

# # Virtual

Ricard Huerta

## Virtual

Del 19 al 26 de abril 2023 en el Museu d'Informàtica UPV  
Escola Tècnica Superior d'Enginyeria Informàtica  
Universitat Politècnica de València

### CURADORIA:

Ricard Huerta

### COORDINACIÓ:

Ramona Rodríguez

### COL·LABORACIONS:

Damián López Rodríguez. Director del Museu d'Informàtica de la  
Universitat Politècnica de València.

Daniela Gil Salom. Vice-degana d'Activitats Culturals de l'Escola Superior  
d'Enginyeria Informàtica de la Universitat Politècnica de València.

Eliseo Marzal. Responsable d'Educació del Museu d'Informàtica de la  
Universitat Politècnica de València.

María José Martínez de Pisón. Directora de l'Àrea d'Acció Cultural.

### EDITA:

Institut de Creativitat i Innovacions Educatives. Universitat de València

### AGRAÏMENTS:

A l'alumnat de les assignatures "Educació i TIC" i "Propostes didàctiques  
en educació artística" de la Facultat de Magisteri de la Universitat de  
València. I a totes les persones de la UPV que han fet possible aquest  
projecte.

### MAQUETACIÓ I DISSENY

Àrea d'Acció Cultural UPV. Universitat Politècnica de València

ISBN: 978-84-9133-594-8

DOI: <http://dx.doi.org/10.7203/PUV-OA-594-8>

Creative Commons (CC)

Attribution NonCommercial No Derivatives / Reconeixement-NoComercial-  
SenseObraDerivada (CC BY-NC-ND)



Aquesta obra està sota una Llicència Creative Commons Reconeixement-  
NoComercial-SenseObraDerivada 4.0 Internacional.

## Índice

Expo Virtual. Instal·lacions artístiques al Museu d'Informàtica	5
Les peces de l'exposició	14
Expo Virtual. Instalaciones artísticas en el Museu d'Informàtica	39
Las piezas de la exposición	49
Expo Virtual. Artistic Installations at the Museu d'Informàtica	74
Pieces of exhibition	84

## **Expo Virtual. Instal·lacions artístiques al Museu d'Informàtica**

Ricard Huerta (Universitat de València)

La mostra Expo Virtual és una col·laboració entre dos universitats públiques valencianes: La Universitat de València i la Universitat Politècnica de València. Es tracta d'un muntatge expositiu que serveix per apropar l'alumnat de magisteri (futurs mestres) al patrimoni científic i tecnològic, fent servir del museu com a escenari de comunicació i aprenentatge, entenent el museu com a vehicle per a l'adquisició de pensament, i també un espai apte per a la pràctica artística. Es tracta d'acostar l'alumnat als entorns d'enriquiment personal i d'apertura, fent servir unes altres formes d'expressió. D'aquesta manera motivem l'alumnat de Magisteri cap a la producció artística, concretant la proposta en instal·lacions, que finalment es revelen com a veritables exemples de poesia visual i escultura conceptual. Les experiències educatives fora de l'aula i en contacte directe amb el patrimoni poden portar a la comprensió del context històric i a donar-li una interpretació i sentit com a evidència. Són un desafiament per avançar en l'educació, especialment en allò que suposa la formació de mestres, la preparació de docents, a través de l'art. El fet d'utilitzar un museu d'informàtica per exposar peces artístiques confereix a la proposta un aire de novetat i innovació que resulta molt necessari per preparar a futurs docents.

Expo Virtual és una investigació artística i educativa plantejada com a projecte, que es complementa amb una exposició al Museu d'Informàtica de la Universitat Politècnica de València. S'emmarca dins les accions plantejades a la matèria "Propostes Didàctiques en Educació Artística", del Grau de Mestre/a en Educació Primària de la Universitat de València, entre els grups de la menció Art i Humanitats, i també de la matèria "Educació i TIC", que pertany a la menció TIC. Si bé l'alumnat està motivat cap a la creativitat i les arts, cal indicar que, a nivell general, a l'educació de mestres hi ha una gran mancança formativa sobre art i estètica. Aquesta situació s'evidencia en el desconeixement de tècniques, maneres de fer i referents artístics, sobretot contemporanis. Apostem per incorporar la recerca

a les matèries d'educació artística, col·laborant amb altres entitats. En una societat on la tecnologia és omnipresent, convé conèixer la seua història i l'evolució dels dispositius, però també cal reflexionar sobre punts de vista que afecten tant tecnologia com la seua relació amb les humanitats. Cal establir marcs de mediació i pensament crític a través de l'experiència docent. Portar l'alumnat com a productor de continguts al context del museu és una manera d'intervenir i refer l'espai i els seus continguts, establint vinculacions amb narratives personals i relacions entre allò més global general i allò més local i particular. Es tracta d'aprofitar les arts per crear noves maneres de mirar, d'escoltar, de pensar i de comunicar-se.

Intentem combinar sinèrgies i facilitar intercanvis culturals. Això esdevé possible si formem adequadament el professorat, estament que es convertirà en element necessari per transmetre el coneixement i el respecte pel patrimoni. Es tracta d'un model de pràctica docent que incorpora la investigació com a marc experimental, aprofitant pràctiques d'educació artística que busquen estendre les accions fora de l'aula, creant relacions entre la cultura i les narratives docents. Estudiants de la Universitat de València creen instal·lacions artístiques per presentar-les en un museu ubicat a la Universitat Politècnica de València. D'aquesta manera propiciem un apropament a l'art i també a la pràctica de l'art, mitjançant temàtiques atractives, tenint en compte la importància de les tecnologies digitals. Treballar aquestes qüestions fomenta un interès més gran per part de l'alumnat, i també suposa una major implicació en les tasques. El nostre apropament a les tecnologies parteix d'una aproximació a l'educació patrimonial. Ens marquem com a objectiu apropar l'alumnat a la creativitat, amb una mirada contemporània, implicant-los en el procés de creació artística i difusió de resultats mitjançant la preparació d'una exposició. Amb aquest tipus d'investigacions que uneixen art i tecnologia, actualitzem continguts de l'Educació Artística, incorporant la creació d'instal·lacions, de poesia visual, fent ús de l'art sonor i redescobrint les possibilitats didàctiques de l'entorn museístic. Amb tot això incidim en la producció artística com a manera d'entendre sobre l'art, però també com a detonant per estimular la creativitat.

La investigació dona com a resultat vint-i-cinc instal·lacions de factura molt diversa, que constitueixen la resposta dels grups d'alumnat a la pregunta "Com viurem l'educació al món virtual del futur?", qüestió que ve acompanyada d'una sèrie d'objectius entre els quals destaquem: a) Incorporar noves temàtiques basades en vivències de l'alumnat; b) Capacitar l'alumnat per crear peces artístiques en format instal·lació; c) Educar en patrimoni la ciutadania mitjançant l'art i la tecnologia digital; d) Defensar el patrimoni mitjançant el coneixement del museu com a espai de proximitat per a mestres; e) Superar l'imaginari col·lectiu sobre art i tecnologia, ple de tòpics i prejudicis, propiciant un acostament a partir de la pràctica; f) Millorar la nostra experiència docent i artística.

Fomentem l'aprenentatge a través de l'experiència, proporcionant interaccions actives amb l'entorn, permetent una connexió entre la teoria i la pràctica. Cada participant deixa constància de la seua experiència amb els dispositius digitals, la qual cosa els permet fer un repàs a la pròpia vida en funció de com han anat evolucionant els sistemes de memòria. El fet de realitzar accions artístiques potencia les reflexions subjectives, de manera que la investigació artística és promoguda tant individualment com col·lectivament. La força de l'art, o esdeveniment de l'art, es pot concebre com un procés amb potencial per a la individualització, permetent gestionar una mirada peculiar en tant que investigadors que usen l'art com a estratègia.

Les instal·lacions artístiques realitzades per l'alumnat generen investigació i creació artística, portant la investigació cap al territori de la creativitat a través de la Investigació Basada en Arts. La motivació per donar forma a les seues idees sobre els entorns digitals propicia un enfocament de tipus etnogràfic, una mirada cap al món digital per part de la ciutadania més jove. La implicació de les persones, des d'una perspectiva social i cultural, resulta important en la investigació, ja que s'aborden qüestions actuals, com la dependència dels dispositius digitals (mòbil, ordinadors, tauletes, plataformes de continguts) entre la població més jove, un tema preocupant pel volum que ha adquirit. Destaquem les possibilitats de l'art en la prevenció i l'ús adequat de l'univers digital entre joves, ja que cal revelar aquesta acció preventiva si realment volem educar el

nostre alumnat en un ús conscient dels dispositius i mitjans digitals. Elaborem un discurs que té molt en compte l'entorn on viuen els qui participen de l'acció artística.

El projecte aprofundeix en l'educació artística, apostant de manera particular per aquells espais on generalment no s'enfoca l'atenció, com són els museus, o Internet, però que poden aportar coneixements per millorar i adaptar l'educació escolar a l'actualitat diversa i comuna en què ens movem, des d'una perspectiva que abraça les possibilitats creatives i pedagògiques de l'univers digital. Així mateix, es promouen aliances entre disciplines i agents socials per assolir els objectius. La innovació i l'experimentació són aspectes decisius en el nostre model d'interpretació artística i educativa de les problemàtiques actuals. Gràcies a les instal·lacions, l'alumnat genera empatia amb el seu entorn cultural, i ens permet observar a través de la seua pròpia mirada, indagant, investigant, incorporant l'experiència viscuda com un element de transgressió creativa. Amb les escultures en format instal·lacions, ens ofereixen diferents reflexions que fan sobre el poder de l'univers digital en què ens movem, fent visibles aquells aspectes que han estat silenciats tant al currículum com per part de la institució escolar. L'ús de codis artístics, visuals i sonors, transforma allò inicialment planejat, amb la finalitat d'incorporar elements significatius, com els símbols i les metàfores, tramant conceptes i idees transformadores, la qual cosa comporta una reverberació de possibilitats que ens transporta del que és merament visual al que seria una reflexió estètica i política, pedagògica i comunicativa, sociològica i cultural.

La majoria de l'alumnat desconeixia el significat del concepte "instal·lació artística", per la qual cosa hi hagueren unes sessions inicials abordant la temàtica. La instal·lació és un gènere que va emergir i es va consolidar durant les dècades de 1960 i 1970. No es pot observar la instal·lació com un objecte estètic autosuficient, sinó que cal mirar les relacions amb altres fenòmens i circumstàncies externes. Entenem la instal·lació com una intersecció de gèneres que incorporen qualsevol mitjà que serveixi per crear una experiència artística en un ambient determinat i en un lloc específic. En el context educatiu, les instal·lacions permeten connectar amb l'espai

on es construeixen de manera poètica i estètica. El llenguatge creatiu de les instal·lacions permet treballar nombroses facetes del desenvolupament integral de la persona, si bé són pràctiques poc explorades per la dificultat dels docents per dissenyar i analitzar els processos que es donen en aquests llenguatges. Algunes peces contenen una part sonora que s'incorpora mitjançant un codi QR que ens ofereix l'enregistrament a través del nostre mòbil. La música en combinació amb obres d'art donant un enfocament interdisciplinari per promoure la comprensió de l'art, dins un entorn multimodal que combina art i música. Combinar imatges i música permet als participants concentrar-se en les obres d'art durant un període més llarg, oferir interpretacions significatives, especialment a nivell narratiu. L'ús de tecnologies en el procés d'elaboració de les propostes fa que considerem la conveniència de desenvolupar propostes sobre art objectual dins del sistema educatiu per a l'adquisició de les competències establertes al currículum.

Fomentem el coneixement de dones artistes des d'una perspectiva de gènere. Partim de la necessitat d'un exercici de memòria que permet experimentar el nostre present de forma crítica, reconeixent així tant aquelles artistes pioneres que van projectar imaginaris alternatius, com a les que actualment continuen obrint el camí, assumint les carències formatives cap a l'art fet per dones. Això posa de manifest la importància d'incloure el gènere de manera transversal a la formació inicial del professorat. S'anima l'alumnat a posar com a nom del seu grup el d'una dona artista, de manera que fomentem el coneixement i el reconeixement de l'art fet per dones. Alguns noms d'artistes dones elegits pels grups: Marina Abramovic, Flavita Banana, Paula Bonet, Carmen Calvo, Judy Chicago, Sara Colaone, Daniasa Curbelo, Esther Ferrer, Artemisia Gentileschi, Maribel Domènech, Sophie Germain, Jenny Holzer, Daniella Jones, Barbara Kruger, Yayoi Kusama, Lara Lars, Núria López Torres, Ada Lovelace, Natividad Navalón, Olga Olivera-Tabeni, Cindy Sherman, Marguerite Sauvage, Anna Maria Staiano.

Una exposició participativa impulsa un coneixement més gran del patrimoni cultural, la memòria i l'educació. Amb aquestes pràctiques fomentem la perícia creativa, ja que per crear les instal·lacions

orientem l'alumnat en qüestions de tipus formal i paral·lelament els assessorem incorporant elements teòrics i de contingut estètic que els ajudaran a capbussar-se en la reflexió i la creació artística. El projecte apropa a l'actual alumnat universitari, futurs docents, als museus. Durant l'acte d'inauguració de la mostra l'alumnat va explicar les seues obres. La inauguració es va convertir en un acte multitudinari, amb l'assistència de representants acadèmics, alumnat, professorat, amitats i familiars.



Figura 1. Acte d'inauguració de la mostra Expo Virtual en el Saló d'Actes de l'ETSINF (Universitat Politècnica de València), amb Ramona Rodríguez, Ricard Huerta, Damián López, Silvia Terrasa i Maria José Martínez de Pisón.

Ens enfrontem amb diversos problemes per poder formar adequadament el professorat de primària en arts visuals. No disposem del temps suficient, ni tampoc comptem amb les condicions adequades per portar endavant una bona experiència formativa. A això s'afegeix l'agregant que el nostre alumnat no ha tingut contacte anteriorment amb la pràctica artística, o amb l'art en general, de manera que arriben a les aules universitàries amb una carència greu pel que fa a formació artística i estètica. Aquesta situació ens obliga a generar experiències significatives perquè entre l'alumnat es fomenti un escenari de creativitat, cosa que aconseguim

implicant-los en projectes agosarats i innovadors. L'exposició Expo Virtual és una experiència viscuda per futurs docents, gràcies a la qual creen instal·lacions artístiques que són exposades al Museu d'Informàtica de la Universitat Politècnica de València. En poques setmanes aconseguim motivar-los, afavorint la creativitat, i aprofitant la implicació del museu, que es converteix en aliat de la formació artística i tecnològica del futur professorat. Es compleix així l'objectiu de la proposta que ens plantejàvem inicialment, demostrant així fins a quin punt necessitem transformar l'educació artística per preparar adequadament el futur professorat de primària. Convertim l'aula d'art en un laboratori d'idees, fomentant la cooperació, el respecte i el treball coordinat, utilitzant les tecnologies digitals, amb resultats exposats en un museu. Utilitzant com a metodologia la Investigació Basada en Arts, elaborem discursos personals per enfrontar-se als processos creatius, donant com a resultat originals aportacions al panorama artístic i educatiu, convertint així l'activitat en un procés de recerca constant a partir de la pràctica artística des d'una pedagogia crítica.

## Referències

- Atkinson, D. (2017). Without Criteria: Art and Learning and the Adventure of Pedagogy. *The International Journal of Art and Design Education*, 36(2), 141-152. <https://doi.org/10.1111/jade.12089>
- Aumente Rivas, P. (2021). Arte colaborativo y Distritos culturales. Revisitando algunas fuentes. *Arte y Políticas de Identidad*, 25(25), 13-32. <https://doi.org/10.6018/reapi.506171>
- Barthes, R. (1982). *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Itaca.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- Duncum, P. (2015). Transforming Art Education into Visual Culture Education through Rhizomatic Structures. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 5(3), 47-64. <http://dx.doi.org/10.18039/ajesi.66849>
- Foucault, M. (1998). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. México: Siglo XXI.
- Giroux, H. (1990). *Los profesores como intelectuales. Hacia una pedagogía crítica del aprendizaje*. Barcelona: Paidós.

Hamlin, J., & Fusaro, J. (2018). Contemporary Strategies for Creative and Critical Teaching in the 21st Century. *Art Education*, 71 (2), 8-15. <https://doi.org/10.1080/00043125.2018.1414529>

Han, B. C. (2021). *No-cosas: quiebras del mundo de hoy*. Barcelona: Taurus.

Hervás Asins, L. (2014). Iniciativas didácticas para el acercamiento en los centros educativos de propuestas sobre arte objetual. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, 5, 81-93. <https://doi.org/70.7203/eari.5.3553>

Huerta, R. (2022). La Memoria. Investigación Basada en las Artes para la formación del profesorado. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(1), 27-45. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.70081>

Lobovikov Katz, A. (2019). Methodology for Spatial-Visual Literacy (MSVL) in Heritage Education: Application to Teacher Training and Interdisciplinary Perspectives. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(1). <https://doi.org/10.6018/reifop.22.1.358671>

Lucas, L., Trabajo, M. & Borghi, B. (2020). El museo como laboratorio escolar. Análisis de buenas prácticas. *Arte, Individuo y Sociedad*, 32(2), 299-317. <https://doi.org/10.5209/aris.63288>

Marzo, J. L. (2021). *Las videntes: Imágenes en la era de la predicción*. Arcadia/Atmarcadia.

McGarrigle, J. G. (2018). Getting in tune through arts-based narrative inquiry. *Irish Educational Studies*, 37(2), 275-293. <https://doi.org/10.1080/03323315.2018.1465837>

Munari, B. (2019). *Artista y diseñador*. Barcelona: Gustavo Gili.

Navarro Espinach, G. (2022). *Alfabetos e Investigación Basada en las Artes*. [Tesis Doctoral]. Repositorio de la Universidad Miguel Hernández. <https://hdl.handle.net/11000/28998>

Ozcam, I. & Kayan, H. Z. (2022). Learning from Experience: Installation Art in Design Education. *Online Journal of Art And Design*, 10(3), 150-165. <http://adjournal.net/articles/103/10310.pdf>

Panciroli, C. (2016). Los bienes culturales como patrimonio educativo. *Educación Artística: Revista de Investigación*, 7, 86-99. <http://dx.doi.org/10.7203/eari.7.8158>

Rolling, J. H. (2017). Arts-Based Research in Education. En P. Leavy (ed.) *Handbook of Arts-Based Research* (pp. 493-510) New York: Guilford, 493-510.

Salido López, P. V. (2020). Metodologías activas en la formación inicial de docentes: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y educación artística. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 24(2), 120-143. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i2.13565>

Sarfson Gleizer, S. (2020). Una mirada integradora de las artes en la didáctica

del patrimonio artístico y musical (formación de maestros). *Artseduca*, 25, 149-156.

Souza, M. A. de, Salgado, P. A. D., Chamon, E. M. Q. de O., & Fazenda, I. C. A. (2022). Interdisciplinaridade e práticas pedagógicas: O que dizem os professores. *Revista Portuguesa De Educação*, 35(1), 4-25. <https://doi.org/10.21814/rpe.22479>

Ramón Verdú, A. J., Villalba Gómez, J. V., & Boj Pérez L. (2022). Análisis factorial sobre la formación creativa recibida en estudiantes universitarios. *Profesorado. Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, 26(1), 259-279. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v26i1.17718>

Zhao, P., Sintonen, S., & Kynäslahti, H. (2015). The Pedagogical Functions of Arts and Cultural-Heritage Education with in Online Art Galleries and Museums. *International Journal of Heritage in the Digital Era*, 4(1), 103-120. <https://doi.org/10.1260/2047-4970.4.1.103>

## Les peces de l'exposició

### No signal



Figura 2. *No signal*. Grup Ada Lovelace.



Grup: Ada Lovelace

Membres: Gloria Alonso Puig, Gema Arastey Ramírez, Juan José Dauder Sanchez, Francesca Frasquet Chornet, Javier Lagarreta Chaves.

Aquesta obra vol donar-li veu a tots els xiquets i les xiquetes que han patit ciberassetjament. Per a la representació, s'han utilitzat diversos articles sobre el tema que es situen a la part de baix d'una paperera amb papers embolicats per simular el desinterès social davant els suïcidis que ocorren en la nostra societat. A més, s'ha introduït un àudio simulant la pèrdua de senyal, que dona nom a la peça, recordant a les persones que ja no estan amb nosaltres.

### Lonely



Figura 3. *Lonely*. Grup Alan Turing.

Grup: Alan Turing

Membres: Jordi Boscà Ferrer, Gemma Escrich Murria, Marina Esteller Vila, Ana Isabel González Ceacero i Gaia Nardozza.

Amb aquest treball s'incideix en el problema de comunicació que suposa hui dia l'ús excessiu de la tecnologia. La instal·lació és una taula de pícnic amb un mantell, plats i coberts preparada per a menjar. En un dels plats es troba un mòbil amb auriculars que representa a la persona adolescent aïllada amb el mòbil i els seus auriculars. Si vols pots asseure't i escoltar la conversa.



## Baby Cage



Figura 4. Baby Cage. Grup Anish Kapoor.

Grup: Anish Kapoor

Membres: Ana Fabra, Joan Gil, Lucías Puertas, Natalia Velázquez y Raquel Martínez

En aquesta obra es mostra l'addicció al món virtual, en concret a la infància, l'època més vulnerable de l'ésser humà. Cada vegada és més comú que els pares preferisquen que els seus fills estiguen cuidats per la tecnologia, més que per ells mateixos. Presentem una gàbia en la qual veiem a l'interior a un xiquet connectat de manera umbilical amb un dispositiu electrònic, una imatge metafòrica del que ocorre a la nostra societat.

## Women



Figura 5. Women. Grup Anna Maria Staiano.

Grup: Anna María Staiano

Membres: Meri Valcaneras, Jose Manuel Bayo, Pablo Aparicio, Javier González y Alejandra Cano

L'obra vol plasmar el balanç que existeix entre la part positiva i negativa, que es pot reflectir en la figura de la dona a través de l'experiència virtual. Per a això s'ha fet servir una balança, en la qual trobareu un QR en cada extrem, mostrant vídeos que plasmen les dues cares de la moneda: visibilització de la dona d'una banda, i assetjament i idealització per una altra. Amb això es pretén fer reflexionar sobre la realitat que viuen les dones en l'àmbit virtual.

## Evolution



Figura 6. *Evolution*. Grup Artemisia Gentileschi.

Grup: Artemisia Gentileschi

Membres: Tiffanie Augé, Lucia Martinez Albal, Victoria Moya Sanz, Carlos Rey Padín, Céline Ravier.

Amb aquesta peça es mostra l'evolució en la manera de joc en la infància dels xiquets/as. D'una banda tenim representats els joguets i jocs emprats abans (pilota, bales, peluixos, corda, etc.) i d'altra banda tenim els jocs en l'actualitat que coincideixen tots en funcionar a través de pantalles (Nintendo, mòbil, cascos, etc.), on podem observar el contrast entre aquests dos mons.

## Drugs



Figura 7. *Drugs*. Grup Barbara Kruger.

Grup: Barbara Kruger

Membres: Carme Calaforra, Gemma Cruañez, Paula Chover, Raquel Cuenca, Héctor Viqueira

En relació al lema de l'exposició (Expo Virtual), l'obra tracta el tema de l'actual addicció a les plataformes tecnològiques i xarxes socials. Fent una similitud o paral·lelisme, es fa una comparació entre l'ús generalment excessiu d'aquestes amb la drogadoicció provocada per la presa de medicaments, i la satisfacció instantània que aporten.

## Scamming



Figura 8. *Scamming*. Alumnat del Grup Bill Gates explicant el seu vídeo durant la inauguració de l'exposició.

Grup: Bill Gates

Membres: Alejandro Boscà, Eduardo Aguilar, Ramon Gallardo, Besfort Shuki, Francisca Solar

En aquest treball en format vídeo queda representada la facilitat actual de planejar estafes, juntament amb el desconeixement de moltes persones sobre les noves tecnologies, cosa que els pot portar fàcilment a caure en enganys, a causa de les accions delictives per gent que li dona un ús incorrecte. S'intenta així posar en situació l'espectador, fent veure que un mal ús de les noves tecnologies és propi de gent dolenta, que s'aprofita d'altres persones amb menys coneixements, per aconseguir diners de forma fraudulenta.

## Analogy



Figura 9. *Analogy*. Grup Carmen Calvo.

Grup: Carmen Calvo

Membres: Nerea Marchuet García, Vanessa Mora Sabatés, Lucía Peris Martínez, Natalia Ribes Monzó, Nicolás Soriano Gómez

La peça busca donar visibilitat al pas del temps. El progrés de la nostra societat és vertiginós. Observem com els diferents objectes importants en el dia a dia s'han anat transformant al llarg dels últims anys. Fa poc necessitàvem un objecte diferent per a realitzar funcions diferents. Usàvem un rellotge com a despertador o una calculadora per a fer comptes. Ara totes aquestes funcions les trobem en un objecte tan xicotet que podem guardar-lo en la nostra butxaca.

## Mirror



Fig10. *Mirror*. Grup Daniasa Curbelo.

Grup: Daniasa Curbelo

Membres: Marta Gil, Paula Giménez, Marta Izquierdo, Daniel Lázaro, Yaiza Talavera

Aquesta obra plasma els cànons estètics que imposen les xarxes socials, principalment al cos de la dona. S'ha realitzat una obra representativa d'una publicació d'Instagram, en la qual un espill amb una silueta dibuixada mostra una foto d'un cos idealitzat. A més, la publicació disposa d'un QR interactiu en el qual podreu publicar opinions que heu vist o rebut per tindre un cos diferent. L'objectiu és transmetre el missatge que tots els cossos són igual de vàlids.

## Influencers



Figura 11. *Influencers*. Grup Daniella Jones.

Grup: Daniella Jones

Membres: Rocío Fresneda García, Andrea Hernández Martínez, María Llobell Vives, Marta Moreno Martorell, Vanessa Porto Araque

En aquesta obra es parla de l'impacte que tenen els influencers a les seves xarxes socials de cara a la societat. Per poder transmetre aquesta idea es fa servir una bàscula, amb productes recomanats per diversos influencers i anuncis publicats a la xarxa. La peça d'art es concreta situant sobre un expositor la bàscula i damunt d'aquesta productes recomanats per creadors de continguts. De la mateixa manera, al voltant de l'expositor s'hi ha col·locat diferents anuncis.

## Inside



Figura 12. *Inside*. Grup Esther Ferrer.



Grup: Esther Ferrer

Membres: Mireia Honrubia, Nerea Soria, Alba Martínez, Eva Ilianova.

En la instal·lació es mostra com les noves tecnologies ens han afectat fins al punt d'absorbir-nos a una realitat paral·lela a la nostra. Per transmetre aquestes idees, s'ha creat un vídeo en el qual podem observar un camí amb ofertes de Netflix, les quals inciten l'espectador a endinsar-se fins la televisió que es veurà al fons, la qual s'apagarà i l'espectador quedarà atrapat dins d'ella, on es podrà llegir "Inside" i "not exit".

## Brain



Figura 13. *Brain*. Grup Flavita Banana.

Grup: Flavita Banana

Membres: Raquel De Mingo, Paula Caballero, Marina Dorce, Natalia Bauset, Bienvenida Atienza.

En aquesta obra s'ha volgut plasmar la dependència tecnològica, utilitzant un maniquí que representa la nostra societat. En comptes d'un cervell, el personatge té un mòbil al seu cap. Porta una bena en els ulls que li impedeix veure més enllà del món digital. Està pintat de colors vius ja que aparentem que vivim feliços davant aquesta dependència tecnològica. A l'exposició s'invita als visitants a fer-se un selfie amb el maniquí i pujar la foto al hashtag #Brain.

## Charged



Figura 14. *Charged*. Grup Jenny Holzer.

Grup: Jenny Holzer

Membres: Robert El Hadri Diego, Marc Herrera Nares, Luis Mayordomo Monedero, J. David Sabater Mallet, Carla Iglesias Chilches.

Mitjançant aquesta instal·lació s'intenta transmetre la dependència que existeix actualment respecte de la tecnologia. Els mòbils s'han convertit en una eina indispensable. Actualment, dona la sensació que, si no estàs connectat a internet, no existeixes com a persona. Per això, tot allò que t'envolta dona la sensació de ser fals. El telèfon passa a ser el principal motor que mou a la persona. En la presentació de l'obra es fa un homenatge a l'artista Jenny Holzer, introduint un text escrit, com l'artista fa en les seues obres.

## Birds



Fig15. *Birds*. Judy Chicago.

Grup: Judy Chicago

Membres: Andrea Gallardo Zurita, Alba Llácer Rubio, Alba Pérez Carlos, Sandra Sánchez Raya, Marta Toribio Rodríguez.

"Birds" persegueix la representació de la realitat més oculta les xarxes socials. Per a això, s'utilitza la realització d'ocells de paper com a metàfora de la figura humana. D'una banda, els ocells negres, que representen aquells individus atrapats per l'enganxament a les xarxes socials, les qual actuen com a elements obscurs i manipuladors. D'altra banda, els ocells blancs que simbolitzen aquells individus que gaudeixen d'una existència lliure de les xarxes socials.

## Mouse



Figura 16. *Mouse*. Lara Lars.

Grup: Lara Lars

Membres: Jose Alfonso Ibañez, Pilar Quintanilla, Mónica Román, Claudia Pertegaz i Gema Magraner.

Aquesta instal·lació pretén reflectir i denunciar el suïcidi a conseqüència de les xarxes socials i la dependència i addicció a les noves tecnologies. Aquestes, ens penegen fins a la mort. El verí de les xarxes socials ens porta fins a límits extrems com l'assetjament en les xarxes. El virtual és un virus que ataca directament a la nostra salut mental. Una joventut sumida completament als seus atacs.

## Reflection

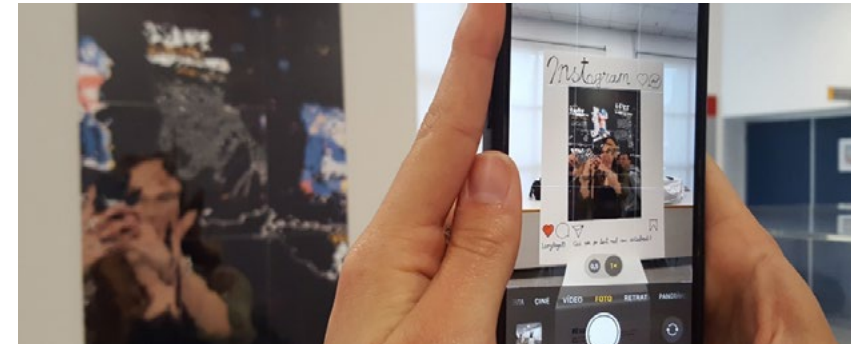


Figura 17. *Reflection*. Grup Larry Page.

Grup: Larry Page

Membres: Alba Pla Sanchis, Lara Vidal Pomares, María Roselló Morante, Andrés San Juan.

Instagram és una de les xarxes socials més utilitzades en l'actualitat. A través d'aquesta obra, s'anima al visitant a reflexionar sobre la manera en què ens mostrem a aquests tipus de mitjans socials. No hi ha cap persona que ens mostre la seua realitat tal com és. I tu? Publicaries una imatge en què no et retoques ni uses filtres?

## Net



Figura 18. Net. Marguerite Sauvage.



Grup: Marguerite Sauvage

Membres: Marina Pérez, Mar Cintero, Sheila García, Elena Madalina, Laura Gurillo.

Net, com el seu propi nom indica, fa referència a una xarxa, més concretament la ciber xarxa d'Inter-Net incloent les xarxes socials (Instagram, Tik tok...). Net és capaç d'enganxar-nos com si d'una droga es tractara, ens captiva amb les seves apps vistoses que tracten d'atrapar-nos en el seu univers virtual i ens connecta amb la resta de persones sense quasi adonar-nos d'això. Vols conèixer més de prop a Net? Et convidem a fer-ho. Escaneja aquest QR i respon a unes preguntes. Quines sensacions sents una vegada enganxada a Net en relació a les xarxes socials?

## Fake Mask



Figura 19. Fake Mask. Grup Marina Abramovic.

Grup: Marina Abramovic

Membres: Marina Reig Vega, María Rúa Pérez, Ainhoa Tercero López y Yasmina Zaimi Kaddouri.

En aquesta obra es representa la falsedat que s'amaga al darrera de les xarxes socials, utilitzant la metàfora de les màscares. Cada màscara té associat un usuari d'Instagram al qual es pot accedir i que assenjala directament problemàtiques relacionades amb el món virtual i de les xarxes socials. També es pot interactuar amb les màscares. Has provat de llevar-te la màscara?



## Appearance

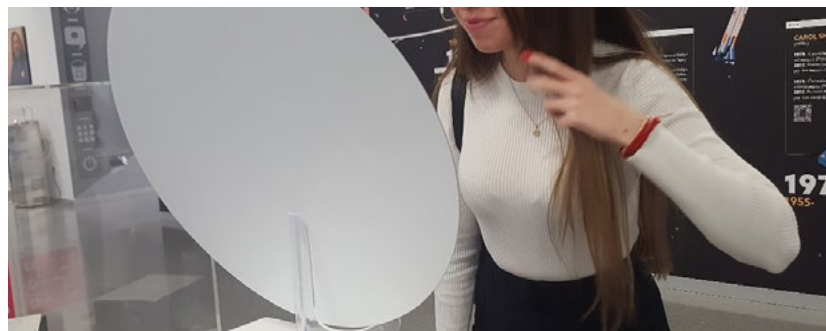


Figura 20. Appearance. Grup Natividad Navalón.

Grup: Natividad Navalón

Membres: Marina Sanjuan Andrés, Silvia Mengual Ivars, Juan Sánchez Pla, Kenza Remy Lorenzo, Maria Guillem Carrasco.

Amb aquesta obra es representa la forma com la nostra aparença a través de les xarxes socials es distorsiona. Intentem adaptar-nos a una diversitat de cànons socialment acceptats. Per tant, en internet mai mostrem la nostra aparença real. Amb un espill es vol reivindicar la necessitat d'un canvi en la mentalitat de la societat. Hem d'acceptar a cadascú tal com és, naturalment, assumint la diversitat dels cossos.

## War Games



Figura 21. War Games. Grup Núria López Torres.

Grup: Núria López Torres

Membres: Laura Morcillo, Lester Navas, Jose Luis Moreno, Raúl Matines, Gema Miquel.

La nostra obra, en aquest cas una escultura, representa la guerra sempiterna entre les dues grans companyies de l'entreteniment, Sony i Microsoft, titans del món dels videojocs, i el triomf pacífic de Nintendo, la companyia japonesa líder del mercat.

## Filter

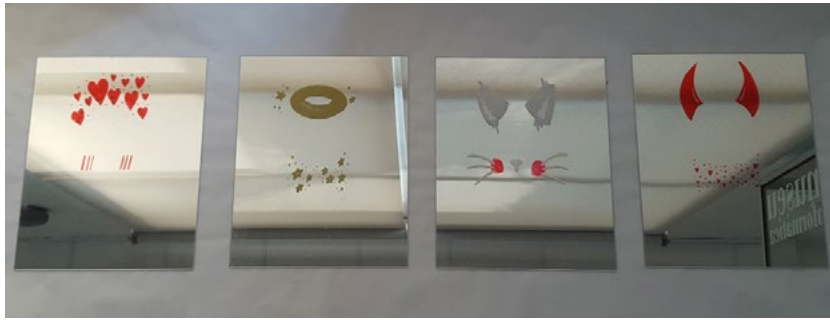


Figura 22. *Filter*. Grup Paula Bonet.



Grup: Paula Bonet  
Membres: Andrea Alcalá, Angèlica Ribes, Macarena Torés, Lucía Sanz i Àngela Segura.

Aquesta obra vol plasmar com, les xarxes socials, afecten a la percepció que cadascú té de si mateix, centrant-se en els filtres de bellesa que podem trobar a les aplicacions, que marquen els prototips socials. Els filtres reforcen els cànons de bellesa ja establerts, elevant l'exigència entre joves i no tan joves. Ens imposen un model sobre els nostres rostres. Quatre espills ofereixen quatre possibilitats de filtre. Prova a utilitzar el QR.

## Cellulare



Figura 23. *Cellulare*. Grup Sophie Germain.

Grup: Sophie Germain  
Membres: Armand Martinez, Esmeralda Castellano, Fernando Sendra, Inés García, Alejandra Dupuy de Lome.

Amb aquesta obra es representa l'evolució històrica de com s'emmagatzema la informació als diferents dispositius tecnològics inventats per l'ésser humà. D'aquesta manera, observem com la grandària dels utensilis que usem per a tractar la informació ha evolucionat de manera inversament proporcional a la quantitat d'informació que conté.

## Layers



Figura 24. *Layers*. Grup Sara Colaone.

Grup: Sara Colaone

Membres: Aida Ramos, Miriam Díaz, Helena Soriano, Verónica Castela y Claudia Carreño.

En aquesta obra s'ha volgut plasmar la realitat dels filtres de les xarxes socials. Per a poder transmetre aquesta situació s'ha imprès la mateixa foto tres vegades. Deixant la primera sense filtres, la segona amb un filtre i la tercera amb dos. Comparant d'aquesta manera com els filtres distorsionen la realitat i poden afectar a l'autoestima d'aquells i aquelles que els empren.

## Addiction



Figura 25. *Addiction*. Grup Steve Jobs.

Grup: Steve Jobs

Membres: Daniel Alfonso, Irene Escribano, Alejandra Gisbert, Albert Motes, Sara Ortiz.

Aquesta obra representa l'addició tecnològica que vivim en l'actualitat la majoria de les persones. Mitjançant el braç i el ratolí unit a ell, es genera una comparació amb una persona que té la necessitat de rebre medicació a través d'una via. Representa la necessitat que patim les persones d'estar connectades a la tecnologia en el nostre dia a dia.

IG



Figura 26. IG. Grup Cindy Sherman.

Grup: Cindy Sherman

Membres: Carla Gualde, Helena Rico, Elena Bruque, Adriana Bono.

Mitjançant un suport que simula el penjat, veiem un telèfon del qual penja un playmobil d'una corda (en realitat un cable amb endoll USB), representant així la dominació digital en la qual ens veiem immersos la societat actual, incidint així en els problemes mentals que aquesta situació provoca. Es tracta d'un tema a l'ordre del dia en el qual, les creadores d'aquest projecte, també estan immerses.

## Expo Virtual.

### Instalaciones artísticas en el Museu d'Informàtica

Ricard Huerta (Universitat de València)

La muestra Expo Virtual es una colaboración entre dos universidades públicas valencianas: La Universitat de València y la Universitat Politècnica de València. Se trata de un montaje expositivo que sirve para acercar al alumnado de magisterio (futuros maestros y maestras) al patrimonio científico y tecnológico, utilizando del museo como escenario de comunicación y aprendizaje, entendiendo el museo como vehículo para la adquisición de pensamiento, así como un espacio apto para la práctica artística. Se trata de acercar al alumnado a los entornos de enriquecimiento personal y de apertura, utilizando otras formas de expresión. De esta manera motivamos al alumnado de Magisterio hacia la producción artística, concretando la propuesta en instalaciones, que finalmente se revelan como verdaderos ejemplos de poesía visual y escultura conceptual. Las experiencias educativas fuera del aula y en contacto directo con el patrimonio pueden llevar a la comprensión del contexto histórico y darle una interpretación y sentido como evidencia. Se convierten en un desafío para avanzar en la educación, especialmente en aquello que supone la formación de maestros, la preparación de docentes, a través del arte. El hecho de utilizar un museo de informática para exponer piezas artísticas confiere a la propuesta un aire de novedad e innovación que resulta muy necesario para preparar al futuro profesorado.

Expo Virtual es una investigación artística y educativa planteada como proyecto, que se complementa con una exposición en el Museo de Informática de la Universidad Politécnica de Valencia. Se enmarca dentro de las acciones planteadas en la materia "Propuestas Didácticas en Educación Artística", del Grado de Maestro/a en Educación Primaria de la Universitat de València, entre los grupos de la mención "Arte y Humanidades", y también de la materia "Educación y TIC", que pertenece a la mención TIC. Si bien el alumnado está motivado hacia la creatividad y las artes, debe indicarse que, a nivel general, en la educación de maestros

y maestras de primaria existe una gran carencia formativa sobre arte y estética. Esta situación se evidencia en el desconocimiento de técnicas, modos de hacer y referentes artísticos, sobre todo contemporáneos. Apostamos por incorporar la investigación a las materias de educación artística, colaborando con otras entidades. En una sociedad donde la tecnología es omnipresente, conviene conocer su historia y la evolución de los dispositivos, pero también es necesario reflexionar sobre puntos de vista que afectan tanto a tecnología como a su relación con las humanidades. Es necesario establecer marcos de mediación y pensamiento crítico a través de la experiencia docente. Llevar al alumnado como productor de contenidos al contexto del museo es una manera de intervenir y rehacer el espacio y sus contenidos, estableciendo vinculaciones con narrativas personales y relaciones entre lo más global general y lo más local y particular. Se trata de aprovechar las artes para crear nuevas formas de mirar, de escuchar, de pensar y de comunicarse.

Intentamos combinar sinergias y facilitar intercambios culturales. Esto es posible si formamos adecuadamente al profesorado, estamento que se convertirá en elemento necesario para transmitir el conocimiento y el respeto por el patrimonio. Se trata de un modelo de práctica docente que incorpora la investigación como marco experimental, aprovechando prácticas de educación artística que buscan extender sus acciones fuera del aula, creando relaciones entre la cultura y las narrativas docentes. Estudiantes de la Universitat de València crean instalaciones artísticas para su presentación en un museo ubicado en la Universitat Politècnica de Valencia. De esta forma propiciamos un acercamiento al arte y también a la práctica del arte, mediante temáticas atractivas, teniendo en cuenta la importancia de las tecnologías digitales. Trabajar estas cuestiones fomenta un mayor interés por parte del alumnado, y también supone una mayor implicación en las tareas. Nuestro acercamiento a las tecnologías parte de una aproximación a la educación patrimonial. Nos marcamos como objetivo acercar al alumnado a la creatividad, con una mirada contemporánea, implicándoles en el proceso de creación artística y difusión de resultados mediante la preparación de una exposición. Con este tipo de investigaciones que unen arte y tecnología, actualizamos contenidos de la Educación Artística,

incorporando la creación de instalaciones, de poesía visual, haciendo uso del arte sonoro y redescubriendo las posibilidades didácticas del entorno museístico. Con todo ello incidimos en la producción artística como forma de entender sobre el arte, pero también como detonante para estimular la creatividad.



Figura 27. Alumnado montando la muestra Expo Virtual en el Museu d'Informàtica de la UPV.

La investigación da como resultado veinticinco instalaciones de factura muy diversa, que constituyen la respuesta de los grupos de alumnado a la pregunta "¿Cómo viviremos la educación en el mundo online del futuro?", cuestión que viene acompañada de una serie de objetivos entre los que destacamos: a) Incorporar nuevas temáticas basadas en vivencias del alumnado; b) Capacitar al alumnado para crear piezas artísticas en formato instalación; c) Educar en patrimonio a la ciudadanía mediante el arte y la tecnología digital; d) Defender el patrimonio mediante el conocimiento del museo como espacio de proximidad para maestros; e) Superar el imaginario colectivo sobre arte y tecnología, lleno de tópicos y prejuicios, propiciando un acercamiento a partir de la práctica; f) Mejorar nuestra experiencia docente y artística.

Fomentamos el aprendizaje a través de la experiencia, proporcionando interacciones activas con el entorno, permitiendo una conexión entre la teoría y la práctica. Cada participante deja constancia de su experiencia con los dispositivos digitales, lo que les permite dar un repaso a la propia vida en función de cómo han ido evolucionando los sistemas de memoria. El hecho de realizar acciones artísticas potencia las reflexiones subjetivas, por

lo que la investigación artística es promovida tanto individual como colectivamente. La fuerza del arte, o evento del arte, puede concebirse como un proceso con potencial para la individualización, permitiendo gestionar una mirada peculiar en tanto que investigadores que usan el arte como estrategia.

Las instalaciones artísticas realizadas por el alumnado generan investigación y creación artística, llevando la indagación hacia el territorio de la creatividad a través de la investigación basada en artes. La motivación por dar forma a sus ideas sobre los entornos digitales propicia un enfoque de tipo etnográfico, una mirada hacia el mundo digital por parte de la ciudadanía más joven. La implicación de las personas, desde una perspectiva social y cultural, resulta importante en la investigación, puesto que se abordan cuestiones actuales, como la dependencia de los dispositivos digitales (móvil, ordenadores, tabletas, plataformas de contenidos) entre la población más joven, un tema preocupante por el volumen exagerado que ha adquirido. Destacamos las posibilidades del arte en la prevención y el uso adecuado del universo digital entre jóvenes, ya que es necesario revelar esta acción preventiva si realmente queremos educar a nuestro alumnado en un uso consciente de los dispositivos y medios digitales. Elaboramos un discurso que tiene muy en cuenta el entorno en el que viven quienes participan de la acción artística.

El proyecto profundiza en la educación artística, apostando de manera particular por aquellos espacios donde generalmente no se enfoca la atención, como son los museos, o Internet, pero que pueden aportar conocimientos para mejorar y adaptar la educación escolar a la actualidad diversa y común en la que nos movemos, desde una perspectiva que abarca las posibilidades creativas y pedagógicas del universo digital. Asimismo, se promueven alianzas entre disciplinas y agentes sociales para alcanzar sus objetivos. La innovación y la experimentación son aspectos decisivos en nuestro modelo de interpretación artística y educativa de las actuales problemáticas. Gracias a las instalaciones, el alumnado genera empatía con su entorno cultural, permitiéndonos observar a través de su propia mirada, indagando, investigando, incorporando la experiencia vivida como un elemento de transgresión creativa.

Con las esculturas en formato instalaciones, nos ofrecen diferentes reflexiones sobre el poder del universo digital en el que nos movemos, haciendo visibles aquellos aspectos que han sido silenciados tanto en el currículo como por parte de la institución escolar. El uso de códigos artísticos, visuales y sonoros, transforma lo inicialmente planeado, con el fin de incorporar elementos significativos, como los símbolos y las metáforas, tramando conceptos e ideas transformadoras, lo que conlleva una reverberación de posibilidades que nos transporta del que es meramente visual a lo que sería una reflexión estética y política, pedagógica y comunicativa, sociológica y cultural.



Figura 28. Alumnado explicando sus piezas durante la inauguración de la muestra Expo Virtual.

La mayoría del alumnado desconocía el significado del concepto "instalación artística", por lo que unas sesiones iniciales abordan la temática. La instalación es un género que emergió y se consolidó durante las décadas de 1960 y 1970. No se puede observar la instalación como un objeto estético autosuficiente, sino que es necesario mirar las relaciones con otros fenómenos y circunstancias externas. Entendemos la instalación como una intersección de géneros que incorporan cualquier medio que sirva para crear una experiencia artística en un ambiente determinado y en un sitio específico. En el contexto educativo, las instalaciones permiten conectar con el espacio donde se construyen de forma poética y estética. El lenguaje creativo de las instalaciones permite trabajar numerosas facetas del desarrollo integral de la persona, aunque son prácticas poco exploradas por la dificultad de los docentes

para diseñar y analizar los procesos que se dan en estos lenguajes. Algunas piezas contienen una parte sonora que se incorpora mediante un código QR que nos ofrece la grabación a través de nuestro móvil. La música en combinación con obras de arte dando un enfoque interdisciplinario para promover la comprensión del arte, en un entorno multimodal que combina arte y música. Combinar imágenes y música permite a los participantes concentrarse en las obras de arte durante un período más largo, ofrecer interpretaciones significativas, especialmente a nivel narrativo. El uso de tecnologías en el proceso de elaboración de las propuestas hace que consideremos la conveniencia de desarrollar propuestas sobre arte objetual dentro del sistema educativo para la adquisición de las competencias establecidas en el currículum.

Fomentamos el conocimiento de mujeres artistas desde una perspectiva de género. Partimos de la necesidad de un ejercicio de memoria que permite experimentar nuestro presente de forma crítica, reconociendo así tanto a las artistas pioneras, que proyectaron imaginarios alternativos, como a las que actualmente continúan abriendo el camino, asumiendo las carencias formativas hacia el arte hecho por mujeres. Esto pone de manifiesto la importancia de incluir el género de forma transversal en la formación inicial del profesorado. Se anima al alumnado a poner como nombre de su grupo el de una mujer artista, por lo que fomentamos el conocimiento y el reconocimiento del arte hecho por mujeres. Algunos nombres de artistas mujeres elegidos por los grupos son: Marina Abramovic, Flavita Banana, Paula Bonet, Carmen Calvo, Judy Chicago, Sara Colaone, Daniasa Curbelo, Esther Ferrer, Artemisia Gentileschi, Maribel Domenech, Sophie Germain, Jenny Holzer, Daniella Jones, Barbara Kruger, Yayoi Kusama, Lara Lars, Núria López Torres, Ada Lovelace, Natividad Navalón, Olga Olivera-Tabeni, Cindy Sherman, Marguerite Sauvage, Anna Maria Staiano.

Una exposición participativa impulsa un mayor conocimiento del patrimonio cultural, la memoria y la educación. Con estas prácticas fomentamos la pericia creativa, ya que para crear las instalaciones orientamos al alumnado en cuestiones de tipo formal y paralelamente les asesoramos incorporando elementos teóricos y de contenido

estético que les ayudarán a zambullirse en la reflexión y la creación artística. El proyecto acerca al actual alumnado universitario, futuros docentes, a los museos. Durante el acto de inauguración de la muestra el alumnado explicó sus obras. La inauguración se convirtió en un acto multitudinario, con asistencia de representantes académicos, alumnado, profesorado, amistades y familiares.



Figura 29. Alumnado explicando sus piezas durante la inauguración de la exposición en la ETSINF.

Nos enfrentamos con varios problemas para poder formar adecuadamente al profesorado de primaria en artes visuales. No disponemos del tiempo suficiente, ni contamos con las condiciones adecuadas para llevar adelante una buena experiencia formativa. A esto se añade el agravante de que nuestro alumnado no ha tenido contacto anteriormente con la práctica artística, o con el arte en general, llegando a las aulas universitarias con una carencia grave en cuanto a formación artística y estética. Esta situación nos obliga a generar experiencias significativas para que entre el alumnado se fomente un escenario de creatividad, lo que conseguimos implicándolos en proyectos atrevidos e innovadores. La exposición Expo Virtual es una experiencia vivida por futuros docentes, gracias a la cual crean instalaciones artísticas expuestas en el Museu d'Informàtica de la Universitat Politècnica de València. En pocas

semanas conseguimos motivarlos, favoreciendo la creatividad y aprovechando la implicación del museo, que se convierte en aliado de la formación artística y tecnológica del futuro profesorado. Se cumple así el objetivo de la propuesta que nos planteábamos inicialmente, demostrando así hasta qué punto necesitamos transformar la educación artística para preparar adecuadamente al futuro profesorado de primaria. Convertimos el aula de arte en un laboratorio de ideas, fomentando la cooperación, el respeto y el trabajo coordinado, utilizando las tecnologías digitales, con resultados expuestos en un museo. Utilizando como metodología la investigación basada en artes, elaboramos discursos personales para enfrentarse a los procesos creativos, dando como resultado originales aportaciones al panorama artístico y educativo, convirtiendo así la actividad en un proceso de investigación constante a partir de la práctica artística desde una pedagogía crítica.

## Referencias

- Atkinson, D. (2017). Without Criteria: Art and Learning and the Adventure of Pedagogy. *The International Journal of Art and Design Education*, 36(2), 141-152. <https://doi.org/10.1111/jade.12089>
- Aumente Rivas, P. (2021). Arte colaborativo y Distritos culturales. Revisitando algunas fuentes. *Arte y Políticas de Identidad*, 25(25), 13-32. <https://doi.org/10.6018/reapi.506171>
- Barthes, R. (1982). *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Itaca.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- Duncum, P. (2015). Transforming Art Education into Visual Culture Education through Rhizomatic Structures. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 5(3), 47-64. <http://dx.doi.org/10.18039/ajesi.66849>
- Foucault, M. (1998). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. México: Siglo XXI.
- Giroux, H. (1990). Los profesores como intelectuales. *Hacia una pedagogía crítica del aprendizaje*. Barcelona: Paidós.
- Hamlin, J., & Fusaro, J. (2018). Contemporary Strategies for Creative and Critical Teaching in the 21st Century. *Art Education*, 71 (2), 8-15. <https://doi.org/10.1080/00043125.2018.1414529>
- Han, B. C. (2021). *No-cosas: quiebras del mundo de hoy*. Barcelona: Taurus.
- Hervás Asins, L. (2014). Iniciativas didácticas para el acercamiento en los centros educativos de propuestas sobre arte objetual. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, 5, 81-93. <https://doi.org/10.7203/eari.5.3553>
- Huerta, R. (2022). La Memoria. Investigación Basada en las Artes para la formación del profesorado. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(1), 27-45. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.70081>
- Lobovikov Katz, A. (2019). Methodology for Spatial-Visual Literacy (MSVL) in Heritage Education: Application to Teacher Training and Interdisciplinary Perspectives. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(1). <https://doi.org/10.6018/reifop.22.1.358671>
- Lucas, L., Trabajo, M. & Borghi, B. (2020). El museo como laboratorio escolar. Análisis de buenas prácticas. *Arte, Individuo y Sociedad*, 32(2), 299-317. <https://doi.org/10.5209/aris.63288>
- Marzo, J. L. (2021). *Las videntes: Imágenes en la era de la predicción*. Arcadia/Atmarcadia.
- McGarrigle, J. G. (2018). Getting in tune through arts-based narrative inquiry. *Irish Educational Studies*, 37(2), 275-293. <https://doi.org/10.1080/0323315.2018.1465837>
- Munari, B. (2019). *Artista y diseñador*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Navarro Espinach, G. (2022). *Alfabetos e Investigación Basada en las Artes*. [Tesis Doctoral]. Repositorio de la Universidad Miguel Hernández. <https://hdl.handle.net/11000/28998>
- Ozcam, I. & Kayan, H. Z. (2022). Learning from Experience: Installation Art in Design Education, *Online Journal of Art And Design*, 10(3), 150-165. <http://adjournal.net/articles/103/10310.pdf>
- Panciroli, C. (2016). Los bienes culturales como patrimonio educativo. *Educación Artística: Revista de Investigación*, 7, 86-99. <http://dx.doi.org/10.7203/eari.7.8158>
- Rolling, J. H. (2017). Arts-Based Research in Education. En P. Leavy (ed.) *Handbook of Arts-Based Research* (pp. 493-510) New York: Guilford, 493-510.
- Salido López, P. V. (2020). Metodologías activas en la formación inicial de docentes: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y educación artística. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 24(2), 120-143. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i2.13565>
- Sarfson Gleizer, S. (2020). Una mirada integradora de las artes en la didáctica del patrimonio artístico y musical (formación de maestros). *Artseduca*, 25, 149-156.
- Souza, M. A. de, Salgado, P. A. D., Chamon, E. M. Q. de O., & Fazenda, I. C. A. (2022). Interdisciplinaridade e práticas pedagógicas: O que dizem



os profesores. Revista Portuguesa De Educação, 35(1), 4–25. <https://doi.org/10.21814/rpe.22479>

Ramón Verdú, A. J., Villalba Gómez, J. V., & Boj Pérez L. (2022). Análisis factorial sobre la formación creativa recibida en estudiantes universitarios. Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado, 26(1), 259-279. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v26i1.17718>

Zhao, P., Sintonen, S., & Kynäslähti, H. (2015). The Pedagogical Functions of Arts and Cultural-Heritage Education with in Online Art Galleries and Musuems. International Journal of Heritage in the Digital Era, 4(1), 103–120. <https://doi.org/10.1260/2047-4970.4.1.103>

## Las piezas de la exposición



Figura 30. No signal. Grupo Ada Lovelace.



Grupo: Ada Lovelace

Miembros: Gloria Alonso Puig, Gema Arastey Ramírez, Juan José Dauder Sanchez, Francesca Frasquet Chornet, Javier Lagarreta Chaves.

En esta obra se quiere dar voz a todos los niños y niñas que han sufrido ciberacoso. Para la representación, se han utilizado diversos artículos sobre el tema, dispuestos debajo de una papelerera con papeles arrugados para simular el desinterés social ante los suicidios que ocurren en nuestra sociedad. Además, se ha introducido un audio simulando la pérdida de señal, que da nombre a la representación, recordando a los y las que ya no están con nosotros.

## Lonely



Figura 31. Lonely. Grupo Alan Turing.

Grupo: Alan Turing

Miembros: Jordi Boscà Ferrer, Gemma Escrich Murria, Marina Esteller Vila, Ana Isabel González Ceacero, Gaia Nardoza.

Con este trabajo se quiere incidir en el problema de comunicación que supone hoy en día el uso excesivo de la tecnología digital. La instalación es una mesa de picnic con un mantel, platos y cubiertos preparada para comer. En uno de los platos se encuentra un móvil con auriculares que representa a la persona adolescente aislada con el móvil y sus auriculares. Si quieres puedes sentarte y escuchar la conversación.

## Baby Cage

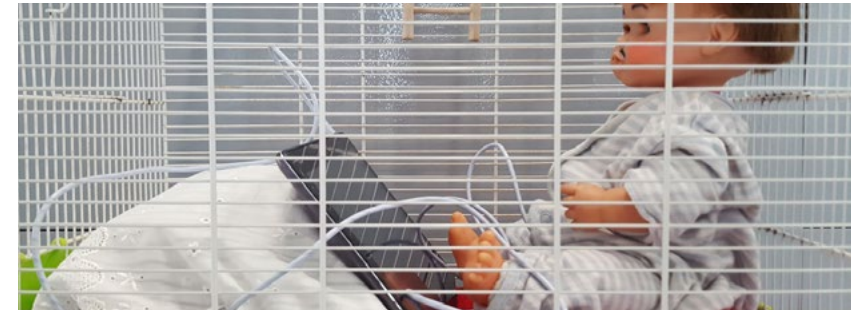


Figura 32. Baby Cage. Grup Anish Kapoor.

Grupo: Anish Kapoor

Miembros: Ana Fabra, Joan Gil, Lucías Puertas, Natalia Velázquez, Raquel Martínez

En esta obra se muestra la adicción al mundo virtual, en concreto en la época más vulnerable del ser humano, la infancia. Cada vez es más común que los padres prefieran que sus hijos estén cuidados por la tecnología que por ellos mismos. Se presenta una jaula en la que dentro vemos a un bebé conectado de manera umbilical con un dispositivo electrónico, una imagen metafórica de lo que ocurre en nuestra sociedad.

## Women



Figura 33. Women. Anna Maria Staiano.

Grupo: Anna María Staiano  
Miembros: Meri Valcaneras, Jose Manuel Bayo, Pablo Aparicio, Javier González, Alejandra Cano.

La pieza representa el balance que existe entre la parte positiva y negativa, que se puede reflejar en la figura de la mujer a través de la experiencia virtual. Para ello se ha utilizado una balanza, con un QR en cada extremo, que muestra vídeos donde se plasman las dos caras de la moneda: visibilización de la mujer por una parte, y acoso e idealización por otra. Con ello se intenta hacer reflexionar al público acerca de la realidad que viven las mujeres en el ámbito virtual.

## Evolution



Figura 34. Evolution. Grupo Artemisia Gentileschi.

Grupo: Artemisia Gentileschi  
Miembros: Tiffanie Augé, Lucia Martinez Albal, Victoria Moya Sanz, Carlos Rey Padín, Céline Ravier.

Este proyecto muestra la evolución en el modo de juego en la infancia de los niños y las niñas. Por una parte se han representado los juguetes y juegos empleados antes (pelota, canicas, peluches, comba, etc.) y por otro lado tenemos los juegos en la actualidad, que son todos dispositivos a través de pantallas (Nintendo, móvil, cascos, etc.), donde podemos observar el contraste entre estas dos formas de educar.

## Drugs

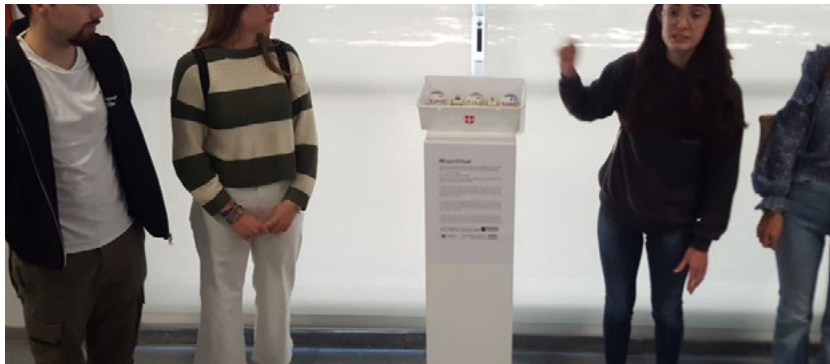


Figura 35. *Drugs*. Grupo Barbara Kruger.

Grupo: Barbara Kruger  
Miembros: Carme Calaforra, Gemma Cruañez, Paula Chover, Raquel Cuenca, Héctor Viqueira.

En relación al lema de la exposición (Expo Virtual), con nuestra obra se trata el tema de la actual adicción a las plataformas tecnológicas y redes sociales. Haciendo una similitud o paralelismo, se establece una comparación entre el uso generalmente excesivo de estas con la drogadicción provocada por la toma de medicamentos, y la satisfacción instantánea que ambos aportan.

## Scamming



Figura 36. *Scamming*. Grupo Bill Gates.

Grupo: Bill Gates  
Miembros: Alejandro Boscà, Eduardo Aguilar, Ramon Gallardo, Besfort Shuki, Francisca Solar.

En este trabajo en formato video se ha querido representar la facilidad actual de planear estafas, junto con el desconocimiento de muchas personas sobre las nuevas tecnologías, lo que les puede llevar a caer fácilmente en engaños, causados por gente que le da un uso incorrecto a los medios. Se quiere poner en situación al espectador, haciéndole ver que un mal uso de las nuevas tecnologías es propio de gente que estafa, que se aprovecha de quienes tienen un menos conocimiento, para conseguir dinero de forma fraudulenta.

## Analogy



Figura 37. *Analogy*. Grupo Carmen Calvo.

Grupo: Carmen Calvo

Miembros: Nerea Marchuet García, Vanessa Mora Sabatés, Lucía Peris Martínez, Natalia Ribes Monzó, Nicolás Soriano Gómez

Esta pieza busca dar visibilidad al paso del tiempo. El progreso de nuestra sociedad es vertiginoso. Observamos cómo los diferentes objetos importantes en nuestro uso cotidiano se han ido transformando y cambiando a lo largo de los últimos años. Hace poco necesitábamos un objeto distinto para realizar funciones diferentes. Usábamos un reloj como despertador o una calculadora para hacer cuentas. Ahora todas estas funciones las encontramos en un objeto tan pequeño que podemos guardarlo en nuestro bolsillo.

## Mirror



Figura 38. *Mirror*. Grupo Daniasa Curbelo.

Grupo: Daniasa Curbelo

Miembros: Marta Gil, Paula Giménez, Marta Izquierdo, Daniel Lázaro, Yaiza Talavera

En esta obra se han querido plasmar los cánones estéticos que imponen las redes sociales, principalmente al cuerpo de la mujer, para ello se ha realizado una obra representativa de una publicación de Instagram, en la que un espejo con una silueta dibujada muestra una foto de un cuerpo idealizado. Además, la publicación dispone de un QR interactivo en el cual se pueden publicar opiniones de lo que el público ha visto o sufrido directamente por tener un cuerpo diferente. El objetivo es transmitir el mensaje de que todos los cuerpos son igual de válidos.

## Influencers



Figura 39. *Influencers*. Grupo Daniella Jones.

Grupo: Daniella Jones

Miembros: Rocío Fresneda García, Andrea Hernández Martínez, María Llobell Vives, Marta Moreno Martorell, Vanessa Porto Araque

En esta obra se ha querido plasmar el impacto que tienen los influencers en la sociedad a través de sus redes sociales. Para poder transmitir esta idea se ha usado una báscula, productos recomendados por varios influencers, y anuncios publicados en la red. La pieza de arte consiste en poner sobre una peana la báscula y encima de esta, algunos productos recomendados por creadores de contenido. Del mismo modo, alrededor de la peana colocaremos los diferentes anuncios.

## Inside



Figura 40. *Inside*. Grupo Esther Ferrer.



Grupo: Esther Ferrer

Miembros: Mireia Honrubia, Nerea Soria, Alba Martínez, Eva Ilianova.

En esta instalación se ha querido mostrar cómo las nuevas tecnologías nos han afectado hasta el punto de absorbernos a una realidad paralela a la nuestra. Para transmitir estas ideas, se ha creado un vídeo en el cual podemos observar un camino con ofertas de Netflix, las cuales incitan al espectador a adentrarse hasta la televisión que se verá al fondo, la cual se apagará y el espectador quedará atrapado dentro de ella, donde se podrá leer "Inside" y "Not Exit".

## Brain

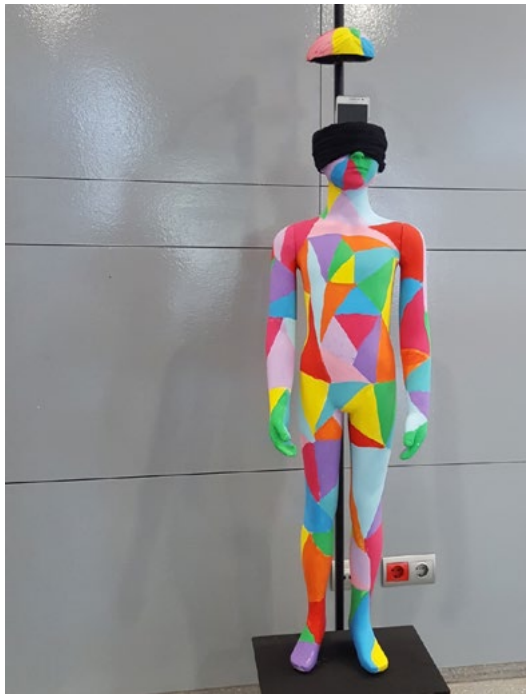


Figura 41. Brain. Grupo Flavita Banana.

Grupo: Flavita Banana

Miembros: Raquel De Mingo, Paula Caballero, Marina Dorce, Natalia Bauset, Bienvenida Atienza.

Esta obra representa la dependencia tecnológica. Para ello, se utilizan un maniquí que representa nuestra sociedad. En vez de un cerebro, el personaje tiene un móvil en su cabeza. Lleva una venda en los ojos que le impide ver más allá del mundo digital. Está pintado de colores vivos, ya que aparentamos que vivimos felices ante esta dependencia tecnológica. Prueba a hacerte un selfie con el maniquí y súbelo a #Brain.

## Charged



Figura 42. Charged. Grupo Jenny Holzer.

Grupo: Jenny Holzer

Miembros: Robert El Hadri Diego, Marc Herrera Nares, Luis Mayordomo Monedero, J. David Sabater Mallet, Carla Iglesias Chilches.

Mediante esta instalación se quiere transmitir la dependencia que existe hoy en día con la tecnología. Los móviles se han convertido en una herramienta indispensable. Actualmente da la sensación de que, si no estás conectado a internet, no existes como persona. Por ello, todo aquello que te rodea da la sensación de ser falso. El teléfono pasa a ser el principal motor que mueve a la persona. En la presentación de la obra hacemos un homenaje a la artista Jenny Holzer, introduciendo un texto escrito, como ella hace en sus obras.

## Birds



Figura 43. *Birds*. Grupo Judy Chicago.

Grupo: Judy Chicago

Miembros: Andrea Gallardo Zurita, Alba Llácer Rubio, Alba Pérez Carlos, Sandra Sánchez Raya, Marta Toribio Rodríguez.

La pieza "Birds" representa la realidad impositiva de las redes sociales. Para explicar esta forzosa situación que vivimos especialmente la gente más joven, se utilizan una serie de aves elaboradas con papel origami, como metáfora de la figura humana. Por una parte las aves negras, que representan aquellos individuos atrapados por estar enganchados a las redes sociales, que actúan como elementos oscuros y manipuladores. Por otro lado, las aves blancas que simbolizan aquellas personas que disfrutan de una existencia libre de las redes sociales.

## Mouse



Figura 44. *Mouse*. Grupo Lara Lars.

Grupo: Lara Lars

Miembros: Jose Alfonso Ibañez, Pilar Quintanilla, Mónica Román, Claudia Pertegaz i Gema Magraner.

Con esta instalación se quiere reflejar el suicidio a consecuencia de los efectos perniciosos las redes sociales y la dependencia y adicción a las nuevas tecnologías, que nos ahorcan hasta la muerte. El veneno de las redes sociales nos lleva hasta límites extremos como el acoso en las redes. Lo virtual es un virus que ataca directamente a nuestra salud mental. Una juventud sumida completamente a sus ataques.



## Reflection

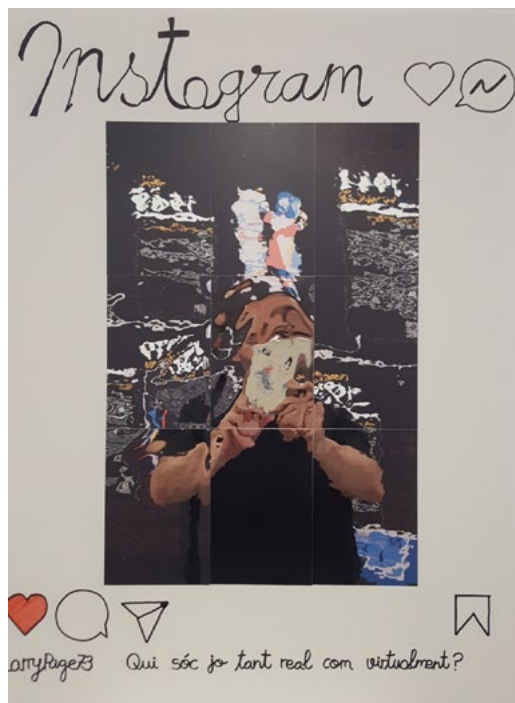


Figura 45. *Reflection*. Grupo Larry Page.

Grupo: Larry Page

Miembros: Alba Pla Sanchis, Lara Vidal Pomares, María Roselló Morante, Andrés San Juan.

Instagram es una de las redes sociales más utilizadas en la actualidad. A través de esta obra se induce a reflexionar sobre la manera en que nos mostramos a estos tipos de medios sociales. No hay ninguna persona que nos muestre su realidad tal como es. ¿Y tú? ¿Publicarías una imagen en que no te retocas ni usas filtros?

## Net

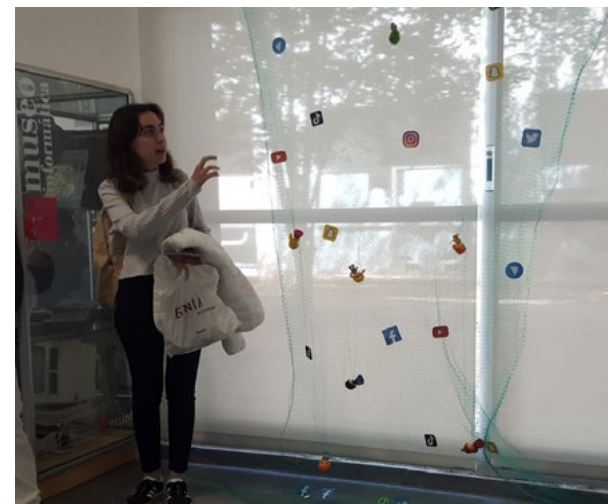


Figura 46. *Net*. Grupo Marguerite Sauvage.



Grupo: Marguerite Sauvage

Miembros: Marina Pérez, Mar Cintero, Sheila García, Elena Madalina, Laura Gurillo.

*Net*, como su propio nombre indica, hace referencia a una red, más concretamente la ciber red de Inter-Net, incluyendo las redes sociales (Instagram, Tik tok...). *Net* es capaz de engancharnos como si de una droga se tratara, nos cautiva con sus apps vistosas que tratan de atraparnos en su universo virtual y nos conecta con el resto de personas sin siquiera percatarnos de ello. ¿Quieres conocer más de cerca *Net*? Te invitamos a hacerlo. Escanea este QR y responde a unas preguntas, ¿qué sensaciones sientes una vez enganchada a *Net* en relación a las redes sociales?

## Fake Mask



Figura 47. Fake Mask. Grupo Marina Abramovic.

Grupo: Marina Abramovic  
Miembros: Marina Reig Vega, María Rúa Pérez, Ainhoa Tercero López y Yasmina Zaimi Kaddouri.

En esta obra se quiere representar la falsedad que se esconde tras las redes sociales utilizando la metáfora de las máscaras. Cada máscara tiene asociado un usuario de Instagram al que se puede acceder y que señala directamente problemáticas relacionadas con el mundo virtual y de las redes sociales. También se puede interactuar con las máscaras. ¿Has probado a quitarte la máscara?

## Appearance



Figura 48. Appearance. Grupo Natividad Navalón.

Grupo: Natividad Navalón  
Miembros: Marina Sanjuan Andrés, Silvia Mengual Ivars, Juan Sánchez Pla, Kenza Remy Lorenzo, Maria Guillem Carrasco.

Esta obra representa el modo como nuestra apariencia a través de las redes sociales se distorsiona. Intentamos adaptarnos a una serie de cánones socialmente aceptados. Por tanto, en internet nunca mostramos nuestra apariencia real. Con un espejo queremos reivindicar la necesidad de un cambio en la mentalidad de la sociedad. Debemos aceptar a cada cual como es, naturalmente, asumiendo la diversidad de los cuerpos.

## War Games



Figura 49. War Games. Grupo Núria López Torres.

Grupo: Núria López Torres

Miembros: Laura Morcillo, Lester Navas, Jose Luis Moreno, Raúl Matines, Gema Miquel.

La obra representa la guerra sempiterna entre las dos grandes compañías del entretenimiento, Sony y Microsoft, titanes del mundo de los videojuegos, en contraste con el triunfo pacífico de Nintendo, la compañía japonesa líder del mercado.

## Filter



Figura 50. Filter. Grupo Paula Bonet.



Grupo: Paula Bonet

Miembros: Andrea Alcalá, Angèlica Ribes, Macarena Torés, Lucía Sanz, Ángela Segura.

En esta obra se quiere plasmar como las redes sociales afectan a la percepción que cada cual tiene de sí mismo. Se centra en los filtros de belleza que podemos encontrar en las aplicaciones, que marcan los prototipos sociales. Los filtros refuerzan los cánones de belleza ya establecidos, elevando la exigencia entre jóvenes y no tan jóvenes. Nos imponen un modelo sobre sus rostros. Cuatro espejos ofrecen cuatro posibilidades de filtro, que nosotras hemos diseñado. Prueba nuestro QR.

## Cellulare



Figura 51. *Cellulare*. Grupo Sophie Germain.

Grupo: Sophie Germain  
Miembros: Armand Martínez, Esmeralda Castellano, Fernando Sendra, Inés García, Alejandra Dupuy de Lome

Con esta obra, pretendemos representar la evolución histórica del almacenamiento de información en los diferentes dispositivos tecnológicos inventados por el ser humano. De esta manera, observamos como el tamaño de los utensilios que usamos para tratar información ha evolucionado de manera inversamente proporcional a la cantidad de información que contiene.

## Layers

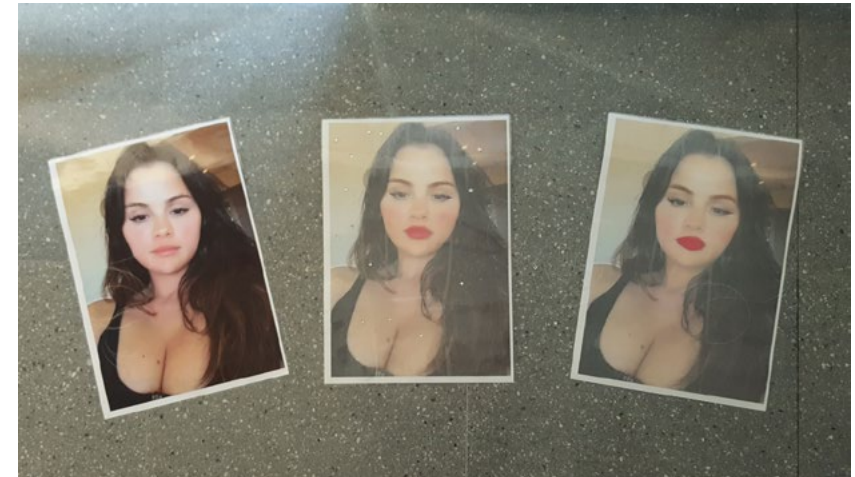


Figura 52. *Layers*. Sara Colaone.

Grupo: Sara Colaone  
Miembros: Aida Ramos, Miriam Díaz, Helena Soriano, Verónica Castela, Claudia Carreño.

La pieza quiere plasmar la realidad de los filtros de las redes sociales. Para poder transmitir esta situación se ha impreso la misma foto tres veces, dejando la primera sin filtros, la segunda con un filtro y la tercera con dos. Comparando de esta manera como los filtros distorsionan la realidad i pueden afectar a la autoestima de aquellos y aquellas que los usan.

## Addiction



Figura 53. *Addiction*. Grupo Steve Jobs.

Grupo: Steve Jobs

Miembros: Daniel Alfonso, Irene Escribano, Alejandra Gisbert, Albert Motes, Sara Ortiz

En esta obra se desea plasmar la adicción tecnológica que vivimos en la actualidad la mayoría de las personas. Mediante el brazo y el ratón unido a él, se hace una comparación con una persona que tiene la necesidad de recibir medicamento a través de una vía. Esto enlaza con la necesidad que sufrimos las personas de estar conectadas a la tecnología en nuestro día a día.

## IG



Figura 54. *IG*. Grupo Cindy Sherman.

Grupo: Cindy Sherman

Miembros: Carla Gualde, Helena Rico, Elena Bruque, Adriana Bono.

Mediante un soporte que simula la silueta del ahorcado, vemos un teléfono del cual cuelga un playmobil, con un cable que simula una cuerda, representando así la dominación digital en la que nos vemos inmersos en la sociedad actual, denunciando los problemas mentales que esta situación provoca. Se trata de un tema a la orden del día, en el cual, las propias creadoras de este proyecto, estarían inmersas.

## Expo Virtual. Artistic Installations at the Museu d'Informàtica

Ricard Huerta (Universitat de València)

The Expo Virtual exhibition is a collaboration between two Valencian public universities: The University of Valencia and the Polytechnic University of Valencia. It is an exhibition assembly that serves to bring teaching students (future teachers) closer to the scientific and technological heritage, using the museum as a setting for communication and learning, understanding the museum as a vehicle for the acquisition of thought, and also a space suitable for artistic practice. It is an experience about bringing students closer to environments of personal enrichment and openness, using other forms of expression. In this way, we motivate the teaching students towards artistic production, concretizing the proposal in installations, which finally reveal themselves as true examples of visual poetry and conceptual sculpture. Educational experiences outside the classroom and in direct contact with heritage can lead to an understanding of the historical context, giving an interpretation and meaning as evidence. They are a challenge to progress in education, especially in what involves the training of teachers, the preparation of teachers, through art. The fact of using a computer museum to exhibit artistic pieces gives the proposal an air of novelty and innovation that is very necessary to prepare future teachers.

Expo Virtual is an artistic and educational research proposed as a project, complemented by an exhibition at the Museu d'Informàtica (Computer Museum) of the Polytechnic University of Valencia. It is part of the actions proposed in the subject "Didactic Proposals in Art Education", of the Degree in Primary School Teacher Education of the University of Valencia, among the groups of the mention "Art and Humanities", and in the subject "Education and ICT", which belongs to the mention ICT. Although students are motivated towards creativity and the arts, should note that, at a general level, there is a great lack of training on art and aesthetics in teacher education. This situation evidence the lack of knowledge of techniques, ways of doing things and artistic references, especially contemporary

ones. We are committed to incorporating research into artistic education subjects, collaborating with other entities. In a society where technology is ubiquitous, it is important to know its history and the evolution of devices, but it is also necessary to reflect on points of view that affect both technology and its relationship with the humanities. It is necessary to establish frameworks for mediation and critical thinking through teaching experience. Bringing students as content producers into the context of the museum is a way of intervening and redoing the space and its contents, establishing links with personal narratives and relationships between the more global general and the more local and particular. Using the arts to create new ways of looking, listening, thinking and communicating.



Figure 55. Students during the exhibition assembly.

We try to combine synergies and facilitate cultural exchanges. This becomes possible if we properly train the teaching staff, which will become a necessary element to transmit knowledge and respect for heritage. It is a model of teaching practice that incorporates research as an experimental framework, taking advantage of artistic education practices that seek to extend actions outside the classroom, creating relationships between teaching narratives. Students from the University of Valencia create artistic installations to present in a

museum located at the Polytechnic University of Valencia. In this way, we promote an approach to art, and to the practice of art, through attractive themes, taking into account the importance of digital technologies. Working on these issues fosters a greater interest on the part of the students, also implies a greater involvement in the tasks. Our approach to technology starts from an approach to heritage education. We aim to bring students closer to creativity, with a contemporary perspective, involving them in the process of artistic creation and dissemination of results through the preparation of an exhibition. With this type of research that unites art and technology, we update Art Education content, incorporating the creation of installations, visual poetry, making use of sound art and rediscovering the educational possibilities of the museum environment. With all of this, we focus on artistic production as a way of understanding art, but also as a trigger to stimulate creativity.

The research offer us twenty-five installations, with a very diverse invoice, which constitute the response of the student groups to the question "How will we experience education in the future virtual world?" This question accompanied by a series of objectives among which we highlight:

- a) Incorporating new themes based on the students' experiences.
- b) Train students to create artistic pieces in installation format.
- c) Educating citizens about heritage through art and digital technology.
- d) Defending heritage through knowledge of the museum as a place of proximity for teachers.
- e) Overcoming the collective imagination about art and technology, full of clichés and prejudices, fostering an approach based on practice.
- f) Improve our teaching and artistic experience.

We encourage learning through experience, providing active interactions with the environment, allowing a connection between theory and practice. Each participant records their experience with digital devices, which allows them to review their own lives based on how memory systems have evolved. Performing artistic actions enhances subjective reflections, so that artistic research, promoting

both individually and collectively. The force of art, or the event of art, can be conceived as a process with potential for individualization, allowing to manage a peculiar look as researchers who use art as a strategy.

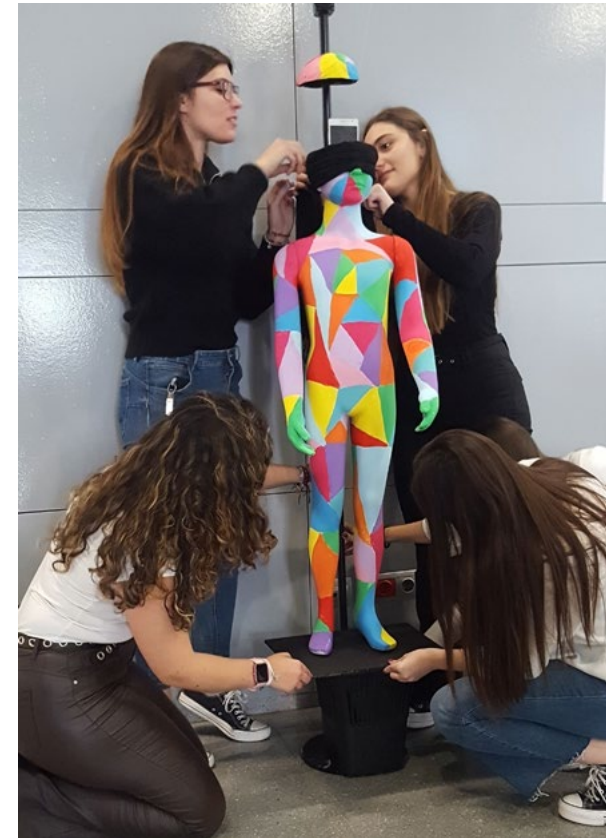


Figure 56. Students during the exhibition assembly.

The artistic installations made by the students generate research and artistic creation, taking the research towards the territory of creativity through Arts-Based Research. The motivation to shape their ideas about digital environments favors an ethnographic approach, a look towards the digital world by the younger citizens. The involvement

of people, from a social and cultural perspective, is important in the research, since current issues addressed, such as the dependence on digital devices (mobile phones, computers, tablets, content platforms) among the population young, a worrying issue due to the volume it has acquired. We highlight the possibilities of art in the prevention and appropriate use of the digital universe among young people, since we need to reveal this preventive action if we really want to educate our students in the conscious use of digital devices and media. We prepare a discourse that takes into account the environment in which those who participate in the artistic action live.

The project Expo Virtual deepens art education, betting in a particular way on those spaces where attention not focused, such as museums or the Internet. Spaces can contribute knowledge to improve and adapt school education to the diverse and common current affairs in which we move, from a perspective that embraces the creative and pedagogical possibilities of the digital universe. Likewise, alliances between disciplines and social agents promoted to achieve the objectives. Innovation and experimentation are decisive aspects in our model of artistic and educational interpretation of current problems. Thanks to the installations, the students generate empathy with their cultural environment, and allow us to observe through their own eyes, inquiring, investigating, and incorporating lived experiences as an element of creative transgression. With the sculptures in installation format, they offer us different reflections on the power of the digital universe in which we move, making visible those aspects silenced both in the curriculum and by the school institution. The use of artistic, visual and sound codes transforms what was initially planned, with the aim of incorporating significant elements, such as symbols and metaphors, plotting transformative concepts and ideas, which entails a reverberation of possibilities that transports us from which is merely visual to what would be an aesthetic and political, pedagogical and communicative, sociological and cultural reflection.

Before starting the project, most of the students did not know the meaning of the concept "artistic installation", so there were some initial sessions addressing the subject. The installation is a genre

that emerged and consolidated during the 1960s and 1970s. The installation cannot be seen as a self-sufficient aesthetic object, but must be looked at in relation to other external phenomena and circumstances. We understand the installation as an intersection of genres that incorporate any means that serve to create an artistic experience in a specific environment and in a specific place. In the educational context, the installations make it possible to connect with the space where they are built in a poetic and aesthetic way. The creative language of the facilities makes it possible to work on numerous facets of the integral development of the person, although these are practices not explored. Due to the difficulty of teachers designing the processes that occur in these languages. Some pieces contain a sound part that is incorporated through a QR code that offers us the recording through our mobile. Music in combination with works of art giving an interdisciplinary approach to promote the understanding of art, within a multimodal environment that combines art and music. Combining images and music allows participants to concentrate on the artworks for a longer period, offering meaningful interpretations, especially on a narrative level. The use of technologies in the process, preparing the proposals means, that we consider the convenience of developing proposals on object art within the educational system for the acquisition of the skills established in the curriculum.

We promote the knowledge of women artists from a gender perspective. We start from the need for a memory exercise that allows us to experience our present in a critical way, thus recognizing both those pioneering artists who projected alternative imaginaries, as well as those who currently continue to pave the way, assuming the lack of training towards the art made by women. This highlights the importance of including gender in a transversal way in the initial training of teachers. Students are encouraged to name their group after a woman artist, so that we promote knowledge and recognition of art made by women. Some names of female artists chosen by the groups: Marina Abramovic, Flavita Banana, Paula Bonet, Carmen Calvo, Judy Chicago, Sara Colaone, Daniasa Curbelo, Esther Ferrer, Artemisia Gentileschi, Maribel Domènech, Sophie Germain, Jenny Holzer, Daniella Jones, Barbara Kruger, Yayoi Kusama, Lara Lars, Núria López Torres, Ada Lovelace, Natividad Navalón, Olga Olivera-Tabeni,



Cindy Sherman, Marguerite Sauvage, Anna Maria Staiano.

A participatory exhibition promotes greater knowledge of cultural heritage, memory and education. With these practices, we encourage creative expertise, since to create the installations we guide the students in matters of a formal type and at the same time we advise them by incorporating theoretical elements and aesthetic content that will help them immerse themselves in reflection and artistic creation. The project Expo Virtual brings current university students, future teachers, to know museums. During the opening ceremony of the exhibition, the students explained their works. The inauguration became a multitudinous event, attended by academic leaders, students, teachers, friends and families.



Figure 57. Inauguration of the exhibition, with an event in the ETSINF Conference Room.

We face several problems in order to adequately Primary School Teacher Education in visual arts. We do not have enough time, nor do

we have the right conditions to carry out a good training experience. Added to this, is the aggravating fact that our students have not previously had contact with artistic practice, or with art in general, so that they arrive in university classrooms with a serious deficiency in terms of artistic and aesthetic training. This situation forces us to generate meaningful experiences so that a scenario of creativity fostered among the students, which we achieve by involving them in daring and innovative projects. The Expo Virtual exhibition is an experience lived by future teachers, creating artistic installations exhibited at the Museu d'Informàtica (Computer Museum) of the Polytechnic University of Valencia. In a few weeks we manage to motivate them, encouraging creativity, and taking advantage of the involvement of the museum, which becomes an ally in the artistic and technological training of future teachers. The objective of the proposal that we initially set out fulfilled, thus demonstrating the extent to which we need to transform artistic education, in order to prepare future Primary School Teachers. We turn the art classroom into a laboratory of ideas, encouraging cooperation, respect and coordinated work, using digital technologies, with results exhibited in a museum. Using Arts-Based Research as a methodology, we develop personal discourses to confront creative processes, giving as a result original contributions to the artistic and educational landscape, thus turning the activity into a constant research process based on artistic practice from a critical pedagogy.

## References

- Atkinson, D. (2017). Without Criteria: Art and Learning and the Adventure of Pedagogy. *The International Journal of Art and Design Education*, 36(2), 141-152. <https://doi.org/10.1111/jade.12089>
- Aumente Rivas, P. (2021). Arte colaborativo y Distritos culturales. Revisitando algunas fuentes. *Arte y Políticas de Identidad*, 25(25), 13-32. <https://doi.org/10.6018/reapi.506171>
- Barthes, R. (1982). *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Ítaca.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.

- Duncum, P. (2015). Transforming Art Education into Visual Culture Education through Rhizomatic Structures. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 5(3), 47-64. <http://dx.doi.org/10.18039/ajesi.66849>
- Foucault, M. (1998). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. México: Siglo XXI.
- Giroux, H. (1990). Los profesores como intelectuales. *Hacia una pedagogía crítica del aprendizaje*. Barcelona: Paidós.
- Hamlin, J., & Fusaro, J. (2018). Contemporary Strategies for Creative and Critical Teaching in the 21st Century. *Art Education*, 71 (2), 8-15. <https://doi.org/10.1080/00043125.2018.1414529>
- Han, B. C. (2021). *No-cosas: quiebras del mundo de hoy*. Barcelona: Taurus.
- Hervás Asins, L. (2014). Iniciativas didácticas para el acercamiento en los centros educativos de propuestas sobre arte objetual. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, 5, 81-93. <https://doi.org/70.7203/eari.5.3553>
- Huerta, R. (2022). La Memoria. *Investigación Basada en las Artes para la formación del profesorado. Arte, Individuo y Sociedad*, 34(1), 27-45. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.70081>
- Lobovikov Katz, A. (2019). Methodology for Spatial-Visual Literacy (MSVL) in Heritage Education: Application to Teacher Training and Interdisciplinary Perspectives. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(1). <https://doi.org/10.6018/reifop.22.1.358671>
- Lucas, L., Trabajo, M. & Borghi, B. (2020). El museo como laboratorio escolar. Análisis de buenas prácticas. *Arte, Individuo y Sociedad*, 32(2), 299-317. <https://doi.org/10.5209/aris.63288>
- Marzo, J. L. (2021). *Las videntes: Imágenes en la era de la predicción*. Arcadia/Atmarcadia.
- McGarrigle, J. G. (2018). Getting in tune through arts-based narrative inquiry. *Irish Educational Studies*, 37(2), 275-293. <https://doi.org/10.1080/0323315.2018.1465837>
- Munari, B. (2019). *Artista y diseñador*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Navarro Espinach, G. (2022). *Alfabetos e Investigación Basada en las Artes*. [Tesis Doctoral]. Repositorio de la Universidad Miguel Hernández. <https://hdl.handle.net/11000/28998>
- Ozcam, I. & Kayan, H. Z. (2022). Learning from Experience: Installation Art in Design Education. *Online Journal of Art And Design*, 10(3), 150-165. <http://adjournal.net/articles/103/10310.pdf>
- Panciroli, C. (2016). Los bienes culturales como patrimonio educativo. *Educación Artística: Revista de Investigación*, 7, 86-99. <http://dx.doi.org/10.7203/eari.7.8158>
- Rolling, J. H. (2017). *Arts-Based Research in Education*. En P. Leavy (ed.) *Handbook of Arts-Based Research* (pp. 493-510) New York: Guilford, 493-510.
- Salido López, P. V. (2020). Metodologías activas en la formación inicial de docentes: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y educación artística. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 24(2), 120-143. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i2.13565>
- Sarfson Gleizer, S. (2020). Una mirada integradora de las artes en la didáctica del patrimonio artístico y musical (formación de maestros). *Artseduca*, 25, 149-156.
- Souza, M. A. de, Salgado, P. A. D., Chamon, E. M. Q. de O., & Fazenda, I. C. A. (2022). Interdisciplinaridade e práticas pedagógicas: O que dizem os professores. *Revista Portuguesa De Educação*, 35(1), 4-25. <https://doi.org/10.21814/rpe.22479>
- Ramón Verdú, A. J., Villalba Gómez, J. V., & Boj Pérez L. (2022). Análisis factorial sobre la formación creativa recibida en estudiantes universitarios. *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, 26(1), 259-279. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v26i1.17718>
- Zhao, P., Sintonen, S., & Kynäslähti, H. (2015). The Pedagogical Functions of Arts and Cultural-Heritage Education with in Online Art Galleries and Museums. *International Journal of Heritage in the Digital Era*, 4(1), 103-120. <https://doi.org/10.1260/2047-4970.4.1.103>

Pieces of exhibition

### No Signal



Figure 58. *No Signal*. Ada Lovelace Team.

Team: Ada Lovelace

Members: Gloria Alonso Puig, Gema Arastey Ramírez, Juan José Dauder Sanchez, Francesca Frasquet Chornet, Javier Lagarreta Chaves.

In this work, we want to put voice to every kid who has suffered cyber bullying. To represent it, we have used various items about the topic under a paper bin with wrinkled papers to simulate the social disinterest to the suicides that occurs in our society. Furthermore, we have introduced an audio simulating the signal lost, which gives name to our representation, remembering those who are no longer with us.

### Lonely



Figure 59. *Lonely*. Alan Turing Team.

Team: Alan Turing

Members: Jordi Boscà Ferrer, Gemma Escrich Murria, Marina Esteller Vila, Ana Isabel González Ceacero, Gaia Nardoza.

With this work, we introduce the communication problem about the excessive use of technology. Our installation is a picnic table with a tablecloth, dishes and silverware for eating. In a dish, there is a mobile with headphones, its represents the isolated adolescent using the mobile. If you want, sit and listen.

## Baby Cage



Figure 60. *Baby Cage*. Anish Kapoor Team.

Team: Anish Kapoor

Members: Ana Fabra, Joan Gil, Lucías Puertas, Natalia Velázquez, Raquel Martínez.

This work shows the addiction to the virtual world, specifically in the most vulnerable time of a human being's childhood. It is increasingly common for parents to prefer their children to be cared for by technology rather than by themselves. We present a cage in which inside we see a baby umbilically connected to an electronic device, a metaphorical image of what is happening in our society.

## Women



Figure 61. *Women*. Anna Maria Staiano Team.

Team: Anna María Staiano

Members: Meri Valcaneras, Jose Manuel Bayo, Pablo Aparicio, Javier González, Alejandra Cano

In this work, we wanted to capture the balance that exists between the positive and negative part, which can be reflected in the figure of woman through the virtual experience. For this we will use a scale, in which you will find a QR at each end of this one, which will show videos that reflect the two sides of the coin: visibility of women on the one hand and harassment and idealization on the other. We intend to make you reflect on the reality that women live in the virtual environment.

## Evolution



Figure 62. *Evolution*. Artemisia Gentileschi Team.

Team: Artemisia Gentileschi.

Members: Tiffanie Augé, Lucia Martinez Albal, Victoria Moya Sanz, Carlos Rey Padín, Célina Ravier.

With this project, we intend to show the evolution in the way of play the childhood of children. On the one hand, we have represented the toy and games used before (ball, marbles, animals, jump rope, etc.) and on the other hand, we have the games at present that are all through screens (Nintendo, mobile, helmets, etc). Where we can observe the contrast between these two realities.

## Drugs



Figure 63. *Drugs*. Barbara Kruger Team.

Team: Barbara Kruger

Members: Carme Calaforra, Gemma Cruañez, Paula Chover, Raquel Cuenca, Héctor Viqueira

In relation to the slogan of the exhibition (Expo Virtual), our work deals with the theme of the current addiction to technological platforms and social networks. Making a similarity or parallelism, we compare the generally excessive use of these with the drug addiction caused by taking drugs, and the instant satisfaction they bring us.

## Scamming



Figure 64. *Scamming*. Bill Gates Team.

Team: Bill Gates

Members: Alejandro Boscà, Eduardo Aguilar, Ramon Gallardo, Besfort Shuki, Francisca Solar

In this work, we have wanted to represent the current ease of planning scams, together with the ignorance of many people about new technologies, which can easily lead them to fall into deception by people who misuse it. We wanted to put the viewer in a situation, making them see that misuse of new technologies is typical of bad people, who take advantage of people with less knowledge to get money.

## Analogy



Figure 65. *Analogy*. Carmen Calvo Teams.

Team: Carmen Calvo

Members: Nerea Marchuet García, Vanessa Mora Sabatés, Lucía Peris Martínez, Natalia Ribes Monzó, Nicolás Soriano Gómez

Our piece seeks to give visibility to the passage of time. The progress of our society is dizzying. We observe how the different important objects in our day to day have been transforming and changing over the last few years. We recently needed a different object to perform different functions. We used a clock as an alarm clock or a calculator to do the math. Now all these functions found in an object so small that we can keep it in our pocket.

## Mirror

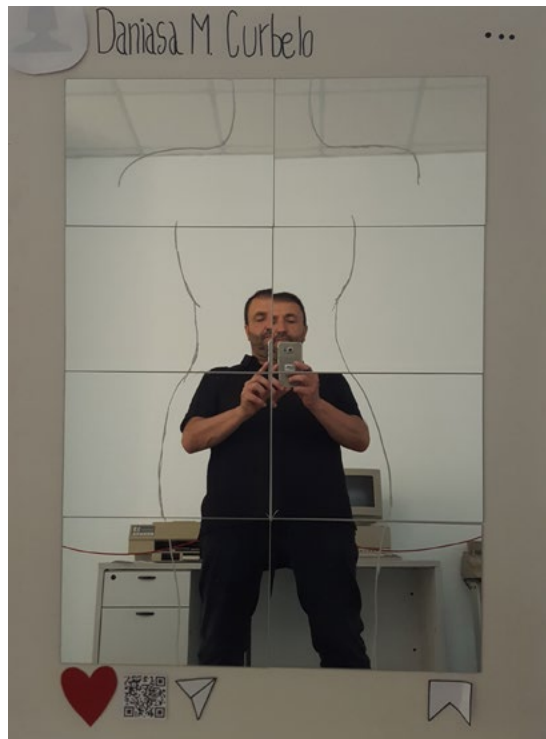


Figure 66. *Mirror*. Daniasa Curbelo Teams.

Team: Daniasa Curbelo

Members: Marta Gil, Paula Giménez, Marta Izquierdo, Daniel Lázaro, Yaiza Talavera

The piece wanted to capture the aesthetic canons that social networks impose, mainly on the female body, for this we have made a representative work of an Instagram publication, in which a mirror with a drawn silhouette represents a photo of a body idealized. In addition, the publication has an interactive QR in which you can publish opinions that you have seen or received for having a different body. Our goal is to convey the message that all bodies are equally valid.

## Influencers



Figure 67. *Influencers*. Daniella Jones.

Team: Daniella Jones

Members: Rocío Fresneda García, Andrea Hernández Martínez, María Llobell Vives, Marta Moreno Martorell, Vanessa Porto Araque

We want to capture the impact that influencers have on their social networks for society. In order to convey this idea, we used a scale, products recommended by various influencers and advertisements published on the web. The piece of art consists of putting the scale on a base and on top of it some products recommended by content creators. In the same way, around the base we will place the different advertisements.

## Inside



Figure 68. *Inside*. Esther Ferrer Team.

Team: Esther Ferrer

Members: Mireia Honrubia, Nerea Soria, Alba Martínez, Eva Ilianova.

In this installation we wanted to show how new technologies have affected us to the point of absorbing us to a reality parallel to ours. To convey these ideas, we have created a video in which we can observe a path with Netflix offers, which incite the viewer to enter into television, in the background, which will turn off and the viewer will be trapped inside it where you will be able to read "Inside" and "Not Exit".

## Brain



Figure 69. *Brain*. Flavita Banana Team.

Team: Flavita Banana

Members: Raquel De Mingo, Paula Caballero, Marina Dorce, Natalia Bauset, Bienvenida Atienza.

This work wanted to capture the technological dependency. For this, we use a mannequin that represents our society. Instead of a brain, the character has a mobile in his head. He wears a blindfold that prevents him from seeing beyond the digital world. Painting the piece in bright colors, we pretend that we live happily in the face of this technological dependency. Try taking a selfie with our mannequin and upload it to #Brain.



## Charged



Figure 70. *Charged*. Jenny Holzer Team.

Team: Jenny Holzer

Members: Robert El Hadri Diego, Marc Herrera Nares, Luis Mayordomo Monedero, J. David Sabater Mallet, Carla Iglesias Chilches

With this installation, we want to convey the dependence on technology that exists today. Mobile phones have become an indispensable tool. Nowadays, it seems that if you does not connected to the internet, you does not exist as a person. As a result, everything around you feels fake. The telephone becomes the main engine that moves the person. In the presentation of the work, we pay homage to artist Jenny Holzer, introducing a written text, as she does in her works.

## Birds



Figure 71. *Birds*. Judy Chicago Team.

Team: Judy Chicago

Members: Andrea Gallardo Zurita, Alba Llácer Rubio, Alba Pérez Carlos, Sandra Sánchez Raya, Marta Toribio Rodríguez.

*Birds* aims to represent the social reality of social networks. To this end, it uses the concept of paper birds as a metaphor for the human figure. On the one hand, the black birds, which represent those individuals trapped by social networks, which act as obscuring and manipulative elements. On the other hand, the white birds symbolise those individuals who enjoy an existence free of social networks.

## Mouse



Figure 72. *Mouse*. Lara Lars Team.

Team: Lara Lars

Members: Jose Alfonso Ibañez, Pilar Quintanilla, Mónica Román, Claudia Pertegaz, Gema Magraner.

This installation shows us suicide as a result of social networks and dependence and addiction to new technologies. These choke us to death. The poison of social networks takes us to extreme limits such as harassment on the networks. The virtual is a virus that directly attacks our mental health. A youth completely submerged in their attacks.

## Reflection



Figure 73. *Reflection*. Larry page Team.

Team: Larry Page

Members: Alba Pla Sanchis, Lara Vidal Pomares, María Roselló Morante, Andrés San Juan.

Instagram is one of the most used social networks today. Through this work, we lead you to reflect on the way we present ourselves to these types of social media. There is no person to show us this reality as it is. Would you publish an image in which you do not touch up or use filters?

## Net



Figure 74. Net. Marguerite Sauvage Team.

Team: Marguerite Sauvage

Members: Marina Pérez, Mar Cintero, Sheila García, Elena Madalina, Laura Gurillo.

Net, as its name indicates, refers to a network, more specifically the Inter-Net cyber network including social networks (Instagram, Tik tok...). Net is capable of hooking us as if it was a drug, it captivates us with its colorful apps that try to trap us in its virtual universe and it connects us with other people without even realizing it. Do you want to know more about Net? We invite you to do it. Scan this QR and answer some questions, what sensations do you feel once hooked on Net in relation to social networks?

## Fake Mask

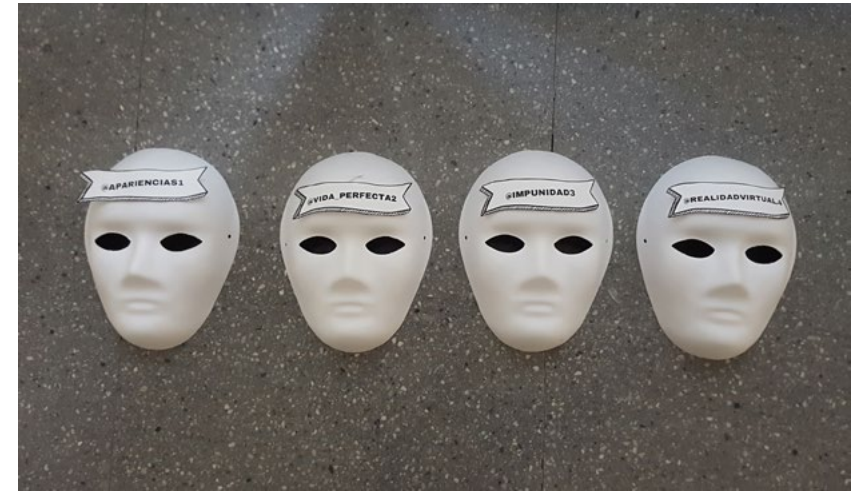


Figure 75. Fake Mask. Marina Abramovic Team.

Team: Marina Abramovic

Members: Marina Reig Vega, María Rúa Pérez, Ainhoa Tercero López, Yasmina Zaimi Kaddouri.

With this project, we want to represent the falsehood that hides behind social networks using the metaphor of masks. Each mask has an associated Instagram user who can access, and that directly points out problems related to the Expo Virtual world and social networks. You can also interact with the masks. Have you tried to take off your mask?

## Appearance



Figure 76. Appearance. Natividad Navalón Team.

Team: Natividad Navalón

Members: Marina Sanjuan Andrés, Silvia Mengual Ivars, Juan Sánchez Pla, Kenza Remy Lorenzo, Maria Guillem Carrasco.

This piece represents that our appearance through social networks is failing. We try to adapt to a diversity of socially accepted canons. Therefore, in internet our real appearance is never showing. With the mirror, we want to claim the need for a change in mentality of society. We have to accept everyone as they, assuming the diversity of bodies.

## War Games



Figure 77. War Games. Núria López Torres Team.

Team: Núria López Torres

Members: Laura Morcillo, Lester Navas, Jose Luis Moreno, Raúl Matines, Gema Miquel.

This work represents the everlasting war between the two great entertainment companies, Sony and Microsoft, titans of the videogames, and the peaceful triumph of Nintendo, the leading Japanese company in the market.

## Filter

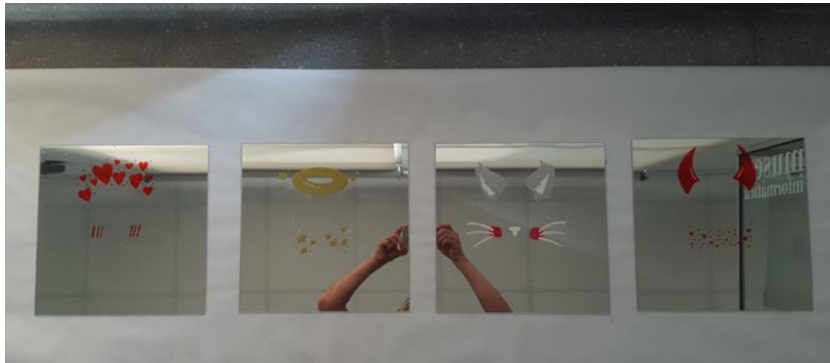


Figure 78. *Filter*. Paula Bonet Team.



Team: Paula Bonet  
Members: Andrea Alcalá, Angèlica Ribes, Macarena Torés, Lucía Sanz and Ángela Segura.

In this work, we want to capture how, social networks, affect the perception that each one has of himself. We focus on the beauty filters that we can find in the applications, which mark the social prototypes. The filters reinforce the already established beauty canons, raising the demand between young and not so young. They impose a model on their faces. Four mirrors offer four filter possibilities, which we have designed. Try our QR.

## Cellulare



Figure 79. *Cellulare*. Sophie Germain Team.

Team: Sophie Germain  
Members: Armand Martinez, Esmeralda Castellano, Fernando Sendra, Inés García, Alejandra Dupuy de Lome

This piece represent the historic evolution of the information storage in different technological devices created by the human. Through this, we can see how the size of the different objects we use to storage information has evolved inversely proportional to the amount of information it contains.

## Layers

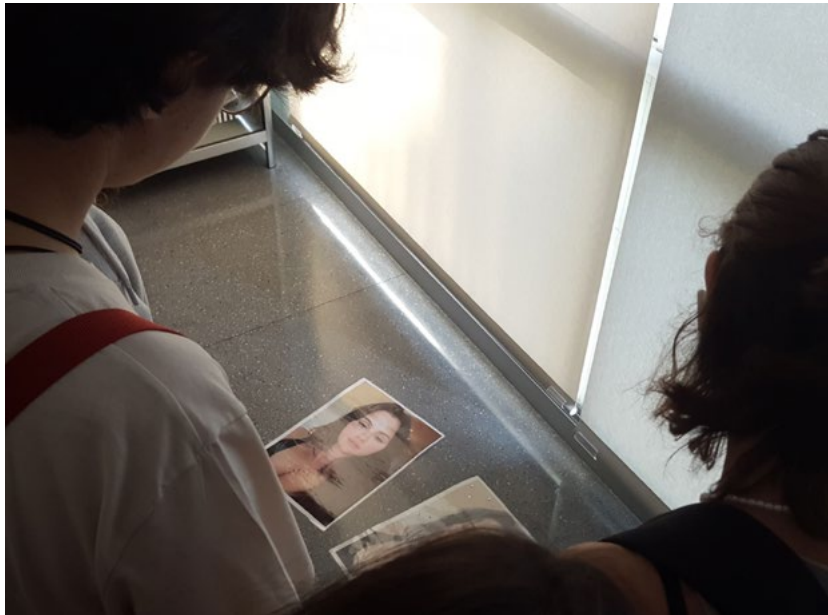


Figure 80. *Layers*. Sara Colaone Team.

Team: Sara Colaone

Members: Aida Ramos, Miriam Díaz, Helena Soriano, Verónica Castela y Claudia Carreño.

In this work we wanted to capture the reality of social media filters. In order to convey this situation we have printed the same photo three times. Leaving the first without filters, the second with one filter and the third with two. In this way we compared how filters distort reality and can affect the self-esteem of those who use them.

## Addiction



Figure 81. *Addiction*. Steve Jobs Team.

Team: Steve Jobs

Members: Daniel Alfonso, Irene Escribano, Alejandra Gisbert, Albert Motes, Sara Ortiz

This work want to capture the technological addiction that most people live nowadays. By means of the arm and the mouse attached to it, we make a comparison with a person who has the need to receive medication through an IV. We want to refer to the need that people suffer to be technological connected in our daily lives.

**IG**



Figure 82. IG. Cindy Sherman Team.

Team: Cindy Sherman

Members: Carla Gualde, Helena Rico, Elena Bruque, Adriana Bono.

By means of a support that simulates a hanged man, a telephone will hung from which a playmobil will hang by a rope, thus representing the digital domination in which we are in society and the mental problems that this situation causes. This is an issue of the order of now, in which we, as creators of this project, are.

# # Virtual



UNIVERSITAT  
POLITÀCNICA  
DE VALÈNCIA

