



"¿Juegas con Carmen?" Co-creación infantil para conocer a la artista naïf Carme Rovira

**Do you play with Carmen?
Children's co-creation to meet the naive artist Carmen Rovira**

**Rafael Romero Pineda
Joan Miquel Porquer Rigo**

"¿Juegas con Carmen?" Co-creación infantil para conocer a la artista naïf Carme Rovira

"Do you play with Carmen?" Children's co-creation to meet the naive artist Carmen Rovira

Autores: Rafael Romero Pineda y Joan Miquel Porquer Rigo

Curriculum abreviado: Rafael Romero Pineda es Profesor Lector del ámbito de Pintura en el Departamento de Artes y Conservación-Restauración de la Universidad de Barcelona. En la misma institución, es coordinador del Grupo de Innovación Docente MIMA (Memoria y Materia Artística –GINDO-UB/188) y miembro del Grupo de Innovación Docente ATESI (Arte, Territorio, Estrategia docente, Sostenibilidad e Intervención social –GINDOC-UB/162).

E-mail: rafaelromero@ub.edu.

Abbreviated CV: Rafael Romero Pineda is a Lecturer in Painting at the Department of Arts & Conservation-Restoration of the University of Barcelona. At the same institution, he coordinates the Teaching Innovation Group MIMA (Memory & Art Matter – GINDO-UB/188) and is a member of the Teaching Innovation Group ATESI (Art, Territory, Teaching strategy, Sustainability and social intervention – GINDOC-UB/162). Contact address: rafaelromero@ub.eduJoan

Curriculum abreviado: Joan Miquel Porquer Rigo es Profesor Lector del ámbito de Escultura en el Departamento de Artes y Conservación-Restauración y conadscripción al Instituto de Desarrollo Profesional IDP-ICE de la Universidad de Barcelona. En la misma institución, es miembro del Grupo de Investigación Esbrina (Subjetividades, visualidades y entornos educativos contemporáneos –2021SGR00686), y de los Grupos de Innovación Docente ATESI (Arte, Territorio, Estrategia docente, Sostenibilidad e Intervención social –GINDOC-UB/162) y ApS(UB) (Grupo de Aprendizaje-Servicio de la Universidad de Barcelona –GINDOC-UB/174).

E-mail: joanmiquelporquer@ub.edu.

Abbreviated CV: Miquel Porquer Rigo is a Lecturer in Sculpture at the Department of Arts and Conservation-Restoration and affiliated with the Professional Development Institute IDP-ICE of the University of Barcelona. At the same institution, he is a member of the Research Group Esbrina (Subjectivities, visualities and contemporary educational environments – 2021SGR00686), and the Teaching Innovation Groups ATESI (Art, Territory, Teaching Strategy, Sustainability and Social Intervention – GINDOC-UB/162) and ApS(UB) (Service-Learning Group of the University of Barcelona – GINDOC-UB/174). Contact address: joanmiquelporquer@ub.edu.

“¿Juegas con Carmen?”

Co-creación infantil para conocer a la artista naíf Carme Rovira

Rafael Romero Pineda y
Joan Miquel Porquer Rigo

Resumen:

El artículo describe la concepción, fases de desarrollo y activación de una propuesta de co-creación artística denominada “Jugues amb la Carme?” - ¿Juegas con Carmen?, destinada a público infantil, para dinamizar la obra de la artista naíf Carme Rovira y de su Casa-Museo en la localidad de Vilassar de Mar (Barcelona, España), e implementada en el año 2021. La actividad sirve como prueba piloto de una acción de programación pedagógica en el centro. La ejecución de la obra y el diálogo con el público permite establecer líneas de trabajo futuras y extrapolables a otros espacios museísticos de similares características.

Palabras clave: Educación en museos, Co-creación artística, Pintura naíf, Carme Rovira, España.

Abstract:

This article describes the conception, phases of development and activation of the artistic co-creation Jugues amb la Carme? –'Do you want to play with Carmen?'. The activity, intended for a children's audience, aims to introduce the work of the naíf artist Carme Rovira and her House-Museum in the town of Vilassar de Mar (Barcelona, Spain), and was implemented in the year 2021. The activity serves as a pilot test for a pedagogical programming action at the center. The execution of the work and the dialogue that raised with the public allows us to establish future lines of work that can be extrapolated to other museum spaces with similar characteristics.

Keywords: Museum Education, Artistic cocreation, Naíf painting, Carme Rovira, Spain.

Introducción

Este texto presenta la concepción, desarrollo y resultados de “Jugues amb la Carme?” -¿Juegas con Carmen?-, una actividad didáctica piloto dirigida al público infantil desarrollada el 10 de octubre de 2021 en la Casa-Museo Carme Rovira de la localidad de Vilassar de Mar (Barcelona, España), coincidiendo con las Jornadas Europeas de Patrimonio 2021. La actividad didáctica tuvo como objetivo principal el dar a conocer la figura y obra de la pintora naíf Carme Rovira (Vilassar de Mar, Barcelona, España, 1907 -Passy, Alta Saboya, Francia, 1985), en el contexto del que fuera su hogar y estudio de creación artística, y que hoy es museo de titularidad pública en el municipio. Se trata de una iniciativa encargada por el Ayuntamiento de Vilassar de Mar, a través de su regiduría cultural, al Grupo de Innovación Docente Consolidado ATESI (Arte, Territorio, Estrategia docente, Sostenibilidad e Intervención social –GINDOC-UB/162) de la Universidad de Barcelona, España, conformados por profesorado de distintos centros de

“¿Juegas con Carmen?”

Co-creación infantil para conocer a la artista naíf Carme Rovira

Rafael Romero Pineda y
Joan Miquel Porquer Rigo

arte y educación interesados en la transferencia de conocimiento de las aulas universitarias a la ciudadanía a través de metodologías activas como el Aprendizaje - Servicio –ApS–(Batlle, 2020) y con perspectiva de Objetivos de Desarrollo Sostenible–ODS–(UNESCO, 2017)

1.1. Carme Rovira y su Casa-Museo

La Casa-Museo Carme Rovira nos muestra el mundo de esta pintora *naíf*-del francés,*ingenuo*, de arte “primitivista”(Bihalji-Merin, 1978)- entre pequeños espacios domésticos, de vida cotidiana, que habitó durante décadas. En su taller se hallan todavía numerosos trabajos: pinturas, dibujos, cerámicas y murales, además de correspondencia, fotografías familiares y utensilios diversos [figura1]. Podemos conocer su atribulada vida a través de un breve relato de Gelpí Maltas (2009) y de la obra biográfica de Canyameres (1989): de orígenes humildes, Carme Rovira i Fortuny nació en Vilassar de Mar en 1907, hija de Martí Rovira Masip y de María Fortuny Ametller, agricultores. Estudiante en centros públicos y religiosos, su vida académica se ve truncada pronto por las vicisitudes económicas familiares y debe entrar a trabajar como tejedora en la industria textil local y, más tarde, como agricultora. Casada con uno de los mozos de las tierras de su familia, poco antes de la Guerra Civil española nace su hija y muere su madre, dejándola al cargo de los cuidados de quienes la rodean. En la contienda, su marido es apresado y Rovira deberá añadir el estraperlo a sus medios de subsistencia. Una década después, ya separada, muere su padre y se casa su hija, quedando ella sola e independiente. A mediados de los años 50, tras un accidente que la obliga a reposar durante un tiempo, y perdido el contacto con la familia restante, Carme Rovira emplea sus horas a labores manuales, diversas artesanías y empieza a interesarse por la representación pictórica. Tras una vida sacrificada, de trabajo intenso y penurias, su espíritu positivo y diversos contactos afortunados la llevarán a desarrollar un estilo de pintura propio, espontáneo y autodidacta, y a exponerlo en círculos reconocidos de las artes de su tiempo, en Barcelona, Madrid o París. Inquieta y sin ataduras, alternará su trabajo pictórico con la hostelería y la servitud en casas adineradas, en Mallorca y en París. En esta última ciudad, en 1984, cae gravemente enferma y se traslada a un sanatorio en la Alta Saboya, donde fallecerá un año después.

Carme Rovira, artista "ingenua" y marcada por su línea vital, desarrolla una praxis autónoma, espontánea e intuitiva, carente de conocimientos técnicos o teóricos relativos a la representación academicista -relativos a la proporción o a la perspectiva-. Esto, no obstante, potencia en ella un trabajo de gran impacto cromático, de visión simple, esquemática y desacomplejada, próxima al de las representaciones en la infancia. Sus temáticas se relacionan habitualmente con

“¿Juegas con Carmen?”

Co-creación infantil para conocer a la artista naíf Carme Rovira

Rafael Romero Pineda y
Joan Miquel Porquer Rigo

su vida cotidiana, sus actividades, espacios y actores: personajes próximos, animales en hábitats, motivos vegetales, paisajes que transita, visita o recuerda. Sus colores son primarios y secundarios, sin grandes mezclas, paletas o gamas, planos. Técnicamente, domina procedimientos mixtos muy convencionales que no comportan grandes habilidades -lápices y ceras de colores, óleo, gouache y acuarela- y soportes asequibles -telas y textiles, objetos reciclados, cartones y papeles, maderas-. El conjunto, junto a su trayectoria vital característica de una España de pre y posguerra, refuerza una visión singular sobre la obra de la artista, que la hace atractiva e invita a trabajar con ella.

Entre las últimas voluntades de la artista y asalariada, quedará indicada la cesión de su legado, bienes artísticos y casa natal a su localidad, Vilassar de Mar, para el establecimiento de un museo y espacio cultural. En 2014, tras complicaciones derivadas de la conservación del inmueble -quizás como última vicisitud en la vida de la artista, pero que se ve superada-, el Ayuntamiento de la localidad puede inaugurar la Casa-Museo Carme Rovira. Con esta iniciativa, a través de su regiduría de cultura, el consistorio apuesta por potenciar la visibilidad de la obra y vida de la que puede considerarse una de las pintoras naíf más importantes de Cataluña.

1.2.Sentar las bases para una dinamización pedagógica de la Casa-Museo

Con la intención de hacer una prueba piloto de carácter didáctico, dada la posibilidad de regularizar en el programa de la Casa-Museo Carme Rovira las visitas de centros escolares de su entorno geográfico cercano o de público familiar, el ayuntamiento de Vilassar de Mar encarga al Grupo de Innovación Docente Consolidado ATESI de la Universidad de Barcelona, el diseño y ensayo de una actividad didáctica dirigida a un público de educación primaria (de 6 a 12 años) y a su contexto familiar. Diversos de los componentes del grupo, docentes universitarios de arte diseñan para ello la propuesta titulada *Jugues amb la Carme?* -¿Juegas con Carmen?-, que se testea en una sesión el 10 de octubre de 2021.

La actividad consiste en un taller gratuito dirigido al público objetivo, que se inscribe con la ayuda de sus familias o tutorías legales, a través de un formulario en la página web del servicio de museos del municipio. El objeto del taller es la construcción de una obra de co-creación artística, plástica y visual, a partir de la iconografía relevante observada en el trabajo de Carme Rovira, y que acerque al público a: 1) conocer las singulares vida y obra de la artista, y utilizarla como objeto de conocimiento contextualizado para la actualidad; 2) motivarse a formar parte de una ciudadanía activa y de una cultura artística abierta y cercana, propia de sociedades comprometidas, democráticas, inclusivas e

“¿Juegas con Carmen?”

Co-creación infantil para conocer a la artista naíf Carme Rovira

Rafael Romero Pineda y
Joan Miquel Porquer Rigo

igualitarias; 3) participar en actividades colectivas y de co-creación, promoviendo los consiguientes valores de crecimiento emocional individual y colectivo.

El artefacto resultante de la actividad es un mural lúdico sobre soporte metálico magnético, que permita su desmontaje, reutilización y ampliación en futuras acciones. Deviene un material didáctico para la institución, implementable por otras personas formadoras-mediadoras y públicos de la misma franja de edad. La experiencia se finaliza con una evaluación cualitativa entre las personas participantes, que permite establecer conclusiones preliminares, mejoras y nuevas líneas de trabajo.

2.Intencionalidad y objetivos.

Preguntar, responder, investigar y descubrir como pretexto

A través de tres miembros de ATESI, “¿Juegas con Carmen?” se diseña e implementa entendiendo a la Casa-Museo Carme Rovira como una parte importante del tejido de servicios culturales de Vilassar de Mar para a sus habitantes. Se aspira a contribuir a la generación de "ciudadanía activa", es decir, a formar personas competentes y capaces de transformar el mundo (Batlle, 2020). Se trata de conectar cualquier objeto de conocimiento a los retos contemporáneos y a todos los niveles (Sabdash, 2020). A través del universo creativo de la pintora, podemos trabajar las actitudes y valores. Hemos de considerar también el potencial de este tipo de proyectos en cuanto a que contribuyen en la educación emocional del público infantil, sea en un contexto académico o externo: “la educación emocional es un proceso educativo continuo y permanente, puesto que debe estar presente a lo largo de todo el currículum académico y en la formación permanente a lo largo de toda la vida.” (BisquerraAlzina, 2000: 243). El museo deviene formativo no sólo en la edad escolar del individuo, sino constantemente en su vida. En esta actividad didáctica, las niñas y niños pueden conocer más de sí mismos a través del arte y la expresión, tal vez saliendo de esa paradigmática situación que prevalece, consistente en valorar preferentemente la educación intelectual, pragmática y tecnocrática. En este contexto, resulta pertinente tomar los cuatro puntos definitorios de Hervás Avilés (2010), relativos a los espacios museísticos como territorios inclusivos favorecedores de experiencias interactivas, y que se establecen como palabras claves para el diseño de la actividad: preguntar, responder, investigar y descubrir. Según Hervás Avilés(2010): 1) todos los sujetos poseen interrogantes sobre diferentes temáticas; 2) es necesario contribuir a responder los interrogantes mediante la interacción social; 3) un museo debe ser un espacio beneficioso para investigar y encontrar respuestas; y 4) los visitantes pueden examinar los descubrimientos que realizan, si poseen

“¿Juegas con Carmen?”

Co-creación infantil para conocer a la artista naíf Carme Rovira

Rafael Romero Pineda y
Joan Miquel Porquer Rigo

las herramientas adecuadas. Precisamente, entendemos estas cuestiones como fundamentales en el desarrollo cognitivo y socio-emocional del niño y resolutivas a la hora de diseñar la actividad.

En relación con los diecisiete ODS de la Agenda 2030 de la Organización de Naciones Unidas, consideramos que un museo es -y debe ser- capaz de motivar la reflexión y transformación en sus visitantes, que se convierten en actores, artífices, protectores, embajadores de estos espacios y de sus objetos, contenidos y espíritu (UNESCO, 2017). Debe ser, por tanto, la relación del ciudadano y el museo paradigma de Educación de Calidad (ODS 4) en cuanto a garantizar una educación inclusiva, equitativa y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. A ello hemos de añadir, pensando en las niñas y los niños, que éstos son valiosos ciudadanos con derecho a experiencias de aprendizaje de alta calidad y apropiadas para su desarrollo.

Por supuesto, nuestra actividad se debe dirigir también a borrar las diferencias de género, especialmente en relación con la atribución de roles y derechos civiles, como se preconiza en el ODS 5, Igualdad de Género; en ese sentido, Carme Rovira es un gran ejemplo de mujer combativa contra una dinámica patriarcal y represiva hacia las mujeres: su propia historiografía nos evidencia una economía de subsistencia y cuidado, y su gran esfuerzo laboral, que nos permite a su vez reflexionar sobre el trabajo decente y el crecimiento económico (ODS 8). Podemos reflexionar además en torno a la utilización que la pintora hace de materiales sostenibles, sobre todo en sus soportes, lo cual conlleva una Producción y Consumo Responsables (ODS 12).

Con este contexto intencional, el equipo docente implicado establece para la actividad didáctica los siguientes objetivos, trabajando a partir de la figura y obra de Carme Rovira: a) Generar "ciudadanía activa", es decir formar ciudadanos competentes capaces de transformar el mundo; b) Motivar y potenciar la creatividad y co-creatividad entre las niñas y niños, su participación en el arte, la cultura y el activismo social; c) Fomentar el aprendizaje interdisciplinario a partir de los contenidos expositivos, animando a niños a explorar el mundo desde múltiples perspectivas; y d) Apoyar la autoestima de los propios niños, su capacitación como miembros activos de la comunidad, así como el sentido de pertenencia, el compromiso y saber disfrutar y compartir los bienes públicos.

3. Participantes, descripción y medios de la actividad

3.1. Participantes de la actividad

Participan en la actividad, como diseñadores y talleristas, tres docentes de artes y educación adscritos a ATESI y al Departamento de Artes y Conservación-Restauración de la Universidad de Barcelona, de las áreas de

“¿Juegas con Carmen?”

Co-creación infantil para conocer a la artista naíf Carme Rovira

Rafael Romero Pineda y
Joan Miquel Porquer Rigo

Pintura y Escultura. Los tres docentes imparten docencia de Grado en Bellas Artes y dos de ellos, también, de Máster en Formación del Profesorado de Secundaria Obligatoria. Previa inscripción a través de la página web del servicio de museos de Vilassar de Mar, acuden a la actividad diez participantes, de entre 6 y 12 años, acompañados por sus padres, madres y abuelos/as -que actúan como participantes de soporte al público infantil-. Cabe concretar que la actividad se prevé, en primera instancia, para treinta participantes –número correspondiente a una ratio de grupo clase en una escuela de educación primaria en Cataluña-. La baja asistencia puede entenderse desde la excepcionalidad de un periodo todavía de pospandemia y a que, debido también a esta circunstancia, se decide institucionalmente no ofertar la actividad directamente a centros escolares. Colaboran en la logística de la actividad un técnico y una auxiliar de la regiduría de cultura del Ayuntamiento.

3.2. Descripción de la actividad

Los museos han de ser laboratorios a partir de los cuales poder desarrollar conocimientos (Huerta, 2011). Como herramienta educativa son un complemento perfecto al aula reglada (Asensio y Pol, 2002), pues potencian en el estudiantado la experiencia directa, el aprendizaje vivencial y la identidad cultural. Los programas educativos de los museos deben plantearse como proyectos y fundamentarse en el ensayo de sus actividades, como en este caso “Juegues amb la Carme?”, diseñada en función del perfil del público al que va dirigido y la idiosincrasia y contenidos de la Casa-Museo. Precisamente, siendo público infantil a quien se dirige, debía aparecer en ella el disfrute y, consideramos, lo lúdico: puesto que existe el peligro de falta de interés y atención si carece de dichos valores.

La actividad consiste en la creación por parte del público participante de un mural magnético. Consiste éste en una pizarra metálica de color blanco y dimensiones 80x100 cm., en el que niñas y niños pueden colocar las diferentes figuras por ellos dibujadas y recortadas sobre papel magnético. Este soporte, maleable y recortable, permite dibujar sobre él con rotuladores permanentes.

Las figuras son inventadas por los niños a partir de iconografías características, identificables en los murales y obras de Carme Rovira, que se han podido ver en la Casa-Museo como paso previo a la actividad y que rodean el espacio de trabajo. Estas figuras, una vez finalizadas, son colocadas fácilmente en el mural por los participantes a medida que las realizan. El objetivo del mural es evidenciar el universo "mágico" de Carme Rovira a partir de las intervenciones de los niños, estos pueden crear tantas imágenes como quieran. Al ser figuras magnéticas tienen facilidad en su desplazamiento por la superficie, en el sentido de poder colocarlas donde apetezca con la facilidad de la traslación, dependiendo de la intencionalidad lúdica, estética y narrativa del

“¿Juegas con Carmen?”

Co-creación infantil para conocer a la artista naíf Carme Rovira

Rafael Romero Pineda y
Joan Miquel Porquer Rigo

individuo y/o del colectivo. Las representaciones se guardan en una caja de madera–caja de iconografías–. Otros públicos infantiles que asistan a la Casa-Museo podrán sumar nuevas aportaciones.

El mural se convierte en un juego y a su vez en un plano conceptual que evidencia íconos característicos de la pintora. La actividad, que se calcula para una temporización de dos horas, y se realiza el domingo 10 de octubre de 2021, de 11:00 a 13:00 horas (figura 2).

3.3. Medios de la actividad

Las necesidades para el desarrollo de la actividad son las siguientes: Por lo que respecta a materiales: pizarra magnética, caballete robusto para sostener la pizarra, mesas y sillas escolares, manteles de papel para las mesas, rotuladores de colores permanentes, tijeras de punta redondeada para diestros y zurdos, papel magnético recortable DIN A4 y caja de madera como contenedor de las figuras–caja de iconografías–. Por lo que respecta a espacio: la actividad se desarrolla, con buen tiempo, en el patio interior de la Casa-Museo Carme Rovira. Para condiciones adversas, por lo reducido de los espacios interiores de la Casa-Museo, la actividad prevé desplazamiento a otros espacios museísticos municipales cercanos.

4. Procedimiento de la actividad

La actividad se desarrolla a partir de seis fases, descritas a continuación:

1) convocatoria, 2) acogida, 3) visita acompañada, 4) reflexión, 5) lúdico-creativa y 6) evaluación dialógica.

4.1. Fase de convocatoria

Con una antelación de una semana, se convoca la actividad a través de redes sociales, página web de la sección de museos y radio municipales. Las inscripciones para la misma se realizan a través de la plataforma web de la sección de museos del Ayuntamiento de Vilassar de Mar, con una oferta limitada de treinta plazas.

4.2. Fase de acogida

Se recibe a las niñas y niños participantes y a los familiares que les acompañan en el patio de la Casa-Museo a las 11:00 horas, por parte de las personas talleristas. Se trata de una fase fundamental, de proximidad y generación de confianza: se da la bienvenida cordialmente, se presenta a las personas dinamizadoras y, muy brevemente, a la Casa-Museo y la actividad prevista. Se procede a una primera evaluación grupal y dialógica, en voz alta, a partir de tres preguntas clave: 1) ¿Conoces a la artista Carme Rovira y su trabajo?, 2) ¿Sabes lo que es el Arte naíf? y 3) ¿Sabes qué temas utilizaba

“¿Juegas con Carmen?”

Co-creación infantil para conocer a la artista naíf Carme Rovira

Rafael Romero Pineda y
Joan Miquel Porquer Rigo

Carme Rovira en sus pinturas?

Sobre la primera pregunta, solamente dos de los diez participantes conocen la figura de la artista. Un niño la conoce porque, según explica, su abuelo paterno la conoció en vida y le ha explicado sobre ella cuando ha sabido que iba a participar de la actividad. Otra niña la conoce porque, antes de venir, ha leído algo sobre ella en internet. Sobre la segunda pregunta, ninguno de los participantes sabe dar respuesta. Sobre la tercera, hay muchas respuestas, espontáneas y muchas al unísono. La mayoría empiezan a explicar aquello que creen que aparece en las pinturas de Rovira, sus iconografías características. El patio de la Casa-Museo está decorado con grandes murales de la artista, y eso les da pistas para empezar. Antes de proceder a la siguiente fase, se comenta al público que las preguntas podrán obtener respuesta en breve. La duración de la fase es de 20 minutos.

4.3. Fase de visita acompañada

A continuación, se visitan las estancias de la Casa-Museo sólo con el público infantil, dejando a las personas acompañantes fuera –por cortesía, se realiza luego también para éstas–. Los espacios son muy pequeños y están llenos de objetos delicados, por lo que se limita el aforo en las visitas con finalidad de conservación. Con el público infantil, procurando una comunicación activa (Ariste, 2021), realizamos una visita-acompañamiento mediante la metodología de "andamiaje" (Bahón, 2019), en la que posibilitamos al alumnado resolver problemas, disipar dudas y propiciar intervenciones desde el cuestionamiento grupal del objeto "musealizado" y la respuesta a cuestiones individuales o colectivas que surgen en el proceso sobre la vida y obra de la artista. La visita se adapta desde lo que van intuyendo los talleristas en la observación del grupo, sus intereses y motivaciones. Se detectan pistas sobre dónde orientar la atención del público, según niñas y niños se van involucrando e interactúan entre sí de manera fluida y natural, como protagonistas. Se crea un itinerario por las distintas salas, en el que no es necesario verlo todo ni en el mismo grado de profundidad. Se termina con ideas fundamentales pero suficientes sobre los aspectos destacados de la vida de Carme Rovira, sus dificultades laborales y de género, el arte naíf y sus características fundamentales; y, por supuesto, la iconología propia de la pintora, que servirá como motivo en la siguiente fase. La duración de esta franja es de 30 minutos.

4.4. Fase reflexiva

Tras la visita, se retorna al patio de la Casa-Museo, donde se tienen preparadas mesas de trabajo con sillas y material. Las niñas y niños se sientan donde quieren. Es momento de refuerzo positivo y de retroalimentación; de

“¿Juegas con Carmen?”

Co-creación infantil para conocer a la artista naíf Carme Rovira

Rafael Romero Pineda y
Joan Miquel Porquer Rigo

felicitar al grupo por las reflexiones realizadas durante la visita y contribuir a la generación de un clima de confianza y bienestar; de un impacto constructivo en el comportamiento, el compromiso y la autoconcepción (Matheson y Shriver, 2005), de motivar para continuar (O'Connor y McCartney, 2007). La “parada reflexiva” es fundamental como momento previo a la actividad creativa. El grupo se sigue conociendo, sin prisa, fomentando la percepción de “fluidez” y “atemporalidad” (Csikszentmihalyi, 2008). Estar tranquilos y calmados, sentados, con conciencia grupal, con satisfacción de estar aprendiendo y aportando. Pretendemos generar un clima afectivo positivo que genere un estado de bienestar y equilibrio interno, algo que en la cotidianidad resulta bien difícil en una sociedad de la inmediatez en la que prevalece el tener frente al ser, en la que queremos consumir todo de una manera rápida, instantánea. Este sistema de vida habita también en la vida infantil, en la escuela, con la competitividad, ser el mejor, convertirse rápidamente en un adulto de pequeño tamaño, con grandes listas de deberes y trabajos. Todo ello dirigido a la fragilidad de quienes todavía no saben gestionar sus emociones y sentimientos. Es por ello que el museo debe convertirse también en un reducto de paz y convivencia: no hemos venido a trabajar, hemos venido a disfrutar, y ese disfrute nos permite crecer en lo humano y optimizar nuestra experiencia.

En ese clima, nos dirigimos rápidamente al objeto de conocimiento de la actividad, pidiendo en voz alta a las personas participantes que digan último un listado de temas y elementos –iconografías– que han visto aparecer en la obra de Carme Rovira. La elaboración dialógica de este listado nos va a predisponer a la fase lúdica-creativa. Así, ¿Qué imágenes usa Carme Rovira en sus pinturas?: paisajes, peces, olas, casitas, torres, palmeras, gatos, ratones, bailes, niños, muñecas, estrellas, lunas, nubes, cielos, mar, rejas, la torre Eiffel, relojes, comida, playa, trenes, coches, avión, barco, barco de vela, pájaro, mariposa, murciélago, vestidos, flores, corbatas, sombreros, tranvía, vía del tren, casitas de pescadores, barcas, carros, caballo, burro, búho, mariposa, cactus, helado, zapatos, paraguas, sombrillas de playa, palacios, castillo, banderas, bicicleta, manzana, sol, cigüeña, perro, zorro, conejo, cangrejo y corazones. La duración de esta fase es de 15 minutos.

4.5. Fase lúdica-creativa

Una actividad didáctica museística no debería plantearse lejos del juego y la creatividad, sobre todo si ésta se dirige a un público infantil y, especialmente, si se vincula a la figura y obra de una artista naíf como Carme Rovira -en la que destacan precisamente estos dos valores-. Recordemos que la actividad, tal y como se ha venido exponiendo, plantea la creación comunitaria o co-creativa de un mural a partir de las iconografías de la pintora. Respecto a la creatividad, se entiende habitualmente como la “facultad de crear” o la “capacidad de

“¿Juegas con Carmen?”

**Co-creación infantil para conocer a
la artista naíf Carme Rovira**

Rafael Romero Pineda y
Joan Miquel Porquer Rigo

creación", término difícil en su concreción semántica por su polisemia y por ser un concepto multifacético (CuevasRomero, 2013). Nosotros lo vamos a relacionar, desde nuestros intereses, como un potencial humano de transformación social, una capacidad que ayuda a resolver los problemas existentes y, por tanto, vinculada con el progreso de la sociedad (BonillaGonzález, 2015). Mediante la creatividad, los y las estudiantes pueden afianzar los conocimientos adquiridos y, para ello, es necesario potenciar ambientes basados en la tolerancia, el respeto y la imaginación (Beghetto y Kaufman, 2014).

Las fases que preceden a este momento creativo ya han servido para afianzar los saberes y pensamientos. Ahora cabe la experimentación aplicada que permite, desde las diferentes capacidades, construir y optimizar los aprendizajes significativos. No se trata simplemente de una división de tareas y que el resultado final sea una amalgama de trabajos individuales, sino de aprender como equipo. Valoramos la extraordinaria posibilidad de establecer la "creación cooperativa" como un paradigma novedoso para el público infantil, en cuanto a aprendizaje fuera de su zona de confort, fuera de aquello que domina y conoce. Entendemos que, actualmente, la co-creación es una metodología implementada en el aula en diferentes áreas de conocimiento, también en el trabajo proyectual, pero vale la pena extraerlo de ella y normalizarlo en la cotidianeidad: en otros contextos y con otros actores, como el museo local. En ese sentido, De Bono (1994) considera que cuando miramos a nuestro alrededor sólo estamos preparados para percibirlo en función a nuestras pautas previas, porque el cerebro sólo es capaz de ver lo que conoce. Por eso, promoviendo el aprendizaje mediante procesos co-creativos, podemos romper la zona de confort del alumnado y permitirles ampliar horizontes y que sean conscientes de la importancia del trabajo en equipo como detonante de nuevas estrategias de aprendizaje.

En el patio, y con materiales sobre las mesas, el centro de la escena lo domina la pizarra imantada sobre un caballete y la caja de iconografías–contenedores de contenidos–. En la pizarra hay tres figuras simbólicas realizadas a modo de ejemplo por los talleristas –una flor, una palmera y un corazón–, que junto con una presentación de los materiales de trabajo y de ejemplos asequibles –“pensad en los imanes que tenéis en la nevera de casa”–, sientan las bases para crear más contenidos. “Vamos a crear un mural con imanes dibujados y pintados por nosotros con figuras, elementos y motivos que utilizaba Carme Rovira en sus obras artísticas”. Se da la siguiente premisa, de nuevo, en voz alta: “¿recordáis el listado de temas que hemos hecho hace un rato?” Con ellas, hacemos ahora lo siguiente: 1) dibujad, coloread y recortad una iconografía; 2) dirigíos a la pizarra y colocad el imán donde queráis; 3) repetid, ¡podéis hacer tantas iconografías como queráis!; 4) poneos de acuerdo

“¿Juegas con Carmen?”

Co-creación infantil para conocer a la artista naíf Carme Rovira

Rafael Romero Pineda y
Joan Miquel Porquer Rigo

con compañeras y compañeros para trabajar en equipo y realizar conjuntos de iconografías; y 5) lo más importante, disfrutad, sonreíd y pasadlo bien, como Carme Rovira cuando creaba." (figura 2).

La fase tiene una duración de 30 minutos, aunque podría haberse extendido si hubiera sido necesario. El propio público decide cuándo se da la actividad por concluida. Se han producido un total de ciento veintitres figuras, de las cuales noventa se han colocado en la pizarra y cohabitan como mural (figura 3). Las otras treinta se han depositado directamente en la caja, donde se almacenarán todas después, cuando la pizarra/juego sea desmontada y dispuesta para reediciones de la actividad.

4.6. Fase de evaluación dialógica

Pedimos al público infantil que participe colectivamente en la recogida de los materiales de trabajo –guardar los rotuladores en sus cajas, las tijeras en sus fundas...–y organicen los materiales de desecho para que el personal del museo pueda disponerlos en los contenedores correspondientes. Luego, nos sentamos en semicírculo alrededor de la pizarra para cerrar la actividad, a través de la reflexión sobre los motivos representados y las dinámicas de participación que se han sucedido.

Comenzamos a debatir a partir de una evidencia: de entre todas las iconografías, destacan por número aquellas que corresponden a la naturaleza –animales, plantas, flores y árboles–. Cuando preguntamos al público por qué han priorizado estos motivos de entre todos los de Carme Rovira, la mayoría responde aludiendo a la relación con sus mascotas o a que se sienten “cómodos” con la naturaleza. Una niña de nueve años afirma que “tenemos ganas de naturaleza”, y se le pide que matice. Explica que “las personas lo pasan bien con la tecnología y se olvidan de la naturaleza”. Se genera de esta valoración un debate con una conclusión: las niñas y niños están de acuerdo en que la naturaleza les hace sentir bien y que hay que cuidarla para que perdure. Nos interesa este aspecto, pues alude a la necesidad de contacto con los espacios exteriores y naturales en una sociedad cada vez más urbana (Freire, 2011). Nos interesa también la voluntad de intervención activa, plástica, como contrapunto al "exceso de tecnología" en educación (Sancho-Gily Hernández-Hernández, 2018).

En orden, levantando la mano para pedir la palabra, las niñas y niños evalúan la experiencia a partir del planteamiento –“y tú, ¿Qué has aprendido de esta actividad?”–. Aunque de corta duración, se determina que a través de la actividad, el público infantil ha adquirido una noción básica de la figura de Carme Rovira, de sus motivos y de lo que es el Arte naíf –que les resulta cercano y atractivo–. Comprenden el valor de la Casa-Museo como punto de encuentro y lugar desde donde activar iniciativas para cambiar el entorno, y se muestran

“¿Juegas con Carmen?”

**Co-creación infantil para conocer a
la artista naíf Carme Rovira**

Rafael Romero Pineda y
Joan Miquel Porquer Rigo

con disposición de actuar como embajadoras de la Casa-Museo y de la manera de hacer de Rovira, para seguir con su activación. Valoran positivamente la importancia del arte y de la creatividad para compartir experiencias, que nos hacen mejores personas y ciudadanas. Aceptan que han co-creado una obra, de manera colectiva, que es suya, de los demás y de quien venga después.

5. Conclusiones

Siendo esta actividad una prueba piloto, desde el grado de satisfacción de público infantil y acompañante, así como el cumplimiento de los objetivos marcados –detallados en la fase de evaluación dialógica–, consideramos que la actividad es operativa y puede resultar de impacto notable para la activación, difusión y preservación de la figura y obra de Carme Rovira y su Casa-Museo. La actividad, su diseño y dinamismo, queda en el centro como un material activo y operativo a disposición de la institución –con su correspondiente ficha técnica– para su utilización para futuros talleristas. La actividad, abierta, se erige como un poliedro de muchas caras en las que intervenir. Los niños-visitantes pueden crear nuevas figuras para incrementar las existentes y almacenarlas en la caja de iconografías, que podrán organizarse y activarse, por ejemplo, como motivos de narrativa, teatro o juegos de rol con finalidad didáctica. Con perspectiva de futuro, los productos de la co-creación son, también, interesantes mecanismos de análisis y diálogo con la obra de Carme Rovira, con la que se podrían establecer trabajos desde metodologías de Investigación Basada en las Artes (Hernández Hernández, 2008).

Figuras que se han considerado “menores” en los grandes discursos del arte, como la de Carme Rovira, deben ser reivindicadas por su valor de historia cercana, local y aprehensible. Para trabajar motivos como los cuidados, la precariedad laboral, el amor por la naturaleza, el valor del patrimonio, la participación ciudadana y la producción de arte-cultura como un hecho democrático, transversal. Cabe situar al espacio museístico como un aliado educativo, como lugar donde “suceden cosas”, como herramienta de transformación y crecimiento humano: donde la ausencia de público que active es sinónimo de fracaso (Arrieta Urtizberea, 2008; Díaz Balerdi, 2008).

“¿Juegas con Carmen?”

Co-creación infantil para conocer a
la artista naíf Carme Rovira

Rafael Romero Pineda y
Joan Miquel Porquer Rigo

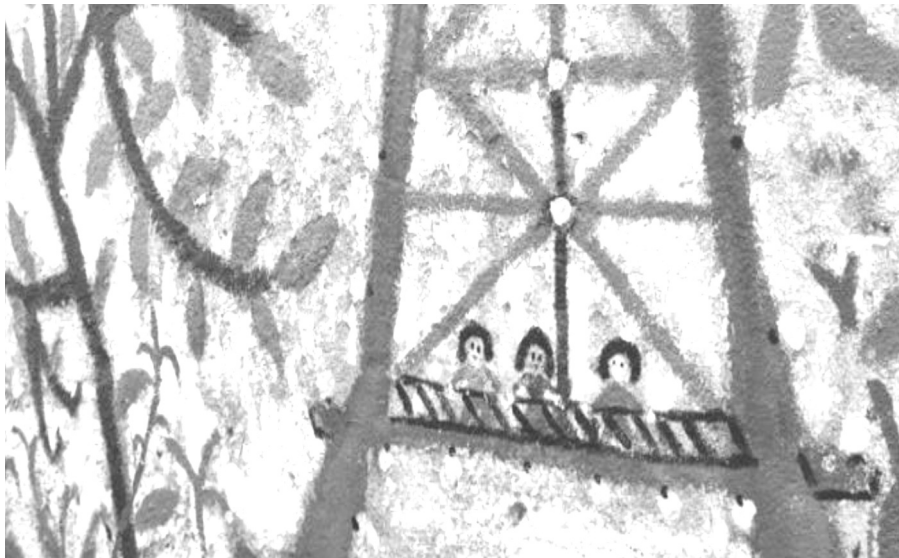


Figura 1. Fragmento de mural de Carme Rovira en el patio de la Casa-Museo. Motivo de figuras humanas en Torre Eiffel de París. Fuente: autoría.



Figura 2. Actividad en desarrollo. Fuente: autoría.

“¿Juegas con Carmen?”

Co-creación infantil para conocer a
la artista naíf Carme Rovira

Rafael Romero Pineda y
Joan Miquel Porquer Rigo



Figura 3. Fragmento del mural magnético, poco antes de la finalización de la actividad.
Fuente: autoría.

“¿Juegas con Carmen?”

Co-creación infantil para conocer a la artista naíf Carme Rovira

Rafael Romero Pineda y
Joan Miquel Porquer Rigo

Bibliografía

- ARISTEMUR, ELENA(2021). Escucha activa. Aprender a escuchar y responder con eficacia y empatía. Cien diálogos. Madrid: Díaz de Santos.
- ARRIETA URTIZBEREA, IÑAKI (Ed.)(2008). Participación ciudadana, patrimonio cultural y museos. Entre la teoría y la praxis. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco<http://hdl.handle.net/10810/15189>
- ASENSIO, MIKEL, y POL MÉNDEZ, ELENA (Eds.)(2002). Nuevos Escenarios en Educación. Aprendizaje informal sobre el patrimonio, los museos y la ciudad. Buenos Aires: Aique.
- BAHÓN, JAVIER (2021). La escuela ante el espejo: paradigmas paralizantes, andamiaje pedagógico y retos. Madrid: Ediciones SM.
- BATLLE, ROSER (2020). Aprendizaje-servicio. Compromiso social en acción. Madrid: Santillana. <https://wcespronew.s3.amazonaws.com/101189.pdf>
- BEGHETTO, RONALD A. y KAUFMAN, JAMES C. (2014). Classroom contexts for creativity. *High Ability Studies*, 25(1), 53-69. <https://doi.org/10.1080/13598139.2014.905247>
- BIHALJI-MERIN, OTO (1978). El Arte Naïf. Barcelona: Labor.
- BISQUERRAALZINA, RAFAEL (2000). Educación emocional y bienestar. Barcelona: Praxis.
- BONILLAGONZÁLEZ, ALEJANDRO (2015). Diseño de juegos y creatividad: un estudio en el aula universitaria. *Revista Opción*, 31(4), 106-126. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045569007.pdf>
- DE BONO, EDWARD (1994). El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. Madrid: Paidós.
- CANYAMERES, MONTSERRAT (1989). Carme Rovira. Obra i vida d'una pintora naïf. Argentona, Barcelona: L'Aixernador Edicions.
- CSIKSZENTMIHALYI, MIHALY (2008). Flow. The Psychology of Optimal Experience. Nueva York: Harper.
- CUEVAS ROMERO, SARA (2013). La creatividad en educación, su desarrollo desde una perspectiva pedagógica. *Journal of Sport and Health Research*, 5(2), 221-228. http://www.journalshr.com/papers/Vol%205_N%202/V05_2_9.pdf
- DÍAZ BALERDI, IGNACIO (2008). La memoria fragmentada. El museo y sus paradojas. Gijón: Trea.
- FREIRE, HEIKE (2011). Educar en verde: ideas para acercar a niños y niñas a la naturaleza. Barcelona: Graó.
- GELPÍ MALTAS, MARIA GRÁCIA (2009). Carme Rovira i Fortuny. (Vilassar de Mar 1907 -Alta Saboia 1985). Singladures. *Revista d'història i patrimoni cultural de Vilassar de Mar i el Maresme*, 26,93-97. <https://raco.cat/index.php/Singladures/article/download/203865/272455/>
- Hernández Hernández, Fernando (2008). La investigación basada en las artes. Propuesta para repensar la investigación. *Educatio Siglo XXI*, 26, 85-118. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/46641>
- HERVÁS AVILÉS, ROSAMARÍA (2010). Museos para la inclusión. Estrategias

“¿Juegas con Carmen?”

Co-creación infantil para conocer a la artista naíf Carme Rovira

Rafael Romero Pineda y
Joan Miquel Porquer Rigo

para favorecer experiencias interactivas.Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado,24(3),105-124.<https://www.redalyc.org/pdf/274/27419173008.pdf>

HUERTA, RICARDO (2011). Maestros, museos y artes visuales. Construyendo un imaginario educativo. *Arte, Individuo y Sociedad*, 23(1),55-72.
http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARIS.2011.v23.n1.5

MATHESON, ANDREA STARKWEATHER y SHRIVER, MARK D. (2005). Training teachers to give effective commands: Effects on student compliance and academic behaviors. *School Psychology Review*, 34(2), 202-219.<https://doi.org/10.1080/02796015.2005.12086283>

O'CONNOR, ERIN y MCCARTNEY, KELLY (2007). Examining Teacher-Child Relationships and Achievement as Part of an Ecological Model of Development. *American Educational Research Journal*, 44(2), 340-369.
<https://doi.org/10.3102/0002831207302172>

SABADASH, ANNA (Ed.) (2020). Sustainable Development in the European Union. Overview of progress towards. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. <https://ec.europa.eu/eurostat/documents/4031688/14665125/KS-06-22-017-EN-N.pdf/8febd4ca-49e4-abd3-23ca-76c48eb4b4e6?t=1653033908879>

SANCHO-GIL, JUANA M. y HERNÁNDEZ-HERNÁNDEZ, FERNANDO (2018). La profesión docente en la era del exceso de información y la falta de sentido. *Revista de Educación a Distancia*, 56, Art. 4. <http://dx.doi.org/10.6018/red/56/4>

UNESCO (2017). Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible: objetivos de aprendizaje. París: UNESCO.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252423.locale=es>