

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/356267685>

I'm here, and always have been!

Chapter · November 2021

CITATIONS

0

READS

278

3 authors:



Maurício André da Silva

University of São Paulo

14 PUBLICATIONS 12 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



Carla Gibertoni Carneiro

University of São Paulo

11 PUBLICATIONS 17 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



Marília Xavier Cury

University of São Paulo

88 PUBLICATIONS 243 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



O museu e a comunidade: a nova museologia, a museologia social, a colaboração e o Museu do Assentado de Rosana/SP [View project](#)



Arqueologia e conhecimentos tradicionais nas comunidades ribeirinhas [View project](#)

BEST PRACTICE 9

A tool
to improve
museum
education
internationally

Description of the collection

This collection gathers the results of the research and professional activities of the members of the Committee for Education and Cultural Action (CECA) of the International Council of Museums (ICOM).

Editor in chief

Cinzia Angelini

Scientific board

Marie-Clarté O'Neill, *Ecole du Louvre, France*

Cinzia Angelini, *Università Roma Tre, Italia*

Anne-Marie Émond, *Université de Montréal, Canada*

Wencke Maderbacher, *Moesgaard Museum, Denmark*

Silvana M. Lovay, *University Abierta Inter-American, Argentina*

Asmah Alias, *Malay Heritage Centre and National Heritage Board, Singapore*

Nelly Abboud, *Museolab, Lebanon*

Jeanine Pollard, *Center for Empathy and the Visual Arts of Minneapolis Institute of Art, USA*

Rosa María Hervás Avilés, *Universidad de Murcia, España*

Željka Jelavić, *Ethnographic museum, Croatia*

Stéphanie Wintzerith, *Independant evaluator and visitor research, Germany*

Angela Manders, *ArteKino, the Netherlands*

Editing

Cinzia Angelini

Evaluation criteria

All the texts published in this collection are blind peer-reviewed according to the following criteria: originality and relevance of the text proposed; theoretical consistency with the thematic areas of the collection; methodology and appropriateness of the research tools; language correctness and impact of the analyses.

Cover: by the Author.

Graphic design: by the Author.

Any type of reproduction, even partial, by any means and for internal or external use, is strictly forbidden and only permitted after written approval from the publisher.

Contents

Laila Calantzopoulos y Patricia Rigueira

Abre: Un proyecto de Museo y Arte para promover el bienestar emocional y la calidad de vida de pacientes

pag. 4

Maurício André da Silva, Carla Gibertoni Carneiro, Marília Xavier Cury

"I'm here, and always have been!"

» 13

Shin-jye Deng

An Eye for National Treasure-Embedding: Design Thinking for Museum-School Collaboration

» 22

Roxana Cecilia Forlino

Proyecto Aula-Museo

» 31

Arusyak Ghazaryan

Power of the Earth

» 39

Anne Sophie Grassin

Sans les yeux. La médiation sonore au musée : pour une approche synesthésique des œuvres

» 47

Anna Hihn

Métiers d'art au musée

» 59

Stéphanie Masuy

Musée comme chez soi

» 68

Linda Berenice Miranda Ramírez y David Martínez Márquez

Chimorí, taller patrimonial

» 78

Jelena Ognjanović, Snežana Mišić

The Young Choose

» 88

Javiera Sepulveda, Valeria Vera, Dalia Haymann

MIMEduca, el museo en tu escuela: proyecto de apoyo docente en contexto COVID19 » 97

Beatriz Servín Hernández

Tejiendo Santo Domingo » 107

Abre: Un proyecto de Museo y Arte para promover el bienestar emocional y la calidad de vida de pacientes

*Laila Calantzopoulos y Patricia Rigueira**

Resumen

ABRE es un programa fundado en 2018, organizado por el Departamento de Educación del Museo Moderno y la Dirección General de Salud Mental del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Sus beneficiarios son profesionales y usuarios del ala psiquiátrica del Hospital General de Agudos Dr. Cosme Argerich. El proyecto se desarrolla a lo largo de todo un año, en encuentros quincenales de diálogo, reflexión y creación en los cuales participan pacientes y médicos de salud mental del Hospital Argerich y educadores del Museo. Juntos trabajan en torno a las obras y en diálogo con las exposiciones. El programa permite la creación de un espacio de contención, así como de estimulación creativa y apropiación del espacio del museo.

Por la pandemia, el proyecto migró a lo digital en 2020 con la co-creación de contenidos entre el Museo, los profesionales de la salud y artistas invitados.

En 2021 el proyecto se orientó a encuentros de reflexión y producción

* Laila Calantzopoulos, Patricia Rigueira, Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, Av. San Juan 350, Ciudad de Buenos Aires (Argentina), lailacalan@museomoderno.org; patriciarigueira@museomoderno.org.

artística entre a usuarios y profesionales del Servicio de Salud Mental del Hospital Argerich, así como de otros centros y residencias dependientes de la misma área. Con ellos realizamos encuentros orientados a la experimentación y a la expresión tanto individual como colectiva. Este trabajo en conjunto entre el Museo y la Dirección General de Salud Mental, busca ofrecer un aporte en la construcción de la autonomía personal de los usuarios a través del fortalecimiento de habilidades cognitivas y comunicacionales, además de favorecer el desarrollo de lazos sociales por fuera de los espacios de salud.

Palabras clave: encuentros, creación artística, autonomía personal, fortalecimiento, lazos sociales.

1. Concepción y planificación del programa

2017-2019

El proyecto ABRE tiene su origen en los primeros encuentros entre el equipo del Área de Comunidades del Departamento de Educación del Museo Moderno y profesionales de la salud del Programa de Inclusión Sociocultural de la Dirección General de Salud Mental del GCBA, que tuvieron lugar en el año 2017. A partir de estos encuentros, se inician las primeras visitas al museo de grupos de usuarios del ala psiquiátrica del Hospital General de Agudos Dr. Cosme Argerich. Esta experiencia comenzó a sistematizarse y derivó en la conformación del programa ABRE. Así, este programa se inscribe en el marco de la integración de pacientes psiquiátricos en instituciones culturales y, a la vez, crea un espacio de encuentro en el que se construyen lazos sociales significativos.

El objetivo general del proyecto es la construcción de un espacio de contención y creación artística para los participantes a partir de su vinculación con el patrimonio del museo y sus exposiciones temporales. A su vez, los objetivos específicos son:

El desarrollo de lazos sociales y vínculos significativos entre los participantes.

La identificación del museo como espacio de encuentro social y referencia cultural.

El programa se estructuró en seis etapas a partir de diferentes actividades de mediación elegidas en función de una articulación lógica con su respectivo objetivo:

Etapas 1: Encuentro y presentación de pacientes participantes del proyecto

Se trabajó con los recorridos vitales de cada participante y con las expectativas en relación al programa. El diseño contempló la incorporación de nuevos participantes, tanto usuarios, como profesionales y facilitadores del museo. Se trabajó con la importancia de la grupalidad y el deseo de participar.

Etapas 2: Encuentros entre las partes coordinadoras (equipo de educación y profesionales de la dirección de salud mental)

Son reuniones para pensar, delinear objetivos, deseos y proyecciones que se consensúan de manera colectiva. En 2019 se logró sistematizar por primera vez el proyecto y se trabajó con un programa cuyos temas y estructura de encuentros fueron creados conjuntamente. El contenido se seleccionó dentro de un determinado conjunto de posibilidades, teniendo en cuenta las particularidades e interés de la población beneficiaria y las articulaciones posibles con el patrimonio y la comunidad artística del museo, y quedó sintetizado en un concepto: “la imagen”. Se definió un trabajo procesual y anual con encuentros quincenales, lo cual fue fundamental para la creación de un vínculo tanto con la institución como con las personas que la construyen.

Etapas 3: Trabajo con artistas

Una vez elegido el concepto, el equipo coordinador trabajó en conjunto articulando diferentes saberes propios de cada disciplina. El equipo estaba conformado por: psiquiatras, psicólogos, historiadores del arte, educadores y politólogos. Desde una mirada interdisciplinar, se eligieron cuidadosamente diferentes artistas del Museo para que participaran en el proyecto. En reuniones preliminares junto con los artistas elegidos se establecieron las líneas de acción y los abordajes a desarrollar en la etapa 4.

Etapas 4: Talleres de Producción y Creación

Las propuestas definidas en la etapa 3 fueron desarrolladas y ejecutadas por los artistas en talleres grupales con los participantes. Es importante señalar que tanto usuarios como profesionales participaron de igual manera en los talleres. Esta etapa estuvo presente durante todo el proyecto y a medida que se avanzó fue tomando una forma más específica en relación a los contenidos y formatos orientados a la presentación/muestra final.

Etapas 5: Visita a las exposiciones

En simultáneo con la etapa 4 se visitaron todas las exposiciones del museo, en consonancia con los ejes generales trabajados tanto en el proyecto como en las actividades particulares de los talleres con artistas.

Etapas 6: Muestra final

Es el resultado del proceso cuya forma final se desarrolló y se definió de manera colectiva a lo largo del proyecto. En el año 2019 se realizó una exhibición final en una sala acondicionada especialmente, en la cual los participantes oficiaron de curadores, artistas y montajistas. Se trató de una verdadera “curaduría colectiva” cuyos procesos de toma de decisión fueron grupales y participativos. La función del museo fue la de propiciar la apertura de estos espacios, garantizar las condiciones materiales para su desarrollo y acompañar en el proceso de armado de la muestra. En 2019, la exhibición final Herida Mutante se mantuvo abierta durante una semana al público general, integrándose al resto de la programación del museo.

A lo largo de todas las etapas, el museo puso a disposición recursos logísticos, financieros, humanos y de agenda para el desarrollo del proyecto. Particularmente en la etapa 6, participaron también en la producción de la muestra final otras áreas del museo: área de Diseño y Comunicación, área de Producción y Montaje, área de Seguridad, así como el resto de los integrantes del área de Educación.

2021

Se programaron una serie de encuentros con el grupo de usuarios residentes de un hogar llamado Casa Warnes. Esta residencia es un hogar transitorio donde los usuarios del programa residen antes de tener el alta.

Los encuentros consisten en varios talleres presenciales con artistas invitados. Se programaron dos visitas al museo para conocer las exposiciones de los artistas Elda Cerrato y Ulises Mazzuca para luego continuar en la residencia.

2. Realización del programa

2017-2019

La elaboración del programa implicó diseñar dos momentos consecutivos: la preparación de proyecto y su implementación.

Para la preparación, se desarrolló un calendario de gestión de tiempo general del proyecto y particular de las actividades. Se establecieron encuentros quincenales de 2hs. durante un año. Los materiales requeridos y las herramientas utilizadas fueron aportados por el museo dentro del presupuesto del Departamento de Educación.

La invitación a participantes usuarios de los servicios psiquiátricos fue acordada entre el museo y los profesionales de la Dirección de Salud Mental (GCBA) teniendo en cuenta las particularidades médicas de cada caso.

A su vez, el equipo profesional de salud se encargó de las cuestiones legales y administrativas para garantizar dicha participación. El museo se ocupó de todos los aspectos necesarios de seguridad para la realización de las actividades.

El museo gestionó el diseño y publicación de piezas de comunicación como folletos, flyers digitales y los textos de sala. Al tratarse de pacientes psiquiátricos, se trabajó con especial cuidado en el tratamiento de la privacidad y el uso de imagen.

Se diseñaron instrumentos de ejecución y monitoreo presupuestario que permitieron el eficaz desarrollo del proyecto, e incluyó la producción de una exhibición final.

Las logísticas de recepción fueron desarrolladas por el equipo de coordinación y, a medida que transcurría el proyecto, los usuarios fueron incorporándolas.

La implementación del programa contó con la participación del museo como co-diseñador (junto la Dirección de Salud Mental) e interviniente en

el proceso. Durante la etapa 4 (Talleres de Producción) el museo se abocó a la gestión continua del entorno: dirección y verificación del proceso logístico, informes con los otros profesionales de la institución, verificación de las buenas condiciones del desarrollo de la acción y adaptación eventual del desarrollo previsto.

En relación al guión concebido y al guión puesto en marcha, se trabajó con un formato lo suficientemente abierto y flexible para procurar la creación individual y el desarrollo del colectivo a partir de sus intereses y deseos. Esto contribuyó significativamente al objetivo principal de crear un espacio en el museo que fomente el bienestar emocional de los usuarios (figg. 1-2).



Fig. 1 – Invitación a la exposición “Sin Receta” realizada por los usuarios del programa en el museo de Arte Moderno 2018.



Fig. 2 – Taller *Juego de monstruos*, Programa de inclusión cultural de Salud Mental y Museo de Arte Moderno de Buenos Aires; 2019.

© Guido Limardo.

2021

Etapas de trabajo con el grupo de residencia Casa Warnes. En febrero se realiza el primer encuentro taller.

Se trató de un taller de cianotipo a cargo de la fotógrafa invitada Clara Tomassini. Este taller fue pensado específicamente en relación al espacio y en vínculo con el emprendimiento social "tierra huerta y salud que allí se desarrolla.

Posteriormente, en el mes de marzo, se realizaron 2 visitas al museo con grupos de 10 personas y protocolo Covid19. Conocieron las exposiciones de Elda Cerrato y Ulises Mazzucca. Luego se trabajó en un registro de impresiones y reflexiones que les generó la visita a los usuarios.

En julio, el equipo regresó a la residencia Warnes para el 2do taller. En esta ocasión se trabajó con el artista Alberto Greco. Esta propuesta recupera una acción que el fallecido Alberto Greco realizaba con diversas comunidades y el objetivo de esta reconstrucción es exponer las miradas, pensamientos y emociones de diversas comunidades adentro del museo en manera escrita en un rollo que el denominaba “Manifiesto”.

Se proyecta que para septiembre 2021 los grupos que trabajaron en la intervención del rollo manifiesto visiten de manera presencial la exposición y puedan ver exhibido el rollo manifiesto que intervinieron.

3. Evaluación y proceso de recuperación

Para asegurar la calidad del programa, se realizaron estudios de acompañamiento, principalmente a partir de la recolección de información psicológica y sociológica sobre la particularidad de los usuarios del servicio psiquiátrico. Se trabajó también en la recolección de información ya disponible sobre las exhibiciones del museo y nuevos modos de curaduría.

Se realizaron estudios de apreciación de resultados relacionados con la verificación de los objetivos alcanzados, las repercusiones del programa entre los participantes y su entorno y las repercusiones para el museo. La información fue recolectada durante el desarrollo del proyecto a partir de la observación de los comportamientos y situaciones, técnicas apoyadas en el análisis de producciones de los participantes a lo largo de los Talleres de Producción y Creación (etapa 4) y, a partir de técnicas apoyadas en la interrogación, tanto de los participantes como de su entorno. Cualquiera sea la técnica de indagación, es importante que el momento de diálogo y encuentro se repita siempre para trabajar desde el afecto. El diseño del programa contempló también el registro en fotografía y video, la edición de las actividades y de la exhibición final, a cargo del área de Comunicación del museo.

Sobre los procesos de remediación, durante los encuentros se habilitaron instancias de intercambio permanente con los usuarios y profesionales, así como reuniones periódicas con el equipo de coordinación en relación a observaciones informales aportadas durante el programa. Finalmente, se prevé la incorporación estos resultados y la coyuntura actual en los ajustes necesarios para futuras aplicaciones del programa.

En 2021 se evalúa el programa luego de cada encuentro donde se monitorea la participación de los usuarios y los vínculos generados con el equipo educativo y artistas invitados.

Referencias

Museo de Arte Moderno (2021). *Alberto Greco ¡Qué grande sos!*. Buenos Aires
https://issuu.com/museomoderno/docs/alberto_greco_que_grande_sos

Website

Museo de Arte Moderno

<https://museomoderno.org/educacion/>

<https://museomoderno.org/exposiciones/alberto-greco/>

https://www.instagram.com/p/CLuCZx7BbP6/?utm_medium=copy_link

“I’m here, and always have been!”

*Maurício André da Silva, Carla Gibertoni Carneiro, Marília Xavier Cury**

Abstract

The Educative Program *I’m here, and always have been!* promoted direct contact between indigenous curators and the public, in the exhibition “Resistance Already! Strengthening the union between the Kaingang, Guarani Nhandewa and Terena indigenous cultures”, and was developed by these three indigenous groups from central-west São Paulo state, Brazil, in collaboration with the Museum of Archaeology and Ethnology of the University of São Paulo (MAE-USP). MAE-USP is a university museum that safeguards and research collections that pertain to the areas of Brazilian, American, Mediterranean and Middle Eastern archaeology, and African, Afrobrazilian and Indigenous Ethnography. The institution has more than three decades and has collections that have been formed since the 19th century.

The Program was created as a form of intervention to potentialize indigenous voices already present in the exhibition, and was conducted in a

* Maurício André da Silva, Marília Xavier Cury, Carla Gibertoni Carneiro, Museum of Archaeology and Ethnology of the University of São Paulo. Av. Professor Almeida Prado, 1466. São Paulo - SP. 05508-070. Brazil. mauricio.andre.silva@usp.br; maxavier@usp.br; cgiber@usp.br.

way that cut across other educative programs and involved students, lecturers, museum staff, the elderly, and children living in favelas. Throughout the Program, the indigenous participants, who included shamans and spiritual leaders, teachers, elders, chiefs and political leaders, mediated the work according to their specific visions and demands. We thereby contributed to promote intercultural exchanges while working to decolonize thought and practice in museums.

Keywords: decolonization; collaboration; self-narrative; indigenous peoples, São Paulo, Brazil.

1. The conception and planning of the programme

The Program *I'm here, and always have been*¹, related to the self-narrative exhibition “Resistance Already! Strengthening the union between the Kaingang, Guarani Nhandewa and Terena indigenous cultures” was designed to promote the meeting of indigenous curators and the visiting public at MAE-USP, and to act as an intervention in other consolidated programs in the Museum. Its objective was to amplify the indigenous voices present in the exhibition and create spaces of empathy by making the everyday experiences and struggles of these peoples publicly visible. Intercultural exchanges were established through direct contact with cultural difference and letting participants be affected by one another. The participation of the Kaingang, Guarani Nhandewa and Terena in the educative work was deemed crucial for the effectiveness and relevance of the indigenous studies carried out at the Museum.

The exhibition was inaugurated in March 2019, having been elaborated in collaboration with the indigenous groups since November 2016. The exhibition showcases ethnographic objects that were taken from these groups by anthropologists in the early 20th century, and which are housed in the Museum. The aim was to reconnect these objects with these indigenous cultures and to present them using their own narratives. For

¹ The name of the Program is based on a speech by the pajé Terena Candido Mariano Elias when referring to the exhibition, “I’m here”.

this to happen, the team from the Museum visited the indigenous villages more than ten times, and visits were made to the Museum by the indigenous groups to reinterpret and resignify the ethnographic collections and produce the exhibition (Cury, 2020). The curatorial process was coordinated by Marília Xavier Cury and counted on the participation of shamans, teachers, children, elderly people and artisans from three indigenous territories (TI Araribá, Icatu and Vanuire) located in the interior of São Paulo state. Over 50 people from the Kaingang, Guarani Nhandewa and Terena groups directly participated in the curatorial process. From within the Museum, professionals from the areas of Education, Expography, Documentation, Conservation, and the Administrative and Directorial team, worked together in an integrated way to make it happen. The exhibition and related programs were financed by the Rectory and Rectory of Research of the University of São Paulo, and by the CNPq Project “Musum – Requalification of Collections”, and also by the Museum itself, which provided logistical support for the journeys to and from the indigenous villages.

The Educative team participated in the curatorial process since the beginning, and throughout this period was able to rethink the history of the Museum’s educational engagement (Silva, 2020), including the ways in which its largely non-indigenous staff could implement collaborative practices and adopt a decolonial posture in other fronts.

Expanding upon the self-critical stance adopted by the team, it was decided that it would be important for indigenous curators and educators to participate in the exhibition, not just in its conception, but during the entire time it was open. The Museum does not currently employ any indigenous staff members, thus the self-narrative discourse present in the exhibition was further potentialized through contracting our indigenous collaborators to work in the exhibition during one week per month as educators. The Program acted in a transversal way in other already-existing programs, such as the Mediation Program that offers guided tours of the exhibition to school children and adolescents; the Training Program, which offers intercultural learning opportunities for schools at the Museum; and the Accessibility Program, which works with children living in the São Remo favela, located adjacent to the University, and offers workshops to elderly public “Archaeology 60+”.

The guided visits each lasted around one and a half hour and consisted of three key moments: the reception of the visiting group at the Museum, the exhibition visit itself, and a practical workshop. These were conducted in line with the experience of the indigenous educator(s) and story tellers present, with the practical workshops consisting of indigenous painting or craft making, among other activities. Each group consisted of a maximum of 45 people, generally divided into two subgroups to facilitate dialogue. The Museum staff were constantly present to support the work and make sure that the indigenous voice and experience, the principal tool of the work, was able to echo among the visiting groups.

Since the project began in a space full of different voices, the educative challenges involved in the actions developed with the indigenous groups stemmed from negotiating the different actions that would be taken. At every step, we were able to propose actions to be developed throughout the exhibition for the authorization and validation of the indigenous leaders. Equally, when the indigenous partners visited the Museum, they got to know how we conduct actions with the general public. During the negotiations, we sought to try and understand everyone's standpoint, promote intercultural exchanges of knowledge and experiences, mediate between indigenous and non-indigenous narratives, and maintain the trust placed in us by our indigenous collaborators. This entailed adhering to the decisions and agreements that were made together, and implementing a confidentiality ethic, especially around ritual practices that were shared with us.

For example, the Kaingang shaman Dirce Jorge Lipu Pereira taught us that "Those who deal with, those who are in the museum [should know that] the museum is also a sacred house for us. So we are always talking about it, about everything that you took: ask for permission, 'I am going to take a piece now, please give me permission! I am going to research you, watch you, take [things]' " (Pereira, 2020, p. 32). This statement shows how our western epistemologies are not capable of dealing with the management of indigenous collections in institutions, and that we must work in partnership with indigenous groups to learn to respect the ancestors and the past of these peoples.

2. Carrying out the programme

The Program was implemented in April 2019 and the Museum articulated the hiring of two indigenous curators per month to act as educators with the public, chosen by the leaders of each village. In 2019, the Museum had the pleasure of working with six indigenous teams: in April, with Susilene Elias de Melo and Ronaldo Iaiati, respectively shaman's assistant and chief of the Kaingang; in May, with Guarani Nhandewa teachers Cleidinilson Alves Marcelino and Vanderson Lourenço; in July, with Terena shaman, Cândido Mariano Elias, and elder, Rodrigues Pedro; in September, with Guarani Nhandewa teachers Cleidinilson Alves Marcelino and Josué Marcelino; Lucilene de Melo and Ronaldo Iaiati Kaingang. and finally, in October, with Terena leaders Geraldino José Cesar and Mario de Camilo (figg. 1-2).



Figg. 1-2 - Susilene Elias de Melo, shaman's assistant, explains about the ceramics of his people for seniors in the Archaeology 60 + workshop and teacher Vanderson Lourenço talks about his people's prayer house to other teachers.

© Maurício André da Silva.

The weekly collaborative work began by presenting our indigenous partners the profile of each group of visitors. They then chose the best way to direct the visits, also in accordance with their roles as shamans, leaders or teachers. The work was constructed collectively and sought to balance the expectations from both indigenous and non-indigenous sides. Allowing our indigenous partners to conduct the work in this and other educative programs beneficially altered the structures and tools we generally employ in the Museum. With the advance of the Covid-19

pandemic, the activities had to be suspended, but contact with the indigenous leaders was maintained during this period, and the work will recommence once it is deemed safe to do so.

In this work with indigenous populations, the Education Department situates itself as a partner, respecting their protagonism in the presentation of their cultures and lives. The approach of the Museum team is to announce what we as individuals learn from them; the rights that we recognize them as having; and what their lived experiences teach us, as well as the experience surrounding the curatorial process as a whole.

The general spirit adopted by the Education department with this exhibition stems from collaboration and respect for indigenous speech. In an area where we do not have any indigenous educators, it is a great challenge to understand the pronounced ethical standpoint of their speech. In this sense, indigenous self-narratives in expographic discourse can be potentialized, as well as the understanding of many expressions and characteristics of non-indigenous narratives. Through tensions that occur by contact with these self-narratives, the Museum public, the majority non-indigenous, is able to reflect about who they are, where they are from, and their own relationship with history and indigenous legacy. The Education department is engaged in the resistance of indigenous groups and promotes the combat of intolerance, prejudice and disrespect towards difference. Our team, as well as the Museum as an institution, positions itself in defense of, and alongside, indigenous peoples in their struggles for recognition, territory, and rights. Standing with the indigenous groups, institutional neutrality does not exist in this work.

3. Evaluation and remedial process

The Program *I'm here, and always have been!* was evaluated through: compiling observations made by the educative team during the course of the activities; by having the visitors (both students and teachers) fill in forms; and by establishing rounds of dialogue with the indigenous educators that reflected upon the work conducted throughout the week (fig. 3). The resulting qualitative and quantitative data demonstrated that the Program was received very positively by the general public, with

elevated indices of “excellent” and “good” for the activities that were offered. The interpretation of these data has been especially beneficial for the Museum in suggesting future directions for the long road of decolonization of institutional practice).



Fig. 3 - Shaman Candido Mariano Elias and elder Rodrigues Pedro conduct holiday activities for an infant public at the Museum.

© Maurício André da Silva.

While listening to the indigenous narratives, we constructed some challenges in the search for an ethical place that could help guide the mediation work and other actions. It is worth mentioning that this process is constant and is not reach a priori. It includes feeling uncomfortable with the educative work of the Museum because, if we feel completely at will to speak about indigenous life, it is because we are occupying their space; assuming the political dimension of our actions and engaging with the agendas of our indigenous partners; constantly researching and studying indigenous culture written by indigenous people, as well as collaborative and decolonial practice; approximating our work as much as possible with indigenous peoples and understanding and respecting their protagonisms – in other words – being attentive in the moment of listening, continuing to listen, and then exiting the scene; speaking about us, who we are, and of

our stories to comprehend the limits of speaking about oneself; and always indicating what our space is and how we can approach and relate with indigenous history as people who are interested in the theme, as apprentices, researchers, etc.

Collaborative work with indigenous peoples is currently growing in traditional museums, leading to reflections about curatorial processes, requalification of collections, conceiving of exhibitions, decolonization of practices, etc., however, there has been little debate so far about educational aspects or the educators themselves. Understanding the impacts that these processes bring about in educative action, and especially in the perception of this area within museums, could contribute interesting data in favour of the defence of the educational character of these institutions.

The material has highlighted the necessity of attitude changes regarding the study of indigenous themes within the institution. In particular: the importance of not speaking for indigenous groups but with them; how consecrated models of educative exhibition work can be subverted and approached in new ways; how respect is necessary given the sacred dimension of objects; the importance of conducting visits in the first person, starting with the life experience and feelings of the educator; how it is necessary that the team take a stance in relation to the indigenous struggle in Brazil, especially in the country's current context; and how exhibition curators can benefit by involving themselves with different sections of the general public during educative work. Seeing our workspace in the Education Department being operated in new ways is an exercise that has consequences for all of the professionals of the Museum.

For further considerations on the impact of listening to indigenous peoples in the educative work of the Museum, we direct you to an article written by educators Maurício André da Silva and Carla Gibertoni Carneiro (2021), the link to which is in the References section. We also suggest accessing the booklet produced with our indigenous partners (Guimaraes, 2018) which is available on the internet. We end by extending great thanks to our indigenous partners for this collaborative work which allowed us to learn constantly and relearn how to deal with the past, memory, identity, collections, management, etc. We thank our colleague, researcher Jennifer Watling (MAE-USP) for the translation of this text to English.

References

- Cury, M.X. (2020). Indigenous peoples and Museology ? experiences at traditional museums and possibilities at indigenous museums. In: B. B. Soares. (Org.). *Decolonising Museology - Museums, Community Action and Decolonisation* (pp. 354-370.). 1ed.Paris: International Committee for Museology. ICOFOM.
- Cury, M.X. (2019). The sacred in museums, the museology of the sacred - the spirituality of indigenous people. Lo sagrado en el museo, la museología de lo sagrado - la espiritualidad indígena. *ICOFOM STUDY SERIES*, 89-104. Retrieved from Open Edition Journals database.
- Guimarães, V. W; Cury, M. X; Carneiro, C. G; Silva, M. A. (2018). *Kaingang, Guarani Nhandewa e Terena: resistência já!: fortalecimento e união das culturas indígenas*. São Paulo: MAE-USP. DOI: <https://doi.org/10.11606/9788560984602> .
- Pereira, D. J. L. Melo, S. L. (2020). Ética – remanescentes humanos em museus. In: M. X. Cury(Org). *Museus etnográficos e indígenas : aprofundando questões, reformulando ações*. (pp.32-36) São Paulo: Secretaria de Cultura e Economia Criativa : ACAM Portinari : Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo : Museu Índia Vanuíre.
- Silva, M. A. Carneiro, C. G (2021). Escuta das narrativas indígenas na exposição colaborativa do MAE-USP: : desafios para o desenvolvimento de ações educativas eticamente responsáveis e engajadas nos museus. *Museologia & Interdisciplinaridade, [S. l.]*, v. 10, n. 19, 163–188, 2021. <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/34592>. Acesso em: 10 jul. 2021.
- Silva, M. A. da. (2020). Formação de novas gerações nos museus universitários: o papel do educativo do Museu de Arqueologia e Etnologia da USP. *Revista CPC, [S. l.]*, v. 15, n. 30esp, p. 294-320. <https://www.revistas.usp.br/cpc/article/view/172919>. Acesso em: 10 jul. 2021.

An Eye for National Treasure-Embedding: Design Thinking for Museum-School Collaboration

*Shin-jye Deng **

Abstract

In this museum-school collaboration, the National Palace Museum (NPM) asked students and teachers to take part in a program to allow visitors with visual impairment to appreciate paintings in a special exhibition. Nearly 40 instructors and students participated, incorporating such instructional modes as design thinking, universal design, and problem-based learning. After learning about the NPM's collection, they designed aids based on exhibit themes to enhance the experience of visually-impaired visitors. They employed a variety of approaches, including audio descriptions, tactile plates, and 3D versions of paintings. The project showed the creativity of the students and injected new meaning into the term *museum education*. The NPM has collaborated with schools for a number of years, integrating its cultural resources into school courses to increase their richness and diversity. Driven by its mission to provide *cultural accessibility* and *social inclusion*, the museum hopes to show the public the difficulties and needs that different groups experience when visiting exhibitions.

* Deng Shin-Jye, National Palace Museum, No. 221, Sec. 2, Zhishan Rd., Shilin Dist., Taipei 11143 (Taiwan), sjdeng@npm.gov.tw.

Keywords: social inclusion, museum-school collaboration, design thinking, visual impairment.

1. The conception and planning of the programme

Authority is an abstract and intangible term, but can visual imagery be used to highlight symbols of authority? The imperial portrait collection at the National Palace Museum (NPM) features important historical rulers. The elegant visages, sumptuous attire, lavish regalia, and exquisite backgrounds depicted in the paintings exude a sense of authority. In 2021, the NPM rolled out its *Facets of Authority—A Special Exhibition of Imperial Portraits from the Nanxun Hall*. The exhibits were portraits of emperors and empresses from the NPM collection that represent invisible and abstract authority in refined depictions and symbols. The theme “Is ‘authority’ something that can be seen...?” was designed to encourage visitors to look closely at the works and contemplate how paintings cause them to sense facets of authority (National palace museum, 2021).

Most visitors appreciate the theme and train of thought behind an exhibition by viewing the paintings, but how can we help people with visual impairment enjoy these national treasures and sense the facets of authority? The catalyst for this program was our goal to help people with visual impairment claim their right to appreciate artwork. We also wanted to let the general public experience cultural items through other senses and empathize with people with visual impairment through the experience.

For this program, we employed a museum-school collaboration model, partnering with Banqiao Senior High School in New Taipei City. We also set up a collaboration platform to connect the museum and the school with civil society organizations and specialists and academics in related fields.

The curriculum was planned according to the scaffolding theory developed by Wood, Bruner, and Ross (1976). The program was devised to have students lead the way in terms of design and collaboration. The NPM incorporated teaching practices such as problem solving and nurturing compassion (Ministry of Education, 2014) to help students understand the difficulty and inconvenience that visually impaired visitors experience, before asking students to design equipment and mechanisms

that could optimize the experience of people with visual impairment. The curriculum was planned as follows:

1. Conceptual courses to introduce teachers and students to NPM's cultural relics, exhibition themes, admission rules, and design thinking principles.
2. Introduction to the visually impaired experience and assistive devices, practice in providing services for visually impaired visitors, and interviews with people with visual impairment.
3. Practical experience in handicraft techniques and traditional crafts.
4. Model testing by visually impaired visitors, optimization, and product production.
5. Finished product display and visitor experience.

The museum and school divided tasks based on their strengths. Museum and exhibition curators, personnel responsible for maintaining museum collections, and promoters of guided tours and education for the visually impaired served as advisors and docents for a class of students. They familiarized the class with the NPM's cultural items, exhibition objectives, cultural relic preservation, regulations for integrating items into the museum, and the museum's accessibility services and guided tours for the visually impaired. For the school's part, teachers guided students and set up classes in design thinking, problem-based learning, introductions to aids for visually impaired visitors, and practical experience in making aids. The NPM asked conventional furniture designers and craftsmen, experts specializing in aids for the visually impaired as well as specialists with skills in making other items to help the teachers and students make their ideas and designs a reality.

2. Carrying out the programme

As the foundation to plan and build aids for the visually impaired, participating students were guided to explore questions like "What are the facets of authority?", "How should authority be visualized?", and "How do we get a sense of the authority of emperors and empresses?"

To enable students to understand the inconvenience of being visually impaired, the course included visually impaired experiences, such as using

a white cane, being guided by another person, and the using audio descriptions. These practical experiences put students in the shoes of visitors with visual impairment, so they could design aids that would achieve the goal of helping visually impaired visitors experience the delicacy and aesthetics of the museum collection.

The NPM arranged for students to observe and learn from the current museum services for visitors with visual impairment (fig. 1). Students could watch how museum personnel used body language, gestures, sense of touch, and oral expressions to introduce cultural relics to visually impaired visitors. After this activity, students had group discussions with the visually impaired to understand their needs and expectations for the Nanxun Hall special exhibition, which served as references for follow-up planning and implementation.

The NPM and teachers jointly assisted students in building instructional scaffolding. This provided the knowledge base for design and production, application of modern technology, and compliance with museum criteria and regulations for object display. Teachers and students brainstormed together before students split into groups to design aids and equipment optimization solutions. Students selected appropriate exhibits and topics from the exhibition, then thought about how to help the visually impaired experience the portraits of the emperors and empresses in the Nanxun Hall and equally appreciate the facets of authority depicted in the paintings. In the process, they drew on ideas and responses from surveys and interviews with visually impaired people. Afterwards, students proposed plans which included design purpose, target audience analysis, expected benefits, and potential problems and solutions (Deng, 2021). To complete the course, students went through a process of implementation, modification, and evaluation of visually impaired visitors' experiences.



Fig. 1 – Students experience guiding visually impaired visitors before optimizing the assistive device designs.

© Ling, Ming-Hong.

One example displayed at the exhibition was the Seated Portrait of Guangzong's Empress of the Song. Students proposed an optimization plan to “make the painting come to life” by designing a three-dimensional version of the artwork that would allow the visually impaired to feel the delicate texture and the regalia in the painting, get a sense of the elegant accoutrements and patterns, and appreciate the status of the empress conveyed by the portrait (fig. 2). Students also wrote and produced an audio description, so visually impaired visitors could better understand the content of the painting by listening to the recording while touching the tactile plate.



Fig. 2 – Students from Banqiao Senior High School and their designed tactile plate. Visitors can feel the empress’s visage, pearl ornaments, flowers, and the pheasant pattern of her clothing by touching the plate.

© Deng Shin-jye.

Another aid designed by the teachers and students helped visitors feel the luxuriousness of the emperor’s chair in the painting *Seated Portrait of Emperor Xuanzu of the Song*. We replicated the dragon chair using modern technology, such as computer numerical control, to depict its exquisite ornamentation. The reproduction was made available during the exhibition for visitors to sit on and touch, so they could get an idea of its dimensions, shape, and engravings (fig. 3).



Fig. 3 – Replica of the dragon chair from the painting *Seated Portrait of Emperor Xuanzu of the Song*.

© Deng Shin-jye.

In the painting *Emperor Xuanzhong of the Ming on Horseback*, Xuanzhong is riding across grassland with an eagle on his arm. The dynamic portrait is one of the few in the exhibition that depicts the life of an emperor. The vertical scroll was reproduced in a 2.5D tactile plate that rendered the strokes of the painter's pen in relief. The emperor, horse, eagle, bow, and arrow were reproduced using different materials shaped with a laser cutter and stacked up in layers (Chiu, 2021). This deconstructed the elements of the painting into independent narratives. Substituting vision for touch, visitors could feel the size, shape, texture, and temperature of the items (Lin, Chao, 2016). Visually impaired visitors could construct the outline of the painting in their minds and feel the emperor's heroic posture. This strengthened their understanding of the expressions of figure and space as well as the considerable detail presented in the painting.

3. Evaluation and remedial process

The program achieved our goals of cultural accessibility and social inclusion and helped bridge the gap between the museum and young people. The museum-school curriculum incorporated important issues such as human rights, ethics, and technology into its planning, and included subjects such as art, the humanities, life, and technology. It was the first attempt by NPM to use works by students in a special exhibition. The display of their finished products served to pique students' interest in the subject matter. They took it upon themselves to learn about the NPM's cultural relics, study what visiting the NPM entails for the visually impaired, engage in in-depth interviews with visually impaired visitors, and put themselves in their shoes when designing aids to assist the visually impaired.

As well as developing a greater appreciation for their ability to enjoy the beauty of paintings, the students were able to apply different methods to share the enjoyment of art with people with visual impairment. This not only increased their sense of fulfilment but was another factor that heightened their interest in learning. Students learned to comprehend the subtle depictions in the portraits of emperors and empresses, and sense the facets of authority presented in the paintings.

The exhibition attracted nearly 100,000 visitors (including around 200 individuals with visual impairment) who had the chance to try out these aids, including the dragon chair replica, and the 3D paintings. Visually impaired individuals participated in design and evaluation of the aid prototypes, which then underwent a series of revisions and adjustments according to actual requirements and individual needs (Lin, 2021). As a result, the final products not only matched the theme of the exhibition but also enhanced the experience of visitors with visual impairment. This allowed visitors to truly see the exhibition, and thus the museum empowered visitors to experience facets of authority in their own way. In addition to being used in the exhibition, the designs continue to be utilized by visually impaired visitors to help them get to know important works in the NPM's imperial portraiture collection.

Professionals from various fields helped guide students in their collaboration with the museum. Participating students learned to combine classroom skills with their own creativity to come up with effective designs that served the community, while remaining conscious of practical considerations pertaining to the museum exhibition. All visitors learned a lot from the exhibition. The aids helped visitors with visual impairment to appreciate the exquisite details of paintings in the museum collection and also enabled other visitors to take a closer look at the artwork and discover details they had overlooked.

The collaborative approach of the program allowed the NPM to fulfil its objectives of educating the public and advocating for cultural accessibility. At the same time, the NPM created a platform for communication and interpretation, making the museum more than just a space for exhibition and learning but an agent for greater social impact, creating new possibilities for museum education.

References

- Chiu, S.H. (2021). Is “authority” something that can be seen...? Curatorial Philosophy Statement of “Facets of Authority”: A Special Exhibition of Imperial Portraits from the Nanxun Hall. *The National Palace Monthly of Chinese Art*, 454, 16-27.
- Deng, S.J. (2021) An Interdisciplinary Course for High School Students in

- museum. A museum–school collaborative case study of “Facets of Authority”: A Special Exhibition of Imperial Portraits from the Nanxun Hall. *The National Palace Monthly of Chinese Art*, 457, 122-127.
- Lin, C.A. (2021). Broadening Horizons: A Discussion of Museum Assistive Device Resources for Visually Impaired Visitors through NPM’s Museum-school Collaboration Project. *The National Palace Monthly of Chinese Art*, 459, 14-23.
- Lin, Y.N., & Chao, H.Y. (2016). A Study on the Accessibility and Special Needs for Visually Impaired Museum Visitors. *Journal of Museum & Culture* 12, 43-64.
- Ministry of Education (2014). *General Guidelines of Curriculum Guidelines of 12- Year Basic Education*. Retrieved January, 12, 2021, from <https://cirn.moe.edu.tw/WebContent/index.aspx?sid=11&mid=9900>
- National Palace Museum (2021). “*Facets of Authority*”: *A Special Exhibition of Imperial Portraits from the Nanxun Hall*. Retrieved January 6, 2021, from <https://theme.npm.edu.tw/exh110/FacetsofAuthority/en/page-1.html>
- Wood, D. J., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17, 89-100.

Proyecto Aula-Museo

*Roxana Cecilia Forlino**

Abstract

El Aula-Museo es un proyecto educativo anual, que buscó establecer vínculos permanentes entre el museo, la escuela y la comunidad. El Museo Municipal de Arte Juan Carlos Castagnino de la Ciudad de Mar del Plata, lleva el nombre de este artista marplatense en su homenaje, por su trayectoria y compromiso con el arte y la realidad de su época. Castagnino nació y pasó su infancia y juventud en Estación Camet, pueblo en donde se ubica la Escuela EGB N°3 José Manuel Estrada. A partir de esta vinculación entre ambas instituciones, se propuso llevar a cabo un proyecto colaborativo, que permitiera crear y fortalecer los lazos entre ellas de manera permanente y más allá de la visita al museo. El producto fue un Aula-Museo de arte, con una muestra permanente con reproducciones, inspirada en aspectos de vida y obra de Castagnino y en su relación emotiva con el pueblo de Camet. También, muestras temporarias con trabajos de las y los alumnos y artistas locales, y diversas actividades artísticas y culturales. El Aula-museo funciona desde el año 2017 en la escuela mencionada, para que docentes, alumnas, alumnos y toda la comunidad educativa sean sus principales participantes.

* Roxana Cecilia Forlino, Museo Municipal de Arte Juan Carlos Castagnino, dirección personal: Bruselas 955, Santa Clara del Mar (Argentina), roximuseo@gmail.com.

Palabras clave: Museo, escuela, comunidad, Juan Carlos Castagnino, patrimonio, educación, Mar del Plata.

1. Concepción y planificación del programa

Objetivos generales:

*Generar un vínculo permanente entre el museo, la escuela y Estación Camet, a través de actividades educativas y culturales.

*Brindar una herramienta práctica para las y los docentes de la escuela, que pueda ser incorporada en su planificación anual.

Objetivos específicos:

*Promover en las y los alumnos de la escuela, el interés por valorar su entorno inmediato y su patrimonio cultural.

*Contribuir en la puesta en valor del patrimonio inmaterial local referido a Castagnino, con testimonios de vecinos, videos, charlas y visitas al museo.

La concepción del proyecto estuvo motivada por la necesidad de construir lazos permanentes entre museo, comunidad y escuela. La naturaleza de ello, vino de la mano de ideas que circulaban sobre todo en los visitantes, que preguntaban si había información de la casa de Castagnino en Estación Camet. Este pueblo, en donde se ubica la escuela sede del proyecto, es una zona semi-rural, en cambio el museo, está trazado en una zona urbana y turística, cuyo principal movimiento ocurre en época estival. Ambas características (urbano-rural), también reforzaron los objetivos de dicho proyecto ya que Castagnino repartió su vida tanto en uno como en otro, y esto lo reflejó en sus obras.

Una de las principales fortalezas del museo fue la capacitación continua del personal, lo que ha permitido una renovación y actualización de las propuestas, y también el interés constante de atraer a nuevos colectivos de la sociedad, lo que reforzó la dimensión social y la visión de la institución, en cuanto a la apertura a la comunidad. Una debilidad fue el poco personal del museo, lo cual limitó la frecuencia de las actividades.

Para elaborar los contenidos del mismo se tuvo en cuenta que la obra de Castagnino puede ser abordada desde múltiples miradas, ya que en ella refleja paisajes y naturaleza, hechos históricos, diferentes contextos y

problemáticas sociales, así como personajes populares. También, puede entrar en diálogo con obras de otros artistas contemporáneos, a través de los más variados materiales y soportes. De esta manera el proyecto generó la posibilidad de un abordaje multidisciplinar de las áreas curriculares y acercar la idea del arte como forma de trabajo, a través de la figura de Castagnino. Si bien estuvieron presentes otras y otros artistas y temáticas de arte, se retomó en varias ocasiones la vida y obra de este gran artista argentino, ya que es lo que convocó a generar dicha propuesta.

La principal mediadora del museo fue la educadora del servicio educativo, profesora de artes visuales. El instrumento de mediación fue el taller de producción plástica, y se trabajó con todos los docentes y alumnos de la escuela, niñas y niños de 6 a 12 años, los cuales fueron divididos por ciclo, aproximadamente 50 alumnos por etapa cognitiva con sus respectivos docentes; la escuela posee una matrícula aproximada de 200 alumnas y alumnos. Los talleres contaron con diferentes recursos didácticos y participativos (objetos, obras originales, reproducciones, títeres) para trabajar los sentidos, la motricidad y promover la observación. La duración de las actividades fue aproximadamente de una hora y el primer año, se realizó un taller por mes brindado por el museo, entre otras actividades generadas desde la escuela. Si bien este proyecto fue parte de la programación anual del museo, no tuvimos presupuesto asignado para su desarrollo, por lo que se utilizaron todos los recursos ya existentes en la institución y recurrimos al reciclado de materiales. A su vez, para enriquecer la calidad de la oferta, la escuela y las distintas instituciones de Camet (que trabajan en red) participaron con materiales e insumos necesarios de manera gratuita, como la cooperativa del pueblo, que aportó para los gastos del transporte, para que docentes y alumnos de la escuela visiten el museo, que está aproximadamente a 18 km de Estación Camet. Esto último es algo fundamental, porque “Hay dos caminos que posibilitan el nexo de la educación plástica escolar con la vida plástica extramuros: por un lado, salir de la escuela en busca de otros ámbitos en los que se producen acontecimientos relacionados con la plástica como muestras, ferias artesanales, museos, talleres de artistas, etc. Por otra parte, abrir las puertas de la escuela a distintos actores del quehacer visual: artistas, artesanos, ilustradores, historietistas, diseñadores gráficos, publicistas, etc” (Spravkin, M. 2012, p. 125). De acuerdo con esa idea, para

las actividades mencionadas, convocamos a educadoras y educadores de otros museos y artistas visuales de la ciudad, que participaron de modo gratuito. Algo que también es importante destacar, es que el proyecto tuvo desde sus inicios un espacio, que consistió en un salón cedido por la propia escuela.

Hubo fechas especiales (entre otras) donde trabajamos en colaboración, por ejemplo:

*Semana de las artes de la escuela (octubre de 2018): Las educadoras del Museo MAR (Museo de Arte Contemporáneo) de la ciudad, ofrecieron el taller “Tinkerin” para vincular arte, ciencia y tecnología, con el armado de un dispositivo con luces de led, que los alumnos se llevaron en funcionamiento.

*26 de marzo de 2019: Aniversario de nacimiento de Alberto Bruzzone, artista plástico y amigo de Castagnino. Las educadoras del Museo Castagnino y Museo-Casa Bruzzone de la Ciudad de Mar del Plata, generaron una propuesta didáctica de mediación en conjunto, para poner en valor vida y obra de ambos artistas, a partir de su amistad y el compromiso con su época.

Es muy importante mencionar, que otras escuelas de la ciudad se inspiraron en el proyecto y crearon sus propios espacios de arte y Aulas-Museo: el Jardín Municipal N° 6 de Estación Camet y la Escuela Primaria N° 62 “Juan N. Guerra”; el museo participó de ambas inauguraciones. Porque coincidiendo con Alderoqui-Pedersoli: “la acción cultural considerada como una invitación, es el arte de suscitar aspiraciones cuando no existe una demanda. Es una demanda a ser construida” (2011, p. 184).

Paralelamente a las actividades en la escuela, se entrevistó para un video, a vecinos de Camet que conocieron a Castagnino. Esta acción contribuyó a la puesta en valor del patrimonio cultural inmaterial, vinculado al artista como vecino del pueblo y poder conocerlo desde otro punto de vista, más personal. A su vez, los vecinos de Camet visitaron el museo para hacer visitas especiales y talleres.

2. Realización del programa

En la etapa inicial del proyecto, se realizaron las siguientes acciones:

- Primera reunión con los directivos en la escuela (noviembre 2016).
- Elaboración de materiales para la muestra permanente del Aula-Museo en conjunto entre el personal del servicio educativo y de museología (enero-febrero 2017).
- Reunión con docentes y directivos en la escuela para presentar el proyecto, entrega de carpetas con fundamentos, contenidos y marcos teóricos. Se invitó a los docentes a identificarse y apropiarse del proyecto junto a sus alumnas y alumnos. Se conoció el espacio que cedió la escuela para armar el Aula-Museo (febrero).
- Difusión del proyecto en la comunidad de Camet con volantes y afiches (febrero).
- Armado del Aula -Museo (febrero-marzo).
- Primer taller de producción plástica brindado por el personal del museo (marzo).
- Entrevistas a vecinos de Estación Camet para documental sobre Castagnino (marzo-abril).
- Segundo taller (abril).
- Inauguración del Aula-Museo en el marco del Día Internacional de los Museos (mayo).

A partir de allí y hasta la actualidad, se fueron alternando actividades con mediaciones del personal del museo, la escuela y diferentes actores de la comunidad. Para la difusión se usaron redes sociales y correo electrónico.

Pudieron ajustarse dos cuestiones puntuales: En sus inicios, el Aula-Museo era cerrada, y la llave estaba limitada a directivos de la escuela y eso restringía la llegada de las y los docentes que deseaban visitarla con sus alumnos. También, en los talleres, los niños trabajaban en el piso y eso trajo dificultades al estar acostumbrados a trabajar sobre la mesa, esa incomodidad y falta de espacio, en ocasiones generó que se ensucien o rompan las producciones. Algo fundamental en proceso de resolución, es la apropiación del espacio por parte de los docentes de la escuela. Un museo escolar tiene mayores posibilidades de éxito, cuando la iniciativa de su creación la toman los mismos docentes de la escuela, para generar sentido de pertenencia desde el principio del proyecto, entre ellos y sus alumnas y alumnos, pero en este caso la propuesta fue abordada desde el museo (vino desde fuera de la escuela). Esto lo explica claramente Benjamin Larchet (1910, p. 637): “Para que sea útil el museo deberá ser

escolar, científico y hecho con la colaboración del niño. (...) El mayor provecho que se puede obtener de los museos escolares no consiste en tenerlos sino en hacerlos”. Por lo que se consideró, llevar adelante mayor número de reuniones de trabajo para hacer puestas en común y buscar propuestas alternativas, con el propósito de alcanzar un mayor interés en las y los docentes (figg. 1-2).



Fig. 1 – Alumnas y alumnos de la escuela realizando el taller sobre Bruzzone y Castagnino
© Roxana Cecilia Forlino (2019).



Fig. 2 – Las educadoras del Museo MAR trabajando con alumnas y alumnos de la escuela en el taller “Tinkerin”
© Roxana Cecilia Forlino (2018).

3. Evaluación y proceso de recuperación

Para realizar el seguimiento del proyecto se utilizó principalmente la observación participante, con informe escrito y registro fotográfico. Fue recogido por la mediadora del museo durante el transcurso de las actividades, y al faltar reuniones de trabajo, también se vieron restringidas las devoluciones de los participantes; las respuestas que hubo fueron por conversaciones informales. Por todo lo expuesto, puede decirse que hasta el momento:

*El taller de producción plástica funcionó como herramienta de inclusión, ya que gran parte de los alumnos de la escuela, si bien tenían música, no tenían plástica. Sus trabajos se exhibieron en el Aula-Museo.

*El vínculo entre museo, comunidad y escuela logró establecerse, aunque continuamos bregando por mayor apropiación del espacio por parte de los docentes de la escuela. Como se mencionó más arriba, la educadora del museo es una sola y esto es un limitante en la frecuencia de las actividades, así como el número de reuniones de trabajo. Ponemos en valor también, la importancia de la pareja pedagógica docente-educador de museo, para la construcción del conocimiento en la tarea educativa. Por eso, una opción a la falta de personal del área, es invitar a estudiantes de profesorado, a realizar sus prácticas en el museo, lo que podría generar un sistema de capacitación continua y un convenio de colaboración, que beneficie tanto a los estudiantes en formación, como al museo.

Pese a las dificultades, se observa que se pudo lograr una práctica amplia de la educación en museos, en cuanto a proponer renovadas estrategias a las visitas tradicionales. La proyección en la comunidad y la construcción colectiva con otras instituciones, permitieron definir una línea de trabajo inagotable, para la puesta en valor del patrimonio del museo.

*Dado que el proyecto trata sobre todo de construir vínculos, y teniendo en cuenta el nuevo contexto de pandemia, a futuro se podría prescindir del espacio físico y mutar hacia una instancia más dinámica, combinando virtualidad, con espacios al aire libre y otros espacios alternativos. Un proyecto cultural puede transformarse a través del tiempo, lo que buscamos en este caso puntual, es que continúe funcionando y acercando a las personas.

*Desde el museo dejamos la invitación abierta y proponemos, a todas aquellas escuelas de la ciudad de Mar del Plata que quieran crear su propia Aula-Museo de arte, a trabajar en conjunto y acompañarlos en el proceso.

Referencias

- Alderoqui, S. y Pedersoli, C. (2011). *La educación en los museos. De los objetos a los visitantes*. Buenos Aires: Paidós.
- Spravkin, M. (2012). *Enseñar plástica en la escuela: conceptos, supuestos y cuestiones*. En Akoschky, J. *Artes y escuela*. p. 125. Buenos Aires: Paidós.
- Larchet, B. (1910). *El museo escolar*.
<http://repositorio.educacion.gov.ar:8080/dspace/handle/123456789/105553?show=full>.

Power of the Earth

*Arusyak Ghazaryan**

Abstract

In the 21th century, whether for social, political, cultural or institutional reasons, museums take on many roles: including being agents of social change, with responsibilities for social inclusion and community development, as well as supporting scientific development and lifelong learning.

Contemporary museums can be places for lifelong learning through socio-cultural education and communication about cultural identity. They can act as environment for the development and realization of creative potential, for revelation fantasy and the individual approach and for integration of specific social groups.

Museums can make a big contribution, especially in the healthcare of adults, their physical and mental well-being by combining the museum environment with art therapy.

Keywords: lend art, art therapy, educational program, older in museum, museum education.

* Arusyak Ghazaryan, Museum of Literature and Art named after Yeghishe Charents, St. Arami 1, Yerevan (Armenia), arusyakghazaryan@gmail.com.

1. The conception and planning of the programme

The museum of Literature and Art named after Yeghishe Charents exists from a hundred years and is one of the biggest hearths of culture of the Republic of Armenia. It includes archives of nearly all the Armenian cultural figures, collections referring to literature, theatre, music and film production, beginning from the 18th century to modern times, as well as collections referring to our cultural and educational institutions.

Among many other exhibits, the Museum of Literature and Art presents earthworks by world famous Armenian painter Marcos Grigorian. He played an exceptional role both in Armenian contemporary art and in world culture. He was one of the first in the world who made land a material for creativity, developing and perfecting this art using straw, ash, sand, clay. He chose the land as a symbol of the beginning and end of human life.

Based on Grigorian's earthworks, since 2017, the Museum of Literature and Art has been implementing the "Power of the Earth" educational program. The program allows participants to discover earthworks as a form of contemporary art, recognize Marcos Grigorian as the founder of earthworks, being in an organic contact with the earth as a means of creativity and self-expression (fig. 1-2).

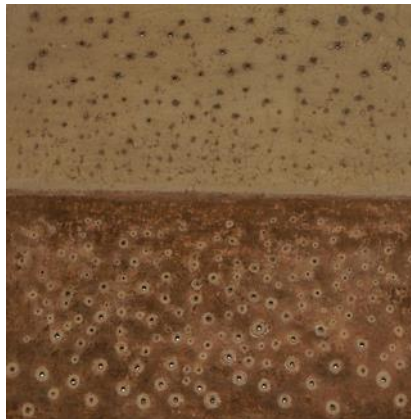


Fig. 1 - M. Grigorian, "Ascension" (1991).

© Museum of Literature and Art after Yeghishe Charents.



Fig. 2 - M. Grigoryan, "Untitled" (1998).

© Museum of Literature and Art after Yeghishe Charents.

The “Power of the Earth” educational program was created with the aim of evaluating the enormous contribution of Marcos Grigorian to the field of origin and development of earthworks, as well as acquainting the general public with the features of his earthworks.

Earth, sand, straw and clay were the materials that Marcos Grigorian used for creating his own world. At the same time, these materials are an effective means of psychotherapy and art therapy. Sand and water, as natural materials, have unique properties and the ability to form shapes of a certain character, which do not apply other materials. In the art-therapeutic process, the use of sand in the quality of the basic material and the educational work presupposes a “dialogue” with sand and water. The tactile contact with the sand gives the creative process a certainty and personal character.

The program is designed for people over 60. It is no secret that at this age, when people are already retiring, many are experiencing severe psychological depression, at the same time, the symptoms of various ailments appear - nervous tension, inactivity of limb and muscle movement, memory impairment and so on.

This age group was chosen as the target audience for the program, as participants have the opportunity not only to get acquainted with soil and sand as fine art material, but also through therapy improve their physical and mental health.

Therefore, the goals of the program are:

- To acquaint participants with the numerous works of the famous Armenian artist Marcos Grigorian, particularly, with the features of his earthworks.
- To contribute to the creativity of participants through the process of creating works of art.
- To help participants overcome psychological and physical problems, in particular, restoration of flexibility of the muscular system, relaxation of nervous tension with the help of sand therapy.
- To help solve the problem of organizing entertainment and non-formal education for the elderly.

Discovering the potential of working with older audiences (aged over 60) for museums, developing possible active relationships with them is important museums are to thrive as places for attracting social engagement, educational opportunities and lifelong learning.

2. Carrying out the programme

The program is based on Marcos Grigorian's earthworks. It is implemented in three stages.

First meeting: at the Museum of Literature and Art, participants get acquainted with Grigorian's earthworks. The exhibition of the Museum of Literature and Art presents more than dozens of earthworks of painter Marcos Grigorian, which were the basis for the realization of the project. They listen to the lecture "Earth in the Art of Marcos Grigorian", exploring when and how earth became a work of art in the artist's hands, what techniques the artist used to create these works (figg. 3-4).



Figg. 3-4 - The participants listen to a lecture on Markos Grigoryan's earths.
 © Museum of Literature and Art after Yeghishe Charents.

Second meeting: During this meeting, the participants are involved in sand therapy as a means of communication with the world and themselves, as well as relieving internal and physical tension. Participants take part in sand therapy with the help of a sand therapist. First, they get acquainted with the material by touch, then, on the instructions of a specialist, draw Mandalay and other different images step by step. Sand therapy promotes activation of the cerebral hemispheres, relieves physical fatigue and tension, and eliminates negative emotions. The participants in turn comment on the figures they have drawn, revealing the resources they consider to be the resource.

Sand therapy involves contact with sand. It allows you to activate imagination and express the images that arise in this case by means of artistic expression. In the process of ongoing dialogue with his inner world, a person gets the opportunity to present these images in a specific form.

Within the program the Museum of Literature and Art cooperates with the best specialists in our country who has been working in the sand therapy centre for many years (figg. 5-6).



Figg. 5-6 - The participants take part in sand therapy.
 © Museum of Literature and Art afther Yeghishe Charents.

Third meeting: The final meeting is intended for an active creative process through art therapy. The participants express their emotions and feelings by creating earthworks. In this phase, the meeting begins with a discussion during which the participants share their experience of relationship with nature. With the guidance of a psychologist, they try to be isolate, appreciate not only the memories of the past, but also the experiences that occur in their current lives, even in small episodes. It is especially important for people of this age to appreciate their lives not only in the past, in their youth, but also in their current lives as fully-fledged and creative individuals. Than the participants are given the opportunity to create their own canvases in combination with soil, sand, wheat and straw (these are the materials used in the works of Marcos Grigorian). They create a free theme, incorporating their thoughts and feelings, energizing their imagination.

Adults who take part in educational activities in museums begin to relearn the pleasure in sharing by having conversations, discussions, debates and social interaction – in general important elements of adult programmes (figg. 7-8).



Figg. 7-8 - The participants create their own canvases in combination with soil, sand and wheat.

© Museum of Literature and Art after Yeghishe Charents.

3. Evaluation and remedial process

Two key tools are used to evaluate the effectiveness of the project, study the results and further improve them.

After the completion of the three phases of each program, among the participants is conducted a social survey using pre-designed questionnaires.

Through the questionnaire, we try to find out if the participants were familiar with the artist Marcos Grigorian and his earthworks before, the frequency of visits to the museums of participants, their experience in participating in interactive educational programs and art therapy. Then we try to identify their impressions and feelings from the program, impact of art therapy and sand therapy on their physical and psychological health.

It is very important that the survey also provides the opportunity to submit proposals.

A unique tool for evaluating the effectiveness of the program can also be the discussion between the psychiatrist-sand therapist and the participants. Participants can share their own feelings and experiences gained during the project.

On the basis of the results of the surveys, an appropriate analysis is carried out for developing the program and makes it more effective.

Currently, from the point of view of the development of the program, there is a possible increase of art therapy meetings for intensifying its

effectiveness on the participants.

Society has great need for places where people of all ages can meet and learn together and where knowledge, understanding and appreciation for things of value create this learning environment, without bias by commerce and politics; by going back to their roots museum can and must play a leading role as a learning environment in this sense.

Contemporary museums are more than just research, collecting, exhibition and educational spaces. Nowadays the museum sector has come to play an important role in improving health and wellbeing, enhancing the development of social inclusion.

In this context, the “Power of the Earth” program can serve as an effective example of how museum spaces can become therapeutic environments that help people cope with physical, emotional and mental problems and comprehend life situations.

References

- Coates, Ch. (2019). *What is Active Ageing and how can Museums help?*
Retrieved April 04 2019 <https://www.museumnext.com/>
- Grigoryan, A., Marabyan, A. (2016). *Education in the museum: educational-methodical manual*. Yerevan: Edit Print (in Armenian).
- Grigorian, M. (2016). *Grigorian M.: Crossroads*. Gafesjian Center the Arts, Yerevan: Nushikyan Print (in Armenian).
- Gibbs, K., Sani, M., Thompson, J. (2007). *Lifelong learning in museums: a European Handbook*. Ferrara: EDISAI srl.
- Steinhardt, L. (2012). *On Becoming a Jungian Sandplay Therapist: The Healing Spirit of Sandplay in Nature and in Therapy*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Poghosyan, D. (2008). *Museum as an environment of cultural communication*. Yerevan: Author's edition (in Armenian).
- Thinesse-Demel, J. (2000). *Adult education and the museum. New visions, trends and innovations for the visitor orientation after 2000*. Retrieved April 21 2013, from <https://is.muni.cz/>.

Sans les yeux

La médiation sonore au musée : pour une approche synesthésique des œuvres

Anne Sophie Grassin*

«Je vois des personnages, des instruments, des matières, des couleurs, des sons, la proximité des uns et des autres et les liens tissés entre les uns et les autres. Une parenthèse sous forme de triptyque. C'est aussi l'éveil des sens et ça donne envie de découvrir cette œuvre». Sylvie, 47 ans.

Résumé

Sans les yeux est un podcast de médiation de l'art, un dispositif sonore qui confronte la parole d'un artisan et une œuvre de la collection permanente du musée de Cluny, le musée national du Moyen Âge.

Ce projet s'inscrit dans le champ de la muséologie sensorielle (Howes, 2014) qui prône une approche orientée sur les émotions, les sensations, les expériences et l'imagination, lesquelles agissent dans la pratique muséale comme un complément à l'interprétation (Varutti, 2020) et enrichissent les modes d'accès aux œuvres d'art.

Au-delà des remédiations qu'elle permet, une étude qualitative conduite au cours de la réalisation du premier épisode de la série *Sans les yeux* montre que l'empathie, le plaisir, la sensorialité et le bien-être tiennent une place essentielle dans l'expérience de l'écoute. Ces variables semblent jouer un rôle structurant lors de l'acquisition de connaissances nouvelles et dans la recreation mentale de l'œuvre traitée.

* Anne Sophie Grassin, Musée de Cluny, musée national du Moyen Âge, 6 place Paul-Painlevé, Paris (France), asgrassin@gmail.com.

L'une des questions que pose ce programme est la place accordée aux sensations dans les dispositifs de médiation de l'art, ainsi que le décalage que ceux-ci représentent par rapport aux formats classiques centrés sur la connaissance en histoire de l'art.

Mots clés : médiation sonore, podcast au musée, renouvellement des médiations, muséologie sensorielle, dispositifs sensibles au musée.

1. Conception et planification du programme

Environnement du projet : mutations, crises et opportunités

La réouverture du musée de Cluny en 2022 après plusieurs années de travaux marque le début d'une ère nouvelle et s'accompagne d'une redéfinition de sa politique des publics, afin d'amener à un changement de paradigme dans la manière de penser le lien entre les visiteurs et les œuvres. Les nouvelles médiations se veulent en effet plus inclusives et sensorielles.

La crise écologique, économique et environnementale suivie d'une fermeture des lieux de culture pendant la pandémie liée à la covid-19 a cristallisé une crise des sensibilités, impactant profondément le visiteur de musée dans son rapport aux œuvres et au monde (Antoine-Andersen, 2021).

Pour le musée de Cluny, cette crise mondiale conjointe à la fermeture totale de l'établissement pour travaux a modifié le rapport aux offres culturelles à refondre. C'est dans ce contexte simultanément trouble et riche que le service culturel du musée a décidé d'expérimenter une médiation spécifique hors les murs ; son titre : *Sans les yeux*.¹

Il s'agit d'un contenu audio-numérique et digital qui s'écoute par épisode. Au-delà de la simple mise en visibilité des œuvres, ce dispositif défend une autre façon de les « donner à voir ».

Pertinence et justification : la médiation par le son

La fiction radiophonique a montré combien le monde sonore avait le

¹ Conceptrice et réalisatrice du podcast *Sans les yeux* est Anne Sophie Grassin.

pouvoir de créer des images mentales (Masson, 2021). Adaptée au musée, la matière sonore permet aux visiteurs de ressentir un sentiment d'immersion (Burchi, 2018).

Aussi, un nouvel accès aux œuvres a été proposé en ouvrant la médiation au sonore avec une série de capsules que les auditeurs peuvent télécharger depuis le site internet du musée.

Objectifs : décaler les discours sur l'œuvre

Au musée de Cluny, les œuvres sont données à voir sous l'angle de l'histoire de l'art. L'idée de ce nouveau format de médiation est de faire découvrir les collections du musée autrement, en proposant un complément au discours scientifique par un éclairage à partir des savoir-faire contemporains liés aux œuvres. Il s'agit en somme de décaler le discours sur l'œuvre, afin de donner à entendre de nouvelles résonances contemporaines.

En outre, *Sans les yeux* a pour objectif de mettre en lumière la diversité des métiers impliqués dans les œuvres de la période médiévale et de faire entendre une multiplicité de paroles spécialistes. L'artisan parle d'une œuvre à partir de son expertise, de sa sensibilité et de sa connaissance du geste.

Enfin, favoriser le dialogue et créer du lien social à partir des collections du musée sont d'autres objectifs visés par *Sans les yeux*.

Registres d'adresses

Le format, exclusivement sonore, combine plusieurs registres d'adresses aux publics : un registre scientifique qui, dans une partie introductive, transmet plusieurs informations factuelles et descriptives sur la nature et l'histoire de l'œuvre choisie par l'artisan.

La parole de l'artisan présente ensuite des informations techniques et scientifiques tout en impliquant un registre sensible au profit de l'intime et de la passion pour son métier. Simultanément, le podcast convoque un registre sensoriel, car, en l'absence de la vue, les autres sens sont sollicités pour reconstruire mentalement l'œuvre évoquée.

La forme de médiation qui réunit ces registres est l'immersion.

Protocole

Compte tenu des moyens du projet et de son contexte initial contraint par la crise sanitaire, le premier critère de ciblage est géographique, induisant d'identifier des artisans dans le périmètre de Paris et sa région. Ensuite, l'annuaire électronique des métiers d'art de France est la ressource utilisée pour choisir chaque artisan, auquel un dossier de présentation de la série est adressé.

La rencontre dans l'atelier de l'artisan est déterminante, car elle permet de vérifier le caractère immersif du lieu et la personnalité de l'invité ; une à deux rencontres préalables peuvent être planifiées.

En parallèle, un corpus d'œuvres de la collection du musée de Cluny est élaboré en prenant en compte la spécialité du métier de l'artisan. Une fois celui-ci transmis avec les visuels de chacune des œuvres correspondant, une première trame éditoriale proposant une série de questions est transmise à l'artisan, afin de d'orienter et enrichir sa réflexion avant l'enregistrement.

Collaborations

Ce programme repose sur deux types de collaborations : la première est interne, impliquant un travail préparatoire à partir des ressources documentaires du musée. L'établissement étant fermé pour travaux, les œuvres sont inaccessibles et doublement protégées, la collaboration du service photographique de la Réunion des musées nationaux est donc nécessaire pour obtenir le visuel de l'œuvre choisie en haute définition et pouvoir la remettre à l'artisan.

Enfin, la consultation des conservateurs du musée, responsables scientifiques des collections est une étape intéressante avant de procéder à l'écriture de chaque épisode.

L'autre forme de collaboration est externe, avec un prestataire technique, partenaire au long cours sur l'ensemble de la série.

En effet, si la direction éditoriale, l'écriture et le montage sont réalisées par la responsable adjointe du service culturel du musée, la prise de son, la narration, le montage technique et le mixage sont des étapes de travail gérées par un ingénieur du son préalablement auditionné pour la réalisation de quatre épisodes de *Sans les yeux* en 2021.

2. Mise en œuvre du programme

Opérationnalisation : du script au tournage

La création sonore doit permettre à l'auditeur.ice d'appréhender l'œuvre à partir de la parole technique et sensible d'un tiers et de sons, par effet d'empathie et d'immersion.

La synesthésie, phénomène neurologique complexe dont nous ne retenons ici que l'aptitude à associer plusieurs sens en même temps, peut jouer un rôle dans ce travail. Ainsi, au moment de la préparation du podcast, une attention particulière a été portée à plusieurs variables afin de créer les conditions d'une approche synesthésique de l'œuvre.

Un artisan, un lieu, une atmosphère

Sélectionner un artisan, c'est faire le choix d'un univers. L'épisode 1 donne la parole à Judith Kraft, luthière qui s'exprime sur *Le concert céleste*, huile sur bois composée de trois panneaux peints de la fin du Moyen Âge (photo 1).

Cet épisode s'intitule « *Le concert céleste* ; comment la musique donne à voir ».



Photo 1 : *Le Concert céleste*, huile sur bois, 62 cm x 103 cm, 1510-1515

Musée de Cluny, musée national du Moyen Âge, Paris.

RMN-Grand Palais © Michel Urtado.

La trame d'entretien

Avant le tournage, un guide d'entretien est réalisé ; c'est un élément de préparation indispensable à l'écriture du scénario. Constitué de questions et de relances, il compte trois parties : une présentation de l'artisan par lui-même, une description de l'œuvre et une réinterprétation de celle-ci, où l'artisan livre sa vision de l'œuvre, à partir de gestes spécifiques liés à son métier.

La structure de l'épisode

Sur le panneau de gauche du *Concert céleste*, un homme tient une partition dont on aperçoit une portée. Sur le panneau de droite, un ange joue du luth. Après avoir décrit l'œuvre et avoir évoqué la fabrication supposée du luth, nous avons demandé à la luthière de transcrire la phrase musicale et de l'interpréter au luth.

Déroulement du dispositif : du tournage au mixage

Le tournage

Ce rendez-vous se tient dans l'atelier de l'artisan. Une captation de trois heures est nécessaire pour être en mesure de réaliser un épisode de 15 minutes ; l'enregistrement de sons est important (photo 2).



Photo 2 : Tournage de l'épisode 1 du podcast Sans les yeux

© Musée de Cluny - Anne Sophie Grassin.

La post-production

Après retranscription de l'enregistrement, le séquençage des fichiers bruts correspond au découpage des moments de parole considérés comme les plus signifiants pour servir le scénario et son script. Le montage et le mixage sont les deux dernières étapes techniques, qui font l'objet de plusieurs séances de travail avec l'ingénieur du son.

3. Evaluation et remédiation du programme

Dès la conception du podcast, l'enjeu de l'évaluation formative a été posé afin d'envisager des remédiations en cours de réalisation. Ainsi, à la fin de l'étape de post-production et avant le mixage final, une enquête qualitative auprès de 40 auditeurs-test a été mise en place.

Objectifs et protocole

L'objectif principal de cette étude était de pouvoir intervenir sur la forme de l'épisode avant le mixage définitif et d'agir sur les 5 variables suivantes : le format de la série, le titre de l'épisode, la description de l'œuvre, la durée de l'épisode, et l'équilibre entre les parties le composant.

Un questionnaire en ligne a ensuite été conçu, alternant 18 questions ouvertes et fermées, puis transmis à une liste de contacts composée de visiteurs déjà venus au musée de Cluny et enclins à participer à des enquêtes.

Les réponses obtenues ont été directement saisies en ligne par les auditeurs-test à l'issue de leur écoute.

Après compilation des données obtenues, les réponses ont été analysées par « énoncés de sens », portions de phrases qui ont ensuite été interrogées sous l'angle des registres sémantiques utilisés, afin de comprendre en profondeur les opinions des répondants et interroger les mécanismes de réception en jeu dans le dispositif de médiation sonore.

Résultats saillants

Faire appel à une autre parole spécialiste et proposer de découvrir une œuvre d'art sans la voir et exclusivement par le son représente une innovation et un défi. Il était donc important d'interroger la perception de

ce nouveau format de la médiation.

Une écrasante majorité des auditeurs-test (33 auditeurs sur 40) l'ont jugé positivement et adhèrent en outre à son titre : « *J'aime le concept ; le titre, lui, m'évoque que la vue n'est pas le seul sens qui nous permet de ressentir une œuvre* » (Barthélémy, 46 ans).

Enfin, 31 répondants sur 40 disent se représenter mentalement le Concert céleste : « *J'ai bien vu l'œuvre comme l'a décrite, interprétée et imagée Madame Kraft par ses paroles. Je suis quand même allée chercher l'œuvre sur Internet pour la voir et la comparer à l'image que je m'en étais faite* » (Karine, 45 ans).

Des remédiations entre la version 1 et la version définitive de l'épisode

La durée totale de l'épisode, estimée trop longue par 8 interrogés sur 40, a été réduite de 2 minutes pour atteindre 16 minutes, génériques compris ; cela a impliqué des coupes dans le script, au profit d'un rythme plus tonique.

Ces ajustements ont également impacté le ton et la forme de l'introduction. En effet, pour 7 auditeurs, celle-ci a été reprise car estimée à son tour un peu longue et sensiblement redondante dans son propos avec la description de l'œuvre, proposée par la luthière dans la première partie de l'épisode.

Le pouvoir de la médiation sensible

L'analyse des réponses aux questions ouvertes a permis d'identifier 14 thèmes majoritairement abordés par les enquêtés :

- L'apport de connaissances nouvelles
- Le format immersif
- La curiosité suscitée
- L'émotion esthétique procurée
- Le plaisir
- Le bien-être
- L'empathie, la familiarité avec l'œuvre, l'artisan et/ou son atelier ; l'immersion
- La sensorialité
- L'association de textures, d'odeurs, de couleurs
- Les ambiances, les voix, les sons contextualisants
- L'image mentale reconstituée
- L'imagination stimulée
- L'envie de découvrir l'œuvre « en vrai » (projection au musée)
- L'œuvre vivante

Comme le montre le tableau 1 ci-dessous, ces 14 grandes thématiques peuvent être regroupées en 4 registres : cognitif, esthésique, synesthésique, imaginaire.

Registre cognitif	Apport de connaissances	8 %	17 %	} Dimension sensible et sensorielle de la médiation sonore
	Format de la médiation	7 %		
	Curiosité suscitée	2 %		
Registre esthétique	Emotion esthétique	5 %	15 %	
	Plaisir	3 %		
	Bien-être	7 %		
Registre synesthésique	Empathie, familiarité, immersion	12 %	44 %	
	Association de textures, odeurs, couleurs	12 %		
	Sensorialité	10 %		
	Ambiances, sons contextualisants, voix	10 %		
Registre imaginaire	Image mentale de l'œuvre	8 %	24 %	
	Imagination stimulée	7 %		
	Projections, perspectives (voir l'œuvre « en vrai »)	7 %		
	L'œuvre « vivante »	2 %		

Tableau 1 : Thèmes abordés par les auditeurs, après écoute du podcast
(Résultats calculés sur la base des 204 énoncés formulés
dans les réponses aux questions ouvertes).

Les réponses orientées sur l'apport de connaissances, le format de la médiation et la curiosité sont d'ordre cognitif.

Celles qui évoquent l'émotion esthétique, le plaisir et le bien-être, perçus par ce qui est auditif, olfactif ou sensitif, appartiennent à un registre esthétique (Heinich, 1996). L'esthésie est la capacité à percevoir des informations sensorielles ; celles-ci sont transmises au cerveau pour y être analysées et provoquer une réaction émotionnelle. 15% des propos des auditeurs concernent ce registre de réception.

Le préfixe « syn » vient du grec ancien et signifie « ensemble, en même temps, avec » ; « l'aesthesis » étant la sensation, la synesthésie désigne, quant à elle, un phénomène par lequel deux ou plusieurs sens sont associés en même temps. Par conséquent, la synesthésie serait « l'union des sens ou l'intersensorialité, comme entendre des couleurs ou goûter des formes » (Howes, 2010). 44 % des énoncés formulés mobilisent ce registre.

Enfin, les réponses qui abordent l'image mentale que les auditeurs recréent de l'œuvre, l'imagination en jeu, l'envie de découvrir l'œuvre au musée, sont des thèmes qui relèvent de l'imaginaire (Dufresne-Tassé, 1995). 24 % des propos des auditeurs convoquent l'imaginaire.

Le dépassement des objectifs de départ

Les auditeurs-tests montrent que la sollicitation d'autres sens que la vue pour appréhender l'œuvre traitée, rend l'expérience plus riche : « *J'aime l'idée d'entendre une œuvre plutôt que de la voir. On porte ainsi plus attention aux détails que si l'on passait devant sans vraiment la voir* » (Martine, 43 ans).

L'absence du sens de la vue décuple l'attention des autres sens et augmente la compréhension : « *on se focalise sur ses mots, sur sa description minutieuse de l'œuvre et de la voir finalement bien plus précisément que si j'étais en face à la regarder* » (Elise, 41 ans). La sollicitation de l'ouïe et la concentration nécessaire pour pallier l'absence de la vue incitent à une analyse plus grande pour recomposer le tableau mentalement. Il est donc important de noter combien l'imaginaire permet une production de sens plus grande. En d'autres termes, l'usage des autres sens que la vue, associé à un travail de reconstitution mentale, permet d'accéder à une connaissance plus fine de l'œuvre : « *Cela m'a ouvert un imaginaire inédit sur une œuvre que j'ai littéralement découverte et reconstruite petit à petit. Je l'ai perçue autrement, presque de très près* » (Mélanie, 44 ans).

L'analyse des réponses ouvertes met non seulement en évidence une atteinte des objectifs initiaux, mais révèle donc un dépassement de ceux-ci. « *Le fait que l'on n'ait pas l'œuvre sous les yeux, seulement ce que la luthière en dit, permet de se concentrer sur des détails que je n'aurais sûrement pas compris ou remarqués sans ses explications, même en étant devant le tableau* » (Delphine, 41 ans).

Nous notons surtout que l'empathie avec l'artisan, la familiarité à l'égard de la personne et du lieu, la sensation d'immersion dans l'atelier, l'association des textures évoquées aux sons perçus ainsi qu'à des odeurs et des couleurs, tiennent une place importante dans les réponses des auditeurs-test. « *À l'écoute des sons des outils de la luthière, j'ai ressenti l'odeur du bois, la texture qu'il pouvait avoir au toucher. En cherchant à évoquer une œuvre en se passant de la vue, la description audio amène à interroger d'autres sens et apporte un regard différent par rapport à la simple contemplation de l'objet* » (Isabelle, 44 ans).

Les catégories esthésique et synesthésique regroupées totalisent près de 60 % des propos des enquêtés.

En conclusion, *Sans les yeux* révèle que la dimension sonore et la puissance émotionnelle qui s'en dégage suppléent le sens de la vue, favorisent la concentration, et permettent à l'auditeur.rice de « donner vie » à l'œuvre en faisant de lui/elle, le créateur de sa propre reconstitution intellectuelle de l'œuvre dépeinte.

Les musées, en particulier les musées d'art, longtemps restés traditionnels en matière de médiation, ont intérêt à développer la dimension sensible de leurs programmes, grâce à des dispositifs aux formats variés et aux protocoles de médiation davantage ouverts au bien-être et à la multisensorialité.

Références

- Antoine-Andersen, V. (2021). Faire entrer le corps et l'attention au musée. *La lettre de l'OCIM*, 194, p. 18-23.
- Audet, L. et Renoux, C. (2017). Les visites sensorielles, une autre façon d'appréhender l'art. *Nectart*, 4, p. 94-101.
- Burchi, B. (2018). Son et muséographie. La matière sonore au sein des lieux d'expographie. École Nationale Supérieure Louis Lumière, mémoire de fin d'études Section Son. https://www.ens-louis-lumiere.fr/sites/default/files/2019-02/ENSL_2018_Son_Burchi_BD.pdf
- Chaumier, S., Kurzawa, M. (2019). *Le musée hors les murs*. Editions universitaires de Dijon, collection OCIM.
- Dufresne-Tassé, C., Lefebvre, A. (1995). *Psychologie du visiteur de musée. Contribution à l'éducation des adultes en milieu muséal*. Cahiers du Québec.
- Ferron, E. (2003). Pour voir les musées autrement. *La Lettre de l'OCIM*, 90, p.4-13.
- Heinich, N. (1996). L'art contemporain exposé aux rejets : contribution à une sociologie des valeurs. *Hermès*, 20, p. 194.
- Howes, D. (2014). Introduction to sensory museology. *The Senses and Society*, 9 (3), p. 259-267.
- Howes, D. (2010). L'esprit multisensoriel ou la modulation de la perception. *Communications* 86 : 37-46.

- Masson, B. (2021). *Mettre en ondes. La fiction radiophonique*. Collection Apprendre, Actes Sud, Paris.
- Miguet, D. (1998). Autour de la sensorialité dans les musées. *Publics et Musées*, n°13, p. 177-182.
- Rosa, H. (2012). *Aliénation et accélération. Vers une théorie critique de la modernité tardive*. Editions La Découverte, Paris.
- Varutti, M. (2020). Vers une muséologie des émotions. Dans *L'émotion dans les expositions, Culture & Musées, Muséologie et recherches sur la culture*, n° 36, p. 171-177.

Site internet - Pour retrouver le podcast *Sans les yeux*

<https://www.musee-moyenage.fr/ressources/a-faire-a-la-maison/les-podcasts-du-musee-de-cluny/sans-les-yeux.html>.

Métiers d'art au musée

*Anna Hihn**

Résumé

Le musée des Arts décoratifs de Strasbourg et la filière ébénisterie du CFA d'Eschau (Centre de formation des apprentis) se sont associés durant deux ans sur un passionnant projet commun. En 2018, trois meubles des collections permanentes du musée ont été sélectionnés et reproduits à échelle réduite par les apprentis ébénistes : un bureau à cylindre d'époque Louis XVI, un meuble de toilette d'époque Louis XV et une armoire en sapin plaqué de noyer. Différentes techniques du meuble ont alors été employées (ébénisterie, sculpture sur bois, menuiserie, marqueterie...).

L'année suivante, des étudiants du BTS « design de produit » du lycée le Corbusier de Strasbourg ont rejoint le projet pour lui donner une nouvelle dimension. Chacun d'entre eux a imaginé une version contemporaine du bureau à cylindre ou du meuble de toilette. Un jury a sélectionné quatre projets qui ont été exécutés par les apprentis ébénistes du CFA d'Eschau.

Le résultat de leur travail a été présenté lors des éditions 2018 et 2019 des Journées européennes des métiers d'art. Les jeunes designers et les apprentis ébénistes se sont installés dans les grands appartements du XVIII^e siècle du musée des Arts décoratifs avec les meubles réalisés et leurs établis, proposant également de petites démonstrations de leurs savoir-faire.

* Anna Hihn, Musées de la Ville de Strasbourg, 2 place du château, 67000 Strasbourg (France), anna.hihn@strasbourg.eu.

Mots clés : métier d'art, ébénisterie, design, XVIII^e siècle, arts décoratifs, mobilier.

1. Conception et planification du programme

Le projet « Métiers d'art au musée » prend place au musée des Arts décoratifs qui est l'un des onze établissements du réseau des Musées de la Ville de Strasbourg. Le musée des Arts décoratifs est situé dans le palais Rohan de Strasbourg, édifice construit dans le goût français en 1742. Il comprend les appartements historiques du palais d'une part et la présentation des collections d'arts décoratifs strasbourgeois du XVIII^e siècle d'autre part. De jeunes ébénistes en formation au CFA d'Eschau (Centre de formation des apprentis) se sont attachés à reproduire à une échelle réduite trois meubles des collections du musée : un bureau à cylindre d'époque Louis XVI (photo 1), un meuble de toilette d'époque Louis XV et une armoire en sapin plaqué de noyer. Ils ont utilisé des techniques variées, de l'ébénisterie à la sculpture sur bois en passant par la marqueterie. Leurs meubles ont été exposés en regard des meubles d'origine du musée lors de l'édition 2018 des Journées européennes des métiers d'art. L'année suivante, des designers du BTS « design de produit » du lycée le Corbusier de Strasbourg ont imaginé des versions contemporaines de ces mêmes meubles. Un jury a sélectionné quatre projets qui ont été exécutés par les apprentis ébénistes du CFA d'Eschau et présentés lors de l'édition 2019 des Journées européennes des métiers d'art au musée.



Photo 1 : Bureau à cylindre du Musée des Arts décoratifs de Strasbourg
sélectionné pour le projet.

© Mathieu Bertola, Musées de Strasbourg.

Le premier objectif du projet est de faire connaître et de valoriser des professions manuelles parfois méconnues tout en donnant une image différente des collections permanentes, ouvertes sur les métiers d'aujourd'hui. La mise en lumière du mobilier du musée par le biais des métiers est l'un des objectifs de médiation inscrit dans le projet scientifique et culturel du Musée des Arts décoratifs.

Par ailleurs, le musée est majoritairement fréquenté par les publics senior, familial avec des enfants en bas-âge et par les écoles maternelles et élémentaires. Par l'intermédiaire de ce programme, il a souhaité diversifier le profil de ses visiteurs pour attirer un public adolescent. Découvrir les collections du musée par le biais des métiers permet aux collégiens et lycéens d'élargir leur horizon sur un thème pouvant faire écho à leur orientation professionnelle et ainsi, susciter des vocations. Cet objectif s'inscrit parfaitement dans la volonté du Gouvernement français de renforcer l'attractivité de l'apprentissage auprès des jeunes en 2018. De manière plus générale, ce projet avait pour objectif de revaloriser les métiers manuels auprès du grand public en les mettant en lumière dans les prestigieux appartements du palais Rohan de Strasbourg.

Les objets et œuvres du musée sont exécutés au XVIII^e siècle pour des intérieurs luxueux par des artisans prestigieux dont les savoir-faire sont toujours reconnus aujourd'hui. Ils sont un support privilégié pour mettre en valeur les métiers d'art. Lors des Journées européennes des métiers d'art, les apprentis ont installé leurs établis au cœur des grands appartements du musée en référence à l'aménagement au XVIII^e siècle des logements du Louvre côté Seine, alors transformés en ateliers pour des artisans renommés dont André-Charles Boulle. Le travail minutieux effectué par les apprentis sur les trois meubles a permis d'en apprendre plus à leur sujet. Les meubles ont été reproduits à l'aide de techniques traditionnelles mais également modernes permettant d'observer les différences de rendu, notamment dans les décors marquetés. Sur la reproduction à échelle réduite du bureau à cylindre, le choix identique des essences de bois a été ainsi l'occasion de restituer la riche polychromie d'origine du meuble, aujourd'hui disparue suite à une exposition trop importante à la lumière. La réussite du projet s'explique par ces éléments mais surtout par une co-construction dynamique entre l'équipe du musée et des partenaires efficaces et motivés. Les professeurs du CFA d'Eschau et du lycée le Corbusier ont guidé avec passion leurs élèves tout au long de l'année avec l'appui du musée, permettant l'aboutissement du projet.

Les frais engagés sont restés limités grâce à un partage des dépenses entre le musée et le CFA d'Eschau. Des éléments de scénographie existants dans les stocks des musées (socles, moniteurs de télévision) ont été réemployés lors des deux week-ends de présentation, pour des raisons économiques mais également écologiques. La majorité des frais engagés correspondait à l'achat de matériaux pour la réalisation des meubles, supporté en grande partie par le CFA qui en a fait son projet pédagogique annuel pour les ébénistes.

Les deux éditions des Journées des métiers d'art ont été consacrées à la présentation de la production des jeunes ébénistes et designers, mais aussi de courtes vidéos prises tout au long de l'année dans leur atelier. Les visiteurs pouvaient ainsi appréhender les différentes étapes de construction du meuble, de sa conception, jusqu'à la réalisation des plans et à la production finale. Le travail des apprentis ébénistes sur les meubles du musée a permis alors d'observer le mobilier non pas uniquement du point de vue de l'historien de l'art mais également à travers le regard de l'artisan.

Ils n'étaient plus uniquement des pièces de mobilier d'un décor palatial mais prenaient une nouvelle dimension : on se questionne sur les matériaux utilisés, les techniques employées et les mains qui les ont façonnés. Plusieurs questions ont été soulevées par les visiteurs : quelles sont les techniques employées au XVIII^e siècle ? Sont-elles les mêmes aujourd'hui ? Le statut de l'artisan et sa place dans la société ont-ils évolués ? Lors des Journées des métiers d'art de 2019, trois meubles différents ont été présentés côte à côte (le meuble d'origine, la reproduction réalisée en 2018 et la version contemporaine d'après le projet des designers) permettant ainsi de les situer et de les comparer les uns par rapport aux autres (photo 2).



Photo 2 : Journées européennes des métiers d'art, édition 2019. Musée des Arts décoratifs de Strasbourg. Présentation du meuble imaginé par les jeunes designers et exécuté par les apprentis ébénistes revisitant le meuble de toilette d'époque Louis XV des collections du musée.

© Klaus Stöber.

La médiation a été assurée en grande partie par les jeunes ébénistes et designers. Ils se sont relayés lors des deux week-ends pour présenter avec passion et engagement leur travail auprès des visiteurs, répondre à leurs questions et réaliser des démonstrations. Pour les visiteurs, leur découverte du musée s'est alors transformée en un moment d'échanges et de dialogues avec de jeunes artisans enthousiastes. Au total, une quarantaine de jeunes se sont mobilisés pour faire vivre ces journées. Il était primordial, pour

l'équipe du musée, que les jeunes présentent eux-mêmes leur production, étant issus de la même tranche d'âge que le public cible du musée pour cet événement. Cette médiation a été enrichie par des visites et ateliers pour les familles réalisés par la conservation du musée et le service de médiation. Les visites permettaient d'apporter des éléments historiques, techniques et artistiques sur la thématique des métiers d'art tandis que les ateliers ont permis d'éveiller l'intérêt des plus jeunes pour le travail artisanal.

2. Mise en œuvre du programme

Durant les deux années du programme, le travail s'est échelonné sur plusieurs mois de l'année scolaire avec un pic d'activité début avril au moment des Journées européennes des métiers d'art. Le projet a été coordonné par la chargée de médiation du service éducatif et culturel des Musées de Strasbourg qui porte les projets de médiation culturelle du Musée des Arts décoratifs. Elle a travaillé en collaboration avec le conservateur et l'assistante scientifique du musée. Dès le mois de juin, le personnel du musée a rencontré les équipes pédagogiques du CFA et du lycée le Corbusier pour dessiner les contours du projet. En septembre, les apprentis et étudiants ont visité le musée et commencé à travailler. Tout au long de l'année, des rendez-vous fréquents ont été organisés pour suivre les travaux. Enfin, le projet a été présenté au public lors du premier week-end du mois d'avril pendant les week-end des Journées européennes des métiers d'art.

Cette présentation a été rendue possible par un travail constant avec des services internes et externes aux musées de Strasbourg. Ainsi, le service communication a publié un communiqué de presse et le musée a lui-même parlé de l'événement sur ses réseaux sociaux dès le mois de septembre en publiant régulièrement les photographies envoyées par le professeur ébéniste montrant la fabrication progressive des meubles. Enfin, la Région Grand Est, qui coordonne les Journées européennes des métiers d'art, a communiqué dans toute l'Alsace en mentionnant la programmation du musée (presse, affichage urbain, agenda en ligne et programme papier). La Région a également conseillé et accompagné l'équipe du musée durant toute la durée du projet. En parallèle, la Ville de Strasbourg a accordé la

gratuité d'entrée du musée durant tout le week-end. Lors de la mise en œuvre des Journées européennes des métiers d'art, plusieurs services des musées ont été sollicités. L'organisation logistique des deux éditions des Journées des métiers d'art a été rendue possible par les services techniques des musées. Ils ont assuré la mise en place de la scénographie, le transport et l'installation dans les salles des productions des ébénistes et le rangement à la fin de l'évènement. Le restaurateur du musée les a accompagnés pour superviser le déplacement des meubles des collections. Pour assurer les visites et ateliers, la conservation du musée ainsi que la chargée de médiation ont été présents en continu accompagnées de deux autres médiatrices du service éducatif et culturel. Enfin, les effectifs des agents d'accueil et de surveillance ont été revus à la hausse pour assurer un accueil optimal du public malgré la forte affluence. Lors de ces journées, l'ensemble du public s'est trouvé concerné par l'évènement car la physionomie du musée a été modifiée pour l'occasion. Une signalétique spécifique à l'évènement a en effet été mise en place et les productions des ébénistes ont été installées dans le parcours permanent du musée. Les visiteurs pouvaient donc entreprendre leur visite du musée et y découvrir, au milieu des décors et des œuvres du XVIII^e siècle, des meubles produits par les ébénistes du CFA d'Eschau. Un dialogue s'est ainsi instauré entre le XVIII^e et le XXI^e siècles, entre les artisans d'hier et d'aujourd'hui.

3. Evaluation et remédiation du programme

En dehors des retours positifs lors des discussions avec les visiteurs et partenaires, l'évaluation repose uniquement sur des données chiffrées. Lors de l'édition 2018, 1123 personnes sont venues visiter le musée durant le week-end contre 3091 en 2019. Les ateliers familles ont réuni 29 personnes en 2018 et 90 en 2019. Les visiteurs sont donc trois fois plus nombreux.

Ces bons résultats peuvent s'expliquer par le bouche à oreille, la création d'un rendez-vous annuel pour le public alsacien et par l'élargissement du projet aux jeunes designers. L'édition 2019 s'est également tenue lors du premier dimanche du mois d'avril qui est un dimanche de gratuité pour l'ensemble des musées strasbourgeois, synonyme de forte affluence. Bien que le musée ait bénéficié de cet effet

d'aubaine, la fréquentation est tout de même deux fois supérieure à un dimanche de gratuité traditionnel. Il est plus difficile de savoir si la part du public adolescent est en hausse. Toutefois, la forte fréquentation des ateliers famille et la présence d'un jeune public appartenant au réseau familial et amical des apprentis et designers permettent de dresser un bilan positif du projet. Lors de l'édition 2019, un sondage avait été mis en place à la fin du parcours de visite. Seuls les visiteurs intéressés et volontaires y ont répondu, ce qui induit forcément un biais dans l'étude des réponses. Toutefois, ce sondage permet notamment de savoir que 15% des visiteurs ayant répondu appartenait à public averti, 65% à un public en découverte et 20% correspondait à des promeneurs venus au musée sans connaissance du programme spécifique autour des métiers d'art. L'objectif du musée de toucher un public large, pour promouvoir les métiers de l'artisanat, semble avoir porté ses fruits puisque la majorité des visiteurs présents pendant le week-end venait au musée dans un but de découverte. Les retombées sont donc globalement positives pour le musée et son image notamment en raison du nombre croissant de visiteurs. Les Journées des métiers d'art deviennent par ailleurs un événement marquant de la programmation annuelle du musée ce qui lui permettra de poursuivre et de développer cette thématique.

Lors des éditions 2020 et 2021, le musée aurait dû renouveler son projet en travaillant avec les Compagnons du devoir pour présenter trois autres métiers (couvreur, feronnier, staffeur-stucateur) en 2020 et avec sept autres centres de formation aux métiers d'art de la Région Grand Est (facture d'orgue, patrimoine bâti, arts du verre, vannerie, sculpture sur pierre et ébénisterie) en 2021. Les deux événements ont été annulés en raison de la crise du Covid-19. Fort du succès des deux premières éditions, si la situation sanitaire le permet, le musée souhaite remettre en œuvre une programmation dédiée aux métiers d'art lors des prochaines Journées européennes des métiers d'art en avril 2022.

Références

Declementi, R. (2017). Métiers d'art et patrimoine, transmettre par les gestes. *Vie des musées, temps des publics*. Colloque organisé par le Ministère de la Culture en juin 2017, <https://www.culture.gouv.fr/Sites->

thematiques/Musees/Vie-des-musees-Temps-des-publics/DOCUMENTATION/Vie-des-musees-Temps-des-publics-juin-2017/Restitutions.

Institut National des Métiers d'Art (2016). *Métiers d'art. Données et repères*. La Documentation française, Cahiers des Métiers d'art. Disponible en ligne : <https://www.vie-publique.fr/catalogue/23344-metiers-dart-donnees-et-reperes>.

Martin, É. & Walter, M. (2012). *Le Palais Rohan*. Strasbourg : Éditions des Musées de Strasbourg.

Martin, É., Hihn A. & Pascare, N. (2021). *Musée des Arts décoratifs – Palais Rohan*. Strasbourg : Éditions des Musées de Strasbourg.

Ministère du Travail, Ministère de l'Éducation nationale, Ministère de l'Enseignement supérieur, de la recherche et de l'innovation (2018). *Transformation de l'apprentissage*, https://www.gouvernement.fr/sites/default/files/contenu/piece-jointe/2018/02/dp_apprentissagevdef_pour_impression_-_09022018.pdf

Sites internet

<https://www.journeesdesmetiersdart.fr/>

<https://www.musees.strasbourg.eu/musee-des-arts-decoratifs>

Musée comme chez soi

*Stéphanie Masuy**

Résumé

Profitant de sa fermeture pour travaux d'agrandissement, le Musée d'Ixelles présente ses œuvres « hors les murs » avec la complicité de ses voisins.

Deux week-ends par an, dix œuvres sortent des réserves pour vivre deux jours riches en rencontres chez dix voisins de l'institution. Le samedi, l'habitant fait découvrir l'œuvre qu'il a choisie aux autres voisins-hôtes ainsi qu'à son entourage ; le dimanche, il ouvre sa maison au public qui peut ainsi se balader de lieu en lieu et admirer dix œuvres présentées de façon personnelle.

L'engagement des hôtes est une donnée essentielle de la réussite du projet. Chaque participant choisit une œuvre des collections et, puisant dans ses ressources propres, imagine autour de celle-ci sa propre médiation.

Pour les visiteurs, il ne s'agit donc pas juste d'aller admirer une œuvre dans un cadre inédit ou plus accessible. Un dialogue franc et sans complexe s'instaure avec l'hôte sur l'œuvre, la façon dont il a choisi de la présenter et sur le rapport que nous entretenons à l'art et à l'institution muséale.

* Masuy Stéphanie, Musée d'Ixelles, Rue Jean Van Volsem 71 – 1050 Bruxelles (Belgique), stephanie.masuy@ixelles.brussels.

Au terme de l'opération, en 2023, le public aura découvert une centaine d'œuvres des collections du Musée d'Ixelles grâce aux habitants du quartier.

Mots clés : beaux-arts, co-crédation, hors les murs, musée comme chez soi, voisins.

1. Conception et planification du programme

Genèse du projet

Centré sur l'art belge, moderne et contemporain, le Musée d'Ixelles (Bruxelles, Belgique) a fermé ses portes temporairement, au printemps 2018, pour mener d'importants travaux de rénovation et d'agrandissement. En coulisse, un grand chantier de récolement des œuvres et de numérisation du catalogue des collections s'est mis en place, de même que tout un processus de réflexion, d'analyse et de reconceptualisation du musée.

Comme beaucoup d'autres institutions temporairement fermées aux visiteurs, le Musée d'Ixelles a imaginé aussi des dispositifs lui permettant d'assurer l'accessibilité de ses collections auprès du public : prêts d'œuvres, expositions itinérantes, musées pop-up, animations virtuelles... Cette période est aussi particulièrement propice pour repenser de nouvelles formes de médiation « hors les murs ».

De manière quasi concomitante, un quartier voisin du musée - marqué par une importante diversité socio-culturelle - a fait l'objet, de 2017 à 2020, d'un programme de revitalisation urbaine : le Contrat de quartier durable Athénée. Ses ressources financières offrent une magnifique opportunité de développer, sur plusieurs années, un projet de cohésion sociale proposant aux habitants du quartier de se rencontrer autour des collections.

Pour le concevoir et le co-construire, le musée s'est associé à Patrimoine à roulettes, une organisation œuvrant pour la promotion du patrimoine culturel et privilégiant des approches de médiation participatives et à fort ancrage de proximité.

De cette réflexion commune est née, en 2018, l'idée du « Musée comme chez soi ». Depuis lors et jusqu'à la réouverture du musée, des œuvres sortent à intervalles réguliers des réserves du Musée d'Ixelles pour être

présentées, à domicile, le temps d'un week-end, par des voisins de l'institution. Le samedi, l'habitant fait découvrir l'œuvre qu'il a choisie aux autres voisins-hôtes ainsi qu'à son entourage ; le dimanche, il ouvre son habitation au public qui peut ainsi se balader d'une maison à l'autre et admirer dix œuvres présentées de façon personnelle.

L'engagement des hôtes est une donnée essentielle de la réussite du projet. Chaque participant choisit une œuvre des collections et, puisant dans ses ressources propres, imagine autour de celle-ci sa propre médiation.

Pour les visiteurs, il ne s'agit donc pas juste d'aller admirer une œuvre dans un cadre inédit ou plus accessible. Un dialogue franc et sans complexe s'instaure avec l'hôte sur l'œuvre, la façon dont il a choisi de la présenter et sur le rapport que nous entretenons à l'art et à l'institution muséale.

Précautions d'usage

Exposer une œuvre d'art dans un lieu non « consacré » comme espace culturel ou conçu pour accueillir des œuvres apparaît encore souvent comme sacrilège.

Un prêt d'œuvre quel qu'il soit comporte pourtant toujours des risques. Et dans le cadre d'une habitation privée, comme ailleurs, toute une série de précautions peuvent être prises pour limiter ceux-ci.

Avant de concrétiser ce projet, le musée a consulté son assureur qui a accepté de soutenir l'opération moyennant quelques conditions venues compléter une liste déjà préétablie par le musée.

Toutes ces règles sont clairement communiquées à l'occasion de la réunion d'information réunissant les voisins se portant candidats à l'accueil d'une œuvre.

Le week-end de l'événement, pour garantir leur sécurité, les œuvres sont déposées le matin et reprises le soir. Elles ne restent donc jamais au domicile des hôtes durant la nuit.

Le transport et la manipulation des œuvres sont faits dans les règles de l'art par le personnel technique du musée (photo 1).



Photo 1 - Installation d'une oeuvre chez un voisin
© Musée d'Ixelles, Clémentine Roche.

Dans chaque habitation, un médiateur (du musée ou de l'équipe de Patrimoine à roulettes) est présent toute la durée de l'opération et décharge ainsi les hôtes des tâches de surveillance tandis qu'un bénévole gère le flux des visiteurs entrants et sortants.

Les bénéfices d'une telle opération justifient amplement le dispositif mis en place : grâce à ce projet, les collections restent accessibles à un large public malgré le contexte de la fermeture.

Les riverains du quartier se les approprient et rencontrent tous les membres de l'équipe du musée. Ils développent une meilleure compréhension des missions de l'institution tout en tissant un lien d'attachement personnalisé avec ses collections ;

Enfin et surtout, « Musée comme chez soi » offre aux voisins du musée un espace de rencontre et d'échange privilégié autour des œuvres, tout en portant un regard totalement inédit sur celles-ci.

Planning détaillé

La première édition de « Musée comme chez soi » (2018) a permis de tracer un cadre méthodologique général indispensable au développement du projet pour les années à venir :

- définition des conditions de prêt des œuvres avec les assureurs ;
- rédaction d'une convention de collaboration entre Patrimoine à roulettes et le Musée d'Ixelles précisant les tâches et responsabilités respectives ;
- rédaction d'une charte destinée aux accueillants et listant les règles à respecter pour garantir un accueil sécurisé des œuvres et du public ;

- intégration du musée à la vie du quartier par des rencontres avec les représentants d'associations actives dans le voisinage et la participation à des fêtes locales organisées par les habitants (animations...).

La mise en œuvre de chaque édition¹ respecte le planning suivant :

Quatre mois avant :

- campagne de recrutement de candidats-accueillants : prospection cocasse en rue (photo 2), porte-à-porte et communication via les canaux de diffusion du musée (réseaux sociaux, newsletters, site internet...), les comités de quartier, les organisations socio-culturelles du voisinage... ;
- lancement de la campagne de promotion et de presse.



Photo 2 - À la recherche de candidats-hôtes dans le quartier du musée : des oeuvres qui se dévoilent sous le manteau !

© Musée d'Ixelles.

¹ En 2020, suite à la crise sanitaire, l'édition de juin a dû être reportée en décembre. Une version hybride « coronaproof » a permis aux hôtes d'accueillir une œuvre chez eux tout en présentant celle-ci virtuellement au public lors d'une causerie organisée via la plateforme Zoom.

Une nouvelle édition de « Musée comme chez soi » en présentiel est prévue en juin 2022.

Deux mois avant :

- réunion d'information destinée aux candidats-hôtes. On y précise e.a. les conditions d'accueil des œuvres (sécurité, conservation, assurance...)
- visite de chaque domicile
- sélection des œuvres par les 10 hôtes au musée
- organisation pratique de l'événement
- location de matériel pour le point d'information où les visiteurs viendront chercher un plan du parcours
- préparation d'un repas final convivial entre les habitants
- planning de livraison des œuvres.

Un mois avant :

- réunion entre le musée et Patrimoine à roulettes en vue de définir le soutien à apporter aux projets de médiation des habitants
- suivi individualisé des projets de médiation des habitants
- recrutement de bénévoles pour l'accueil et le comptage des visiteurs.

Vendredi avant :

- dépôt chez les habitants du support de l'œuvre (chevalet, socle...) et derniers préparatifs
- week-end « Musée comme chez soi »
- samedi de 11 à 20h : accueil des proches et tour des 10 habitations entre hôtes
- dimanche de 13 à 18h : accueil du public ; de 19 à 22h : repas de clôture avec les hôtes, au musée.

2. Mise en œuvre du programme

Chaque édition se déploie pratiquement selon le planning évoqué au point 1.

Tout au long du processus, un travail important est mené avec les habitants pour faciliter leur appropriation de l'œuvre choisie et les aider à préparer leur projet de médiation.

Un choix de quarante œuvres représentatives des collections est proposé aux futurs hôtes. Chacun en sélectionne une parmi celles-ci. Certains font ce choix en se laissant guider par leurs émotions ; d'autres demandent à en savoir plus sur les œuvres avant de confirmer leur intérêt.

Un médiateur-accompagnateur (de Patrimoine à roulettes ou du musée) est attribué à chaque hôte et va faciliter le développement de son projet de médiation. Deux à cinq entrevues sont prévues suivant la nature des projets imaginés.

Pour préparer leur médiation, certains hôtes rencontrent l'artiste ou un membre de sa fondation, d'autres se documentent sur une facette de sa carrière (ex : le parcours bruxellois du sculpteur Auguste Rodin) ou encore, développent une thématique (ex : l'Orient et ses contes en rapport à une toile orientaliste du peintre belge Théo Van Rysselberghe).

Les propositions sont aussi diverses que peuvent l'être les personnalités des hôtes : Marianne, une passionnée d'horticulture va développer une décoration florale en harmonie avec les couleurs du tableau impressionniste de son choix ; Dan, informaticien & Émilie, musicienne s'inspirent de leur œuvre abstraite pour créer une bande perforée traduisant ses motifs plastiques en sonorités mélodiques... (photos 3-4).



Photo 3 - À chaque hôte sa médiation : une œuvre pointilliste de Victor Hageman
« recadrée » par Sam & Ronan © Musée d'Ixelles, Clémentine Roche.



Photo 4 - L'abstraction lyrique de Jean Milo en musique chez Dan & Émilie
© Musée d'Ixelles, Clémentine Roche.

Le point commun entre tous ces projets de médiation est une profonde envie de rencontre autour de l'œuvre et de l'art en général.

Au cours d'une édition « Musée comme chez soi », entre 200 et 300 personnes sont accueillies dans chaque intérieur et jusqu'à 3.000 visites peuvent être cumulées chez l'ensemble des dix hôtes, sur un seul week-end.

3. Evaluation et remédiation du programme

Chaque année, un rapport justificatif est rédigé en se basant sur différents moyens d'évaluation, formels et aussi informels, mis en place afin de favoriser la réussite du projet.

Chaque habitant est accompagné d'un médiateur qui facilite la concrétisation de sa médiation et se tient attentif à ses impressions ainsi qu'à celles des visiteurs (dont le nombre est compté précisément par des bénévoles).

Un « carnet de bord » permet à l'hôte de consigner ses réflexions, les étapes de son travail de médiation... S'il marque son accord, une copie de celui-ci est analysée par le musée.

À la fin de chaque édition, le dimanche soir, un repas réunit tous les accueillants, leur permettant de débriefer de manière informelle. Les médiateurs, le personnel du musée ainsi que les bénévoles chargés de l'accueil des visiteurs sont aussi présents.

Tous les hôtes sont ensuite interrogés sur la façon dont ils ont perçu le projet, sur leur vision des collections et du musée, avant et après l'opération.

En clôture de chaque édition, une réunion d'évaluation est organisée entre le musée et Patrimoine à roulettes et permet des ajustements.

En vue de pérenniser les contacts avec le musée et aussi entre les hôtes, chaque habitant reçoit une carte de membre des "Amis du Musée d'Ixelles" donnant accès à tout un éventail d'activités.

Un repas de quartier annuel au musée a également vu le jour à la demande des hôtes. Chacun d'eux peut y convier un autre voisin et ainsi contribuer, lui aussi, à élargir la communauté locale du musée.

Après la dernière édition (hybride) de décembre 2020 menée dans le cadre du Contrat de quartier durable Athénée, le Musée d'Ixelles recherche à présent activement des financements pour élargir le rayonnement de ce projet à un autre quartier voisin de l'institution. Quatre prochaines éditions devraient ainsi être programmées en présentiel, de juin 2022 à décembre 2023, la réouverture du musée étant prévue au printemps 2024. Au terme de l'opération, le public devrait avoir découvert une centaine d'œuvres des collections du Musée d'Ixelles grâce à l'implication enthousiaste de ses voisins.

Entretemps, quatre années de travail intensif au sein du quartier ont déjà permis à l'équipe du musée ainsi qu'à ses médiateurs de tisser tout un nouveau réseau de relations au sein du quartier. Il s'agit à présent de le pérenniser et aussi de le faire évoluer. Un projet créateur de liens comme « Musée comme chez soi » peut en effet déborder très rapidement de son cadre et charrier tout un lot de nouvelles opportunités comme celle de repenser participativement diverses facettes de la vie du futur musée.

Références

- Masuy, S. (2020). Museum at Home. Engaging New Audiences through the Sphere of Domesticity. In A. Alonso 'Tak & Á. Pazos-López (Eds). *Socializing Art Museums. Rethinking the Publics' Experience* (pp. 155-174). Berlin, Boston : De Gruyter.
- Masuy, S. (2020). Un musée ferme ses portes et pousse celles de ses voisins. Nouer une relation d'amitié avec son public. In J. Le Marec & E. Maczek (Dir.), *Musées et recherche. Le souci du public* (pp. 141-150), Coll. Les dossiers de l'Ocim. Dijon : Ocim.

Vidéo

- Pfend, A. (2018). Musée comme chez soi, Centre vidéo de Bruxelles, 52'.

Web

- Dechamps, L. (2019). Musée comme chez soi III, 7'28".
www.youtube.com/watch?v=-DSFagHFx5g&t=354s (consulté le 15.07.2021).
- Dechamps, L. (2019). Musée comme chez soi IV, 8'19".
www.youtube.com/watch?v=sFY2NlrQo98&t=97s (consulté le 15.07.2021).
- Dechamps, L. (2020), Musée comme chez soi V-VI – Hosts only, 24'10".
www.youtube.com/watch?v=2D367jg7xKI (consulté le 15.07.2021).
www.museecommechezsoi.be (consulté le 15.07.2021).

Chimorí, taller patrimonial

*Linda Berenice Miranda Ramírez y David Martínez Márquez**

Resumen

Chimorí es un curso breve en el que se desarrollan diferentes actividades y trabajos tendientes a conocer el legado cultural del pueblo rarámuri. Está dirigido a niñas y niños rarámuri entre 10 y 12 años de edad, escolarizados en la Ciudad de Chihuahua, Chihuahua, México.

Con él, se pretende conservar y difundir el patrimonio cultural intangible de este pueblo prehispánico, conociendo sus tradiciones, idioma, vestimenta, juegos, música, cancioneros, formas de gobierno, ideas sobre el origen del mundo, formas de organización, entre otros.

Palabras clave: taller patrimonial, Rarámuri, pueblos indígenas, derechos culturales, cultura inmaterial.

* Linda Berenice Miranda Ramírez, Casa Chihuahua, Centro de Patrimonio Cultural, Calle 29, #814 int. 2, Centro Histórico Chihuahua, Chihuahua (México), lindabmiranda@gmail.com; David Martínez Márquez, Casa Chihuahua, Centro de Patrimonio Cultural, Calle 43, #821 int. 1, Arquitectos, Chihuahua (México), david.espacio@hotmail.com.

1. Concepción y planificación del programa

Casa Chihuahua es un Centro de Patrimonio Cultural, derivado de un Fideicomiso Estatal homónimo que se formó para rescatar el Palacio Federal ubicado en la zona centro de la Ciudad de Chihuahua, Capital del Estado de Chihuahua en México.

El espacio de más de 5mil metros cuadrados, aloja un museo de sitio de con 2 salas de exhibición y un calabozo, 8 salas de exposiciones temporales y 17 salas de exposición permanente donde se alberga una colección de elementos variados que exhiben la riqueza patrimonial del estado de Chihuahua.

Por medio de este taller, Casa Chihuahua busca el fortalecimiento de la identidad y el desarrollo humano de las niñas y niños rarámuri que habitan en la Ciudad de Chihuahua; enfocándose en el rescate, conservación y difusión del patrimonio histórico, arqueológico, etnológico, artístico y natural del Estado de Chihuahua. Dada su naturaleza, así como el público al que se ha enfocado, Chimorí es un Taller Patrimonial sin fines de lucro, es completamente gratuito para el público al que va dirigido y contempla el traslado y alimentación de las y los niños rarámuri beneficiarios.

Durante 2019 Casa Chihuahua convocó a la Comisión Estatal para los Pueblos Indígenas, a Lienzo desarrolladores del videojuego Mulaka y a la Escuela Nacional de Antropología e Historia, con quienes formó una mesa profesional y plural que desarrolló el Taller Patrimonial Chimorí. La Comisión Estatal para los Pueblos Indígenas, nos permitió asegurarnos de que el taller en los términos planteados era culturalmente pertinente, oportuno y abonaba efectivamente a los objetivos planteados. Por su parte la presencia de la Escuela Nacional de Antropología e Historia nos permitió confirmar la pertinencia y veracidad de los contenidos propuestos para el plan de trabajo del Chimorí y nos permitió contextualizarnos en la comprensión de la cosmovisión rarámuri. Finalmente, Lienzo, nos acompañó a través de su juego Mulaka, y la travesía de su héroe el Sukurúame Mulaka, un rarámuri cuyas aventuras se desarrollan en un entorno inspirado en la tradición, costumbres y cosmovisión rarámuri.

Ahora bien, para llevar a cabo el Chimorí se adaptaron dos salas dentro de Casa Chihuahua. Una, la sala Paquimé de usos múltiples, en la zona del semisótano del edificio, en donde se llevan a cabo las actividades en

general y la segunda sala que se adaptó para el efecto del desarrollo del Taller se equipó con consolas y proyectores para jugar Mulaka. Para el desarrollo de las actividades en ambas salas se desarrolló material de apoyo, como dibujos, ilustraciones de plantas y animales, mapas entre otros y se adquirieron materiales como pintura, papel y colores para el desarrollo de las actividades que, a través de la creación, facilitaban el aprendizaje.

El objetivo general del taller de identidad rarámuri Chimorí es el desarrollo humano de las personas a las que va dirigido, a través del fortalecimiento de su identidad, mediante la preservación, promoción y difusión del patrimonio intangible. Los objetivos específicos, de carácter social, son entender, reconocerse y valorarse, como miembros de la cultura rarámuri, a través del estudio de su identidad, cosmovisión y tradiciones, con el objetivo de interactuar con individuos de otros grupos culturales, sabiéndose parte de una comunidad multicultural.

El contenido del taller patrimonial de identidad cultural rarámuri, Chimorí, se desarrolló a partir de un planteamiento inicial presentado por Casa Chihuahua, mismo que se discutió, amplió y fortaleció con las aportaciones derivadas de las mesas de trabajo.

El acuerdo alcanzado incluyó la integración de los siguientes temas:

- Vestimenta rarámuri
- Regiones y tradiciones regionales rarámuri
- Juegos tradicionales rarámuri
- Historias del origen del mundo
- Historias rarámuri antiguas
- Idioma rarámuri, el origen de las palabras
- Música rarámuri, instrumentos y canciones
- Formas de gobierno rarámuri tradicionales
- Calendario rarámuri, cosecha y festividades

Los temas propuestos se abordan desde una perspectiva lúdica y reflexiva incentivando y favoreciendo el intercambio. Los contenidos entonces, se enfocan en ampliar o profundizar temas que el público al que va dirigido ya domina.

2. Realización del programa

El proyecto *Taller de identidad cultural rarámuri Chimorí* está bajo la tutela del área de servicios educativos de Casa Chihuahua, donde se planea de manera conjunta y anticipada con escuelas rarámuri o mixtas la realización del *Taller*, estableciendo dos ediciones al año: una durante la primavera y otra durante el otoño. La labor por parte del departamento es generar en cada edición del *Taller* una planeación estratégica para las vinculaciones con las dependencias que participan en su desarrollo, así como los contratos y convenios necesarios para contar con los recursos materiales y humanos correspondientes.

Se calendarizan 8 sesiones, de 3 horas de duración lectiva, durante los días martes, considerando el tiempo de traslado de las y los niños rarámuri desde sus escuelas hasta las instalaciones del museo y viceversa. El tiempo de duración lectiva del programa, de 9:20am a 12:20pm, es un horario donde, si bien el museo se encuentra cerrado al público en general, cuenta con el personal adecuado para atender las necesidades del *Taller*.

Por su naturaleza, el taller Chimorí demanda la utilización de materiales específicos que van desde lápiz y papel, hasta la creación de coronas y tocados para abordar los temas como danzas tradicionales del pueblo rarámuri. En este sentido, la persona encargada del área de talleres, así como el resto del equipo de Casa Chihuahua, en compañía de los mediadores, evalúan los materiales con los cuales ya se cuenta —en la exposición permanente o colección propia del museo— y, cuando es necesario, se desarrollan nuevos materiales didácticos para la ejecución del taller.

Ahora bien, una de las grandes preocupaciones de Casa Chihuahua es la optimización y el buen manejo de los recursos, es por ello que hace especial énfasis en la realización o compra de materiales didácticos de buena calidad, que puedan ser utilizados a lo largo de la realización de varios talleres. El inventario con el que contamos es basto y esto permite que nada quede al azar; dentro del presupuesto anual se proyectan los gastos necesarios y de manera anticipada se solicita al departamento de compras la procuración de materiales de papelería. Una vez concluida la edición del taller, se levanta nuevamente un inventario y se evalúan los

materiales utilizados para la optimización de los recursos en la próxima edición de nuestro Chimorí.

Así mismo, dentro de las actividades desarrolladas en Casa Chihuahua se cuenta con un departamento de difusión, durante cada sesión se toma evidencia fotográfica además de las observaciones por escrito y se entregan a dicho departamento para generar material pertinente para la difusión, el departamento de vinculación y de relaciones públicas se encarga de generar reportes mensuales que se entregan a manera de informes a las instituciones que colaboran en el proyecto, a quienes se envían evidencias y material fotográfico que avalen la excelencia y el trabajo del taller.

En el momento de la implementación, personas que colaboraron en el diseño del programa son quienes lo ejecutan. La tallerista Mariela Bustillos y el encargado de Talleres David Martínez Márquez participaron en las mesas de trabajo y han puesto en marcha el Taller patrimonial Chimorí.

Para Casa Chihuahua, Centro de Patrimonio Cultural es de vital importancia el primer impacto que se genere hacia el visitante o beneficiario del programa, es por ello que contamos con protocolos de recepción establecidos, las y los mediadores salen al encuentro de las y los niños al autobús para recibirlos, se realiza el primer conteo de niños y se procede a pasar a la sala multiusos Paquimé.

Después de la situación global con respecto al COVID-19 las medidas higiénicas cambiaron en la recepción de Casa Chihuahua, de modo que se realiza un procedimiento protocolario por persona respetando el distanciamiento social, en el cual se realiza la toma de temperatura y oxigenación así como la desinfección de manos.

Una vez realizado el protocolo de recepción se procede al inicio de las actividades programadas para el martes correspondiente. Durante la primera sesión del *Taller*, las personas intervinientes se presentan con las y los niños beneficiarios, en lo profesional, pero también en lo personal, tratando de generar un vínculo que permita la mediación responsiva que se pretende.

Asimismo, el recorrido por la colección permanente de Casa Chihuahua y el énfasis que se pone en lo relativo a la etnografía rarámuri que se aborda en las salas serranas de dicha exposición, facilitan a las y los beneficiarios la comprensión de la finalidad propia del espacio del museo y evidencia la naturaleza y pertinencia del *Taller* patrimonial.

Los temas que se abordan en cada sesión, se van presentando con oportunidad, buscando al inicio de cada sesión posterior revisar lo aprendido en sesiones anteriores. En este punto, la participación de los tutores o maestros y el seguimiento que de los temas que se ven en Chimorí se dé en las clases ordinarias de la educación primaria, es clave para potenciar el impacto de Chimorí en las niñas y niños rarámuri. La relación entre el guion concebido y el guion puesto en marcha es primordialmente estricto. En cada sesión se abordan los temas previstos en el calendario con las actividades previstas en él y se formulan, de inicio, las preguntas generadoras que en el guion se plantean.

Sin embargo, el conocimiento previo de las y los niños, así como la familiaridad de la tallerista con el tema permite la flexibilidad para ahondar en los temas que pudieran resultar de mayor interés, o repetir las actividades que, en su caso, mejor abonen al cumplimiento de los objetivos del Taller, siempre y cuando no se altere el guión de manera fundamental. Al cierre de cada jornada, se sintetizan los temas abordados con el análisis del juego de Mulaka en el que se puede visualizar o explorar la información que durante la sesión específica se abordó. Un ejemplo de ello es, durante la jornada en que se analizó el tipo de vestimenta rarámuri por región, definir qué tipo de vestimenta tiene el Sukurúame Mulaka. Esto permite la síntesis y memorización de la información que se abordó.

Finalmente, el tallerista realiza una bitácora del desarrollo de la jornada en la que incluye las observaciones y sugerencias de las y los mediadores involucrados, así como su apreciación formal de los resultados del programa. Esto permite generar una memoria histórica del taller y, en su momento, analizar la pertinencia de las actividades, el cumplimiento de los objetivos y, de ser necesario, plantear la reorientación del guion del *Taller*.

3. Evaluación y proceso de recuperación

El universo de las personas de las que hemos recibido información, son las beneficiarias en las dos ediciones del taller Chimorí que se han desarrollado (tab. 1).

Tabella 1 – Personas beneficiadas

Año	Inicio	Cierre	Beneficiarios	Asentamiento	Instructor
2019	01 de octubre	19 de noviembre	23	Escuela Florencio Díaz Holguín	Mariela Bustillos Pompa
2020	11 de febrero	17 de marzo	19	Escuela Florencio Díaz Holguín	Mariela Bustillos Pompa

Derivado de la información que se ha obtenido de las y los tutores o maestros de las niñas y niños rarámuri en las ediciones de Chimorí, se han obtenido, en síntesis, las siguientes conclusiones:

Conclusiones anticipadas:

1. Casa Chihuahua ha brindado las condiciones adecuadas para la realización del taller.
2. Las instalaciones son adecuadas para impartir los contenidos del taller.
3. Se alcanzaron las metas y objetivos del taller.
4. Los refrigerios fueron suficientes y adecuados para las y los alumnos.

Conclusiones no anticipadas:

1. Los temas preferidos de las y los niños han sido los juegos tradicionales, los cuentos y el juego de Mulaka.
2. El tema de menor preferencia fue el de las estructuras de gobierno tradicionales.
3. Las y los niños rarámuri experimentaron mayor apertura a compartir los propios conocimientos.
4. Las y los alumnos mestizos conservaron el interés y participaron activamente.
5. El contenido del Taller se adaptó a la educación primaria en específico en lo relacionado con la asignatura de lengua indígena.

Sugerencias:

1. El Taller debería realizarse también a niños y niñas de escuelas mestizas o al a población en general.
2. Debería programarse hacia el último trimestre del ciclo escolar que es cuando el contenido abordado es más acorde al plan de estudios de la educación primaria.

La información se ha recabado de entre la totalidad de tutores o maestros que han acompañado a los grupos de niñas y niños rarámuri beneficiarios del Taller patrimonial Chimorí. Sin embargo no se han realizado suficientes ediciones como para conceder una gran confianza a los resultados de la muestra.

Con relación al Taller Patrimonial de Identidad Rarámuri Chimorí, se informa lo siguiente:

El Taller planteado originalmente en 2008, tuvo una reformulación durante el primer semestre de 2019, después de haberse suspendido por más de un año, por considerar que no cumplía con sus objetivos. Para su reformulación se integró una mesa interinstitucional convocada por la Dirección de Casa Chihuahua. La mesa interinstitucional, posterior a una serie de aproximadamente 5 reuniones culminó con el desarrollo de un plan de desarrollo del Taller patrimonial Chimorí. El estudio del desarrollo del Taller durante los años previos, nos permitió detectar desde distintas áreas profesionales las mejores prácticas, así como las áreas de oportunidad del planteamiento original.

Los avances tecnológicos y pedagógicos, nos permitieron adecuar los materiales, medios y fines de la propuesta inicial del Taller y, en ese sentido, la remediación fue integral. Desde su primera edición en 2019 y a la fecha, se han desarrollado un total de 2 ediciones. La continuidad de las ediciones se ha suspendido por el advenimiento de la contingencia sanitaria. Se han beneficiado a 42 niñas y niños rarámuri, de una escuela primaria mixta.

Su realización ha impactado positivamente en la apertura de las y los niños rarámuri para compartir y comentar los conocimientos propios de su etnia. Mientras que las y los niños mestizos han conservado el interés por conocer más de estos temas. La integración de cuenta-cuentos, la práctica de juegos tradicionales rarámuri y la incorporación del videojuego Mulaka, han sido consideradas un éxito. En cuanto las clases de manera presencial se reanuden, se reiniciará con la oferta del Taller Chimorí para escuelas rarámuri o mixtas. Actualmente, se trabaja en el desarrollo de un nuevo Taller Patrimonial con contenidos similares para escuelas mestizas o público en general.

Aunque el Taller Patrimonial Chimorí, únicamente se ha desarrollado a la fecha del presente documento en dos ocasiones. Consideramos que el

trabajo que se llevó a cabo en su reformulación, así como la información que con posterioridad pueda integrarse, le permitirá instituirse como un pilar de la difusión y promoción del patrimonio cultural chihuahuense. En este caso, su desarrollo dio pie a la detección de una nueva necesidad que es la de compartir, además de con las y los niños rarámuri, con el resto de la población información relacionada con la riqueza cultural, la cosmovisión y tradiciones rarámuri, abonando así a la vida común de una sociedad multicultural como es la Chihuahuense. Consideramos que la continuidad de este Taller será clave en el desarrollo de una sociedad más integral, tolerante, plural y respetuosa de los Derechos Humanos de todas las personas.

Referencias

- Bennoune, Ms. K (2019). Asamblea General de las Naciones Unidas, *Informe especial en el campo de los derechos culturales*. Seminario Inter-sesiones de la oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas, sobre Derechos Culturales y la protección del Patrimonio Cultural, consultado el 17 de mayo de 2021 en <https://www.un.org/>
- Comité de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (2009). *Observación General No. 21. Derecho de toda persona a participar en la vida cultural (artículo 15, párrafo 1 a), del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales*, 43º, período de sesiones Ginebra.
- Consejo Internacional de Museos (ICOM, por sus siglas en inglés). *Manual: Buenas prácticas o proyecto ejemplar Programas de educación y de acción cultural Describir, analizar y evaluar una realización*. Comité Internacional para la educación y acción cultural (CECA, por sus siglas en inglés). consultado el 20 de mayo de 2021 en <https://icom.museum/es/>
- Hicks, P. (2017). Discurso de apertura de Peggy Hicks, en el Seminario Inter-sesiones de la oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas, sobre Derechos Culturales y la protección del Patrimonio Cultural. Julio 2017. Comité de Derechos Económicos, Sociales y Culturales. Consejo Económico Social. Naciones Unidas. Diciembre 2009.
- Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas. (Abril 2017). *Etnografía del pueblo rarámuri*, consultado el 16 de mayo de 2021 en <https://www.gob.mx/>

- Morales Muñoz, M. V. (2014). *Culturas e Identidades Juveniles rarámuri: los “cholos” en la ciudad de Chihuahua*. Escuela Nacional de Antropología e Historia. consultado el 12 de mayo de 2021 en <http://cathi.uacj.mx>
- Naciones Unidas (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos*, consultado el 3 de mayo de 2021 en <https://www.un.org/>
- Naciones Unidas (2008). *Declaración de las Naciones Unidas sobre los Derechos de los Pueblos Indígenas*, consultado el 9 de mayo de 2021 en <https://www.un.org/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO en su 17ª reunión, París (1972). *Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural*, consultado el 9 de mayo de 2021 en <https://es.unesco.org/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO (1989), *Recomendación de la UNESCO sobre la salvaguardia de la cultura tradicional y popular de 1989*, consultado el 11 de mayo de 2021 en <https://es.unesco.org/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO (2001). *Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural*, consultado el 19 de mayo de 2021 en <https://es.unesco.org/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO en su 32ª reunión, París (2003). *Convención para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*, consultado el 12 de mayo de 2021 en <https://es.unesco.org/>
- I Encuentro Iberoamericano de Museos, Brasil (2007). *Declaración de la Ciudad de Salvador*, consultado el 11 de mayo de 2021 en <http://www.ibermuseum.org/>
- Runesson, K. (2008). *Un enfoque de la cultura basado en los derechos: los museos como actores del cambio social*. *Museos Nacionales de Cultura del Mundo*, Göteborg Suecia. Quaderns de la Mediterrania, (Ejemplar dedicado a: Intercultural Dialogue between Europe and the Mediterranean), págs. 391-393.

The Young Choose

*Jelena Ognjanović, Snežana Mišić**

Abstract

Teenagers as young curators created the exhibition *The Young Choose* presenting the art heritage of the Gallery of Matica srpska from their point of view. It was the result of five months training of secondary school students in the program *Museology for Beginners* where they met the museum staff and found out about the museum work behind the curtains. After learning about the museum professions and processes of collection research and exhibition making with all its activities, they got the opportunity to visit museum storages and explore the collection. After days of thinking, discussing, expressing their ideas about art and important issues of their world, they brought together an exhibition dedicated to notions of entertainment and the position of youth in the past and present, to the topic of horror and devastation made by humans and to the issues of identity and finding their place in the society. They made museum experts and the audience rethink about the possibilities of art, curating and of museum in the 21st century society. As a result the Gallery of Matica srpska published a Manual and organized an international conference, *Museums, Youth, Activism* with the aim of sharing experience among museum educators.

* Jelena Ognjanović, Snežana Mišić, Gallery of Matica srpska, Trg galerija 1, Novi Sad (Serbia), decijiprogrami@galerijamaticesrpske.rs.

Keywords: education, the young, participation, exhibition, museology.

1. The conception and planning of the programme

Based on the research conducted by the Centre for Studies in Cultural Development of Serbia, entitled *Values and Cultural Activism of Graduates in Serbia* (Subašić, Opačić, 2013), significant facts were introduced indicating a low level of participation of secondary school students in cultural life. For example, most of the students in Serbia read only books imposed by the school curriculum and rarely or never go to theatres, museums or galleries. Only 8.5% of surveyed students participate in the cultural life of their city. In the school curriculum, there is no meaningful cooperation with cultural institutions through established program, goals and ways of working. On the other hand, the content and program of the museum is not usually adjusted to young visitors. Museum educators lack professional training and knowledge of how to deal with this specific age group.

In the previous years, the Gallery of Matica srpska intensively worked on removing these barriers and designing programs for youth. Through the Creative Europe project *HearMe. Bringing Youth and Museums Together* the museum educators gained new skills, learned new methods and created tight connections with secondary school teachers in Novi Sad. The most valuable delivery was the fact that museum educators found out that even if sometimes young people are intimidated by the so-called high art and culture, they are actually open, interested and full of hope.

These facts and learnings were the basis for the new project – *The Young Choose* that was fulfilled from September 2018 to March 2020. Novi Sad was the Youth Capital of Europe in 2019 and will become the European Capital of Culture in 2022. These two titles together with the new Cultural Strategy of the City of Novi Sad opened financial possibilities for programs dedicated to building audience – especially the ones in which audience have an active role. *The Young Choose* project was oriented to youth and encouraged their informal cultural education. The main objectives of the project were: 1. to raise awareness among this audience of the importance of cultural education; 2. to promote young people as important cultural actors who gain valuable experience in the realization of

cultural events; 3. to present the opportunities and a wide range of jobs in the cultural sector that are important for their future professional choices and decisions; 4. to develop their creativity and critical attitude towards culture and cultural heritage; 5. to create future audience and bearers of cultural production; 6. to make the Gallery of Matica srpska a platform where the audience is not only a passive recipient, but an active participant in the creation of the program.

The whole collection of the Gallery of Matica srpska that counts 10.000 works of art from the 16th to the 21st century and all the Gallery spaces – from offices, conservation ateliers, art storages to exhibition rooms – were at the disposal as spaces and tools for on-site learning. The project engaged not just museum educators working with youth, but also other museum staff – director, curators, conservators, restorers, designers and technicians. Young people met the variety of professionals and got to know their fields of work through presentations, discussions and experiments. Thanks to their previous experience, the museum educators used the *HearMe* methodology based primarily on LEGO® Serious Play method for workshops, but also relied on co-mentoring and design thinking methods. They bonded with young people in more than a professional sense and created together a group of people of different age and various schools that brought new friendships. By emphasizing that the youth worked together with “their leaders”, the project fostered creativity of young people and made them feel comfortable within the whole group. Furthermore, the group developed a sense of pride towards the general society, their family and school friends. Cooperation between educational and cultural institutions was renewed and further strengthened – first connecting museum educators and teachers, and then with a larger number of students, and at the end, school directors with the museum management.

The Gallery of Matica srpska collaborated with five secondary schools in Novi Sad for the implementation of the training and creation of the exhibition. The main partner of the project was the OPENS – Youth Capital of Europe Novi Sad 2019 organization which gave support to the Gallery in the realization and promotion of the project. The financial support was secured through the funds of the Novi Sad – European Capital of Culture 2022 Foundation, The Ministry of Culture and Media of

the Republic of Serbia and Vojvodjanska Bank – OTP Group. The support for the marketing and promotion of the project regarding billboards, media articles and advertisements in local media for the exhibition was given by several marketing companies (Color Media Communications, SOHO Advertising Solutions, Maxim&Co) as well as Coca-Cola and radio and television services.

2. Carrying out the programme

The project *The Young Choose* consisted of several phases with diverse activities. The first phase (September – November 2018) included the promotion of the project in secondary schools of Novi Sad and formation of the group of students that responded to the open call realized together with school teachers. Museum educators invited teachers of art, literature, sociology, history and other humanistic disciplines to present and motivate their students to join the project. The result was 25 students from 5 schools who participated in 8 workshops and 2 lectures within the program called *Museology for Beginners*. At the beginning, the most important thing was to design workshops to “capture” their attention, so that they would be motivated to spend their free time in the museum. The dynamic content of the program was created by different workshop leaders – curators, conservators and restorers, exhibition curators, museum educators, PR managers, director and museology professor from the Department of Art History of the University of Belgrade. Every workshop had a different leader and was held in different Gallery spaces – from exhibition rooms, Children’s Room, ceremonial salons, to museum storages and conservation ateliers (fig. 1).



Fig. 1 – Conservation workshop.

© Gallery of Matica srpska.

Through these workshops, young people had an opportunity to find out where and how the artworks are kept in the museum, how they are conserved and restored, how museums present them in public, and what are the challenges which all museums around the world face while trying to connect art with the society and community in which they act. At each workshop, it was important to meet the following goals: 1. transfer new knowledge in accordance with the knowledge and experiences of participants; 2. encourage the active involvement of young people through conversation and sharing experiences; 3. positively evaluate their opinion in order to strengthen and develop their self-confidence; 4. encourage them to build team spirit and respect the differences that exist between them.

The second phase (December 2018 – January 2019) included meetings of the group (11 students out of 25) that continued to work on the preparation of the exhibition having in mind gained knowledge and experience. The exhibition started to grow from thoughts of young participants about their personal interests and global issues of the 21st century and led to the definition of three topics of the exhibition. Based on their own interests and affinities, young participants were then divided in three teams. In order to facilitate the organization of work and enable them to realize their ideas, a mentor (museum educator or curator from the Gallery) was assigned to each team. The first challenge set before the young in the realization of the exhibition was the selection of works of art

that would visually represent the previously formed themes. Participants researched the Gallery's collection, browsed the catalogues of the collections and went into the storages with their mentors. The possibility of visiting the art storages, according to the participants, was one segment of the work that left the strongest impression on them. These rooms are inaccessible to the general audience and are therefore shrouded in a veil of secrecy, which magnetically attracted young people and ignited their enthusiasm and curiosity to look at every work of art, so as not to miss anything. In the process of selecting artworks, the position of the mentor had to remain completely neutral, in order to avoid the top-to-bottom approach, influence on their judgment and the final choice of exhibits. Young people started from the formal reading of works of art, based on their own thinking, conclusions and intuition, which did not require any prior knowledge of art history. They were directed at each other, agreed among themselves and explained their ideas and reasons for choosing certain works of art within the teams. They chose over 50 artworks presented in three segments of the exhibition: *Time Machine of the Society* – explaining the life and leisure time of young people in the past and today, *The Beginning of the End* – brining the issues of wars and justice happened by humans and *Who Am I?* – discussing very important topic on identity and social acceptance among teenagers. Although all three topics are different, they are connected by the need of young people to make a contact with the contemporary world, through the opening of socially relevant questions and attempts to answer them (fig. 2).



Fig. 2 – Choosing the artworks in the museum storage.

© Gallery of Matica srpska.

After selecting artworks young people started writing texts for the exhibition flyer and labels, as well as designing its visual identity in collaboration with the designer. They presented various proposals, drew, wrote, talked and, finally, on several suggestions made by the designer based on their ideas, chose the final solution by the majority, which stamped their efforts and created a unique and recognizable visual identity of the exhibition. It was the eyes of each of the participants.

Since young people participated in every segment of the exhibition realization, the task set before them was to work on creating a campaign and promotion on social networks. They decided to use *memes* for advertising purposes, which they originally wanted to include in the exhibition setup and present them separately in one of the exhibition rooms. This idea reveals how close and significant these types of communication are to them. *Memes* – photos of works of art from the Gallery's collection with funny comments and inscriptions of young people, already at the very beginning of the promotional campaign flooded social media and attracted a lot of public attention, encountering great approval from young people. The third phase was the life of the exhibition (February – March 2019). Just before the opening of the exhibition, high school students took on the role of young ambassadors of culture and of the Gallery of Matica srpska in the local community. They handed out invitations for the opening ceremony to their professors, parents and friends, while they took posters to schools and spaces in the city where they gather and spend time, and in that way addressed their peers and a wider circle of young people, inviting them to the Gallery. During the press conference, they conducted a less formal contact with the media representatives – they welcomed them independently, presented them with the themes and works of art they chose, as well as their experiences gained during the realization of the project. The desire of young people to become active promoters of the exhibition was the result of a sense of satisfaction and pride in the results achieved, which they wanted to share with others. The exhibition was opened on the 1st of February 2019 – the official Day of the City of Novi Sad. A lively, youthful atmosphere dominated throughout the evening. Visitors, including their schoolmates, friends, families, young people, but also general audience was interested in seeing how high school students experience art and the collection of the

Gallery of Matica srpska. Young curators welcomed visitors and guided them through the exhibition for the first time. With the music of a DJ, a performance prepared by high school students especially for this evening, as well as the exhibition itself, all visitors, together with the Gallery staff, showed that the Gallery of Matica srpska is a place whose doors are wide open to young people and their visions. After the opening, exhibition continued its course. Young curators made different tours for general audience as well as their classmates. They held interactive evenings and made quizzes with the aim of attracting audience in more active way (fig. 3).



Fig. 3 – Young visitors at the exhibition.

© Gallery of Matica srpska.

3. Evaluation and remedial process

During the exhibition, visitors left more than 50 positive comments in the Book of Impressions with words of pride and happiness. More than 2.500 visitors saw the exhibition and over 40% were peers of the participants. There were 56 media releases in various media and 20 billboards in the city of Novi Sad. The participants were asked to give feedback about the whole project through a discussion and questionnaire. Also, teachers and museum staff were interviewed for the evaluation of the project. The results of the project were processed from March until September 2019 and were published in the beginning of February 2020 in the Manual

Museum for Young people? in Serbian language. Moreover, the Gallery organized an international museum conference *Museums, Youth, Activism* in February 2020 and invited museum educators from Italy, France, Austria, Poland, Malta, Slovenia, Croatia and Serbia with the aim of presenting and sharing the experience in youth programming. The project *The Young Choose* was presented at the conference and the Manual was distributed.

The participants in the project, as well as their schools, became a part of newly formed Youth Club of the Gallery of Matica srpska. They also participated in other Gallery projects in the next months, such as an important national project – the exhibition *Đura Jakšić. Between Myth and Reality* where they organized special guided tours.

Based on the project, the Gallery of Matica srpska will implement a new project *Citizens of Novi Sad Choose* – an exhibition that will be curated by the citizens of Novi Sad, in December 2021.

References

- Group of authors (2017). *HearMe – Bringing Youth and Museums Together*. Novi Sad/Ljubljana/Vienna: Galerija Matice srpske, Narodna galerija, Kunsthistorisches museum Wien, Innovacion Social Emprendedores Sociales. (available at <http://projecthearme.org/about.html>)
- Rastović, I. (2020). *Muzej za mlade?*. Novi Sad: Galerija Matice srpske.
- Subašić, B., Opačić, B., (2013). Vrednosti i kulturni aktivizam maturanata Srbije. *Istraživanja Zavoda za proučavanje kulturnog razvitka*, 35-40. Retrieved from <https://zaprokul.org.rs/arhiva/>.

Website

- Group of authors (2016). Strategija kulturnog razvoja Grada Novog Sada za period 2016–2026. Retrieved June 20, 2021, from <http://www.novisad.rs/lat/strategija-kulturnog-razvoja-grada-novog-sada-za-period-2016-2026-godine>

MIMEduca, el museo en tu escuela: proyecto de apoyo docente en contexto COVID19

*Javiera Sepulveda, Valeria Vera, Dalia Haymann**

Resumen

En el presente artículo, se describe la experiencia de implementación digital de un proyecto de educación científica, llevado a cabo por el Museo Interactivo Mirador (MIM), en el contexto de la crisis sanitaria provocada por la pandemia COVID19, considerando que en Chile las clases presenciales de colegios se interrumpieron en marzo del año 2020 y que prácticamente no se volvieron a abrir hasta el segundo semestre del año 2021. El proyecto, denominado MIMEduca es una herramienta digital y gratuita creada por MIM, con el objeto de apoyar a docentes de enseñanza básica y media específicamente en las áreas de la Física, la Biología, la Química y la Matemática, en sus clases online con niños vulnerables. El proyecto contempla la entrega de videos con experimentos, guías de trabajo y propuesta de rubrica evaluativa para el desarrollo de la clase online. Durante el año 2020, se beneficiaron más de 9 millones de personas con actividades virtuales de MIM y MIMEduca en particular con 21 mil beneficiados. Actualmente se está trabajando en la incorporación de la educación preescolar.

* Javiera Sepulveda, Valeria Vera, Dalia Haymann, Museo Interactivo Mirador, Punta Arenas 6711, La Granja, Santiago, (Chile), jsepulveda@mim.cl; vvera@mim.cl; dhaymann@mim.cl.

Palabras clave: educación científica, interactividad, experimentación, museo virtual, apoyo docente.

1. Concepción y planificación del proyecto

El MIM, es un parque científico ubicado cercano a zonas vulnerables de la ciudad de Santiago de Chile, que entrega una experiencia de aprendizaje interactiva, lúdica e innovadora en materia científica. Cuenta con un pabellón principal con distintos espacios y módulos interactivos que invitan al juego y la exploración en distintas áreas de la ciencia, con un pabellón de astronomía interactiva y con áreas al aire libre donde se desarrollan actividades de divulgación científica. En sus 21 años de existencia, el MIM ha dado acceso gratuito a 1.700.000 escolares vulnerables y más de 170.000 docentes acompañantes y ha capacitado a más de 12.500 docentes. MIM ha sido una herramienta de educación no formal e inclusión social que complementa el trabajo de las y los docentes o profesores en la educación formal. Cuenta con programas de gratuidad, itinerancias por el país, Programa de Formación Continua para Profesores, visitas guiadas virtuales, entre otros. En el museo, se trabaja a partir de un Modelo Educativo que es transversal a todas sus actividades y proyectos (fig. 1).



Fig. 1 - Museo Interactivo Mirador. Estudiantes visitan Sala Neurozona antes de la crisis sanitaria.

© Max del Solar.

El Modelo Educativo (Museo Interactivo Mirador, 2017) se centra en tres claves principales, que se encuentran en línea con la experiencia internacional de museos interactivos de ciencias (Rennie et al., 2003). Las claves describen una experiencia lúdica, interactiva y de exploración. En la práctica, esto se centra en módulos interactivos o experimentos que se presentan como juegos, que motivan a la participación y que invitan a explorar a partir de la propia curiosidad y motivación, para acceder a los diversos fenómenos científicos que se presentan en salas y/o en actividades complementarias.

En abril del año 2020 con la primera cuarentena por la pandemia, MIM hace un rápido vuelco a la digitalización y las actividades virtuales, programas creados de manera inédita para un museo, con una gestión realizada completamente en modalidad teletrabajo. Así, en junio del mismo año, nace el proyecto MIMEducA, junto a otros proyectos, en reemplazo a las visitas presenciales de estudiantes vulnerables que, por las largas cuarentenas y las respectivas medidas sanitarias aplicadas, ya no podían concurrir al museo. Los nuevos programas virtuales de MIM, cumplen con diversos fines transversales:

- Colaborar con las y los docentes en el apoyo de nuevas formas digitales de aprendizaje como MIMEducA, MIMenCasa, Aula Virtual, Visitas guiadas virtuales, entre otros.
- Desarrollar nuevas audiencias a partir de las nuevas herramientas tecnológicas que surgieron con la pandemia. Con ello, MIM se acerca a las regiones de Chile y se abre al mundo, sobre todo aquellos que no pueden movilizarse producto de la misma pandemia o, porque no tienen los medios para hacerlo.
- Desarrollar nueva unidad de comunicación audiovisual y compartir de manera gratuita material de estudio y análisis de las ciencias a las y los estudiantes, que permita aportar a generar experiencias de aprendizaje, que puedan ser evaluables a través del programa MIMEducA y Aula Virtual (capacitación docente online).
- Mantener la cultura innovativa de un museo con 21 años con nuevas ofertas digitales y virtuales.

A través del programa MIMEducA, se realizó una focalización en la digitalización del aprendizaje científico y en la comunicación audiovisual, en la actualidad utilizada frecuentemente por niñas, niños y jóvenes.

MIMEduca es una herramienta gratuita del museo para profesores de enseñanza básica y media. Contempla la entrega de videos audiovisuales creados por el equipo MIM con experimentos y guías de trabajo, en relación directa con las Bases Curriculares que establece el Ministerio de Educación de Chile y su priorización en el contexto de pandemia (MINEDUC, 2020). MIMEduca ofrece a los y las docentes un set de productos que abordan todos los aspectos necesarios para la realización de una clase de ciencias. Estos productos permiten experimentar, ejemplificar, profundizar y sorprender a las y los estudiantes con una propuesta innovadora que se puede aplicar tanto en clases virtuales como presenciales. Con materiales caseros, considerando la vulnerabilidad de los niños y niñas objetivos de MIM, que se abordan fenómenos científicos relacionados directamente con la Física, la Biología, la Química y la Matemática. Las metas de MIMEduca están asociadas a establecimientos educacionales con un Índice de Vulnerabilidad Escolar mayor o igual al 55% (en escala del 1 al 100, indica más de la mitad de estudiantes vulnerables en el establecimiento), sin embargo, la herramienta se entrega de manera gratuita a todos los establecimientos que se encuentren interesados.

En este contexto, el proyecto MIMEduca tiene los siguientes objetivos:

1. Reemplazar en pandemia las visitas al museo de establecimientos educativos, para mantener el rol educativo y social del MIM.
2. Apoyar el quehacer docente en la entrega de contenidos de Ciencias Naturales, según los niveles de la educación formal.
3. Entregar material concreto de estudio y análisis de las ciencias a los estudiantes, que permita aportar a generar experiencias de aprendizaje, que puedan ser evaluables.
4. Abordar de manera cuidadosa la brecha tecnológica, otorgando distintas alternativas técnicas en la entrega del material, al encontrarse con la dificultad de conexión a internet y/o falta de equipamiento tecnológico en hogares de los alumnos y alumnas.

Beneficiarios: El proyecto MIMEduca fue creado para apoyar la labor docente en pandemia. Por lo cual los beneficiarios son profesores y profesoras que hacen clases de ciencias naturales y matemática en los niveles de 5° básico a 4° medio (con estudiantes de 10 a 18 años). Los y las estudiantes, son beneficiarios indirectos del proyecto.

El proyecto se desarrolla a partir de videos que se basan en nuestro Modelo Educativo y que muestran experimentos que se pueden realizar en casa con materiales simples y fáciles de encontrar, para acceder a fenómenos científicos pertinentes al currículum. Esto promueve un tipo de enseñanza/aprendizaje a través del juego, la exploración y la interactividad, para llegar a los conceptos y fenómenos científicos. Como parte del proyecto, se entregan guías de trabajo que permiten a profesores y profesoras organizar las actividades a realizar en torno al video con sus estudiantes, solicitar los medios de verificación del trabajo realizado y evaluar a sus estudiantes a partir de una rúbrica desarrollada especialmente.

Gestión, mediación y seguimiento resultados: El proyecto es ejecutado por el Área de Servicio al Visitante y el Área de Educación del museo, quienes están en contacto con el público del museo, en su funcionamiento normal y en la intención de reinventar campo laboral en teletrabajo, comienzan a ser parte de la cadena de producción del proyecto. Ambas áreas cuentan con amplia experiencia en el desarrollo y ejecución de talleres para público escolar a través de experimentos y preguntas que contribuyen a desarrollar el pensamiento y las habilidades científicas y tecnológicas. El Área de Educación, participa en la construcción de guiones ajustados a los contenidos correspondientes con las Bases Curriculares y la priorización actualmente vigente.

El seguimiento: Es realizado por los supervisores del Área de Servicio al Visitante con indicadores de medición cuantitativa, análisis de impacto geográfico, materias académicas más solicitadas, entre otros.

También se realiza mediación educativa a través del relato, las invitaciones y las preguntas que plantean las y los facilitadores en los videos. La interacción entre profesores y estudiantes, constituye otro nivel de mediación.

Modalidad: Para participar en el proyecto, las y los profesores deben inscribirse a través de la página web del museo. Quienes se inscriben, reciben el material correspondiente, además de apoyo y seguimiento y, posteriormente, una encuesta para levantar su percepción respecto a su experiencia en el proyecto.

Las y los profesores participan desarrollando las actividades con sus estudiantes, recolectando los medios de verificación de la realización de los experimentos y evaluando a sus estudiantes. Por otra parte, pueden hacer

consultas a los encargados del proyecto durante su desarrollo. Los supervisores, además, sistematizan todos los datos que reciben de los participantes. La duración del proceso completo es de 4 semanas.

El proyecto cuenta con metas, en cuanto al número de profesores participantes. Para esto, la difusión a través de la página web se complementa con una base de datos de jefes de Unidad Técnico Pedagógica de establecimientos educacionales, con la que cuenta el museo para generar invitaciones específicas. Un rol importante en la convocatoria, es del Área de Comunicaciones del museo, quienes permiten visibilizar el proyecto a través de las redes sociales.

Resultados: Solo entre junio y diciembre del año 2020 se beneficiaron 357 docentes y 17.517 alumnos. Se trabajó con 140 establecimientos de la Región Metropolitana y con 198 de otras regiones del país. Las regiones Metropolitana, Valparaíso, Maule, Bio Bio y Los Lagos, tuvieron la mayor participación. Esto generó un alto impacto, logrando el desarrollo de nuevas audiencias fuera de la Región Metropolitana, extendiendo el rol social y educativo del museo fuera de la zona geográfica, y que MIM antes solo llegaba con las itinerancias.

2. Implementación del proyecto

Para la implementación del proyecto, en primer lugar, los profesores y profesoras interesados en participar, se inscriben en un formulario en la página web del museo. Deben detallar el número de alumnos, por curso, que participarán de la actividad. Luego, los inscritos, reciben por correo electrónico un cuadro de alternativas de temáticas científicas, cruzadas con la malla curricular del MINEDUC, y de acuerdo a los Objetivos de Aprendizaje por cada nivel. A continuación, se envía un set de materiales que cada docente comparta con sus estudiantes:

- Video con experimento: cápsulas audiovisuales que desarrollan contenidos de Ciencias Naturales. El video aborda uno o varios Objetivos de Aprendizaje, para ser expuestos en clases virtuales a las y los estudiantes. Se considera la utilización de materiales de fácil acceso y seguros.

- Guía de experimentos para las y los estudiantes: el o la docente, enviará este material complementario, a cada uno de sus estudiantes, quienes deberán desarrollarlo en sus casas para su posterior envío y calificación.
- Rúbrica de evaluación: se entrega una propuesta de rúbrica para la evaluación de la actividad.
- El proceso de acompañamiento se ejecuta de la siguiente manera: Se distribuye el grupo de docentes inscritos entre las personas del Área de Atención al Visitante que realizarán el acompañamiento. Luego, comienza el contacto telefónico con las y los docentes. En el primer contacto se informa acerca del funcionamiento del proyecto, las alternativas técnicas para el uso del material en caso de poca conexión de internet, y se confirma la actividad seleccionada por el profesor o profesora. Por otra parte, se solicita la documentación necesaria para la validación del proceso. A continuación, se realiza el envío del material educativo. Luego, hay un segundo contacto para resolver las consultas y dudas respecto al material entregado. Además, se trabaja en las estrategias para realizar la actividad con estudiantes. Por último, en un tercero y cuarto contacto, se conversa acerca de los avances y se proponen fechas para la aplicación de la actividad (figg. 2-3).



Fig. 2 – Experimento MIMeduca. Audiovisual: MIM.



Fig. 3 – Experimento MIMedua. Audiovisual: MIM.

La información de cada uno de los contactos se sistematiza en una planilla, en la que se registran los documentos entregados, número de estudiantes y avances.

3. Evaluación y proceso correctivo

Se realizó un piloto con en comunas de la Región Metropolitana (Melipilla, Santiago, La Florida y La Granja). En el desarrollo del proyecto, la principal instancia de mejora, es la evaluación del número de participantes y sus resultados. La mayoría completa el proceso (59%), sin embargo, hay algunos docentes que no lo logran por diferentes motivos, como, por ejemplo, recursos tecnológicos, problemas personales, etc. Sin embargo, estos docentes quedan con el material disponible para ser implementado en un marco de tiempo más amplio, de acuerdo a sus necesidades. Para disminuir el proceso de deserción, se trabaja con el Área de Educación en la búsqueda de mejoras que permitan contar con estrategias para facilitar la adaptación de las actividades. Las dificultades son levantadas de los mismos participantes.

Al finalizar el acompañamiento se envía una encuesta. Esta permite conocer la valoración del material entregado, la pertinencia de las temáticas abordadas y la recepción por parte de las y los estudiantes. Se incluye una instancia de observaciones para que las y los docentes puedan entregar sus

apreciaciones generales. La encuesta fue contestada por 78 docentes, esto se debe principalmente a que esta se envía una vez terminado el proceso de 4 semanas y no cuenta con seguimientos ni recordatorios, otros docentes entregaron su retroalimentación de manera informal en el proceso de seguimiento. Entre quienes contestaron la encuesta, un 96% indicó que el material entregado por el museo fue de ayuda para su labor pedagógica y un 88% indicó que la actividad generó interés entre sus estudiantes (respuestas de 4 y 5 en una escala de 1 a 5). En el proceso de retroalimentación, se recibieron comentarios como: “(...) *por parte del aprendizaje (de los estudiantes), estaban sumamente contentos (...) sumamente entretenido, práctico y sencillo (...)*”, “(...) *estamos muy contentos con la acogida por parte de los estudiantes y los directivos (...) van mis agradecimientos para el MIM*”. Como han mostrado algunos estudios recientes, las y los docentes valoran la entrega de parte de los museos de ciencia de material audiovisual orientado a desarrollar actividades para aprender ciencias de forma activa, a partir de la indagación (McCrory, 2020) y presentan la necesidad de apoyo en la aplicación a distancia del material disponible en la web (Stefanile, 2020).

Durante el año 2021, se trabaja en la expansión del proyecto abarcando específicamente la educación preescolar. En este contexto se ha incorporado a educadoras de párvulos (2 a 6 años), incluyendo nuevas herramientas como reuniones virtuales, código QR y otras herramientas tecnológicas. En caso de apertura presencial, también se evalúa la posibilidad de adaptarlo a modelo híbrido (presencial y virtual).

Referencias

- McCrory, A. (2020). “What a Coronacoaster!” Navigating primary science education in primary schools during the ongoing COVID-19 pandemic: EYFS and primary school teacher perspectives on the affective and pedagogical impacts of the pandemic. [Versión electrónica]. *The Journal of Emergent Science*, 19, 6-18.
- Ministerio de Educación (2020). *Priorización curricular COVID-19 Ciencias naturales*. Recuperado Julio 13, 2021, de <https://www.curriculumnacional.cl>
- Museo Interactivo Mirador (2017). *Modelo Educativo Documento Ejecutivo*. Recuperado Marzo 02, 2020, de <https://www.mim.cl>

- Rennie, L.J., Feher, E., Dierking, L.D. & Falk, J.H. (2003). Toward an agenda for advancing research in science learning in out-of-school settings. [Versión electrónica]. *Journal of Research in Science Teaching*, 40, 112-120.
- Stefanile, A. (2020). The transition from classroom to zoom and how it has changed education. [Versión electrónica]. *Journal of Social Science Research*, 16, 33-40.

Tejiendo Santo Domingo

*Beatriz Servín Hernández**

Resumen

Tejiendo Santo Domingo es un sistema de redes de colaboración e intercambio de saberes entre la comunidad de Pedregal de Santo Domingo, la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y el Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC). Tiene la intención de ser una plataforma de encuentros, investigación social y acción comunitaria conformada por vecinos del barrio, gestores culturales y especialistas que buscan analizar, discutir, visibilizar y transformar problemáticas del entorno.

Este programa nos ha brindado la oportunidad de conocer a nuestros vecinos y repensar el museo más allá de sus muros y espacio físico. También ha propiciado que la comunidad nos conozca y se familiarice con nuestro programa pedagógico.

Palabras clave: arte, comunidad, sostenibilidad, colaboración, red.

* Beatriz Servín Hernández, Museo Universitario Arte Contemporáneo, Universidad Nacional Autónoma de México, Avenida Universidad 3000, Delegación Coyoacán, C.P. 04510. Ciudad Universitaria, Ciudad de México, (México), informes@muac.unam.mx; beatriz.servin@muac.unam.mx.

1. Concepción y planificación del programa

Desde el 2016, el MUAC ha propiciado el acercamiento con la colonia Pedregal de Santo Domingo, formada en su totalidad por autogestión ciudadana, comunidad vecina y más cercana a Ciudad Universitaria. Las primeras acciones consistieron en realizar mapeos colectivos y entrevistas con algunas de las vecinas fundadoras del barrio y jóvenes, en torno a la historia del barrio, economía local, espacios sociales significativos, lugares y situaciones de conflicto social y resistencia política comunitaria. Se realizaron con una metodología etnográfica y en colaboración con el Centro de Artes y Oficios Escuelita Emiliano Zapata quien es nuestro aliado hasta ahora. Hasta el momento, se han realizado más de 104 actividades con una participación de 4714 personas.

Estas acciones han dado forma a *Tejiendo Santo Domingo*, programa que impulsa el trabajo colaborativo con vecinos del Pedregal y que busca establecer una alianza a largo plazo que nos permita generar espacios seguros para niños y mujeres en los que puedan compartir preocupaciones e intereses, hacerse de habilidades para la vida, realizar acciones multidisciplinarias a partir de procesos artísticos y participar de manera crítica en la resolución de problemáticas del barrio. El programa también propicia que nuestros vecinos se familiaricen con el museo, sus propuestas y actividades, que puedan hacer comunidad en él, ya que hasta el momento gran parte de estos no lo conocen o jamás han entrado (imagen 1).



Imagen 1 – TLC (Tráfico Libre de Conocimiento), “Ser haciendo”, 2017.

Curso de verano en la Escuelita para crear áreas de juego.

Cortesía del Museo Universitario Arte Contemporáneo.

El MUAC, en su naturaleza de museo universitario, tiene una clara vocación por la investigación. Ha consolidado sus propuestas, tanto curatoriales como educativas, en torno de la Museología Crítica y la Pedagogía de la Contingencia, lo cual hace que los temas sociales y políticos tengan una alta incidencia dentro del museo.

Es por ello que resulta natural el interés por trabajar con esta comunidad aledaña que surge en los años 70 como resultado de una gran invasión por parte de personas provenientes de distintas partes del país, que hoy constituyen un paradigma político de autogestión y movilización ciudadana. La colonia fue edificada por autoconstrucción y de forma irregular y es una de las más pobladas de la CDMX presentando serios problemas de hacinamiento al contar con una población de alrededor de 83,609 habitantes. Además de que muchos de nuestros estudiantes y trabajadores universitarios son habitantes del Pedregal de Santo Domingo, nuestra cercanía detona el potencial del museo como un espacio de convivencia social, de encuentro y de creación de comunidad.

Para realizar este programa hacemos uso de recursos humanos, técnicos, intelectuales y de habilidades de trabajo comunitario e

interpersonales. Gran parte del proyecto lo desarrolla personal del museo, lo que ha asegurado su pervivencia bajo un modo mínimo de gasto operativo en tiempos difíciles. Así mismo, el museo destina recursos económicos para la operación básica y provee el equipo tecnológico. Un recurso muy importante con el que contamos es nuestro trabajo con colectivas y organizaciones afines que nos ayudan a definir los contenidos y las estrategias. Finalmente, contamos con el mobiliario y espacio del Centro de Artes y Oficios Escuelita Emiliano Zapata, nuestro más valioso aliado.

Para poder realizar esta labor a lo largo de los más de 5 años de trabajo con el barrio, se han ido afianzando colaboraciones con otras instancias de la UNAM, como el Instituto de Investigaciones Estéticas, la Facultad de Arquitectura, la Escuela Nacional de Trabajo Social, el Colegio de Pedagogía de la Facultad de Filosofía y Letras. También hemos trabajado con la escuela primaria Martín Luis Guzmán perteneciente al barrio, y con instituciones como lo son la Fundación Gonzalo Río Arronte, Fundación Paisaje Social y el Centro de Integración Juvenil de la Ciudad de México.

Gracias al trabajo continuo a través de los años que hemos desarrollado con el Centro de Artes y Oficios Escuelita Emiliano Zapata, hemos podido definir las líneas de trabajo y formatos pertinentes. Principalmente son cinco las que rigen nuestras propuestas: territorio, cuerpo, memoria, lenguas originarias y género.

El MUAC desarrolla modelos de gestión, investigación e intervención, multi/Inter/transdisciplinar a partir de nuestros conocimientos en arte contemporáneo, pedagogía y mediación, que entrelazan saberes y construyen significados a través de dos principios: hazlo tu mismo y hazlo con otros. Experimenta con metodologías inéditas y situadas específicamente para este contexto. Estas metodologías multidisciplinares, horizontales y experimentales son apropiadas de otras áreas del conocimiento como la sociología, la pedagogía o el urbanismo, y son enriquecidas con procesos o ejercicios artísticos (imagen 2).



Imagen 2 – “Gráfica Experimental”, 2018. Intervención en el espacio público.

© MUAC/UNAM.

Cortesía del Museo Universitario Arte Contemporáneo.

Usamos en gran medida el formato de taller, tanto de corto como mediano y largo plazo. Exploramos temas vinculados con nuestras líneas de trabajo y están dirigidos tanto a niños, como jóvenes y mujeres. En el caso de los talleres que realizamos en la escuela primaria Martín Luis Guzmán, estos se encuentran en la línea de prevención de adicciones y buscan proveer a sus participantes de herramientas para el manejo de las emociones y el autocuidado a través del arte.

Una propuesta muy potente que generamos anualmente en colaboración con alguna colectiva es el curso de verano, el cual se consolida como un espacio de escucha seguro en donde las infancias pueden trabajar a partir de un tema relevante para la comunidad en ese momento. Por ejemplo, para el verano 2021, se trabajará con la identificación de las emociones para canalizarlas de forma positiva a través del arte (imagen 3).



Imagen 3 – “Santos Comic’s Domingueros”, 2019. Elaboración de dibujo colectivo. © MUAC/UNAM.

Cortesía del Museo Universitario Arte Contemporáneo.

Otros formatos que utilizamos son las charlas, los bazares, las presentaciones de stand up y otras. Todos estos confluyen en *Ni calladitas ni bonitas*, una propuesta al interior de *Tejiendo Santo Domingo* que tiene la particularidad de tener una perspectiva de género y se desarrolla en el marco del 8M (8 de marzo. Día Internacional de la Mujer) con un programa que gira en torno al autocuidado.

Finalmente, cabe mencionar que este año estaremos haciendo nuestro debut en radio con *Santochito. Radio de niñxs para niñxs*, una apuesta pedagógica que tiene como intención ser un espacio de expresión para las niñas y los niños de la comunidad. El objetivo es darles voz, volverlos participantes activos, involucrarlos en todo aspecto de la producción.

2. Realización del programa

Tejiendo Santo Domingo se desarrolla a lo largo del año en dos espacios que consideramos fundamentales para trabajar con la comunidad del Pedregal: el Centro de Artes y Oficios Escuelita Emiliano Zapata y la escuela primaria Martín Luis Guzmán.

Esto nos permite interactuar desde dos frentes y abordar distintas problemáticas: por una lado, con la Escuelita, desarrollamos nuestras líneas

de trabajo sobre territorio, cuerpo, memoria, lenguas originarias y género. El programa anual se elabora en conjunto con los coordinadores de la Escuelita tomando en cuenta los comentarios de la comunidad, los sucesos recientes, las necesidades detectadas. En cambio, en la escuela primaria hemos creado una propuesta que gira en torno a la prevención de adicciones y herramientas para la vida a través del arte. En este caso trabajamos en sintonía con el calendario escolar de México, a lo largo de 10 meses. Cabe mencionar que estos talleres fueron desarrollados por el MUAC bajo el modelo de “habilidades para la vida” propuesto por la OMS, una serie de talleres artísticos que buscan dotar a las infancias de Santo Domingo de herramientas socioemocionales suficientes para enfrentarse adecuadamente al mundo circundante.

Las ofertas desarrolladas dentro de ambos programas de trabajo anuales buscan crear espacios de escucha y autocuidado, y tienen duraciones cortas (talleres, charlas y mesas de trabajo), medianas (curso de verano) y largas (talleres de 3- 8 semanas). Por su parte, *Ni calladitas ni bonitas* se realiza en el mes de marzo y congrega a artistas de diversas disciplinas a compartir con las vecinas sus saberes al tiempo que reflexionan sobre los roles de género.

Por otro lado, el curso de verano se ha convertido en una de las actividades más importantes durante el año ya que se crea un espacio seguro en donde los niños pueden reflexionar y abordar problemáticas de la colonia, como violencia, identidad, formas de trabajo colectivo, economías solidarias, por mencionar algunas. Sucede entre los meses de julio y agosto, en colaboración con una colectiva a la cual se le invita para diseñar los contenidos a partir de temáticas que previamente socializamos con los coordinadores de la Escuelita, padres y madres de familia y las infancias de la colonia.

En todos los casos el museo provee de los materiales y equipo necesario para su realización. Al final del año se evalúan los alcances y resultados, para proyectar la agenda del siguiente año.

De manera general, las líneas se trabajan de la siguiente forma:

- *Territorio*: Talleres y laboratorios de tecnologías colaborativas, ciudadanía y espacio público. Dirigido a adolescentes con el fin de identificar el espacio público y privado como poseedor de significados y memorias.
- *Cuerpo*: Talleres para propiciar la convivencia sana en escuelas

públicas, talleres de artes vivas, teatro barrial, creación de personajes, diseño de modas. Dirigido a niños y niñas, adolescentes y jóvenes para trabajar con el reconocimiento de las corpas y cuerpos, los miedos y la problematización de los estereotipos o cánones.

- *Memoria*: Talleres de gráfica experimental a partir de objetos encontrados, derivas, audiovisuales, que buscan reinsertar en el imaginario de las nuevas generaciones la historia de la fundación de la colonia. Reimpresión del libro “Las mil y una historias de Santo Domingo”, que condensa los relatos de los primeros pobladores, conservación del archivo fotográfico del barrio. Dirigido en particular a niños, niñas y adolescentes, en esta línea se trabaja desde la interacción generacional entre los vecinos que formaron parte de la construcción del barrio y las nuevas generaciones activando la memoria no solo desde el documento sino desde los individuos.
- *Lenguas originarias*: El curso de verano *Tlamacaz: Renombrando mi universo* (2019) estuvo dirigido a niños y niñas en cuya familia existiera algún hablante de lenguas originarias. El trabajo se centró en visibilizar la existencia y diversidad de lenguas que se hablan en el barrio y la importancia de mantenerlas vivas. Este curso de verano dio pie a que, en una segunda etapa, se convocara mensualmente a los participantes para identificar zonas del barrio donde se hablan lenguas indígenas, para visitarlas e intercambiar percepciones.
- *Género*: Desde 2019 desarrollamos un programa en el marco del Día Internacional de la Mujer (8 de marzo) que tiene por nombre *Ni Calladitas ni bonitas, okupando la escuelita*. Invitamos a mujeres de la comunidad, artistas y colectivas a compartir saberes en un espacio seguro, libre de violencias para ellas, de autogestión/ cuidado donde hay desde tejido y bordado hasta rap y tatuajes. A través de talleres, charlas, un bazar, presentaciones de stand up y demás, las mujeres de la comunidad comparten herramientas unas con otras mientras se reflexiona sobre roles y concepciones de género.

3. Evaluación y proceso de recuperación

Antes de desarrollar el programa *Tejiendo Santo Domingo*, se realizaron

diagnósticos con los directivos del Centro de Artes y Oficios Escuelita Emiliano Zapata junto con vecinas y vecinos para identificar las problemáticas de la colonia en general y posteriormente particularizar en la cultura y el arte.

Posteriormente, el equipo del MUAC junto con artistas invitados diseñaron talleres para recabar información sobre las temáticas vinculadas a las líneas de investigación (memoria, territorio, cuerpo, lenguas originarias y género).

Durante las actividades se realiza observación activa para identificar los intereses que aún no se han abordado. Debido a que los grupos son reducidos, existe un seguimiento personalizado: si bien se aplican evaluaciones finales, consideramos importante llevar bitácoras de progreso del grupo. Los evaluadores son parte de los asistentes al taller y junto con los encargados de la actividad comparten con el equipo del museo las notas de la sesión.

La evaluación final de los talleres siempre va relacionada con la presentación de los productos elaborados durante las sesiones. Compartiendo su proceso de forma individual y colectiva. Así como las etapas o metodologías a mejorar o replantear.

Las estrategias y formatos para obtener la información están interactuando con ejercicios del arte, como aplicar metodologías de la investigación social a través de talleres de dibujo o mapeos colaborativos que parecen instalaciones artísticas. Hay talleres que se repiten dos o tres veces con la intención de ir agregando la retroalimentación de los participantes.

Tejiendo Santo Domingo nos ha brindado la oportunidad de repensar el museo más allá de sus muros y espacio físico. Para construir estas redes de colaboración, el factor más importante ha sido el humano y nuestro recurso principal el tiempo compartido. Este programa ha sido especialmente relevante para el museo, al grado en que ha incidido en nuestras políticas internas.

Referencias

- Cevallos, A. & Macaroff, A. (2017). *Contradecirse una misma. Museos y mediación educativa crítica*. Quito: Ediciones Leonesas, S.A.
- Cabaluz, F. (2015). *Entramando. Pedagogías Críticas Latinoamericanas*. Santiago de Chile: Editorial Quimantú.
- Freire, P. & Faundez, A. (2013). *Por una pedagogía de la pregunta. Crítica a una educación basada en respuestas a preguntas inexistentes*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Hooks, b. (1994). *Teaching to Transgress: Education As the Practice of Freedom*. New York: Editorial Routledge Taylor & Francis Group.
- Mondragón, R. (2018). *La escuela como espacio de utopía. Algunas propuestas de la tradición anarquista*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Rogoff, I. (2011). *El giro. Arte y políticas de identidad*, vol. 4 (junio). Universidad de Murcia. 253-266.