MATERIALES PARA TALLERES DE INICIACIÓN A LA DIVERSIDAD CULTURAL E ITINERARIOS TEMÁTICOS DEL MUSEO



"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

http://divercitysite.weebly.com/

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Dominio | Nombre de la actividad | Socio |
| Construcción del equipo | Sonido & movimiento | STAND129 |
| Guía ciega |
| Revolviendo nombres | Elan interculturel |
| Triángulo de identidad |
| Juego de asociación | Helsinki Museum |
| Dibujo ciego |
| Historia de tu nombre | Artemisszio |
| Velocidad de citas |
| Dragones y princesas | REDE |
| Ver con mis ojos  |
| Sentir la emoción a través de un scanner del cuerpo | UCM |
| Conocer el museo | Deriva artística | Elan interculturel |
| Misterio en el museo | Artemisszio |
| Descubrir el museo | REDE |
| Estás ciego al arte? | REDE |
| Artefactos, colecciones y museos | Museum of Ethnography |
| Museo del Ratón  | STAND129 |
| Primer encuentro con el arte y el museo desde el género | UCM |
| Fuera del museo | Helsinki Museum |
| Crear con el museo Hacer nuestro el Arte | Bailando con el arte | Elan interculturel |
| Sentir la pintura | UCM |
| Arte y cuerpo en Mumok | STAND129 |
| Creación de historias | REDE |
| Identificar el misterio | REDE |
| Círculos de historias | UCM |
| El niño y la niña húngara | Artemisszio |
| Me gusta!  | Museum of Ethnography |
| Hackathon | HAM |
| Producción creativa | Personalidad e identidad en Spacelab  | Stand129 |
| Haz tu bolsa ! | Elan interculturel |
| Círculo de tradición | Artemisszio |
| El futuro del pasado | Museum of Ethnography |
| Jakomäki Sculptors  | HAM |
| Autorretrato en el espejo | UCM |
| Evaluación | REDE |
|

Capitulo 1: Formación de equipos y conocimiento entre los miembros

* Sonido y movimiento

Materiales o instalaciones necesarias: Espacio para formar un círculo

Tiempo: 10-15 Minutos

Instrucciones.-Decir a los participantes que formen un círculo. Pedir a un participante que haga un sonido y un movimiento de acuerdo a su actual estado de ánimo (cansado, feliz, excitado ...). Todos/as los otros/as repiten este sonido / movimiento de la combinación. A continuación, el siguiente participante crea un sonido y el movimiento y así sucesivamente, hasta que todo el mundo haya pasado por esta misma acción.

*¿Por qué? Los participantes toman conciencia de su cuerpo. La repetición fomenta la expresión y crea una dinámica de grupo. Puede ser adaptado a diferentes temas*

2-Sonido del coro: Pedir a los participantes que se pongan en varias filas o un semicírculo, como un coro. Se invita a uno de los participantes que se ponga en frente del grupo para convertirse en el guía. Todo el mundo debe recordar su sonido desde el primer ejercicio. El/la guía va dando instrucciones sobre cómo repetir sus propios sonidos (iniciar, detener, repetir, con qué frecuencia, en voz alta, en silencio, todos juntos, a solas, etc.). Cada vez va dirigiendo una persona diferente para que todos y todas pasen por la experiencia, además como sentir que les llevan diferentes personas.

*¿Por qué? Aprender a guiar un ejercicio y poder trabajar en colaboración. Ser conscientes del grupo y poder seguir sus instrucciones.*

* Guía a un ciego

Materiales necesarios o intalaciones: Una sala para la formación

Tiempo: 10-20 Minutos

Instrucciones: Los participantes trabajan en parejas. Uno cierra los ojos y el otro le guía por toda la habitación. No se les permite hablar entre sí. Están conectados sólo por la punta de sus dedos. Los participantes están invitados a experimentar con diferentes velocidades, alta y baja o a pie, dándose vueltas sin chocarse con los otros compañeros/as por la sala. Se intercambian los papeles y al grupo cada vez se le añaden más desafíos, tal como andar hacia atrás o como la superación de obstáculos.

*¿Por qué? Se necesita la confianza para que te guíe la pareja! No perder la concentración para tener la conexión completa con la pareja. Los participantes se acercan más entre sí. En un primer momento para gente adulta puede ser difícil pero es interesante las vivencias que experimenta el grupo. No se les permite hablar entre los participantes para canalizar su energía y desarrollar la creatividad.*

* Malabarismo

Material necesario: 3 pelotas de malabares

Time: 15 minutos

Tiempo: 15 minutos (dependiendo del tamaño del grupo)

Instrucción: pedir a los participantes que se pongan en un gran círculo. Decir a todos y todas que se pongan las manos en la cabeza Es muy importante que antes de comenzar el juego, cuando todo el mundo está configurado para iniciar el juego se da la instrucción de ir a tirar la pelota siempre a la misma persona. Pregunta el nombre de alguien y luego tírale la pelota. Esta nueva persona hace lo mismo con otra persona y por lo tanto en la creación de un circuito que va de A a B; B a C; C a D. Un circuito ha sido creado. Repita el juego, pero esta vez enviar una bola cada 30 segundos (que tendrán simultáneamente 3 pelotas en el aire). Si los grupos se las arreglan para mantener el ritmo se puede proponer que se revierta el circuito (lo que significa que ahora va a lanzar la bola a la persona que ha recibido antes), el circuito será ahora desde D a C; C a B; B a A.

*¿Por qué? actividad divertida y dinámica para un primer encuentro, para aprender al menos dos nombres, estar atento y conectado a los otros/as.*

* Triángulo del conocimiento

Materiales necesarios: Papel y lápiz

Tiempo: 15 Minutos

Instrucciones: Hacer grupos de 3. Pide a cada equipo que coja una hoja y dibuje un triángulo. En las esquinas del triángulo escriben nombres. Tienen que encontrar una conexión entre las esquinas y los nombres que han escrito. Qué cosas tienen Ana y John en común? Y John y Peter? Pedro y Ana? Pedir al grupo que encuentren similitudes entre ellos y que tienen que les haga únicos. El grupo comparte sus pensamientos y sensaciones en común.



*¿Por qué? Es una buena manera de conocer unos a otros en grupos pequeños; anima a la gente a hablar con alguien nuevo. También puede ser una buena actividad de introducción para hablar de la cultura y la identidad.*

* Juegos de asociación

Materiales necesitados: Lápiz y papel

Tiempo: 15 minutos

Instrucciones: Utilizado al principio y al final de cada día. La gran pregunta es: ¿Cómo

te has sentido a lo largo del día? Se escribe la respuesta en un papel. Puedes sentirte como un color, como una forma, como una textura etc, y después se lee en alto a los demás describiéndose.

*¿Por qué? Esto hace que la gente se ría. Los participantes sienten que pueden hacerlo y une al grupo. También se puede utilizar definiciones abstractas absurdos como punto de partida para una conversación. "Así que ustedes tres tenían forma oval. Interesante, lo que hace que hoy sea el día ovalado para usted? Se trabajan conceptos abstractos y formas diferentes de trabajar que hace que el alumnado sea creativo.*

* El cuadro que no vemos

Materiales necesitados: Un cuadro, papel y boligrafo

Tiempo: 20-60minutos

Instrucciones: 1) Hacer grupos de 2-4 personas 2) Uno de los miembros describe una obra de arte, el resto del grupo tienen que dibujar lo que se describe (en conjunto)

*¿Por qué? Es una gran manera de construir un equipo de 2-4 personas y, al mismo tiempo que dan la idea de lo difícil que es para "ver" una obra de arte visual sin conocerla. Se construyen relaciones entre los participantes de un grupo y es un buen ejercicio de descripción e interpretación sobre lo que escuchan.*

La historia de tu nombre

Materiales necesitados: Sillas en círculo

Tiempo: 30 / 45 minutos dependiendo del tamaño del grupo

Instrucciones: Pida a sus participantes que se sienten en un círculo grande y uno a uno tendrán que decir algo de su nombre. Si significa algo en otro idioma, ¿de dónde viene, quién lo eligió, por qué, etc ...

*¿Por qué? Es una buena manera de conocerse unos a otros, no solo se anima a la gente a hablar en un gran círculo, sino que también puede ser una buena actividad de introducción para hablar de la cultura y la identidad. Esta es una técnica de narración.*

* Hablar sobre fechas y citas

Materiales necesarios: relojes hechos de papel (tamaño: aprox. 4 relojes caben en una hoja A4) con todas las horas que se muestran en ella; 4 horas diferentes están marcados con colores (por ejemplo: 4 de la tarde, 8 de la tarde, 10 de la tarde, las 12 horas); plumas

Tiempo: 20 minutos

Instrucción: Distribuir los relojes entre la gente para que cada persona reciba uno. Explicarles que las 4 horas diferentes marcadas con color son citas para 4 fechas diferentes. La actividad consiste en ir encontrando a gente y ver sus distintas horas y citas, por lo tanto con la presencia de un vigilante que controla el tiempo se van uniendo parejas según la hora que diga el vigilante. Cada vez que éste diga una hora todos aquéllos que tengan esta se reúnen y comparten sus citas y cuál era el objetivo de estas. Al final se harán una serie de preguntas en el nuevo grupo constituido relacionado con lo que han escrito.

 Preguntas formulada por el vigilante: "¿Cuáles son las actividades que más le gusta, tanto en su trabajo o en su tiempo libre?" Tienen que hablar de este tema durante 3-4 minutos.

*¿Por qué? Hacer que la gente hable sobre ellos mismos. Es una forma de ir entrenando la manera de perder la vergüenza ante la explicación de sentimientos personales frente a un público. Es una forma de preparar o disponer a los participantes a que se conozcan.*

* Dragones y princesas

Material necesario: ninguno

Tiempo: 15 – 30minutos

Instrucciones:

1. Di a los participantes que se pongan en dos círculos uno al lado del otro.

 

2. Los participantes en el círculo interior, estarán de espaldas a los participantes en el círculo exterior.

3. El número de participantes ha de ser una persona que no conozcas (por ejemplo, 11, 13, 15, etc.), si no hay suficientes participantes, el facilitador puede unirse

4. El primer círculo será el de 'dragones' y el segundo (el círculo interior) será el de 'Princesas'.

5. Ahora, uno de los 'dragones' tiene que estar solo

 

6. El juego estrellas con el facilitador explica las reglas, que son:

a- Todo el mundo debe estar en estos dos círculos

b- Un dragón va a estar solo

c- Dragón (A), tiene que llamar al nombre de una de las princesas, y que la princesa tiene que huir del dragón B, a Dragon A.

d- El dragón B puede atrapar a la princesa, para que no se escape.

 7. Debido a que el grupo todavía no está cómodo con los nombres, el Dragón B no se dará cuenta el nombre al que pertenece su princesa

8. Se continúa jugando el juego hasta que no hay princesa que puede huir de su dragón.

*Por qué? Esta actividad es también un rompehielos, así como un juego de nombre, por lo que es perfecto para las personas que aún no conocen el grupo realmente bien. Debido a que es tan interactivo también se considera un juego muy dinámico en donde no hay un interrogatorio.*

* Ver con mis ojos

Material necesario o instalación: una habitación

Tiempo: 15 – 30 minutos

Instrucciones:

1. Pida a sus participantes que se pongan en un círculo

2. Explica lo siguiente:

a. Imagínese que usted está en un museo (o la habitación que desea acercarse), ¿qué ves? (Esta actividad se tiene que hacer al lado de la habitación que desearía analizar).

segundo. Los participantes van a decir algunas cosas que esperan ver en un museo.

Ahora que ya sabe lo que piensa ver se le dice; por favor entra en la habitación y tienes que observar todo lo que hay en el espacio, y se vuelve de nuevo al circulo en el que estaban. Uno de los facilitadores, puede ir con el grupo, pero no participará.

Preguntas para el interrogatorio: ¿Qué es lo que ves en la habitación? De acuerdo con sus primeras expectativas, ¿había algun elemento más al que pensaste? / Si es así, ¿Cuál fue? ¿Cuál es la temática en la habitación o qué había en ella? / ¿Le gustó lo que viste? / ¿Se sintió cómodo en la habitación? / ¿Qué añadirías a la habitación? Lo que tendría sentido? / ¿A dónde irías después?

*¿Por qué? Esta actividad es perfecta cuando se quiere explicar un contexto que normalmente es extraño a los participantes. Por ejemplo, esta actividad se desarrolló en un museo portugués, donde los participantes respondieron a la primera pregunta: "Imagínese que estás en el museo, ¿qué vas a ver? ¿ pinturas, esculturas, lo que es muy caro, ancianos?. La habitación que elegimos estaba llena de 'pesebres' con una gran cantidad de pequeños muñecos que no se esperaban los participantes. La habitación que visitaron fue completamente diferente a las primeras expectativas. Es importante en un museo, hacer notar los diferentes elementos. Suele haber una barrera (entre el visitante y la obra de arte). Se da una pequeña explicación de la obra de arte; El tiempo y el autor de la obra de arte por parte del personal que pertenece al museo. Son importantes las luces; Si hay música o no (el medio ambiente de la habitación).*

* Sentir la emoción a través de un escaner corporal.

Material needed: Sala de entrenamiento vacía

Tiempo: 20-30 minutos

Instrucciones:

1- Se explica que vamos a empezar con una actividad haciendo un escáner corporal a través de la meditación que ayuda a conectar las emociones y el cuerpo de forma más fácil con una actividad artística propuesta en la sesión.

2- Todos los participantes se encuentran en un círculo y comienzan a respirar lentamente. Se les pide que cierren los ojos. Eso ayuda a visualizar las emociones de una manera más fácil.

3- Se propuso luego pensar en un color e imaginar como era el color.

A continuación, se solicitó a los participantes que conectaran el color con la emoción

4- Se trata de conectar con la emoción a través de un ejercicio de visualización. Les pedimos que busque la emoción en una parte de su cuerpo; sentir si está viajando a través del cuerpo o se bloquea en algún momento. Tratar de vivir la experiencia a través de todos los sentidos.

5- Posteriormente, se les invita a mostrar en su imaginación un recuerdo: un momento en el que han sentido esa emoción.

6- El ejercicio termina con un breve explicación de la experiencia

*¿Por qué? El fin de este ejercicio es el de ayudar a desarrollar la capacidad de reconocer, comprender y expresar sus sentimientos, emociones y recuerdos y proyectarla más fácilmente de una manera artística, después de la meditación. Este tipo de introspección está conectado a la segunda parte del taller donde los participantes tienen que elegir una imagen conectada con la memoria y con su propia historia de vida. Después de seleccionar la imagen o imágenes, se les pide que desarrollen sus propias obras, la adaptación de las memorias que han podido tener a través de la experiencia.*

Capítulo 2.

Conociendo el museo

* “Deriva artística” (Elan Interculturel - Art Session)

Las y los jóvenes voluntarios del Centro Pompidou han desarrollado una metodología *peer to peer* llamada Deriva Artística, que consiste en realizar un paseo en grupos reducidos (de 3 o 4 personas) en el museo, dejando que su atención se fije de forma libre por el espacio que van recorriendo.

La idea que subyace en este método, es conseguir que nuevas audiencias se incorporen como usuarios al museo. El tandem *peer to peer* puede ayudar a la comunicación entre la presencia imponente de los museos, y los jóvenes visitantes que descubren por primera vez esta institución artística.

La deriva artística se desarrolla en tres etapas diferentes:

1. Presentación de la actividad al grupo (los jóvenes que harán de guías se presentarán a así mismos, y contarán como irán descubriendo el Centro Pompidou).
2. Encuentro en el museo y distribución en pequeños grupos de 3 ó 4 personas que decidirán desde dónde comenzar. El recorrido durará una hora y media.
3. Retribución artística (pins, bolsas, camisetas)
* Misterio en el museo (Artemisszio)

¡Descubre los objetos escondidos que no pertenecen a la exposición!

Los facilitadores del Museo Etnográfico invitarán a los participates a visitar la colección permanente del mismo. En una de las habitaciones, en las que se expone el interior de una casa típica de pueblo, tendrán que adivinar qué objetos pertenecen o no pertenecen a ese entorno tradicional, bien porque no son de la misma época, o porque no podrían ser usados por una persona que vivan o hayan vivido en ese entorno. Los participantes suelen hacer buenas suposiciones acerca de la mayoría de los objetos incluso sin conocer su uso real o su origen. Con esta divertida actividad podrán descubrir cosas nuevas sobre la vida de los pueblos en otros tiempos, sobre su sentido, y los objetos que representan los estilos de vida de cada persona o comunidad.

1. Visita Interactiva a través del museo ‘Arte Antiga’
* *El objetivo es realizar un acercamiento al arte con una nueva mirada que permita descubir, entender o elevar el grado de conciencia acerca del inter-culturalismo en un museo de arte antiguo.*

A. *Tour guiado*: En cada parada del recorrido, el guía pregunta a los participantes cómo se sienten ante las pinturas y su propia interpretación acerca de lo que están viendo. Entre todos intentarán encontrar el punto de unión entre lo que están observando y sus propias vidas. Después de la visita el grupo contestará a las siguientes cuestiones:

¿Por qué estás aquí? ¿Cuál es el propósito de tu visita? ¿Qué crées que estaba representado en el recorrido? ¿Os habéis sentido más cercanos a las esculturas, a las pinturas? ¿A alguna otra pieza de arte? Por ejemplo, ¿te sentiste más cercano a las piezas de joyería o a las pinturas y esculturas de los siglos XV-XVII? ¿Por qué? ¿Por qué crées que esas personas fueron pintadas? ¿Cómo te hacen sentir? ¿Por qué crées que esos platos de porcelana son piezas de arte? ¿Te sientes como ellos te indican que debes sentirte?

B.  *¿Estás ciego para el arte?*

Los participantes en parejas se explicarán uno al otro una de las piezas artísticas que han visto en el recorrido de la mañana. Uno de ellos tendrá vendados los ojos, y explicará su pieza favorita. Mientras tanto, el otro tiene que hacer un dibujo o esquema basado en la descripción que el compañero que tiene los ojos vendados le va proporcionando.

Después, cambiarán los papeles y repetirán el ejercicio.

Cuando el grupo termine, cada participante llevará a su compañero a descubrir la pieza de arte que cada uno de ellos ha descrito.

Se debatirá con todos los participantes situados en círculo, analizando sus experiencias, planteando las siguientes preguntas:

- ¿De qué forma la *ceguera* te ha enseñado a *ver* de forma diferente?

- ¿Por qué has elegido esa pintura / trabajo / pieza, etcétera en particular?

- ¿Cómo la has descrito? ¿Puedes mostrarnos los resultados?

- ¿Cómo te has sentido mientras estabas describiendo la pieza sin verla?

- ¿Cómo te has sentido mientras estabas dibujando?

- ¿Qué crées que el artista o el pintor intentaba comunciar con su obra?

- ¿Te recordaba el trabajo que has elegido alguna experiencia personal?

* Objetos, colecciones y museo (Museo de Etnografía)

El propósito de este taller es clarificar las tres palabras claves más importantes del museo:

- ¿Cómo se covierte un objeto en un artefacto expositivo?

- ¿Cómo creamos una colección?

- ¿Para qué sirve un museo?

La actividad *Selección de objetos* los visitantes actuaron como si fuesen trabajadores del museo. Durante la actividad tuvieron que actuar coo conservadores, como miembros de un comité de exhibición, y tuvieron que elegir los objetos que formarían parte de la exposición, aplicando una serie de criterios que les obligaban a elegir unos y rechazar otros. En realidad, podían elegir tres opciones: incluir los objetos en la colección del Museo de Etnografía, indicar que podían incluirse en las coleccioens de otros museos, o tirarlos a la basura. El trabajo se realizó con objetos de muestra y colecciones imaginarias.

El objetivo de esta actividad fue enseñar a los participates a examinar objetos de forma precisa desde diferentes puntos de vista y descubrir la mayor información posible sobre ellos, sólo partiendo de la observación de los mismos. Enseñamos así a observar detenidamente un objeto y comprobar que una pieza nos da más información de lo que podríamos pensar cuando lo observamos por primera vez.

* Mouse Museum 2.0 (Stand129)
* *Esta actividad puede mostrar que los objetos tienen significado y pueden simbolizar una historia.*

Para los jóvenes, el trabajo más interesante en el MUMOK fue la exposición de pop-art denominada „Mouse Museum” de Claes Oldenburg, que consistió en la exposición de los objetos de la vida diaria que el artista había coleccionado desde 1960 hasta 1977.

Con la finalidad de que los visitantes conectasen con el museo y que pudiesen desarrollar las habilidades que se les había proporcionado, hicimos el ejercicio “Mouse Museum 2.0”. Se invitó a los participantes a que elegiesen un objeto que llevasen consigo y que tuviera un significado especial para ellos. Cada uno fue poniendo su objeto sobre la mesa, sin saber qué objeto pertenecía a cada uno ni por qué cada persona lo había elegido. En grupo, se habló sobre los posibles significados que cada objeto podría tener. Entre todos hicieron una pequeña exposición con estos objetos otorgándoles sentido. Al final, cada uno contó la historia del objeto que había elegido, y se volvió a realizar la exposición de los objetos de nuevo. Se habló de la diferencia entre las dos exposiciones y de cómo los objetos pueden tener significado y simbolizar una historia.

* Primer encuentro con la perspectiva de Género en el Arte (UCM)

Durante la visita al museo, los visitantes son invitados a ver las imágenes como si fuesen tesoros que deben descubrir: no es necesario que sepan el título, el autor o la fecha en que se han realizado. Las obras hablan a los visitantes, para escucharlas, deben pararse, escuchar, intentando olvidar los prejuicios y los estereotipos que tienen creados sobre el *Arte con Mayúsculas.* Cualquier imagen nos habla de diferentes formas, a veces desde la perspectiva masculina, otras sobre la perspectiva femenina. ¿Dicen lo mismo a los hombres que a las mujeres? ¿Qué podemos imaginar desde la información que nos aportan los objetos que rodean a una persona? ¿Qué podemos imaginar sobre su vida? ¿Qué ideas previas podemos hacernos sobre él o ella? ¿Podemos explicarlas?

Planteándonos preguntas como quién, para quién, qué, dónde o para qué, hacemos que emerja una narrativa común de los jóvenes, dejando que el debate y las contradicciones aparezcan y se hagan presentes. ¿Quién hizo los objetos pintadados en la imágen que vemos? ¿Podemos hablar de las funciones, las prescripciones y las prohibiciones que afectan a los hombres y a las mujeres en relación a sus pertenencias, espacios, etcétera?

Una cuestión muy importante es: ¿cuando cambia el punto de vista, la realidad también cambia? ¿Cuando tratamos de ver, sentir o conocer desde otras perspectivas, también cambiamos nosotros?

Al mismo tiempo que en este ejercicio enseñamos que las imágenes pueden ser vistas desde diferentes perspectivas, los participantes son invitados a compartir múltiples puntos de vista sobre la realidad. Todos somos múltiples y deversos, pero a veces, los observadores no alcanzan a comprender la complejidad y la multiplicidad de un texto artístico o de una persona. La imagen, el „tesoro” se convierte así en una metáfora de la vida humana.

* Fuera del Museo (HAM)

En esta actividad, la performer social Meiju Niskala (Vid: www.summamutikka.com/short-bio) viene y habla sobre su trabajo con los participantes de la actividad, y con ellos irá a ver una serie de esculturas. El museo HAM se ocupa del arte público en la ciudad, así que estar en contacto con el arte público es estar en contacto con nuestro museo.

Los participantes se enfrentarán a la experiencia artística de situarse ante las esculturas siguiendo las instrucciones de Meiju Niskala. La primera fue Sibelius Monument (http://www.hamhelsinki.fi/en/sculpture/sibelius-monumentti-eila-hiltunen) y la segunda Fucus (<http://www.hamhelsinki.fi/en/sculpture/fucus-jussi-heikkila>).

Sibelius Monument es probablemente el monumento más conocido de Helsinki, por lo que los participantes tenían ya una idea de él y sabían muchas cosas acerca de su historia. Meiju les indicó cómo debían orientar la experiencia sobre la obra. No debían usar sus ojos, sino el tacto, el oído e incluso el gusto. Estuvieron una hora físicamente encerrados con la escultura. Después se discutió la experiencia.

 Al finalizar, fueron a ver Fucus, que es una escultura relativamente nueva y los participantes no sabían nada de ella. Meiju dió las mismas instrucciones. Después de „sentir” la escultura, realizaron el debate. Los participantes también tubieron la oportunidad de crear una historia sobre la escultura: De qué nos habla, qué representa, etcétera. Despues de vivir esta experiencia tan poco ortodoxa sobre las esculturas, los jóvenes estaban muy predispuestos a inventar historias fantásticas sobre Fucus. Entonces se les reveló la historia real sobre la obra de Fucus. Después de esto, reflexionaron sobre cómo afecta el conocimiento que tenemos de los artistas, y de cómo pensamos que afecta a los jóvenes a la hora de ver una obra. En conclusión, la actuación de Meiju, no es la performance que ella quiere hacer y que el público ve. Todo el mundo forma parte de la actuación. La experiencia de la vida pasa a formar parte de su trabajo artístico.

Capítulo 3: Creando en el Museo/ Adueñándonos del Arte

* Bailando con Arte (Elan Interculturel)

Decidimos incluir en los talleres la colaboración de artistas porque queríamos relacionar el museo, el arte y las nuevas formas de expresarnos a nosotros mismos, para crear un diálogo no verbal con el museo y sus tesoros.

Con el apoyo del Centro Pompidou, contactamos con los bailarines Axelle et Julien. Juntos establecimos los principales objetivos de las 3 horas que pasaríamos realizando la actividar. Calentamiento, aprender cómo movernos y comunicarnos con todo nuestro cuerpo. Ejercicios de contacto, llenar todos los espacios y crear otros llenándolos de baile en el museo vacío. ¡Declarar nuestra pertenencia al museo y divertirnos!

Trabajamos en nuestros movientos cuidándonos unos a otros, en comunicación, recibiendo y transmitiendo. Usamos nuestra imaginación para crear un baile, enfrentándonos a las obras de arte que tenemos a nuestro alrededor. Bailando librementeo o siguiendo las sugerencias de los bailarines, creamos un único código en torno a la danza. La actividad puede verse en: <https://www.youtube.com/watch?v=Y7VDVREzlb8>

* Siente la pintura (UCM)

Taller en el Thyssen-Bornemisza Museum con Alberto Gamoneda.

Los participantes presentaron desde su propia perspectiva algunas de las piezas seleccionados en una sesión previa: Diálogos de experiencias pasadas. Visitamos la colección permanente y cada grupo hizo la presentación de la obra elegida desde sus propios criterios.

 <https://www.youtube.com/watch?v=hK0JU2h0-8U>

1. *Habitación de hotel* de Edward Hopper

Combinamos la experiencia del cante flamenco frente a la obra y tradujimos el acto en lenguaje de signos. (Spanish Sign Language).

1. *Pintura con tres manchas*, No 196 de Wassily Kandinsky:

Creamos un ambiente musical tocando palmas y cantando, e hicimos analogías entre la música y el color utilizado por Kandinsky en sus obras.

 3- *Treinta y tres niñas se dirigen a la caza de la mariposa blanca* de Thirty-three de Max Ernst.

Grupo de discusión.

* Arte y cuerpo en Mumok (Stand129)

Junto con un mediador de arte, realizamos un taller en Mumok en torno al tema „arte y cuerpo”. Después de una toma de contacto, los participantes trabajaron en grupo con el mediador de diferentes formas:

Rapeos/ gestos/ representar una escena: Los participantes eligían dos obras de arte en la exposición y hacían o bien un rap, representaban la escena o bien reproducían su contenido a través de la adopción de gestos con todo el cuerpo. Todos juntos, recorrimos la exposición y cada grupo fue presentado sus resultados a los demás.

Los participantes se divirtieron y manifestaron que les había gustado mucho la participación de todos, incluidos los preparadores de la actividad. No se sintieron atemorizados por tener que interactuar con las obras de arte mientras otros espectadores estaban presentes. Resultaba increíble comprobar lo rápido que se sentían involucrados y relajados con el espacio, ya que al principio se habían mostrado intimidados por la imponente arquitectura del museo.

* Narración (REDE)

Les pedimos a los participantes que eligiesen una pieza de arte significativa para ellos. Tenían que contar una historia acerca de la obra seleccionada.

Con este ejercicio pretendíamos animar no sólo a desarrollar narraciones imaginarias, sino también a que la audiencia reflexionase sobre cómo estaba escuchando la historia. Por eso, mientras unos hablaban sobre la pieza seleccionada, otros participantes disponían de una página de papel en blanco para dibujar si querían. Mientras cada participante estaba contando la historia acerca de la obra, los demás podían expresarse libremente a través del dibujo.

Después del ejercicio de narración y expresión libre, hicimos una mesa redonda para reflexionar sobre las siguientes cuestiones:

1. ¿Cómo te sentiste cuando escuchaste la historia? ¿Y cuando la contabas?

2. ¿Te recordó alguna expriencia que hayas vivido?

3. ¿Qué crees que pensaba el pintor cuando estaba elaborando la obra de arte?

4. Según tu perspectiva ¿qué te gustaría cambiar de la obra?

5. ¿Qué es el arte para ti?

6. ¿Qué significa para ti?

7. ¿Cómo te relaciones con la cultura? ¿En tu vida diaria?

8. ¿Ves arte en todas partes?

9. ¿Qué tienes en tu papel en blanco?

* Identificando el misterio (UCM , REDE)

Este ejercicio es una recreación de una actividad de la UCM. Con 10 fragmentos de diez pinturas diferentes, cada persona del grupo seleccionó la que prefería. Después, cada participate dispuso de un papel en blanco en el que fue respondiendo, mientras observa el trozo de pintura, del texto o de la pieza que ha elegido, a las siguientes preguntas:

1. ¿Puedes identificar el dibujo que tienes frente a ti? ¿Puedes completarla usando el papel?

2. ¿Qué te ha hecho sentir esta parte de la pintura?

3. ¿Te recuerda algo de tu vida?

Después de que los participantes hayan terminado de responder a estas tres preguntas mientras miran el fragento, haremos una mesa redonda para poder hablar sobre los sentimientos que se están produciendo en la habitación y entender cómo les ha influido esta experiencia desconocida para ellos.

Al final, pondremos todas las pinturas en la mesa y cada participante elegirá la que corresponde a su parte.

* "Círculos de historia" juego creativo (UCM)

Cuestión central: ¿Qué quiso el artista dejar en la historia, en nuestra historia? Un taller con las obras de arte elegidas por cada participante. Trabajando con palabras poéticas para crear historias de narrativas orales basadas en nuestra propia experiencia.

Los participantes se posicionan en un círculo, eligen un cuadro que les guste, y piensan en dos palabras relacionadas con la obra. Después, escribirán la palabra en en el amverso de la obra elegida. Una vez hecho esto, pasarán la imágen a su compañero situado a la derecha, y repetirán esta operación con todas las imágenes hasta que vuelva a sus manos la que elegió en un principio.

La historia de una niña y un niño húngaros (Artemisszio)

Los participantes, distribuidos en grupos reducidos deberán crar la historia de dos objetos del museo –una niña y un niño húngaros vestidos con trajes tradicionales- mientras usan cuatro objetos y realizan el recorrido por la exposición.

Durante esta actividad, dividiremos a los participantes en tres grupos. Los grupos tienen que elejir el lugar donde quieren que discurra la historia de la niña, el niño, o de ambos. El paseo por la exposición tiene como finalidad representar sus vidas: o bien en un día de diario, un día festivo, un evento especial, pero también escenas de toda su vida o de momentos concretos.

Los participantes deberán elegir cuatro objetos que estén conectados con algún período o evento concreto. Básicamente, tendrán que reconstruir la historia del niño o la niña con la ayuda de los objetos. También tendrán la opción de elegir el grupo objetivo para presentar el recorrido: pueden ser niños, hombres de negocios... Esto sólo si piensan que es más fácil para ellos imaginar el grupo. Les daremos un mapa de la exposición y después de que descubran los objetos, tienen que dibujarlos y marcar el final de la ruta en el mapa. Otra instrucción es que el recorrido debe realizarse en diez minutos como máximo y cada miembro del grupo debe hablar.

¿Cómo es que la ruta marcada en la exposición permanente puede parecerse en algo a la realidad que se vive en el escenario de un publo? Transformando la ruta en espacios de la vida real: La ruta/ itinerario que marcaron previamente en el mapa de la exposición: el camino entre objeto y objeto (juntos los cuatro) dentro de la exposición tenía que convertirse en un escenario de la vida real. Tenían que representr un pueblo (alguna que imaginen) con todos los espacios en los cuales se conecten los sucesos y acciones de la historia creada.

Los compañeros del museo contarán al final la verdadera historia de la niña y el niño *reales*: aunque la mayoría de los grupos habían creado una historia de amor entre ellos, los niños no llegaron a conocerse en la vida real. La distancia social y geográfica entre ambos era insalvable: la niña era de una familia muy rica y el niño un pobre pastor que vivió al otro lado del país.

* ¡Me gusta! (Museo de Etnografía)

La exposición permanente del museo tiene 13 salas con 13 grandes temas. Para el taller, hemos elegido tres de ellas y las hemos señalado con un signo de STOP. Utilizamos una hora en las tres salas de la exposición permanente. Los temas fueron: infancia, juventud y jóvenes adultos en la cultura campesina de la Hungría actual.

Los participantes realizaron la actividad en parejas poniendo signos de LIKE en las vitrinas. Tienen que buscar objetos que encuentren interesantes pero que no sepan identificar. Después tienen que imaginar una función inventada para ese objeto y definirla sólo con tres palabras. Cuando todo el grupo haya terminado, recorrimos la exposición para ver todos los objetos selecconados y discutimos sobre ellos. Principalmente escuchamos las ideas de los jóvenes y sus historias sobre sus experiencias con objetos similares a los que habían elegido. Después de contar sus historias e ideas, nosotros aportamos la información del *conocimiento del* museo sobre los objetos. Cambiendo la forma de dar información, podemos hacerla más interesante.

En este ejercicio continuamos con el desarrollo experto de los jóvenes y al mismo tiempo examinamos las diferencias entre el conocimiento de generaciones diferentes, a través de la observación de distintos objetos observando el paralelismo entre los contemporaneos y los pasados.

* Hackathon: Cómo usar el arte público en una aplicación. (HAM)

Los participantes se dividieron en cuatro grupos. Cada uno de ellos crearon distintas ideas sobre cómo utilizar el arte público en el entorno digital.

Las ideas fueron mostradas y explicadas a todos.

Las ideas tenían que inventaron fueron:

1. Mi camino del Arte- Test

Se trata de contestar una serie de preguntas acerca del arte. El test define el gusto de la paersona por el arte y traza un camino ideal con el arte público en la ciudad que le gustaría a esa persona.

2. Regalos- Aplicación

Puedes hacer tu propios pequeños regalos de estatuas y puedes ver los reglos de otros.

3. Cita- AplicaciónDate

Puedes organizar citas con la gente a la que le ha gustado la misma estatua que a ti.

4. Tonos de las estaturas

Puedes construir un recorrido de las estautas y añadir música o bien en todo el recorrido o en cada estatua individual. El público puede ir y escuchar la música de los otros y opinar si está conectada con las estatuas.

You could organize dates with people that have liked the same statues as you, by the statue you both liked.

4. Statue tunes

You could build tours about the statues and add music to the tours. You could add music to individual statues. People could go and listen what music others had felt is connected to the statues.

Capítulo 4: Artesanía creativa

* Personalidad e identidad en el Espacio/Laboratorio (Stand129)

Graffitis: Muchos de los participantes habían preparado grandes stencils de sus ídolos. Los pintamos en lienzos grandes y hablamos sobre el motivo por el que habían elegido estas personas, qué era lo que les gustaba de ellos, etc. Los grafitis deberían haber sido hechos fuera, en la ciudad, pero como el tiempo no acompañaba para hacer grafitis fuera, decidimos quedarnos dentro y hacer las pinturas en lienzos que luego llevamos a espacios al aire libre.

Máscaras: Paralelamente a los grafitis, hicimos máscaras de escayola. En parejas, los participantes hicieron un molde de escayola de sus caras. Hablamos de cómo era sentirse bajo la máscara y si reconocían a la persona que había sido „el modelo” de cada máscara, una vez terminada. Al mismo tiempo, transformamos parte de las máscaras y les dimos formas especiales. Hablamos de cómo las máscaras pueden mostrar y ocultar identidades al mismo tiempo.

* Haz tu bolsa! (Elan Interculturel)

Taller de artesanía de arte liderado por los jóvenes voluntarios del Museo. Proponen dos actividades durante la mañana: crear sus propios pins y personalizar sus bolsas del Centro Pompidou. Al final del taller tenían que comisariar y presentarnos el resultado como si fuera una exposición. Los participantes contaron la historia de donde partían sus dibujos. Podían trabajar sobre las cosas que le más les gustaba del Museo y tratar de ponerlo en un dibujo en sus bolsas del museo.

* Círculo de tradiciones (Artemisszio)

Animamos a los participantes a pensar sobre las tradiciones de los paises de origen, tradiciones ligadas a determinados momentos del año, o a ciertas ocasiones, momentos de la vida, etc. Lo realizan de modo individual, encontrando al menos tres tradiciones. Cuando está hecho, en grupos de tres, comparten sus tradiciones y dentro del grupo deciden cual es la más interesante/original/única, para cada componente. Una vez que cada uno elige una, encuentran una pareja de otro grupo y mientras uno cuenta la tradición, el otro la dibuja (o la pinta o hace un cómic de 2/3 imágenes). Al final, se comparte en círculo esta tradición con las imágenes resultantes.

* La exposición: “El futuro del pasado” (Museo de Etnografía)

Presentación de un objeto personal y una historia relacionada con el, por cada uno de los participantes, buscanod conexiones entre ellos y los diferentes objetos. Los participantes comprenden que las relaciones entre los objetos no deben buscarse en el material o en sus características externas, sino en las historias personales relacionadas con el objeto. Eso muestra que se vuelven verdaderos expertos de museos. Para preparar la exposición deben categorizar los objetos con esta lógica y también añadir objetos de los adultos, considerando sus historias personales:

- Fotografía de los objetos

Fotografía de los participantes con los objetos.

- Preparación de la exposición grupal, creación de un tablón de fotos hecho por los participantes y sus objetos personales.

- Diario visual individual, reflexiones.

- Trabajo en común: preparación del tablón, añadiendo comentarios en bocadillos al collage, formulando un texto común de bienvenida para los visitantes, que será presentada en la exposición.

* Escultores Jakomäki (HAM)

Llevamos a los jóvenes a una parte de la ciudad sin arte público. Una comisaria que trabaja el arte público les habló de su trabajo y los jóvenes pudieron preguntarle cuestiones sobre el proceso del arte. Después de hacer un recorrido por la zona, contarles la historia del barrio, se les pidió que planearan una pieza de arte público para el área señalada. Los participantes se dividieron en grupos y planificaron una escultura para el Jakomäki. Se usó material reciclado y tuvieron medio día para hacerlo.

Los grupos explicaron sus proyectos en común y como devolución final encontraron muy bien la actividad y se preguntaron: ¿Por qué no lo podemos hacer de verdad?

* Autorretrato en el espejo (UCM)

"Dibujar con mis ojos frente a dibujar con mi mente”

La idea consiste en darse cuenta de que la mayoría del tiempo dibujamos ( o vemos a las personas) con nuestra mente y nuestros preconceptos, no a través de nuestras percepciones y sensaciones.

Se invita a los jóvenes a reflexionar sobre esta idea (sabemos que tenemos dos ojos, una nariz, dos orejas, etc., pero las dibujamos de memoria, to tomando el tiempo necesario, observar, tener nuestra propia percepción de la realidad). Tras hablar de ello, se les invita a dibujar su propio rostro en un papel de espejo: el taller se realiza a través del dibujo, primero ocn un ojo cerrado, después usando los dos ojos, tratando durante todo el tiempo de reflexionar en la diferencia entre ver y pensar de memoria.

Finalmente, unimos todas las producciones para reflexionar en que la idea del dibujo de memoria (en este caso „mental”)y el dibujo tratando de sentir, dándonos cuenta de las diferencias entre de percepción con un sólo ojo o con los dos . Del mismo modo, se puede reforzar la idea de la identidad como constructo movible y dinámico: puede ser una imagen mental –un proconcepto o estereotipo- pero puede ser también una entidad dinámica y orgánica que requiere observación cuidadosa sin prejuicios, con nuestros ojos realmente abiertos.

Capítulo 5 : Propuestas para una evaluación no formal

Es muy importante que todos los participantes hagan una evaluación de cada actividad, evaluando no solo el grado de satisfacción y aprendizaje, sino el cumplimiento de los objetivos.

En la actividad

Para enfatizar la importancia del impacto visual de la evaluación, hay que realizarla en un formato grande (un papel que cubra un frente, pizarra, etc.) así como materiales de color (rotuladores, pintura y pinceles, etc.)

* Propuesta 1

Requiere que cada participante en la actividad dibuje su mano en un papel grande y que dentro de la mano dibujada, deje su testimonio/evaluación. Puede ser un dibujo o un texto (una frase, un poema, un texto, etc.)

* Propuesta 2

La actividad puede concluirse en una rueda, con evaluación. La persona que comienza debe decir, con una palabra, que significó la actividad para ella (ej. Juego, aprendizaje, cooperación) Puede comenzar un facilitador/ monitor, de modo que el grupo no se sienta inhibido. Esta persona tiene una pelota en su mano (de lana o sisal) y se la pasa a otra tras decir su testimonio, agarrando la bola, etc.

Tras la actividad

Esta revision debe realizarse solo por los monitores/facilitadores/coordinadores, que han planificado y llevado a cabo la actividad y el grupo de trabajo. Por ser grupos de adultos, la evaluación de éstos debe reflejarse y considerarse.

* Propuesta

Para que la actividad sea completamente evaluada, es necesario tener en cuenta la preparación y el desarrollo de la actividad, sin rechazar la reflexión sobre el cumplimiento de los objetivos. Puede haber una tabla orientativa para rellenar de modo individual, seguida de un debate sobre los siguientes temas:

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivos a ser cumplidos | Espíritu de grupo- Auto-ayuda dentro del grupo  |
| Tareas que se han cumplido | Interacción con los mentores |
| ¿Qué fue bien? (¿Qué podemos repetir?)  | ¿Qué fue mal? (¿qué debemos mejorar?)  |

Revisión de los lideres

Es crucial que los líderes/monitores/facilitadores hagan una evaluación de las formaciones en las que han participado, para ser conscientes del conocimiento obtenido y para pensar si se ha puesto en práctica aquello que se había discutido y propuesto, y el modo en que se ha realizado.

Por otro lado, al ser esta una evaluación seria y reflexiva, es necesario disponer de un tiempo de reserva en cada formación para que se pueda hacer una evaluación correcta.

* Propuesta 1: Sesión de devolución – evaluación individual/ grupal

|  |  |
| --- | --- |
| CABINA DE HERRAMIENTAS (cosas que voy a usar ahora) | BAUL DEL TESORO (cosas que voy a conservar incluso aunque no las vaya a usar ahora)  |
| PAPELERA (cosas innecesarias) | UTOPIA(cosas que son muy difíciles) |

* Propuesta 2: La evaluación-diana

Objetivos - analizar la importancia de crear este grupo /reunión y evaluar las fortalezas y debilidades de las actividades.

Duracion – 10/15 minutos - promedio, dependiendo del número de elementos.

Material requerido - Para esta actividad, sólo necesitan papel de escenografía, flip-chart, o cualquier otro tipo de papel, siempre y cuando tenga grandes proporciones y marcadores para dibujar el objetivo y para que los participantes señalen su evaluación de la actividad.

Introduccion/ Descripcion

La diana se divide en cinco zonas (algo así como la imagen de abajo):



Zone A – Mi participacion en la actividad

Zone B – Participación del grupo

C – Area de acción de los facilitadores.

Zone D –Tema de Interés

Zone F - Tema Comprensión

Cada participante rellena la zona respective, más lejos o cerca del centro. Cunato más cerca, mejor ha ido la actividad ☺.

* Propuesta 3: La “Tela dinámica” evaluación (“La tela”)

Objetivos : Discutir la importancia de crear este grupo /reunión y evaluar las fortalezas y debilidades de las actividades.

Duracion : 30 minutes - minutos - promedio, dependiendo del número de elementos.

Material requerido : Pelota de lana , de muchos colores, si es posible ☺

Introduccion :

La dinámica de la "bola de lana" consiste en discutir la importancia de la red y como todos dependemos mutuamente unos de otros, y debemos cooperar entre sí para apoyar cualquier proyecto. También funciona como una actividad de "calentamiento" en actividades tempranas y más complejas, por lo que en ese caso debería eliminarse la “pregunta/problema” y hacer la actividad solo los nombres y características de los/as participantes.

Descripcion

Al principio, el/ la facilitadora explica la actividad y luego se propone la “pregunta-problema” a propósito de la reunión. El grupo se sienta en un círculo. Un participante del grupo tiene la "bola de lana", asegurando un extremo y lanza la pelota a otra persona al azar, dependiendo de su elección. La persona que lanzó la pelota dice el nombre y alguna característica de algún compañero al cual vaya a pasar la pelota y responde al pregunta problema. Todo el mundo responde y pasa la pelota. Y así sucesivamente. Al final, será una red que vincule a todos los miembros del grupo.

Luego se debe colocar el símbolo del proyecto en el centro - puede ser un cartón con el nombre o símbolo, que puede ser sostenida por la red. Hablar sobre lo que une al grupo: objetivos comunes, metas a alcanzar, etc.. A medida que pasan la pelota, se deben mantener una porción de la lana, enrollándola en la muñeca, que se convertirá en una pulsera. Este momento debe estar documentado con una foto de la red que "apoya el grupo" y los líderes/monitores/animadores pueden trabajar con esa imagen más adelante en otras actividades de/con el grupo.

* Propuesta 4: “El termómetro” – inspirado en Sociometría

Busca medir las relaciones interpersonales en general y las relaciones en particular en situaciones de elección. Es más que una ciencia y una técnica de observación y análisis de las relaciones sociales en pequeños grupos. Es una teoría y una medida de las relaciones sociales en grupo.

La técnica de sociometria- dinámica de grupos es una "evaluación" de las relaciones interpersonales dentro de los grupos. Esta técnica tiene como objetivo descubrir y apreciar la estructura del grupo; las personas más populares o dominantes; trucos; divisiones (de género, de procedencia, económicas, etc.) y patrones de aceptación y rechazo social. En el sentido más amplio, es un conjunto de técnicas, no sólo de investigación sino también en los grupos de intervención. La Sociometría sirve luego para realizar la dinámica y estructura de un grupo.

Por analogía, y como la intención es evaluar la actividad y no directamente el grupo, comenzamos a utilizar la técnica de "termómetro" para este propósito. A continuación, ponemos en el suelo una señal positiva y una negativa en cada momento, siguiendo una línea recta. Por ejemplo, al que le gustó mucho la actividad se situará al lado del signo "más" y al que le gustó menos se posicionará más cerca al signo "menos", a lo largo de la línea recta entre el positivo y el negativo, tal y como se sintieron en la actividad. Es una manera muy rápida obtener algunas evaluaciones acerca de la actividad a evaluar.☺

DIVERCITY – Diving into diversity in the museum and the city