

JIDA'21

IX JORNADAS
SOBRE INNOVACIÓN DOCENTE
EN ARQUITECTURA

WORKSHOP ON EDUCATIONAL INNOVATION
IN ARCHITECTURE JIDA'21

JORNADES SOBRE INNOVACIÓ
DOCENT EN ARQUITECTURA JIDA'21

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA DE VALLADOLID
11 Y 12 DE NOVIEMBRE DE 2021

Organiza e impulsa GILDA (Grupo para la Innovación y Logística Docente en la Arquitectura), en el marco del proyecto RIMA (Investigación e Innovación en Metodologías de Aprendizaje), de la **Universitat Politècnica de Catalunya · BarcelonaTech (UPC)** y el Institut de Ciències de l'Educació (ICE). <http://revistes.upc.edu/ojs/index.php/JIDA>

Editores

Daniel García-Escudero, Berta Bardí i Milà

Revisión de textos

Alba Arboix, Jordi Franquesa, Joan Moreno

Edita

Iniciativa Digital Politècnica Oficina de Publicacions Acadèmiques Digitals de la UPC

ISBN 978-84-9880-969-5 (IDP-UPC)

eISSN 2462-571X

© de los textos y las imágenes: los autores

© de la presente edición: Iniciativa Digital Politècnica Oficina de Publicacions Acadèmiques Digitals de la UPC



Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons:
Reconocimiento - No comercial - SinObraDerivada (cc-by-nc-nd):

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es>

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Cualquier parte de esta obra se puede reproducir sin autorización pero con el reconocimiento y atribución de los autores.

No se puede hacer uso comercial de la obra y no se puede alterar, transformar o hacer obras derivadas.

Comité Organizador JIDA'21

Dirección y edición

Berta Bardí i Milà (UPC)

Dra. Arquitecta, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, ETSAB-UPC

Daniel García-Escudero (UPC)

Dr. Arquitecto, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, ETSAB-UPC

Organización

Nieves Fernández Villalobos (UVA)

Dra. Arquitecta, Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, ETSAVA

Jordi Franquesa (UPC)

Dr. Arquitecto, Departamento de Urbanismo y Ordenación del Territorio, ETSAB-UPC

Joan Moreno Sanz (UPC)

Dr. Arquitecto, Departamento de Urbanismo y Ordenación del Territorio, ETSAB-UPC,
ETSAB-UPC

Gemma Ramón-Cueto (UVA)

Dra. Arquitecta, Construcciones Arquitectónicas, Ingeniería del Terreno y Mecánica de los Medios continuos y Teoría de Estructuras, Secretaria Académica ETSAVA

Jorge Ramos Jular (UVA)

Dr. Arquitecto, Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, ETSAVA

Judit Taberna (UPC)

Arquitecta, Departamento de Representación Arquitectónica, ETSAB-UPC

Coordinación

Alba Arboix

Dra. Arquitecta, Teoría e Historia de la Arquitectura y Técnicas de la Comunicación, ETSAB-UPC

Comunicación

Eduard Llorens i Pomés

ETSAB-UPC

Comité Científico JIDA'21

Luisa Alarcón González

Dra. Arquitecta, Proyectos Arquitectónicos, ETSA-US

Eusebio Alonso García

Dr. Arquitecto, Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, ETSAVA-UVA

Darío Álvarez Álvarez

Dr. Arquitecto, Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, ETSAVA-UVA

Antonio Álvaro Tordesillas

Dr. Arquitecto, Urbanismo y Representación de la Arquitectura, ETSAVA-UVA

Atxu Amann Alcocer

Dra. Arquitecta, Ideación Gráfica Arquitectónica, ETSAM-UPM

Javier Arias Madero

Dr. Arquitecto, Construcciones Arquitectónicas, ETSAVA-UVA

Irma Arribas Pérez

Dra. Arquitecta, Diseño, Instituto Europeo de Diseño, IED Barcelona

Raimundo Bambó

Dr. Arquitecto, Urbanismo y ordenación del territorio, EINA-UNIZAR

Iñaki Bergera

Dr. Arquitecto, Proyectos Arquitectónicos, EINA-UNIZAR

Jaume Blancafort

Dr. Arquitecto, Arquitectura y Tecnología de la Edificación, ETSAE-UPCT

Enrique Manuel Blanco Lorenzo

Dr. Arquitecto, Proyectos Arquitectónicos, Urbanismo y Composición, ETSAC-UdC

Raúl Castellanos Gómez

Dr. Arquitecto, Proyectos Arquitectónicos, ETSA-UPV

Nuria Castilla Cabanes

Dra. Arquitecta, Construcciones arquitectónicas, ETSA-UPV

David Caralt

Arquitecto, Universidad San Sebastián, Sede Concepción, Chile

Rodrigo Carbajal Ballell

Dr. Arquitecto, Proyectos Arquitectónicos, ETSA-US

Eva Crespo

Dra. Arquitecta, Tecnología de la Arquitectura, ETSAB-UPC

Silvia Colmenares

Dra. Arquitecta, Proyectos Arquitectónicos, ETSAM-UPM

Còssima Cornadó Bardón

Dra. Arquitecta, Tecnología de la Arquitectura, ETSAB-UPC

Eduardo Delgado Orusco

Dr. Arquitecto, Proyectos Arquitectónicos, EINA-UNIZAR

Carmen Díez Medina

Dra. Arquitecta, Composición, EINA-UNIZAR

Sagrario Fernández Raga

Dra. Arquitecta, Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, ETSAVA-UVA

Arturo Frediani Sarfati

Dr. Arquitecto, Proyectos, Urbanismo y Dibujo, EAR-URV

Jessica Fuentealba Quilodrán

Dra. Arquitecta, Departamento Diseño y Teoría de la Arquitectura, Universidad del Bio-Bío, Concepción, Chile

Noelia Galván Desvaux

Dra. Arquitecta, Urbanismo y Representación de la Arquitectura, ETSAVA-UVA

María Jesús García Granja

Arquitecta, Departamento de Arte y Arquitectura, eAM'-UMA

Pedro García Martínez

Dr. Arquitecto, Arquitectura y Tecnología de la Edificación, ETSAE-UPCT

Mariona Genís Vinyals

Dra. Arquitecta, BAU Centre Universitari de Disseny, UVic-UCC

Eva Gil Lopesino

Arquitecta, Proyectos Arquitectónicos, ETSAM-UPM

María González

Arquitecta, Proyectos Arquitectónicos, ETSA-US

Arianna Guardiola Villora

Dra. Arquitecta, Mecánica de los Medios Continuos y Teoría de Estructuras, ETSA-UPV

David Hernández Falagán

Dr. Arquitecto, Teoría e historia de la arquitectura y técnicas de comunicación, ETSAB-UPC

José M^a Jové Sandoval

Dr. Arquitecto, Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, ETSAVA-UVA

Íñigo Lizundia Uranga

Dr. Arquitecto, Construcciones Arquitectónicas, ETSA EHU-UPV

Carlos Labarta

Dr. Arquitecto, Proyectos Arquitectónicos, EINA-UNIZAR

Emma López Bahut

Dra. Arquitecta, Proyectos, Urbanismo y Composición, ETSAC-UdC

Juanjo López de la Cruz

Arquitecto, Proyectos Arquitectónicos, ETSA-US

Alfredo Llorente Álvarez

Dr. Arquitecto, Construcciones Arquitectónicas, Ingeniería del Terreno y Mecánicas de los Medios Continuos y Teoría de Estructuras, ETSAVA-UVA

Magda Mària Serrano

Dra. Arquitecta, Proyectos Arquitectónicos, ETSAV-UPC

Cristina Marieta Gorriti

Dra. Arquitecta, Ingeniería Química y del Medio Ambiente, EIG UPV-EHU

Zaida Muxí Martínez

Dra. Arquitecta, Urbanismo y ordenación del territorio, ETSAB-UPC

David Navarro Moreno

Dr. Ingeniero de Edificación, Arquitectura y Tecnología de la Edificación, ETSAE-UPCT

Amadeo Ramos Carranza

Dr. Arquitecto, Proyectos Arquitectónicos, ETSA-US

Patricia Reus

Dra. Arquitecta, Arquitectura y Tecnología de la Edificación, ETSAE-UPCT

Silvana Rodrigues de Oliveira

Dra. Arquitecta, Proyectos Arquitectónicos, ETSA-US

Carlos Rodríguez Fernández

Dr. Arquitecto, Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, ETSAVA-UV

Jaume Roset Calzada

Dr. Físico, Física Aplicada, ETSAB-UPC

Borja Ruiz-Apilánez Corrochano

Dr. Arquitecto, UyOT, Ingeniería Civil y de la Edificación, EAT-UCLM

Patricia Sabín Díaz

Dra. Arquitecta, Proyectos Arquitectónicos, Urbanismo y Composición, ETSAC-UdC

Mara Sánchez Llorens

Dra. Arquitecta, Ideación Gráfica Arquitectónica, ETSAM-UPM

Luis Santos y Ganges

Dr. Urbanista, Urbanismo y Representación de la Arquitectura, ETSAVA-UVA

Carla Sentieri Omarremertería

Dra. Arquitecta, Proyectos Arquitectónicos, ETSA-UPV

Marta Serra Permanyer

Dra. Arquitecta, Teoría e Historia de la Arquitectura y Técnicas de la Comunicación, ETSAV-UPC

Sergio Vega Sánchez

Dr. Arquitecto, Construcción y Tecnologías Arquitectónicas, ETSAM-UPM

José Vela Castillo

Dr. Arquitecto, Culture and Theory in Architecture and Idea and Form, IE School of Architecture and Design, IE University, Segovia

Ferran Ventura Blanch

Dr. Arquitecto, Proyectos Arquitectónicos, eAM'-UMA

Isabel Zaragoza de Pedro

Dra. Arquitecta, Representación Arquitectónica, ETSAB-UPC

ÍNDICE

1. **Hábitat, paisaje e infraestructura en el entorno de la presa de El Grado (Huesca)** *Habitat, landscape and infrastructure in the surroundings of El Grado dam (Huesca)*. Estepa Rubio, Antonio; Elía García, Santiago.
2. **Aprendiendo a dibujar confinados: un método, dos entornos.** *Learning to draw in confinement: one method, two environments*. Salgado de la Rosa, María Asunción; Raposo Grau, Javier Fco, Butragueño Díaz-Guerra, Belén.
3. **Aprendizaje basado en proyecto en la arquitectura a través de herramientas online.** *Project-based learning in architecture through online tools*. Oregi, Xabat; Rodriguez, Iñigo; Martín-Garín, Alexander.
4. **Técnicas de animación para la comprensión y narración de procesos de montaje constructivos.** *Animation techniques for understanding and storytelling of construction assembly processes*. Maciá-Torregrosa, María Eugenia.
5. **Desarrollo del Programa de Aprendizaje y Servicio en diversas asignaturas del grado de arquitectura.** *Development of the Learning and Service Program in various subjects of the degree of architecture*. Coll-Pla, Sergio; Costa-Jover, Agustí.
6. **Integración de estándares sostenibles en proyectos arquitectónicos.** *Integration of sustainable standards in architectural projects*. Oregi, Xabat.
7. **La Olla Común: una etnografía arquitectónica.** *The Common Pot: an architectural ethnography*. Abásolo-Llaría, José.
8. **Taller vertical, diseño de hábitat resiliente indígena: experiencia docente conectada.** *Vertical workshop, indigenous resilient habitat design: connected teaching experience*. Lobato-Valdespino, Juan Carlos; Flores-Romero, Jorge Humberto.
9. **Lecciones espaciales de las instalaciones artísticas.** *Learning from the space in art installations*. Zaparaín-Hernández, Fernando; Blanco-Martín, Javier.
10. **Alternativas para enseñar arquitectura: del proyecto introspectivo al campo expandido.** *Alternatives for Teaching Architecture: From the Introspective Project to the Expanded Field*. Juarranz Serrano, Angela; Rivera Linares, Javier.
11. **Una Herramienta de apoyo a la Docencia de las Matemáticas en los Estudios de Arquitectura.** *A Tool to support the Teaching of Mathematics for the Degree in Architecture*. Reyes-Iglesias, María Encarnación.
12. **Luvina, Juan Rulfo: materia de proyecto.** *Luvina, Juan Rulfo: matter of project*. Muñoz-Rodríguez, Rubén; Pastorelli-Paredes, Giuliano.

13. **No se trata de ver videos: métodos de aprendizaje de la geometría descriptiva.** *It's not about watching videos: descriptive geometry learning methods.* Álvarez Atarés, Fco. Javier.
14. **Integration of Art-Based Research in Design Curricula.** *Integración de investigación basada en el arte en programas de diseño.* Paez, Roger; Valtchanova, Manuela.
15. **¿Autómatas o autónomas? Juegos emocionales para el empoderamiento alineado y no alienado.** *Automata or autonomous? Emotional games for aligned and non-alienated empowerment.* Ruiz Plaza, Angela.
16. **Otras agendas para el estudiante.** *Another student agendas.* Minguito-García, Ana Patricia.
17. **Los Archivos de Arquitectura: una herramienta para la docencia con perspectiva de género.** *The Archives of Architecture: a tool for teaching with a gender perspective.* Ocerin-Ibáñez, Olatz; Rodríguez-Oyarbide, Itziar.
18. **Habitar 3.0: una estrategia para (re)pensar la arquitectura.** *Inhabiting 3.0: a strategy to (re)think architecture.* González-Ortiz, Juan Carlos.
19. **Actividades de aprendizaje para sesiones prácticas sobre la construcción en arquitectura.** *Learning activities for practical sessions about construction in architecture.* Pons-Valladares, Oriol.
20. **Getaria 2020: inspirar, pintar, iluminar.** *Getaria 2020: inspire, paint, enlight.* Mujika-Urteaga, Marte; Casado-Rezola, Amaia; Izkeaga-Zinkunegi, Jose Ramon.
21. **Aprendiendo a vivir con los otros a través del diseño: otras conversaciones y metodologías.** *Learning to live with others through design: other conversations and methodologies.* Barrientos-Díaz, Macarena; Nieto-Fernández, Enrique.
22. **Geogebra para la enseñanza de la Geometría Descriptiva: aplicación para la docencia online.** *Geogebra for the teaching of Descriptive Geometry: application for online education.* Quintilla Castán, Marta; Fernández-Morales, Angélica.
23. **La crítica bypass: un taller experimental virtual.** *The bypass critic: a virtual experimental workshop.* Barros-Di Giammarino, Fabián.
24. **Urbanismo táctico como herramienta docente para transitar hacia una ciudad cuidadora.** *Tactical urbanism as a teaching tool for moving towards a caring city.* Telleria-Andueza, Koldo; Otamendi-Irizar, Irati.
25. **Proyectos orales.** *Oral projects.* Cantero-Vinuesa, Antonio.
26. **Intercambios docentes online: una experiencia transdisciplinaria sobre creación espacial.** *Online teaching exchanges: a transdisciplinary experience on spatial creation.* Llamazares Blanco, Pablo.

27. **Nuevos retos docentes en geometría a través de la cestería. *New teaching challenges in geometry through basketry.*** Casado-Rezola, Amaia; Sanchez-Parandiet, Antonio; Leon-Cascante, Iñigo.
28. **Mecanismos de evaluación a distancia para asignaturas gráficas en Arquitectura. *Remote evaluation mechanisms for graphic subjects in architecture.*** Mestre-Martí, María; Muñoz-Mora, Maria José; Jiménez-Vicario, Pedro M.
29. **El proceso didáctico en arquitectura es un problema perverso: la respuesta, un algoritmo. *The architectural teaching process is a wicked problema: the answer, an algorithm.*** Santalla-Blanco, Luis Manuel.
30. **La experiencia de habitar de los estudiantes de nuevo ingreso: un recurso docente. *The experience of inhabiting in new students: a teaching resource.*** Vicente-Gilabert, Cristina; López Sánchez, Marina.
31. **Habitar la Post-Pandemia: una experiencia docente. *Inhabiting the Post-Pandemic: a teaching experience.*** Rivera-Linares, Javier; Ábalos-Ramos, Ana; Domingo-Calabuig, Débora; Lizondo-Sevilla, Laura.
32. **El arquitecto ciego: método Daumal para estudiar el paisaje sonoro en la arquitectura. *The blind architect: Daumal method to study the soundscape in architecture.*** Daumal-Domènech, Francesc.
33. **Reflexión guiada como preparación previa a la docencia de instalaciones en Arquitectura. *Guided reflection in preparation for the teaching of facilities in Architecture.*** Aguilar-Carrasco, María Teresa; López-Lovillo, Remedios María.
34. **PhD: Grasping Knowledge Through Design Speculation. *PhD: acceder al conocimiento a través de la especulación proyectual.*** Bajet, Pau.
35. **andamiARTE: la Arquitectura Efímera como herramienta pedagógica. *ScaffoldART: ephemeral Architecture as a pedagogical tool.*** Martínez-Domingo, Yolanda; Blanco-Martín, Javier.
36. **Como integrar la creación de una biblioteca de materiales en la docencia. *How to integrate the creation of a materials library into teaching.*** Azcona-Urbe, Leire.
37. **Acciones. *Actions.*** Gamarra-Sampén, Agustín; Perleche-Amaya, José Luis.
38. **Implementación de la Metodología BIM en el Grado en Fundamentos de Arquitectura. *Implementation of BIM Methodology in Bachelor's Degree in Architecture.*** Leon-Cascante, Iñigo; Uranga-Santamaria, Eneko Jokin; Rodríguez-Oyarbide, Itziar; Alberdi-Sarraoa, Aniceto.
39. **Cartografía de Controversias como recurso para analizar el espacio habitado. *Mapping Controversies as a resource for analysing the inhabited space.*** España-Naveira, Paloma; Morales-Soler, Eva; Blanco-López, Ángel.

40. **Percepciones sobre la creatividad en el Grado de Arquitectura. *Perceptions on creativity at the Architecture Degree.*** Bertol-Gros, Ana; López, David.
41. **El paisajismo en la redefinición del espacio público en el barrio de San Blas, Madrid. *The landscape architecture in the redefinition of public space in the neighbourhood of San Blas, Madrid.*** Del Pozo, Cristina; Jeschke, Anna Laura.
42. **De las formas a los flujos: aproximación a un proyecto urbano [eco]sistémico. *Drawing thought a screen: teaching architecture in a digital world.*** Crosas-Armengol, Carles; Perea-Solano, Jorge; Martí-Elias, Joan.
43. **Dibujar a través de una pantalla: la enseñanza de la arquitectura en un mundo digital. *Drawing thought a screen: teaching architecture in a digital world.*** Alonso-Rodríguez, Marta; Álvarez-Arce, Raquel.
44. **Land Arch: el arte de la tierra como Arquitectura, la Arquitectura como arte de la tierra. *Land Arch: Land Art as Architecture, Architecture as Land Art.*** Álvarez-Agea, Alberto; Pérez-de la Cruz, Elisa.
45. **Hyper-connected hybrid educational models for distributed learning through prototyping. *Modelo educacional híbrido hiperconectado para el aprendizaje mediante creación de prototipos.*** Chamorro, Eduardo; Chadha, Kunaljit.
46. **Ideograma. *Ideogram.*** Rodríguez-Andrés, Jairo; de los Ojos-Moral, Jesús; Fernández-Catalina, Manuel.
47. **Taller de las Ideas. *Ideas Workshop.*** De los Ojos-Moral, Jesús; Rodríguez-Andrés, Jairo; Fernández-Catalina, Manuel.
48. **Los proyectos colaborativos como estrategia docente. *Collaborative projects as a teaching strategy.*** Vodanovic-Undurruga, Drago; Fonseca-Alvarado, Maritza-Carolina; Noguera-Errazuriz, Cristóbal; Bustamante-Bustamante, Teresita-Paz.
49. **Paisajes Encontrados: docencia remota y pedagogías experimentales confinadas. *Found Landscapes: remote teaching and experimental confined pedagogies.*** Prado Díaz, Alberto.
50. **Urbanismo participativo: una herramienta docente para tiempos de incertidumbre. *Participatory urban planning: a teaching tool for uncertain times.*** Carrasco i Bonet, Marta; Fava, Nadia.
51. **El portafolio como estrategia para facilitar el aprendizaje significativo en Urbanismo. *Portfolio as a strategy for promoting meaningful learning in Urbanism.*** Márquez-Ballesteros, María José; Nebot-Gómez de Salazar, Nuria; Chamizo-Nieto, Francisco José.
52. **Participación activa del estudiante: gamificación y creatividad como estrategias docentes. *Active student participation: gamification and creativity as teaching strategies.*** Loren-Méndez, Mar; Pinzón-Ayala, Daniel; Alonso-Jiménez, Roberto F.

53. **Cuaderno de empatía: una buena práctica para conocer al usuario desde el inicio del proyecto. *Empathy workbook - a practice to better understand the user from the beginning of the project.*** Cabrero-Olmos, Raquel.
54. **Craft-based methods for robotic fabrication: a shift in Architectural Education. *Métodos artesanales en la fabricación robótica: una evolución en la experiencia docente.*** Mayor-Luque, Ricardo; Dubor, Alexandre; Marengo, Mathilde.
55. **Punto de encuentro interdisciplinar: el Museo Universitario de la Universidad de Navarra. *Interdisciplinary meeting point: The University Museum of the University of Navarra.*** Tabera Roldán, Andrés; Velasco Pérez, Álvaro; Alonso Pedrero, Fernando.
56. **Arquitectura e ingeniería: una visión paralela de la obra arquitectónica. *Architecture and engineering: a parallel vision of architectural work.*** García-Asenjo Llana, David.
57. **Imaginarios Estudiantiles de Barrio Universitario. *Student's University Neighborhood Imaginaries.*** Araneda-Gutiérrez, Claudio; Burdiles-Allende, Roberto; Morales-Rebolledo Dehany.
58. **El aprendizaje del hábitat colectivo a través del seguimiento del camino del refugiado. *Learning the collective habitat following the refugee path.*** Castellano-Pulido, F. Javier.
59. **El laboratorio de investigación como forma de enseñanza: un caso de aprendizaje recíproco. *The research lab as a form of teaching: a case of reciprocal learning.*** Fracalossi, Igor.

Punto de encuentro interdisciplinar: el Museo Universitario de la Universidad de Navarra

Interdisciplinary meeting point: The University Museum of the University of Navarra

Tabera Roldán, Andrés; Velasco Pérez, Álvaro; Alonso Pedrero, Fernando

Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Urbanismo, Teoría e Historia, Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra, España. atabera@unav.es; avelascoperez@unav.es; falonsop@unav.es

Abstract

The Museum of the University of Navarra (MUN) is a centre dedicated to the dissemination of contemporary art through exhibitions, events, programmes, multidisciplinary research and education. Furthermore, as a university museum, its three primary foundations are creation, research and the dissemination of contemporary art and culture. Currently, the MUN has, among its challenges, the need of enabling the university students to get to know its collection. The project presented in this paper was born with an interdisciplinary spirit shared by the MUN and the Design degree of the School of Architecture —the latter recently awarded first prize in the ‘Interdisciplinary Education Models’ category of the ‘New Bauhaus Prizes’. It proposes strengthening the relationship between the MUN and the students revealing a hybrid pedagogy by means of two projects —distinct though complementary— carried out by Second year students during Term 2 of the 2020-21 academic year.

Keywords: *university museum, service design, live project, observation research, design.*

Thematic areas: *design, learning-service, experimental pedagogy.*

Resumen

El Museo de la Universidad de Navarra (MUN) es un centro dedicado a la difusión del arte contemporáneo a través de exposiciones, eventos, programas, investigación multidisciplinar y enseñanza. Además, como museo universitario, sus tres pilares fundamentales son la creación, la investigación y la diseminación del arte y la cultura contemporánea. Actualmente, el MUN tiene entre uno de sus retos el de dar a conocer su legado a los estudiantes universitarios. El proyecto aquí planteado nace del espíritu interdisciplinar compartido entre el MUN y el Grado en Diseño de la Escuela de Arquitectura -recientemente reconocido este último con el primer premio en la categoría “Interdisciplinary Education Models” en “New European Bauhaus Prizes”-. Se propone profundizar (y mejorar) la relación entre el MUN y los estudiantes del campus desvelando una experiencia docente híbrida a través de dos proyectos diferentes pero complementarios, realizados en el segundo semestre del curso 20-21 por estudiantes de 2º curso.

Palabras clave: *museo universitario, diseño de servicios, live project, observación-investigación, diseño.*

Bloques temáticos: *diseño, aprendizaje-servicio, pedagogía experimental.*

Introducción

El Museo de la Universidad de Navarra (MUN) se inauguró en 2015, abriéndose un nuevo espacio de oportunidad creativa en el campus universitario de Pamplona. Gracias en gran parte al medio centenar de obras de arte contemporáneo donadas en 2008 por María Josefa Huarte, gracias en parte al fondo fotográfico de la Universidad de Navarra y el legado del polifacético fotógrafo José Ortiz Echagüe, gracias a que Rafael Moneo fue su arquitecto, el MUN se ha convertido en un reclamo cultural más de la capital Navarra.¹ Según figura en la propia web del museo, “el MUN persigue ser un centro dedicado a la difusión del arte contemporáneo a través de exposiciones, eventos, programas, investigación multidisciplinar y enseñanza” (Museo Universidad de Navarra, 2021c).

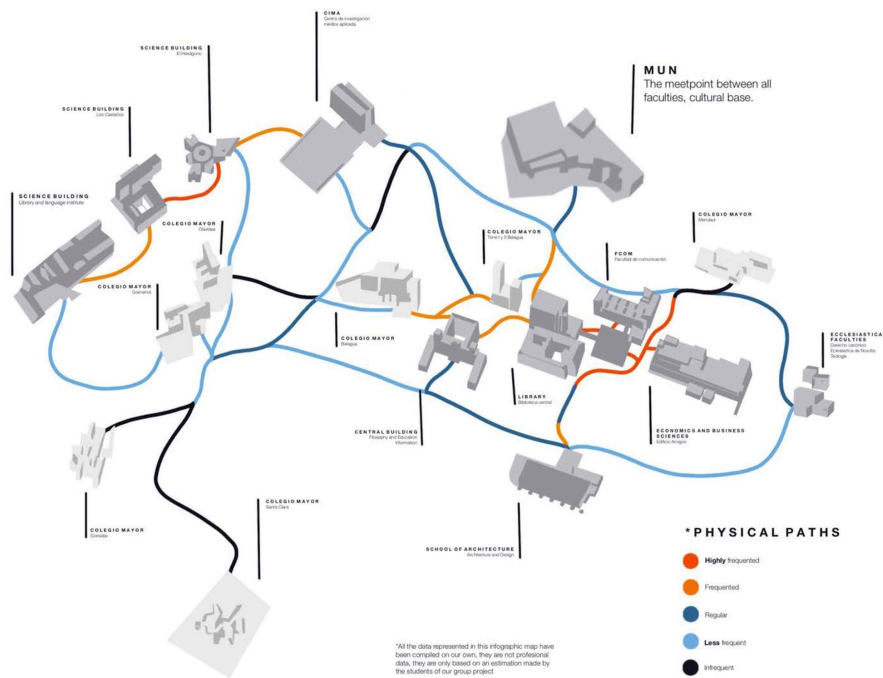


Fig. 1 Axonometría del Campus de la Universidad de Navarra, Pamplona. Fuente, Propuesta ‘Caminos’ del Grupo 1: Javier Cestero, Paula Gimeno, Paula Martín, Grace Rutherford. Project 4, Curso 2020-21. Grado en Diseño. Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra

Según aventuró a comienzos de siglo XXI la profesora Eileen Hooper-Greenhill, el museo del futuro debe aspirar a ser mucho más que un edificio, debiendo aproximarse a un proceso abierto, un proceso vivo en constante transformación, donde por encima de aspectos cuantitativos destaque la experiencia del usuario (Hooper-Greenhill, 2007, 189). El visitante ha dejado de ser un espectador pasivo y como consecuencia de esta motivación proactiva, en un museo cada vez ocurren más cosas. Las actividades propuestas no están necesariamente ligadas a su contenido expositivo. El museo contemporáneo debe prestar atención no solo a lo que se expone, sino, como recordó el sociólogo Tony Bennett, “a los procesos de exhibición” (Gómez, 2015, 24). Sus distintas actividades deben promover que el visitante se sienta apoyado y motivado en la

¹ Pese al estado actual de pandemia y la reducción del 57,88% en el número de visitas en los museos de Navarra, el Museo de la Universidad de Navarra recibió 47.625 visitas en total el curso 2020-2021. Información oficial del Servicio de Museos del Gobierno de Navarra.

experiencia personal que supone vivir el museo, tanto en su visita, como antes y después de la misma. Es decir, cada museo, cada institución, tiene actualmente el reto de, primero, crear experiencias atractivas, para después transformar dichas experiencias en vehículos culturales formativos, evitando caer en la peligrosa superficialidad de una visita vacía, motivada por el simple entretenimiento y consumo de masas. Bajo ese espíritu de constante renovación transversal, el MUN nació con la particular voluntad de ser, además, un museo universitario, siendo sus tres pilares fundamentales la creación, la investigación y la diseminación del arte y la cultura contemporánea. Es decir, es un museo que se ofrece al servicio de la comunidad universitaria, de sus estudiantes y profesores. “En el corazón del Campus, el Museo es un espacio abierto y vivo en el que la colección inspira a los artistas, los artistas inspiran al equipo, a la comunidad universitaria, a los usuarios y a toda la sociedad” (Museo de la Universidad de Navarra, 2021b).² Para tal fin, además del Máster en Curatorial Studies, el MUN cuenta con el Campus Creativo, ofreciendo un programa de formación permanente en música y teatro, así como una variada oferta de propuestas culturales, que incluyen el contacto con artistas (Museo de la Universidad de Navarra, 2021a). No obstante, el Campus Creativo propone actividades en cierto modo ajenas a los planes de estudios de las escuelas y facultades del campus, siendo su propuesta complementaria a la vida universitaria. De hecho, muchos de los estudiantes, e incluso profesores, son desconocedores de dichas actividades.³

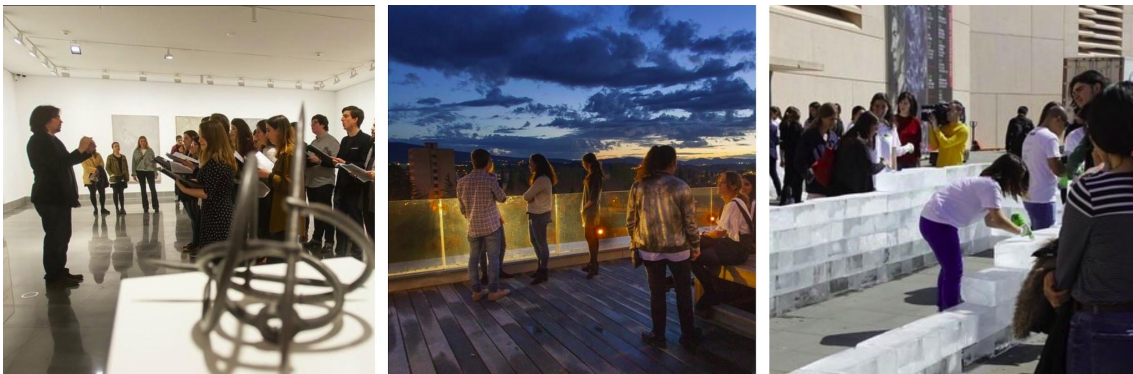


Fig. 2 El programa Campus Creativo organiza diversas actividades para estudiantes universitarios. Fuente: Instagram @museo_unav, post 30 de Agosto, 2020 <<https://www.instagram.com/p/CEhhJZ7Kr7W/>> [Consulta: 14 de septiembre de 2021]

Ante esta falta de conciencia por parte de los usuarios del MUN, resulta pertinente aproximarse a otros ejemplos contemporáneos en la relación educación-museo. A este respecto, Hooper-Greenhill argumenta la existencia de un giro relevante en las instituciones museísticas a comienzos del milenio. Para ella, hoy día no hablamos de ‘educación en los museos’ (*museum education*) sino de ‘aprendizaje a través de los museos’ (*museum learning*). Y retrata la forma en la que el museo se entiende a sí mismo: de ser un emisor de contenido y actor principal de la educación, el museo es ahora entendido como un facilitador (*facilitator*), cuyo foco está en los procesos de aprendizaje y la experiencia del usuario (Hooper-Greenhill, 2007, 4). Su conclusión es que el aprendizaje en los museos ha de ser “inmersivo, corpóreo (*embodied*), holístico, y ameno” (Hooper-Greenhill, 2007, 187). Esta nueva condición centrada en la experiencia del usuario permite un terreno de encuentro, no ya con todos los saberes de la universidad, sino de un modo particular con el Diseño —especialmente con el diseño de servicios. Este punto de

² Se trata de crear puentes entre la colección permanente del museo, artistas contemporáneos, el personal docente de la universidad y los estudiantes. Para el proyecto del Museo de la Universidad de Navarra ver (Museo de la Universidad de Navarra, 2021(2)).

³ Según la encuesta realizada a los alumnos en septiembre de 2021, dos tercios de la clase (66%) valoró muy positivamente la realización de estos dos proyectos ya que les permitió descubrir actividades del MUN que desconocían.

encuentro se expande con la motivación compartida entre el MUN y la Escuela de Arquitectura de hallar “procesos creativos” que favorezcan un aprendizaje activo, potencien el pensamiento crítico y desarrollen la creatividad transversal. Estos temas fueron cuestión que debían explorarse, siendo conocedores de otros casos de estudio actuales donde esta simbiosis entre museo y universidad es una realidad.

La cuestión educativa ha estado presente desde los orígenes del museo como institución (Hooper-Greenhill, 2007, 1-14). Grandes colecciones nacieron con un principal propósito educativo, no sólo en ámbitos más evidentes como son los museos etnográficos o los gabinetes de ciencias naturales; sino también en museos de arte como el Victoria and Albert Museum, el Altes Museum de Berlín, o el Centro George Pompidou. Sin embargo, su desarrollo en el ámbito universitario es una experiencia predominantemente anglosajona. Museos como el Courtauld Institute of Art en Londres, son primeramente instituciones de educación superior que poseen un museo —llegando a diseminar sus colecciones más allá del visitante universitario a un público extenso.

En Estados Unidos, diversos museos universitarios llevan a cabo estrategias pensadas específicamente para una audiencia universitaria. En los años 80, el Snite Museum de la Universidad de Notre Dame comenzó a realizar visitas a la colección personalizadas para grupos específicos de alumnos preparadas a través de una estrecha colaboración entre el personal del museo y el profesorado (Matthias, D.C.J., 1987). Sin embargo, la idea de *tour* —cuya primacía estaba en el ver y oír (Matthias, D.C.J. 1987, 95-96 y Hooper-Greenhill, 2007, 189-192) —, se ha dejado atrás con prácticas orientadas a una experiencia activa del usuario universitario. Los estudiantes de Harvard University forman parte del comité estudiantil del Fogg Art Museum que revisan críticamente la relación con el resto de alumnado (Harvard Art Museum, 2021); el Weisman Art Museum de la University of Minnesota permite que los alumnos y el personal alquilen obras de arte para sus casas y espacios educativos (Weisman Art Museum, 2021); y son los alumnos los que guían las visitas en el Princeton University Art Museum (Princeton University Art Museum, 2014). El programa *Gallery+* de la Yale University Art Gallery promueve que los alumnos practiquen el arte a través de la realización de obras que reaccionen a las exposiciones del momento (Yale University Art Gallery, 2021), y a través del programa ‘The Mirrored Image’ promovido por el Student Engagement Council (SEC) del University of Michigan Museum of Art son los alumnos los que comisarían una exposición anual. Una variedad de museos universitarios han visto la posibilidad de convertir al estudiante universitario en un agente de cambio de sus programas educativos.

Sin embargo, las oportunidades del museo universitario no han sido tan desarrolladas en España. Casos como el Museo de la Universidad de Valladolid (MUVA, 2021), el Museo de la Universidad de Murcia (MUM, 2021), el International Museum of Electrography – Innovation Centre in Art and New Technologies de la Universidad de Castilla-La Mancha (MIDECIANT, 2021), o el Museo de la Educación de Ourense (Cid Fernández, X.M., 2021), son las excepciones que indican cómo las posibilidades están por desarrollar. Desde la construcción del Museo de la Universidad de Alicante en 1999, el MUN ha sido el único museo de arte de nueva planta construido en España. Ante esta carencia en el ámbito nacional, vimos una oportunidad de reflexionar sobre el papel que el diseño puede jugar en la mediación entre el museo y el estudiante universitario. Nuestra aspiración era ir más allá de los problemas particulares del MUN y pensar procesos interdisciplinares que puedan beneficiar a otras instituciones en el ámbito nacional e internacional.

Ante la singular oportunidad de un ecosistema híbrido entre teoría y práctica, entre museo y universidad en el campus de Pamplona, se planteó la ocasión de colaborar en una experiencia docente transversal, entre el propio MUN y la Escuela de Arquitectura, concretamente con los 52 alumnos de 2º curso del Grado en Diseño.⁴ Apenas 500 metros separan los talleres de la Escuela de Arquitectura de los 12.000 m² del Museo y pese a ello ¿realmente el estudiante universitario (más si cabe los estudiantes diseño y arquitectura) siente la necesidad de vivir el museo como algo propio durante sus años formativos? o dicho de otro modo ¿funciona en la actualidad el MUN como catalizador creativo para los estudiantes del campus?, y a partir de esta reflexión ¿cómo podría mejorarse la experiencia museográfica haciéndola más atractiva a ojos de los estudiantes del campus? Este fue el gran reto del proyecto: evaluar el impacto del Museo en los estudiantes durante sus años universitarios y así poder vislumbrar nuevas acciones que favorezcan la interdisciplinariedad entre las actividades docentes y las artísticas/culturales del MUN.

Para ello, contamos con la mejor predisposición por parte del MUN. Las conversaciones preparatorias mantenidas entre el equipo docente de 2º de Diseño y la directora de comunicación del Museo, Marta Martínez Arellano, ayudaron a la planificación de un proceso de trabajo colaborativo, integrado y dividido en dos fases de trabajo de un mes de duración cada una.⁵ En ambos casos, el seguimiento de trabajo iba a ser guiado a través de hitos semanales por los profesores del grado en diseño —entre los que figuran diseñadores, arquitectos, ingenieros e historiadores— y con la supervisión de un Profesor Invitado especialista según el objetivo perseguido. Otro punto en común, fue que ambas fases finalizarían con la entrega de un proyecto a presentar públicamente.

A nivel pedagógico, la relación entre ambas instituciones posibilitaba la enseñanza a través de un *live project*; esto es, el alumno debía enfrentarse a una problemática existente, con un cliente real ante el que debía responder. Esta metodología de encuentro tangible se desarrolló en dos tiempos. Por una parte, la primera fase, realizada entre enero y febrero, se centró a petición de "nuestro cliente", el MUN, en mejorar la relación actual entre el estudiante y el Museo Universitario. Se acordó que el resultado final obtenido fuera evaluado por el propio MUN, de manera que los alumnos de diseño, por grupos, pudieran experimentar lo que supone defender la viabilidad de su propuesta frente a un cliente real. Por otra parte, una vez el alumno fuese conocedor del particular ecosistema que supone el MUN, la segunda fase tenía la finalidad de intervenir en una de las salas del espacio expositivo y estuvo motivada por los propios datos estadísticos aportados del MUN. De entre todas las actividades que acontecen en el museo, las exposiciones son las actividades que mayor motivación despiertan entre los estudiantes.⁶ Cada alumno, esta vez de manera individual, debía proponer alterar, transformar, intervenir en el espacio expositivo, mejorando/potenciando la experiencia museográfica de una sala expositiva.

⁴ El Grado en Diseño de la Universidad de Navarra se articula en torno a la docencia por proyectos, método basado en la participación coordinada de las distintas asignaturas de un mismo curso en la elaboración de cada proyecto. Durante los dos primeros años de formación docente, los alumnos realizan seis proyectos por curso, los cuales aluden de forma genérica a las menciones de Diseño de Producto, Moda y Servicios, siendo en el segundo año donde la cuestión interdisciplinar adquiere mayor relevancia. Recientemente ha sido reconocido con el primer premio en la categoría "Interdisciplinary Education Models" en "New European Bauhaus Prizes".

⁵ Además de los profesores invitados formaron parte del proyecto integrado las siguientes asignaturas: Design Studio IV (9 ECTS), profesores: Andrés Tabera Roldán (responsable), Álvaro Velasco Pérez y Alicia Fernández Barranco (PIF); Integration Laboratory (6 ECTS), profesores: Amaia Zuazua Ros (responsable) y María Duro Mata (Personal de apoyo a la docencia); Hechos creativos contemporáneos (6 ECTS), profesor: Pedro Maisterra.

⁶ Entre los datos facilitados por Marta Arellano en la presentación del MUN a alumnos y profesores, destaca que entre los jóvenes de entre 19 a 24 años el mayor interés se centra en (1) las exposiciones, con casi un 30%. Un segundo lugar lo ocuparían actividades como (2) cine, (3) artes escénicas y (4) talleres y conferencias con un 16% cada uno. Por último, y muy alejado del resto de actividades, (5) conferencias con un 7%.

En definitiva, se plantearon dos formas diferentes de enfocar una misma necesidad, hacer converger los intereses del Museo Universitario con los estudiantes de diseño. La primera parte fue más reflexiva, abierta y propositiva. Mientras que la segunda, estuvo ceñida a la compleja explicación y discusión del proceso creativo y su relación con el espacio expositivo. Teniendo muy presente la sustancial diferencia entre ambos procesos creativos, entre arte y diseño; porque si bien el arte abre caminos y ayuda a formular preguntas, el diseño, además, debe encontrar respuestas.

"Transforming MUN"

El primer proyecto se tituló "Transforming MUN" y fue desarrollado en equipos de cuatro estudiantes. Se trataba de analizar en profundidad la relación entre los estudiantes de la Universidad de Navarra y su vínculo con el MUN, a través de una serie de herramientas ligadas a Diseño de Servicios (Service Design). El principal valor de esta metodología consiste en co-crear en base a la interacción entre diseñadores, usuarios y lugares para después, co-producir beneficios —tangibles o intangibles— en un contexto específico. Contamos con el profesor invitado del politécnico de Milán, Francesco Pierandrei⁷, quién ayudó a implementar y poner en relación las diferentes herramientas en base a tres dinámicas de trabajo colectivas (workshops): Observación-Investigación, Revelación (Insights) e Ideación.

Inicialmente debía conseguirse que los alumnos mirasen el MUN con ojos renovados, rompiendo la cotidianeidad del campus para con ello aprender a observar, ya no como usuarios, sino como diseñadores de servicios. Fue capital en este punto no lanzarse a proyectar o buscar soluciones anticipadas que operasen en el espacio ya existente, sino empezar a romper ciertos prejuicios iniciales con "la simple pero revolucionaria idea de que la gente puede considerarse (también) un activo (y que, ante todo, deben verse a sí mismas como un activo)" (Manzini, 2015, 125).

Se realizó una primera sesión teórica donde el equipo docente contextualizó los datos cuantitativos más relevantes del MUN (resumidos con anterioridad en el presente artículo), explicó una serie de casos de estudio de museos transformados en base a propuestas co-creadas (Diseño de Servicios)⁸ y, además, se inició la segunda fase de "investigación", especialmente dedicada al trabajo de campo. Inicialmente se trataba de que los alumnos, más que de dar respuestas, encontraran preguntas precisas que desvelaran necesidades y comportamientos actuales que ayudaran a mejorar la experiencia del alumno con el MUN. Cada grupo recopiló información cualitativa en base a las herramientas aplicadas en esa semana de trabajo: entrevistas, "plantillas de Persona", "mapas de usuario" y "viñetas gráficas".⁹ El común

⁷ F. Pierandrei. Arquitecto, comienza su carrera profesional en el estudio de arquitectura de Renzo Piano (entre 1989-1994) para más tarde abrir una nueva práctica, Pierandrei Associati, donde se promueve un enfoque holístico de la Arquitectura que ignore los límites entre los campos del diseño. Donde, además, se asocian metodologías y herramientas de diferentes disciplinas y se fomenta la necesidad de investigación de vanguardia en aspectos tecnológicos, sociales y de comportamiento. El enfoque que se aplica es "behavioral design", el cual está relacionado con una clara comprensión de los usuarios finales, sus necesidades y deseos. A partir de su práctica profesional fue llamado por el Politecnico di Milano (para docencia de diseño de interiores y servicios), así como la Universidad de Navarra (para la docencia en diseño de servicios).

⁸ No fueron necesariamente relacionadas con Museos Universitarios, sí con procesos co-diseñados entre equipos multidisciplinares de diseño, los usuarios y empleados de cada museo. El primer ejemplo fue el proyecto llevado a cabo por el estudio 31Volts; mediante el trabajo participativo con los trabajadores de los tres museos más grandes de Utrecht consiguieron el incremento de un 20% el número de visitas anuales a través del estudio del espacio urbano y la generación de expectativas en la experiencia previa y posterior a la entrada al Museo. Para saber más: <https://www.31volts.nl/en/work/museums-of-utrecht/>

El segundo caso de estudio realizado por Expedition Mondial, atendía a reconstruir la entrada del Vasa Museum en Estocolmo, el museo más visitado de Suecia, teniendo por objetivo mejorar el flujo de personas y zonas de espera así como mejorar la accesibilidad y seguridad. Para saber más: <https://expeditionmondial.io/cases/post/?permalink=samskapande-av-vasamuseets-nya-entré>

El tercer ejemplo mostrado se basó en "la investigación cualitativa realizada en el Museo Ara Pacis de Roma partiendo del análisis de la experiencia del visitante en un recorrido que integra la realidad aumentada y virtual". La tecnología potencia el servicio de una experiencia híbrida con la historia dando como resultado dos realidades simultáneas pero necesariamente vividas en el propio espacio del museo con la visita a su contenido. Para saber más: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.02092/full>

⁹ Se han realizado las traducciones al castellano de terminología que originalmente se cita en inglés: Persona Templates, Customer Journey, Storyboard. Para saber más: <https://www.oreilly.com/library/view/this-is-service/9781492039587/ch01.html>

denominador de todas estas herramientas fue que el trabajo de investigación se realizó experimentando “in situ” en el MUN, observando y documentando de primera mano cómo resulta la experiencia del estudiante universitario en un día común del museo.

El conjunto de todas estas herramientas de trabajo desveló una serie de revelaciones (*insights*), entre las que destacaron las siguientes necesidades y comportamientos:

1. En general, los estudiantes consideran que la visita al Museo toma demasiado tiempo y ante la cantidad de material expuesto se pierde el interés.
2. El calendario académico y el conjunto de entregas de cada facultad/escuela no favorece visitar o interesarse por el Museo en el día a día universitario.
3. El 73% de los estudiantes entrevistados cree —equivocadamente— que el MUN sólo son exposiciones de arte.¹⁰
4. Desde algunas carreras se considera el arte como algo ajeno a su formación.
5. Ir al MUN no se considera una actividad divertida.
6. El programa del MUN no está lo suficientemente publicitado y promovido en el propio Campus.

En resumen, los estudiantes reclamaban:

1. Sentirse acogidos y no intimidados por el MUN como institución.
2. Estar informados, formar parte e interactuar de las actividades del MUN. Es decir, pertenecer a la comunidad.
3. Sentirse proactivos en su formación y el desarrollo de sus habilidades personales.

No es propósito del artículo descender en profundidad a los resultados de la fase de ideación, si bien merece la pena destacar algunas de las doce estrategias esbozadas y presentadas al MUN. Ninguno de los grupos consideró potenciar actividades existentes ajenas a las expositivas. Las nuevas actividades propuestas se orientaron a seducir al alumnado asociando el Museo a un carácter festivo que recordaba, con sus salvedades, a otras propuestas lúdicas y homólogas como la “Night After Dark” del Guggenheim de Bilbao, relegando el contenido artístico a algo accidental.¹¹

Frente a la rigidez espacial del Museo y sus salas, otros reclamaron superar los límites físicos del Museo colonizando otras áreas del campus mediante apps móviles que ligasen el contenido de las exposiciones con el día a día del alumno,¹² o bien, que las actividades del MUN se promovieran a través de los propios estudiantes, a modo de embajadores del Museo (MUN hunters).¹³

Mención aparte merece la propuesta menos intervencionista “Mi MUNdo”, la cual subrayó lo que a ojos de este foro resulta una obviedad¹⁴: el rol del profesor como mediador y activo necesario

¹⁰ Propuesta ‘UN: Educate in Art’ del Grupo 10: Pilar Casas, Paula Goñi, Alicia Moreno de Vega, Raquel Venceslá. Project 4, Curso 2020-21. Grado en Diseño. Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra.

¹¹ Propuesta ‘Caminos’ del Grupo 1: Javier Cestero, Paula Gimeno, Paula Martín, Grace Rutherford; Propuesta ‘Trilogy’ del Grupo 12: María Domínguez, Carmen Morate, Marcela Porras. Project 4, Curso 2020-21. Grado en Diseño. Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra.

¹² Con ejemplos como podcasts periódicos o audioguías que tratasen de manera distendida del contenido y las actividades del MUN —hay que mencionar que es un campus en el que la mayoría de los alumnos acuden a clase andando— o un juego vivo que generase rivalidad individual y también interfacultativa —lo que podría ser el Quidditch en Hogwarts.

¹³ Propuesta ‘Pocket MUN: Listen to Our Museum’ del Grupo 3: Miriam Egurcegui, Karla Benítez, Andrés Mogollón, Helena Palet, Javier Trujillo. Project 4, Curso 2020-21. Grado en Diseño. Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra.

¹⁴ Propuesta ‘MiMUNdo’ del Grupo 5: Paula Fermín, Belén García, Marta Malumbres, Marta Rodríguez-Sañudo. Project 4, Curso 2020-21. Grado en Diseño. Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra.

para estrechar la relación entre la comunidad de alumnos y el propio Museo Universitario. Más allá de experiencias docentes particulares a cada plan de estudios, la tesis aquí defendida sostiene que para crear una comunidad universitaria ligada a un aprendizaje innovador, interdisciplinario y en permanente transformación, el binomio estudiante-museo resulta insuficiente. Falta considerar (y cuidar) al profesor.

Mind Map

Linking the key ideas

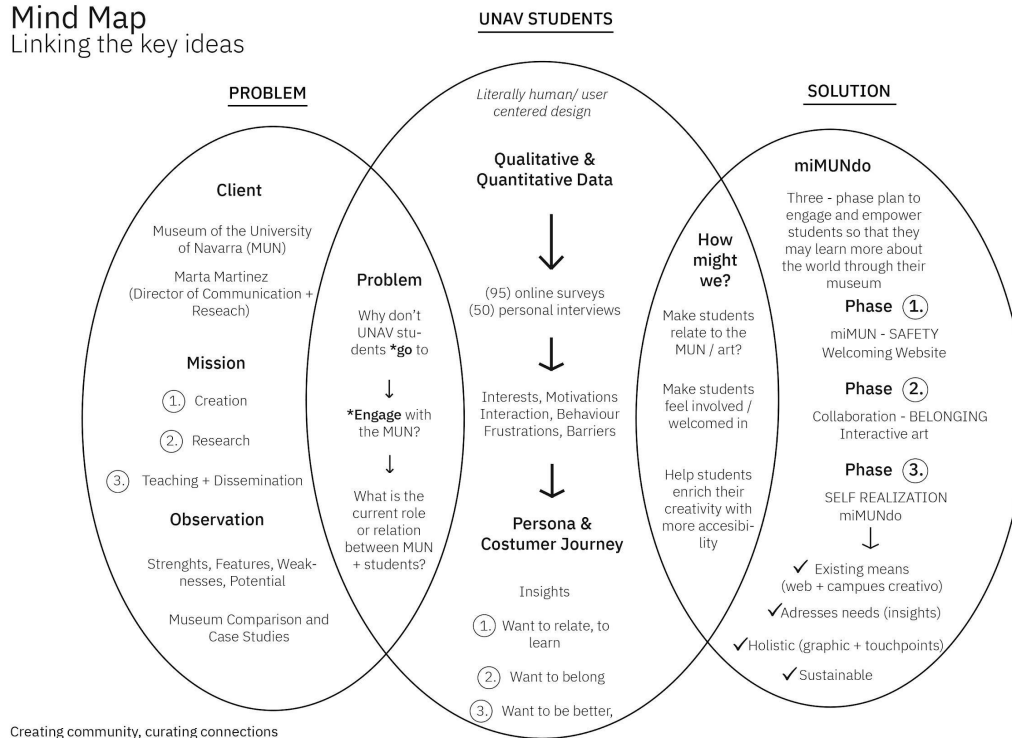


Fig. 3 Mind Map. Fuente: Propuesta 'MiMUNdo' del Grupo 5: Paula Fermín, Belén García, Marta Malumbres, Marta Rodríguez-Sañudo. Project 4, Curso 2020-21. Grado en Diseño. Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra

"A Design Contribution to Memorandum by Luis Gordillo"

El segundo proyecto fue abordado de manera individual por cada alumno y pretendió iniciarse como continuación del proyecto anteriormente expuesto.¹⁵ El punto de partida fue la gran retrospectiva del artista sevillano Luis Gordillo.¹⁶ Una oportunidad irrechazable ya que por primera vez en el MUN, la colección permanente cedió su espacio y protagonismo a una exposición temporal para mostrar varias obras inéditas y de gran formato elaboradas entre 2015 y 2020. Como ha escrito Sema D'Acosta, crítico de arte y comisario de la muestra:

Apuntan la posibilidad de mejorar ciertas herramientas digitales existentes como son la propia página web del MUN o el área virtual ADI. En ambos casos el vínculo no funciona debido en gran parte al diseño poco participativo e inclusivo de sus *interfaces*. Como ejemplo comparativo basta señalar la web del Victoria & Albert Museum donde entre sus contenidos principales, pese a no ser un Museo Universitario, figura la categoría "LEARN". Una vez dentro se explican las actividades complementarias para cada usuario concreto, incluyendo a profesores especificando actividades, contenidos y recursos a su disposición. <https://www.vam.ac.uk/info/learn>. El caso de ADI, es una plataforma privada de la Universidad de Navarra entre estudiantes y profesores con amplio margen de mejora en la colaboración de contenidos.

¹⁵ Según los datos recogidos a los alumnos en la encuesta realizada en retrospectiva en septiembre de 2021 parece que el objetivo de dar continuidad a los contenidos entre ambos proyectos se cumplió. En una valoración del 1 al 5, siendo 5 el resultado más favorable o positivo, la valoración media de los alumnos fue de 3,35.

¹⁶ Exposición realizada desde el 3 febrero de 2021 hasta el 19 de septiembre de 2021.

“Memorándum es una propuesta viva, está pensada como un espacio dinámico que huye del cubo blanco y tiende a lo escenográfico. Su objetivo es implicar al visitante, mostrarle las tensiones y energías que desprende el trabajo de Gordillo desde dentro, ofreciendo una doble perspectiva: por un lado una visión macroscópica de familias afines de cuadros o temas recurrentes de su carrera; por otra, una observación detenida de las combustiones, exploraciones y derivas que se generan en su estudio” (D’Acosta; Vaya, 2021, 5)



Fig. 4 Vista de modelo 3D de la Sala La Caixa del Museo de la Universidad de Navarra. Fuente:Propuesta ‘Lux de Memorándum’ de Marta Malumbres. Project 6, Curso 2020-21. Grado en Diseño. Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra

De la mano del profesor Pedro Maisterra¹⁷ —gran culpable e instigador de iniciativas cruzadas entre el Grado en Diseño y el MUN— nos adentramos en la comprensión del proceso creativo a través de la perspectiva “gordillesca”. La prolífica obra del pintor sevillano nos aproxima a un proceso libre y desprejuiciado de convencionalismos, siempre abierto a nuevas investigaciones que se retroalimentan —especialmente en los últimos años— por la conexión entre pintura y fotografía. El repaso teórico de otros ejemplos expositivos memorables¹⁸ y el workshop “Be a Gordillo for a day”¹⁹ prepararon la visita de los alumnos a la muestra expositiva.

¹⁷ Pedro Maisterra co-fundó la Galería Maisterravalbuena en 2007 en Madrid, promoviendo artistas nacionales e internacionales. Su galería está presente en Art Basel Miami, ARCOLisboa y diversas ferias internacionales. Actualmente forma parte del Comité de ARCO y es profesor en el Grado de Diseño de la Universidad de Navarra.

¹⁸ De distinta naturaleza, algunos más centrados en el contenido, otros en la experiencia, algunos de los ejemplos expositivos mostrados fueron (compartidos también en la cuenta @co.design2): Los expositores de Lina Bo Bardi del Museu de Arte de São Paulo, 1968; Walter Di María y “The New York Earth Room, 1977; “The Weather Project” de Olafur Eliasson en la Tate Modern en 2003; Marcel Duchamp para la Exposición Internacional del Surrealismo en la Galérie Beaux-Arts de Paris, January 17 to February 24.

¹⁹ Como enuncia el título, un breve ejercicio realizado en un día dentro de la asignatura Design Studio IV, viernes 26 de marzo, donde se trató de que cada alumno copiará pautadamente estrategias gráficas de Gordillo, pudiendo expresar a través de la pintura y la fotografía su mirada de diseñador.



Fig. 5 Taller “Be a Gordillo for a Day” del profesor Maisterra.
Fuente: Escuela de Arquitectura. Universidad de Navarra (ETSAUN)

El resultado de la exposición es un conjunto abrumador de obras, donde cada cuadro es “un océano de posibilidades” (D’Acosta; Vaya, 2021, 17). Según relató D’Acosta, la imposibilidad, por suerte, de adscribir a Gordillo a alguna tendencia o escuela supuso un reto expositivo en sí mismo. La experiencia museográfica estuvo condicionada en parte por la propia configuración espacial del museo, organizándose en seis apartados, tantos como salas expositivas, a través de un planteamiento “dialéctico y no cronológico”.²⁰

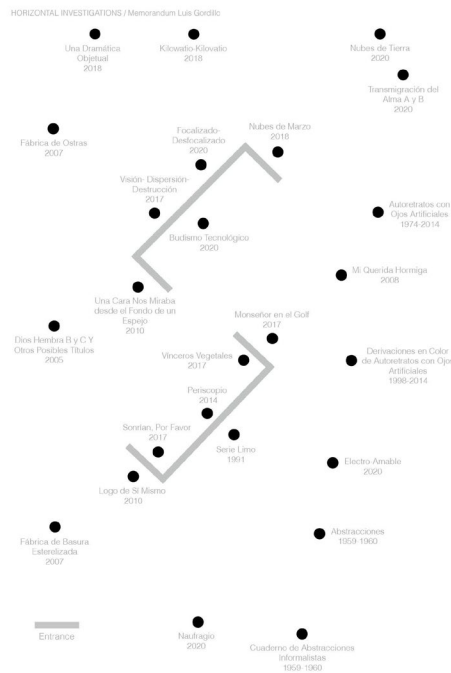


Fig. 6 Posiciones de obras expuestas en la Sala La Caixa, Memorandum de Luis Gordillo. Fuente: Propuesta ‘Create Paths, Discover Connections’ de Teresa San Miguel. Project 6, Curso 2020-21. Grado en Diseño. Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra

²⁰ Divididas en los siguientes apartados: caras, carotas (sala uno); Pintura expandida (sala dos y pasillo); Energías vivas (sala tres); Periodo de confinamiento, últimos trabajos (sala cuatro); Desarrollos horizontales (sala cero) y Fragmentos-Remix (sala torre). Ver D’Acosta, 2021, 1-2.

Con la intención de simplificar los condicionantes iniciales, el proyecto se acotó a las veinticinco obras del apartado “desarrollos horizontales”, expuestas en la sala más diáfana y de mayor tamaño del MUN —Sala La Caixa. El primer reto fue la comprensión del espacio expositivo y el contenido museográfico. A través de la representación axonométrica como herramienta precisa y documental para analizar la experiencia museográfica en la sala, cada alumno reflejó cuantitativa —dimensiones, luminarias, señalética, número y posición de obras, etc.— y cualitativamente —número de visitantes, recorridos, acústica, tiempo dedicado por cada visitante, experiencias positivas o negativas, etc.— dicho espacio. El alumno debía repetir nuevamente el proceso de observación —sirviéndose voluntariamente de herramientas Service Design ya utilizadas—, pero esta vez a una escala en detalle, centrándose en la relación usuario/espectador y la muestra expositiva de 25 pinturas. Cada axonométrico debía reflejar los “insights”, esta vez personales, que motivaron la fase de ideación; planteándose como objetivo principal cómo el diseño —viabilidad económica aparte— pudiera haber mejorado la particular experiencia museográfica entre el usuario —universitario o no— y la obra de Luis Gordillo. Por una experiencia mejor, entiéndase aquella que afronte la reflexión universal de preguntarse por la “superficialidad de la experiencia de cada usuario dentro del ámbito de la más estricta subjetividad” (Gómez, 2015, 30). Es decir, recordando las palabras Hooper-Greenhill, una experiencia “inmersiva, corpórea, holística y amena” (Hooper-Greenhill, 2007, 187).

design tools

space analysis

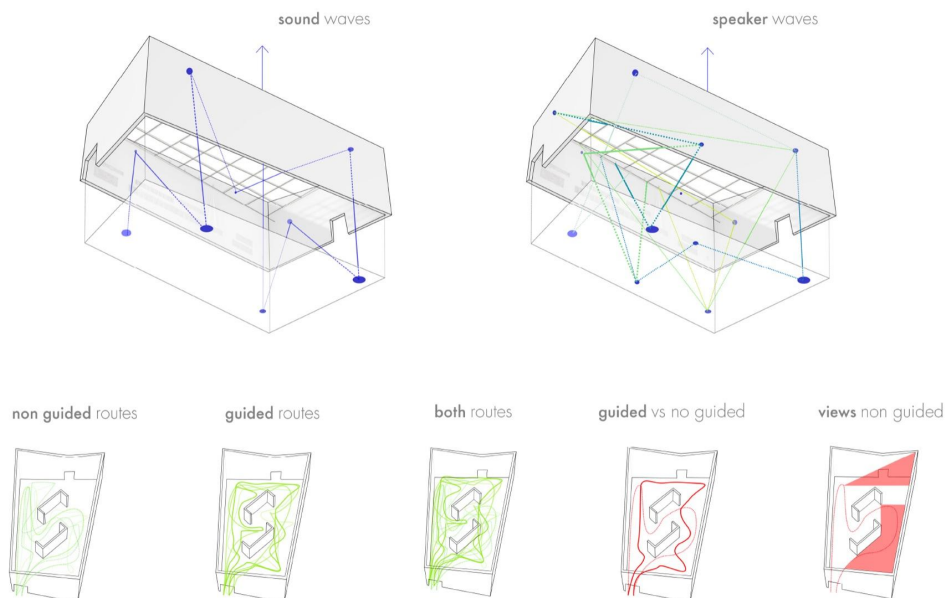


Fig. 7 Axonometría de análisis de la Sala La Caixa del Museo Universidad de Navarra. Fuente: Propuesta ‘Memorándum 2020’ de Marta Rodríguez-Sañudo. Project 6, Curso 2020-21. Grado en Diseño. Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra

El proceso de ideación fue abierto para que cada estudiante enfocará el proyecto en base a las propias menciones que se imparten el Grado en Diseño —Producto, Diseño de servicios y Moda. De manera que cada alumno abordó sus propuestas con una cierta libertad, síntesis de sus años

comunes. Algunas propuestas fueron absolutamente intervencionistas, modificando la sala por completo y haciendo de ella una nueva experiencia espacial un tanto inmersiva para el visitante.²¹ Otras se centraron en intervenir en los accesorios de la sala y transformar la experiencia del usuario a través de mobiliario que interactuara con su cuerpo,²² mientras que algunas ideas discutieron la posición de los cuadros en relación al visitante, buscando distorsionar esa relación de forma radical.²³ Otras fueron radicalmente propositivas, sirviéndose del humor y de la complicidad del usuario en el personalización de máscaras “gordillescas” por parte del usuario antes de entrar a la sala.²⁴ Sin embargo, propuestas más sutiles supieron sacar lo mejor de la exposición existente, con pequeñas intervenciones que ligaban lo expuesto con las ideas del comisario, llevando al visitante a tener un punto de vista aumentado de la exposición original.²⁵

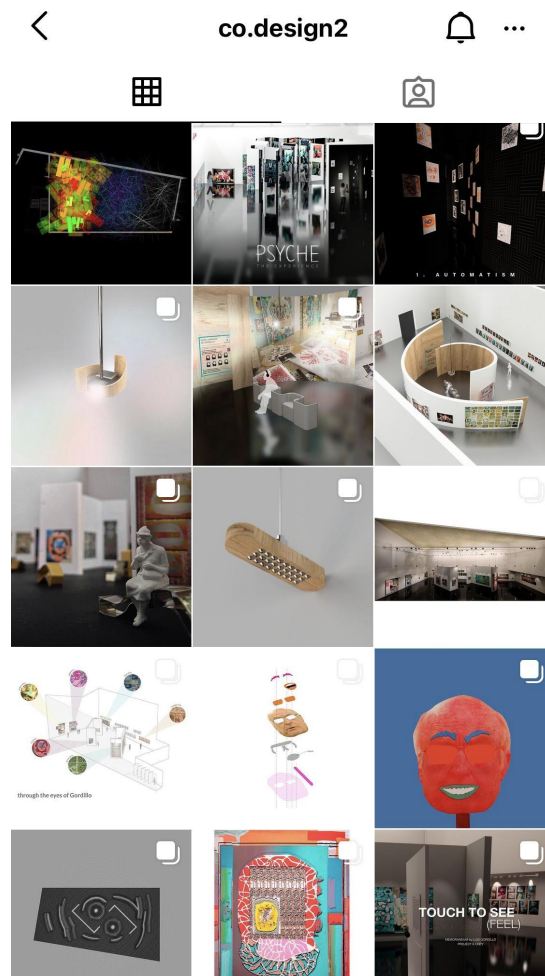


Fig. 8. Perfil de Instagram de 2º de Diseño, Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra. Fuente: Instagram @co.design2, <<https://www.instagram.com/co.design2/>> [Consulta: 14 de septiembre de 2021]

²¹ Propuesta 'Memorándum' de Julián Vidaurre; Propuesta 'Psyche' de Javier Cestero. Project 6, Curso 2020-21. Grado en Diseño. Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra.

²² Propuesta 'Terrain' de Grace Rutherford; Propuesta 'Memorándum' de Ione Leiva; Propuesta 'En el corazón de Gordillo' de Isabel Armendáriz. Project 6, Curso 2020-21. Grado en Diseño. Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra.

²³ Propuesta 'Horizontal' de Belén García López. Project 6, Curso 2020-21. Grado en Diseño. Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra.

²⁴ Propuesta 'Through the eyes of Gordillo' de Paula Gimeno. Project 6, Curso 2020-21. Grado en Diseño. Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra.

²⁵ Propuesta 'Reflections' de Paula Fermín. Project 6, Curso 2020-21. Grado en Diseño. Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra.

Algunos resultados finales se expusieron oralmente en la propia sala expositiva del MUN la mañana del viernes 26 de abril, concluyendo, bajo la imponente presencia de la plástica gordillesca, la experiencia híbrida docente entre la Escuela de Arquitectura y el MUN durante el curso 2020-21.



Fig. 9. Presentación de los proyectos en la Sala La Caixa del Museo de la Universidad de Navarra con la exposición *Memorandum* de Luis Gordillo, 26 de abril de 2021. Fuente: Project 6, Curso 2020-21. Grado en Diseño. Escuela de Arquitectura Superior de la Universidad de Navarra

Conclusiones

La iniciativa docente aquí planteada debe de entenderse como un punto de partida orientado hacia un proceso creativo participativo -esperemos que continuo- para la creación de relaciones entre los diversos actores que forman parte del museo universitario, los estudiantes y profesores.

Con este propósito se establecen una serie de conclusiones que pretenden dibujar una perspectiva global que contribuya a potenciar otras experiencias interdisciplinarias ligadas al proceso creativo en museos universitarios y, de forma particular, contribuir de manera activa al campus de la Universidad de Navarra. En definitiva, éstas ayudan a contribuir a la comunidad universitaria. Estos son:

01. Se debe subrayar que el estudiante de la Universidad de Navarra, indistintamente del grado o curso en el que se encuentre, es en gran parte ajeno a la oportunidad que supone disponer de un museo universitario en su formación.²⁶ Para sacar un aprovechamiento académico del museo

²⁶ Según los datos recogidos a los alumnos en la encuesta realizada en retrospectiva en septiembre de 2021, ante la afirmación "En el corazón del Campus, el Museo es un espacio abierto y vivo en el que la colección inspira a los artistas, los artistas inspiran al equipo, a la comunidad universitaria, a los usuarios y a toda la sociedad", la valoración media de los alumnos fue de 2,80 sobre 5, siendo 5 el resultado más favorable o positivo.

universitario es necesario fomentar y difundir actividades docentes -proyectos- vinculadas con el programa del museo, siendo el profesorado vínculo y motor de dicha relación. El verdadero protagonista no puede ser el producto artístico expuesto, sino la comprensión, reflexión y experimentación del proceso creativo por parte del alumno. El museo debe dejar de ser un centro de arte al uso para aproximarse a un centro creativo, y por qué no, performativo. Un punto importante -no conseguido en el presente proyecto- es dar continuidad a este tipo de iniciativas, involucrando a los propios alumnos como sujetos activos -*performers*- en el desarrollo de las mismas y pudiendo realizar proyectos que incluso lleguen a formar parte del programa del Museo Universitario. Es decir, no se trata simplemente de asumir un proceso creativo a través del programa ya preconcebido por el Museo -segundo proyecto aquí expuesto-, sino de poder ser parte de la creación del mismo programa; co-diseñando un camino de ida y vuelta en torno al proceso creativo.

02. Por su parte el MUN, como consecuencia de esta experiencia docente compartida entre los estudiantes y profesores de 2º del grado de Diseño incorporará algunas de las aportaciones recogidas. Según el informe del área de comunicación del MUN emitido el 1 de mayo de 2021 el MUN, se desglosan por estrategias aquellos puntos más relevantes que estaban en marcha -indicadas con*- , otros que se pondrán en marcha en el curso 21-22 y, por último, aquellos que se quedarán como ideas -señalados con ** - :

Atracción:

- + Trabajo con los profesores del campus*, actualmente está en marcha una ronda de consultas entre todas las facultades.
- + Insertar el Museo en las asignaturas de los distintos grados*.
- + Protocolizar la toma de imágenes en el Museo por parte de la comunidad de estudiantes.
- + Creación de un grupo de estudiantes que trabaja con Campus Creativo y sirven de canal de promover iniciativas a llevar a cabo en el MUN al igual que para dar a conocer la actividad del MUN*.
- + Cambio a la nueva web responsiva*
- Incorporar el Museo en ADI**, plataforma digital que comparten alumnos y profesores**.

Difusión:

- + Diseño de cartelería con mayor presencia en el campus y mensajes de los propios estudiantes: "El arte contemporáneo no es raro, es tuyo" o "Escribe sin miedo" o "U CAN, U MUN"... explicando los beneficios para quienes vienen al MUN.
- + Repensar la idea de los QR interactivos con pequeñas encuestas.

Experiencia:

- + Se habilita la terraza como espacio compartido de diálogo y discusión.
- El uso de Arte inmersivo - Realidad Virtual o Aumentada no entra dentro de la Misión del MUN. El MUN quiere ser un lugar de encuentro con el arte y los artistas respetando la integridad de su obra**.

- No se contempla el uso de Apps debido a su coste**

Por último, el informe apunta una serie de acciones que los estudiantes podrían realizar. A saber:

- + Convertir el MUN en un punto de encuentro social-cultural.
- + Que cada alumno se animara a difundir en su entorno próximo las actividades del MUN
- + Diseñar una App a modo de juego que desvele qué cosas resultan interesantes del MUN a los estudiantes, sus actividades y sus exposiciones.

03. A nuestro entender como docentes, para el correcto funcionamiento de un museo universitario, y con ello de una enseñanza interdisciplinar, es necesario desarrollar un ecosistema integrador, flexible, vivo, innovador y repleto de interacciones colaborativas que ligen las actividades culturales del Museo con el plan docente de cada centro universitario. Es decir, es necesario codiseñar entornos híbridos (físicos y digitales) donde la presencia del diseño como disciplina integradora resulte fundamental; teniendo muy presente a los estudiantes como principal activo. En palabras de Ezio Manzini: “Cada proceso de codiseño incluye la cocreación de ideas compartidas sobre qué hacer y cómo hacerlo, ideas que surgen de la interacción entre los actores sociales interesados” (Manzini, 2015, 170).

Esperemos que esta experiencia docente pionera en el campus de Navarra no sea más que el comienzo de otras tantas y que, a medio plazo, podamos asegurar un enriquecimiento interdisciplinar continuo para todo el campus. El MUN, al igual que todo museo universitario, es y debe ser un referente cultural que todos -alumnos y profesores- debemos vivir y sentir como propio.

Agradecimientos

A todos los participantes, gracias. Especialmente a aquellos que no figuran citados como merecen en las líneas precedentes pero que por su dedicación, esfuerzo y ganas han contribuido a esta particular e innovadora experiencia docente. Muy especialmente reiterar nuestro agradecimiento al Museo de la Universidad de Navarra a través de Marta Martínez Arellano por su predisposición, cercanía y amabilidad; a Amaia Zuazua Ros y a los alumnos de 2º diseño del curso 20-21.

Links de interés

@co.design2

Bibliografía

- CID FERNANDEZ, X.D. (2021). "Ingredients for the construction of a University Museum of the History of Education in Ourense (MUDHEO)" en *Cabás*. 2021. Vol. 25, pp. 221-230.
- D'ACOSTA, S. y VAYA, D. (2021). *Memorándum*. Pamplona: Museo Universidad de Navarra.
- D'ACOSTA, S. (2021). *Luis Gordillo, Memorándum. Cuadernos coleccionables del Museo #37*. Pamplona: Museo Universidad de Navarra.
- HARVARD ART MUSEUMS. *Academic and Public Programs: Student Opportunities* <<https://harvardartmuseums.org/teaching-and-research/education-departments/student-opportunities>> [Consulta: 14 de septiembre 2021]
- HOOPER-GREENHILL, E. (2007). *Museums and Education: purpose, pedagogy, performance*. London: Routledge.
- GÓMEZ, J. (2015). *Museografía al filo del milenio. Tendencias y recurrencias*. Santander: Ediciones Trea.
- MANZINI, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Editorial.
- MATTHIAS, D.C.J. (1987). "Education and the University Museum" en *The Journal of Aesthetic Education*. Autumn, 1987, Vol. 21, No. 3, pp. 83-96.
- MIDECIANT. *International Museum of Electrography — Innovation Centre in Art and New Technologies de la Universidad de Castilla-La Mancha* <<http://www.mide.uclm.es/es/>> [Consulta: 14 de septiembre 2021]
- MUM. *Museo de la Universidad de Murcia*. <<https://www.um.es/web/museo/>> [Consulta: 14 de septiembre 2021]
- MUSEO UNIVERSIDAD DE NAVARRA. a, *Campus Creativo* <<https://museo.unav.edu/museo-universitario/campus-creativo>> [Consulta: 11 de septiembre de 2021].
- MUSEO UNIVERSIDAD DE NAVARRA. b, *El Museo* <<https://museo.unav.edu/el-museo>> [Consulta: 11 de septiembre de 2021].
- MUSEO UNIVERSIDAD DE NAVARRA. c, *El Proyecto* <<https://museo.unav.edu/el-museo/el-proyecto>> [Consulta: 11 de septiembre de 2021].
- MUVA. *Museo Universidad de Valladolid*. <<https://www.uva.es/export/sites/uva/6.vidauniversitaria/6.01.cultura/6.01.05.museos/index.html>> [Consulta: 14 de septiembre 2021]
- POLAINE, A. (2013). *Service Design: from insight to Implementation*. Brooklyn: Rosenfeld Media.
- PRINCETON UNIVERSITY ART MUSEUM. *Student Volunteers*. <<https://artmuseum.princeton.edu/learn/participate/university-students/student-volunteers>> [Consulta: 14 de septiembre 2021]
- STICKDORN, M.; LAWRENCE, A.; HORMESS, M.; y SCHNEIDER, J. (2019). *This Is Service Design Methods*. Sebastopol: O'Reilly Media.
- WEISMAN ART MUSEUM. *Art Rental* <<https://wam.umn.edu/education/students/art-rental/>> [Consulta: 14 de septiembre 2021]
- YALE UNIVERSITY ART GALLERY. *Gallery+*. <<https://artgallery.yale.edu/yale-undergrads>> [Consulta: 14 de septiembre 2021]