financiados por la FDNC como *Iconotexte*, apoyado en 2016 de corte pedagógico y creado por el Centre national d'art contemporain (CNEAI), proponen alimentar de manera creativa la reflexión de los jóvenes acerca de la imagen a través de la aplicación digital.

Como disciplina, la fotografía es utilizada en el Museo Interactivo de la Luz (con ficha propia) y en *Education au regard* (proyecto apoyado por la FDNC en 2015); este último es muy similar a *Ersilia* ya que también creó una plataforma digital de mediación y lectura de imágenes en la maleta-juego *Pause Photo* prose.

Por extensión, *Ersilia* debe conectarse con todo el resto de herramientas digitales que aquí mencionamos. En este caso, en la línea de apoyo de la FDNC a colectivos interdisciplinarios que no habíamos nombrado antes, debemos mencionar *Repères numériques*, una plataforma concebida por *Seconde Nature*, asociación francesa pluridisciplinar especializada en música electrónica, arte sonoro y visual y artes vivas; y *ZINC*, que fue apoyada por la FDNC en 2015 para concebir sus kits pedagógicos (*hardware*), el desarrollo de una plataforma de soporte digital (*software*) y un curso de formación para iniciar, acompañar y dar autonomía a los profesionales (educadores, profesores, animadores, etc.) que consideran la creación artística digital como vector de transmisión, colaboración y experimentación.

DESCRIPCIÓN

El Museo Gassendi se creó a finales del siglo XIX y fue completamente renovado en 2003 bajo el modelo de gabinete de curiosidades, proponiendo un diálogo entre arte, ciencia, lo antiguo y lo contemporáneo. La visita al museo se prolonga hacia las zonas rurales de los alrededores con una colección de obras instaladas en la naturaleza de forma permanente y de acceso gratuito. Esta colección reúne 160 obras de una treintena de artistas como Andy Goldsworthy, Joan Fontcuberta, Herman de Vries o Mark Dion.

La aplicación Landac es una herramienta digital que presenta unos veinte recorridos y que tiene por objetivo aportar a los visitantes del museo informaciones artísticas y prácticas sobre las obras que están en la zona exterior del recinto del museo, integrándolas mejor en su contexto cultural y medioambiental.

Además, el museo ofrece otras actividades educativas, algunas apoyadas por diferentes herramientas digitales. También cuenta con una maleta pedagógica de préstamo gratuito dedicada al inventor Jean Perdrizet, en la que se exploran diferentes materias, acompañada de una «artothèque», facsímiles hechos a escala 1/1.

NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

A pesar de que no hemos podido contactar directamente con los responsables de este proyecto, hemos conversado sobre este recurso con los auditores franceses ya mencionados y con los responsables de proyectos de la FDNC y coincidimos en que la aplicación nos parece interesante al señalar una intención de movilidad transversal y accesibilidad en el propio museo, una institución museística de modesto tamaño que se replantea el modelo de transmisión de su colección y para ello elabora una herramienta integradora: su uso pedagógico se combina con un interés más turístico de la región (en la aplicación se hace referencia a otros lugares para visitar) bajo la premisa de valorización del territorio y de su propia colección.

Como apunte, a través de los recursos pedagógicos de su página web hemos conocido que tienen una maleta y juegos pedagógicos.

POSIBLES CONEXIONES

Cuando pensamos en aplicaciones colocadas en lugares «alejados» o menos frecuentados, nos viene a la mente Paraíso (in)habitado, uno de los proyectos desarrollados en el marco de Imagina Madrid en el que participa el colectivo Campo Adentro, que ha diseñado un poético plan de intervención sobre el solar de Ana María Matute. El proyecto busca resignificar las vidas anónimas y los espacios

baldíos a través de la escucha y la observación. En el marco del proyecto, se están llevando a cabo talleres con escolares con el objetivo de enseñarles a mirar el solar de otra manera. Siguiendo este camino, debemos mencionar otros recursos apoyados por la FDNC, como Narration d'un territoire de la asociación I.D.E.E.E.S., que realizó un juego de pistas basado en códigos QR.

Cuando pensamos en aplicaciones o dispositivos digitales vinculados al arte contemporáneo o al arte contemporáneo y el territorio local no logramos conectarlo actualmente con ningún otro proyecto, lo que sería una buena línea de investigación futura.



21—ESCUELA ONLINE BICHOS RAROS

Cross Border

Valladolid, España

2015 - en activo

www.thecrossborderproject.com

Apoyado por la FDNC desde 2016

DESCRIPCIÓN

Cross Border es un proyecto que nace en Nueva York en 2010 y desde 2012 se establece en España como un grupo de artistas que trabajan en el ámbito del teatro, la educación y la transformación social. Está compuesto por una Compañía, una Escuela de Teatro Aplicado y una Cocina donde desarrollar proyectos con otras disciplinas.

La Escuela de Cross Border tiene como objetivo fomentar el desarrollo integral del teatro aplicado como herramienta de transformación social en las artes escénicas, el tercer sector y el sector educativo. El proyecto se desarrolla a partir de varias líneas de trabajo de las cuales destacamos dos:

1. La Escuela de Verano en la Fábrica de Harinas de Valladolid: durante una semana, profesionales de distintos sectores (artistas, educadores, trabajadores sociales, etc.) y todas aquellas personas interesadas en el teatro, el trabajo comunitario y la transformación social se reúnen, aprenden y conviven juntos con el objetivo de generar herramientas para proyectos de profesionales, especialmente del entorno rural. Una experiencia que ofrece la oportunidad de conocer nuevas técnicas teatrales aplicadas a la educación y a la intervención social.
2. La escuela online Bichos Raros: con el objeto de democratizar el acceso a las herramientas del teatro aplicado, se difunde dicha metodología a través de la escuela *online* con vídeos de tutoriales en francés y español para que los profesionales puedan aprender la metodología por sí mismos.



NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

En una conversación con Belén de Santiago, una de las *arte-educadoras* del proyecto, nos ha explicado a grandes rasgos la dinámica de Bichos Raros.

En 2015 se desarrolló la primera experiencia en colaboración con la Universidad de Grenoble-Alpes. En esta primera fase se desarrollaron talleres con estudiantes de diversas instituciones con el objeto de trabajar la idea de igualdad y diversidad sexual en el aula a través del teatro.

Los profesionales de Cross Border diseñan los ejercicios y actividades que se llevarán a cabo en los talleres. Los talleres son registrados en vídeo y luego el material se edita y se publica en la web del [proyecto](#). De esta manera, los talleres y los procesos de trabajo de los mismos se hacen públicos y a su vez se transforman en material de formación especialmente para profesorado, pero también para profesionales y facilitadores.

La segunda edición de Bichos Raros (en 2017) gira en torno a trabajar la diversidad cultural en las aulas y se ha realizado en colaboración con la Universidad de La Sorbona de París.

En este caso, los talleres parten de la obra *Fiesta, fiesta, fiesta*, una obra de teatro documental de la compañía creada a partir de entrevistas y testimonios de los alumnos, sus profesores, familias y personal no docente de un instituto. *Fiesta, fiesta, fiesta* habla de la educación y del sistema educativo, de la adolescencia, de la inmigración y sobre todo de identidad, la individual y la colectiva, es decir, de la diversidad cultural en las aulas. En este caso Bichos Raros, aparte de ser recurso docente sobre la diversidad cultural, es un cuaderno pedagógico sobre la obra.

Actualmente, el registro de estos talleres se encuentra en proceso de edición y pronto estará disponible en la web. Para esta edición los vídeos estarán acompañados de material adicional como el cuaderno de creación del taller.

Respecto a si tiene algún seguimiento sobre el uso de los recursos, Lucía Miranda (directora del proyecto) nos ha comentado que durante la primera fase —Bichos Raros Diversidad Sexual— no lo ha habido simplemente por una falta de recursos económicos; para esta segunda fase —Bichos Raros Diversidad Cultural— sí habrá seguimiento. Se colgarán en la web públicamente solo cuatro talleres y para poder acceder al resto habrá que registrarse, de esta manera se sabrá a qué centro educativo pertenece y cuál es el lugar de origen de la persona que lo ha utilizado. Los datos se recogerán periódicamente y la evaluación será más de carácter cuantitativo.

Durante la realización de los talleres, la evaluación es continua y se realiza durante y después de los mismos para luego construir la edición del taller en vídeo. También, como dato a tener en cuenta, en unas semanas se llevarán a cabo los talleres sobre diversidad cultural en el Centro de Residencias Artísticas de Matadero Madrid, por lo que podremos hacer una reactualización de nuestro informe en un futuro cercano.

POSIBLES CONEXIONES

Este proyecto lo conectamos, tal como comentamos anteriormente, con Historias del Arte desde Barcelona y también desde lo formal, por el uso de la red como medio y herramienta, con otros recursos digitales, videojuegos y aplicaciones mencionadas en este documento.

En relación al teatro, a pesar de que es una disciplina muy utilizada en cuanto a la movilidad y son claros los referentes históricos que nos acompañan (véase La Barraca), creemos que son dispositivos que buscan más una difusión de un trabajo escénico que una función pedagógica en sí misma, aunque sería un campo de investigación muy interesante. Sin embargo, creemos que ya hay colectivos que lo están poniendo en práctica, como Tombs Creatius, citado anteriormente. No obstante, vamos a citar algunas compañías que han sido apoyadas por la FDNC y que sí integran de forma transversal la educación como elemento singular, como LOVA o La Joven Compañía.

DESCRIPCIÓN

Soundcool es un sistema colaborativo para la creación sonora, musical y visual con teléfonos inteligentes, tablets y Kinect (cámara que controla una interfaz a través del movimiento del cuerpo). Este proyecto ha sido adoptado en centros de educación primaria y secundaria. El sistema básico de Soundcool es gratuito y está desarrollado por la Universidad Politécnica de Valencia (UPV) a través de los proyectos UPV (2013, España) y Generalitat Valenciana (2015-2016).

Soundcool consiste en un conjunto de módulos (como *players*, instrumentos virtuales, efectos, mezcladores, etc.) interconectables entre sí que permiten reproducir y modificar sonido o imagen en tiempo real. Estos módulos se abren en el ordenador y pueden ser controlados por móviles y *tablets* vía wifi, mediante instrumentos MIDI o mediante los movimientos del cuerpo con el sensor Kinect. De este modo se pueden crear colaborativamente composiciones musicales, audiovisuales y proyectos artísticos multidisciplinares en tiempo real, con la posibilidad de grabación digital de las actuaciones. La web Soundcool propone un curso *online* donde se pueden aprender los conceptos básicos para poder usar el sistema Soundcool y ofrece un manual del usuario, lecturas y diversos tutoriales.

NOTAS PARA UNA VALORACIÓN

Soundcool es un proyecto que permite la manipulación sonora a través de los dispositivos móviles. Dichos dispositivos, conectados a través de una conexión wifi, se transforman en potentes controladores que gestionan un sistema de transformación sonora y creación musical implementado en un ordenador.

Su capacidad ofrece combinaciones que convierten el aula en un auténtico laboratorio sonoro y cada dispositivo en un instrumento musical. Los primeros resultados obtenidos en las pruebas de campo permiten ver que Soundcool puede ser una herramienta que nos acerque a modelos más participativos, donde la creación musical de forma colaborativa suponga un avance para superar la brecha entre las músicas de nueva creación y el público.

El trabajo en las aulas a través de esta nueva herramienta genera una doble actitud. Por una parte, permite un acercamiento a la música desde la experiencia sonora generando oyentes más proactivos y, por otra parte, invita a la reflexión sobre la música en general y aporta un acercamiento a nuevas propuestas artístico-sonoras y a su escucha desde temprana edad.

Como valor agregado hemos encontrado el artículo [«Soundcool: Smartphones y tablets para la educación musical, ópera La mare dels peixos y la danza»](#),



donde se presentan los resultados de un estudio llevado a cabo en diferentes centros educativos de la provincia de Valencia que incluyeron la observación de clases y encuestas a los estudiantes y profesores sobre creación musical colaborativa, las nuevas tecnologías en el aula y el sistema Soundcool.

En último lugar, se puede encontrar en internet (blogs, webs y redes sociales) el registro de diferentes experiencias y resultados en escuelas y proyectos educativos donde se ha utilizado la herramienta.

POSIBLES CONEXIONES

Conectamos este proyecto, desde lo formal y por el uso de la red como medio y herramienta, con todos los recursos digitales, videojuegos y aplicaciones mencionados en este documento y asimismo, con todos los recursos digitales relacionados con lo sonoro, como los proyectos Musine Kit, Moz app y SmartFaust.

En relación con aplicaciones que necesitan de una formación previa para su uso, con todo lo que esto implica tanto en limitación como en complejidad, lo conectamos con Ersilia.

AGENTES

1. EducaThyssen
2. ArsGames
3. Makea Tu Vida

DESCRIPCIÓN

Tal como indica la web del [Museo Thyssen-Bornemisza](#) y en concreto la de EducaThyssen (área de Educación del Museo Thyssen-Bornemisza), se trata de un proyecto centrado en la investigación y en la creación de conocimiento mediante acciones, actividades, programas y laboratorios de producción propia. En esta línea, los proyectos y recursos «móviles» son una de las prioridades de esta área educativa. Con una larga trayectoria (el museo viene desarrollando maletas pedagógicas desde 1995), mantiene una metodología de trabajo que sigue siendo bastante experimental, pero que le permite crear recursos muy variados.

Lo consideramos como el proyecto español que engloba todas las claves del informe, dado su origen institucional pero también su trayectoria, su metodología y la diversidad de su público.

Pudimos conversar con Rufino Ferreras, que nos dio algunas claves⁶³ para entender la evolución de los proyectos queriendo mostrar siempre esa mirada particular con la que trabajan: desde la investigación a la acción, generando recursos cada vez más complejos. Desde las primeras maletas que simplemente ilustraban las colecciones, hubo un punto de inflexión en 2000 cuando el *Misterio de las miradas del Thyssen*, financiado por una marca de papelería, se regaló a centros escolares de España y Latinoamérica logrando esa deslocalización en la que él tanto insiste y que debe ser considerada como una de las bases de estos proyectos. Esta «maleta» (en realidad era una carpeta que se desplegaba) estaba compuesta por imágenes ilustrativas pertenecientes a obras del museo y además iba acompañada de un CD-ROM, el cual se puede considerar por supuesto una herramienta digital, de las más antiguas que hemos mapeado. La posibilidad de que el museo «se acercase» a poblaciones muy alejadas cuyos alumnos seguramente nunca iban a acudir al museo explica la importancia de estos recursos y abre una línea de reflexión en torno a la importancia de la deslocalización «extrema». Tal como indica Rufino, la deslocalización es hoy en día para EducaThyssen un elemento clave que logra trabajar tanto con objetos como con proceso de creación en multiplicidad de contextos.

EducaThyssen tiene la ventaja de poseer una estructura institucional que lo alberga, con un proyecto educativo muy consolidado. Actualmente, el proyecto *Coger el testigo* logra que educadores del Museo y docentes activos de [Musaraña](#) (laboratorio para docentes innovadores) se encarguen de diseñar maletas itinerantes dirigidas a conectar y vincular centros de toda España. Actualmente tienen varias maletas activas y otras en proyección y cada una funciona de una forma diferente, tal como nos ha contado Ángeles Cutillas, educadora del departamento:

63 Rufino Ferreras nos comenta que se han realizado muy pocos informes y evaluaciones escritos acerca de estos proyectos y sus genealogías, dada la compleja planificación del tiempo de investigación, concepción y realización que prácticamente se solapa con otros proyectos nuevos, siendo inasumible para el equipo actual del departamento.

- Aquí pintamos todos: maleta que hace uso de una videoconsola. Tal como se indica en la web, en este proyecto y gracias a esta maleta y al videojuego New Art Academy se puede trabajar con diferentes técnicas pictóricas (acuarela, acrílico, carbón, lápices o pastel) sin apenas esfuerzo. Una serie de videotutoriales, que se encuentran en la publicación Aquí pintamos todos de la aplicación QuioscoThyssen, ayuda a poner en práctica algunas propuestas y a conocer las colecciones Thyssen-Bornemisza.
- La big valise: proyecto destinado a profesores y alumnos, desde infantil a educación para adultos, que busca potenciar el conocimiento del territorio físico y afectivo del alumnado a partir de una gran maleta viajera, con contenidos didácticos en torno a algunas obras del museo y que va creciendo y llenándose con cada nueva escala. El proyecto está diseñado como una activación intercentro y como una obra de arte en proceso, y pretende trabajar conceptos como colaboración, museo portátil, territorio, pertenencia, metamorfosis y objeto cotidiano. La maleta viaja por toda la península y se instala en cada centro durante aproximadamente un mes. Se trabaja con los calendarios escolares, intentando contemplar las diferencias entre comunidades, y no se pueden realizar cambios ni permutas en las fechas que hayan sido asignadas. El museo se hace cargo de la gestión y costes de su traslado y esperamos que podáis disfrutar al máximo de este museo portátil.
- Maleta sobre género, vinculado a Nos+Otras, proyecto de colaboración, encuentro y creación protagonizado por diferentes colectivos de mujeres, artistas y educadores. La maleta no está activa a día de hoy.
- Maleta sobre la luz y la arquitectura, en colaboración con la artista Cynthia Gonzalez y Maleta de identidad y autoexpresión: ambas se encuentran en una fase muy inicial con el grupo de trabajo con docentes, no tienen título todavía y se prevé que se pongan en marcha en otoño de 2019.
- Cartas a un cuadro: proyecto de arte postal colaborativo que comenzará a partir de febrero de 2019 y está actualmente en fase de producción.
- Kepler, la maleta sonora, en colaboración con la Escuela de Oficios Electrosonoros: proyecto que ya hemos mencionado anteriormente.

Respecto a los recursos digitales, el catálogo es enorme (tienen al menos 12 videojuegos), pero en cierta manera se comportan como maletas en la medida en que se deslocalizan e irrumpen en otros contextos. En este ámbito se pueden destacar:

- Nubla: en noviembre se lanzará la segunda parte de este proyecto, contextualizado completamente en el videojuego puro. Es un proyecto que propone un diálogo entre el mundo del arte y los videojuegos. Un espacio de encuentro, cocreación y aprendizaje conformado por un equipo de jóvenes universitarios procedentes de las artes visuales, las humanidades, el diseño y el sonido (aunque están abiertos a la colaboración de otros públicos) mediados por EducaThyssen y Gamera Nest.
- Otras Aplicaciones y juegos: Crononautas fue el único videojuego que obligaba a volver al museo para continuar la experiencia (lo que Rufino llama deslocalización «no total»), Animalario, Cuadros vivos, etc.
- Arches: es un laboratorio centrado en la creación de entornos inclusivos en el ámbito cultural por medio del uso de la tecnología. Busca desarrollar es-

trategias y herramientas que permitan acceder a y disfrutar de los recursos culturales a cualquier persona, independientemente de sus capacidades sensoriales y cognitivas.

Otro de los aspectos que destacaron en la conversación fue la manifestación de un carácter comercial por parte de quien conceptualiza el videojuego en cada caso, lo que hace que los objetivos varíen mucho según quién esté detrás de la conceptualización de los proyectos. Sería interesante poder indagar más en esta línea, sobre la que él insistió.

DESCRIPCIÓN

ArsGames es un colectivo que promueve y gestiona proyectos de carácter cultural relacionados con los videojuegos a partir de cuatro áreas de acción transversales: pedagogía y formación, investigación científica, inclusión digital y participación ciudadana. Cada una de ellas se articula en torno a proyectos puntuales o de largo recorrido que van desde talleres con tecnología lúdica a publicación de libros, laboratorios de innovación social, comisariado de exposiciones, grupos de investigación académicos, eventos divulgativos o el propio desarrollo de videojuegos experimentales, así como colaboraciones con otros colectivos e instituciones. ArsGames lleva una década impulsando proyectos de transformación social mediante la tecnología combinando arte, pedagogía, filosofía y acción política.

Los objetivos del proyecto son:

1. Impulsar la transformación social a través de proyectos pedagógicos fundamentados en la cultura del videojuego.
2. Promover la investigación transacadémica en las disciplinas de los Game Studies como puente entre la sociedad y academia.
3. Generar innovación tecnosocial por medio de la exploración de nuevos modelos de creación, producción y distribución de videojuegos y productos editoriales dentro del marco de creación del *software* y de la cultura libre.

En una conversación con Ana Armero, la coordinadora de pedagogía y formación del proyecto nos contaba que ArsGames entiende los videojuegos y las nuevas tecnologías como espacios de expresión, socialización y creación en los que se dan procesos de aprendizaje. A partir de estas premisas orientan sus propuestas educativas a la promoción de una alfabetización digital crítica e inclusiva que dé lugar a personas autónomas capaces de transformar los modelos sociales en otros más igualitarios y libres.

ArsGames realiza asesoramiento en el diseño de programas educativos que se sirven de los videojuegos y las nuevas tecnologías como herramientas para desarrollar propuestas pedagógicas y cuenta con una larga trayectoria adquirida a partir de proyectos como [Gamestar\(t\)](#), [LEA](#) (Laboratorio de Educación Aumentada), [ProyecTic](#) (Programa Autonomía Curricular Ministerio Educación de México) o los numerosos talleres que llevan a cabo para diversas instituciones públicas y privadas (Ayuntamiento de Valencia, La Noria Málaga y Medialab-Prado, entre otros).

DESCRIPCIÓN

Makea Tu Vida es un colectivo de carácter social y educativo, que trabaja desde el diseño y la ecología. Sus prácticas están dirigidas a fomentar el diseño abierto, el intercambio de conocimientos y la creatividad colectiva aplicados a la reutilización en diferentes contextos y situaciones. Su trabajo se centra en la generación de estrategias de participación que visibilicen la problemática de los residuos, la concienciación sobre el uso de los recursos y los hábitos de consumo, y en la transformación del hábitat en sus múltiples dimensiones (espacio público, comunitario y privado). A través de metodologías de cocreación y diseño colaborativo desarrollan talleres para la construcción colectiva de mensajes, equipamientos de espacios, plataformas relacionales (digitales y encuentros), artefactos y objetos.

Sus líneas de trabajo se articulan en torno al diseño abierto, la reutilización y la comunicación y se formalizan a partir de talleres de cocreación, prototipado y charlas:

1. Plantear y explorar soluciones constructivas a través de la experimentación y el prototipado continuo de tipologías de objetos a través de técnicas de reutilización de residuos.
2. Generar dinámicas de trabajo colectivo y participativo que motiven la autoconstrucción por parte de los/as usuarios/as, como herramienta de reflexión y concienciación social y medioambiental.
3. Crear y desarrollar plataformas colaborativas de fomento de la cultura de la reutilización e intercambio de conocimientos.
4. Capacitar en el manejo de herramientas y metodologías de diseño en código abierto.
5. Desarrollar la cultura DIY (*Do It Yourself*) y DIWO (Hazlo con otros) como método práctico de empoderamiento individual y colectivo frente a la cultura alienadora del «usar y tirar».

De los proyectos de Makea nos interesa destacar aquellos que se caracterizan por ser móviles y poseer un artefacto o dispositivo, aunque ya lo hemos ido conectando con otros proyectos a lo largo de esta investigación; por ejemplo, con el Barri Van, una antigua caravana acondicionada que surge del trabajo colectivo del taller Infraestructura para la participación en el marco de Ciudad Sensible, un encuentro que reflexiona en torno a la ciudad como infraestructura para la innovación social. Esta infraestructura se proyecta con los siguientes objetivos:

1. Generador de situaciones, elemento polivalente de apoyo y almacenaje para la dinamización de actividades (banco del tiempo, taller de radio, ludoteca-biblioteca móvil, taller de cocinas del mundo, etc.).

2. Infraestructura inicial de soporte para otros elementos que ayuden a acondicionar el descampado (soporte para pantalla de cine, sombra, superficies informativas, etc.).
3. Dispositivo móvil itinerante, con posibilidad de cesión a otras entidades de la ciudad que lo puedan requerir.
4. Espacio para el desarrollo de actividades que puedan generar financiación para la asociación y para las personas que las dinamizan. Finalmente se decide elaborar un manual de uso y gestión de la Barri Van, investigando las cuestiones legales de uso y mantenimiento y las posibilidades de cesión a otras entidades.

Otro artefacto destacable es el SPOT (Servicio Público de Optimización de Trastos),⁶⁴ taller público, temporal y ambulante que ha recorrido las calles ofreciendo un servicio gratuito de asesoramiento y ayuda para la reparación, reutilización y transformación creativa de objetos, así como asesoramiento en el uso de las herramientas necesarias para ello.

En cuanto a Makea como creador de juegos educativos móviles queremos señalar otro de sus proyectos: Bonpasjoc, una «caja de juegos» móvil para el espacio público. El dispositivo funciona como elemento de visibilización y como infraestructura básica de almacenamiento, transporte y apoyo a las monitoras y monitores para llevar a cabo el testeo de las diferentes actividades y dinámicas en la calle o plazas. En este sentido, lo conectamos específicamente con la compañía Tombs Creatius, mencionada anteriormente, que propone juegos y experiencias como Juegos en ruta, un proyecto ambulante coordinado por Sara San Gregorio que nació en la estación de juego de Medialab-Prado dentro del programa de mediación e investigación 2015-2017, junto con el grupo de trabajo A Pequeña Escala.

La diversidad de proyectos de *Makea Tu Vida* hace posible que este colectivo se pueda conectar con otros artefactos móviles para diferentes usos (caravanas, estructuras), artefactos entendidos como cajas de herramientas o como taller en sí mismo.

64 El proyecto SPOT se ha realizado a través de una residencia en ACVic en el marco del proyecto *Ceci n'est pas une voiture*.

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Sobre las Misiones pedagógicas

- Tiana, Alejandro. *Las misiones pedagógicas*. Madrid. Catarata, 2016.
- «Con el arte en la maleta. La experiencia del Museo Circulante de las Misiones Pedagógicas (1931-1936)». Artículo en línea.
- «Las misiones pedagógicas: educación y tiempo libre en la Segunda República». Artículo en línea.
- «El Museo Circulante de las Misiones Pedagógicas. Un proyecto de democratización y democracia cultural». Artículo en línea.
- La Aventura del Saber. TVE. Alejandro Tiana. «Las misiones pedagógicas: Educación popular en la Segunda República». Entrevista.
- «Las Misiones pedagógicas 1931-1936». Documental de la UNED.
- «Las Misiones Pedagógicas de la Segunda República: un puente entre el campo y la ciudad». Programa de radio.

Sobre los inicios de la educación en museos y las maletas pedagógicas

- García García, Alega. «Breve y pequeña historia de la educación en museos». *Revista Mito*, nº 30 (2016).
- «Las Meninas viajeras como proyecto educativo: Uno de los proyectos pioneros en España», de Margaret Serrano Jiménez. Artículo en línea.
- Mileto, Camilia y Vegas, Fernando. «Diseño, desarrollo y puesta en marcha de la maleta educativa de apoyo a la arquitectura tradicional». Proyecto de la UPV de maleta didáctica con una perspectiva de las Ciencias Sociales entendiendo la maleta como juego.

Sobre el proyecto Ceci n'est pas une voiture

- «Esto no es Museo. Artefactos móviles al acecho en el ACVIC».
- «Esto no es Museo. Artefactos móviles al acecho en el Centro Cultural de España en México».
- <http://www.museoreinasofia.es/multimedia/artefactos-accion-directa>. Archivo de audio.
- <http://www.museoreinasofia.es/multimedia/artefactos-accion-directa-conclusiones-jornadas>. Archivo de audio.
- Revista Roulotte 09.

Sobre la exposición Ambulantes. Cultura portátil

- Ambulantes. Cultura Portátil. Actitudes y Prototipos en el Espacio Público: El Museo y la Ciudad. Exposición comisariada por Rosa Pera en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo en 2004.

- Pera, Rosa. *Ambulantes. Cultura Portátil. Actitudes y Prototipos en el Espacio Público: El Museo y la Ciudad*. Sevilla: Junta de Andalucía, 2006. Catálogo.
- Moulène, Claire. «[Une histoire de l'art portatif](#)». Revista *Rencontres Initiales*. Lyon (2012).

Sobre tradiciones de otras culturas ambulantes

Serrano, M^a del Mar, «[Viajes y viajeros por la España del Siglo XIX](#)», *Cuadernos Críticos de Geografía Humana*. Universidad de Barcelona. Año XVII. Número: 98 (septiembre de 1993).

Sobre los juegos, juguetes y el juego

- *Los juguetes de la Vanguardia*. Exposición en el Museo Picasso de Málaga hacia finales de 2010.
- [El niño aprende jugando](#) Exposición de Joaquín Torres García en el Museo Torres García.
- «[Bo Bardi y Torres García: Geometrías Universales](#)». Del blog La Corrala del equipo educativo de la Fundación Telefónica a propósito de la exposición *Joaquín Torres García, un moderno en la Arcadia*, en 2016.
- «[La Gran Vaca Mecánica](#)». Pieza de Lina Bo Bardi en la Bienal Miradas de Mujeres 2018.
- *Lina Bo Bardi: tupí or not tupí. Brasil, 1946-1992*. Exposición de Lina Bo Bardi en la Fundación Juan March. Madrid 2018.
- Sánchez Llorens, Mara. *Lina Bo Bardi, objetos y acciones colectivas*. Diseño Editorial, 2015.

Sobre arquitectura nómada

- Tato, Belinda y Vallejo, José Luis. «Urbanismo Instantáneo. De la ciudad a la naturaleza». *Arquitectura Viva*, n^o 141. Espacios Efímeros.

Sobre el Mail Art

- [Please add to return](#). Exposición de Ray Johnson en el MACBA en 2009.
- [Merz Mail](#). Página web de enlace al fondo Pere Sousa.
- [Muestreo #2 This is mail art](#). Exposición archivo del Macba a finales 2017.

Sobre departamentos educativos en museos y políticas públicas

- «[Los departamentos de educación y acción cultural](#)». Por Aida Sánchez de Serdio Martín y Eneritz López Martínez, en *Desacuerdos 6 - Políticas educativas en los museos de arte españoles*.
- «[Los museos como espacios de mediación: políticas culturales, estructu-](#)

ras y condiciones para la colaboración sostenible en contextos», por Javier Rodrigo Montero. Artículo online.

- «[Pedagogías y redes instituyentes](#)». Plataforma de investigación en prácticas culturales.
- «[Estudio de los recursos educativos para público familiar en los museos de arte europeos y norteamericanos](#)», de Alma Obregón Fernández. Artículo online.
- [Plan Nacional de Educación y Patrimonio](#).

Sobre herramientas digitales y videojuegos

- Cabañes E. y Rubio, M., «[La política en la construcción del saber: tecnologías como herramientas de autogestión y transformación social](#)». Monográfico Jóvenes, Tecnofilosofía y Arte Digital, Revista de estudios de Juventud, Número 102 (septiembre 2013).
- Cuenca López, José María y Jiménez-Palacios, Rocío. «[Enseñando historia y patrimonio a través de los videojuegos: investigación e innovación](#)». Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea. Número 2/II n. s. (Junio 2018).
- Escribano, Flavio El videojuego como herramienta para la pedagogía artística. Creatividad e innovación. Tesis doctoral, 2014.
- Del Olmo Soriano, Daniel «[Videojuegos en la aulas: aproximación del uso del videojuego como herramienta pedagógica](#)» Revista Bit y aparte N.º 2.
- Schrier, Karen et al. Learning, Education and Games Volume One: Curricular and Design Considerations. ETC Press, 2014.
- Schrier, Karen et al. Learning, Education and Games Volume Two: Curricular and Design Considerations. ETC Press, 2014.
- Sastre Martínez, Jorge y Carrascosa Martínez, Elizabeth, «[“SoundCool: New Technologies for music education](#)». En la 8th annual International Conference of Education, Research and Innovation (ICERI 2015). Sevilla, 2015.
- Sastre Martínez, Jorge; Carrascosa Martínez, Elizabeth; Murillo, Adolf y Morant, Remigi, «[Soundcool: Smartphones y tablets para la educación musical, Ópera la Mare dels peixos y la Danza](#)» En el IV Congreso Nacional y I Internacional de Investigación en Danza. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, 2016.
- Sastre Martínez, Jorge y García, Wenceslao, «[New Technologies for Music Education](#)». En la Second International Conference on e-Learning and e-Technologies in Education (ICEEE2013). Lodz, 2013.
- Sastre Martínez, Jorge y Lloret Romero, Nuria. «[Soundcool: generando nuevas escuchas a través de la creación musical colaborativa en Educación primaria y Secundaria](#)». Congreso Internacional Paseo por la Valencia Musical. Muestra Internacional de la Música Valenciana. Valencia, 2015.

Otras

- García Clavel, Javier. «Del lugar de donde proviene el tótem. Observaciones al proyecto Repensar el contenedor Narrando Colaboración, p. 51-71. Publicación online.
- Moreno González, Ascensión. La mediación Artística. Arte para la transformación social, la inclusión social y el desarrollo comunitario. Ediciones Octaedro, Barcelona 2016.

Y todos los proyectos y agentes mencionados en el informe que se encuentran enlazados en el texto.

RELATORÍA DE LAS SESIONES DE TRABAJO PREVIAS AL ENCUENTRO INTERNACIONAL ALLEZ! PRÁCTICAS AMBULANTES Y MUSEOS DISPERSOS

APRENDIZAJES MÓVILES.
INFORME SOBRE
ARTEFACTOS Y RECURSOS
DIDÁCTICOS MÓVILES



Con el propósito de dar continuidad a este proceso de investigación iniciado en agosto de 2019 se organizaron dos sesiones de trabajo previas al encuentro internacional *Allez! Prácticas ambulantes y museos dispersos* llevadas a cabo en Madrid y Barcelona.

El objetivo de estas jornadas fue compartir el informe y la investigación, así como tejer una red con diversos agentes del ámbito de la educación, generar un espacio de encuentro para contrastar y enriquecer el informe desde la experiencia y reflexionar de forma colectiva en torno a esta temática.

La primera sesión tuvo lugar en Madrid el 10 de diciembre de 2018 en Medialab Prado y asistieron veinticinco personas que representaban a once colectivos e instituciones. La segunda se realizó el 18 de diciembre de 2018 en el Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA). Participaron veinticuatro personas, once de ellas en representación de proyectos e instituciones.

Ambas sesiones contaron con la presencia de Carlos Almela, responsable del programa de Arte Ciudadano de la Fundación Carasso, y Cristina Sáez, técnica de proyectos del mismo programa; Pablo Martínez, jefe de programas del MACBA y Yolanda Jolis, coordinadora de educación, también del MACBA, y las dos autoras del informe, Jara Blanco y Julieta Dentone. En ambas sesiones invitaron a las relatoras participantes al encuentro de marzo: Mercedes Álvarez en Madrid y Judit Vidiella en Barcelona. A la sesión de Barcelona se sumaron Yolanda Nicolás y Tonina Cerdà (MACBA).

Tanto el encuentro de Madrid como el de Barcelona comenzaron con una presentación de la convocatoria por parte de la Fundación Carasso y el MACBA; posteriormente Jara Blanco y Julieta Dentone presentaron el informe *Aprendizajes móviles* y a continuación cada proyecto e institución presentó sus proyectos. En las conversaciones no solo se describieron los proyectos sino que se compartieron diferentes puntos de vista, inquietudes y perspectivas pasadas, presentes y futuras sobre diversos aspectos que atañen a los proyectos mencionados; destacaron las que tienen que ver con el acompañamiento, seguimiento y evaluación, la autonomía de los recursos, la relación entre diferentes agentes que intervienen en un proyecto (por ejemplo, institución-comunidad educativa) y la interrelación entre lo analógico y lo digital.

El siguiente texto pretende, de manera muy resumida, presentar las valoraciones y conclusiones principales de los dos encuentros:

SOBRE EL ENCUENTRO...

Dos de los primeros programas que apoyó la Fundación Carasso al llegar a España (2014) fueron el proyecto *Expressart* (MACBA) y, en paralelo, la gira española de MuMo. A raíz de plantear una posible relación entre una maleta y un museo móvil se comenzaron a apoyar otros proyectos que trabajan fuera de sus muros y que ayudan a reinventar formatos y formas de relación en el campo educativo y artístico. Desde 2014 la Fundación Carasso apoya otros proyectos de este tipo, presentes en la cita —como Cross Border, Soundcool, MACBA, Escuela de Oficios Electrosonoros, etc.

La revisión del proyecto *Expressart* (MACBA) fue el punto de partida de esta investigación y dio pie a concebirlo como una propuesta que impactase en las escuelas, desde la necesidad de la propia institución de replantearse su relación con los públicos. Esta línea de trabajo generó la idea de crear el seminario.

El futuro seminario se plantea como un formato de aprendizaje, de encuentro, de movilización y de reflexión para intentar afectar e incidir en las políticas públicas, ya sea desde instituciones o desde colectivos que detectan necesidades y responden a ellas con autonomía. Para su realización era necesario fomentar una reflexión teórica previa que no se había hecho antes y que lograrse mapear estos proyectos dentro de unas coordenadas muy limitadas. De esta manera el informe *Aprendizajes móviles* manifiesta la complejidad de llegar hasta estos resultados, precisamente por la falta de referentes teóricos o bibliográficos con los que se contaban antes de iniciar el proceso.

SOBRE LOS PROYECTOS PRESENTES

Las maletas (kits, cajas, etc.) pedagógicas se presentan como la principal herramienta para acercar los proyectos, obras y/o programación de las instituciones a las escuelas y al profesorado, generalmente acompañadas por material pedagógico, como dosieres o guías. La presencia de instituciones museísticas en estas reuniones nos confirma que tales recursos fueron las primeras iniciativas educativas de la institución orientadas a la escuela a través de un material que hiciera más autónomo al profesor.

Por otra parte, estos recursos fueron y son una herramienta eficaz a la hora de acercar sus contenidos a las escuelas cuando el contexto geográfico constituye una barrera o un impedimento para acercarse a la institución y realizar una visita física. Actualmente el interés surgido en algunos equipos docentes de las escuelas favorece asimismo la concepción de dispositivos móviles por parte de instituciones museísticas; en algunos casos, estos se convierten en líneas de trabajo de las áreas educativas de los museos.

El acompañamiento, el seguimiento, la evaluación y la sostenibilidad de los proyectos se presentan como las principales dificultades e inquietudes con las que se enfrentan la institución y los colectivos, ya sea por falta de tiempo y de recursos humanos y/o económicos. Se necesita más tiempo para detenerse en el proceso, reflexionar, contrastar y compartir una investigación o experiencia con otros. Es importante distinguir entre un proceso de seguimiento y evaluación, entendido como búsqueda de una acción de éxito, y un seguimiento y evaluación entendido como herramienta. Este segundo caso nos puede dar pistas para saber qué está pasando con los recursos, qué vida tienen, qué generan, cuál es su sostenibilidad y cómo nos podríamos situar en el acompañamiento de estos proyectos. De esta manera, el seguimiento y evaluación podrían aportar aprendizajes e información que quizá no se están teniendo en cuenta, tal como conocer dónde culmina el proyecto y dónde fracasa.

Asimismo, es clave pensar en el futuro y en la sostenibilidad de los proyectos. En esta línea se comparte la necesidad no solo de evaluarlos en el momento en el que se realizan sino también de diagnosticar cómo se transforman a lo largo del tiempo. Se subraya la idea de producir bien (no en cantidad) y la importancia del tiempo de creación y de exploración. Además se pone en evidencia en repetidas

ocasiones que, en este tipo de proyectos, lo educativo siempre acontece a pesar de que no estén diseñados para ello en un primer momento.

Cada vez más se idean recursos con el objetivo de que sean apropiados y generen cierta autonomía, proyectos que activen procesos relacionados con lo que hacemos o con lo que pensamos en lugar de centrarse en el aspecto cuantitativo (que haya asistencia o no al museo), y cuyos artefactos sean tratados como una obra de producción cultural en sí misma. Se está completamente de acuerdo en que en este aspecto reside su potencia, pero al mismo tiempo los resultados pueden ser a veces pobres o banales. Lo que lleva a pensar que, con un poco de acompañamiento y de seguimiento por parte de la institución, estos se podían mejorar. La pregunta común es: ¿cómo podemos velar por la calidad del proyecto sin ser impositivos o intervencionistas?

Se plantea la dificultad que supone establecer mecanismos de seguimiento y evaluación adecuados en proyectos donde la potencia está en el desborde y en la apropiación, pero al mismo tiempo surgen las preguntas de cómo tomar distancia de ellos y hasta qué punto elementos como los dossiers pedagógicos o las instrucciones tienen posibilidades de *hackeo* o apropiación. ¿Cuál es la frontera entre ser demasiado elitista (porque es un recurso que se cede pero puede que quien lo use no tenga las herramientas necesarias) y ser autoritario por exceso de didáctica?

Por otra parte, surge la reflexión acerca de la reciprocidad de los diferentes agentes involucrados en estos proyectos, ya que no se podrían llevar a cabo sin la motivación, la implicación, el tiempo y la dedicación del profesorado.

Los recursos digitales y/o en línea cada vez son más habituales: cápsulas de vídeo planteadas como tutoriales, webseries, dossiers pedagógicos, herramientas digitales para la realización musical, el videojuego, etc.

La digitalización de los contenidos y el traspaso de recursos analógicos a lo digital se presenta como una alternativa a la hora de renovar y replantear materiales y proyectos. Los medios digitales y los proyectos en línea son los que posibilitan el ahorro de recursos económicos y humanos y, en algunos casos, se presentan como elementos que aportan autonomía (pensados especialmente para ello); también se incide en los procesos colaborativos de creación. En este sentido se abre nuevamente la pregunta sobre el seguimiento y evaluación, ya que esta tipología de proyectos plantea una desvinculación de sus habituales usuarios (escuela, profesorado, alumnado).

El videojuego es explorado como una herramienta pedagógica y se considera un disparador social potente, puesto que, a la hora de operar con ciertas edades y sujetos sociales, es realmente un recurso fácil para superar barreras, abrir debates y conectar con los usuarios de una forma más rápida y eficaz. Permite abordar temáticas que están presentes en el videojuego pero que no son sencillas de tratar, como la violencia, imaginarios de género, raza, etc.

Otros formatos que se destacan y que están también presentes en las reuniones son los proyectos itinerantes, tales como juegos, caravanas y módulos, que tienen diferentes funciones pero que siempre logran generar una intersección entre la cultura y la educación. Muchos de ellos son creaciones colectivas pensadas para trabajar en equipos interdisciplinarios que se implican en las fases de conceptualización, fabricación o uso. A menudo estos proyectos itinerantes son entendidos además como una herramienta social pensada para incidir en el es-

pacio público. Se reitera la importancia de la deslocalización para que sean más accesibles, lo que se vincula a su vez con su faceta de acontecimiento.

A la hora de concebir en estos proyectos cabe señalar la importancia del mapeo de los recursos: pensar el qué, para quién, para qué y cómo será, siempre teniendo en cuenta los pros y los contras de lo que implica la construcción de algo colectivo y dirigido en un contexto determinado (y a veces de difícil accesibilidad). Este es uno de los puntos por mejorar en muchos de los proyectos.

Como cierre, se señala que fundamentalmente hemos estado hablando de artefactos y proyectos relacionados con la educación formal. No obstante, cada vez más se conceptualizan (y con mucha relevancia) proyectos e iniciativas que se relacionan desde la educación no formal hacia la sociedad o desde otros ámbitos como la salud (desplazamiento a hospitales, centros de día, etc.). Muchos proyectos van mutando de una creación artística a un proyecto con un corte integrador más pedagógico y se utilizan los objetos artísticos, históricos y culturales para desencadenar procesos de memoria, lo que constituye un campo inmenso por explorar. Sin duda, la accesibilidad de temáticas se convierte en una herramienta multiplicadora.

En conclusión, han sido unas reuniones muy heterogéneas en las que se han compartido ideas personales, inquietudes y proyectos; se han descubierto nuevas conexiones que confirman el «estado vivo» del informe y se ha manifestado el interés por parte de todos los asistentes no solo por la temática sino por continuar generando nuevas colaboraciones.

PROYECTOS E INSTITUCIONES PRESENTES EN MADRID

- Ana Andrés, EducaThyssen, Museo Nacional Thyssen-Bornemisza
- Sara Brito, Chico-Trópico
- Mercedes Álvarez, Intermediae
- Nacho Bilbao, Cross Border
- Carlos Granados, Educación y Actividades Públicas CA2M
- Marcos García, Medialab-Prado
- Javier Laporta, Medialab-Prado
- Elena Sevilla, Área de Educación Museo Nacional del Prado
- Beatriz Sánchez, Área de Educación Museo Nacional del Prado
- Ana Moreno, coordinadora general de Educación Museo Nacional del Prado
- Beatriz Lucas, coordinadora de Proyectos Educativos de M21 /Alumnos Radiactivos / Cero en Conducta
- Paz López, coordinadora de Proyectos Educativos de M21/ Alumnos Radiactivos / Cero en Conducta
- Fran Martínez, Área de Educación del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
- Jesús Jara, Escuela de Oficios Electrosonoros
- Patricia Raijenstein, Escuela de Oficios Electrosonoros
- David Pérez, Enorme Studio
- Jorge Sastre, Soundcool
- Elizabeth Carrascosa, Soundcool

- Alba Pérez, Área de Educación del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
- Cristina Gutiérrez, Área de Educación del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
- María Acaso, Jefa de Área de Educación Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía

PROYECTOS E INSTITUCIONES PRESENTES EN BARCELONA

- Teresa González, Departamento de Educación del Museu Nacional d'Art de Catalunya
- Toni Cirera, Materials Educatius
- Rosa Maria Martínez, EduCaixa de la Obra Social "la Caixa"
- Isabel Abad, Actividades Culturales de "la Caixa"
- Montserrat Sampietro, Actividades Culturales de "la Caixa"
- Patricia Marqués, Fundació Suñol
- Glòria Fernández, Fundació Suñol
- Judit Bombardó, Área de Públicos y Educación del Mercat de les Flors
- Monserrat Ismael, Departamento de Educación del Mercat de les Flors
- Toni Tomàs, Tombs Creatius
- Mireia Juan, Makea Tu Vida
- Linda Valdés, Actividades de la Fundació Tàpies
- Bàrbara Roig, CCCB Educació
- Miguel López, Museu Marítim de Barcelona
- Luca Carrubba, ArsGames

