

# La intervenció del disseny gràfic en els museus. Cas projecte *Dechados*

Ricard Huerta, Universitat de València, [ricard.huerta@uv.es](mailto:ricard.huerta@uv.es) <https://orcid.org/0000-0002-1430-3198>  
//Recepció: 29/05/2023, Acceptació: 29/07/2023, Publicació: 09/10/2023

## Resum

El projecte “Dechados Creativitat inclusiva a secundària mitjançant la relació entre centres educatius i museus” planteja la possibilitat de millorar el nivell de creativitat entre l'alumnat de secundària, aprofitant les visites a museus. Un dels aspectes que valorem en l'observació de les visites és el disseny dels entorns dels propis museus, i la manera com aquesta mediació es pot convertir en un procés de coneixement de les possibilitats de les institucions a nivell de disseny dels espais del propi museu, un aspecte que serà valorat pels usuaris. Tant l'aspecte de les sales de la col·lecció permanent, com els espais de les exposicions temporals, ens permeten indagar en la imatge gràfica que ofereixen. Estudiem des de la cultura visual aquests entorns, impulsant la creativitat dels usuaris. Entre els resultats de la recerca destacar l'impacte que té el disseny d'espais en els visitants, així com l'anàlisi de les polítiques comunicatives de cada institució.

## Paraules clau

Disseny gràfic; museus; educació secundària; centres educatius

## The intervention of graphic design in museums. *Dechados* (Paragons) project case

### Resumen

“Dechados Project Inclusive Creativity in Secondary School through the Relationship between Educational Centres and Museums”, raises the possibility of improving the level of creativity among Secondary School students, taking advantage of visits to museums. One of the aspects we value in the visits observation is the design of the museums environments, and how this mediation favours the visit, becoming a process of knowledge of the possibilities offered by the institutions in design of museum spaces, an aspect that will be valued by users. Both the appearance of the permanent collection, and spaces of temporary exhibitions, we investigate the visual line offered by each museum. We study these environments from the perspective of visual culture, promoting design education and creativity. Among the results of the research, the impact that the design of spaces has on visitors should be highlighted, as well as the analysis of the communication policies of each institution.

## Keywords

Graphic design; museums; secondary school; educational centres

### Introducció. Objecte d'estudi, motivacions i necessitats

La intenció d'aquesta recerca consisteix en analitzar alguns elements gràfics de diferents museus, un dels aspectes que planteja el projecte *Dechados*, per impulsar el foment de la creativitat en les visites als museus. Ens hem centrat en el disseny de set museus valencians, per tal d'avaluar l'impacte que pot tindre la gràfica d'aquestes institucions entre els públics visitants, especialment entre els estudiants de secundària. Descobrim que alguns dels museus analitzats han prioritzat el disseny gràfic, mentre que altres no li han dedicat una excessiva atenció. Les diferències són importants, i demostren que un bon plantejament gràfic del disseny del museu permet un major impuls de la creativitat entre els visitants, ja que activa elements d'aprenentatge estètic i cultural.

Els museus constitueixen espais privilegiats que donen a conèixer les institucions. Es converteixen així en aparadors privilegiats del patrimoni. Cada museu és conscient del seu paper com a imatge de la institució a la qual representa, en tant que intermediari de l'esperit de la pròpia institució, que ens ajuda a detectar fins a quin punt el disseny de cada espai del museu es converteix en un mostrador de la *marca* a la qual pertany.

El museu és un entorn educatiu que es fa, es crea, es cuida, es construeix, i es gaudeix. Un entorn educatiu necessita persones que ho imaginin, que ho duguin a terme, que ho comparteixin, ho interpretin i ho transformin en funció de les necessitats que van sorgint. Un entorn educatiu dissenyat des d'una perspectiva artística i sostenible ha de ser un espai de cooperació, gaudi, aprenentatge, debat i diàleg. Aconseguir generar un entorn educatiu amb potencial creatiu i artístic suposa assumir un repte. I normalment els reptes, tant en disseny com en educació, són arriscats. Les persones que els promouen saben que impulsen tot un procés molt complex que parteix del dubte, però sobretot de la il·lusió. Per això, quan parlem d'educar en espais informals, hem d'estar molt atents al que poden significar aquestes propostes. Convé estar pendents de les iniciatives innovadores en temes d'educació als museus, assumint la importància de l'educació en els entorns artístics i patrimonials. Es poden superar tots els inconvenients, i aconseguir donar forma a propostes trencadores, compromeses, participatives i fascinants.

L'energia i la il·lusió, la capacitació i les bones pràctiques, acompanyades d'un pressupost adequat i el suport dels qui administren, provoquen veritables escenaris d'idees, laboratoris d'engranatges educatius i artístics. Habitualment els equips edu-

catius dels museus compten amb poc de personal, però això no ha de ser un obstacle, ja que amb un equip ben coordinat es pot fer molt, tenint en compte el que de vegades passa als grans centres expositius, on hi sol haver departaments educatius amb molts membres, però en comptades ocasions un pressupost generós. Des de Creari portem molts anys investigant i difonent els nostres treballs mitjançant estudis on parlem de la importància dels espais expositius a les derives del museu, del paper essencial que juguen els col·lectius docents en l'educació en museus, dels nous sentits patrimonials, o dels nous entorns educatius que s'estan generant en diferents àmbits formals i informals.

La imatge del museu comença en la publicitat que ens arriba, especialment a través d'internet. I si es tracta de ciutats turístiques (com és el cas de València), la informació es difon mitjançant les campanyes institucionals. Cada museu elabora la seva imatge en funció dels elements que decideix destacar, habitualment l'edifici (arquitectura), una exposició temporal rellevant (obres), o bé un esdeveniment amb repercussió mediàtica (activitats). Quan es tracta de visites a museus amb grups d'estudiants, recomanem sempre una visita prèvia a l'espai web del museu, per tal de familiaritzar-se amb el lloc que anem a visitar posteriorment, i preparar així l'activitat acadèmica (Alcaraz i Massaguer, 2021). Amb el Projecte *Dechados* intentem millorar la situació de la creativitat als Instituts de Secundària, incidint especialment en les visites a museus. Un aspecte important que cal reforçar és la relació entre els centres educatius de secundària i els museus, per aquest motiu l'objecte d'estudi s'estableix especialment en l'observació de les visites. El projecte *Dechados* neix del Grup Creari de Recerca en Pedagogies Culturals (GIUV2013-103). Hi participen 17 investigadors i investigadores de sis comunitats autònomes.

Es poden aconseguir experiències que impulsen la creativitat mitjançant l'ús de l'espai, del disseny i del color, gràcies a la disposició dels elements (textos en vinils de paret, cartelles, indicadors, objectes), oferint un entorn agradable i relaxat, construint un lloc acollidor on sentir-te a gust amb les persones que t'acompanyen. D'aquesta manera ens trobem en un lloc on aprendre, no només des del disseny, sinó també a través del contacte amb les persones amb qui participes d'un ritual compartit, generant reflexions que ens portin a plantejar-nos aspectes com el respecte a la diversitat, la sostenibilitat, o l'ús adequat dels recursos. Tot això ens fa més creatius.

Mitjançant processos gràfics aparentment senzills d'estructura, es poden dissenyar formats

expositius atractius i assequibles, participatius i divertits, en què les persones que es dediquen a la mediació educativa puguin transmetre al públic escolar les bones vibracions que ofereixen els materials exposats (la seva disposició, disseny i narrativa). El fet d'aconseguir comissariats expositius des de l'àmbit pedagògic, implicant el propi departament d'educació en aquesta tasca, constitueix tot un èxit, ja que no sempre resulta fàcil programar activitats eminentment educatives. Que les propostes plantegin les visites de manera lúdica, encara dona més relleu al funcionament didàctic de les exposicions. Els bons resultats d'aquest tipus d'experiències s'han d'aprofitar per continuar impulsant nous reptes artístics, educatius, de disseny i d'apoderament d'usos pedagògics.

A més de disposar d'espais adequats, el gran encert de les iniciatives pot radicar en la il·luminació, en els elements gràfics, o bé en utilitzar adequadament un colorit escaient. Això resulta atractiu per a persones de qualsevol edat. Cada color ens incorpora a un concepte, de manera que si un dels àmbits està més pensat per desxifrar idees sobre les exposicions, l'altre ens anima a intervenir-hi, i en el següent podem compartir experiències creatives, utilitzant les tècniques més diverses. Convé fer servir petites indicacions. Cal comptar amb una adequada accessibilitat, dedicar el temps a observar, descansar, reflexionar, mirar, comentar, pensar, escoltar, compartir, debatre, i per descomptat generar accions. Quan visitem un espai expositiu podem coincidir amb altres visitants, grups de persones que trobaran possibilitats d'aprendre, participant cadascú des dels seus propis interessos i desitjos. Es tracta, en última instància, de fomentar, també, la creativitat.

### Fonamentació teòrica

Cal atendre la imatge gràfica dels museus, ja que es tracta d'entorns educatius rellevants, i per tant donen cobertura cultural a nombroses activitats acadèmiques. Hi ha en joc la formació de la ciutadania, tant des de la perspectiva estètica (Miserachs, 2022), com des de l'àmbit de les Humanitats (Ordine, 2013), però també des de l'apoderament del professorat i del personal de mediació educativa (Huerta, 2022). Esperem i desitgem que les apostes per un disseny atrevit i sostenible continuïn desbordant els marges del que seria previsible, perquè en aquests espais dels museus segueixin tenint lloc tantes experiències motivadores i encoratjadores, de manera que els qui hi gaudeixin ho segueixin fent, per obrir fronteres cap a públics nous, i perquè propiciïn els desitjats escenaris de respecte i atenció a la ciutadania que tant necessitem.

Els objectius de la recerca són: 1) Analitzar elements de disseny gràfic a diferents museus; 2) Incorporar la creativitat i el disseny a la docència amb un enfocament d'educació crítica; 3) Desenvolupar competències relacionades amb l'educació en disseny i la creativitat; 4) Utilitzar les visites a museus per impulsar la creativitat en l'alumnat de secundària. Amb això pretenem elaborar noves mirades cap al museu i generar possibilitats per programar el futur, en tant que pràctiques creatives als entorns formatius. Volem generar un espai de reflexió sense perdre de vista la implicació de l'alumnat i el professorat dels centres educatius.

Ens diu John Dewey que "el procés educatiu és un procés de reorganització, reconstrucció i transformació contínues", a la qual cosa afegeix que tant els nens com les persones adultes "estan consagrats per igual a créixer". "La diferència entre ells no és a créixer o no créixer, sinó els mitjans de creixement apropiats a les diverses condicions" (Dewey, 1998: 53). Expressat així, no podem oblidar la lliçó de l'artista Louise Bourgeois, que va inaugurar la Sala de Turbines de Tate Modern l'any 2000 amb la seva escultura titulada "I Do, I Undo and I Redo". En aquella instal·lació espectacular hi havia marques de vida (aleshores l'artista ja tenia més de vuitanta anys). Cadascuna de les tres torres i escales feia nou metres d'alçada, i estava coronada per uns miralls que reflectien en totes direccions. Quan pujaves podies asseure't en una cadira a observar (o a observar-te), revelant així una intimitat que esglaiava. Hi havia al·lusions constants a les figures de la mare i el fill, mitjançant una sèrie d'elements que feien referència a aquesta relació maternal. Els miralls reflectien la trobada entre els qui participaven amb les mirades i l'arquitectura del recinte. De fet, les torres havien estat construïdes amb materials reciclats de les antigues turbines de la central elèctrica on ara està ubicada Tate Modern. L'espai familiar com a recer i alè. La intimitat de la llar funda de nou la intimitat del museu. El símil entre "I Do, I Undo and I Redo" de Louise Bourgeois i un bon disseny d'entorn de museu parteix de la semblança dels seus criteris de concepció i desenvolupament. Bourgeois ens parlava a la seva obra de les relacions humanes, de pares i fills, de fer i desfer, de construir mons, de reconstruir mirades, de replantejar trobades. Un museu cerca també en aquests mateixos llocs comuns. Els camins que recorren tenen similituds, ja que estan oberts a interpretacions i sentiments (Benjamin, 2005). La mediació es construeix des del propi espai (els miralls de Bourgeois), i el recer dona la calor del que és proper, del que és íntim (la cadira de Bourgeois). Són espais que permeten

una pràctica estètica, però també un aprenentatge significatiu que flueix en totes direccions.

Considerem molt important que els espais reflecteixin intimitat, fins i tot als museus. “La intimitat és política”, resava el títol d’una important exposició concebuda per la curadora Rosa Martínez per al MetQuito (Centro Cultural Metropolitano de Quito, Equador). A través de l’art i el disseny se’ns presentava un panorama d’accions que fem diàriament, i de problemes que van d’allò que és personal cap al que és social, i que converteixen la intimitat en un acte de dimensions polítiques. L’ambient que aconsegueixen crear els espais ben dissenyats recorda enormement l’ambient del taller de l’artista, aquell lloc màgic on es donen de la mà el dubte, l’expressió i allò creatiu. La intimitat del taller de l’artista és portada a la intimitat de l’espai del museu. Hi ha casos evidents d’accions complexes en què les persones del departament educatiu del museu han gestat continguts d’indole artística per descobrir-nos les possibilitats de l’art com a entorn habitable. Així doncs, el que aconseguim un bon disseny és elaborar un discurs actual, que mira cap al futur, que pren com a base les pràctiques afavorides pel “gir educatiu” (Rogoff, 2008), i que veu en la suma de tots aquests factors una trobada de negociacions amb l’espai, els colors, els objectes, les idees i les sensacions. Una exposició és un treball de disseny.

### Metodologia

La metodologia que impulsem és de caire qualitatiu. Es basa en un model d’observació des del qual afavorir les accions que promouen la creativitat entre estudiants de secundària, en un procés d’investigació que posa en valor allò que s’està fent durant les visites als museus. Hi barregem l’estudi de cas amb la metodologia de la Investigació Basada en Arts. Aquesta segona vessant està sobretot en les imatges que aportem, que no són solament fotografies per “il·lustrar” la recerca, sinó que es tracta d’un discurs visual, paral·lel al discurs escrit.

La perspectiva dels estudis de cas (Yin, 2009), que ens permet endinsar-nos en les casuístiques particulars de cada visita, des d’una visió pedagògica crítica (Bourriaud, 2009). Revisar el paper del disseny gràfic en una societat marcada per les imatges digitals suposa atendre les necessitats actuals, especialment de la població més jove. Els entorns informals com els museus constitueixen l’inici d’un plantejament positiu per dur a terme bones pràctiques en matèria educativa. És l’entorn la primera cosa que ens crida l’atenció. L’entorn ve marcat per les seves dimensions i pel

disseny gràfic que ens mostra. Resulta molt difícil trobar al món dels museus espais educatius amplis i generosos. És necessari augmentar l’espai i el temps per aprendre, i és un esforç que ens uneix als professionals que ens dediquem al disseny i l’educació, dedicar un temps a la reflexió, a investigar a partir del que hem generat, abordant els resultats d’una sèrie d’iniciatives que es porten a cap, cosa que no només és beneficiosa per prendre impuls de cara al futur, sinó que és exigible com a autoavaluació del que s’ha après, com a reflexió profitosa que reubica i afronta tot el que ha passat durant la visita.

Els objectius que ens proposem per innovar en el present han de comptar amb les previsions de canvis que poden esdevenir en el futur, atenent a la deriva digital (Rodríguez Ortega, 2018) a les problemàtiques de l’ecodiversitat (Ramon-Camps, 2019) i per suposat a l’educació inclusiva (Pallarès, 2020). Per millorar el panorama actual intentem generar un espai d’encontre per als professionals de l’educació en arts i disseny (Huerta i Domínguez, 2020), fomentant així un esperit col·lectiu integrador entre el professorat de Dibuix de Secundària (Duncum, 2015), facilitant un major acostament entre professorat que està rebent la formació inicial i la formació continuada de docents que ja estan treballant als instituts (Giroux, 2018), dissenyant plans d’acció per al foment de l’educació en disseny als Centres de Secundària i especialment als que disposen de Batxillerat Artístic (Escaño, 2019), motivant al professorat i a l’alumnat per tal de onstruir xarxes d’interlocució vàlides per als diferents àmbits geogràfics i de nivell educatiu (Arriaga, Marcellán i Aberasturi-Apraiz, 2018), creant una xarxa entre els centres de secundària per estimular noves investigacions i preparar als docents en matèria de recerca educativa i educació en disseny (Hamlin i Fusaro, 2018), marcant línies prioritàries de treball de cara a impulsar l’educació en disseny, tot atenent a criteris curriculars més avançats i més innovadors (Bernal Pérez, 2016), i tot això implicant les TIC en la nova concepció de la generació i difusió de les imatges. En última instància, es tracta de coordinar el treball entre universitats i professorat de secundària per promoure l’educació en disseny des de la quotidianitat (Maffesoli, 2010).

### Desenvolupament de l’estudi

Cal indicar que el projecte Dechados parteix d’experiències anteriors vinculades al Projecte d’Innovació Educativa titulat “Second Round: Art i lluita a Secundària”, gràcies al qual hem elaborat una important xarxa de contactes entre el



Figura 1. La senyalètica urbana pot servir per orientar als visitants del museu. Però caldria actualitzar la imatge, tant estèticament, com pel que fa a recursos digitals. Dreta: Façana del Museu de Belles Arts de València, amb dos banderoles verticals que publiciten les exposicions temporals.

professorat de Dibuix dels instituts de secundària valencians. “Dibuix” és el nom oficial de l'àrea de coneixement a la qual se li assigna l'educació en Art i Disseny als centres de secundària. Gràcies al treball realitzat durant tots aquests anys, disposem d'una base de dades i d'estudis anteriors que conflueixen en l'actual projecte.

El que fem en el present article és elaborar un estudi comparatiu dels elements de disseny gràfic que hem observat i analitzat en 7 museus de la ciutat de València. Els set museus elegits són: Museu de Belles Arts de València, IVAM Institut Valencià d'Art Modern, Museu de Prehistòria de València, l'Etno Museu d'Etnologia de València, Bombas Gens Centre d'Art, MuVIM Museu Valencià de la Il·lustració i la Modernitat, i Museu Nacional de Ceràmica i Arts Sumptuàries González Martí. De cada museu prenem cinc elements gràfics, classificats per les categories: 1) Cartelleria de la façana i exteriors de l'edifici; 2) Elements gràfics dels recorreguts expositius; 3) Cartelles de les obres exposades a la col·lecció permanent; 4) Indicadors a l'interior de l'edifici; 5) Publicitat i anuncis en altres indrets de la ciutat.

A partir d'aquests elements observats i analitzats elaborem un estudi comparatiu del paper assignat a cada element, tot atenent a l'entorn en el qual hi estan disposats, per tal d'establir una sèrie de categories definitives de la temàtica abordada (figura 1).

## Resultat

Passem a l'anàlisi dels elements gràfics que hem detectat en diferents museus valencians. Es tracta de 6 museus d'entitats públiques i un de privada. Hem indagat especialment en els elements de disseny gràfic. També parem esment en la web de cada museu, però pensem que l'anàlisi

acurat de la part digital s'hauria d'elaborar en una altra recerca més centrada en els entorns virtuals. Com que ens interessa la part física dels espais, observem els rètols i indicadors que hi ha disposats als diferents entorns de cada museu, indicant el grau d'adequació gràfica que defineix cada intervenció, en tant que diàleg eficient amb els públics (Maia, 2023). Si bé atenem a la realitat física, no perdem de vista els consells de Byung-Chul Han, que ens adverteix: “En lugar de guardar recuerdos, almacenamos inmensas cantidades de datos”, per rematar: “Nos acostumbramos a percibir la realidad como fuente de estímulos, de sorpresas. Como cazadores de información, nos volvemos ciegos para las cosas silenciosas, discretas, incluidas las habituales, las menudas o las comunes, que no nos estimulan, pero nos anclan en el ser.” (Han, 2021, pp. 10-11).

### *Museu de Belles Arts de València*

La web d'aquest important museu està encapçalada per dos logos en color roig, el de la institució principal que gestiona (Generalitat Valenciana), i el logo del propi museu, un requadre amb lletres majúscules blanques de diferents grossàries, recentment actualitzat. També la web ha estat renovada recentment. En un fons dominat pel blanc trobem set apartats o menús desplegable (Visita, Col·lecció, Exposicions, Educació, Comunicació, Activitats, Any Sorolla). La part del catàleg de la col·lecció s'ordena per les tècniques tradicionals: escultura, pintura, dibuixos, estampes, arts sumptuàries, arqueologia. La cartelleria del museu és discreta, sempre combinant subtilment la gamma de colors de cada sala amb els textos impresos en vinils o els que hi ha a les cartelles. S'ha optat per incorporar, en nombroses ocasions, breus explicacions sobre la peça. En gene-



Figura 2. Sala de l'IVAM, amb un panell de vinil introductor a una exposició, escrit en tres idiomes (català, castellà, anglès). L'acurada presentació gràfica és una constant en aquest museu d'art modern i contemporani. Dreta: El carrer Carme Alborch que dona pas a la part posterior de l'edifici, s'ha obert al públic com a passatge connector.



Figura 3. El Museu de Prehistòria de València barreja diverses tipografies en els seus recorreguts, sense prejudicis gràfics. Dominen els colors càlids en el resultat visual. (Dreta) Els panells segueixen una coherent deriva pedagògica, però en ocasions el disseny gràfic se'n ressent, per les juxtaposicions estilístiques poc cohesionades.

ral, la mida del text és d'un cos excessivament reduït, motiu pel qual resulta complicada la lectura, tenint en compte que algunes sales estan poc il·luminades per protegir les peces que s'hi exposen. Dominen les tipografies amb serifa.

El disseny gràfic està més elaborat a les sales de les exposicions temporals, mentre que a les sales de la col·lecció permanent s'ha optat per no carregar de textos els espais, respectant així la rellevància de les obres, ja que la col·lecció de pintura gòtica, renaixentista, barroca i modernista que ofereix el museu és d'una gran qualitat, amb peces importants i molt representatives de cada estil. Les parets de cada sala s'han pintat de colors diferents, en funció de cada estil.

#### *IVAM Institut Valencià d'Art Modern*

L'Institut Valencià d'Art Modern va aterrar al Barri del Carme de València als anys '80 del segle passat, en ple apogeu de l'arquitectura espectacle. La marca que va deixar al barri va ser desoladora: destrucció de bona part dels habitatges expromi-

ats, trencament de la trama urbana, desatenció cap als afectats pels desnonaments. Dècades després encara segueix aquesta desafecció cap al barri, si bé el museu, gràcies a la intensa injecció econòmica que sempre va rebre de la Generalitat, ha aconseguit situar-se en llocs importants del panorama internacional. L'arquitectura d'Emilio Giménez i Julián Esteban es configura com un contenidor monumental i abstracte (figura 2). Es troba implantat sobre una gran plataforma pública al límit del centre històric de la ciutat. L'accés es produeix a un vestíbul de vidre de triple altura, cobert per una llosa i una gran volada que convida a l'ingrés i li confereix una gran monumentalitat. L'edifici s'organitza segons dos eixos axials que responen a la seqüència entre entrada i saló d'actes, i transversalment les zones d'exposició. La gran alçada del replanell d'entrada amb escala recull les dues plantes d'exposició de la banda interior, que tenen al nivell superior una successió de sales d'exposició en enfilada proveïdes d'una lluernia contínua.



Figura 4. El més tipogràfic dels museus valencians és l'Etno, on hi trobem un desplegament gràfic que fa servir l'alfabet llatí fins a extrems lúdics. Dreta: Els diferents espais del museu tenen en comú la constant intervenció dels textos com a element indispensable del recorregut.

El ticket d'entrada de l'IVAM deixa sempre ben visible el logotip del Museu, que originàriament havia sigut obra de l'artista Andreu Alfaro, però darrerament s'ha reconvertit en quatre majúscules de pal, rectes. També la marca llueix a la web del centre, on de nou trobem el blanc com a element imperant, i les tipografies en negre informant dels banners en els quals hi ha fotografies de cada exposició o activitat. Després de la pandèmia el museu ha eliminat la major part de la informació impresa sobre paper (flyers, fulls de sala, cartells), centrant-se en la documentació que es pot trobar a la web. També s'ha revisat el plantejament dels catàlegs, que abans eren de dimensions desorbitades, i actualment s'han reduït a moltes menys pàgines, amb la possibilitat d'accedir gratuïtament al pdf del document. Els panells explicatius de vinil sobre la paret (sempre en tres idiomes) segueix sent la marca original del museu, de manera que en cada sala trobem una descripció del que estem veient. Aquestes explicacions escrites ajuden a concretar l'esperit de la mostra, tenint en compte que l'art contemporani pot resultar un tant laberíntic (conceptualment parlant) per a bona part dels visitants. Els indicadors a l'interior resulten clarificadors (W.C., restaurant-cafeteria, sales, auditori, ascensors, eixides d'emergència), atenent a la generosa amplitud de la majoria dels espais transitables.

#### Museu de Prehistòria de València

El primer que salta a la vista en aquest museu és la intenció pedagògica que domina l'ambient. Immers en un contenidor cultural de la Diputació de València denominat "la Beneficència", a l'entrada principal se'ns indica clarament que les dependències de prehistòria estan a la dreta, en

les plantes que configuren els diferents espais del museu. De tots els exemples analitzats, aquest seria el museu on se li continua donant més importància al material imprès, ja que a l'entrada se'ns ofereixen tríptics amb il·lustracions que ens expliquen (en tres idiomes) les diferents dependències que configuren el conjunt (figura 3). Molt instructiva la presentació dels desplegables, en els quals hi trobem informació de cada espai:

- 1a Planta. *Història dels diners* (monedes, bitllets, medalles i d'altres utensilis vinculats)
- 2a Planta. *Cultura ibèrica* (utensilis, ceràmica i escultura funerària dels diferents poblats)
- 2a Planta. *Món romà* (un recorregut pels 9 segles que van de l'arribada dels romans fins als visigots)

Se'ns va conduït per les distintes sales (amb poca il·luminació) atenent a colors càlids (ocres, verds, marrons) que van descobrint les distintes capes estratigràfiques dels jaciments en els quals s'han trobat les peces exposades, entre els quals destaquen la Cova Negra de Xàtiva, la Cova del Parpalló a Gandia, la Bastida de les Alcusses a Moixent, o el Tossal de Sant Miquel a Llíria.

Un dels apartats més destacables del museu és el dedicat a la ruta dels Ibers, gràcies a la interessant informació que transmet. Però de nou, la part del disseny gràfic ha fet excessives concessions a un suposat "disseny pedagògic" que barreja excessives tipografies i ordena de forma convencional els blocs de continguts, de manera que en ocasions sembla que estem fullejant un llibre de text.

#### *l'Etno Museu d'Etnologia de València*

És el museu més tipogràfic de la ciutat. Recentment guardonat amb el premi Europeu al Millor



Figura 5. El disseny gràfic del Centre d'Art Bombas Gens combina adequadament la proposta tipogràfica amb l'edifici de l'antiga fàbrica modernista. Dreta: El joc de textures entre els diferents elements gràfics i els materials de les estances combinen de manera exquisida en aquest centre d'art.

Museu, el seu bigarrat concepte expositiu serveix per convertir l'espai en una veritable instal·lació artística, al mateix temps que permet mostrar la gran quantitat d'objectes que conserva la col·lecció. Els textos inunden les sales, tant si es tracta d'explicacions, com pel fet d'estar inclosos en les mateixes peces exposades. El joc de llums i espais converteix la visita en un itinerari laberíntic que evoca mil i una insinuacions a cada visitant (figura 4). El poder que emanen els objectes en ser disposats d'aquesta manera profusa ens acosta a una experiència visual intensa, repleta de suggeriments culturals.

Pel seu eficaç sentit lúdic, es tracta d'un museu que estimula positivament la creativitat dels visitants, de totes les edats, i per tant també de l'alumnat de secundària. A més dels efectes de llum, composició i distribució dels objectes, apareix constantment un recurs gràfic que consisteix en un personatge que va indicant al visitant què pot trobar en cada racó. Passem d'un moment històric a un altre, d'un espai geogràfic al següent, amb indicacions precises que ens van situant en cada lloc i cada època.

#### *Bombas Gens Centre d'Art*

S'ha convertit els darrers anys en un centre de referència de l'activitat artística a la ciutat. Impulsat per una família d'empresaris, que forneix la Fundació per Amor a l'Art, ha centrat la seua estratègia en la col·lecció fotogràfica, transmetent un major interès per l'obra artistes que des de la vessant conceptual, incorporen reflexions de caire bioètic al seu discurs artístic. La restauració d'una antiga fàbrica modernista de bombes d'extracció d'aigua, incorporant elements com el jardí d'espècies úniques, apostant per la gastronomia, i recuperant el refugi antiaeri de la guerra

civil, han estat fites ben valorades pels públics i els especialistes. La gràfica, obra de l'Estudi Gallén Ibañez, és un encert estilístic (figura 5), i combina a la perfecció amb l'acurada restauració dels diferents edificis que constitueixen el conjunt. Sembla que el futur del centre passa per incorporar-lo a la gestió pública, atenent a les notícies que arriben sobre la suposada falta de solvència econòmica dels fundadors.

#### *MuVIM Museu Valencià de la Il·lustració i la Modernitat*

L'arquitectura imponent d'aquest museu va ser concebuda per Guillermo Vázquez Consuegra. Destaca la utilització extrema del formigó i el joc de volums en insistents angulacions. El vidre i el metall arrodoneixen aquesta aposta de caire industrial, convertint l'edifici en el veritable patrimoni emblemàtic del museu. De fet, el MuVIM no té col·lecció, és un museu sense objectes, ja que la funció radica en defensar la Il·lustració com a nodus de pensament filosòfic, defensant així el patrimoni immaterial, el pensament i les idees. Les exposicions són de temàtiques ben diverses, sense un guió argumental clar.

Justament la gràfica és un element important en la producció d'aquest museu, que des dels inicis ha ofert gratuïtament als visitants els cartells i les diferents mostres gràfiques impreses que ha produït, en una aposta per difondre el treball dels professionals del disseny gràfic (figura 6).

#### *Museu Nacional de Ceràmica i Arts Sumptuàries González Martí.*

És l'únic museu nacional de la ciutat, que depèn del Ministeri. La resta dels que hem analitzat pertanyen a Generalitat, Diputació, i una





Figura 6. L'espectacle arquitectònic del MuVIM, amb un edifici simbòlic, contrasta amb la falta d'atreviment de la senyalètica. (Dreta) La gràfica inicial va tindre una forta presència als espais del museu, que depèn de la Diputació de València.



Figura 7. Un turista intenta desxifrar el text del rètol metàl·lic de l'època franquista que hi ha instal·lat a la façana del Palau del Marquès de Dos Aigües, seu del Museu de Ceràmica. Dreta: Enfront de la façana principal hi ha l'Hotel Inglés (seu del darrer govern de la República), i resulta ben atractiu el joc de significants amb el nom.

empresa privada. A nivell gràfic és el més poc acurat de tots. No hi ha un criteri estètic definit, ni a nivell de cartells informatius i senyalètica, ni tampoc en la vessant de cartelles i vinils. És un dels museus més visitats pels turistes, ja que resulta molt atractiu per la meravella arquitectònica que és el palau barroc del Marquès de Dos Aigües (figura 7). També té molt d'èxit en les visites escolars, fins i tot amb grups d'alumnat universitari. És com una capsa de bombons, amb una decoració atapeïda. Com que no hi ha res destacable en la gràfica del propi museu, hem girat la mirada cap a l'edifici d'enfront, on hi trobem una terrassa i un restaurant que porta per nom "Le Marquis", amb una gràfica realment atractiva. També les botigues i hotels pròxims aprofiten la denominació per deixar patent la proximitat al palau.

### Conclusions

A partir dels objectius inicials plantejats en la recerca, s'hi han analitzat determinats elements de disseny gràfic a set museus de la ciutat de València. D'aquesta manera s'ha pogut indagar en les possibilitats que ofereix el disseny gràfic de cadascun d'aquests museus, per motivar a l'alumnat de secundària en les seves visites. Queda patent que es poden desenvolupar competències relacionades amb l'educació en disseny i la creativitat utilitzant les visites a museus, elaborant noves mirades cap als espais expositius patrimonials, i generant possibilitats per implicar al públic adolescent en una mirada crítica i creativa cap al disseny gràfic d'aquestes institucions. Promovent un acostament al disseny gràfic dels museus generem un espai de reflexió, implicant així l'alumnat i el professorat dels centres de secundària.

## Referències

- Alcaraz, Rubén i Massaguer, Lluç (2021). ¿Qué papel juega el diseño gráfico en la accesibilidad web?, *grafica*, 9(18), 95-104. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.208>
- Arriaga, Amaia, Marcellán, Idoia, i Aberasturi-Apraiz, Estitxu (2018). Mediación crítica en arte y cultura visual. *Pulso. Revista de Educación*, 41, 13-17.
- Benjamin, Walter (2005). *Libro de los pasajes*. Akal.
- Bernal Pérez, María del Mar (2016). Los nuevos territorios de la gráfica: imagen, proceso y distribución. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 28 (1), 71-90. [https://doi.org/10.5209/rev\\_ARIS.2016.v28.n1.47545](https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2016.v28.n1.47545)
- Bourriaud, Nicolas (2009). *The Radicant*. Lukas & Sternberg.
- Contreras, Fernando R. (2019). Estudio filosófico sobre la mirada estética en el diseño. *Revista KEPES*, 16 (19), 11-38. <https://doi.org/10.17151/kepes.2019.16.19.2>
- Dewey, John (1998). *Democracia y educación*. Morata.
- Duncum, Paul (2015). Transforming Art Education into Visual Culture Education through Rhizomatic Structures. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 5(3), 47-64. <https://doi.org/10.18039/ajesi.66849>
- Escaño, Carlos (2019). La mirada como acto político. El cine y otros audiovisuales como herramientas educativas de (re)construcción del mundo. *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, 10, 251-261. <https://doi.org/10.7203/eari.1014152>
- Giroux, Henry (2018). *Pedagogy and the politics of hope: Theory, culture, and schooling: A critical reader*. Routledge
- Hamlin, Jessica i Fusaro, Joe (2018). Contemporary Strategies for Creative and Critical Teaching in the 21st Century, *Art Education*, 71(2), 8-15.
- Han, Byung-Chul (2021). *No-cosas. Quiebras del mundo de hoy*. Taurus.
- Huerta, Ricard (2022). La Memoria. Investigación Basada en las Artes para la formación del profesorado. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(1), 27-45. <https://doi.org/10.5209/aris.70081>
- Huerta, Ricard i Domínguez, Ricardo (2020). Por una muerte digna para la educación artística, *EARI Educación Artística: Revista de Investigación*, 11, 9-24. <https://doi.org/10.7203/eari.11.19114>
- Maffesoli, Michel (2010). *La passion de l'ordinaire : miettes sociologiques*. París: CNRS.
- Maia, Manuela (2023). A perspective about design cognition to research through making validation in graphic design, *grafica*, 11(21), 91-97. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.252>
- Miserachs, Toni (2022). Diseño útil / diseño inútil, algunas cosas que pienso sobre diseño gráfico, *grafica*, 10(19), 11-21. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.238>
- Ordine, Nuccio (2013). *La utilidad de lo inútil*. Acanalado.
- Pallarès, Marc (2020). Educación humanizada. Una aproximación a partir del legado de Heinrich Rombach. *Estudios Sobre Educación*, 38, 9-27. <https://doi.org/10.15581/004.38.9-27>
- Ramon-Camps, Ricard (2019). Prácticas artísticas de visualización entre cuerpo y objeto en entornos de mediación pedagógica. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(13), 509-526. <http://dx.doi.org/10.5209/aris.60881>
- Rodríguez Ortega, Nuria (2018). Five Central Concepts to Think of Digital Humanities as a New Digital Humanism Project, *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, 22, 1-6. <https://doi.org/10.7238/a.v0i22.3263>
- Rogoff, Irit (2008) Turning. *Journal e-flux*, 0.
- Yin, Robert K. (2009). *Case Study*. Sage