

BEST PRACTICE 12

*A tool to improve
museum education internationally*

Edited by Margarita Laraignée

M international council of museums
conseil international des musées
consejo internacional de museos

M CECA ICOM
International committee
for education
and cultural action



2024

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).

Edited by

Margarita Laraignée

August 2024

Scientific board

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

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

Colette Dufresne-Tassé, *Université de Montréal, Canada*

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

Wencke Maderbacher, *Moesgaard Museum, Denmark*

Angela Manders, *ArteKino, the Netherlands*

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

Marina Gross-Hoy, *Regional Coordinator North America, Canada*

Silvana M. Lovay, *Universidad Abierta Interamericana, Argentina*

Marie-Françoise Delval, *Retired Direction des musées de France and Ministry of Culture, France*

Nicole Geshé Köning, *CECA Chairperson (1995-1998), Belgium*

T. Philippe Kabore, *Secretary General ICOM Burkina Faso, Burkina Faso*

Sylvie Savare, *France*

Margarita Laraignée, *Centro Cultural Alfonsina Storni, Argentina*

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.

Cover image : **“Carnaval d’Arlequin” (1924-1925). Joan Miro (1893-1983). Buffalo AKG Art Museum.** Buffalo, New York

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.

BEST PRACTICE 12

A tool to improve museum
education internationally

2024

Contents / Contenido / Contenu

| | | |
|--|------|-----|
| <i>Prologue / Prólogo / Prologue</i> Marie-Clarté O'Neill | page | 7 |
| <i>Presentation 12th edition / Presentación 12ª edición / Présentation 12^{ème} édition</i> Margarita Laraignée | » | 10 |
| All awardees / Todos los premiados / Tous les lauréats | » | 13 |
| <i>L'accessibilité universelle au musée national de la Marine</i> Lucie Aerts ; Mathilde Teissier | » | 16 |
| <i>Looking at art with a green lens - Planet Kids Club</i> Susan Parker-Leavy | » | 28 |
| <i>Museum as a community space</i> Cristina Gazzola | » | 41 |
| <i>'Multisenso Rail' and its impact on audience development</i> Kris Vlaeminck; Alice Herman | » | 53 |
| <i>I AM – Inclusive and Accessible Museums</i> Ewout Vanhoecke; Kristine Guzmán | » | 68 |
| <i>Engaging Roma students with intangible heritage: online live museum theatre at the Museum of Greek Folk Musical Instruments</i> Vasiliki Polyzoi; Foteini Venieri | » | 78 |
| <i>"Le monde de Clovis. L'exposition dont vous êtes le héros"</i> Fanny Hamonic | » | 91 |
| <i>"Versos Muertos" en el Museo Frida Kahlo</i> Lilith Valdivia y Ximena Jordán | » | 103 |
| <i>History of Dolls: Unveiling Cultural Narratives through Hands-On Learning</i> Nini Sanadiradze | » | 116 |

| | | |
|---|---|-----|
| <i>Museos + cerca. Primera experiencia de maletas didácticas en El Salvador</i> Andrea Quintanilla; Carlos Flores Manzano; Madeleine Imberton; Melissa Campos y Rafael Alas | » | 125 |
| <i>"TRICKS AND TALES OF ARTSAKH"</i> Arusyak Ghazaryan; Naira Avanesyan | » | 137 |
| <i>Teens Art the Moment: Growing Up and Breaking Through at the Ayala Museum</i> Abigail S. Buendia | » | 144 |
| <i>Programa de Primavera del Museo Banco de México en colaboración con la campaña Global Money Week</i> Montserrat Gómez Gorbeña | » | 156 |
| <i>"Fanzones para infancias transgénero respetadas y seguras en el Museo Histórico Nacional"</i> Marcela Torres Hidalgo y Fernanda Venegas Adriazola | » | 165 |
| <i>Dream: Mission 0030, three best practices for creating a temporary exhibition for children</i> Marcia Larios | » | 182 |
| <i>Voie libre. L'espace collectif du Musée de la civilisation</i> Sophie Giroux | » | 190 |
| <i>MUSARAÑA</i> Rufino Ferreras, Eva García y Salvador Martín | » | 201 |
| <i>Programa público talleres Anabnacalli</i> Bárbara Foulkes | » | 212 |
| <i>Storytelling Circles Toolkit at the Egyptian Museum in Cairo</i> Norhan Hassan Salem | » | 223 |

Prologue

Marie Clarté O'Neill

President of CECA

Here, once again, the renowned contributions of the CECA Best Practice Award. Once again, we can see the diversity in origin and themes of the programmes submitted to the jury. The sustainability of this long-running project shows that the criteria identified remain relevant in all kinds of museum situations, however diverse. These same criteria are also used and developed in many other CECA activities. The winners are recommended to speak at various conferences around the world (in 2024, Iran and South Africa chose to have Best Practice project designers speak on their issues). Certain key points of the BP analysis grid are developed in training workshops. In 2024, West Africa will benefit from a similar opportunity, identified as the best way to help museum professionals progress in two ways: in theory, through in-depth analysis of a particular criterion relevant to the environment in question, and in practice, through the workshop design of programmes structured around the same tool.

But this year the jury was able to observe and reward a new application of the Best Practice principles: the application of the same educational criteria to exhibitions. This is an exciting turning point in museum education. The criteria recognized for improving the quality of educational programmes are now being used as guidelines for making exhibitions more structured, more interactive, more inclusive, more educational. This observation, illustrated this year by two exhibitions in France, augurs well for an evolution that will open up educational issues in museums. The educational dimension of a museum is no longer confined to devising educational activities alongside, or in addition to, exhibitions that are unequally communicative, but is becoming an integral part of certain exhibitions for the general public. As a result, the status of educators will gradually come under the heading of complete in-house co-creation. In a way, it's a historic landmark.

Prólogo

Marie Clarté O'Neill

Presidenta del CECA

Aquí se reúnen una vez más, las reconocidas aportaciones del Premio Best Practice del CECA. Una vez más podemos comprobar la diversidad en origen y temática de los programas propuestos al jurado. La sostenibilidad de este ya antiguo proyecto demuestra que los criterios identificados siguen siendo pertinentes en todo tipo de situaciones museísticas, por diversas que sean. Estos mismos criterios también se utilizan y desarrollan en muchas otras actividades del CECA. Se recomienda a los ganadores que intervengan en diversas conferencias en todo el mundo (en 2024, Irán y Sudáfrica decidieron que los diseñadores de proyectos Best Practice hablaran sobre sus problemáticas). Algunos puntos clave del cuadro de análisis de BP se desarrollan en talleres de formación. En 2024, África Occidental se beneficiará de una oportunidad similar, identificada como la mejor manera de ayudar a los profesionales de los museos a progresar en dos sentidos: en teoría, a través del análisis en profundidad de un criterio particular relevante para el entorno en cuestión, y en la práctica, a través del diseño en talleres de programas estructurados en torno a la misma herramienta.

Pero este año el jurado ha podido observar y premiar una nueva aplicación de los principios del Best Practice: la aplicación de los mismos criterios educativos a las exposiciones. Se trata de un punto de inflexión apasionante en la educación museística. Los criterios reconocidos para mejorar la calidad de los programas educativos se utilizan ahora como directrices para hacer exposiciones más estructuradas, más interactivas, más integradoras, más educativas. Esta constatación, ilustrada este año por dos exposiciones en Francia, augura una evolución que abrirá las cuestiones educativas en los museos. La dimensión educativa de un museo ya no se limita a concebir actividades pedagógicas paralelas o complementarias a exposiciones desigualmente comunicativas, sino que se está convirtiendo en parte integrante de determinadas exposiciones destinadas al gran público. Como resultado, el estatus de los educadores pasará gradualmente a la categoría de cocreación interna completa. En cierto modo, es un hito histórico.

Prologue

Marie Clarté O'Neill
Présidente du CECA

Voici réunies, une nouvelle fois, les contributions reconnues de la compétition Best Practice du CECA. Une fois de plus on peut constater la diversité en origine et en thématiques des programmes proposés au jury. La pérennité de ce projet maintenant ancien montre que les critères identifiés restent pertinents dans toutes sortes de situations muséales, aussi diverses soient elles. Ces mêmes critères sont également utilisés et développés dans de multiples autres activités du CECA. Les lauréats sont recommandés pour intervenir dans diverses conférences à travers le monde (en 2024, l'Iran et l'Afrique du Sud ont choisi de faire intervenir des concepteurs de projets Best Practice correspondant à leurs problématiques). Certains points d'importance de la grille d'analyse BP sont développés dans des ateliers de formation. L'Afrique de l'Ouest va bénéficier en 2024 d'une semblable opportunité, identifiée comme la meilleure manière de faire progresser des professionnels de musée de deux manières : en théorie par le biais de l'analyse approfondie de tel ou tel critère, pertinent pour l'environnement considéré, en pratique, par la conception en atelier de programmes structurés par le même outil.

Mais le jury a pu observer cette année et récompenser une nouvelle application des principes des Best Practice : l'application des mêmes critères éducatifs à des mises en exposition. Nous assistons là à un tournant passionnant de l'éducation muséale. En effet, les critères reconnus pour augmenter la qualité des programmes éducatifs deviennent des balises pour rendre des expositions plus structurées, plus interactives, plus inclusives, plus éducatives, donc. Cette constatation, illustrée cette année par deux expositions en France, augure d'une évolution désenclavant les questions d'éducation dans les musées. La dimension éducative d'un musée ne se cantonne plus à concevoir des activités éducatives à côté, en plus d'expositions inégalement communicantes, mais s'insère au sein même de certaines expositions tout public. Le statut des éducateurs va donc pouvoir relever progressivement de la cocréation complète en interne. C'est un marqueur historique, en quelque sorte.

Presentation of the twelfth edition

Presentación de la duodécima edición

Présentation de douzième édition

Margarita Laraignée

Dear members:

I am pleased to proudly present a new edition of the ICOM-CECA Best Practices book, **the twelfth**.

The 2024 edition of the Prize saw 27 proposals received, a higher number of entries than the previous year. Programmes from 19 countries in different regions took part: Asia (9), Europe (7), Africa (2), Latin America (8) and North America (1).

This wide spread of participants from very different locations demonstrates once again that the Best Practice tool can be used successfully in any location or culture, and that it makes no distinction as to the type of museum in which it can be applied.

From reading the programmes presented in the Best Practice 2024 edition, a great deal of thought emerges on the need to take a deep and professional look at accessibility and inclusion in museums, and within this inclusion, that of the heritage of those who are not present for various reasons: social, cultural, economic, political, etc.

As usual, in addition to the three best prize-winning programmes, there is a selection of projects that the jury has deemed useful for publication, and for this reason they accompany this edition.

In the hope that this new presentation will be widely welcomed, I hope that it will inspire and encourage you to present your own programme in 2025.

-----0-----

Queridas y queridos miembros:

Me complace presentar con orgullo una nueva edición del libro Best Practice del ICOM-CECA, la **duodécima**.

La edición 2024 del Premio ha contado con la recepción de 27

proposiciones, un número de participación mayor que la del año anterior. Han intervenido programas de 19 países de distintas regiones: Asia (9), Europa (7), África (2), Latinoamérica (8) y América del Norte (1).

Esta amplia distribución de los participantes de muy distintos lugares demuestra una vez más, que la herramienta Best Practice puede ser utilizada con éxito en cualquier sitio o cultura y que tampoco distingue el tipo de museo en donde puede aplicarse.

De la lectura de los programas presentados en la edición Best Practice 2024 surge una gran reflexión sobre la necesidad de tener una mirada profunda y profesional hacia la accesibilidad y la inclusión en los museos y dentro de esa inclusión, la del patrimonio de aquellos que no están presentes por distintos motivos: sociales, culturales, económicos, políticos, etc.

Como es habitual, además de los tres mejores programas que han obtenido el premio, hay una selección de proyectos que el jurado ha considerado valiosos para su publicación y por tal razón, acompañan esta edición.

Esperando que esta nueva presentación tenga una amplia acogida, les deseo a todos y todas que de su lectura surja la inspiración y el estímulo para presentar un programa propio en 2025.

-----0-----

Chères et chers membres :

J'ai le plaisir de présenter avec fierté une nouvelle édition du livre Best Practices de l'ICOM-CECA, **la douzième**.

L'édition 2024 du Prix a vu la réception de 27 propositions, soit un nombre de participation plus élevé que l'année précédente. Des programmes de 19 pays de différentes régions ont participé : Asie (9), Europe (7), Afrique (2), Amérique latine (8) et Amérique du Nord (1).

Cette large répartition de participants venant de lieux très différents démontre une fois de plus que l'outil Best Practice peut être utilisé avec succès dans n'importe quel lieu ou culture et qu'il ne fait pas de distinction quant au type de musée dans lequel il peut être appliqué.

De la lecture des programmes présentés dans l'édition Best Practice 2024 émerge une grande réflexion sur la nécessité d'avoir un regard profond et professionnel sur l'accessibilité et l'inclusion dans les musées et, au sein de

cette inclusion, celle du patrimoine de ceux qui ne sont pas présents pour différentes raisons. : social, culturel, économique, politique, etc.

Comme d'habitude, en plus des trois meilleurs programmes lauréats du prix, il y a une sélection de projets que le jury a jugés utiles pour la publication et pour cette raison, ils accompagnent cette édition.

En espérant que cette nouvelle présentation sera largement accueillie, je souhaite à tous que sa lecture vous inspire et vous encourage à présenter votre propre programme en 2025.

All awardees / Todos los premiados / Tous les lauréats

Best Practice 1

Antje Kaisers (Germany)
Gina Koutsika (United Kingdom)
Francesco Cochetti (Italy)
Viviane Panelli Saraff (Brazil)
Mario Antas (Portugal)

Best Practice 2

Tanya Lindkvist (Denmark)
Paola Autore (Italy)
Narine Khachaturyan (Armenia)
Ricardo Rubiales (Mexico)
Fay-Fotini Tsitou (Greece)

Best Practice 3

Annemie Broekgaarden (Netherlands)
Stefan Bresky (Germany)
Paula Hilst Selli (Brazil)
Ernesta Todisco (Italy)
Cathérine Guillou (France)

Best Practice 4

Leah Melber (USA)
Kim Jin-Hyung (Korea)
Paul Crook (United Kingdom)
Magaly Cabral (Brazil)
Ronna Tulgan Ostheimer (USA)

Best Practice 5

Alexandre Therwath (France)
Stephen Mwila (Zambia)
Ai Ying Chin (Singapore)
Line Ali Chayder (Denmark)
Nairi Khatchadourian (Armenia)

Best Practice 6

Séverine Muller (France)
Gundy van Dijk (Netherlands)
Asmah Alias (Singapore)
Annie Ting-An Lin (Taiwan)
Jenny Siung (Ireland)
Nairi Khatchadourian (Armenia)

Best Practice 7

Tinatin Shervashidze (Georgia)
Dinara Khalikova (Russia)
Moza Al-Thani (Qatar)
Jamal Mohamad (Singapore)
Facundo De Almeida (Uruguay)

Best Practice 8

Herman Tibosch (Netherlands)
Adriana Mortara Almeida (Brazil)
Wong Hong Suen (Singapore)
Foo Min Li (Singapore)
Daisy Li (Taiwan)

Best Practice 9

Anne Sophie Grassin (France)
Maurício André da Silva (Brazil)
Stéphanie Masuy (Belgium)
Arusyak Ghazaryan (Armenia)
Snezana Mistic (Serbia)

Best Practice 10

Delphine de Bethmann (France)
Sock Mun Chan (Singapore)
Joanne Chen (Singapore)
Haryany Mohamad (Malaysia)
Yanni Cheng (China)

Best Practice 11

Sofie Vermeiren (Belgium)
Ariadna Vargas Trejo (México)
Tzu-Chi Chan (Taiwan)

Best Practice 12

Lucie Aerts (France)
Vasiliki Polyzoi (Greece)
Fanny Hamonic (France)

CECA Best Practice Award Winners 2024

AERTS, Lucie « L'accessibilité universelle au musée national de la Marine »

Musée national de la Marine.

Paris – France.

POLYZOI, Vasiliki « In the footsteps of Vangelis Soukas: A virtual tour of his life and work »

Hellenic Ministry of Culture

General Directorate of Antiquities and Cultural Heritage

Museum of Greek Folk Musical Instruments "FIVOS ANOYANAKIS" – Centre for Ethnomusicology.

HAMONIC, Fanny « Le monde de Clovis. L'exposition dont vont être le héros »

Musée d'Archéologie nationale – Domaine national de Saint-Germain-en-Laye.

Saint-Germain-en-Laye – France.

CECA Best Practice Jury

Paris, June 3rd, 2024

Tzu-chi Chan

T. Philippe Kabore

Margarita Lira

Marie-Clarté O'Neill

The articles

Los artículos

Les articles

L'accessibilité universelle au musée national de la Marine

*Lucie Aerts**

Mathilde Teissier

Résumé

Fermé pour rénovation en 2017, le musée national de la Marine a rouvert ses portes en novembre 2023, après une profonde transformation architecturale et muséographique. Cette rénovation n'a pu se faire sans s'interroger sur la place fondamentale des publics : les collections se devaient d'être accessibles à tous, tant physiquement, au sein du nouveau parcours de visite, qu'en terme de contenu de médiation. La réflexion sur l'accessibilité universelle a guidé les équipes du musée, en interne, et s'est traduite par plusieurs grands projets :

- Le parcours Essentiels, des dispositifs de médiation fixes en accessibilité universelle ;
- La Bulle, un espace d'apaisement ouvert à tous, inspiré de la méthode Snoezelen, pour favoriser l'inclusion des visiteurs avec hypersensibilité ou troubles du spectre autistique ;
- La scénographie adoucie, des créneaux de visite durant lesquels les réglages lumineux et sonores sont ajustés.

* **Lucie Aerts**, l.aerts@musee-marine.fr ;

Mathilde Teissier, m.teissier@musee-marine.fr

Musée national de la Marine, 17 place du Trocadéro 75116 Paris (France)

Afin de valider l'accessibilité de ces propositions, les équipes du musée se sont appuyées sur une diversité d'experts et ont impliqué les publics, en organisant des comités d'usagers, des tests sur prototype ou encore des ateliers de co-construction. Depuis la réouverture du musée, la démarche d'accessibilité universelle initiée dans ces projets continue d'enrichir les différentes propositions de médiation.

Keywords : accessibilité, médiation, dispositifs, co-construction, rénovation.

1. La conception et la planification du programme

La rénovation totale du musée national de la Marine devait permettre au musée de s'ouvrir à une plus grande diversité de visiteurs, quels que soient leur âge, leur origine, leurs habitudes culturelles ou maritimes, qu'ils soient ou non en situation de handicap. La mise aux normes du parcours en terme d'accessibilité physique s'est accompagnée d'une refonte complète de la médiation. L'accessibilité a alors été repensée dans sa globalité : l'expérience visiteur devait être accessible à chaque étape, que ce soit avant, pendant, ou après la visite in situ (prise d'information, accès physique et circulation, accès au contenu...).

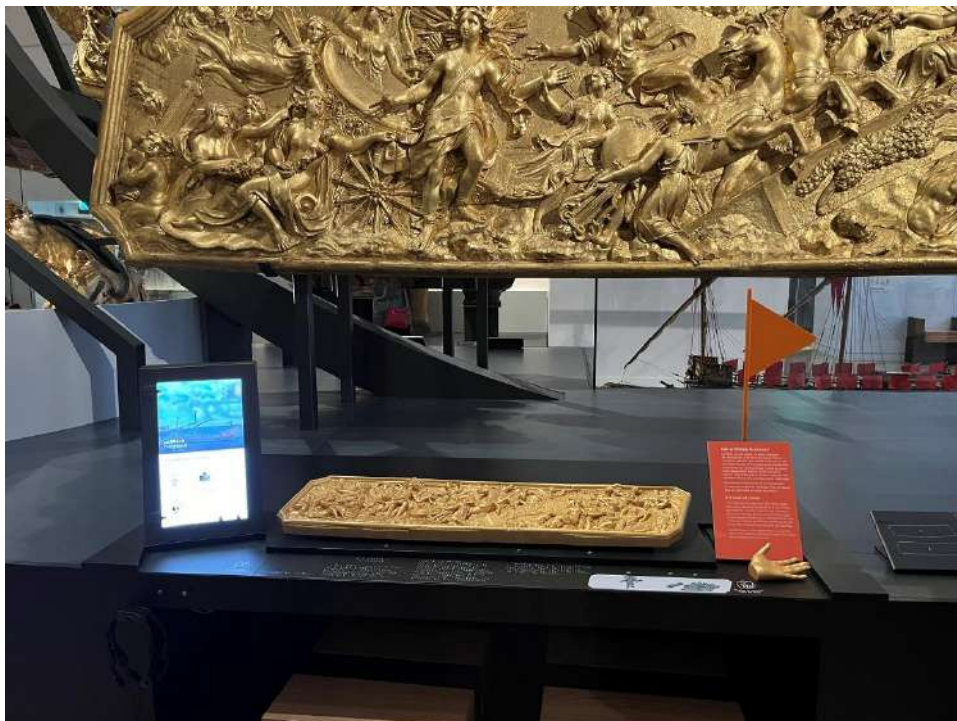
Dès l'écriture du programme muséographique en 2019, différents outils de médiation ont été pensés au cœur du parcours de visite pour :

- valoriser les collections et expliciter les thématiques abordées pour tous les publics,
- adapter le discours à différents profils de visiteurs, en proposant une expérience variée (intellectuelle, sensorielle, émotionnelle, ludique, familière...),
- favoriser les échanges intergénérationnels et sociaux,
- prendre en compte les différents handicaps et les besoins spécifiques.

Il s'agissait aussi de dépasser les segmentations habituelles des publics pour proposer des expériences communes au sein des collections. C'est ainsi que les équipes du musée ont souhaité envisager cette refonte du parcours visiteur dans une optique d'**accessibilité universelle**.

Cette réflexion a par exemple fait émerger, en 2020, le **parcours Essentiel**, en collaboration avec l'agence Casson Mann, choisie pour la rénovation de la scénographie : huit dispositifs fixes en accessibilité

universelle scandent le parcours de visite, évoquant les thématiques de chaque espace et permettant à des publics avec ou sans handicap de partager le même contenu et la même expérience (cf. visuel 1).



Visuel 1. Dispositif Essentiel « Les symboles du pouvoir », © musée national de la Marine, photo M. Teissier, 2023

Chaque dispositif peut être utilisé par deux personnes, afin de favoriser les liens intergénérationnels mais aussi de répondre aux besoins de visiteurs en situation de handicap, qui viennent souvent accompagnés. Reconnaisables à leur pavillon orange, ces dispositifs se présentent sous la forme d'une table de médiation accessible aux fauteuils roulants, avec : un objet à toucher, deux assises mobiles, un cartel en français et anglais, une traduction de ce cartel en braille, une prise jack et deux casques reliés à un écran tactile. Cet écran est une innovation pour le musée, car il favorise une meilleure accessibilité au contenu. Les personnes non-voyantes peuvent l'utiliser en autonomie, grâce à des encoches tactiles et du braille, situés sur son cadre. L'interface simplifiée de l'écran donne accès à :

- une audiodescription scénarisée en français et en anglais, destinée aux voyants comme aux non-voyants, conçue sur les conseils de Polymorphe Design, agence experte en accessibilité et assistante à maîtrise d'ouvrage (AMO) du scénographe. Un personnage prend la parole (archéologue, conservatrice, skipper...) pour guider la découverte tactile et faire découvrir l'histoire de l'objet de manière plus humaine et émotionnelle. Le texte de ce contenu est affiché à l'écran, et disponible en audio via les casques.
- une adaptation de ce contenu en facile à lire et à comprendre (FALC), pour les personnes en situation de handicap mental. Le texte, écrit et audio, est accompagné d'images pour faciliter la compréhension ;
- une adaptation en langue des signes françaises (LSF) en vidéo pour les personnes sourdes signantes.

Au sein de cet écran, des réglages sont proposés pour prendre en compte les besoins spécifiques : inversion des contrastes, augmentation ou diminution de la taille de police, affichage d'une police adaptée aux personnes dyslexiques et retrait possible des sous-titres dans la vidéo en LSF pour les visiteurs sourds ou des images du texte en FALC pour les visiteurs en situation de handicap mental.

Les dispositifs Essentiels ont des approches variées (reproductions d'œuvres à toucher, approches ludiques et interactives, éléments olfactifs, lien avec le quotidien...) pour diversifier l'expérience de visite et s'adapter à des « intelligences multiples », tout en gardant les principes communs détaillés ci-dessus pour un bon repérage du parcours. L'objectif était de penser un parcours en accessibilité universelle qui renouvelle l'attrait du visiteur au fur et à mesure du parcours, qu'il soit porteur ou non de handicap. La conception de ces dispositifs s'est étalée sur presque quatre ans, de l'écriture du programme muséographique (2019) jusqu'à leur réalisation (2023), en passant par des tests et réajustements (2021-2023).

Au-delà des dispositifs de médiation, l'accessibilité de l'ensemble du parcours de visite devait être pensée de manière universelle. La scénographie proposée par Casson Mann étant immersive – avec notamment des projections numériques sur une immense structure de vague (cf. visuel 2) ou dans une coque de bateau – il fut nécessaire de réfléchir à l'accueil de personnes hypersensibles, avec troubles du spectre autistique ou handicap mental, afin de garantir leur confort de visite.



Visuel 2. Traversée « Tempêtes et naufrages » © musée national de la Marine, photo Nicolas Krief, 2024

Ainsi, dans une démarche d'inclusion, a été confirmée en 2021 la création de la **Bulle, espace d'inspiration Snoezelen** (cf. visuel 3). Cet espace d'apaisement de 9m² en libre accès, situé au milieu du parcours, est inédit dans un musée. Le concept Snoezelen, initié aux Pays-Bas vers 1970, est une exploration par les sens pour favoriser la détente au profit des personnes polyhandicapées. Aujourd'hui, cette méthode est utilisée en institutions médicalisées pour des publics variés et en crèche pour des enfants en bas âge. L'absence de lieu d'apaisement dans les lieux publics avait été pointée par des parents d'enfants avec troubles du spectre autistique, les poussant à l'isolement. Pour le musée national de la Marine, rompre avec cet isolement était essentiel, et la démarche est apparue comme nécessaire face à la scénographie proposée pour la réouverture.

Ici, le visiteur entre dans un espace hypostimulant, aux tons neutres, aux courbes douces, et proposant différents éléments tactiles. Selon son besoin et pour favoriser son mieux-être, il peut activer une ambiance lumineuse, sonore et olfactive permettant l'apaisement ou bien la stimulation sensorielle.

Cet espace a été piloté par le service Médiation du musée, en dehors du projet architectural et muséographique, et conçu avec Inclu&sens,

impulseur d'espaces inclusifs. Celui-ci a mis en place une méthodologie de co-construction avec des publics en situation de handicap à toutes les étapes du projet. Entre 2022 et 2023, les publics ont ainsi validé l'aménagement de l'espace, mais aussi tous les éléments qui le composent. Sans contenu de médiation, cet espace est toutefois pleinement au service de la visite : ouvert à tous sans stigmatisation, il permet de se ressourcer pour mieux profiter de la suite de son parcours.



Visuel 3. La Bulle, espace d'inspiration Snoezelen © musée national de la Marine, conception Includ&sens, photo L. Aerts, 2023

En complément, des **créneaux de scénographie adoucie** sont proposés deux fois par semaine dans les collections – l'un pour les groupes, l'autre pour les individuels – durant lesquels les variations sonores et lumineuses sont atténuées, les sons des dispositifs diminués, ou l'écoulement de la vague numérique très ralenti. Ces créneaux, inspirés des « heures silencieuses » dans les supermarchés, ont pour objectif d'améliorer le confort de tous ceux qui ressentiraient le besoin de moments plus calmes au musée.

Cette démarche d'accessibilité universelle continue de guider les projets du musée de manière large. Sont ainsi en prêt à l'accueil : un sac de

médiation pour les 3-5 ans adapté aux enfants avec troubles du spectre autistique, ou encore du matériel de confort (balles antistress, gilet lesté, lunettes de soleil, casque antibruit...). Des activités de médiation inclusives sont également conçues au musée.

2. Mise en œuvre du programme

Le musée a constitué une équipe projet dédiée à la rénovation, qui a travaillé en étroite collaboration avec le service Médiation sur la mise en place des dispositifs. Celui-ci a suggéré les contenus à cibler, leur forme et leur mise en accessibilité, en lien avec les responsables de chaque espace, eux aussi force de propositions.

Dès le programme muséographique, une attention particulière a été portée à la variété des registres et à la médiation sensible pour éviter que le contenu soit transmis de manière « descendante » et favoriser l'apprentissage et l'observation des œuvres via l'émotion, le rire, le jeu ou encore la référence au quotidien. L'approche par les sens a été un point d'attention particulier, en veillant à dépasser l'approche uniquement tactile. La conception des dispositifs a été traduite par le scénographe, Casson Mann, qui a porté la direction artistique du projet. Il a proposé des formats adaptés aux demandes de médiation et d'accessibilité et a notamment suggéré de systématiser le format des tables pour les dispositifs Essentiels, afin d'en faciliter la prise en main.

Une fois les dispositifs modélisés, la fabrication et la production ont été confiées à plusieurs lots de prestataires. Afin de garantir le meilleur niveau d'accessibilité, ces lots de production et les équipes du musée ont travaillé en étroite collaboration avec des experts en accessibilité, parties prenantes du projet :

- En interne, avec la référente accessibilité du service Médiation ;
- Handigo, une agence d'architecture et de conseils, AMO accessibilité de l'OPPIC (établissement public de maîtrise d'ouvrage publique, spécialisé dans la construction ou la réhabilitation d'équipements culturels) ;
- Polymorphe design, agence de conseils et de conceptions scénographiques accessibles, AMO accessibilité du scénographe ;

- Langue Turquoise, agence de production de médias accessibles et de traduction en langue des signes française, pour l’accessibilité des contenus pour les publics sourds ;
- Culture accessible, société spécialisée en conseils et formation en accessibilité, pour les contenus adaptés aux publics en situation de handicap mental, rattachée au producteur multimédia Squint Opéra.

Tout au long de la production des dispositifs, des ajustements ont été imaginés en interne puis soumis à différentes phases de test, lors de comités d’usagers organisés en amont de la fabrication : il était impératif d’impliquer les visiteurs dès leur conception, et d’en valider les éléments importants.

La Bulle a été pilotée par le service Médiation et plusieurs experts en accessibilité, mobilisés pour valider l’approche de l’espace :

- Sur l’aménagement de l’espace : Corey Timpson Design Inc. et Prime access consulting, consultants en accessibilité et experts en design inclusif ;
- Sur la méthode Snoezelen : CAREED, une start-up de conseils en accessibilité, composée de professionnels de la santé experts dans la motricité fine et l’impact visuel ;
- Sur la conception de l’espace : Inclu&sens, créateur d’espaces inclusifs co-conçus et enrichis de l’ensemble des dimensions sensorielles.

Les adaptations de l’espace ont été proposées grâce au concours de ces experts mais également des publics, mobilisés tout au long de la phase de production.

3. Evaluation et remédiation du programme

Viser une accessibilité universelle demande de s’adapter à la grande diversité des visiteurs, qu’ils soient ou non en situation de handicap. Ainsi, dès la fermeture du musée, des publics ont été interrogés sur leur vision du futur musée : entre 2021 et 2023, les dispositifs de médiation – dont ceux du parcours Essentiel – ont été soumis à des comités d’usagers, et ont donc fait l’objet d’ajustements, sur le fond et sur la forme (cf. visuel 4). Les lots de production ont collaboré aux tests en fournissant des prototypes à plusieurs étapes du projet. Leur présence a été capitale : les prestataires, pouvant observer directement les réactions des publics, ont alors mieux

saisi certains retours du musée.



Visuel 4. Comité d'usagers pour un dispositif Essentiel © musée national de la Marine, 2022

Afin d'assurer une meilleure représentativité des retours, il était important pour le musée de mobiliser des publics en situation de handicap habitués ou non à la pratique des musées. Le recrutement des testeurs a donc été fait par des canaux variés. Les échanges avec les publics ont notamment permis :

- de mieux envisager le placement du texte par rapport aux vidéos en langue des signes française (LSF) pour les visiteurs sourds,
- de confirmer l'importance de prévoir de l'audio, du texte et des images pour les visiteurs en situation de handicap mental, ou pour des publics maîtrisant mal la langue française et la lecture,
- de revoir l'emplacement du braille,
- de valider le contenu audio pour faciliter la découverte tactile, pour les publics avec ou sans handicap visuel,
- de clarifier les consignes, de corriger voire de réduire les textes.

Pour la conception de la Bulle, l'avis des publics était également fondamental : n'ayant jamais vu ce type d'espace permanent dans un musée,

le service Médiation n'avait pas de références auxquelles se fier. Il s'est donc appuyé sur Inclu&sens, seul concepteur à proposer une méthodologie complète de co-construction avec des publics en situation de handicap : handicap visuel, mental, troubles du spectre autistique, troubles psychiques et polyhandicaps ont été représentés au long de cette démarche. Six ateliers de co-construction ont permis de valider chaque étape de la conception de l'espace : aménagement de l'espace et répartition des dispositifs, ambiances lumineuses et sonores (neutre, apaisante ou stimulante), matériaux de chaque élément (assise, mur, sol) ... Pour cela, des prototypes et même une reproduction de l'espace à échelle 1 ont été proposés par le concepteur.

La co-construction des éléments olfactifs proposés dans l'espace a été menée par Carole Calvez, nez de l'agence Iris&Morphée, un studio de design olfactif dédié à l'art, la culture et l'éducation. La perception olfactive étant très subjective, Carole Calvez a questionné les publics sur leur appréciation des odeurs, afin de ne conserver que des notes appréciées par le panel. Les odeurs ont ensuite été classées selon la façon dont elles étaient perçues : neutres, apaisantes ou stimulantes. Le geste pour découvrir ces odeurs a aussi été revu pour rester lié à l'effet olfactif recherché : plus l'odeur est stimulante, plus il faut l'activer de manière dynamique. Ainsi, à l'ouverture de l'espace, tous les éléments le constituant avaient pu être vus et validés par des publics.

Le musée étant rouvert seulement depuis novembre 2023, les enjeux d'évaluation mais aussi de communication sur ces programmes restent importants. Bien que la Bulle soit ouverte à tous en libre accès, les agents d'accueil et de sûreté ont été formés et sont en capacité de la recommander aux visiteurs qui en ressentiraient le besoin ; ont déjà été reçus des mails de remerciement de visiteurs, notamment de familles avec enfants porteurs de TSA. Depuis l'ouverture, l'espace a confirmé son efficacité à apaiser des visiteurs variés (personnes avec polyhandicap, bébés...). Une étude de réception indique qu'il a été utilisé par 18% des visiteurs durant les quatre premiers mois : un outil pensé pour l'accessibilité peut être utile à tous. Toutefois, une amélioration de la signalétique au niveau de cet espace est en cours de travail, afin qu'il soit davantage identifié. Sur le terrain, les équipes notent également que les dispositifs du parcours Essentiel sont largement utilisés et remplissent leur fonction d'accessibilité universelle et d'usage intergénérationnel (cf. visuel 5). Le musée a mis en place un livre d'or numérique et des études quantitatives, qui doivent être complétées dans les

prochains mois par des études qualitatives plus ciblées. Cela permettrait notamment d'avoir des retours sur les créneaux de scénographie adoucie : proposant des moments plus calmes au musée, ils sont privilégiés par exemple pour l'organisation de visites avec bébés, mais ne sont pas encore évalués de manière précise. D'autres outils accessibles font l'objet d'évaluations, comme le sac de médiation adapté aux enfants avec TSA. Ainsi, bien que les publics aient été présents à chaque étape de ces projets au service d'une accessibilité universelle, il est important de continuer de les solliciter pour toujours améliorer les outils de médiation et l'expérience globale de visite, afin que le musée reste un lieu accueillant pour tous.



Visuel 5. Usage d'un dispositif du parcours Essentiel © musée national de la Marine, photo Nicolas Krief, 2024

Références

Orain, S. (2008). Gérontologie et société. *Le snoezelen*, vol. 31, n° 126, 157-164, from www.cairn.info/revue-gerontologie-et-societe-2008-3-page-157.htm

Grace, J. (2020). *Multiple Multisensory Rooms: Myth Busting the Magic*. Routledge.

Grassin, A.-S. (2022). Le tournant sensible de la médiation culturelle. *La Lettre*, OCIM, n° 202-203.

Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*, New York.

Looking at art with a green lens - Planet Kids Club

*Susan Parker-Leavy, BFA, MLS**

Abstract

Looking at art with a "green lens" refers to interpreting and analyzing art through an environmental perspective. This approach considers how art can reflect, address, and contribute to discussions about environmental issues, sustainability, and the relationship between humans and the natural world. Planet Kids Club at the Museum of Islamic Art was initiated online during the COVID-19 pandemic for children aged 5 to 11. The program combines museum artifacts, library narratives, and environmental stewardship through monthly sessions of themed storytelling, interactive activities, and museum tours. Launched virtually on June 29, 2021, it promotes environmental awareness and cultural appreciation. The planning process includes theme selection, resource compilation, schedule coordination, collaboration setup, and promotion. Evaluative measures such as surveys and observations gauge effectiveness, with participation data from 2021 to 2024 highlighting its impact on young children's education.

Keywords: Sustainability, Art, Children, Engagement, Storytime

* *Susan Parker-Leavy, BFA, MLS. Museum of Islamic Art, Doha. sleavy@qm.org.qa*

1. The conception and planning of the programme

The Qatar National Vision 2030, as outlined by the National Planning Council (2024), aims to balance Qatar's developmental needs with the protection of its natural environment, encompassing land, sea, and air. In alignment with this vision, the Museum of Islamic Art (MIA) seeks to synchronize its mission with the environmental and sustainability goals set by the United Nations, Qatar National Vision 2030, and Qatar Museums (QM). Consequently, the objectives of Planet Kids Club (PKC) were established to reflect these principles: to educate children on various ways to protect our planet, to foster a love for reading among children aged 5 and above, and to increase after-school visits to the library and museum.

The Museum of Islamic Art holds Planet Kids Club for children aged 5 to 11, on the last Tuesday of every month. Each month has a specific theme related to caring for the planet and building a more sustainable future for the generations to come. Kids listen to a story from a book related to the monthly theme followed by an activity which is also based on the theme. Finally, they have a short tour in the museum to see the objects related to the theme.

Planet Kids Club was inaugurated in the Summer of 2021, amidst the global shutdown caused by the COVID-19 pandemic, which necessitated the closure of the Museum of Islamic Art to the public. In response to these unprecedented circumstances, the museum sought innovative methods to engage its young audience via virtual platforms. This period prompted the concept of a club that synergized museum artifacts, library narratives, and environmental stewardship. According to Riopelle (2021), reframing the museum's exhibits and programming through an environmental lens is crucial, as preserving cultural heritage relies on addressing contemporary issues like climate change to benefit and sustain the community. Presenting Islamic art through an environmental perspective for children provided the innovative approach we required.

Many museums primarily emphasize the environmental sustainability of their buildings and facilities. However, at the Museum of Islamic Art and Qatar Museums, we are equally committed to integrating green principles into both our programming and infrastructure. In 2024, our comprehensive approach to sustainability was recognized with the prestigious International Corporate Social Responsibility Excellence Award 2024 by The Green Organization, U.K.



First session of Planet Kids Club was conducted on June 29, 2021

The inaugural session of Planet Kids Club was conducted on June 29, 2021, through the Zoom platform, drawing an audience of seventeen children. This initial session marked the beginning of an ongoing initiative aimed at fostering environmental awareness and appreciation of cultural heritage among children aged 5 to 11. By integrating themed storytelling, interactive activities, and virtual tours of museum collections, Planet Kids Club aspires to educate and inspire young minds in a manner that is both engaging and pedagogically sound. The museum reopened in October 2022 and PKC ran its first in-person session, only seven children attend the first in-person session, but everyone was excited to meet after only previously meeting online.

The successful execution of Planet Kids Club at the Museum of Islamic Art involves meticulous planning and coordination. The core team comprises of two staff members from the Museum Library and two from Academic Programmes, with additional staff and volunteers supporting as

needed. The MIA Library staff are responsible for book selection and story time sessions, while the Academic Programmes staff oversee gallery tours, museum object discussions, and collaborative activities.

Planning for Planet Kids Club is conducted at the beginning of each year to enable the marketing team to promote the club well in advance. Key planning steps include theme selection, resource compilation, schedule coordination, collaboration setup, and promotion. This structured approach ensures the seamless integration of educational content and engaging activities, thereby enhancing the overall experience for participating children.

The theme selection process for Planet Kids Club involves identifying environmental topics that can be seamlessly integrated with Islamic art objects from the museum's collection. These topics are carefully chosen to be both engaging and age-appropriate for children aged 5 to 11. By linking environmental themes to tangible artifacts, the program fosters a deeper understanding and appreciation of both cultural heritage and ecological responsibility.

By carefully selecting and integrating these themes, Planet Kids Club not only educates children about environmental issues but also instils an appreciation for the rich cultural heritage of Islamic art. This holistic approach ensures that learning is both meaningful and memorable, connecting the past with the present and inspiring future generations to care for their planet.

Resource compilation involves selecting relevant books, materials for activities, and digital tools. To promote sustainable practices, the club utilizes recycled materials, sustainable craft supplies, and repurposed items from past museum exhibitions. Additionally, digital storytelling apps are provided to enhance the learning experience. Coordination with the museum's curators is essential to identify artifacts related to each theme for the tours. Each session features a thematic badge, crafted by recycling the surplus badges from the museum's five-year anniversary. These badges serve as tangible reminders of the enriching sessions conducted over the years, reinforcing the club's commitment to sustainability and environmental education.

Schedule coordination entails creating the program schedule for the last Tuesday of each month. This requires collaboration with library and museum staff to ensure their availability and to avoid conflicts with other events. It is important to prepare the schedule six months or a year in advance so that you can collect recycled materials, order books, and work with the marketing team.

MIA established collaborations and partnerships with environmental

organizations, schools, and community groups to enhance content and outreach, plan guest speaker sessions and collaborative activities with these partners. Examples of collaborations include being involved with the DohaExpo2023 to run weekend workshops, in collaboration with Cats Etcetera, a local charity which helps street cats, to design and build dream homes for street cats, collaborating with Dame Jane Morris Goodall DBE and her “Roots and Shoots” program, and running a session with the Qatar Quilt Guild to teach the children about recycling fabric. All these partnerships were linked back to the collection and the museum objects.

The museum has a dedicated marketing team who work closely to assist in creating a sophisticated marketing campaign. Planet Kids Club has gradually now become an identity for the museum that brings both parents and children to visit who previous may not have been interested in Islamic art. As kids enjoy in the club, parents spend time in the library browsing and researching through our books and catalogues.

In 2021, the museum only had one generic, static social media announcement for Planet Kids Club. Since then, the museum has transitioned to themed and animated custom announcements featuring a specific tune that children in Qatar now recognize as PKC. Currently, the museum posts over three times a month on social media, maintains website listings, features banners on the staff intranet page, displays visuals on museum screens, and utilizes posters and live coverage. The museum collaborates with external institutions, engages influencers, hosts anniversary events, and more. Additionally, PKC is cross promoted with other activities, such as Story Time for toddlers, to encourage wider participation among parents and children.

The marketing team promoted the activity through influencers. Collaborations were done with a popular and adorable influencer family in Qatar @kidsloveqatar who promoted the Planet Kids Club experience with their children. This specific video received 79K views and 157K+ impressions in just 6 days. The video highlighted all aspects of the club and convey that MIA is a must-visit destination for resident families in Qatar. Overall, the video had 334K+ impressions and \$6K earned media value in just 6 days for the campaign.



Summary of Planet Kids Club marketing and social media

Planet Kids Club is listed on the museum’s website every month. A partnership with Qatar Tourism was established to automatically pick up our events to showcase on their calendar which is one of the most resourceful calendars in the country that residents and tourists refer to for information. PKC also post banners on the Qatar Museums intranet website where all staff refer to for upcoming events across all of Qatar Museums’ entities.

The culminating phase of our initiative involves publishing all shareable content and photographs in the Planet Kids Club LibGuide. This comprehensive repository includes lesson plans, curated book and reading lists, photographs, surveys and all necessary resources to facilitate the establishment of a Planet Kids Club at any museum. The content is available through an open access LibGuide, <https://qm-qa.libguides.com/PKC> or email librarymia@qm.org.qa for support.

2. Carrying out the programme

The programme is run at 4pm on the last Tuesday of the month, this is a suitable time for children to finish school and have time to eat and then arrive at the club. Session preparation involves preparing the library space for the event, including setting up reading areas, activity stations, and displaying the books and materials related to the theme prominently. The

bookings are taken via the museum website <https://mia.org.qa/en/calendar/planet-kids-club/>

The session begins with registration, a warm welcome to old and new members followed by an introduction to the theme. The agenda for the day is explained to the children and parents, and it is then requested that the parents to leave and enjoy a visit to the museum or café.

The children's librarian then begins the storytelling session using engaging techniques, such as different voices, costumes and props to enhance the storytelling experience and maintain the children's attention. At the end of the story there is a short question and answer session in which the children are asked to reflect on topics related to the environmental theme and objects in the museum. Fitzgerald (2016) support the best practice concept that the purpose of a story time is to connect the children with the book, the museum and with each other in this shared experience.

The academic program team take over the session with an interactive activity and a tour inside the museum. For the hands-on activity it is essential to provide clear instructions and supervise the children to ensure they are engaged and learning. This is followed by a guided tour of the museum galleries, where specific objects related to the theme are highlighted. The tour is designed to be interactive, encouraging children to ask questions and make observations, thereby deepening their understanding and connection to the theme.

The final session of the program is a short discussion and reflection on this month's club theme and what was learned. The children are encouraged to share their thoughts and ideas on how they can apply the lessons in their daily lives. Feedback is then collected from participants and their parents to assess the program's effectiveness and identify areas for improvement, and topics of interest for future clubs. By following these planning and implementation steps, the Planet Kids Club can effectively educate and inspire young children about environmental sustainability while connecting them to the rich cultural heritage of Islamic art.

Themes in the past have included: Animals in Islamic Art, this theme can highlight various animals depicted in Islamic carpets, ceramics, and manuscripts. Discussions can focus on the importance of biodiversity and the conservation of these animals in the modern world. Water in Islamic Culture, water is a significant element in Islamic art and architecture, symbolizing purity and life. Objects such as intricately designed water filters, fountains, and calligraphic. Plants and Gardens, Islamic art often features botanical motifs and garden designs, reflecting the cultural significance of nature and greenery. Astronomy and the Environment, many Islamic artifacts, such as astrolabes and celestial maps, showcase the advanced

understanding of astronomy in the Islamic world. These objects can be used to discuss the impact of light pollution on stargazing and the importance of preserving our night skies. Sustainable Architecture Islamic architecture includes innovative techniques for natural cooling and sustainable building practices. Exploring models and images of traditional Islamic buildings, such as wind towers and shaded courtyards, can introduce children to eco-friendly architectural practices. Recycled Materials in Art, some contemporary Islamic artworks incorporate recycled materials, demonstrating a commitment to sustainability. By examining these modern pieces, children can learn about the importance of recycling and creative ways to repurpose materials.



Planet Kids Club members share their ideas about art and saving the planet

Over the past three years, several sessions have stood out as particularly engaging for both staff and children. Highlights include themes such as Arabic Quilts, Ramadan Nights, the three-year anniversary party, Virginia Commonwealth University in Qatar (VCU-Q) & DohaExpo2023, and Birds. While all sessions have been enriching, these specific themes have proven exceptionally captivating and memorable for participants.

MIA and the Qatar Quilt Guild collaborated to organize a club session focused on quilts, where children listened to the story "The Arabic Quilt: An Immigrant Story" Khalil (2020). Following the storytelling, they engaged in activities to create their own quilts under the guidance of Victoria

Alexander, the Director of Operations at the National Museum of Qatar and a member of the Guild. This session seamlessly integrated the subject of textile objects from the museum and directly connected to the exhibition "Fashioning an Empire: Textiles from Safavid Iran," which was on display at the Museum of Islamic Art from October 23, 2023, to June 22, 2024. One of the exhibition galleries, titled "Fashion Forward," featured contemporary fashion pieces inspired by the exhibition. These pieces, incorporating recycled materials as a nod to sustainability, combined fine craftsmanship with modern design. The session provided children with valuable lessons on the importance of recycling fabrics and demonstrated how old textiles could be repurposed to create something beautiful.

The Ramadan Nights session offered Planet Kids Club a unique opportunity to experiment with a late-night event, coinciding with the museum's extended hours until midnight during Ramadan. This special club session was set outside under the stars and crescent moon, creating a magical and serene ambiance. The area was beautifully decorated with twinkling lights, golden lanterns, and silk cushions, fostering a strong sense of community and cultural immersion. Children gathered under the enchanting night sky to listen to an engaging Ramadan story, enhancing their understanding of the cultural and religious significance of the Holy Month. The storytelling session was complemented by the offering of traditional Ramadan treats such as fresh dates and labneh, allowing the children to experience the culinary delights associated with the season. In addition to the storytelling and culinary treats, the children participated in a hands-on activity where they created Ramadan lanterns out of recycled materials. This creative project not only taught them about the importance of sustainability but also allowed them to craft a personal memento to take home, further enriching their experience. This late-night event not only provided a novel experience for the children but also strengthened the sense of community and cultural appreciation among the participants. The combination of storytelling, cultural education, creative crafting, and the communal atmosphere under the night sky made Ramadan Nights a memorable and enriching experience for all involved.

The three-year anniversary party for Planet Kids Club was an outstanding success and marked the largest gathering in the club's history with 83 children attending. Held on February 27, 2024, at the Museum of Islamic Art, the event featured a red carpet where children dressed in their national costumes and were interviewed about their experiences over the past three years. The celebration aimed to allow the children to relive their cherished memories from previous club meetings while enjoying a fun-filled event. In addition to celebrating with the children, the event served to promote the

club and museum activities to a wider audience. Certificates and prizes were awarded to recognize the achievements of both club members and staff, underscoring their contributions and dedication to the program. The anniversary party not only celebrated past successes but also set the stage for future engagement and growth within the PKC community.

In collaboration with VCU-Q, MIA organized three events focused on cat care. The theme for the Planet Kids Club (PKC) in December 2023 was "Cats," during which the book "Qitt the Sand Cat" Brooker (2019), was read to the children. This was followed by interactive activities on caring for cats, led by Professor Pornprapha from VCU-Q. This session was one of our most popular, attracting 39 children. In February 2024, we conducted two workshops per day on two Fridays at the Doha Expo 2023 in the Family Zone. These workshops focused on building homes for stray cats using recycled materials and were instrumental in introducing PKC to a broader audience. Each workshop drew around 75 children, whose data were collected for future PKC invitations at the MIA. Participants had their faces painted, effectively turning them into ambassadors for the workshop and PKC as they moved through the expansive 1,745,000 square meter Al-Bidda Park. This initiative marked a successful collaboration between the MIA, VCU-Q, and Doha Expo 2023, significantly enhancing PKC's visibility and popularity.

Birds was another memorable session in which the children read the book "The Conference of the Birds" Lumbard (2012). There was then a tour around the galleries to spot the birds found on Islamic art objects and a trip into the museum park to do some bird spotting and then finally a project to make a recycled birdfeeder to take home for the child's balcony or garden.

3. Evaluation and remedial process

To ensure the effectiveness of Planet Kids Club, a series of accompanying studies have been conducted. These include pre- and post-event surveys to gauge the children's knowledge and understanding of the monthly themes. Additionally, observational studies during the activities provide insights into engagement levels and the children's ability to relate the story and activity to the museum tour.

During each session, the team collect comprehensive statistics on attendee numbers and administer a brief feedback form. The children complete this form, indicating their satisfaction with a sad or happy face and

providing comments on their learning experience. The data reveal significant growth in participation, with the number of attendees increasing from 44 in 2021 to 320 in 2024.

In June 2024, an event satisfaction survey was distributed to parents of Planet Kids Club participants, revealing a high overall satisfaction rating of 92% regarding the program content. Responding to the needs of older children outgrowing the Kids Club, we are developing the concept of a Planet Teens Club. Notably, 33% of parents indicated that their teenagers would be interested in this new initiative. Feedback identified key areas for improvement, such as strictly adhering to age group guidelines and allowing parents to attend sessions with their children. We are actively collaborating with parents to address these concerns effectively.



Learning about how the museum objects links to the environmental theme

The evaluation results measure the program's impact on participants' awareness and understanding of sustainability and environmental stewardship. Key performance indicators include quiz score improvements, feedback from children and parents, and activity participation levels. Monthly reviews of these evaluations identify trends and areas needing improvement.

Remediation steps will enhance program effectiveness, such as adjusting activity complexity for different age groups, incorporating more interactive

and hands-on elements, and providing additional training for facilitators. If specific themes are less engaging or understood, they will be revisited with new materials and methods to improve comprehension and interest. Continuous feedback loops will keep the program dynamic and responsive, fostering a commitment to sustainability and environmental education. A recent development, based on parent feedback, is the introduction of a children's writing and story reading section. The next story will feature one of the PKC members, Badreya Rashid Al Muraikhi, reading her story "Desert Challenge," about good animals caring for the desert environment and removing rubbish left by naughty animals.

Through our best practices in planning and implementation, available via our open-access LibGuide at <https://qm-qa.libguides.com/PKC>, MIA Planet Kids Club aspires to inspire other museums to develop similar programs that integrate environmental themes with their collections. By linking art, heritage, and education, we aim to foster a deeper connection to the planet and promote sustainable practices. Together, we can cultivate a generation of environmentally conscious individuals who cherish and protect our world, ensuring a vibrant and sustainable future for all.

Acknowledgements

We extend our gratitude to our team of museum education professionals: Adrian Bolotano, Afnas Vettu Poyil, Anwar Efaifa, Boluwatife Agbelusi, Chaymae Mekanni, Eihab Mohammad, Lames Hossin, Latifa Al Kuwari, Noon Thoelnon Mahmoud, Noora Al Mulla, Sanaa Laabar, Sarah Tose, Soumeya Menber, and Tasneem Dari. Their efforts were crucial to the program's success.

We also acknowledge the invaluable support from our museum leadership, particularly Director Shaika Nasser Al-Nassr and Deputy Director of Learning and Outreach Salem Abdulla Al Aswad, whose stakeholder engagement and backing were crucial to PKC's development.

Special thanks to Planet Kids Club members and their families for their active participation and insightful feedback, which have been instrumental in the program's continuous improvement. Gratitude is extended to Rashid Al Muraikhi and his daughter Badreya Rashid Al Muraikhi, for generously sharing their private collection of objects and creativity with our members.

We appreciate the MIA Marketing team, including Sayyaf AbdullaTheef, Sheikha Fatima Jabor H.A. Al Thani, and Dana Ibrahim Al Mana, for their exceptional work in creating attractive branding, designs, and social media content. Our gratitude extends to the Digital Assets Team—Marc Pelletreau, Christian Manuel Diaz, and Chrysovalantis Lamprianidis—for their outstanding photography and video coverage.

Lastly, we thank our external partners: Pornprapha Phatanatecha from Cats_Etcetera, Serhat Karakaya, VCU-Q, DohaExpo2024, Rashid Al Muraikhi, Victoria Alexander and Qatar Quilt Guild, and Dame Jane Goodall Roots & Shoots. Your collaboration enriched PKC.



Planet Kids Club team with Shaika Nasser Al-Nassr, the Director of MLA

References

- Brooker, Joanne (2019), *Qitt the Sand Cat Paperback*. Doha: MyIdentifiers
- Fitzgerald, K. (2016). *Story Time Success: A Practical Guide for Librarians*. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield.
- Khalil, Aya. (2020). *The Arabic Quilt: An Immigrant Story*. London: Tilbury House Publishers
- Lumbard, Alexis York. (2012). *The Conference of the Birds*. London: Wisdom Tales
- Riopelle, K. (2021). *Changing the Museum Climate: Understanding the Role of South Florida Museums in Environmental Education*. (pp. 71-97) Master of Arts in Environment, Culture, and Media. The University of Miami.
- National Planning Council. (2024) *Qatar National Vision 2030 Environmental Development*. Retrieved July 17, 2024, from <https://www.psa.gov.qa/en/qnv1/pages/environmentaldevelopment.aspx>

Museum as a community space

*Cristina Gazzola**

Abstract

Participatory museology, museography in dialogue with visitors and partnerships: it is through the synergy of these aspects that community spaces and social cohesion are created.

Spazio '700-MUVE FOR ALL is a project and program of the Fondazione Musei Civici di Venezia which summarizes these synergies.

Developed following an important restoration work on the Ca' Rezzonico museum, *Spazio '700-MUVE FOR ALL* involved the removal of architectural, sensorial, linguistic and economic barriers of ground floor spaces dedicated to the public with a view to enhancing universal accessibility and the objectives of the UN Sustainable Development Goals.

It provided a welcoming, inclusive and multi-sensory environment which, through interactive stations and suggestions, acts as a preview of the museum. Here one can touch, explore, interact and play with reproductions of works from Ca' Rezzonico and enjoy textual and video content. The activities are accompanied by bilingual captions, text in Braille, Augmentative and Alternative Communication (AAC) and tactile Qr Code which refer to audio-video descriptions with subtitles and sign language interpreting.

In this space, many free educational activities are carried out by the

***Cristina Gazzola**, Fondazione Musei Civici di Venezia (MUVE), Dorsoduro 3139 Venice (Italy), cristina.gazzola@fmcvenezia.it

educational Department for the public.

The reception area is completed with the museum garden and its new inclusive playground, the only one in the city centre and with free entry. The aim of *Spazio '700-MUVE FOR ALL* is to give back to the local community a new museum with meeting spaces, but also to make the public curious about the museum's collections, thus facilitating the preparation and development of the visit.

Keywords: community space, participation, universal accessibility, social inclusion, well-being, multi-sensory, social story, sustainable development goals.

1. The conception and planning of the programme

The Fondazione Musei Civici di Venezia (MUVE) is responsible for eleven museums in the historic city centre and on the most important islands of Venice: Doge's Palace, Museo Correr, Clock Tower, Ca' Rezzonico – Museum of 18th Century Venice, Palazzo Mocenigo – Study Center for History of Textiles, Costume and Perfume, Carlo Goldoni's house, Ca' Pesaro – International Gallery of Modern Art, Fortuny Museum, Glass Museum in Murano, Lace Museum in Burano and Natural History Museum of Venice. MUVE has been recently enriched by two other important partnerships with the Candiani Cultural Center and Forte Marghera in Mestre (MUVE, 2024).

MUVE boasts an immense cultural heritage and offers a broad and varied range of activities aimed at the public, with the Educational Department - known as MUVE Education - paying particular attention to social inclusion and related issues with the goals of the 2030 Agenda for Sustainable Development.

Working to support the Agenda secures *a future that works for everyone: where more people enjoy their human rights, where the needs and aspirations of international agreements are met, and where people and nature flourish together* (McGhie, 2022).

Ca' Rezzonico is the museum of 18th Century Venice which is housed in the monumental palace built by the architects Baldassarre Longhena and Giorgio Massari between 1646 and 1759 (Fig. 1).

It is an environmental museum which houses precious furnishings of the

time as well as important paintings, frescoes and sculptures from the Venetian Eighteenth Century.

The important restoration intervention which affected large parts of the museum between 2022 and 2023 provided the basis for a rethink of some spaces and services for the public with a view to enhancing universal accessibility and sustainable development.



Fig. 1 – Ca' Rezzonico – Museum of 18th Century Venice.
© Fondazione Musei Civici di Venezia

Thanks to the collaboration between the Foundation's Departments - Muve Education, Technician, Maintenance and Installations, Communication, Press and Commercial Development, Security and the Head of the museum - and local associations, specialised and artisan Venetian realities, *Spazio '700-MUVE FOR ALL* was originated.

Taking over the reception area on the ground floor of the Ca' Rezzonico museum, *Spazio '700-MUVE FOR ALL* is a welcoming area, accessible on a physical, economic, sensorial and linguistic level.

To achieve this, we mainly focused on Sustainable Development goals (SDGs) 10 and 11 with an important teamwork:

- SDG 10 Reduce inequality within and among countries

Target 10.2 Empower and promote the social, economic and political inclusion of all, irrespective of age, sex, disability, race, ethnicity, origin, religion or economic or other status.

- SDG 11 Make cities and human settlements inclusive, safe, resilient and sustainable

Target 11.7 Provide universal access to safe, inclusive and accessible, green and public spaces, in particular for women and children, older persons and persons with disabilities.



Fig. 2 – Spazio '700-MUVE FOR ALL

© Author's own photo

Spazio '700-MUVE FOR ALL is characterised by a playful-educational approach with interactive stations created with sustainable materials and suggestions, configuring the space as a preview of the museum (Fig. 2).

The aims of this project are:

- to renew and improve the quality of the museum's reception spaces to ensure greater usability;
- to give back space to the local community by offering large, accessible and inclusive public areas in the historic centre with free entry;
- to encourage social inclusion and cultural participation, especially of residents;

- to raise awareness about the Ca' Rezzonico, one of the most important museums in Venice;
- to enhance female talents of the eighteenth century by activating a process that gradually leads to the full valorization of art beyond genres.

To address the above aims, the following specific objectives were identified:

- to encourage audiences to touch, explore and play with reproductions of masterpieces, so as to enhance curiosity about exploring the “real masterpieces” exhibited in the museum;
- to facilitate the preparation and development of the visit to the museum;
- to discover new historical-artistic knowledge about Venetian heritage.

In *Spazio '700-MUVE FOR ALL* it is possible to interact with the following six stations:

A palace on the Grand Canal

The contextualising of place you are in helps to better understand the museum of Ca' Rezzonico, its position on the Grand Canal, its architectural development and extraordinary decorative apparatus.

The 3D reproduction of the building and surrounding areas - measuring approx. 1 m² and made of biopolymers - identifies baroque architectural elements of the palace, but also topological and characteristic elements of the city such as the foundations, the landing places, the well...

Masters of form

Two 3D reproductions of the sculptural masterpieces *Veiled Lady* by Antonio Corradini and *Allegory of Light* by Andrea Brustolon still in biopolymers offers a new way of approaching these works of art.

Though the originals can be explored in the exhibition rooms with the multi-sensory paths created by Muve Education, it was considered important to guarantee to the visitors also an independent experience, thanks to the tactile QR Codes that refer to audio-video descriptions in multiple languages with subtitles in Italian and International Sign language.

Scenes of daily life

A memory game invites the discovery of the paintings of Pietro Longhi, who depicted the daily life of 18th Century Venice whose collection is exhibited on the second floor of the museum. There are ten pairs of

paintings making a total of twenty tiles, arranged at different heights, to be matched and "played" by everyone.

In the famous painting *The Rhinoceros* Longhi depicts an event that occurred in Venice in 1751. Douwe Mout van der Meer, captain of the Dutch India Company, brought a specimen of female Indian rhinoceros called Clara to the city which was exhibited in Piazza San Marco and became the main attraction of the Carnival because no one had ever seen such an animal before. This painting allows us to reflect on animals in danger of extinction and on the actions to be taken to put an end to the *main threats represented both by poaching for the illegal horn trade and by the loss and fragmentation of habitat* (WWF, 2024) as indicated in Goal 15:

- SDG 15: Protect, restore and promote sustainable use of terrestrial ecosystems, sustainably manage forests, combat desertification, and halt and reverse land degradation and halt biodiversity loss.

Target: 15.7 Take urgent action to end poaching and trafficking of protected species of flora and fauna and address both demand and supply of illegal wildlife products.

Faces of the Eighteenth Century

Inspired by the Pastelli room on the first floor of the museum, the activity involves the recomposition or creative decomposition of portraits by Rosalba Carriera, the most famous Italian artist in Europe throughout the eighteenth century, and her pupil Marianna Carlevarijs by interacting with a rotating cylinder. The intent is to stimulate the observation of the typical elements of Eighteenth-Century Portraiture.

It was of fundamental importance to enhance female talents in this room as in the museum layout to offer a complete vision of the state of art of the eighteenth century, but above all to guarantee gender equality with the aim of activating a process that gradually leads to the full valorization of art beyond genres as encouraged in the Agenda:

- SDG 4: Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all.

Target 4.7 Ensure that all learners acquire the knowledge and skills needed to promote sustainable development, including, among others, through education for sustainable development and sustainable lifestyles, human rights, gender equality, promotion of a culture of peace and non-violence, global citizenship and appreciation of cultural diversity and of

culture's contribution to sustainable development.

- SDG 5: Achieve gender equality and empower all women and girls.

Target: 5.1 End all forms of discrimination against all women and girls everywhere; Target 5.5 Ensure women's full and effective participation and equal opportunities for leadership at all levels of decision-making in political, economic and public life.

The 2030 Agenda places the issue of women in the foreground, but with an obligatory look to the future, the 'gender' category must inevitably also concern LGBTQ+ people. Museums must demonstrate their relevance to these audiences and their worthiness of support (American Alliance of Museums, 2019).

Lots of animals in the museum!

The roundels on the walls reproduce a selection of animals, including exotic ones. The activity invites visitors to "adopt" an animal, and to look for it when exploring the museum's collections.

This interactive station also allows us to discuss again about the key challenges of Goal 5 of the 2030 Agenda.

The activities at all six stations are accompanied by highly readable bilingual captions, Braille and in ACC and can be enjoyed by everyone.

In *Spazio '700-MUVE FOR ALL* visitors can also engage with interesting text and video content with the aim of promoting life-long learning opportunities for all (SDG 4) or simply rest on the comfortable seats.

The useful social story for the independent visit to the museum, downloadable from the visitmuve.it website in multiple languages, contains practical information and ACC images accompanied by short Easy-to-read texts to facilitate the visiting experience. A 3D template of the *Spazio '700-MUVE FOR ALL* room (Fig. 3) is also included (first case in an Italian museum), offering a preview of the layout of the interactive stations and of their sensorial stimuli.



Fig. 3 – Spazio '700-MUVE FOR ALL 3D template

In this space there are many activities carried out by the Muve Education team, in particular multi-sensory itineraries (which continue on the upper floors with original works from the museum), intercultural meetings with new citizens of Venice in co-planning with the Social Mediation and Inclusiveness Department of the City of Venice, reception activities for refugees in collaboration with entities that provide reception services within the "Protection system for asylum seekers and refugees" (SPRAR) and extraordinary first reception (CAS) and for people with addictions, included in rehabilitation programmes, art conversations with elderly people suffering from Alzheimer's or similar dementias and their caregivers, which pursue in particular our general and specific objectives of the room and those 1, 3 and 16 of the Agenda:

- SDG 1 End poverty in all its forms everywhere

Target 1.4 Ensure that all men and women, in particular the poor and the vulnerable, have equal rights to economic resources, as well as access to basic services, ownership and control over land and other forms of property, inheritance, natural resources, appropriate new technology and financial services, including microfinance; Target 1.5 Build the resilience of the poor

and those in vulnerable situations and reduce their exposure and vulnerability to climate-related extreme events and other economic, social and environmental shocks and disasters;

- SDG 3 Ensure healthy lives and promote well-being for all at all ages

Target 3.4 Reduce by one third premature mortality from non-communicable diseases through prevention and treatment and promote mental health and well-being

- SDG 16 Promote peaceful and inclusive societies for sustainable development, provide access to justice for all and build effective, accountable and inclusive institutions at all levels

Target 16.7 Ensure responsive, inclusive, participatory and representative decision-making at all levels; Target 16.10 Ensure public access to information and protect fundamental freedoms, in accordance with national legislation and international agreements.

The Baby Pit-Stop, originated from a memorandum of understanding between the MUVE and UNICEF, is a room dedicated to breastfeeding, changing and relaxing newborns, but it can also become a decompression space for people who need it, particularly neurodivergent visitors.

The ground floor is completed with the wonderful garden and its inclusive playground, the only one present in the city. Available for free during museum opening hours, it is made up of games inspired by the museum's works.

2. Carrying out the programme

Since September 2022, a series of meetings with the project network have taken place throughout the period of closure of the museum and the opening of the ground floor redevelopment site (October 2022 - June 2023).

Muve Education was entrusted with the task of designing some accessible and inclusive educational proposals for a vast and diverse audience for the museum room which could be a sort of preview of the venue but also a space open to citizens, in continuity with the garden and the 'pier.

Once the proposals were chosen and costed, the redevelopment project was presented to the President of the civic museums, the Organizational secretary, the Museum Area manager, the Communication manager and Security manager who provided approval.

In March 2023, the details of the interactive stations and the various workpieces to be reproduced were defined.

The meetings with specialists from a digital studio and with the Italian Association of the Blind and Visually Impaired in Venice focused on the scanning techniques of the originals to reproduce 3D copies of the museum's works of art (*Veiled Lady* by Antonio Corradini in 1:1 scale; *Allegory of the light* by Andrea Brustolon at 1:2 scale), the model of the building including the surrounding areas with the garden and provide high resolution images for the construction of the other stations.

For the memory game, 20 tiles containing 10 pictorial workpieces by Pietro Longhi were designed, while 5 subjects by Rosalba Carriera and Marianna Carlevarijs were identified for the revolving game.

In April, prototypes of the tactile reproductions, a working module of the memory game, were viewed and approved and the installation was scheduled (Fig. 4).



Fig.4 – Memory game with artworks by Pietro Longhi
© Author's own photo

With the scientific advice of the Italian Union of the Blind and Visually Impaired in Venice, the braille captions of each individual interactive station

were created.

The room was inaugurated during the reopening of the museum on June 27, 2023, in an open day free for all.

Subsequently we completed the creation of 6 videos, 3 of which in Italian with subtitles and Italian Sign Language (LIS) and 3 in English with subtitles in English and International Sign (IS) language covering the tactile reproduction of the Ca' Rezzonico palace and the sculptures of Corradini and Brustolon. The videos are activated via a tactile QR Code placed on the caption of the works while the bilingual texts of the audio descriptions can be downloaded from the website.

3. Evaluation and remedial process

From the reopening of the Ca' Rezzonico museum on June 2023 to the time of writing (July, 2024) this space has been used by Muve Education in over 270 on-demand activities for the general public, schools, families, adults and visitors with specific needs and by the children participating in our Summer Camp "Museums in play" which takes place every summer in Ca' Rezzonico, in the months of June, August and September.



Fig. 5 – 3D copy of the Veiled Lady by Antonio Corradini and Faces of the Eighteenth century rotating cylinder with artworks by Rosalba Carriera and Marianna Carlevarijis

© Author's own photos

In addition, this space was used by the visitors and residents who accessed it daily to 'live' autonomously *Spazio '700-MUVE FOR ALL*, an open welcoming and free place for the community (Fig. 5). Given the positive results of this important co-design experience of universal accessibility by MUVE Departments and Venetian realities, Muve Education hopes to extend the project and create similar spaces in the other museums within the Fondazione Musei Civici di Venezia.

References

Books

- AAM's LGBTQ Alliance (2019). *Welcoming Guidelines for Museums*. American Alliance of Museums.
- Mc Ghie, H. A. (2019). *Museums and the Sustainable Development Goals. A how-to guide for museums, galleries, the cultural sector and their partners*. UK.: Curating Tomorrow.
- Mc Ghie, H. A. (2022). *Understanding the Sustainable Development Goals and targets: a guide for galleries, libraries, archives and museums*. UK.: Curating Tomorrow.
- Pedrocco, F., Craievich, A. (2012). *Ca' Rezzonico. Museo del Settecento veneziano*. Venezia: Marsilio.

Website

- Muve (2024) *The Foundation, Introduction*. Retrieved July 4, 2024, from <https://www.visitmuve.it/en/fondazione/presentazione/>
- Muve (2024) *Accessibility and Inclusion*. Retrieved July 4, 2024, from <https://www.visitmuve.it/en/educational-services/special-needs/>
- United Nations (2024) *The 17 goals*. Retrieved July 4, 2024, from <https://sdgs.un.org/goals>
- WWF (2024) *Rinoceronti*. Retrieved July 4, 2024, from <https://www.wwf.it/specie-e-habitat/specie/rinoceronti/>

‘Multisenso Rail’ and its impact on audience development

*Kris Vlaeminck**

Alice Herman

Abstract

‘Multisenso Rail: Discovering a Steam Train’ is a multisensory trolley in the form of a small locomotive in order to tell stories. It is developed by Train World, the Belgian railway museum. A narrator guides people with intellectual disabilities through a story about a steam train and its engineer and stoker. The programme links every possible stimulus from the story to a relevant object.

This article aims to highlight four points: 1) an inclusive programme starts by defining a specific target group; 2) the ‘universal design’ principle significantly helped the museum staff in developing the multisensory and inclusive programme; 3) the choice of partners is very important; and 4) the prototyping phase was crucial in this programme.

The project was launched in 2019 and was completed within three years. It was supported by two Brussels healthcare organisations, whose motivation and shared interest in this project was a significant support in the development of the programme. In the collaboration between the

* *Kris Vlaeminck*, kris.vlaeminck@belgiantrain.be

Alice Herman, alice.berman@belgiantrain.be

Train World, Princess Elisabeth Square 5, 1030 Schaerbeek (Belgium),

museum and the healthcare organisations, financial resources were not expected, but the museum did request time and a consistent point of contact. Train World applied for subsidies at the prototyping phase. This was an important decision to ensure the project was developed gradually and remained grounded in the museum and the two healthcare organisations. The whole execution of this project was captured on video. All quotes mentioned in this article are taken from these recordings.

Even before the completion of this programme, Train World also stepped up the focus on inclusion within its other projects. 'Multisenso Rail' was an eyeopener and led to the launch of several other initiatives such as an inclusive family offer, low-stimulus days, mixed guided tours and the provision of additional training for the museum guides.

Keywords: universal design, inclusion, multisensory, guided tours, storytelling.

1. The conception and planning of the programme

"Broadly speaking, we transfer knowledge. Even if our visitors want to go through an experience, we do this largely in a verbal and explanatory way. Visitors with intellectual disabilities, on the other hand, really need to be able to do something." (Marie-Eve, guide and narrator at Train World).

Train World is the museum of the National Railway Company of Belgium (NMBS/SNCB), located in Schaerbeek (Brussels). It opened its doors in 2015 and has since welcomed between roughly 110,000 and 140,000 visitors per year, consisting mainly of school trips, groups and families. As the national railway museum of Belgium, Train World's collection includes original locomotives, carriages, all kinds of railway infrastructure, tools, uniforms, model trains and a large paper collection. The museum is a non-profit organisation whose main mission is to tell the story of the Belgian railways through the historic collections of NMBS/SNCB. The museum has a duty to facilitate access to this collection for a range of audiences, in various and inclusive ways. To do so, the museum staff includes 9 employees in management, cultural mediation, sales and marketing, events and MICE, facilities management, reservations and administration. One staff member was commissioned to work on the programme presented in this article. Train World has 10 museum guards. To support the museum guards, Train World also has a group of 10 to 15

motivated volunteers. The museum also relies on a group of roughly 40 guides who work on a freelance basis. Running in parallel with the Train World Museum, there is also a heritage department called Train World Heritage, comprising 21 people. They are involved in the preservation and valorisation of the collection and collaborate as well on the realisation of exhibitions. Both departments are led by the Head of Train World and Train World Heritage.

The 'Multisenso Rail' programme was born out of a necessity directly linked to the critically acclaimed scenography of the museum: a black box where soundscapes and lighting effects illuminate the collection in some surprising ways. According to the Michelin Green Guide, it is unique and makes Train World an absolute must-see in Brussels. Ever since it opened its doors, the museum has been perfectly accessible for people with reduced mobility, and guided tours were also offered for the blind and visually impaired soon after it was opened. However, the scenography still contains physical barriers for some people, such as those with intellectual disabilities, people with Autism Spectrum Disorder (ASD), dementia or elderly people. Among all the positive online reviews, the museum staff noted this was one of the museum's weaknesses. Therefore, Train World needed to develop a permanent programme to overcome these barriers.

However, the barriers go beyond just the museum's scenography. Staff noticed that the museum was not able to offer a tailored group visit if there was a request from organisations that work with people with intellectual disabilities. As an organisation that aims to provide an enjoyable experience for all visitors, this was an awkward realisation for the museum. There were no expertise nor trained guides within the museum able to work with people with intellectual disabilities. Moreover, the way the museum content is conveyed still all too often leads to exclusion. Guides will consistently use (historical) frames of reference (e.g. the 19th century) that not everyone is familiar with. Even if a guide allows for some imagination, interactively engages the group and tells stories that captivate visitors, a guided tour nevertheless rests upon knowledge. Providing a guided tour to a group that is not familiar with these frames of reference is difficult if staff are not prepared. This progressively led to the challenging idea of developing an immersive package enabling people with intellectual disabilities to enjoy Train World.

In 2018, Train World began exchanging views on this need with FARO, the Flemish Institution for Cultural Heritage. FARO then launched numerous pilot projects concerning heritage and well-being and set out four key conditions for participating in these pilots: 1) to develop a collaboration

between a heritage organisation and well-being partner, 2) that is sustainable (enables the sharing of knowledge), 3) is evidence-based, and 4) is multisensory. Participating in this pilot project helped the museum staff to better define the programme. It also aided in pitching the idea to healthcare organisations (see below for more information). It is important to note that the museum did not receive financial support for participating in the FARO pilot projects.

The relevance of 'Multisenso Rail' lies firstly in the observation that there is a growing demand for an inclusive society. To respond to this, the museum invests time and money in producing inclusive programmes. Of course, the museum cannot cover all types of inclusion. Train World decided to focus on the inclusion of people with disabilities (physical, mental or intellectual). The completion of this programme is a part of the museums desire to offer all visitors a positive experience. At the same time, it also fulfils an important role in providing an additional layer of accessibility for Train World. Secondly, it is important to use the concept of universal design because it has many advantages. Focusing on a well-defined (and uncommon) target group automatically leads to interesting results and ramifications. The outcome of the design not only works in favour of the initial target group, but it can be recycled for other audiences. This means a museum with limited staff can save time if their focus is on a challenging target group, as was the case for Train World. Thirdly, the relevance of this project is to be found in the collaborative nature of 'Multisenso Rail'. The programme's philosophy is 'not about them without them'. 'Multisenso Rail' is developed in close collaboration with healthcare workers and, most importantly, with their clients. This outcome could not have been achieved without them. Finally, the development of this package is also relevant for the museum personnel, the volunteers and the Train World guides. Training was provided and, since 'Multisenso Rail' has been up and running, it has definitely enriched the museum guards, volunteers and guides as they have developed a greater ability to welcome people with disabilities (of any kind) to the museum. They gained a greater understanding of this kind of audience and their specific needs.

As stated earlier, FARO was an important partner during this project, but in order to align the programme as closely as possible to the target group, Train World needed the right partners who were able to connect the

museum's staff to people with intellectual disabilities. It was obvious that in the well-being sector, healthcare centres that had direct contact with people with intellectual disabilities were needed for this project. Although the museum was the one pitching the project, this didn't mean that the museum always had the final word. It was important to respect the values and the core business of each partner and put every partner on an equal footing.

As the role of the healthcare centres was very important, Train World had a clear idea of what was needed from the partners. Firstly, the relationship should be a lasting external partnership, extending over at least two years, and longer if necessary. Secondly, the museum's staff desired a fixed contact person to facilitate communication and act as a back-up in case the healthcare centre personnel were to change. Thirdly, the partners should be located nearby. The museum's staff were looking for healthcare organisations that were motivated and understood the conditions FARO was imposing in order to fit into the pilot. If partners did not meet these needs, there would be no collaboration. A project only works when everybody around the table is motivated. When organisations and their employees are naturally enthusiastic about the pitched idea, then a project has a greater chance of succeeding (e.g., because it reduces the time taken to repeatedly explain or discuss the common aim). Indeed, if Train World had not found the right partners, it would have been advisable not to continue with the project. The time investment is too great, and participants cannot be certain the end product will satisfy the needs identified. The 'wrong' partner can lead to demotivation and divert attention away from potential innovative projects.

"We were able to give our input and this was taken into account." (Joke, supervisor at Healthcare Centre Hama)

Regarding resources, there were limits on finances, people, time and materials. The idea was that the project should be carried out with a realistic (minimal) budget and with respect to the number of people involved. It is also important to emphasise that all partners were limited in personnel and time. The museum staff were keen to ensure the project didn't burn out from the start as a result of expectations being set too high. Train World could only dedicate one member of staff from the museum to this project, while the two healthcare centres could delegate a maximum of one or two people. Of course, these people were not working full time on this

programme. The amount of time invested differed for each partner. The staff member from the museum worked on the programme every two weeks on average, but in some periods, they could focus on the programme for five days in a row. The delegated healthcare workers were involved once a month. So, with this in mind, it was important to maintain realistic objectives. Thanks to the strong partnership, it was possible to achieve more with less money. Train World did not request nor expect financial resources from the two partners, but as mentioned previously, having a fixed contact person and being located nearby were of great importance. The aspects of the project that the museum staff and healthcare workers could not complete themselves had to be handled outside the team, such as rewriting the story, producing the smell, reshaping the trolley, training the guides, etc. All these needs had to be outsourced.

The aim of this project was to build up knowledge and experience in developing a programme for people with mental disabilities. Together with FARO and the two Brussels healthcare institutions for people with mental disabilities, a long-term pilot project was set up to develop a multisensory experience for telling stories. Multisensory storytelling means that the senses of children and adults with (severe) intellectual disabilities (and related diseases) are stimulated through storytelling. This way, they can experience the pleasure of hearing a story together. The story is aligned with the interests and experiences of these individuals and is about a (Type 10) locomotive that occupies an enormous space in the museum. With this programme, groups of people with intellectual disabilities have the chance to enjoy a museum visit adapted to their needs. Alongside this, the museum is also keen to investigate how the impact of such a tour on the well-being of clients and their supervisors can be measured and evaluated.



Figure 1. The trolley of 'Multisenso Rail' used by people with intellectual disabilities. Everyone is wearing the clothes of an engineer and stoker of a steam locomotive. © Train World

The 'Multisenso Rail' programme is in essence about storytelling in a way that engages all the senses, in order to make the story less cognitive and more experience based.ⁱ A small story locomotive (a former food trolley) is used, containing adapted clothing, numerous experience-oriented tactile objects, as well as sounds and smells. Over the course of an hour, a narrator or guide tells the story of engineer Alfons and stoker Raoul and their day job on their steam locomotive. In addition, the participants themselves can operate the traffic lights and let smoke out of the locomotive. The tour is a multisensory journey enabling the participant to experience what it was like to drive a steam train. There is no reference to specific events or places in the story. The focus is on activating the senses through storytelling and translating every possible stimulus into a sensation. Every stimulus in the story is seen as a nugget, a small lump of gold, something precious that can activate the senses (smell, taste, touch, sight, hearing). To do so, the member of staff from the museum received support from the heritage department and was able to dive in the historic collections to find useful objects. Those objects needed to fit in the story being told and stimulate one or more of the senses. Of course, the chosen objects could not be too fragile, and the staff only selected pieces from the collection that have doubles – objects were not used if the museum only had one of them available. If it was not possible to find the matching objects in the museum's collection, then we were required to buy an object. The museum staff searched for such objects on second hand websites and in regular shops. Any items that could not be

found had to be produced (e.g. smell).

In order to safeguard the common goal, it was very important that we listened to each other. Collaboration with the partners was the common thread running through this project. The input from the clients and the healthcare workers was especially relevant as they reflect the audience the museum is targeting. So, the museum staff listened closely to what Hama and De Ark stated were important to their clients. The healthcare workers suggested the multisensory experience was playful, connective and experience based instead of knowledge based. The choice of the story was also the result of collaborative teamwork. The museum staff presented several possible stories and the healthcare centre professionals could decide which story would be the best for this audience. The staff member from the museum and the healthcare workers eventually decided on a story of an engineer and a stoker working on a steam locomotive. Working in close collaboration, all the partners rewrote the story in clear and accessible language and removed any unnecessary, complex content with the help of 'Wablief't and 'Facile à Lire et à Comprendre' (FALC), two organisations specialised in accessible reading and writing. Of course, the advice of the healthcare workers on the selection and development of sensory stimuli was crucial. They were in the best position to involve their clients in selecting the objects that could trigger the senses. However, due to the pandemic, the museum had to change the plans regarding the level of participation. For the sake of the clients' physical health, they became less involved in the process. This was then solved by arranging two test sessions, using a prototype trolley and the reshaped trolley.

On several occasions during the process, the staff member from the museum presented the development of the programme internally, to the museum team, and externally at sector-related events with other museums. It is important to note that during the test sessions with the clients, everything was documented using videos and pictures. This material was used for communications throughout several stages of the process and was also used to promote the programme to the general public. This material is still in use today.

2. Carrying out the programme

"There was a request to work together around an inclusion project." (Joke, supervisor at Reception Centre HAMA)

In October 2018, the museum's employee made initial contact with FARO to share their thoughts about the museum's needs regarding the barriers presented by the scenography and the limited range of guided programmes. Inspired by an idea from the United Kingdom, 'Bag Books',ⁱⁱ the project was soon focused on people with intellectual disabilities and by the start of 2019 several healthcare organisations had been contacted. They heard the pitch about the idea of a multisensory programme. As Belgium has three national languages, of which Dutch and French are dominant, the museum staff thought it relevant to have a Dutch- and a French-speaking organisation as a partner. Train World followed their instincts in finding the right partners. With healthcare centres De Ark and HAMA, two Brussels-based institutions, the museum staff quickly felt that they were working on the same wavelength. Both organisations understood the purpose of the project and wanted their clients to enjoy the setting of Train World so that they could feel good about themselves. They agreed it was important to focus less on knowledge and leave more room for imagination. In short, they were looking for a programme that calms, or if needed, stimulates their clients.

On 6 March 2019, the programme 'Multisenso Rail' was launched as a FARO pilot project. All partners involved in the project were present. During that meeting, we decided to develop a multisensorial programme using Train World's collection which would be developed for people in day-care centres with intellectual disabilities and minor physical health issues. Everybody agreed that the programme had to be timeless. Finally, everybody supported the idea that this project could be recycled for other audiences. It is important to note that no documents were signed to make this collaboration official. Everybody around the table was enthusiastic and motivated. In contrast, signing papers could lead to the approach to the collaboration becoming too formal. The informal collaboration was part of this programme's success.

In 2019, the focus of the museum and two healthcare centres was on choosing the story they wanted to translate into a multisensory journey (see above). That group started by listing all the nuggets (or stimuli, see above)

hidden in the text. Every stimulus could potentially activate the senses. These were presented and discussed within the group. Once everybody agreed on the possible nuggets, the programme could move on to the next phase.

By 2020, the focus was on two aspects of the project. The story of Raoul and Alfons had to be rewritten in simple and understandable language. In parallel with this rewriting, it was also essential to focus on the prototyping. Firstly, the best possible objects needed to be related to the nuggets of the story. This was a challenging task as the objects needed to translate the nuggets into sensations. These sensations should include sight, hearing, smell, touch and taste. The items were primarily sourced from the museum's collection. If no objects were found, staff from the museum searched for solutions in online shops (e.g. new products from second-hand websites). Smell was the hardest sensation to solve, but this was produced by an olfactory artist who developed the requested smell (e.g., the sweat of an engineer and stoker).

Once all the objects had been found and approved by the partners, everything was collected in a food trolleyⁱⁱⁱ. The prototyping process then entered its second stage. The team worked on an iterative process and tested the objects with the target group to see whether they had an effect on the clients. This process was repeated throughout 2021 until everything was working well. That year, the trolley was handed to an association experienced in upcycling. They reshaped the food trolley into a playful, handy, convenient and fun tool that resembled the Type 10 steam locomotive that Raoul and Alfons drove. It soon became the image of 'Multisenso Rail'.

In November 2022, the programme was finished and ready to be shared with the larger audience. The result was a small steam locomotive with narrators. Ultimately, the project development ran from March 2019 to November 2022. The COVID-19 pandemic threw a spanner in the works and forced the team to revise the approach. Everything took longer than initially intended and the process of testing was limited. Only two supervisors at the day centres could participate at one time. Only when all the objects had been collected did we organise two testing days with the clients. Based on their responses, we were able to continue with the

development.

Last but not least, the programme needed storytellers to bring the story



Figure 2. During the training of the guides there was an informal moment with clients from the participating healthcare centres. © Train World

to life in a multisensory way. To find them, the museum recruited staff from within the team of Train World guides. The guides had very little experience with the target group and not all guides are familiar with storytelling. It was therefore important to provide training for the interested guides. In order to ensure only the most highly motivated guides were selected, the training was not obligatory, but only those who attended the training could work on the ‘Multisenso Rail’ project. During the training, guides learnt how to develop their storytelling skills and there was an informal meeting with the clients from the two healthcare centres. They had lunch and visited the museum together.

It was only in the prototyping stage (2020-2021) that the museum applied for financial support from the municipality of Schaerbeek. At that time, the museum staff could apply with a specific project where each partner’s role was clear. The museum received EUR 2,400. The total cost for the programme is estimated to be EUR 19,000 divided over the three years. 52.1% was used for communication (mainly creating the video), 27.1% was

put into reshaping the trolley, 11.5% was used to train the guides and 9.3% went to the purchase and development of objects. The hours invested by the museum's staff and the healthcare workers were not calculated.

To conclude this chapter, it is important to note that during the process of developing 'Multisenso Rail', the museum was also searching for other challenges and opportunities. Train World included people with ASD in the team of volunteers, and alongside the prototyping phase, the museum staff also developed a programme for families focused on hearing-impaired people. The result was a treasure hunt for all visitors that included films in sign language. It is an activity that the museum still uses, and which is critically acclaimed by many families.

3. Evaluation and remedial process

"Multisensory work with our target audience is very important. You can make some very vague concepts very concrete for them, etc." (Cleo, supervisor at Healthcare Centre De Ark)

Since its opening, Train World has been accessible to people with reduced mobility, and since November 2022, the museum has extended its offering for people with intellectual disabilities. This is a big achievement and marks a milestone for the museum.

At this point, the main weakness lies in measuring the impact of the programme. The museum has no concrete numbers nor graphics to prove whether it was right or wrong to follow the chosen approach. The intention was to measure (and evaluate) the impact of 'Multisenso Rail' on the well-being of clients and the healthcare workers in the short and longer term. It became apparent that this is not an easy exercise, as it requires additional effort from the supervisors at the care facilities. At this time, the museum is rolling out an online satisfaction form. This form is still basic and needs to be further developed and investigated. It is intended for the healthcare workers and has two aims: firstly, to measure the participants' well-being, which requires a lot of data before conclusions can be drawn; secondly, to evaluate and improve the guides and storytellers. In parallel to the satisfaction form, the museum also wants to develop a diary approach. With the help of the healthcare workers, participants will be asked to write or draw how they experienced their visit to Train World. The idea is to communicate their findings on the museum's social media channels, always

using the same references, which will enable the museum to create a community.

Since the launch, the museum has received further comments on the programme, a lot of which concerned the trolley used. All this feedback has contributed to improving the offering. As a result, the museum staff can work on making this programme sustainable over the long term. It is also important to mention that the museum offered the programme to a wider

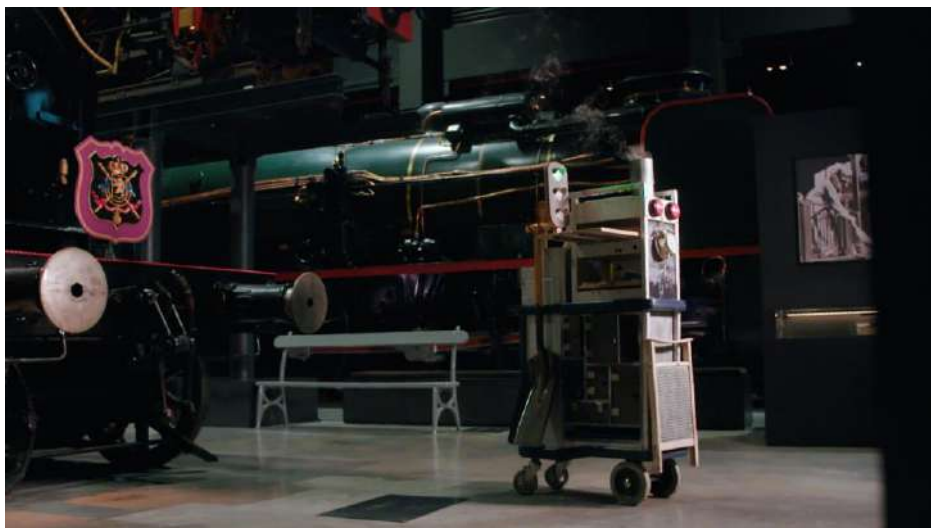


Figure 3. The trolley in hall 1 of Train World within the back the huge Type 10 steam locomotive. © Train World

audience, e.g. for birthday parties (5–10-year-old children), to people with dementia and ASD during the low-stimulus days in Train World, and to mixed groups (people with and without intellectual disabilities). Today, the museum staff understands that, with slight changes, the programme can be offered to children in preschool education and to people who have recently arrived in Belgium and are starting to learn Dutch or French. It has the potential to support the museum's focus on developing its offering for hearing-impaired people and it can also help to improve our existing guided tours for the visually impaired. One trolley will not be enough. In future, Train World will need to further expand the number of trolleys, so the museum is able to tell more stories. The museum staff can use these to develop additional, similar, multisensory and universally designed products.

The completion of the ‘Multisenso Rail’ project is not an endpoint for the museum. On the contrary, this programme is an eyeopener for Train World, and a starting point for strengthening its audience policy. ‘Multisenso Rail’ can be used as a lever to focus on inclusion. Since its launch, the museum has established new programmes with specific target groups, focusing on their specific needs. As a result, Train World can increase its level of inclusion e.g., with the low-stimulus days, an inclusive family offer, mixed guided tours and the provision of training for guides on working with several target groups (those with autism, dementia, and visual and hearing impairments).

ⁱ Link to the programme: <https://www.trainworld.be/enthe-museum/inclusive-museum/multisenso-rail>

ⁱⁱ Bag Books are aimed at those who cannot benefit from mainstream books. They can be enjoyed without being understood as they are told interactively through voice and emotion rather than words and pictures. They are designed for people with profound and multiple learning disabilities (clients in our collaboration had less profound disabilities). Of course, it was not our intention to directly copy the work of Bag Books.

ⁱⁱⁱ The museum found a catering trolley that once was used on the Wagons-Lits trains. This food trolley was brought into the programme through the network of Train World Heritage colleagues. They work in close contact with several Belgian railway organisations.

References

Books

Fancourt, D., Finn, S. (2019). *What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review*. Copenhagen: WHO.

Young, L., Wiseman, A., Webster, B., et al. (2023). *Creative health review. How policy can embrace creative health*. London: APPG.

De Nil, B., Van de Cotte A. (2016). *Meer dan erfgoed. Erfgoedcollecties, gezondheid en welzijn*. Brussels: Politeia.

De Nil, B. (ed.). (2018). *Cultureel erfgoed voor welzijn. Naar een raamwerk voor interventies met cultureel erfgoed voor welzijn en gezondheid*. Brussels: Politeia.

De Nil, B. (ed.). (2019). *Cultural heritage for wellbeing. Inspiring cases that create positive change in wellbeing with heritage collections*. Brussels : Politeia.

Electronic Journal Article (print version)

Van de Cotte, A., De Nil, B., et al. (2023). Dossier erfgoed, zorg en welzijn. A

match made in heaven. *Faro. Tijdschrift over cultureel erfgoed*, 16, nr. 3, 30-69.

Websites

Arts Council England (2023). *I want to evaluate my work...* From <https://www.culturehealthandwellbeing.org.uk/i-want-evaluate-my-work>

Bag Books, <https://www.bagbooks.org>

Curmi, P. (2019) *Heritage and wellbeing: state of the evidence*. Retrieved 4 July 2024, from <https://whatworkswellbeing.org/blog/heritage-and-wellbeing/>

Desmarais, S., Bedford, L., et al (2019). *Museums as spaces for wellbeing: a second report from the national Alliance for museums, health and wellbeing*. From <https://www.culturehealthandwellbeing.org.uk/sites/default/files/2019-08/museums-as-spaces-for-wellbeing-a-second-report.pdf>

History of Place (2024). *Telling stories with sound, objects and scents at the Royal School for the Blind*. From <http://historyof.place/telling-stories-with-sound-objects-and-scents-at-the-royal-school-for-the-blind/>

Go Industrial (2024). *I see the sea. Interactive multi-sensory storytelling tour*. <https://www.goindustrial.co.uk/whats-on/event-details/i-see-the-sea-interactive-multi-sensory-storytelling-tour-with-claire-hume-070718-pm>

Youtube video (2018). *Well into words Sensory at Kirklees Libraries* From https://www.youtube.com/watch?v=kGYCoqsLJ_Q&feature=youtu.be

I AM – Inclusive and Accessible Museums

*Ewout Vanhoecke; Kristine Guzmán**

Abstract

Six European organizations related to museums and museum education, united by the desire to offer more inclusive and accessible programs, formed a partnership to undertake a common project entitled *I AM. Inclusive and Accessible Museums*. Implemented between June 2021 and June 2023 and funded by the Erasmus+ KA2 Program, the partners—mu-zee-um (Belgium), Berlin Wall Foundation (Germany), Calouste Gulbenkian Foundation (Portugal), MUSAC (Spain), VABUMU (Estonia) and creACTive (North Macedonia)—contributed their specific competences and experiences to create two Intellectual Outputs: Virtual Museum Tours and workshops using the senses called Sensory Journey. The results of these pilot programs were gathered in an e-book, a methodological “toolbox” that opens up new approaches for educational work for young people, especially those with learning difficulties and intellectual disabilities.

Keywords: accessibility, inclusion, museum education, museum workshops, virtual tours

* **Ewout Vanhoecke:** mu-zee-um vzw, Edith Cavellstraat 10 B, Oostende (Belgium), ewout@mu-zee-um.be

Kristine Guzmán: Fundación Siglo, Avda. Real Valladolid 2, Valladolid (Spain), kristine.guzman@jcyl.es

The other authors of the project are mentioned in the e-book: <https://es.scribd.com/document/641131971/I-AM-Inclusive-and-Accessible-Museums>

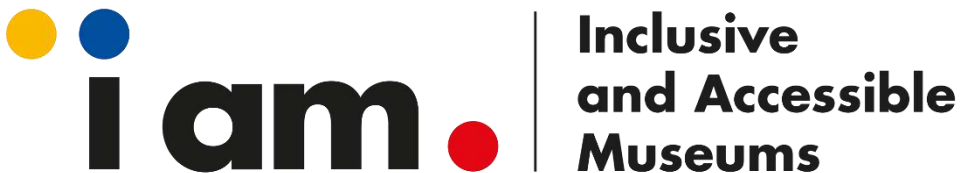
1. The conception and planning of the program

I AM. Inclusive and Accessible Museums was conceived in 2020, after a successful partnership funded by the Erasmus+ KA2 Program during the years 2017-2019. This first project, entitled *TANDEM (Tools and New Approaches for People with Disabilities Exploring a Museum)*, focused on sharing inclusive practices in museums, which laid the foundation for the educational activities involving people with disabilities in the partner museums.

In the interim years of 2019-2020, before applying for a new grant that included the majority of the past members, the collaborating organizations—mu-zee-um (Belgium), Berlin Wall Foundation (Germany), Calouste Gulbenkian Foundation (Portugal), MUSAC (Spain), VABUMU (Estonia) and creACTive (North Macedonia)—went through a careful reflection process and identified the strengths and weaknesses of the previous project, coming to the following conclusions with regards to inclusion:

- Inclusion must not be identified only in terms of “ability”, such as able bodies and minds.
- Inclusion is the practice of providing equal access to opportunities and resources for people who might otherwise be excluded or marginalized. Humans are interdependent, regardless of being able or disabled.
- Technology can be an ally for inclusion while maintaining its humanness.

The need for identifying and sharing new approaches was vital, thus, the new program called for the creation of new tools that other cultural organizations could benefit from.



This strategic partnership focused on supporting staff from cultural and

youth sectors in using innovative artistic and cultural methodologies to reach out and engage young people with fewer opportunities, particularly those with disabilities, in the process of facilitating their social inclusion and skills development.

On the one hand, *IAM* was directed to all levels of museum staff, from curators, educators, youth workers to invigilates. Each one plays a role in making the museum experience worthwhile for people with disabilities: Curators can, on the onset, plan an exhibition with inclusion in mind; educators or youth workers can use specific tools for certain groups; invigilates can be trained to treat people with disabilities in the most natural and affective way possible. The project thus incited a close collaboration between different team members.

On the other, it was an opportunity to bring history, art and culture closer to the public, using it as a pretext to interact with other members of society and enhance personal competences such as social skills, acceptance for the other, as well as critical thinking.

This was achieved through the development of generic methodological tools—the Intellectual Outputs—that any kind of museum could adapt to their own program and exhibition, be it in an art or historical context.

Intellectual Output 1 is a proposal for **Virtual Museum Tours**. These tours have been especially relevant during the COVID-19 outbreak, when many museums were forced to reach out and to connect to their audiences digitally. The Virtual Museum Tours is a catalogue of different types of tours with the steps on how to successfully deliver each one.

Intellectual Output 2 is entitled **Sensory Journey** and is directed at young people with learning disabilities. It is a methodical approach for enriching the museum experience by providing an alternative way to explore an exhibition using everyday objects that ignite the senses.

Relevance and Justification

One billion people — or roughly 15% of the world population — experience some form of disability, according to statistics of the United Nations. But as much as museums aim to cater to all types of public, they can be hostile places for people with disabilities. Exhibitions are often presented without considering those with sensory or cognitive impairments. For a person with a visual disability, many objects at a museum may not be of interest as they can only be perceived by sight. For someone with a hearing impairment, an audio-visual guide may not be useful. For someone with an intellectual disability, the captions and labels of the works

may not be easily comprehensible. Richard Sandell, co-director of the Research Centre for Museums and Galleries at the University of Leicester, proclaimed that museums perpetuate “routine discrimination” by offering “lesser experiences” for people with disabilities, as they are not usually taken into consideration during the curatorial planning. It was thus, important to identify these challenges.

With these in mind, the project team made a study about the habits and interests of youngsters, gathering information relevant to the proposed Intellectual Outputs. With regards to the Virtual Museum Tours, inquiries were made into: attention span, type of content that young people demand, modes and styles of communication, personalities that are of interest to them, forms of virtual interaction, etc. Their feedback provided the material that defined the different Virtual Museum Tours. With regards to the Sensory Journey: what elements can be used in accordance to the specific nature of each exhibition.

Resources, Content, Mediation Tools

The main goal of *I AM* was not only designing methodological tools but making them available to colleagues in other museums. This was made possible by the edition of an e-book that gathered the results of both Intellectual Outputs. It is available in PDF format in the following languages: English, Dutch, Estonian, German, Macedonian, Portuguese and Spanish; and in e-pub version in English. Keeping in line with the inclusive nature of the project, the e-book was designed with accessibility in mind. As such, technical aspects were considered in terms of readability, comprehension, fonts, navigation and alternative texts.

The first part of the e-book is a guide that aims to provide the technical and practical aspects that should be taken into consideration when giving virtual tours. They are divided into five types: pre-recorded interactive tours, interactive live tours, prerecorded insights, live insights and virtual classrooms. Each type responds to different formats, as well as communication and educational strategies that may be adapted by museums in their digital approach to cultural content production and delivery.



Recording of a Virtual Museum Tour. © mu-zee-um vzw

The second part gives details on the Sensory Journey by providing suggestions on how educators, youth workers, or mediators can create their own sensory tools so that young people with learning difficulties and intellectual disabilities can explore a museum and gain a more profound understanding of the exhibited works, objects or topics by using the different senses.

Aside from step-by-step instructions, case studies with photographs and videos are included so that educators, youth workers, mediators, or other museum staff can be inspired and probe into the possibility of implementing them in their own museums.



Sensory Journey conducted at Mu.ZEE, Ostend (Belgium). © mu-zee-um vzw

2. Carrying out the program

As mentioned earlier, *I AM* is a continuation of a previous partnership which aimed at making the museum experience more enriching for people with disabilities by implementing new methodologies and tools. From the onset, each partner did a careful analysis of the time and technical and human resources that they could contribute, and the responsibilities and tasks were distributed accordingly.

To find out about the interests of youngsters on virtual tours, a survey among school groups and local youth, in general, was conducted. This was followed by the identification of different types of virtual tours that were currently offered by the partners. Each one was assigned one or two types of tours to develop over a period of five months. The technical and practical aspects of each tour were enumerated, and pilot tours were recorded on video.

The Sensory Journey was based on a format that was already being implemented by mu-zee-um the coordinating partner, who assumed the role of hosting a training event to introduce the methodology to the others. All the other partners then adapted the Sensory Journey to their own educational programs and target groups. There may be museums

specializing in people with intellectual disabilities, others with autism or functional disabilities. The variations in the target groups helped the partners understand each group's specific needs. Different prototypes for the tools were made based on elements in the exhibition or historical site that could trigger the senses. For example, different fabrics such as lace, velvet, rough textile, feathers or jewelry were used to analyze the self-portrait of James Ensor at Mu.ZEE in Ostend (Belgium). Vintage objects were used to narrate the story of two children who were deported from Estonia to Siberia in the permanent exhibition at Vabamu, Museum of Occupations and Freedom in Tallin (Estonia). Maps, personal objects, paper boats or a recording of the sound of the sea were used to talk about the idea of migration and displacement, in a temporary exhibition at MUSAC in León (Spain).



Sensory Journey session at Mu.ZEE, Ostend (Belgium.) © mu-zee-um vzw

After the pilot sessions, some tools were adjusted accordingly. Monitoring was done by the partners responsible for each Intellectual Output through online and in-person team meetings. Questionnaires for the participants and the guides were made to evaluate the practicability of the tools. Consultation with art therapists, teachers or associations were also conducted.



Objects for a Sensory Journey conducted at Vabamu, Museum of Occupations and Freedom, Tallin (Estonia). © Vabamu

Photographs and videos of the Intellectual Outputs were recorded to illustrate how the tools were implemented in various case studies. All of this material, together with step-by-step instructions, as well as a theoretical background from Geert Van Hove, Emeritus Professor at Ghent University and an expert in disability studies and inclusive education, comprise the contents of the e-book, which may be downloaded at the following link: <https://es.scribd.com/document/641131971/I-AM-Inclusive-and-Accessible-Museums>.

The two Intellectual Outputs continue to be implemented by all the partners in their current museum programs, attesting to the feasibility and sustainability of the project.

3. Evaluation and remedial process

The evaluation of the project was conducted at certain points during the project implementation. When relevant, the evaluation activities were

conducted on two levels, on a national level (with the youth workers/cultural staff and young people) and on a partnership level. Various evaluation activities were applied throughout the project implementation: evaluation forms, visual evaluation tools, individual and small group reflections, discussions, reflection cards, etc., and were done using several indicators.



Sensory Journey training session at Groeningemuseum, Bruges (Belgium).
© mu-ze-um vzw

The evaluations show that:

- The Virtual Museum Tours and Sensory Journey are assessed positively by a group of trained youth workers and staff of cultural organizations.
- The Virtual Museum Tours and Sensory Journey can be used to train youth workers and staff of cultural organizations through a training program.
- The Virtual Museum Tours and Sensory Journey have an application potential on a local level.
- Through the piloting phase, the Virtual Museum Tours and Sensory Journey were proven effective for skills development and inclusion of young people through creativity and the arts.
- Young people, especially those with fewer opportunities and

disabilities, positively assess the benefit of participating in Virtual Museum Tours and Sensory Journey activities.

- Youth workers and staff of cultural organizations see the e-book as valuable in implementing the Virtual Museum Tours, Sensory Journey and other inclusive educational activities.

- The Intellectual Outputs proved useful for implementing joint educational inclusive activities by youth workers and staff of cultural organizations for supporting skills development and inclusion of young people.

References

Ahmadova, F. (2024). “Keeping museums inclusive for people with disabilities” in *UN Today*. Retrieved June 11, 2024, from <https://untoday.org/keeping-museums-inclusive-for-people-with-disabilities/>

McGivern, H. (2019). “How to make museums more accessible for disabled people? Ask them” in *The Art Newspaper*. Retrieved May 3, 2024, from <https://www.theartnewspaper.com/2019/12/10/how-to-make-museums-more-accessible-for-disabled-people-ask-them>

Engaging Roma students with intangible heritage: online live museum theatre at the Museum of Greek Folk Musical Instruments

Vasiliki Polyzoï
*Foteini Venieri**

Abstract

This online live learning programme explores the social identity of Greek Roma musicians and the role of music in its formation, as a way of communicating and socializing, through the life and work of the famous Roma musician Vangelis Soukas. Utilizing museum theatre, students are transported back to 1991, the year the Museum of Greek Folk Musical Instruments “Fivos Anoyanakis” - Centre for Ethnomusicology was inaugurated. They meet Kostis, who seeks information about his childhood friend Vangelis Soukas, a renowned Roma musician from Koboti, Arta. As Kostis shares stories, sounds, and customs of the past, students learn about Soukas’ journey, his contributions to Greek music, and the role of music in his life, his public acclaim and his self-esteem.

The programme, aimed at primary and secondary school students, especially those from the Roma community, promotes a deeper understanding of Greek Roma cultural heritage and combats stereotypes.

Keywords: museum learning, museum theatre, intangible heritage, Roma, inclusion, history education.

* **Vasiliki Polyzoï**, Museum of Greek Folk Musical Instruments “Fivos Anoyanakis”- Centre for Ethnomusicology, Diogenous 1-3, Athens (Greece), vpolyzoï@culture.gr.
Foteini Venieri, Heterotopia, Rozarol 15, Athens (Greece), fvenieri@heterotopia.gr.

1. The conception and planning of the programme

The programme was part of the Museum's three-year cycle (2021-2023) of actions that explored the role of music in the formation of collective identities, entitled "Musical Identities". In 2023 the Museum explored the relationship between music and social identity, focusing on underprivileged social groups such as Roma, women and marginalized people. The Museum, acknowledges the significance of Roma musicians as the main carriers of Greek folk music in mainland Greece. It has also showcased their contribution and honored them in special events.¹

The Museum had also previous experience in organizing programmes for children from the Roma community. Between 1999-2006, it participated in the first intercultural workshops of the Ministry of Culture, where it supervised a series of courses for Roma students to learn musical instruments. The Museum's experience in designing and implementing non formal educational activities with Roma children, the acknowledgement of the inherent difficulties of approaching the Roma community, a group that is still heavily stigmatized, neglected and whose human rights are often violated or discarded,² as well as Museum's previous experience in working with museum theatre specialists,³ led to the choice of museum theatre as a method of approaching this particular audience. It is worth mentioning that the Roma community is not represented in Greek school history textbooks, making it crucial to highlight positive examples from community members.

Notably, museum theatre was selected due to its ability to amplify the voices of marginalized individuals or communities excluded from traditional historical narratives (Jackson and Kidd 2008: 135), to illuminate multiple perspectives by fostering interest and empathy for 'other' life experiences (Jackson and Kidd 2008: 135); and to its effectiveness in interpreting challenging and sensitive topics (Jackson & Kidd 2008, Munley 1993). At the same time, research results relating to museum theatre in physical settings have shown that it can:

¹ The permanent exhibition presents instruments and photos of great Roma musicians, while in the early 2000s, important Roma musical families were honored represented by distinguished members of them, in the presence of the Minister of Culture.

² <https://www.coe.int/en/web/commissioner/thematic-work/roma-and-travellers>

³ In 2022, the Museum had collaborated with the Theatre Studies Department and the Music Studies Department of the University of Athens, where Foteini Venieri, co-chair of Heterotopia, was delivering a course on Museum Theatre. In this context students from both departments, designed and implemented a museum theatre play on the role of music in the lives of Minor Asia refugees in 1922 who were sent to Peiraeus. This event was back then part of the events organized for the centennial of the Minor Asia catastrophe.

- enhance visitors' appreciation and critical understanding of heritage (Jackson and Kidd 2008: 135);
- incite, frame, and facilitate debate and dialogue by cultivating a fresh appreciation of subject complexity (Jackson and Kidd 2008: 135);
- evoke empathy, emotional involvement and the feeling of time travel (Baum and Hughes 2001; Munley 1993: 76),
- encourage connections to visitors' personal experience (Baum and Hughes 2001) and present-day issues (Baum and Hughes 2001; Munley 1993),
- promote “focused-looking” at the exhibits (Jackson and Rees Leahy 2005),
- encourage historical thinking (Jones 2011), and
- create a space for interactive engagement and collaborative meaning-making through audience participation (Evans 2013).

Moreover, museum theatre is acknowledged as a field of practice used to interpret “intangible human remains” including the “behaviors, attitudes and prejudices” of a different era, and in a different social, ethical and economic context, affecting contemporary social relationships (Farthing 2011). Unlike the traditional museological perception of an object’s intrinsic value, museum theatre characters attribute value through association and context; exhibits are contextualized intellectually, emotionally, socially, politically, spiritually and aesthetically (Jackson and Kidd 2008).

Finally, museum theatre that is well-researched, staged and structured has the potential “to be regarded as authentic – meaning recognized as true, real, honest or meaningful”. It is “this subjective form of authenticity” that “provides the dramatic medium with its power, and with power comes responsibility” (Farthing 2011: 104).

In this context, the Museum chose to collaborate with Heterotopia (a non-profit organization that focuses on the use of performing arts in heritage interpretation) to stage a museum theatre performance for the

European Heritage Days.⁴ Subject specific research material⁵ was provided by the Museum while Heterotopia conducted further research as well as interviews with members of the Roma community.

The resulting performance introduced the museum's audience to the life and work of Vangelis Soukas, a celebrated Roma clarinet virtuoso who lived through significant historical events such as World War II and the Greek dictatorship.⁶ The interpreter-in-role⁷ played the character of an old friend of Vangelis Soukas, who visits the museum soon after its inauguration to look for traces of his friend's life and career. He has heard that many important musicians donated their instruments to the museum, which was really the case back in the '90's when the museum's collection opened to the public.

During the performance, emphasis was placed on the ways in which music helped Vangelis Soukas to achieve his dreams against the challenges of stereotype and prejudice. Another point that was also highlighted was that his success as great musician, had also contributed to profound changes in his self-esteem and in his social life in general; aspects and details that could be effectively communicated by a close friend such as Kostis.

After the live event, the performance was adjusted to a 60-minute online live learning programme for primary (5th & 6th grade) and secondary (1st - 3rd grade) schools across Greece that are attended by Roma students. Here, the museum chose to work with Museotek, an app, platform and service provider that facilitates the promotion, booking and delivery of live-streamed museum tours and workshops. Here, social interaction - a crucial part of cultural experiences - is encouraged through collaborative activities among the students. While reassuringly similar to standard video conferencing software, Museotek has been specially configured and adapted

⁴ The Museum decided to organize two events, within the framework of the European Heritage Days. The first day, Christos Karakostas, was invited to give a concert and discuss with the audience. Two researchers, Stamatis Pasopoulos and Christos Papoutsis, who have studied the Romani musical and social practices, also gave a presentation on Christos Karakostas (<https://www.blod.gr/lectures/synomilontas-me-ton-hristo-karakosta/>). In the second day, the museum theatre performance was also accompanied by a facilitated discussion with a member of the Roma community. A short trailer of the second day event is available here: <https://www.youtube.com/watch?v=dZAcPXCmjinY>

⁵ Anoyannakis 1991; Gaidatzi 2005.

⁶ Vangelis Soukas (1929-2007) was a famous clarinetist of Greek folk and popular music.

⁷ Lefteris Katahanas

in response to on-the-ground needs of museum educators. It facilitates the exploration of physical space, through the use of a gimbal and a mobile device that has Museotek software preinstalled, and enables the direct sharing of digital assets (images, video, audio) in a very simple and reliable way.



1. The collaboration: The Museum, the museum theatre specialists and the app and platform provider

The minimum technological requirement on the part of schools is that of internet connectivity, at least one laptop/PC and a classroom projector. The Museotek team also helps museums to shape their live learning offers, overcome any technical difficulties they may encounter, liaise with the groups who book their sessions and gather feedback data. The collaboration with Heterotopia and Museotek was crucial, as it allowed the museum to overcome technical and resource limitations. These types of partnership exemplify best practice by leveraging external expertise and fostering cross-sector participation in producing and distributing creative learning content.

The main objective of the online live learning programme is to familiarize students with the social identity of Greek Roma musicians in the 20th century through a creative and engaging learning process. Soukas's story exemplifies the resilience and the contribution of Roma musicians, highlighting their influence despite societal adversities. Specifically, the

programme's objectives were to:

- Promote understanding of the Greek Roma community's contributions to the country's musical tradition.
- Facilitate discussion about the contemporary experiences and challenges faced by the Roma community.
- Encourage students to use creativity and critical thinking to address relevant issues.
- Highlight inclusive narratives that reveal hidden aspects of Roma life.

Delivered free of charge and technically supported by Museotek, the programme ensured high-quality online delivery, making museum learning accessible to Roma students in remote and rural schools in Greece: a hard-to-reach audience. This partnership, between the Museum, Heterotopia and Museotek, overcame resource, know-how, and technical limitations through knowledge exchange and joint efforts, demonstrating effective public-private collaboration. The programme's strong cultural link to the museum's collection, including traditional Greek musical instruments, (some of which are also played by Roma musicians) underscores their deep impact on Greek musical traditions. The programme aligns with the museum's mission to preserve, enrich, and make accessible its unique collections, to treat the tangible and intangible/living musical heritage equally, and inspire, entertain, and educate the public about Greek musical instruments and traditional music.

The resources for the project were multifaceted, encompassing logistical, financial, human, and temporal aspects. Logistically, the museum space was utilized for live performances and workshops, providing an authentic and immersive environment for participants. Financial support came from the museum's own programming budget, which is provided by the Greek Ministry of Culture. Human resources included research and production contributions from museum staff and museum theatre skills and expertise from Heterotopia, along with technical and programme support from Museotek. The project extended over a year, allowing for thorough planning and iterative development, ensuring a comprehensive and well-structured implementation.

2. Carrying out the programme

In order to accommodate the availability of the performer-facilitator and to keep operational costs sustainable, the programme team agreed upon a series of dates - always on Tuesdays, when the museum is closed to visitors - where two morning slots of 45-60' could be offered out to schools. Participating teachers are sent a pre and post session teachers' pack in advance of the programme, which includes quizzes, audiovisual materials and suggested topics that encourage discussion about present day issues. The teacher's pack introduces the programme and explains exactly what will take place, including the fact that the children can talk directly and freely to the presenter and also that they can bring musical instruments with them (and that there will be an opportunity for them to play these if they wish). After the workshop, the teachers are asked to fill in an online survey.

After consultation with the Museum, the partners undertook the booking process. The programmes were delivered live from within the museum gallery by the costumed performer-facilitator, who communicates with each class directly. A member of staff from Museotek is on hand, remotely, to provide technical support to all parties if required, and the museum ensures access to the galleries each Tuesday morning that the programme is running.

The educational programme employed various teaching and learning methods such as dramatization, improvisation, narration, guided and exploratory tours, and digital media. Interactive elements such as role-play, hands-on activities, digital resources and direct communication with the presenter were employed to enhance student engagement. The content was tailored to be culturally relevant to Roma students, making historical learning dynamic and relatable.

During the experience, students 'travelled to 1991' - "ancient history" as far as they are concerned! - which is the year in which the Museum of Greek Folk Musical Instruments was opened for the first time. There they meet Kostis, who has arrived at the Museum (in 1991) seeking information about his childhood friend Vangelis Soukas, the great Roma musician from Koboti, Arta. He has learned that many other important musicians have already donated their musical instruments to the new Museum... so why shouldn't Vangelis be among them? A renowned clarinet virtuoso, who worked with famous Greek musicians such as Manolis Chiotis, Rita Sakellariou, and Stelios Kazantzidis, and faced the challenges and adversities

of a subversive era... How could he be missing from this Museum?

Kostis greets the students in the museum yard, fresh from his journey from Arta, a village in western Greece. He brings with him a cassette player and a mixed tape (his link to the melodies of his friend) and introduces himself. As they enter the exhibition space, he begins to weave the story of his connection with Vangelis. Using museum objects and images as cues, he delves into vivid narratives:

- tales of Vangelis's childhood as a budding musician in the countryside and the challenges Vangelis faced learning music against his father's wishes, the hardships he faced and his relationship with his mentor.

- Kostis recounts Vangelis's journey to Athens, his rise to success as a musician, his ventures in America, and the profound loneliness he encountered abroad. He touches on Vangelis's familial ties and his belief in superstitions.

- Kostis shares the sound of his own clarinet, playing a piece that often inspires the students to participate musically, whether by playing instruments, singing, or discussing musical concepts.

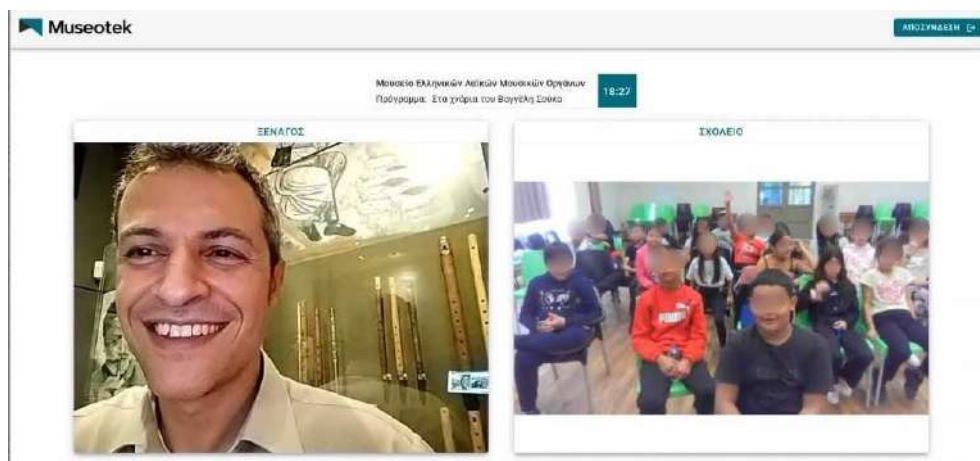


2. *The actor-interpreter in the museum space in interaction with the students remotely, through the digital platform*

Throughout the tour, Kostis sparks lively dialogue by asking the students to fill in the gaps of his knowledge with their own authentic perspective on identity and culture. This sheds light on aspects of Roma life that are usually hidden. The interaction between the presenter and the participants becomes quite personal and spontaneous; it allows the audience to influence the

conversation by making connections to their own experiences and expressing their opinions. The performer-facilitator helps students engage in historical and cultural inquiry by guiding them to reflect on what they have seen and heard, to make connections between the past and the present, and to think about the significance of musical heritage in their own lives. At the end of the session, they sing with their friend Kostis.

Throughout the visit, Kostis tailors his narrative to suit each school group, prioritizing the children's contributions and encouraging them to share their thoughts, stories, or songs. It is important to note that throughout the presentation, the term "Roma" is consciously avoided; respecting the sensitivity within the community regarding this label.



3. Screenshot of the digital implementation of the programme

3. Evaluation and remedial process

The evaluation of the "In the Footsteps of Vangelis Soukas" programme was conducted through observational studies and surveys distributed to participating teachers. The goal was to assess the programme's effectiveness, its impact on students, and the overall satisfaction of teachers. So far, eight teachers have responded, providing insights into the programme's reception across different educational settings. Approximately 160 students participated, offering a broad base for evaluating its impact.

The respondents included teachers from both primary (25%) and secondary (75%) educational institutions, with the majority teaching history,

aligning well with the programme's focus. Survey data indicated that students not only learned new information but also developed a better understanding of their cultural heritage. The integration of primary materials, authentic objects, light role-play, and fictional content significantly motivated students, resulting in an enriched learning experience.

Teachers reported high levels of student engagement and motivation, noting the programme's playful use of theatre to imagine a time-travel encounter. Students engaged in a dialogical process, sharing their perspectives, experiences, and music. The programme was described as a moving project, with students often inviting the performer to their schools. The story of a successful Roma individual resonated deeply with the students, fostering a sense of pride and belonging. Teachers noted:

- 75% of students related what they saw or heard to their own experiences and concerns.
- 100% of students better understood the contribution of Roma musicians to Greek musical tradition.
- 65% expressed a desire to visit the museum.

The key findings of the programme are as follows:

The educational programme's content was well-received by teachers, who appreciated the comprehensive resources provided, including historical texts, multimedia materials, and interactive activities. These resources facilitated a deeper understanding of Vangelis Soukas's life and historical context. Moreover, the content was adapted to be culturally relevant and engaging for Roma students, effectively bridging a gap in representation.

Teachers reported high levels of student engagement and motivation, which is noteworthy given the historical disengagement of Roma students in traditional educational settings. The programme's interactive elements, such as role-playing and hands-on activities, effectively captured the students' interest, leading to improved participation and enthusiasm for history lessons.

The programme significantly enhanced the students' understanding of the historical period and of Vangelis Soukas's achievements. Teachers observed that students could connect historical events to contemporary issues, demonstrating a deeper comprehension of the material. This understanding was particularly profound for Roma students, who found

relatable elements in the programme's content.

The programme seamlessly integrated into the existing curriculum. Teachers found it easy to incorporate the programme's activities and resources into their lesson plans, reinforcing standard curriculum content. The programme's adaptability was crucial in making it relevant and accessible to Roma students.

The programme also provided professional development opportunities for teachers. The teacher's pack equipped them with new pedagogical strategies and a richer understanding of the historical period, with a focus on the particularities of the life of the Roma community covered by the programme. This was essential in helping teachers effectively engage with Roma students and address their unique educational needs.

However, there were challenges and areas for improvement. Some teachers reported difficulties accessing certain resources, particularly multimedia content. Ensuring that all resources are easily accessible and downloadable would enhance the programme's effectiveness, especially for teachers working with Roma students who may face additional barriers to accessing educational materials.

Integrating the programme's activities into an already packed curriculum was challenging for some teachers. Providing a more flexible implementation schedule or modular activities that can be easily adapted to different classroom settings would be beneficial. Flexibility is crucial for accommodating the diverse needs of Roma students.

While the programme was generally effective, some teachers noted that it did not fully cater to the diverse needs of all students. Developing differentiated activities that can address the varied learning styles and abilities within a classroom would improve the programme's inclusivity. This is particularly important for engaging Roma students, who may have different educational experiences and needs. The pilot testing phase and iterative feedback loops were instrumental in refining the programme's content and delivery. Feedback from Roma participants during pilot sessions ensured the content resonated with their experiences and perspectives. Continuous research, including audience feedback and observational studies, focused on participant engagement, cultural understanding, and satisfaction. This approach ensured the programme was both meaningful and impactful.

To further enhance the programme, it is recommended to provide

ongoing professional development opportunities for teachers. This would ensure they are equipped with the latest pedagogical strategies and historical knowledge. Regular workshops and training sessions can help teachers stay updated and motivated. Additionally, incorporating student feedback mechanisms can provide valuable insights into how the programme is received by its primary audience. Regularly gathering and analyzing student feedback can help in making necessary adjustments to the programme.

In conclusion, the "In the Footsteps of Vangelis Soukas" programme represents a significant step towards inclusive and culturally relevant education for Roma students. By addressing the underrepresentation of Roma history in school textbooks and by providing engaging, interactive learning experiences, the programme has successfully enhanced student engagement and historical understanding. The feedback from teachers and students alike has been overwhelmingly positive, indicating that the programme has made a meaningful impact on its target audience. Online live museum theatre successfully contextualized museum narratives and engaged a hard-to-reach audience, mirroring the positive outcomes observed in physical settings. The programme also confirmed that museums are uniquely positioned to enrich the pedagogical efforts of schools. Moving forward, addressing the identified challenges and continuing to refine the programme based on feedback will further enhance its effectiveness and reach.

References

Books

- Anoyanakis, F. (1991). *Greek Popular Musical Instruments* (2nd ed.). Athens: "Melissa" Publishing House, p.29
- Gaidatzi, Z. (2005). *Vaghelis Soukas. All for the name* [Βαγγέλης Σούκας. Όλα για τ' όνομα]. Athens: Kedros (in Greek)
- Jackson A. and Kidd J. (2008). *Performance, Learning and Heritage*. Research report. Centre for Applied Theatre Research, Manchester University. Available at www.plh.manchester.ac.uk/, accessed 6 May 2024
- Jones, C. (2012). *An Illusion That Makes the Past Seem Real: The Potential of Living History for Developing the Historical Consciousness of Young People*. Thesis. University of Leicester

Book Chapters

- Farthing, A. (2011). Authenticity and Metaphor: displaying intangible human

- remains in museum theatre. In A. Jackson & J. Kidd (Eds.), *Performing Heritage. Research, practice and innovation in museum theatre and live interpretation*. (pp. 94-106). Manchester: Manchester University Press
- Munley, M. (1993). Evaluation Study of “Buyin’ Freedom”. In C. Hughes (Ed.) *Perspectives on Museum Theatre*. (pp. 69-94). Washington, DC: American Association of Museums

Journal Article

- Baum, L. & Hughes, C. (2001). Ten years of evaluating science theatre at the Museum of Science, Boston. *Curator*, 44, 4, 355-69
- Evans, S. (2013). Personal beliefs and national stories: theatre in museums as a tool for exploring historical memory. *Curator*, 56, 2, 189-97
- Jackson, A. & Rees Leahy, H. (2005). ‘Seeing it for real ...?’-Authenticity, theatre and learning in museums. *Research in Drama Education* 10, 3, 303-325

Website

- Council of Europe, Commissioner of Human Rights, *Roma and Travellers*. Retrieved July 26, 2024 from <https://www.coe.int/en/web/commissioner/thematic-work/roma-and-travellers>
- Bodossaki lectures on demand, *Discussing with Christos Karakostas. Honouring the Greek Roma Musicians*. Retrieved July 28, 2024 from <https://www.blod.gr/lectures/synomilontas-me-ton-hristo-karakosta/>
- Museum of Greek Folk Musical Instruments-Μουσείο Ελληνικών Λαϊκών Μουσικών Οργάνων. *Echoes of the past* [Αντηχήσεις του παρελθόντος]. Retrieved July 28, 2024 from <https://www.youtube.com/watch?v=dZAcPXCmjnY>

“Le monde de Clovis. L’exposition dont vous êtes le héros”

*Fanny Hamonic**

Abstract

“Le monde de Clovis. L’exposition dont vous êtes le héros” est une exposition-jeu produite par le musée d’Archéologie nationale – Domaine national de Saint-Germain-en-Laye (MAN) en 2022. Conçue comme un laboratoire de modes alternatifs de valorisation de l’archéologie, elle a pour but d’attirer de nouveaux publics, en particulier les adolescents et les jeunes adultes, de rajeunir l’image du musée et de proposer une vision plus actuelle du monde mérovingien, qui pâtit encore de nombreux préjugés. Le mode ludique, utilisé ici à la fois comme une fin et comme un moyen d’accès à la découverte du monde mérovingien, y est pensé à part égale avec le contenu scientifique, les deux objectifs d’éducation et de divertissement étant inscrits de manière aussi exigeante l’une que l’autre dans la feuille de route du projet afin de répondre aux attentes d’un public jeune mais particulièrement exigeant.

Keywords : exposition-jeu, premier Moyen Âge, adolescents, jeunes adultes, visite active, narration, immersion.

* **Fanny Hamonic**, Musée d’Archéologie nationale – Domaine national de Saint-Germain-en-Laye, château, place Charles de Gaulle, 78100 Saint-Germain-en-Laye (France), fanny.hamonic@culture.gouv.fr.

1. The conception and planning of the programme

La production de ce projet a bénéficié d'une conjoncture d'évènements. D'une part, la fermeture des salles consacrées au premier Moyen Âge au MAN, depuis 2020, appelait à la présentation d'une exposition temporaire consacrée à l'époque mérovingienne. D'autre part, la production au Musée Royal de Mariemont en 2021 de l'exposition « Le monde de Clovis. Itinéraires mérovingiens », a offert l'opportunité d'un partenariat permettant à l'équipe du MAN de reprendre une partie du contenu scientifique et de la liste des prêts de Mariemont. En revoyant totalement le discours et le mode de présentation des pièces pour adopter un parcours et une médiation très différents, le MAN a souhaité proposer une expérience inédite, un geste fort destiné à attirer un public plus large et plus jeune.

Inspirée des « livres dont vous êtes le héros », des jeux de rôle, des jeux vidéo et des *escape games*, l'exposition propose une vision actuelle de la période mérovingienne à des publics diversifiés sur le mode du jeu. Ainsi, au début de l'expérience, chaque visiteur est invité à choisir l'un des quatre personnages (Fig. 1) créés pour l'occasion et suit ensuite le parcours de vie de ce personnage, péripétie après péripétie, vitrine après vitrine. Le but du jeu est de faire, à chaque étape, les meilleurs choix possibles pour son personnage, lui permettant de récolter des points de prestige et de richesse afin de garantir sa réussite dans le monde franc. La particularité du projet réside dans le fait qu'ici, exposition et programme éducatif et culturel ne sont pas adossés mais fusionnés : l'exposition est conçue pour être visitée en jouant, le discours scientifique étant délivré dans les textes de salle et, surtout, dans le scénario de chaque personnage, constituant la trame du jeu. Le MAN a ainsi souhaité déployer un principe de médiation original au maximum de son potentiel et en faire la colonne vertébrale de la visite.



Fig. 1 – Les quatre personnages conçus pour l'exposition.
© Gaël Lannurien.

Les principaux bénéficiaires de l'expérience, les adolescents et les jeunes adultes (12-25 ans), sont ciblés car identifiés comme un public assez rare au MAN, peu de programmes spécifiques leur ayant été dédiés. Ce mode de visite par le jeu est aussi envisagé comme une bonne manière d'attirer des publics nouveaux, peu attirés par les musées « traditionnels ». Cette ouverture prend tout son sens dans le contexte du MAN, qui connaît actuellement d'importantes mutations (nouveau PSC, travaux de rénovation, chantiers de collections...) et a l'ambition de s'imposer comme un musée tourné vers l'avenir, prenant en compte les enjeux actuels de société dans sa manière de présenter l'archéologie.

Malgré son caractère affirmé d'exposition-jeu, l'évènement « Le monde de Clovis » au MAN est conçu dès le départ comme une exposition à part entière, réunissant plus de 150 œuvres sur une surface muséographique de près de 600 m², et son caractère ludique revendiqué ne la relègue pas au rang des « expositions familles » ou des « expositions dossier ». Elle est au contraire sélectionnée pour faire partie des expositions dites « Grand Angle », une catégorie d'expositions caractérisée au MAN par une longue durée de présentation, un programme scénographique ambitieux et un budget alloué tout aussi exigeant que ses objectifs, 250 000 €.

L'exposition bénéficie par ailleurs d'un triple conventionnement : le MAN a conventionné avec le musée de Mariemont son partenariat scientifique pour la reprise d'éléments issus de l'exposition « Le monde de Clovis. Itinéraires mérovingiens », et avec le musée Saint-Remi pour l'itinérance de l'exposition conçue au MAN. Programmée pour une inauguration au MAN le 22 octobre 2022, elle a nécessité 2 ans et demi de travail dans sa version originale, et son adaptation pour la ville de Reims environ 1 an de délai supplémentaire.

2. Carrying out the programme

La phase d'opérationnalisation du projet est à la fois terminée et toujours en cours puisque l'exposition, qui s'est achevée au MAN le 22 mai 2023, effectuera une itinérance au musée Saint-Remi de Reims d'octobre 2024 à mars 2025.

Afin de prendre en compte à parts égales les questions scientifiques et les

enjeux de plaisir et de divertissement⁸, en résonnance avec la nouvelle définition de « musée » adoptée par l'ICOM en 2022, une équipe-projet resserrée pluridisciplinaire a été désignée, composée de professionnelles de musée (Anabelle Palignac, scénographe, chargée de production des expositions du MAN, et Fanny Hamonic, conservatrice en charge des collections du premier Moyen Âge au MAN), d'un historien renommé de la période (Bruno Dumézil, professeur d'histoire médiévale à Sorbonne-Université) et d'un concepteur d'*escape games* (Félix Hannoyer, the Exit).

La pertinence scientifique du propos a fait l'objet d'une attention soutenue *a fortiori* en raison du contexte d'implantation du musée, la ville de Saint-Germain-en-Laye, au positionnement politique plutôt conservateur et aux traditions catholiques vivaces. Les fantasmes suscités par la personnalité de Clovis sur un certain nombre de visiteurs imposaient, pour assurer un ancrage territorial efficace, un discours historico-archéologique particulièrement solide à l'aplomb de fréquents préjugés concernant la société mérovingienne, les racines chrétiennes d'une identité française fantasmée et la légende de ce roi. L'équipe de l'exposition a souhaité pour cela mettre en avant une lecture critique des sources et une vision reposant sur les dernières découvertes archéologiques et les travaux récents des historiens.

Ainsi, le contenu de l'exposition se focalise autant sur des questions de société que sur des caractéristiques plus matérielles et techniques. Cette diversité de contenus suit les parcours de vie des personnages, permettant d'évoquer les savoirs et les métiers (textile et modes, économie et commerce, métier des armes et géopolitique, agriculture et artisanat), les questions matrimoniales, le fonctionnement de la justice, les pratiques religieuses et funéraires. Le mode de visite adopté permet cette variété : chaque visiteur se focalise uniquement sur les thématiques de son personnage (par exemple, pour Bathilde, les textiles et la mode), en plus des questions de société, communes à tous. Il est invité à rejouer autant qu'il le souhaite, et donc à revisiter l'exposition autant qu'il le souhaite, pour découvrir les autres parcours et thématiques. La fatigue muséale est ainsi évitée, tout en permettant une expérience renouvelable à plusieurs reprises. Les contenus sont pensés pour présenter une vision nuancée de la société franque : par

⁸ Pour approfondir la question du jeu au musée, on pourra consulter avec profit Maczek et Fourès (dir., 2019).

exemple, deux personnages sont d'origine barbare, mais deux autres sont gallo-romain et d'origine syrienne, reflétant la diversité des populations qui se croisent sur le territoire franc à cette époque (Fig. 1).

Les outils adoptés pour délivrer le contenu ont été pensés en cohérence avec l'esprit et les objectifs de l'exposition. Le scénario des personnages, structure du discours et du parcours, est délivré via une application en ligne ou des livrets papier, le choix étant laissé au visiteur en fonction de ses préférences et de ses contingences. Le ton adopté est volontairement narratif, parfois humoristique, en adéquation avec la recherche d'amusement ; il est destiné à entraîner le visiteur dans une démarche d'engagement vis-à-vis de l'exposition. À l'inverse, textes de salles et cartels adoptent un ton traditionnel, délivrent des informations scientifiques, autant d'indices qui permettent au visiteur de répondre de manière adéquate aux situations proposées, et donc de faire le meilleur score possible. La présence de ces textes de salle plus « traditionnels » est fondamentale, puisqu'en contrepoint des scénarios des personnages au ton volontairement familier, ils introduisent les publics peu habitués des musées aux codes de nos institutions. Par ailleurs, parmi la sélection d'objets exposés, le MAN a souhaité intégrer quelques répliques ou pièces partiellement reconstituées. Clairement identifiées dans les cartels, ces objets non authentiques sont présentés aux côtés des originaux pour des raisons pédagogiques : quoi de plus parlant, en effet, qu'une hache disposant encore de son manche en bois, pour comprendre le fonctionnement de cette arme et mieux appréhender les lames orphelines découvertes lors des fouilles. C'est donc avant tout une muséologie du discours, et même, une muséologie de scénarios, que nous avons souhaité déployer dans le cadre de ce projet. Néanmoins, si l'accent était plus fortement mis sur le caractère immersif du discours narratif et de la scénographie, la sélection d'œuvres proposée au visiteur répondait à l'exigence d'excellence inhérente à la production d'un musée national : chefs-d'œuvre du MAN (ensemble de bijoux de la reine Arégonde, table d'autel de Saint-Marcel-de-Crussol...) et de généreuses institutions prêteuses (bijoux des dames de Quaregnon et Grez-Doiceau) côtoyaient ainsi des ensembles moins célèbres constituant néanmoins d'importants jalons pour l'archéologie mérovingienne (site du Grognon à Namur, tombes du « chef » et de la dame de Chaouilley...)

Pour finir, précisons que ces outils ont été conçus pour encourager une notion importante dans la démarche pédagogique du MAN : la formation

d'un public actif. Intrinsèquement, le jeu oblige les visiteurs à faire des choix, à observer une vitrine plutôt qu'une autre, à s'intéresser à une thématique plutôt qu'une autre. Cette notion d'activité est essentielle pour nous à double titre. Premièrement, dans la perspective d'un processus actif de découverte et de construction de savoirs dans une démarche proche de celle de la pédagogie active⁹. Ainsi, nous avons souhaité conserver dans le scénario des personnages un certain nombre de « culs-de-sac », des choix qui mettent les visiteurs face à une impossibilité et les obligent à rebrousser chemin. Ces impasses ont un rôle éducatif fondamental : plutôt que de préciser, par exemple dans la section consacrée au mariage, que rester célibataire est pratiquement impossible dans le monde franc – à moins d'entrer dans les ordres – nous avons considéré qu'il serait plus marquant, dans l'esprit du visiteur, de lui laisser opter pour ce choix, pour ensuite lui expliquer que cette option n'est pas la bonne, avant de l'obliger à revenir en arrière et à choisir un(e) prétendant(e), rendant ainsi l'obligation sociale du mariage sensible par l'expérience¹⁰.

Cette mécanique de jeu active nous intéresse, deuxièmement, car elle introduit une idée qui se dégage probablement de manière inconsciente dans l'esprit du public, mais qui est fondamentale dans la perspective d'une éducation au monde muséal : celle de la visite de musée en tant que démarche active, la vision du musée comme lieu de liberté, d'autonomie, de parcours individuels. Dans l'exposition « Le monde de Clovis », on est incités à ne pas tout voir, à ne pas tout lire dès la première visite. Nous pensons en effet que faire l'apprentissage du musée, c'est commencer à y faire des choix décomplexés. Dans cette optique de visite « décomplexée », l'ambiance de l'exposition se veut accueillante, des consignes sont données aux agents pour ne pas trop rabrouer les visiteurs, le silence n'est pas de mise, bien au contraire ; l'idée est aussi de permettre aux visiteurs d'échanger, de partager, de comparer leurs scores, de s'entraider. Par ailleurs, certaines étapes de la visite-jeu reposent sur des manipulations, des interactions avec la scénographie, afin de solliciter l'activité physique directe du visiteur dans ce parcours atypique, notamment via le toucher et l'odorat (Fig. 2).

⁹ Concernant cette démarche, voir par exemple Barbieux (2011), p. 21.

¹⁰ Cette efficacité a été observée lors d'autres expériences du même ordre : Gagnebien (2010), p. 122.



*Fig. 2 – Épreuve incitant les visiteurs à identifier au moyen de leur odorat quatre épices utilisées dès le Moyen Âge.
© MAN / Valorie Gó.*

Le parcours proposait en effet différents temps consacrés pleinement aux interactions ludiques avec l'espace et sans œuvres présentées : l'étape « Tirer son épingle du jeu », où chaque personnage doit résoudre de petites énigmes en lien avec son personnage (permettant par exemple de comprendre le fonctionnement des chiffres romains ou de découvrir le *hnefatafl*, jeu de société altomédiéval), l'étape « Mettre sa main au feu », comprenant un chaudron dans lequel le visiteur est invité à glisser sa main pour se soumettre à l'épreuve de l'ordalie, et en fin d'exposition, comme « clou du spectacle », un hologramme de Clovis joué par l'acteur Jacques Chambon, qui reçoit le visiteur-joueur en audience et lui soumet une ultime énigme (datant de l'époque mérovingienne), afin d'achever l'expérience sur une dernière impression spectaculaire et amusante. Néanmoins, rien n'est jamais gratuit : chaque étape du jeu et chaque spécificité de la mécanique de jouabilité a sa raison d'être scientifique. Ainsi, par exemple, lors de l'étape « Agrandir la famille » : contrairement au reste du parcours, qui se fonde exclusivement sur les choix effectués par le visiteur-joueur, à ce stade c'est le hasard qui décide du nombre d'héritiers dont pourra s'enorgueillir notre personnage. Bien entendu, cette petite subtilité a pour but de traduire l'absence de

contrôle des naissances ainsi que l'importante mortalité infantile à l'œuvre à l'époque des Francs.

Pour finir, il est apparu très rapidement que l'opérationnalisation du projet nécessiterait l'implication de plusieurs groupes de testeurs composés de publics variés, notamment adolescent. Ces groupes, intervenus au moment de la relecture des textes et du montage de la scénographie, ont permis d'ajuster le dispositif (clarification, réorientation du discours). Les agents au contact du public ont bien entendu bénéficié de formations spécifiques, en particulier les agents d'accueil et de surveillance et les guides-conférenciers (dès un an avant l'inauguration). Pendant le déroulement du projet, les livres d'or papier et numérique ont été régulièrement consultés, de même que les agents postés, afin d'effectuer des améliorations scénographiques d'appoint et quelques ajustements du discours. L'entretien des installations s'est avéré particulièrement exigeant, un public nombreux et enthousiaste mettant la scénographie à rude épreuve.

3. Evaluation and remedial process

L'évaluation du projet s'appuie sur :

- Des livres d'or, traditionnel et numérique (Fig. 3) ; conçu spécifiquement pour l'exposition, ce dernier comportait une vingtaine de questions, orientées vers la compréhension du parcours et l'expérience des visiteurs, avec plus de 5000 répondants ;
- Les données de l'application-jeu, révélant notamment le taux d'abandon ou de réussite des joueurs, et donc l'intégration du discours ;
- Une série d'études de réception par des étudiantes de M1 de l'École du Louvre sous la direction de Marie-Clarté O'Neill, ayant donné lieu à six mémoires traitant de publics différents (adolescents, adultes, seniors, scolaires, joueurs ou non joueurs...) et de thématiques variées (éducation et divertissement, action et interaction, rapport au numérique...) ¹¹.

Le nombre de visiteurs de l'exposition a été stabilisé à 74 502 visiteurs sur une durée de 7 mois. Malgré sa longue durée, « Le monde de Clovis »

¹¹ Adam (2023), Benoit-Ruby (2023), De Giacometti (2023), Gaupillat (2023), Holveck-Gottardini (2023), Wiard (2023).

présente ainsi une moyenne de fréquentation mensuelle légèrement supérieure à celle de l'exposition « Henri II », qui fut en 2019 un très beau succès pour le MAN, et largement supérieure à celle de l'exposition « Austrasie » (2017), et ce malgré une forme de redondance puisque « Le monde de Clovis » portait sur la même période chronologique et présentait à nouveau certaines pièces déjà exposées en 2017.

L'âge moyen et médian du visiteur a été stabilisé respectivement à 21 et 12 ans. Le MAN a donc réussi à attirer son public cible (les 12-25 ans), mais on notera que la catégorie « jeunes adultes » (18-25 ans) a été moins bien représentée que celle des adolescents. Le taux de primo-visiteurs (67,5 %) est particulièrement satisfaisant au regard du taux constaté lors de précédents événements (43 % pour l'exposition « Henri II »). Il faut noter par ailleurs que 91,7 % des visiteurs se déclarent satisfaits de leur expérience, même si ce critère est difficile à analyser et généralement peu significatif dans les musées, où il est souvent élevé.

Les données issues de l'application-jeu révèlent un bon taux d'engagement des visiteurs, avec 59 % des parties menées complètement à leur terme et 19 % des utilisateurs ayant souhaité jouer à plusieurs reprises. L'analyse des choix effectués par les visiteurs tout au long du parcours témoigne aussi de leur bonne intégration du discours scientifique, avec une majorité de réponses correctes à la plupart des situations posées. Certains choix révèlent que nos visiteurs ont très bien saisi la dimension historique de l'expérience et n'ont eu aucune peine à se glisser dans la peau d'un personnage vivant en d'autres temps et selon d'autres coutumes. Les mariages, par exemple, ont été en très grande majorité motivés par l'appât du gain et par la quête de prestige, et non par les sentiments, et ce, quel que soit le personnage considéré. Le visiteur engagé dans le jeu n'a donc eu aucun mal à mettre de côté sa propre échelle de valeur, les unions sentimentales étant largement mise en avant par notre société contemporaine, au bénéfice de l'échelle de valeur présentée dans les salles comme étant celle de la société mérovingienne, prônant avant tout des alliances stratégiques sur le plan patrimonial et politique.



Fig. 3 – Visiteuses contribuant au livre d'or numérique.
© MAN / Valorie Gó.

Les études de réception font ressortir quelques bénéfices notables du mode de visite adopté lors de cette expérimentation : une autonomisation des publics scolaires, dits « captifs » et généralement passifs lors des visites traditionnelles, une sociabilité accrue dans les groupes constitués de visiteurs-joueurs (par opposition aux visiteurs non-joueurs), une meilleure tendance au bouleversement des rôles dans le groupe familial (l'enfant ou l'adolescent, plus à l'aise avec le fonctionnement du jeu, pouvant plus aisément devenir le médiateur principal de la visite). Dans l'ensemble, elles ont constaté que l'engagement des visiteurs dans le scénario de leur personnage est particulièrement fort, avec un taux de lecture des textes assez bon. En cela, l'objectif du musée, qui était de transmettre de manière efficace son discours scientifique au moyen du jeu et de la narration, est considéré comme atteint. Néanmoins, ces études de réception font aussi ressortir la capacité distrayante au sens propre du jeu proposé, qui a pu détourner l'attention de certains visiteurs trop impliqués dans le récit pour prendre le

temps de regarder suffisamment les œuvres lorsque l'observation de ces dernières n'était pas directement impliquée dans la résolution des énigmes mais venait simplement illustrer le récit. Différentes pistes de remédiation ont été suggérées dans le cadre de ces études et sont explorées dans le cadre de l'itinérance : faire un renvoi plus systématique aux œuvres par le biais d'observations précises, encourager plus efficacement la participation des publics âgés, proposer encore plus d'immersion spatiale.

L'ensemble des données produites par ces différents modes d'enquête, réunies, décrites et interprétées dans un rapport de synthèse interne, ont par ailleurs donné lieu à plusieurs communications (journée d'étude « Ce qu'exposer veut dire » à l'Institut national du Patrimoine¹², journée « L'effet Wahou dans les musées » de la Sorbonne Nouvelle, conférence pour le réseau ArchéoMuse).

Cette exposition constitue un jalon pour le MAN dans sa volonté de s'ouvrir à de nouveaux publics et à des techniques de médiation inédites. Elle a permis de mieux connaître son public traditionnel, mais aussi de l'élargir et d'expérimenter et d'évaluer de nouveaux modes de valorisation de l'archéologie. Elle constitue une référence utile aux projets futurs du MAN, un point d'ancrage et de comparaison particulièrement solide pour de prochaines recherches. Par ailleurs, le projet a aussi constitué un tournant pour le musée sur le plan stratégique, le travail autour de l'exposition ayant donné lieu à une réflexion plus globale sur l'organisation des expositions au MAN et conduit à la production d'un document d'organisation interne.

Références

Adam, B. (2023). *Les publics scolaires sont-ils acteurs de leur visite au sein d'une exposition dont ils sont les héros ? Etude de cas au Musée des Antiquités Nationales de Saint-Germain-en-Laye*. Mémoire d'étude de l'Ecole du Louvre sous la direction de M.-C. O'Neill, Paris.

¹² Disponible à l'adresse :

<https://mediatheque-numerique.inp.fr/rencontres-debats/ce-quexposer-veut-dire/ce-quexposer-veut-dire-2023/ce-quexposer-veut-dire-2023-2/3-renforcer-liens-entre-publics-institutions-lexposition-mediation>

(Consulté le 14/07/2024)

Barbieux, C. (2011). Évaluer les effets des dispositifs ludiques destinés aux enfants en visite familiale. *La lettre de l'OCIM*, 135, 19-26.

Benoit-Ruby, M. (2023). *Comment le format « jeu interactif » impacte les interactions familiales au sein d'une exposition. Le cas de l'exposition « Le Monde de Clovis » au musée d'Archéologie nationale et domaine national de Saint-Germain-en-Laye*. Mémoire d'étude de l'Ecole du Louvre sous la direction de M.-C. O'Neill, Paris.

De Giacometti, C. (2023). *« Le monde de Clovis : l'exposition dont vous êtes le héros » au MAN : appréciation de la visite avec application mobile par les jeunes adultes et adolescents*. Mémoire d'étude de l'Ecole du Louvre sous la direction de M.-C. O'Neill, Paris.

Gagnebien, A. (2010). L'exposition dont vous êtes le héros. *Poli : Politique de l'image*, 3, 111-123.

Gaupillat, B. (2023). *Education et divertissement ? Etude de réception de l'exposition « Le Monde de Clovis » au MAN par les publics scolaires*. Mémoire d'étude de l'Ecole du Louvre sous la direction de M.-C. O'Neill, Paris.

Holveck-Gottardini, A. (2023). *Le visiteur et son rapport aux objets face à une médiation numérique. Le cas de l'exposition « Le Monde de Clovis » au musée d'Archéologie nationale*. Mémoire d'étude de l'Ecole du Louvre sous la direction de M.-C. O'Neill, Paris.

Maczek, E. et Fourès, A. (2019). Le ludique dans l'espace muséal. Les dossiers de l'OCIM. Dijon : Editions universitaires de Dijon/OCIM.

Wiard, A. (2023). *Le public non ciblé face à une visite gamifiée. Etude de la réception de l'exposition « Le monde de Clovis : l'exposition dont vous êtes le héros » au Musée d'Archéologie Nationale par le public adulte et sénior*. Mémoire d'étude de l'Ecole du Louvre sous la direction de M.-C. O'Neill, Paris.

“Versos Muertos” en el Museo Frida Kahlo

*Lilith Valdivia y Ximena Jordán**

Resumen

Versos Muertos fue el programa de educación artística creado por el área de Vinculación Educativa del Museo Frida Kahlo, para complementar la Ofrenda de Muertos 2023 en la Casa Azul. Dicho Altar estuvo este año, dedicado al poeta, intelectual, educador, ensayista y primer museógrafo de la Casa Azul, Carlos Pellicer.

Versos Muertos consistió en una invitación a los visitantes presenciales de la Casa Azul, para crear una “Calaverita Literaria”. Estas son composiciones tradicionales mexicanas en forma de versos y rimas, redactadas en tono humorístico, o en su defecto, en un tono liviano. Estos poemas muchas veces versan respecto a una persona fallecida, y a veces, pueden referirse a alguien que aún vive.

Una vez escrito el poema en un pequeño papel, los participantes podían llevárselo o dejarlo expuesto en un mural en el patio del Museo. Esto último, con la finalidad de compartirlo y de que sirviera como inspiración para los demás participantes.

Los resultados de Versos Muertos nos sorprendieron: 601 Calaveritas

* Lilith Valdivia, lvaldivia@museofridakahlo.org.mx;

Ximena Jordán, x.jordan@museofridakahlo.org.mx

Museo Frida Kahlo, Londres 247, Colonia del Carmen, Coyoacán, CDMX (México),

Literarias fueron dejadas en el Museo. Creadas en inglés, español, francés, alemán, italiano, lenguaje gráfico y otros, estos geniales “versos muertos” nos demostraron que escribir un poema a partir de lo observado en el Altar de Muertos, fue un ejercicio individual y al compartirlo en el museo, también comunitario, el cual facilitó en los visitantes del Museo Frida Kahlo una comprensión y apropiación más acabada del contenido de la Ofrenda de Muertos 2023, así como de la Festividad de Muertos en general.

Palabras clave: poesía, Día de Muertos, taller, escritura, literatura.

1. Concepción y planeación del programa.

Cada año, el Museo Frida Kahlo crea una Ofrenda Monumental de Muertos en uno de los Patios de la Casa Azul. Por su tamaño y tradición, esta ofrenda es considerada la exposición temporal anual más tradicional de este Museo. Corresponde a un Altar de Muertos de grandes dimensiones, el cual permanece montado durante al menos dos meses. Año con año, este Altar es único, porque cambia su temática principal, misma que tiene relación con él o los personajes principales a los cuales la ofrenda es dedicada, mismos que son parte a su vez, de la historia de la Casa Azul.

El pasado año 2023, la Ofrenda Monumental de Muertos de la Casa Azul se dedicó al poeta, ensayista, político, museógrafo y educador mexicano Carlos Pellicer. Este hombre de letras es esencial para la historia del Museo Frida Kahlo y del Museo Diego Rivera Anahuacalli. Debido al encargo expreso de la pareja de artistas Frida y Diego, fue Pellicer quien creó e instaló la museografía original de cada uno de estos dos Museos, que fueron legados al pueblo de México por la pareja de artistas.

Tan importante como lo anterior, es el hecho de que Carlos Pellicer fue amigo muy cercano tanto de Frida, como de Diego. El poeta y ambos pintores permanecieron juntos en amistad y colaboración profesional, desde sus juventudes, hasta los últimos días de sus vidas.

Por eso, la Ofrenda de Muertos de la Casa Azul del año 2023, dedicada a Carlos Pellicer fue especialmente significativa para el Museo Frida Kahlo. En esta muestra, honramos a uno de los amigos más queridos de Frida,

quien dedicó hermosos versos a la artista. Igualmente, cabe destacar que Pellicer fue uno de los intelectuales y políticos más destacados del México posrevolucionario.

Versos Muertos estuvo destinado a aumentar el entendimiento de los visitantes respecto a la exposición temporal de Día de Muertos, a la vez que conectarlos con su vocación poética. Igualmente, esta actividad de mediación educativa involucró a los participantes con la metáfora escrita, misma que no solo Pellicer, sino también los fundadores del Museo, Frida Kahlo y Diego Rivera, ocuparon constantemente para comunicar sus ideales sociales, artísticos e incluso, personales.

La relevancia académica de esta actividad estuvo en su contenido artístico, específicamente literario, en la cantidad de resultados que generó y en su potencial investigativo, derivado de esto última. Su relevancia social, radicó en que conectó a los visitantes con una tradición mexicana muy arraigada en la república, a la vez que mayoritariamente desconocida en el extranjero. Su relevancia económica tiene relación con que este ha sido el programa de educación artística de más bajo costo desarrollado por el Museo Frida Kahlo. Esto último, aun considerando que se ofreció gratuitamente a los participantes, es decir, que no hubo recuperación económica alguna para el Museo respecto a los gastos incurridos en esta actividad.

Versos Muertos es un programa cultural creado por el área de Vinculación Educativa del Museo Frida Kahlo, para complementar la Ofrenda de Muertos en la Casa Azul. Consistió en una invitación a los visitantes presenciales de la Casa Azul a crear una “Calaverita Literaria”. Estas son composiciones tradicionales mexicanas en forma de versos y rimas, redactadas en tono humorístico, o al menos liviano. Versan respecto a una persona ya fallecida, aunque a veces pueden referirse a alguien que aún vive. En este último caso, es cuando suelen estar dotadas de algo de humor, burla o picardía. Una vez escrito el poema en una hoja de papel, los participantes podían llevárselo o dejarlo expuesto en un mural en el patio del Museo, compartiendo su creación literaria como parte de lo que se ofrenda en el contexto de Día de Muertos.

Del 20 de octubre al 05 de noviembre

Taller de calaveritas literarias

Versos muertos

Dale vida a tus versos y rimas,
No dejes que la calaca te quite la sonrisa.
En nuestro taller, la muerte se hace arte,
Tu creatividad aportará su parte

Horario: 12:00 a 15:00 h

Actividad gratuita con tu boleto de entrada

Imagen 1: difusión digital e impresa del Taller Versos Muertos 2023.

Tan importante como lo anterior, es el hecho de que este taller aumentó en los visitantes el entendimiento de las características esenciales de la Festividad de Muertos. En base a la lectura de los poemas compartidos, pudimos comprobar que este objetivo sí se logró.

La recepción del público y de los participantes de esta actividad fue mayor a la esperada. Versos Muertos generó una mayor participación de los visitantes, en comparación a las iniciativas educativas llevadas a cabo en el Museo Frida Kahlo durante el año 2023.

En el contexto de este trabajo, se les llamará indistintamente “Calavera Literaria” o “Calaverita” a los versos escritos. Ambas acepciones son igualmente válidas para mencionar este tipo de poesía. Por eso, y para que el texto no quedara repetitivo, se ocuparán indistintamente las dos denominaciones. En algunos segmentos del texto, se les ha llamado igualmente poemas o poesías, para no caer en una redundancia verbal que vuelva monótona la lectura del presente análisis.

Desde el año 2021, el Museo Frida Kahlo a través de su área de Vinculación Educativa, ofrece actividades de educación artística a sus visitantes, mismos que se realizan en uno de los patios del Museo, en un área acondicionada para estos fines. Hasta el año 2023, estas experiencias educativas habían sido de diverso tipo, siempre dentro del área de la visualidad. Es decir, las técnicas, materiales y resultados esperados, eran visuales, tales como autorretrato, dibujo, manufacturación de artesanía y arte popular.

A fines de octubre de 2023, con motivo de la celebración de Día de Muertos, y en particular, de la instalación de la Ofrenda de Muertos en la Casa Azul, se llevó a cabo por primera vez en el Museo Frida Kahlo una actividad cuyo objetivo principal no era que los participantes trabajasen dentro de un área de la visualidad, sino que aprendieran y crearan un arte popular literario que es parte del Día de Muertos: el de las Calaveritas. El motivo por el cual el área de Vinculación Educativa del Museo Frida Kahlo decidió crear una actividad de mediación educativa en la cual se trabajará principalmente con literatura y no con visualidad, fue porque el protagonista a la Ofrenda de Muertos 2023 fue el intelectual, escritor, ensayista y poeta mexicano, Carlos Pellicer.

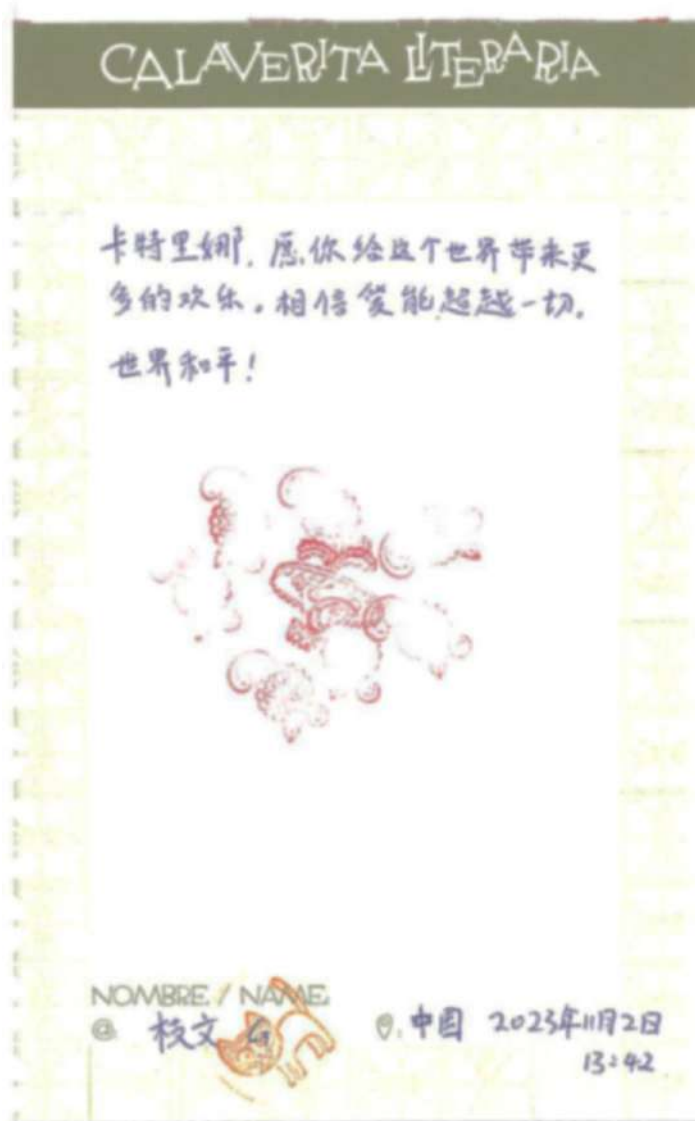


Imagen 2. Calaverita literaria escrita en japonés, por participante de Versos Muertos, en Museo Frida Kahlo.

Considerando que la Ofrenda de este año fue dedicada a un poeta, uno de los objetivos de Versos Muertos fue conectar a los participantes con el poder de la palabra escrita, misma que fuera la principal herramienta de creación artística y acción política de Carlos Pellicer. Por esto, el Versos

Muertos se llevó a cabo durante las dos primeras semanas en las cuales la Ofrenda de Muertos a Carlos Pellicer estuvo instalada en la Casa Azul.

Como complemento a lo anterior, sabemos que Día de Muertos era muy importante para Frida Kahlo y Diego Rivera, los fundadores del Museo. Contamos con documentación que revela que la estética, los motivos y las prácticas asociadas a esta celebración, eran del gusto y de la total consideración de la pareja de artistas. Por eso, se hizo necesario crear una actividad educativa para los visitantes de la Casa Azul, que les ofreciera la oportunidad de adentrarse en la esencia de esta conmemoración, desde una perspectiva más profunda que la ofrecida actualmente por las películas y los medios de comunicación internacionales. Lo anterior lo afirmamos, sin negar ni desmerecer la función positiva que ha tenido esta “publicidad informal” de Día de Muertos a nivel mundial. Reconocemos el beneficio de la cualidad mediática que en los últimos cinco años ha adquirido esta fecha. Sin perjuicio de lo anterior, desde el Museo Frida Kahlo, al enseñar a los visitantes la tradición de las Calaveras Literarias la intención fue expandir la comprensión de la celebración de Muertos, ampliándola para que abarcara más que su mera absorción a nivel de estética estrictamente visual.

Cabe hacer mención de que, para el Museo Frida Kahlo, así como para muchos museos mexicanos que conmemoran Día de Muertos, la Ofrenda Monumental de Muertos es una exposición temporal dentro de la programación artística anual del Museo. La conceptualización, preparación, financiamiento y montaje de esta Ofrenda, así como su importancia local, nacional, internacional y su exposición mediática, le dan la categoría de exposición temporal. Y tal como ocurre con una exposición temporal, la Ofrenda es diferente cada año. Cada Día de Muertos se dedica a un personaje distinto, además de estar siempre honrando a Frida Kahlo y a Diego Rivera, por ser los fundadores del Museo y, literalmente, los “dueños de casa”.



Imagen 3: detalle Ofrenda “Esto Fui”, en Museo Frida Kahlo. En la foto, el protagonista del Altar de ese año, Carlos Pellicer.

2. Desarrollo del Programa

Los **objetivos generales** del Taller Versos Muertos 2023, del Museo Frida Kahlo, fueron los siguientes:

- I. Desarrollar contenido adicional y complementario a la Ofrenda de Muertos 2023, enseñando la tradición mexicana de las Calaveritas Literarias como un elemento esencial de la Festividad de Muertos.

- II. Compartir enfoques alternativos al contenido de esta exposición temporal, los que se sacaban a la luz al exponer los poemas creados en el mural.
- III. Enseñar que Día de Muertos es una celebración de introspección y conexión con las memorias individuales, lo que inspira la creación de un poema.

Objetivos Específicos

- a) Propiciar un momento personal, de silencio, reflexión y también de humor, en cada uno de los participantes.
- b) Facilitar el encuentro de voces escritas de visitantes del Museo Frida Kahlo, en el mural donde centenares de escritores de Versos Muertos, dejaron expuestas sus Calaveritas Literarias.
- c) Transmitir la importancia que tuvo la palabra escrita y poetizada, en los procesos creativos de Frida Kahlo, Diego Rivera y por supuesto, en el trabajo del protagonista de la Ofrenda de Muertos 2023, el poeta Carlos Pellicer.

Público objetivo: visitantes presenciales de la Casa Azul, de 6 o más años, que acudan entre el 20 de octubre y el 5 de noviembre de 2023, a observar la Ofrenda de Muertos.

Recursos materiales:

- a) Plumas, lápices de grafito y de colores, para ser ocupados por 20 participantes simultáneamente.
- b) Sillas y mesas para 20 participantes.
- c) Un panel de madera acondicionado como mural.
- d) Alfileres para adherir los poemas al mural.

Recursos humanos: 3 monitores, guiando a los participantes en la comprensión y creación del arte de las Calaveritas Literarias.

Colaboraciones: para el desarrollo de Versos Muertos, el Área de Vinculación Educativa del Museo Frida Kahlo, trabajó en colaboración interna con el equipo de Diseño y Comunicación del Museo.

Contenidos. La experiencia artístico-educativa Versos Muertos se creó y desarrolló teniendo como base los siguientes contenidos:

- a) el legado poético y museográfico del poeta mexicano Carlos Pellicer, protagonista de la Ofrenda 2023 de la Casa Azul.
- b) El carácter introspectivo y reflexivo de la Festividad de Muertos, manifestado en la poesía popular de las Calaveritas Literarias.

- c) La praxis artística del visitante de un Museo, como técnica de apropiación sensible y conceptual de los contenidos artísticos ofrecidos por la experiencia expositiva.
- d) La afición y práctica que mostraron tanto Frida Kahlo como Diego Rivera, por la poesía y la metáfora escrita.

Herramientas de mediación:

- a) Introducción oral a los participantes de Versos Muertos, impartida en grupos de 5, por los monitores.
- b) Papel, lápiz y mesa, que posibilitaron a los visitantes convertirse en poetas en el Jardín de Frida Kahlo.
- c) Mural con los poemas adheridos, el cual se constituyó prontamente en una herramienta esencial de mediación, al exponer los escritos creados, mismos que fueron modelo de inspiración para los interesados en participar.

Planeación: Versos Muertos fue planeado por el área de Vinculación Educativa en conjunto con el equipo de Investigación, que fue igualmente el equipo curatorial de la Ofrenda de Muertos 2023. Fueron necesarias 4 reuniones de trabajo para concluir la adecuada creación, organización y programación de la actividad.

El trabajo de planeación comprendió:

- a) Investigar el origen y práctica de las Calaveritas Literarias.
- b) Idear técnicas de motivación y enseñanza para quienes deseen escribir uno de estos poemas.
- c) El estudio de los contenidos de la Ofrenda de Muertos 2023 del Museo Frida Kahlo, para lograr un enlace sensible y coherente con el taller Versos Muertos.
- d) La elección y capacitación de 3 monitores para esta actividad educativa.
- e) La adquisición de los recursos materiales previamente enlistados.
- f) La creación de una estética visual y textual para la adecuada identificación y difusión de este programa educativo, con el equipo de Diseño del Museo Frida Kahlo.
- g) El desarrollo y oportuna aplicación de una estrategia de difusión, en conjunto con el equipo de Comunicación.

Implementación. Para implementar la actividad, se requirió de lo siguiente:

- 2 monitores más la responsable de Vinculación Educativa.

- La instalación de sillas, mesas y materiales en el área de talleres ubicada en uno de los patios del Museo.
- La instalación del panel que sirvió como mural de Calaveritas Literarias, así como del letrero impreso que anunciaba la actividad.

Comentario: la implementación de la actividad se realizó fluidamente y sin complicaciones. A los visitantes les llamó la atención ver a las personas escribiendo en las mesas del área de talleres y por eso, se acercaban a preguntar por la actividad. Debido a que consiste en escritura creativa y de fácil inspiración, la cantidad y variedad de visitantes motivados a hacerse parte de esta iniciativa fue alta. Igualmente, los visitantes se mostraron agradecidos por la experiencia e interesados en continuar aprendiendo de las Calaveritas Literarias, por sí mismos.



*Imagen 4: poema – calaverita en español,
 escrito por participante de Versos Muertos.
 Museo Frida Kablo 2023.*

3. Evaluación y propuesta de mejoramiento

Estudios de Acompañamiento: la responsable de Vinculación Educativa estuvo presente al inicio de cada sesión, supervisando la interacción socioeducativa con los participantes. Igualmente, efectuó correcciones respecto a introducción y a los contenidos impartidos, así como al adecuado desarrollo de la actividad. Si los monitores necesitaban asistencia con posterioridad a cada inicio de sesión, solicitaban vía WhatsApp la presencia de la responsable de Vinculación Educativa.

Mejoramiento de la actividad: se tomó nota de las áreas de oportunidad que surgieron durante el transcurso de cada jornada. A partir de estas anotaciones, se redactaron indicativos de mejoramiento que se enviaron vía WhatsApp. De esta manera, cada vez que apareció un área de oportunidad, se aprovechó efectivamente. Esta agilidad en el progreso *in situ* de la actividad fue esencial, porque esta actividad se efectuó desde el 20 de octubre al 5 de noviembre, durante 3 horas al día; 39 horas en total.

Estudios para la evaluación de resultados: se recolectaron las 604 Calaveritas Literarias compartidas por los participantes en el mural. Se transcribieron, separadas de acuerdo a su idioma. Se entrevistó a los monitores, invitándoles a que compartieran situaciones significativas suscitadas durante su desarrollo. Se concluyó, en la reunión de evaluación de resultados, que Versos Muertos había resultado mucho más exitoso de lo que se pronosticó. Actualmente, se está realizando una investigación respecto a los versos recolectados, para distinguir relaciones de sentido entre los poemas creados, la Ofrenda de Muertos y la injerencia de esta actividad en una mejor apreciación del Día de Muertos en su conjunto.

Desde su planeación, se intuyó que Versos Muertos era una buena iniciativa; apropiada, adecuada, sensible y congruente con la misión institucional del Museo Frida Kahlo. No obstante, el resultado de Versos Muertos fue mejor de lo que se esperaba. Tuvo una amplia recepción en los visitantes, quienes dejaron 601 poemas en forma de Calaveritas Literarias, mismas que sirvieron como prueba irrefutable de la amplia recepción e involucramiento que ocasionó este programa educativo.

Referencias

Antonio, Dahlia (2017). *La muerte casera, pegada con cera: genealogía, fortuna y risa de la calavera literaria*. Universidad Veracruzana. Recabado el mayo de 2024, de: <https://ifc.dpz.es/recursos/publicaciones/36/08/07antonio.pdf>

Calaveritas Literarias, un género menor pero muy vivo. Recabado en mayo de 2024 de URL: <https://sombredelaire.com.mx/calaveritas-literarias-un-genero-menor-pero-muy-vivo/>

Casul, Cultura UNAM. 2021. Calaveritas literarias: historia y legado. Recabado en mayo 2024. URL: <https://casul.unam.mx/calaveritas-literarias-historia-y-legado/>

López, Maite. 2022. *Beneficios de la poesía en los adultos*. Recabado en mayo del 2024. URL: <https://mentesabiertas.es/2022/04/25/beneficios-de-la-poesia/>

Ochoa, Andrea. 2023. Todo lo que debes saber sobre cómo hacer una calaverita literaria. Recabado en mayo 2024. URL: <https://www.admagazine.com/cultura/calaveritas-literarias-como-hacerlas-y-que-son-20201013-7559-articulos>

Trabajos recientes con Calaveritas publicados en internet:

- http://www.ete.enp.unam.mx/InformETE_004_Calaveritas.pdf
- <http://www.posgrado.derecho.unam.mx/convocatorias/Conv-Calaveritas-Literarias2022-1.pdf>
- https://medicasur.com.mx/work/models/ms/Resource/8343/1/images/CalaverasLit_2016.pdf
- https://salud.edomex.gob.mx/isem/docs/calaveritas_literarias_2023.pdf
- <https://www.sedema.cdmx.gob.mx/storage/app/media/Basura%20Cero/CalaveritasAdiosPlasticosDesechables.pdf>
- https://www.trabajosocial.unam.mx/comunicados/2021/octubre/Convocatoria_calaverita_literaria_2021.pdf

History of Dolls: Unveiling Cultural Narratives through Hands-On Learning

*PhD. Nini Sanadiradze**

Abstract

The "History of Dolls" program, developed by the Tbilisi Museums Union and hosted at the Ilia Chavchavadze Literary Memorial Museum, aims to preserve Georgian doll-making traditions. This initiative addresses the closure of the Tbilisi Toys and Dolls Museum, which has had its significant collection stored since 2012.

The program sustains this heritage by engaging the public through a 90-minute session, including an interactive multimedia presentation exploring global and Georgian doll-making techniques and a practical workshop where participants create traditional Georgian dolls from sustainable materials.

By promoting inclusivity and sustainability, the program aligns with broad UN Sustainability Goals and addresses urgent needs for educational continuity and cultural preservation.

Keywords: Cultural Heritage, Cultural Preservation, Georgian Doll-making, Sustainability, Inclusivity, Hands-on Learning.

* **Nini Sanadiradze**, Tbilisi Museums Union, Ivane Javakhishvili Street #7, Tbilisi (Georgia), ninisanadiradze@gmail.com

1. The conception and planning of the programme

The "History of Dolls" program revitalizes traditional Georgian doll-making craft by blending it with contemporary educational techniques. The initiative aims to enhance cognitive skills and cultural appreciation across diverse audiences while promoting environmental sustainability through a zero-waste approach. Emphasizing engagement with school children, the program ensures inclusivity for participants of all abilities and aligns with the Union's broader mission to preserve and promote Georgian cultural heritage.

Since its establishment in 1937, the Tbilisi Toys and Dolls Museum has been a cornerstone in preserving Georgian cultural heritage. With the museum's closure in 2012, this program steps in as a critical educational lifeline, leveraging the museum's historical role to sustain the vibrancy of doll-making traditions and prevent the loss of this heritage in Georgia. The program ensures the museum's cultural and educational contributions continue to reach the public, maintaining public engagement until the new exhibition space opens.



1. A collection of dolls known as Khvakhura, created by Nino Brailashvili.
© Tbilisi Museums Union

The program's comprehensive approach to cultural education is evident in its use of archival materials, repurposed crafting materials, and advanced multimedia tools. These resources, along with collaborations with local schools, cultural experts, and museum staff, enrich the educational experience. Developed in collaboration with local schools, the program not only aligns with educational standards but also enriches school curricula. Professionals provide in-depth knowledge and lead sessions on creating traditional Georgian dolls, ensuring a rich and engaging learning experience.

One of the program's highlights is incorporating the traditional Georgian figure "Dedopala" into the curriculum. Dedopala, which means "queen" in Georgian, represents an important cultural and historical symbol. Including Dedopala in the doll-making workshops allows participants to connect with Georgian heritage more profoundly, learning about this figure's historical and cultural significance while developing their crafting skills.

The program covers global and Georgian doll-making techniques, cultural significance, and craftsmanship. Participants create traditional Georgian dolls using environmentally friendly materials, fostering creativity and practical skills. This program is crucial for preserving knowledge of dolls and types of museums until the re-exhibition and reopening for the public, thus transferring the knowledge of Georgia's intangible cultural heritage.

2. Carrying out the programme

Since 2017, meticulous research has amalgamated various resources, providing a robust theoretical base. This involved extensive literature reviews, field visits, and interviews with local artisans and cultural historians to ensure comprehensive coverage of Georgian doll-making traditions. Archival research included examining historical documents, photographs, and previous exhibits from the Tbilisi Toys and Dolls Museum. This rich tapestry of information formed the backbone of the program's curriculum, ensuring it was grounded in authentic cultural practices and historical accuracy.

Collaborations with educational institutions and child psychologists ensured the program's adaptability to different age groups and learning styles. Educational experts helped tailor the content to align with school curricula, while child psychologists provided insights into the developmental benefits of hands-on learning and creative expression. This multidisciplinary approach ensured that the program was educational, developmentally appropriate, and engaging for children.

Pilot sessions were conducted to test the program's effectiveness. These sessions included small groups of participants who provided valuable feedback on the content and delivery methods. Feedback was systematically collected through surveys, interviews, and observational studies. This data-driven approach allowed for the program's refinement, addressing issues related to accessibility, content clarity, and participant engagement.

The program's implementation involved carefully staged roll-outs across the Tbilisi Museums Union's network. This phased approach ensured that each museum could integrate the program seamlessly into its operations. Training sessions were held for museum staff to familiarise them with the new content and teaching methodologies. These sessions were crucial in ensuring the staff could deliver the program effectively and confidently.

Initial pilot sessions gathered feedback, allowing for necessary adjustments. This iterative process was essential for refining the program. Adjustments included: Modifying the complexity of the hands-on activities to suit different age groups; Enhancing multimedia content to make it more engaging; and Ensuring all materials were available in accessible formats for participants with disabilities.

The program includes:

Interactive Multimedia Sessions: These sessions employ advanced tools to explore the history and techniques of doll-making globally and locally. The multimedia sessions are designed to be highly engaging, incorporating a variety of digital tools. Interactive multimedia aids such as photos, audio materials, and video clips provide a rich, immersive learning experience. These aids bring historical and cultural contexts to life, making the information more relatable and memorable for participants.

Discussion segments encourage interaction and facilitate an immersive learning environment. During these segments, participants are prompted to share their thoughts and experiences, fostering community and collaborative learning. These discussions are guided by educators who provide context and facilitate deeper understanding through questions and prompts.

The interactive sessions are designed to cater to various learning styles, ensuring that all participants can engage with the material effectively.



2. An interactive educational session where a group of children is actively engaged in a hands-on activity. © Tbilisi Museums Union



3. Participants craft traditional Georgian dolls from recycled materials, fostering creativity and environmental consciousness. © Tbilisi Museums Union

Hands-on Workshops: Participants craft traditional Georgian dolls from recycled materials, fostering creativity and environmental consciousness. The workshops provide step-by-step guidance and allow participants to apply what they have learned practically. The hands-on workshops are designed to be interactive and engaging, with participants learning to create dolls representing various historical and cultural figures, including the traditional Dedopala.

Inclusive Practices: Throughout its execution, the program maintained a strong focus on inclusivity, ensuring all activities were accessible to a diverse audience, including those with disabilities. This approach involved tailored materials and support to meet the needs of all participants. Special considerations were given to participants with physical, visual, and auditory impairments to ensure they could fully participate and benefit from the program.



4. Throughout its execution, the program maintained a strong focus on inclusivity, ensuring all activities were accessible to a diverse audience, including those with disabilities. © Tbilisi Museums Union

Sustainability and Environmental Awareness: One significant aspect of the program is using recycled materials. Participants must bring old clothes, bottle caps, and other reusable items to create their dolls. This not only

fosters creativity but also promotes environmental awareness and sustainability. The hands-on workshops emphasize the importance of sustainability and responsible consumption, aligning with global efforts to reduce waste and encourage eco-friendly practices.



5. Participants collect old clothes, bottle caps, and other reusable items to craft traditional Georgian dolls, fostering creativity and environmental consciousness. © Tbilisi Museums Union

Participants learn valuable lessons about resourcefulness and sustainability by transforming everyday materials into beautiful, culturally significant objects. This aspect of the program also aligns with broader educational goals, teaching participants about the importance of environmental stewardship and the impact of their choices on the world around them.

3. Evaluation and remedial process

The program's evaluation framework, with a strong emphasis on environmental education, cultural appreciation, and cognitive development, was built on a foundation of inclusivity. This commitment was a testament to our respect for all participants, ensuring they felt valued and integral to the program's activities.

Accompanying Studies: Studies assessed participants' grasp of cultural

heritage, environmental practices, and cognitive benefits. Surveys and observations measured the program's success in fostering environmental consciousness and accessibility. The evaluation process involved pre- and post-session surveys to assess participant knowledge, attitudes, and skills changes. These surveys provided quantitative data on the program's impact, while interviews and observational studies offered qualitative insights into participants' experiences and engagement levels.

Evaluation of Results: Results showed marked improvements in cognitive skills such as problem-solving, creativity, and spatial awareness. Tasks involving recycled materials bolstered participants' sustainability practices and mental development. Participants demonstrated a deeper understanding of cultural heritage and the significance of traditional crafts. The interactive sessions and hands-on activities were particularly effective in enhancing participants' engagement and learning outcomes.

Remediation: Feedback prompted enhancements in content related to sustainable practices and accessibility. Multimedia materials were refined for more precise sustainability explanations, and workshop activities were adjusted for greater accessibility. These refinements ensured that the program remained inclusive and relevant to all participants, regardless of their backgrounds or abilities. The evaluation process also included feedback from participants about their experience creating the Dedopala dolls. Many participants reported a deeper connection to their cultural heritage and pride in learning about and preserving these traditions. This feedback has been invaluable in refining the program to meet the needs of diverse audiences better.

The program's success is not just about the skills and knowledge participants acquire, but also about their increased appreciation for their cultural heritage and their commitment to sustainability. The positive feedback and high levels of engagement are a source of pride and inspiration, indicating that the program effectively achieves its goals and provides a valuable model for other museum education initiatives.

References

Books:

Topuridze, Q., Miqueladze, T., Itonishvili, V., & Zhordania, O. (1988). *Iv. Javakhishvili. Institute of History Archaeology and Ethnography. Tbilisi.* ISBN 5-520-00575-3.

- Bardavelidze, V. (1938). Religious Texts of the Georgian Mountaineers of Eastern Georgia. Tbilisi: Publishing House of the Georgian Branch of the USSR Academy of Sciences.
- Van Veldhuizen, A. (2017). Education Methods & Techniques from Museum and Heritage Education. Utrecht. ISBN: 978-90-827542-2-3 (e-book).
- Hubard, O. M. (2015). Art Museum Education: Facilitating Gallery Experiences. Palgrave Macmillan.

Journal Articles:

- Azikuri, N. (2023). Georgian Artistic Tradition of Folk Weaving. Materials for Georgian Ethnography, 4(30). ISSN 2667-9582.

Georgian Books:

- Rukhadze, J. (1980). ხალხური დღესასწაულები და თანამედროვეობა. თბილისი: მეცნიერება.
- Rukhadze, J. ხალხური აგრიკულტურა დასავლეთ საქართველოში. თბილისი: მეცნიერება.
- Rukhadze, J. (n.d.). ცოცხალი ისტორიები: ჯულიეტა რუხაძის ეთნოგრაფიული ჩანაწერები. თბილისი. ISBN 9789941274534.

Museos + cerca. Primera experiencia de maletas didácticas en El Salvador

*Andrea Quintanilla**; Carlos Flores Manzano; Madeleine Imberton; Melissa Campos y Rafael Alas

Abstract

El “Proyecto de mediación cultural: Acercamiento de los museos a las comunidades salvadoreñas en el contexto de la pandemia de COVID-19”, fue una iniciativa llevada a cabo por ICOM El Salvador en colaboración con ICOM Bélgica, y que fue financiada por el Solidarity Project 2022 del ICOM y apoyada localmente por la Universidad Tecnológica de El Salvador. Dicho proyecto nació ante el prolongado cierre de los espacios culturales en El Salvador debido a la pandemia y a los efectos que esto tuvo en los museos salvadoreños; por lo que se pensó en una forma novedosa en la que se pudiera apoyar a las instituciones museales a llevar sus colecciones a diferentes públicos que tradicionalmente han tenido un acceso limitado a la oferta cultural del país. Es así como el proyecto se centró en la creación de maletas didácticas, las cuales se realizaron de forma personalizada para cada uno de los museos participantes, lo que fomentó un repensar de las relaciones entre los museos y las comunidades a través de nuevas experiencias y actividades interactivas para diferentes tipos de visitantes.

Palabras Clave: Mediación cultural, Maletas didácticas, COVID-19, Solidarity Project, El Salvador, Bélgica, Museos, Latinoamérica.

* Andrea Quintanilla. andrea.qalvarez@gmail.com

1. Concepción y planificación del programa

El Salvador es un país centroamericano que, a pesar de tener mucha riqueza cultural, históricamente no ha sabido diversificar la forma de presentar los contenidos de sus museos a diferentes tipos de públicos; lo anterior ha generado una brecha entre las comunidades y los museos, puesto que las personas no se ven motivadas a realizar visitas a estos espacios.

Dicho problema se agudizó a raíz de los impactos de la pandemia del COVID-19, puesto que El Salvador fue uno de los primeros países en cerrar los espacios culturales dentro de las medidas de confinamiento que se aplicaron, para luego ser uno de los últimos países en finalizar la cuarentena y reactivar la economía por fases, en las que la cultura fue una de las últimas en reincorporarse bajo medidas rigurosas decretadas por el gobierno (Laguán, 2021).

En este contexto la nueva Junta Directiva de ICOM El Salvador, sostuvo una reunión con Sergio Servellón, vicepresidente del comité nacional de ICOM Bélgica y presidente de ICOM Bélgica Flandes durante su visita al país, en la cual se discutió sobre la posibilidad de entablar una colaboración entre ambos comités nacionales considerando los desafíos que se dieron en los museos salvadoreños como consecuencia de la pandemia. Como resultado de este encuentro, se comenzó a formular una propuesta de mediación cultural que buscaba diseñar herramientas con diferentes museos para que así estos pudieran acercarse a públicos que desafortunadamente no tienen acceso a estos, así como también para acercarse de una manera diferente y novedosa a sus visitantes usuales.

Para dar forma a esta propuesta, se investigó sobre datos posteriores a la pandemia relacionados con la oferta cultural en el país, los cuales mostraron que las personas estaban satisfechas con la oferta cultural en sus municipios en la dimensión de recreación y deportes (El Salvador Cómo Vamos, 2021); sin embargo, al revisar los indicadores de asistencia a museos en 2022, se observó que, en los municipios del área metropolitana de San Salvador, menos del 13 % de los consultados había asistido a un museo, mientras que un alto porcentaje indicó no haber asistido a ninguna oferta cultural, prefiriendo cines y ferias como espacios de recreación (El Salvador Cómo Vamos, 2022).

Tomando estos desafíos como una oportunidad para repensar las relaciones entre museos, mensajes, comunidades y públicos, se decidió formular el “Proyecto de Investigación y Mediación Cultural: Acercamiento de los Museos a las Comunidades Salvadoreñas en el Contexto de la Pandemia COVID-19” el cual se pudo realizar gracias a la alianza estratégica

entre los comités nacionales del ICOM Bélgica e ICOM El Salvador y el apoyo de la Universidad Tecnológica de El Salvador (UTECS). Es así como se postuló dicho proyecto a la convocatoria del Solidarity Project 2022 de ICOM y, gracias al perfil de la propuesta, se obtuvieron los fondos solicitados.

Es importante mencionar que para la presentación del proyecto se contó con cartas de apoyo de ICOM LAC firmada por su presidenta Beatriz Espinoza, ICOFOM LAC firmada por su presidenta Luciana Menezes de Carvalho, e ICOM CECA Colombia, firmada por su corresponsal Mónica Fuentes Leal.

1.1 Metodología

Para la realización del proyecto se utilizó un enfoque cualitativo, descriptivo y fenomenológico para comprender las experiencias de los museos participantes a partir de sus relatos individuales, así también se realizaron capacitaciones para el desarrollo de maletas didácticas o toolkits educativos de mediación cultural personalizado y diseñado para cada museo participante dependiendo de las necesidades y contenido de cada museo, entendiendo este instrumento como un recurso excelente para acercarse a distintos contenidos de una manera diferente y divertida, en donde la participación activa es fundamental....Este recurso didáctico puede utilizarse antes, durante y después de la visita al museo ya que es una propuesta flexible que permite su adecuación a los escenarios. (Hernández Delgado, 2012, p.14)

1.2 Ejecución del presupuesto del proyecto

El proyecto desarrollado se gestionó con un “financiamiento colaborativo”, entre varias instituciones de Bélgica y El Salvador. El monto total del mismo fue de 24,000.00 euros. Este presupuesto incluyó los siguientes componentes: el diseño y fabricación de 10 maletas didácticas, diversas visitas de capacitadores que viajaron de Bélgica hacia El Salvador, los gastos de la logística de esos viajes, y la promoción del proyecto.

Para iniciar la ejecución, los presidentes de Comité Nacional ICOM Bélgica y del Comité Nacional ICOM El Salvador firmaron un Protocolo de Entendimiento, el cual en su punto No.4 definió lo siguiente: El fondo ICOM Solidarity Project cubrirá el 75% del proyecto, el Comité Nacional ICOM Bélgica aportará la contra partida del 25% del financiamiento de este, mientras que el Comité Nacional ICOM El Salvador cubrirá los costos

operativos en el territorio salvadoreño. En El Salvador, el fondo ICOM Solidarity Project cubrió el 85% de proyecto y el 15% fue aportado por la Universidad Tecnológica de El Salvador UTEC.

2. Realización del proyecto

El proyecto se desarrolló en cinco etapas, las cuales se describen a continuación.

Etapa 1. Esta etapa se dividió en las fases de recepción de solicitudes y selección de los participantes.

A partir de la notificación de aprobación del financiamiento para el proyecto, el 28 de abril de 2022, se elaboraron las condiciones para ser parte de este, junto con un formulario de solicitud para participar. La convocatoria pública dio como resultado catorce solicitudes, de las cuales se aprobaron doce y finalmente el proyecto inició con once participantes: Museo La Memoria Vive del Centro de Arte para la Paz; Museo de Historia Natural de El Salvador; Museo Nacional de Antropología Dr. David J. Guzmán; Museo FORMA; Museo de Historia Militar “Excuartel El Zapote”; Museo del Banco Central de Reserva; Pinacoteca del Centro de Cultura Rafael Meza Ayau de la Universidad Don Bosco; Museo Tin Marín; Museo de Arte de El Salvador -MARTE-; Museo Regional de Oriente; y Museo Antonio Sol de la antigua ciudad de Cihuatán.

¿TRABAJAS EN UN MUSEO?

¿Te interesaría participar en un proyecto de Investigación y Mediación Cultural?

ICOM El Salvador te invita a que participes en el proyecto "Investigación y Mediación Cultural: Acercamiento de los Museos a las comunidades salvadoreñas en el contexto de la pandemia COVID-19" el cual busca implementar nuevas experiencias lúdicas por medio de la creación de un **toolkit o maleta didáctica** personalizada para cada museo que participe, y así difundir el contenido de sus colecciones con más comunidades y tipos de públicos.

Si te interesa participar, debes de llenar el formulario de inscripción y estar pendiente de tu correo en caso de que tu aplicación sea una de las elegidas.

Para más información escribe a: icomelsalvador@gmail.com

CUPO LIMITADO

ICOM Consejo Internacional de Museos ICOM International Council of Museums ICOM El Salvador

Figura 1. Convocatoria abierta para participar en el proyecto que fue publicada y pautaada en las redes sociales de ICOM El Salvador.

Etapla 2. Implicó las fases del conocimiento previo del recurso didáctico y formulación de primeras ideas.

En esta etapa se envió a los participantes información previa sobre mediación cultural, un inventario descriptivo de kits educativos itinerantes belgas, así como un instructivo para la realización y producción de un kit educativo itinerante y/o una pequeña exposición itinerante, realizado por Verónique van Cutsem, especialista belga en museología y museografía, a solicitud de ICOM Bélgica. Como preparación al taller presencial sobre toolkits o maletas didácticas, se envió a los participantes, una plantilla de presentación digital para que formularan su proyecto de este recurso.

Durante el desarrollo de estas fases, Melissa Campos, vicepresidenta de ICOM El Salvador, visitó Bélgica en septiembre de 2022, para conocer de cerca algunas de las experiencias didácticas de museos locales que ocupan maletas como medio para compartir sus contenidos con diversos públicos y comunidades.

Etapa 3. Consistió en un conocimiento más profundo de la mediación en los museos y del recurso didáctico a través de reuniones presenciales.

Es así como en las instalaciones de la Universidad Tecnológica de El Salvador, se realizó un taller presencial con diez participantes los días 19 y 20 de septiembre 2022, el cual se denominó “Museos+Cerca”, título corto escogido para referirse al proyecto. Para el desarrollo de este taller se contó con la participación de Verónique van Cutsem, quien dirigió el evento y mostró un resumen de las experiencias con toolkits didácticos en Bélgica. Además, se tuvo una ponencia virtual sobre el uso de las maletas educativas en Colombia por parte de la corresponsal de ICOM CECA Colombia, María Mónica Fuentes Leal.

Al finalizar estas presentaciones, los participantes expusieron sus ideas de toolkits con base en sus propias necesidades; posteriormente, se expresaron observaciones y comentarios a sus proyectos por parte de la especialista belga, los miembros de ICOM El Salvador y demás participantes. Durante la visita al país, Véronique visitó algunos de los museos que son parte del proyecto y se entrevistó con algunos de los participantes.

El apoyo de la Universidad Tecnológica para la realización de este evento fue parte de la alianza institucional que se había definido con anterioridad. Esta institución apoyó también en la etapa 5, específicamente en los procesos de fabricación de etiquetas y piezas por parte de su laboratorio 3D además de realizar eventos públicos de difusión del proyecto.

Después de la realización del taller, el coordinador del proyecto, Leonardo Regalado, realizó visitas a algunos museos y mantuvo reuniones virtuales con los participantes para continuar con el proceso de definición de cada recurso didáctico. En este proceso se continuó con la asesoría de Véronique van Cutsem, al cual se sumaron posteriormente las dos corresponsales de ICOM CECA Bélgica, Sofie Vermeiren y Stéphanie Masuy, quienes realizaron reuniones virtuales con los participantes del proyecto.



Figura 2. Véronique van Cutsem mostrando ejemplos de materiales para una maleta didáctica en taller con profesionales salvadoreños.

Etapa 4. Consistió en las fases de diseño y la producción de prototipos de las maletas didácticas.

Una actividad importante dentro de este proceso fue la visita de Alexandre Chevalier, presidente de ICOM Bélgica y del subcomité regional de Valonia-Bruselas; Sergio Servellón, presidente del subcomité regional del ICOM de Flandes para Bélgica; además de las dos especialistas de ICOM CECA Bélgica antes mencionadas, quienes realizaron una estancia de una semana a partir del 12 de diciembre. Durante estos días, se visitaron diez museos participantes junto con miembros de la junta directiva de ICOM El Salvador. En estos encuentros se efectuaron recorridos a las instalaciones de cada museo y se desarrollaron conversaciones sobre cada maleta didáctica.

El 16 de diciembre se realizó un encuentro con los participantes en las instalaciones del Museo Nacional de Antropología Dr. David J. Guzmán. Cada uno de ellos expuso su idea para cada maleta didáctica y su avance en cuanto a su definición, diseño, cotización, etc. Al final de la jornada se presentó la primera maleta didáctica finalizada por parte del Museo MARTE.



Figura 3. Comitiva de ICOM Bélgica y CECA Bélgica conociendo la maleta del museo MARTE.

Después del encuentro se continuó con el proceso de la definición de recursos didácticos pendientes. En esta etapa 4, además del apoyo de los integrantes de ICOM El Salvador, se contó siempre con la asesoría de las especialistas belgas van Cutsem, Vermeiren y Masuy a través de reuniones virtuales. Ellas, junto con representantes de ICOM Bélgica, facilitaron la comunicación entre personal de museos belgas con colecciones similares a los museos del proyecto y los participantes salvadoreños.

Para apoyar a los representantes de los museos en el diseño y fabricación de los componentes de las maletas se contactó a Lero Studio, una empresa salvadoreña de diseño industrial y gráfico con experiencia en proyectos culturales y educativos, la cual coordinó también la ejecución de las diferentes partes del recurso didáctico. Representantes de esta empresa se reunieron con los participantes que requerían este apoyo para resolver dudas y poder precisar de mejor manera los recursos, materiales, medidas de productos gráficos, etc.

Etapa 5. Consistió en la finalización e implementación de las maletas.

A partir de la conclusión de la producción, cada maleta didáctica fue puesta en práctica, de acuerdo con el procedimiento de utilización definido por cada participante. El Museo MARTE entregó el 11 de febrero de 2023 los veinte ejemplares de su maleta didáctica a docentes de diversas partes del

país, iniciando así esta etapa. Dicha maleta contiene guías didácticas impresas acerca de ciertas obras de su colección, así como otros recursos y materiales para utilizar en aulas escolares.

El 14 de abril de 2023 se entregó a representantes del Museo Regional de Oriente la maleta didáctica para desarrollo de las actividades propuestas por dicho museo. Sus contenidos se enfocan en el conocimiento del patrimonio cultural salvadoreño especialmente en el pasado prehispánico de la zona oriental del territorio salvadoreño.

Aprovechando la entrega de estas primeras maletas, la Universidad Tecnológica de El Salvador realizó el 26 de mayo el conversatorio “Museos + cerca: Un proyecto de mediación cultural como práctica de acercamiento a las comunidades salvadoreñas”. Evento en el que se dieron a conocer a su comunidad universitaria los objetivos y logros del proyecto en desarrollo, para lo que se contó con la participación de los representantes de los museos MARTE, Tin Marín y del Banco Central de Reserva, quienes mostraron los contenidos y recursos de sus maletas didácticas.

Siguiendo con la entrega de los toolkits, el 5 de julio el Museo La Memoria Vive del Centro Arte para la Paz, recibió su recurso educativo el cual está orientado a la conciencia ambiental en general y a la preservación de áreas aledañas a dicho museo.

Asimismo, el 15 de agosto se entregó la maleta didáctica al Museo Forma en las instalaciones de dicha institución. Este toolkit tiene como objetivo desarrollar actividades lúdicas, como rompecabezas, con base en el acervo artístico de dicha institución y que se enfocan en las características estéticas de las obras.

El 16 de agosto se finalizó la fabricación del recurso didáctico del Museo Tin Marín, el cual se enfoca en el tema de la identidad cultural salvadoreña, por lo que cada una de las dos maletas realizadas contiene elementos tridimensionales y guías impresas sobre juegos tradicionales infantiles. Posteriormente fue entregada la maleta didáctica del Museo Nacional de Antropología Dr. David J. Guzmán, la cual está dirigida a un público escolar. Sus recursos didácticos se enfocaron en diversos rasgos de la cultura salvadoreña dentro de los períodos prehispánico, colonial e independentista e incorpora reproducciones de piezas de su colección.

La maleta didáctica del Museo de Historia Militar, denominada “Patria”, fue entregada el 23 de septiembre y está orientada al conocimiento de ciertas etapas de la historia salvadoreña. Contiene elementos relacionados con las colecciones de dicho museo, junto con contenidos y juegos interactivos.

El recurso didáctico correspondiente al Museo de Historia Natural fue entregado el 7 de diciembre. Esta maleta está dirigida al conocimiento interactivo de parte de la fauna salvadoreña, posibilitando la participación

de los estudiantes a través de exploraciones guiadas y la realización de manualidades que complementan el aprendizaje. Posteriormente se finalizó el toolkit de la Pinacoteca de la Universidad Don Bosco, el cual se enfoca en el conocimiento de sus colecciones de arte moderno y contemporáneo salvadoreño. Las dinámicas se realizan a través de reproducciones en menor escala de obras, pinturas y esculturas, junto con impresiones de sus fichas técnicas y biografías de artistas, además de posibilitar la realización de prácticas artísticas.

Por su parte, la maleta didáctica del Museo del Banco Central de Reserva se enfoca en los diferentes momentos de la historia de la moneda salvadoreña por lo que contiene reproducciones en 3D de diversos billetes y monedas, juegos originales sobre el uso del cacao como moneda y el trueque prehispánico como primeras formas de intercambio, memoramas, rompecabezas, y actividades para que las personas diseñen sus propias monedas y billetes, entre otras dinámicas para todo público.

3. Evaluación y resultados

La realización de este proyecto generó muy buenos resultados en cuanto a que se logró el objetivo de crear maletas personalizadas para 10 museos salvadoreños. Sin embargo, el camino para llegar a este resultado no fue fácil, tanto así que durante la fase de creación uno de los participantes desistió al no poder cumplir con el esfuerzo que este proyecto requería.

Por otro lado, uno de los resultados más importantes que se obtuvieron fue que gracias a la conexión que se generó entre todos los museos participantes, no solo se establecieron relaciones profesionales, sino que también se logró realizar la primera actividad que reunió a diferentes museos salvadoreños. Esta fue una feria de maletas didácticas desarrollada el 25 de mayo de 2024, en la que todos los museos compartieron sus toolkits con el público visitante del museo Tin Marín, lugar en el que se realizó la actividad. Además, el realizar este evento en un espacio abierto, permitió que diferentes tipos de públicos tuvieran acceso a la feria y con ello, los museos pudieron contar con diferentes reacciones de público que no frecuenta museos.



Figura 4. Espacio de la feria de maletas en la plaza del Museo Tin Marín en inmediaciones del Parque Cuscatlán.

A partir de este proyecto, los museos participantes consideran la mediación como una excelente forma de trasladar mensajes a las personas, que si bien, en el mundo museal no es algo nuevo, para la tradición de El Salvador el implementar elementos como las maletas didácticas si ha generado un cambio positivo y novedoso. Aun así, todavía hace falta el contar con más profesionales de la cultura capacitados en mediación cultural para generar un cambio más profundo en el país. Para apoyar en esto, ICOM El Salvador de la mano con el área educativa del museo MARTE, lanzó en 2024 un curso abierto sobre pensamiento creativo y herramientas para desaprender viejos modelos e implementar nuevas experiencias en los museos.

Otro resultado importante del proyecto, fue la fuerte conexión que se desarrolló entre los dos comités nacionales del ICOM, puesto que uno de los objetivos del proyecto era reunir a los profesionales y aprender unos de otros, en el caso de El Salvador, se aprendieron sobre nuevas herramientas educativas y de mediación y en el caso de ICOM Bélgica también aprendieron de los museos salvadoreños, sobre todo en el ámbito de su enfoque participativo con las comunidades y de la implementación de actividades educativas en el contexto latinoamericano, demostrando así la

importancia de compartir buenas prácticas y de trabajar en redes sin fronteras como las que ofrece ICOM.

Referencias

El Salvador Cómo Vamos (2021). Encuesta de calidad de vida 2021- San Salvador. El Salvador Cómo Vamos.

<https://fusades.org/publicaciones/Encuesta%20de%20calidad%20de%20vida%202021%20-%20San%20Salvador.pdf>

El Salvador Cómo Vamos (2022). Encuesta de Calidad de Vida 2022- San Salvador. El Salvador Cómo Vamos. <https://escomovamos.org/wp-content/uploads/2023/03/Resultados-de-la-Encuesta-de-calidad-de-vida-2022-%E2%80%93-San-Salvador-1.pdf>

Hernández Delgado, C. (2012). Una forma diferente de visita: Maletas didácticas, una opción de visita en los museos. *La Voz INAH*, 17(<https://revistas.inah.gob.mx/index.php/lavozinah/article/view/18043>), 14-16.

Laguán, J. (16 de julio de 2021). *Ministerio de Cultura confirma reapertura de espacios y actividades culturales a personas con ambas vacunas contra la COVID-19*. Diario El Salvador: <https://diarioelsalvador.com/ministerio-de-cultura-confirma-reapertura-de-espacios-y-actividades-culturales-a-personas-con-ambas-vacunas-contra-la-covid-19/107599/>

“TRICKS AND TALES OF ARTSAKH”

*Arusyak Ghazaryan**
Naira Avanesyan

Abstract

Museums are institutions whose roles have constantly evolved throughout their existence. In recent years, the social role of museums has gained particular importance. Modern museums can offer flexibility and individual, tailored answers to the challenges of integrating migrants and refugees in society.

The History Museum of Armenia, being the largest museum of national significance of the Republic of Armenia, also bears the social responsibility of helping to overcome various societal problems through the values of culture.

The interactive educational programme “Tricks and Tales of Artsakh” has been implemented in the History Museum of Armenia since 2023. The programme is intended for 6–8-year-old children forcibly displaced from Artsakh (Republic of Nagorno-Karabakh). The educational programme is

* **Arusyak Ghazaryan**, History Museum of Armenia, 4 Republic Square, Yerevan (Armenia), ghazaryana.historymuseum@gmail.com

Naira Avanesyan, History Museum of Armenia, 4 Republic Square, Yerevan (Armenia), nairaavanesyan@gmail.com

implemented on the basis of the Syunik-Artsakh carpets displayed in the History Museum of Armenia. It is fully performed in the Artsakh dialect.

Keywords: museum, education, Artsakh, forcibly displaced children, dialect.

1. The conception and planning of the programme

In the 21st century museums are more than just research, collections, exhibitions 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. As such, museums can also play a key role in refugee adaptation.

The idea of implementing a project in support of refugee integration and adaption arose in 2023, when, as a result of the war waged by Azerbaijan, the territory of the Republic of Artsakh (Republic of Nagorno-Karabakh) came under the control of Azerbaijan and the entire population of Artsakh, more than 120,000 Armenians, including tens of thousands of children, was forcibly displaced.

The History Museum of Armenia cannot neglect children's problems and needs; therefore, one of its important goals is to develop and implement various tools and programmes that will help children to cope with the consequences of war, overcome the war trauma and find hope for a happy future.

In this context, the "Tricks and Tales of Artsakh" programme can serve as an effective example of how museum spaces can become therapeutic settings, where refugees can engage and relate to artworks, cultural objects, and human experiences in safe and non-threatening ways, cope with emotional problems and comprehend life situations.

The "Tricks and Tales of Artsakh" educational programme was developed in the History Museum of Armenia for 6–8-year-old children forcibly displaced from Artsakh. Its purpose is:

- To help solve the problem of organizing entertainment and non-formal education for the refugee children.
- Through Fairytale therapy, to reduce the level of anxiety, to help to overcome various fears, and enable team adaptation.
- To introduce key aspects of the rich cultural heritage of the children's birthplace: the features of Artsakh carpets, the meaning of ornaments, and the importance of carpet making.
- To inspire a love for the craft of carpet weaving and contribute to

the continuity of Artsakh carpet weaving traditions, thus preserving one of the important aspects of Armenian intangible cultural heritage.

- To contribute to the preservation of the unique dialect of Artsakh, which is especially important among children, as language and dialects are more easily forgotten during childhood.
- To contribute to the developing creativity of participants through the process of painting and colouring carpet ornaments .

Choosing the theme of carpets as the basis of the educational programme is significant. Armenian carpets are unique witnesses of the identity of the Armenian people; they are a condensation of the (their) historical memory, aesthetic perceptions, beliefs and traditions. There are two exhibitions dedicated to Armenian carpets in the Museum: "Fragments of Identity: Carpet" and "Voices from the Collective Past: James Tufenkian Carpet Collection" which were the basis for the realization of the project. The Museum also provided all the materials needed for the educational programme: looms, threads, drawings of carpet designs, and pencils.



Image 1. The specialist, who immigrated from Nagorno Karabakh by force, presents the history of carpets to the children in Artsakh dialect.

The Museum cooperates with groups dealing with the issues of refugees from Artsakh (Republic of Nagorno-Karabakh), non-governmental organizations and secondary schools, including the Karo Hovakimyan Foundation, the "Bari Tanak" charitable organization, and the Association of Social Workers of Armenia.

A refugee from Artsakh (Republic of Nagorno-Karabakh), who works in the Museum, is involved as an expert in the implementation of the project. In this way, on the one hand, the museum contributes to the socialization of the displaced, helping to counter the stigma that can be sometimes associated with being an immigrant, and, on the other hand, allows visitors to identify with the human side of this crisis.



Image 2. The children try to develop carpet weaving skills.

The final part of the educational programme is done through art therapy. As the name suggests, art therapy brings together art and psychotherapy with the objective of producing mental health benefits through the creative process.

2. Carrying out the programme

One of the main tools of the educational programme is Fairytale therapy. Fairytale therapy reduces the level of anxiety, helps to overcome various

fears, and enables team adaptation. A fairytale is a way of learning about the world for every child. Children explore the surrounding environment, relationships between people, and the concept of good and evil through fairytale images, metaphors, and symbols.

The programme starts with the reading of the famous Armenian writer Ghazaros Aghayan's fairy tale "Anahit" in the Artsakh dialect. The tale praises the power of craft and shows how knowledge of a trade can help a person overcome difficulties.



Image 3. The first participants of the "Tricks and Tales of Artsakh" educational programme.

The Fairytale therapy idea is to create a special mental space where children's fantasies can realise and contribute to overcoming their fears and complexes. Museum-based group art therapy transforms a museum space in a therapeutic setting, where children can engage and relate to artworks, cultural objects, and human experiences in safe, contained, and non-threatening ways.

The reading and discussion of the fairytale is followed by the cognitive excursion in the carpet exhibition hall of the Museum, emphasizing the features, typical ornaments and colours used in Artsakh carpets.

The final part of the programme is the carpet weaving experience, which

the children carry out on looms. The participants are also given sketches of the carpets presented in the exhibition and are instructed to find the matching Artsakh carpets and colour the ornaments based on the knowledge gained during the programme.



Image 4. The child colours the ornaments of the sketch created on the basis of Artsakh carpets.

Art therapy's non-verbal and expressive qualities have a strong potential to supporting refugees' well-being. In this sense, the works created during the programme help children bridge verbal and non-verbal communication and to better understand others and themselves.

3. Evaluation and remedial process

Question and Answer sessions are the main tool used to evaluate the effectiveness of the programme, to study the results and to further improve them. However, in this case too, we cannot fail to mention one of the most important factors: the question and answer is also conducted in the Artsakh dialect and by a specialist immigrated from Artsakh.

Since the children are from Artsakh (Republic of Nagorno-Karabakh) and many of them had carpets in their homes, it is important to understand:

- were the carpet patterns familiar to them?
- did they have similar carpets in their home?
- what they learned about these carpets before participating in the programme.
- what changed in them when they saw their local carpets in the Museum, which receives visitors from all over the world.
- would they like to share their experience with other children of their age for them to learn more about their own culture.
- would they like to learn carpet weaving and apply their knowledge in everyday life /as in the fairy tale/, make carpets and one day display them in a museum.

After the end of each programme, a social survey is conducted among the participants using pre-developed questionnaires, which also provide an opportunity to submit proposals.

Based on the results of the surveys, an appropriate analysis is made for the further development of the programme.

References

Grigoryan A., Marabyan A. (2016). *Education in museums*. Methodological handbook. Edit Print. (In Armenian)

Jude Ibrahim (2022). *Group art therapy program for refugees in museum settings*. Concordia university

<https://historymuseum.am/>

Fairy tale therapy: how to overcome a child's fears with fairy tales and fantasies, 2022, from <https://biloruska.foundation/en/fairy-tale-therapy-how-to-overcome-a-child-s-fears-with-fairy-tales-and-fantasies/>

Luis Manuel Mota de Sousa, ed. *Museums and art therapy: A bibliometric analysis of the potential of museum art therapy*, 2022, from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9722722/#sec13title>

Teens Art the Moment: Growing Up and Breaking Through at the Ayala Museum

*Abigail S. Buendia**

Abstract

In 2023, Ayala Museum's education team launched a teens program anchored on *Splendor: Juan Luna, Painter as Hero*, an exhibition celebrating the 125th year of Philippine independence. The exhibit expounds on themes of Filipino greatness and breakthroughs by unveiling a long-lost painting by artist Juan Luna (1857-1899), which brought great pride to Filipinos when it received a bronze medal of merit at the 1889 *Exposition Universelle* in Paris, France. Thus, the program, *Teens Art the Moment: Growing Up and Breaking Through* empowered teen participants to make a mark as their ancestors did in the past by collaborating on an exhibition project after attending a series of interest-specific workshops on painting, exhibition managing, and museum content creating. However, what began as a means to increase low teen visitor ship and exhibition engagement through programs, also prompted inter-department collaborations as curatorial and marketing staff acted as workshop facilitators. Furthermore, it initiated reprogramming efforts to encourage more co-created outputs and intergenerational learning. But ultimately, it showed how museums can make grand historical narratives more digestible by providing its audience the inspiration, resources, and agency to create projects that manifest their understanding and appreciation of exhibits.

***Abigail Buendia**, Ayala Museum, Makati Avenue corner Dela Rosa Street, Makati City (Philippines), buendia.as@ayalafoundation.org.

Keywords: museum education, teen engagement, personal agency, co-creation, collaboration

1. The conception and planning of the programme

Background of the Program

The title, **Teens Art the Moment: Growing Up and Breaking Through**, elaborates the two-pronged purpose of the first iteration of Ayala Museum's intensive teens program. The first part, *Teens Art the Moment*, highlights the goal to expose participants to Philippine art and culture during their teenage years, a period that is fleeting and time specific. As a transitional stage from childhood to adulthood, it is nevertheless essential and can leave long-term impacts on the participants in the future. Likewise, it addresses the museum's goal to attain a wider reach for its teen audience. In 2022, only 7% of the museum's visitors were teenagers ages 13 to 18, followed by seniors ages 60 and up, and children ages 12 and below, both at 4%. Ongoing recovery from a global pandemic may have been a major factor as the museum implemented safety protocols such as requiring proof of vaccination to visit the museum (Legaspi, 2021). By that time, vaccination just started for teens ages 14 to 17 and were still being rolled out until 2022 (Servalos, 2021). In terms of programming, onsite attendance was optional as lectures and workshops were being offered at a hybrid setup as well. Nevertheless, the museum has always had low teen visitor ship even prior to 2020.

Further observation of the museum's educational programming shows the significant difference in number of age-specific workshops offered to teens compared to those for kids and adults. In 2022, a year before the program was launched, there were no workshops offered for teens. Meanwhile, eight workshops were offered for kids and three for adults. As a result, teens who wish to register for those workshops would be mixed with participants that were either younger or older than them. With regular kids workshop participants gradually growing out of their age group, there was an identified need to create a program for teens, to address the mutual desire to continue engagement with the museum and vice versa as they enter their teenage years. Therefore, the teens program was conceptualized and launched, not merely to attract a new audience, but to maintain an existing one.

The second part, *Growing Up and Breaking Through* focuses on the

program's theme designed specifically for 2023. This was inspired by the *Splendor* exhibition. Aside from showcasing Juan Luna's long-lost painting, the exhibit also tackles how achievements of Filipino painters in Europe instilled pride to Filipinos, which inspired their desire for equality and eventually, independence from being a colony of the Spanish empire (Mina et al., 2023). Its themes of *breaking through* and *making a mark*, contextualized with the ideas of reflection and self-discovery experienced by teens while growing up, created a pragmatic prompt for the teen participants to draw inspiration from. This is to answer the question, "Who am I?". It not only made the program more grounded and relatable for participants, but also provided a more meaningful concept for their final project—an exhibit showcasing their own innate greatness through their outputs.

In conceptualizing the program, there was great consideration for the diversity, needs, and abilities of the teen participants. The challenge then, was to take themes of Filipino greatness and nation-building, and translate it to be more digestible to teens, acknowledging their levels of understanding and modes of expression. The corresponding solution was to empower them through agency. The study "The Personal Agency of Modern Adolescents: Developmental Opportunities in a Socially Enriched Environment" enumerates five stages of personal agency development in teenagers from ages 13 to 15 namely, (1) Observer, (2) Student, (3) Apprentice, (4) Master, and (5) Creator (T. A. Antopolskaya, 2020). Admittedly, the team came across this resource after the implementation of the program. Hence, it was not used as a basis for the creation of the program framework. Nevertheless, it methodically lays out the process of how participants progress in their level of agency through action, something clearly observed throughout the teens program. From being mere recipients of information as observers in the first session, their agency develops as they slowly became more involved, especially as they work on their final project, their own exhibition. Thus, the entire program revolved around providing the teen participants with the knowledge and skills that were aligned with their interests to increase their desire to participate and, eventually, their level of agency.

In recent years, Ayala Museum workshops for different age groups focused on a specific art medium, rotating between oil, acrylic, and watercolour. The teens program took a different path by offering three different workshops called *Teen Labs*. These were spaces for exploration and experimentation of interests that will equip teens with skills that they can hone for the future. The three Teen Labs were: (1) Future Artists Lab: Basic Oil Painting, (2) Future Curators Lab: Basic Exhibition Managing, and (3) Future Storytellers Lab: Basic Museum Content Creating. By joining the

Teen Lab of their choice, this subsequently allowed them to discover more of their interests and capabilities, which they applied through tangible outputs: (1) their artworks, (2) featured in the exhibition they conceptualized, and substantiated by (3) the story and content they crafted.

Prior to the start of the program and as part of the registration process, participants were already able to choose their preferred teen lab. The registration page in the Ayala Museum website provides information about each teen lab such as, (1) personality traits and interests of participants each lab best caters to, (2) skills of participants that may be further enhanced through each activity, and (3) information of each lab's facilitators (Teens Art the Moment: Growing Up and Breaking Through, n.d.). These were essential information that guided the participants in choosing their teen lab by knowing what they will be learning and who they will be learning from.

Optimizing Museum Resources

Logistics and Space

The program framework consisted of general activities with all teens together and of workshops based on the Teen Lab of their choice. This required a venue that could accommodate all participants for the general activities and smaller venues for their respective workshop sessions. The museum closed to the public for renovation in May 2019 and reopened on December 4, 2021, with upgraded facilities, and exhibition and public spaces (Sorilla, 2022). This renovation made it possible to accommodate the spatial needs of the teens program. The exhibition space for their project was also intentionally chosen to be an area with heavy foot traffic and was near an exhibition with free admission. Since the teens exhibition was also free for the public, it became conveniently accessible for non-paying visitors.

Necessary Equipment

Supplies used in creating the exhibit were part of the inclusions in the registration fee and were also used for the workshops prior. Artists were provided paint, brushes, palettes and canvasses. Curators were given art packaging and handling tools. Content creators were given basic filming equipment. Available free-standing panels were also provided by the Curatorial department, suitable for the exhibition space.

The execution of the program was a combination of tours and workshops, which were tweaked for audience suitability. Icebreakers and games always kicked off each session to establish a comfortable environment. Language used by the tour guides and workshop facilitators were more conversational rather than formal, which allowed the teens to be

relaxed and open to sharing and consultation. While these are conventional proceedings, the innovation lies in the program structure.

Human Resources

Internal and external partnerships contributed to the program's success. The most valuable resource optimized for this program was past and present museum staff engaged as workshop facilitators. This included a former staff, now an artist and teacher who facilitated a basic oil painting workshop for the teen artists. Current curator and exhibition managers demonstrated the basics of exhibition managing, which included lectures on art handling and exhibition planning. Meanwhile, former and current marketing staff taught different ways to create content for the museum audience—through photos, videos, or writing. With professionals from other museum departments onboard, this allowed internal collaborations with the education team to create a program curriculum ensuring a balance of theories and hands on activities for their chosen Teen Lab sessions.

Additionally, external collaborations were formed through the *Splendor* exhibition sponsors. Their support did not only ensure the exhibit's actualization, but also allowed more visitors to come, including their own clients and beneficiaries. Our partnership with Ayala Corporation, the conglomerate which the museum falls under, was particularly helpful through their sponsorship of a free admission day for teens during the exhibit's last day. On July 3, 2024, the free admission days program sponsored by Ayala Corporation, along with other exhibition sponsors, was awarded as the “Outstanding CSR Project for Arts and Culture” by the Philippines’ League of Corporate Foundations (League of Corporate Foundations, 2024). This is a testament to the significance of providing access for the public to see the exhibition.

2. Carrying out the programme

Creating a Cohesive Execution Framework

Many factors were identified to affect the program's implementation: regular museum operations would be ongoing, and it was scheduled in the middle of the school year. Hence, sessions had to take place on weekends. The availability of workshop facilitators had to be properly coordinated. Most importantly, there had to be sufficient time in between the third and fourth sessions to allow the participants to finish the artworks, finalize the exhibition texts, and prepare for ingress and installation. Thus, a cohesive

framework was created for the teens program to be efficiently executed within the allotted four sessions.

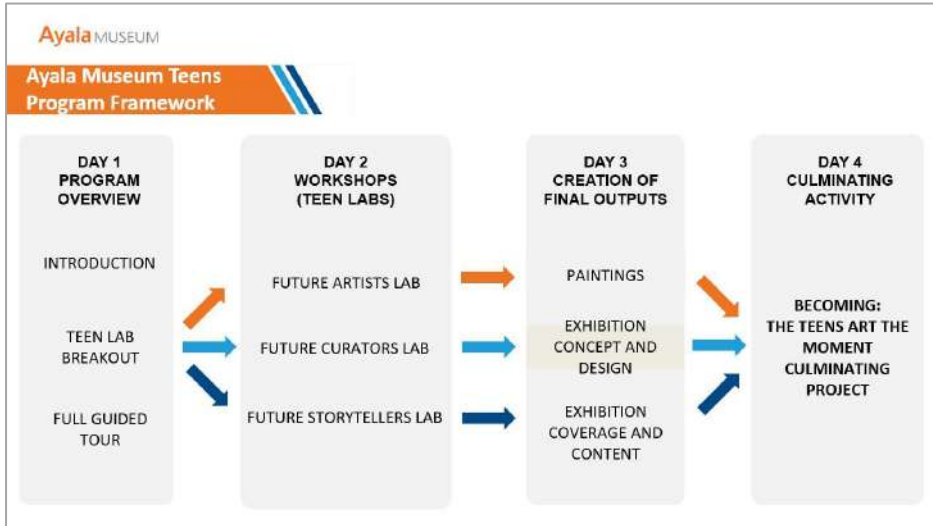


Fig 1. Ayala Museum “Teens Art the Moment” Program Framework

Day 1: Introduction and Inspiration

On the first day, participants were given a breakdown of the activities for the four sessions, the objectives for each one, and a brief idea about their culminating project. They went on a guided tour of the museum where they learned about how greatness lies in different periods throughout Philippine history, as shown through various exhibitions. This intended to make them realize their part in this legacy of greatness as Filipinos themselves, which would hopefully inspire them in preparation for their respective outputs. The day ended with a breakout session where the participants got to disperse with their lab-mates from their chosen teen labs. This allowed them to get to know each other and accomplish pre-work in preparation for their teen lab workshops in the following session.

Day 2: Teen Lab Breakout Day

The second session was held in different venues around the museum. The three different groups conducting their respective workshops simultaneously. The *Future Artists Lab: Basic Oil Painting*, a basic oil painting workshop for the teen artists, was facilitated by a former staff, now an artist and teacher. The *Future Curators Lab: Basic Exhibition Managing*, was facilitated

by current curator and exhibition managers, demonstrating the basics of exhibition managing, which included lectures on art handling and exhibition planning. Meanwhile, the *Future Storytellers Lab: Basic Museum Content Creating* was conducted by former and current marketing staff, teaching different ways to create content for the museum audience—through photos, videos, or writing.

Day 3: Collaboration and Culminating Project Planning

The participants rejoined in one venue on the third session to collaborate and plan for their culminating project. The teen artists worked on their final paintings, focusing on self-portraits, expressing their responses to “Who Am I?”. The teen curators conceptualized an exhibition to showcase these portraits. While the teen storytellers documented the two groups to create an exhibition teaser video.

Although majority of the session entailed working with their lab-mates, all three groups also had to work together to deciding on the title of the exhibition. Following the program’s theme of *growing up and breaking through*, it was established early on that the focus of their culminating exhibition would revolve around the participants themselves and their journey in life during their teenage years. Interesting titles were suggested such as *Breakout!*, *Portraits of Us*, and *Just Being Us*. Ultimately, one stood out and through a vote cast by the participants, the chosen title was *Becoming*, a word they believe best described the current period in their life as they transition from childhood to adulthood.

Day 4: Exhibition Ingress and Exclusive Preview

A three-week break was observed before the fourth session. During this period, the participants continued to keep close contact with each other and their facilitators to prepare for exhibition. On the final day, the first agenda was the exhibition ingress. The teen artists and curators worked together to paint panels, install signages, and hang the paintings. The teen storytellers documented the ingress to create a video that will be part of the exhibit. This was followed by an exclusive preview for guests of the participants.



Fig 2. Exhibition Ingress by the Teen Curators

Becoming: The Teens Art the Moment Culminating Project

While *Splendor: Juan Luna, Painter as Hero* is an exhibition that showcased how international achievements of Filipinos then and now can affirm the greatness of a nation through art (Mina et al., 2023), *Becoming* highlights how individual breakthroughs are pivotal moments in the participants' life, especially during their teenage years. Likewise, it is a manifestation of their learnings, reflections, and realizations experienced throughout the program as expounded by the teen curators in an excerpt of the exhibition text below, which they collectively wrote:

“This culminating project of participants from the “Teens Art the Moment” program of Ayala Museum is a showcase of self-portraits that highlight how young artists see themselves. Through their art, they reveal different ways of how a person defines who they are; by an important milestone like a graduation day, a finished pot to immortalize their creativity, an enduring sense of hope amidst a world of confusion and contradiction, or even just their favourite song that brings them peace as they go through their adolescence.

Captured behind the scenes and curated by their fellow teens, this exhibition is inspired by the theme of “growing up and breaking through.” However, what began as an exercise to celebrate groundbreaking moments in the participants' lives has provided an opportunity to realize, or perhaps to simply

remember, that life is an ongoing process of learning, growing, and ultimately, becoming.” (Ayala Museum, 2023).



Fig 3. Gallery shot of the participants' culminating exhibition project

3. Evaluation and remedial process

Collecting Feedback

A program's post-event survey plays a crucial role to get feedback. Comparative questions are included, asking respondents to rate their opinion on a category—before and after a program. These provided information on the program's impact to the participants. Additionally, the team collected feedback on the last day from parents and guests who attended the exclusive preview of the teens' exhibition. On the spot, face-to-face encounters generated feedback from guests as indirect beneficiaries of the program.

Addressing Areas for Improvement

In program evaluation, some aspects are considered for remediation. First, the exhibition anchor should be carefully identified. An essential part of the programming lies in the connection with the identified exhibit. Anchoring on *Splendor: Juan Luna, Painter as Hero* was beneficial for the program, not only because of the relevance of its narrative in making the content more substantial, but also because of high public interest in the

exhibition. As an effect, offering a program which enriched the engagement with *Splendor* attracted many of the participants to sign up. To replicate that strategy, for its second iteration in 2024, the program will be anchored on an exhibition commemorating Ayala Museum's 50th anniversary where themes of history and legacy will be resonant.

Second, the three labs offered in 2023 were important in the creation of the exhibition project. However, these labs are not fixed. It is exciting to explore possibilities of other labs to be offered, which may focus on a different art medium, curatorial discipline, or content management. The program framework is also flexible enough to be tweaked and improved with each iteration.

Last is the need to sustain interest and continued engagement. During the planning stage of the program, a helpful resource encountered was the Whitney Museum of American Art, New York's study, *Room to Rise: The Lasting Impact of Intensive Teen Programs in Art Museums*, which presents a framework for various intensive teen engagement strategies and their corresponding short and long-term impacts (Linzer & Munley, 2015). Two strategies are particularly relevant to the Ayala Museum namely, (1) the engagement of supportive staff mentors to achieve personal development and, eventually, personal identity and self-knowledge, and (2) providing authentic work for participants to develop artistic and cultural literacy and, in the long run, grow a lifelong relationship with museums and culture (Linzer & Munley, 2015). These strategies were utilized in creating the program framework and activities. They are also continuously considered as the museum develops new ways to engage its growing teen audience since the culmination of the *Teens Art the Moment* program in 2023 and in anticipation of the next iteration.

The *Teens Circle*, an annual membership for the museum, was launched in October 2023, with the program participants as the inaugural members, granting them twelve free visits to Ayala Museum, fifteen free visits to the Filipinas Heritage Library, and 10% discounts to the museum's workshops and lectures (Membership, n.d.). As an additional perk of that membership, monthly meetups called *Teens Circle Hangouts* were offered beginning April 2024. This allowed all members to interact with each other while attracting new sign-ups as well. Last is the now regular inclusion of teens workshops in the roster of education programs offered throughout the year. These efforts are testaments to the continued desire of the museum to build its growing teen community as we gear up for *Teens Art the Moment Year 2* in the last quarter of 2024.

The Ayala Museum believes that as long as the essential variables remain: existence of an exhibition anchor, offering of interest-specific workshops, a

collaborative culminating project, and consistent engagement efforts, the future of the teens program is as bright and promising as its talented and passionate participants—acting as agents of continued art and history appreciation through the knowledge and skills they are imparted at a significant stage in their life.

References

Books

Mina, M. A. C., Arnaldo, M., Ocampo, A. R., Samson, D. R. & Ente, M. J. B. (2023). *Splendor: Juan Luna, Painter as Hero*. (L.G. Nakpil, Ed.). Ayala Foundation, Inc.

Electronic Journal Article From a Database

Antopolskaya, T. A., Baybakova O. Y., & Silakov, A. S. (2020). The personal agency of modern adolescents: developmental opportunities in a socially enriched environment. *European Journal of Contemporary Education*, 9(3), 520-528. <https://doi.org/10.13187/ejced.2020.3>.

Website

Ayala Museum. (n.d.). Extended! Splendor: Juan Luna, Painter as Hero.

<https://ayalamuseum.org/exhibitions/splendor-juan-luna>

Ayala Museum. (n.d.). Membership. <https://ayalamuseum.org/membership>

Ayala Museum. (n.d.). Teens Art the Moment: Growing Up and Breaking Through.

<https://www.ayalamuseum.org/events/Teens-Art-the-Moment>

League of Corporate Foundations (2024). 2024 CSR Guild Awards.

<https://lcf.org.ph/the-2024-lcf-guild-awards/>

Legaspi, J. (2021, November 27). Ayala Museum and Filipinas Heritage Library are ready to welcome visitors back to their space. *Manila Bulletin*.

<https://mb.com.ph/2021/11/27/ayala-museum-and-filipinas-heritage-library-are-ready-to-welcome-visitors-back-to-their-space>

Linzer, D. and Munley, M. E. (2015). *Room to Rise: The Lasting Impact of Intensive Teen Programs in Art Museums*. Whitney Museum of American Art.

<https://whitney.org/education/teens/room-to-rise>

National Government Portal. (n.d.). K to 12 Basic Education Curriculum.

<https://www.deped.gov.ph/k-to-12/about/k-to-12-basic-education> curriculum
National Government Portal. (2021). Legal Ages in the Philippines 2021.

<https://caro.doh.gov.ph/legal-ages-in-the-philippines-2021/>

Servalos, N. J. (2021, October 1). Vaccination of minors to start with ages 14-17.
The Philippine Star.

<https://www.philstar.com/headlines/2021/10/01/2130942/vaccination-minors-start-ages-14-17>

Sorrila IV, J. (2022, January 19). A New Era Begins for Ayala Museum and
Filipinas Heritage Library. Tatler.

<https://www.tatlerasia.com/lifestyle/arts/ayala-museum-reopening-december-2021>

Programa de Primavera del Museo Banco de México en colaboración con la campaña Global Money Week

*Montserrat Gómez Gorbeña**

Resumen

El Programa de Primavera del Museo Banco de México (MBM), en colaboración con la campaña Global Money Week (GMW) de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) y la Red Internacional de Educación Financiera (INFE), es un ejemplo destacado de un programa público que refleja la unicidad y capacidad de innovación del MBM, ejecutado en coordinación con diversas instituciones educativas y culturales a nivel global. Su objetivo común es promover la conciencia financiera y desarrollar habilidades de toma de decisiones en niñas, niños y jóvenes.

Cada institución participante elabora una propuesta de trabajo original alineando el tema particular de la edición del GMW con la vocación de la institución, en este caso del Museo Banco de México. Este evento consistió en un programa cultural y educativo de 18 días presencial el MBM, donde los visitantes pudieron experimentar conceptos como la planificación, toma de decisiones, ahorro, imprevistos y objetivos, a través de montajes dinámicos y recursos mediación diseñados por el equipo del Museo en colaboración con el área de educación del Banco de México. Estos recursos

* **Montserrat Gómez Gorbeña.** Museo Banco de México, Av. 5 de mayo No. 2, Col. Centro, Alcaldía Cuauhtémoc, C.P. 06000, México City (México), montserrat.gomez@banxico.org.mx

ayudaron a generar un espacio de diálogo multidireccional con las audiencias y fomentaron reflexiones críticas en torno al dinero.

A través de la conexión de mensajes con la exposición permanente, se logró generar una experiencia memorable, con altos tiempos de permanencia en el Museo, lo que da evidencia del interés del visitante, su participación en la construcción de comunidad y así propiciar la cultura económico-financiera y bienestar de la sociedad.

Keywords: Global Money Week, Museo Banco de México, conciencia financiera, toma de decisiones, planeación, ahorro, diálogo multidireccional, cultura económica, cultura financiera, bienestar de la sociedad.



Imagen 1. Ejecución gráfica del Programa de Primavera del Museo Banco de México, donde se identifica el nombre del programa, la fecha y un cacomixtle de nombre "Tomin", personaje principal de la publicación: El Arma secreta de Tomin, el cacomixtle, que sirvió como referencia para algunas actividades del programa.

1. Concepción y planificación del programa

El objetivo del Programa de Primavera del Museo Banco de México es generar un espacio de experiencias para el empoderamiento de nuestros visitantes en su toma de decisiones, que contribuyan a su bienestar económico y salud financiera. Este programa se concibió como un evento de periodicidad anual, cuya pertinencia se enmarca en la generación de estrategias innovadoras para el cumplimiento de la misión y visión del Museo, en este caso, se aprovechó el periodo vacacional de más alta demanda para nuestro Museo ubicado en el corazón de la Ciudad de México que es la conocida “Semana Santa”. Al planificar el programa, se identificó que las sinergias con campaña Global Money Week (GMW) brindan una excelente oportunidad para crear un programa original de educación económica y financiera con el potencial de convertirse en una experiencia única y memorable de alto impacto.

Utilizando como marco de referencia la temática y objetivos generales de la campaña, se realizó un análisis de audiencias del Museo, considerando su edad, comportamientos y su grado de apropiación de conceptos económicos y manejo del dinero. Se creó un grupo interdisciplinario compuesto por museógrafos, comunicadores, diseñadores y economistas del Banco de México, para desarrollar contenidos y actividades destinadas a empoderar a las personas como agentes económicos que toman decisiones cotidianas durante las diversas etapas de sus vidas, destacando la importancia de considerar el contexto y cómo afecta su presente y futuro.

Con esta premisa, se decidió producir un creativo montaje inspirado en el dinamismo de las ferias populares, donde se desarrollan diferentes actividades autocontenidas de forma simultánea, y se utilizó un recurso de mediación llamado "Hoja de Aventura". En esta hoja, cada participante encuentra actividades expresadas en forma de acertijo o reto, que se resuelven con los contenidos de la colección permanente y, en este caso, con las nuevas actividades de temporada. Este sencillo instrumento se adaptó a las temáticas del Global Money Week y permitió al equipo del Museo coordinar de forma asincrónica un alto volumen de visitantes ya que promueve la independencia en el recorrido por el Museo.

¡Hola! Te damos la bienvenida al Museo Banco de México

Esperamos que disfrutes la aventura que estás por comenzar. Diviértete resolviendo cada reto, descubre la importancia de cuidar tu dinero, aprende sus funciones, formas que ha tenido y mucho más. ¡Arrancamos!

1 En Sala del dinero recorre la exhibición ¿Qué es el dinero?

¿Es dinero?

El dinero es cualquier objeto o registro que usamos para comprar, ahorrar o pagar deudas y cumple con tres funciones:

- Resguardo de valor:** puedo gastarlo hoy o guardarlo para después ya que conserva su valor.
- Unidad de medida:** nos sirve para medir el valor de los bienes y servicios.
- Medio de cambio:** es generalmente aceptado para comprar y/o vender bienes y servicios.

Observa detenidamente cada objeto y marca si fueron, son o no son dinero:

2 Identifica la experiencia **El Dinero en el tiempo**

Desde su aparición hace miles de años, el dinero ha cambiado su forma física. Todos los objetos que se han utilizado como dinero tenían características que cumplían con las tres funciones.

Estas formas del dinero se han clasificado en tres grandes grupos, lee su descripción en sala con detenimiento.

1. Dinero mercancía
2. Dinero representativo
3. Dinero fiduciario

Recorre la línea del tiempo, después marca con una "x" la forma de dinero que usas actualmente y dibuja un ejemplo de cada una

3 Busca la Sala Banco de México

La forma actual, fácil, segura y económica de realizar pagos se llama SPEI®, sistema desarrollado y operado por el Banco de México para realizar transferencias electrónicas por internet a través de la banca móvil.

YO SPEI®

¿Se creó en 2004, por lo que lleva 20 años funcionando?

Explora la experiencia de Sistema de pagos y descubre algunos datos increíbles sobre SPEI®:

Observa y responde

- ¿Cuánto tiempo te puede llevar hacer una transferencia por SPEI®?
 - Menos de 30 segundos
 - 1 hora
 - De 1 a 3 días
- ¿Quién puede usar SPEI®?
 - Sólo los bancos
 - Empleados
 - Cualquier persona que tenga una cuenta bancaria en línea
- ¿De cuánto dinero es la mayoría de los pagos realizados a través de SPEI®?
 - 1 millón de pesos
 - 10 mil pesos
 - 5 pesos

Imagen 2. Referencia del recurso de mediación llamado “Hoja de Aventura”, entregado a cada visitante del Museo para orientar y promover la visita de todas las actividades del GMW.

Para seleccionar las actividades del Programa de Primavera, se propuso una variedad de recursos que, en conjunto, promovieron el aprendizaje a través de la asociación de ideas y conceptos, el espíritu lúdico, la conciencia de la situación financiera de cada individuo, sus metas y las acciones necesarias para alcanzarlas.

La planificación de cada aspecto del programa involucró a todas las áreas del Museo y colaborando con el equipo de educación financiera del Banco de México, y la institución coordinadora del Global Money Week en México. Este equipo fue orientado para desempeñar roles de liderazgo, asumir responsabilidades, administrar recursos y establecer mecanismos de rendición de cuentas.

Durante el Programa se priorizó museográficamente el reuso y la versatilidad de las estructuras para crear una sala multipropósito. Según la disposición del mobiliario el espacio se transformaba de aulas multimedia a cabinas de audio ambientadas, a una mega estructura colectiva donde cada visitante disponía del espacio y material suficiente para resolver las actividades y como cierre del recorrido se dispuso un espacio para construir una actividad participativa.

El inventario de actividades identificó aquellas que requerían un moderador por un periodo determinado de tiempo y aquellas que podían estar disponibles continuamente. Con estas variables, se diseñaron y

articularon todos los materiales. La clave para integrar todos los esfuerzos fue establecer la experiencia denominada "el viaje del visitante", considerando todo el recorrido desde la promoción del programa en diversos medios, la reserva del boleto, la llegada al edificio, la invitación a participar, la trayectoria dentro del Museo, la salida, hasta el momento en que el visitante siente el impulso de compartir la experiencia o recomendarla. Cada momento debía estar acompañado de información atractiva y oportuna para promover un sentido de confianza sobre la experiencia.

Para la estrategia de divulgación, el equipo desarrolló contenidos para redes sociales, un micrositio, así como carteles, para que los visitantes reconocieran el Programa y se animaran a participar. A su llegada al Museo, se les entregaba una "Hoja de Aventura", con la cual administraban su participación y permanencia en el Museo.

Al inicio del recorrido, la primera instalación participativa correspondía a un conjunto de recipientes transparentes en el que cada quien colocaba, a manera de autodiagnóstico, una pelota de color según su reflexión sobre sus hábitos financieros. El colorido resultado dejaba ver los hábitos más y menos recurrentes entre nuestros visitantes.

Al término de las actividades, los visitantes encontraban una monumental instalación participativa, construida por la acumulación cubos de papel, recortados, ensamblados y decorados por ellos, donde depositaban sus intenciones y metas para el futuro. De manera colectiva, se construyó una escultura que iba evolucionando con la acumulación de estas metas, emparejadas de la reflexión que cada quien se llevó sobre las decisiones que tendría que tomar para lograrlas.

La ejecución del Programa representó un momento clave para identificar la evolución y apropiación de los contenidos y de un museo de reciente creación, así como la eficiencia de un modelo de mediación que promueve la libre exploración del visitante, pero es capaz de intervenir con conversaciones y técnicas detonadoras para ayudar a crear asociaciones de contenidos, motivar la interacción y crear comunidad.

2. Ejecución del programa

Las actividades del programa se describen a continuación:

- Hoja de aventura: Mapa impreso en formato tabloide, diseñado para la exploración de salas permanentes, dispositivos museográficos y actividades del GMW. Se diseñaron dos versiones: una para adultos, por considerar que

los contenidos de las actividades tienen una estrecha relación con su relación con el dinero y una para infancias, principalmente por su futuro rol como participante en el sistema financiero.



Imagen 3. Participantes del Global Money Week con una “Hoja de aventura” en la escalinata principal del Museo Banco de México

- Instalación participativa Termómetro Salud Financiera: ¿Puedo permitirme darme un gusto sin afectar mis finanzas? – Con base en diferentes preguntas detonadoras, el visitante se cuestionó y reflexionó sobre finanzas personales en su presente y su futuro. Las respuestas se codificaron en colores para determinar el estado de la salud financiera de los participantes y se representó usando colores verde, amarillo y rojo. El acumulado de colores era una especie de tablero donde se representaba la salud financiera de los visitantes.

- Podcast: “Mi presente y futuro, cuestión de pesos”: Instrumento didáctico que acercó al participante a su relación con el dinero en su cotidianidad, y cómo sus decisiones financieras influyen en su futuro.

- Cabina audio Tomín: Usando su imaginación en una cabina sonora, el visitante conoció la aventura financiera del personaje Tomín, un cacomixtle que vive en los árboles de la Ciudad de México y cómo el ahorro le ayudó a lograr su meta financiera: una lámpara de minero. El relato inspira y orienta a los niños a ahorrar.

- Taller El Banco de México y tus decisiones – Educación Económica y Financiera: Los participantes fueron conducidos para estructurar un proyecto personal comprendiendo que un futuro prometedor se logra priorizando necesidades y optimizando recursos.

- Instalación participativa Cubo MBM: Representaba el cierre de todas las tareas, una suerte de reflexión expresada en un cubo de papel, que cada visitante diseñó y respondió con sus reflexiones, sueños y metas financieras expresados gráficamente. Cientos de cubos de 12x12x12 cm fueron dispuestos en una plataforma de 3 x 3 metros, donde día con día se construía una estructura llena de intención y metas para el futuro.



Imagen 4. Instalación participativa Cubo Museo Banco de México.

3. Proceso de evaluación y remediación

A casi tres años de la apertura, nuestra misión de promover el

acercamiento con nuestro Banco Central ha sido un motor para impulsar proyectos que ubican a las personas al centro de cada experiencia. Evaluamos como los contenidos representen un estímulo para la toma de decisiones informadas y en consciencia de su impacto familiar y social.

El resultado ha superado nuestras expectativas, se observó que el visitante se envuelve en el viaje a través de nuestros contenidos, aumentando significativamente el tiempo promedio de permanencia. Además, con los índices de participación, que fue de manera voluntaria, y el monitoreo de redes sociales, se identificó que el visitante encontró estímulo para participar de manera activa y compartir aquello que le ha sido detonado y envueltos en este desafío, las actividades colaborativas llevaron a un siguiente nivel la creación de comunidad en el Museo.

Se adaptó una encuesta para conocer la dimensión del bienestar de los visitantes y si la participación en el programa cambió su percepción sobre temas de educación y consciencia financiera. El 98% de las personas encuestadas manifestó que su experiencia fue excelente o buena y describieron el valor de estar en contacto con herramientas que empoderan al individuo en la toma de decisiones y asociaron al Museo como un referente para considerarlo parte de su entorno, incentivar su aprendizaje y promover la confianza en el Banco de México.

Durante las semanas del programa, fue visible la energía de un museo lleno de visitantes inspirados y motivados hacia su futuro.



Imagen 5. Participantes del Global Money Week 2024

Referencias

Libros

Banco de México. (2023). *El Arma Secreta de Tomar el cacomixtle*. (Reimpresión), Ciudad de México, México: Banxico Educa.

Website

Banco de México. (2024). *Global Money Week 2024: Protege tu dinero, asegura tu futuro*. Retrieved from <https://educa.banxico.org.mx/gmw.html>

Museo Banco de México. (2024). *Global Money Week 2024*. Retrieved from <https://museobancodemexico.mx/cartelera-mensual/>

Organization for Economic Co-operation and Development. (2024). *Global Money Week*. Retrieved from <https://globalmoneyweek.org/>

"Fanzines para infancias transgénero respetadas y seguras en el Museo Histórico Nacional"

*Marcela Torres Hidalgo y Fernanda Venegas Adriaçola**

Resumen

Desde 2019, el Área de Educación del Museo Histórico Nacional de Chile ha colaborado estrechamente con el Centro Educativo de la Fundación Selenna¹, la primera escuela para niñas y niños transgénero de Latinoamérica. De forma conjunta y sobre la base de la justicia social en museos, se ha desarrollado un programa de educación patrimonial con el objetivo de reconocer a las infancias transgénero como sujetos históricos y de derecho. Este programa promueve la validación de su patrimonio e identidad, así como su visibilización en la sociedad, fomentando nuevas prácticas dentro del museo. Las actividades realizadas han incluido talleres, conversatorios, cabildos, y recorridos tanto virtuales como presenciales. En el año 2022, se propuso la creación de un producto para documentar y dar a conocer este trabajo. Inicialmente se consideró una exposición temporal que interviniera la muestra permanente del Siglo XX, pero dadas algunas dificultades en el proceso, se decidió crear un fanzine de manera

* Marcela Torres Hidalgo y Fernanda Venegas Adriaçola. Museo Histórico Nacional, Santiago de Chile. marcela.torres@mhn.gob.cl

¹ Inicialmente la escuela se llamó Amaranta Gómez en honor a la antropóloga, activista trans e indígena mexicana.

colaborativa, debido al interés y las habilidades de las niñas, niños y niñas en el dibujo como forma de expresión. Los fanzines compilados contienen piezas gráficas seleccionadas en conjunto, que visibilizan las historias de vida, memorias y patrimonios de las infancias transgénero. Además, incluyen consejos para hacer de los museos espacios más acogedores y seguros, recomendaciones que se están incorporando gradualmente en la institución. Este material fue presentado en agosto de 2023 y desde entonces ha sido difundido a través de los diversos canales de comunicación del museo, así como en congresos, conversatorios y actividades de mediación en el museo. Este proyecto representa un paso significativo hacia la inclusión y el reconocimiento del patrimonio *queer* y la diversidad dentro de los espacios culturales, promoviendo una reflexión sobre la importancia de respetar y valorar las diversas identidades en nuestra sociedad.

Palabras clave: Patrimonio queer, enfoque de derechos, justicia social en museos, infancia transgénero.

1. Conceptualización y planificación del programa

En 2018, mientras realizaba un recorrido mediado, una integrante del Área de Educación del Museo Histórico Nacional presenció el *bullying* al que era sometido un estudiante de secundaria debido a su identidad de género y orientación sexual. En ese momento solo tuvo herramientas de sentido común para hacer frente a la situación, pero la movilizó a pensar en todas las niñas, niños y jóvenes viviendo procesos de transición de género que visitan el museo y que muchas veces no notamos. De esta forma, propuso al equipo educativo establecer lazos con la Fundación Selenna y, desde el año 2019, se ha trabajado colaborativamente con su centro educativo, primera escuela para infancias y juventudes transgénero de Latinoamérica, quienes, como parte de su misión, declaran:

Conformamos un Organismo de protección para niños, niña y jóvenes transgénero, acogemos y velamos por la protección de sus derechos, amparados en la Convención de los Derechos del Niño. Apuntamos a fortalecer un tejido social y familiar inclusivo, que desarrolle la autoestima y la socialización respetuosa. (Fundación Selenna, 2018)

Esta escuela, creada de manera autogestionada, inició en 2018 con 7 estudiantes, llegando a más de 70 en la actualidad. Durante este tiempo ha

contenido a una infancia abandonada por la educación tradicional, pues la mayoría de sus estudiantes han padecido *bullying* y experiencias discriminatorias traumáticas, aun cuando el Ministerio de Educación de Chile dictó la circular 0768 del 27 de abril de 2017, para garantizar que todas las niñas y niños tengan acceso a la educación de calidad, sin discriminación ni exclusiones².

Las infancias *queer* están bajo una intersección de factores que se conjugan para dejarles en una situación de vulnerabilidad. De partida, en una sociedad adultocéntrica como la latinoamericana, las niñas y niños han sido históricamente relegados a un rol de “persona en formación”, desempoderándoles de sus legítimas formas de sentipensar el mundo y de los modos en que se relacionan con los demás, entre otros ámbitos. A todo esto, debemos sumar el factor de su identidad de género. Durante los últimos dos años de trabajo en la Escuela Selenna, han ocurrido suicidios de estudiantes egresados. En Latinoamérica la situación es desalentadora, la esperanza de vida para las mujeres transgénero es de 30 a 35 años, de acuerdo con la Comisión Interamericana de Derechos Humanos (CIDH, 2020). Este año la Constitución peruana estableció que las personas transgénero son enfermas mentales, y hace un mes el Estado de Chile decidió suspender los programas de salud pública trans afirmativos orientados a niñas, niños y jóvenes. Sin embargo, lejos de presentar una actitud pasiva o de victimización, las niñeces de esta escuela tienen un manejo acabado de sus derechos y un activismo que les lleva a estar siempre presente en las Marchas del Orgullo, el Día Internacional de la Visibilización Transgénero, e incluso a organizar eventos como el Día de las Niñeces Trans, el fin de semana siguiente al día nacional de las niñas y niños.

Ante este contexto, existen importantes referentes latinoamericanos de resistencia y activismo que ponen en valor el patrimonio *queer*, entendido como “un intento por llenar de sentido raro el concepto rígido, patriarcal y hegemónico de patrimonio. Es también una oportunidad, desde la rareza, para reflexionar sobre la historia y la herencia” (Museo Q 2020, p. 9). Entre estos referentes está Museo Mío en Costa Rica, Museo Di en Chile, El Museo Travesti del Perú, Museo Q en Colombia y el Museu da Diversidade

² La Ley 21.120 de 2018. Reconoce y da protección al derecho a la identidad de género en Chile.

Sexual en Brasil, entre otros. Paralelamente, se ha comenzado a dar espacios de representación a las infancias transgénero en instituciones museales y culturales en el mundo. Al respecto, el curador y activista *queer* E.J. Scott, plantea:

El movimiento Trans es ahora un movimiento de liberación, ignorar las vidas trans y sus políticas en el museo, es ignorar el momento más significativo en políticas de género desde la tercera ola feminista, esto es historia social (no para ser simplemente denigrado como ideología de identidad de género), y merece estar en exhibición permanente en un museo” (2018, “¶ 11)

En esta línea, existen referentes expositivos como la muestra fotográfica Presente-Futuro (2018), de Goska Postigo en Fresh Gallery en España; Solo un nombre (2019) de Sheila R. Melhem en Museo de Antropología de Madrid; Cora(je) ¿Cambia el mundo si cambio de género? (2021) en Casa de América en Madrid. En Latinoamérica tenemos el Museo de Arte Moderno de México, que ofreció la actividad Ven que te cuento: taller de cuentitos trans (2021), con el fin de visibilizar a la infancia transgénero promoviendo sus derechos humanos y sensibilizando a las personas. A pesar de que éstas son iniciativas más amplias, fueron la inspiración para proyectar los cambios que se podían lograr al interior de un museo tan tradicional como el Museo Histórico Nacional de Chile.

Considerando estos antecedentes, el programa educativo se fundamenta desde la democracia cultural. Esto es, reconociendo a las infancias transgénero como sujetos de derecho, productoras de su propia cultura, la cual es, o debiese ser, objeto de interés para instituciones que trabajan en el ámbito patrimonial. La infancia es una etapa trascendental en la vida de todas las personas y, en el caso de las personas transgénero, representa el momento en que comenzaron a percibirse diferente a lo que a sociedad esperaba de ellas. Según una encuesta del Hospital Durand, en Argentina, ocho de cada diez adultos trans que consultan, notaron antes de los cinco años una identidad de género diferente a la asignada al nacer y la mayoría vivió ocultándola (La Nación, 2017). De igual forma, Alana Portero, escritora transgénero española declara “La tristeza cada vez era más honda. La disforia, que ni siquiera sabía que se llama así, ocupaba tanto espacio mental y tanto desagrado físico ya, con nueve malditos años, que casi no dejaba lugar para nada más”. (Portero en El Mostrador, 2024). Las instituciones culturales que trabajan en torno al patrimonio y la memoria

tienen la oportunidad de acompañar a estas comunidades en el proceso de valoración de sí mismas, para contribuir a que crezcan con orgullo y dignidad, poniendo en valor y visibilizando sus experiencias e historias de vida a través del reconocimiento de su propio patrimonio cultural. En palabras de Marilena Chauí:

Estas mismas personas, que no son pintores ni escultores ni bailarinas también son productoras de cultura, en el sentido antropológico del término: son por ejemplo sujetos, agentes, autores de su propia memoria. ¿Por qué no ofrecer condiciones para que puedan crear formas de registro y preservación de su memoria, de la cual son sujetos? ¿Por qué no ofrecer condiciones teóricas y técnicas para que, conociendo diferentes soportes de la memoria (documentos, escritos, fotografías, filmicos, objetos, etc.), puedan preservar su propia creación como memoria social? (2008, p. 66)

Desde esta perspectiva, el programa también se sustenta en la museología participativa, “que valora y releva las experiencias, conocimientos e intereses de las comunidades, con el objetivo de que intervengan en la construcción de contenidos al interior del museo” (Venegas 2021, p. 344). Todo esto en complemento con la justicia social en museos, que se refiere a “las formas en que los museos, galerías y organizaciones patrimoniales reconocen y actúan sobre las inequidades dentro y fuera del dominio cultural, con base en la convicción del carácter constitutivo y generativo de los museos; su capacidad de modelar y reflejar relaciones sociopolíticas e impactar positivamente en las experiencias de vida de aquellos que sufren discriminación y prejuicio” (Sandell 2012, p. 3).

Sobre la base de estos lineamientos, el trabajo colaborativo entre el Área de Educación del Museo Histórico Nacional y Centro Educativo de la Fundación Selenna se ha construido con respeto, transparencia, confianza y mutuo aprendizaje. Al trabajar con minorías y comunidades históricamente marginadas, la desconfianza en las instituciones puede ser un factor de resistencia, pues bajos niveles de participación, como la participación simbólica o de fachada (Arnstein 1969, Hart 1993), podrían utilizarse para favorecer una imagen institucional abierta en lugar de priorizar el beneficio de las comunidades implicadas. Para evitar estas prácticas y lograr la colaboración efectiva fue necesario construir una base de confianza mutua, compartiendo y entendiendo los objetivos del proyecto y manteniendo una clara definición de los roles de cada parte, según plantea Nina Simon (2010).

Este camino colaborativo inició hace seis años, en 2019, permitiendo al museo trabajar junto a una comunidad que ha estado ausente en la historia oficial y en la narrativa que muestran las salas de exposición. Se propuso entonces “democratizar la herramienta museo y colocarla al servicio de los movimientos sociales; a favor, por ejemplo, de la construcción de otro mundo, de otra globalización, con más justicia, humanidad, solidaridad y dignidad social” (Chagas 2007, p. 14). En las etapas iniciales del programa, se comenzó con talleres de educación patrimonial cuyo objetivo fue que las niñas transgénero identificaran su propio patrimonio y valorizaran sus historias de vida y memorias como un elemento valioso. Estas actividades se desarrollaron con una carga emocional bastante fuerte:

“Las historias que surgieron estaban cargadas de vivencias familiares y escolares muy profundas, algunas tristes, otras llenas de amor, pero la mayoría de bullying y discriminación, era imposible no ser empáticos. Esto fue lo más difícil, contener las lágrimas. Nos llamó la atención, la confianza para compartir sus experiencias de vida y, también, nos alentó la claridad en sus discursos, la seguridad y aceptación de quienes son. Esto nos motivó a crear una biblioteca de memorias y experiencias” (Torres et al. 2020, p. 296)

Dentro de la planificación colaborativa de actividades del primer año, se esperaba realizar una exposición temporal en el museo, durante noviembre, mes que se celebra el Día Internacional de los Derechos de Niñas, Niños y Jóvenes. Pero en octubre ocurrió el estallido social chileno, y frente a la inestabilidad social y política del país, fueron suspendidas las actividades programadas. En 2020 llegó la crisis global con la Pandemia de COVID 19, y el mundo debió adaptarse a esta compleja situación. El trabajo colaborativo continuó con visitas mediadas virtuales. Paralelamente, junto a las directoras de la escuela Selenna, Ximena Maturana y Evelyn Silva, se elaboró un artículo que fue presentado en el Coloquio Internacional Museología, Social y Participativa y Crítica de 2020, para difundir las acciones educativas realizadas hasta ese momento con las infancias transgénero. Durante el año 2021 se realizó el taller Peques Constituyentes, que buscaba escuchar las opiniones y propuestas de las niñas, niños y jóvenes respecto al proyecto país de una nueva Constitución. Finalmente, al año siguiente, se tomó la decisión de generar un proyecto específico que diera cuenta del trabajo desarrollado durante todo este tiempo.

2. Desarrollo del programa

Dejando los años críticos de pandemia, en 2022, se propuso un trabajo colaborativo a las directoras, educadoras, niñas, niños, niñas y jóvenes del Centro Educativo de la Fundación Selenna, cuyo objetivo fue generar una exposición temporal que interviniera la muestra permanente del museo, en las salas del Siglo XX, teniendo como protagonistas objetos personales seleccionados por las niñas participantes. Durante los meses de mayo a diciembre fueron realizados talleres semanales de historia y patrimonio, donde participaron diferentes profesionales del museo: curadores, investigadores, diseñadoras, conservadoras, entre otros. Sin embargo, la propuesta de intervención del museo no tuvo la respuesta esperada de parte del estudiantado y, sobre la marcha, se apostó por un taller de fanzines, como herramienta para contar sus propias historias y memorias. Se escogió esta estrategia debido a que las niñas participantes mostraron claramente sus habilidades e intereses por el dibujo y el arte como forma de expresión de su mundo interior. Así, durante octubre del segundo semestre de 2022, comenzó el proyecto "Fanzines para infancias transgénero: historias de respeto y seguridad en el museo", cuyo objetivo general fue:

- Contribuir a la difusión y el respeto de los derechos de las infancias transgénero en los museos y espacios culturales poniendo en valor elementos de su patrimonio y memorias a través de un fanzine creado junto a las, los y les estudiantes del Centro Educativo de la Fundación Selenna.

Entre los objetivos específicos se definió:

- Realizar talleres de patrimonio, museos y procesos de patrimonialización para activar y desarrollar habilidades y conocimientos en las niñas participantes.
- Generar progresivamente prácticas inclusivas y respetuosas respecto a las infancias transgénero en los procedimientos del museo y entre sus funcionarias y funcionarios.
- Distribuir el fanzine en comunidades de interés, especialmente en museos, centros culturales, escuelas y liceos.

El proyecto fue de carácter colaborativo, donde los actores externos fueron clave para el éxito de la iniciativa. El principal colaborador fue el Centro Educativo de la Fundación Selenna, comunidad con la que se trabajó

estrechamente y a la par. Las docentes y directoras facilitaron en procesos de gestión, pero también en el proceso de formación del equipo educativo del museo, al realizar capacitaciones en su calidad de especialistas en trabajo educativo junto a niñas y niños transgénero. Paralelamente, las, los y les estudiantes tuvieron un rol preponderante, estableciendo conjuntamente los objetivos y metodologías del proyecto. Se trabajó con estudiantes desde 4° básico (desde los 10 años de edad), hasta 4° año medio (hasta los 17 años de edad), con un total de 63 participantes, siempre con una alta asistencia y compromiso.

Asimismo, se contó con un colaborador externo, proveniente del programa de prácticas pedagógicas de la Universidad Alberto Hurtado. Se trató de un pasante (interno o practicante), estudiante de pedagogía en artes, transmasculino, quien escogió el museo como centro de formación educativa porque sabía del trabajo conjunto entre el área de educación y la Escuela Selenna. Durante su tiempo en el museo colaboró en exposiciones temporales y en actividades de mediación, pero durante los últimos meses de su experiencia formativa, fue integrado al proyecto y realizó los talleres de creación de fanzines para el estudiantado. Incluso luego de finalizar su pasantía en el museo, continuó vinculado y comprometido con el proyecto, encargándose del diseño y el arte en el proceso de selección, compilación y edición de los dos fanzines finales.

Respecto a los colaboradores internos, se trabajó junto a la Mesa de Género del Museo Histórico Nacional (2019-2023) y a la Unidad de Género del Servicio Nacional del Patrimonio Cultural de Chile. Junto a ellos se coordinaron charlas con expertos para sensibilizar y actualizar al personal del museo en temas relacionados con las comunidades LGTBIQA+, con especial enfoque en la comunidad transgénero.

En términos de recursos, la logística contempló la implementación de talleres de trato respetuoso hacia personas transgénero y las comunidades LGTBIQA+ en general, dirigidas al personal del museo, con énfasis en quienes atienden público. La directora de ese entonces³ estableció estas instancias formativas como obligatorias y gestionó el acceso a baños según la identidad de género de las personas. Desde lo financiero se asignó presupuesto para cubrir los traslados semanales del equipo de educación al

³ Macarena Ponce de León Atria fue la directora del Museo Histórico Nacional entre 2019 y abril de 2024.

centro educativo Selenna. Además, se adquirieron materiales para la creación de los fanzines, como cartulinas, hojas de impresión, papel de colores, lápices y rotuladores. También se financió la impresión de 4.000 ejemplares del fanzine final. Respecto a los recursos humanos, se contó con el equipo de profesionales del área de educación del museo, además de la participación de curadores, investigadores, pasantes y otros funcionarios, para realizar talleres específicos.

El contenido de los talleres se centró en el patrimonio cultural, el rol de los museos y los procesos de patrimonialización de elementos culturales, con el objetivo de valorizar el patrimonio *queer*. Este contenido fue especialmente relevante para las infancias transgénero participantes, quienes se reconocieron como sujetos productores de patrimonio y memorias, reflexionando sobre estos temas. A su vez, estas discusiones fueron la base de generación de contenidos para los fanzines. La temática de los talleres se organizó desde lo general a lo específico, comenzando por el concepto de patrimonio, para luego profundizar en las funciones sociales y patrimoniales de los museos. Para abordar estos temas se realizó una invitación extendida al equipo del museo, quienes realizaron sesiones para explicar cómo se desarrollan las curadurías, exposiciones temporales, escritura de cédulas, narrativa breve y guiones museológico, así como criterios de diseño y estética. En el taller de historia se analizó la forma de representar a las infancias en el museo, y en el taller de memoria se indagó en las raíces de las comunidades LGTBIQA+ en Chile. Como parte de este proceso se incluyó una visita al Museo Histórico Nacional, originalmente se pensaba incluir más de una visita, pero las niñeces se sintieron incómodas al enfrentarse a espacios públicos como la calle, el transporte público y el museo, es por eso que muy pocos estudiantes participaron en esta experiencia.



Fotografía N°1. Niñeces del Centro Educativo de la Fundación Selenna visitan el Museo Histórico Nacional. Archivo fotográfico del Área de Educación del Museo Histórico Nacional.

En cuanto a los modos de mediación, el taller fue el principal medio para trabajar los contenidos junto al estudiantado. El trabajo fue desarrollado a través de jornadas semanales y sistemáticas que incluyeron espacios para la reflexión, las que eventualmente fueron sistematizadas en el fanzine. Al plantear el proyecto desde la museología participativa, se procuró alcanzar altos niveles de participación. Durante las jornadas de taller y creación de los fanzines, se dio libertad para que niñas, niños, niñas y jóvenes pudieran expresarse desde sus propias realidades, de modo que las actividades fueron planteadas con preguntas amplias, que cada cual abordó desde su experiencia y punto de vista, valorando la diversidad de voces y miradas. En estos seis años, el trabajo colaborativo junto a las niñeces fue de menos a más. En 2019 se realizaron actividades patrimoniales previamente establecidas por adultos de la escuela y del museo, pero en 2022 el proyecto completo se fue modificando en función de las preferencias, habilidades y necesidades de expresión del estudiantado. Como parte de la metodología se ha aplicado el enfoque de derechos a lo largo de todo el proyecto. Esto se traduce en aspectos prácticos como espacios para opinar, ser escuchados

activamente y realizar acciones en función de sus preferencias (Hart, 1993). Todo esto también significó un aprendizaje democrático, donde las niñas aprendieron de su propia comunidad, respetando sus comentarios y silencios, y aceptando sus decisiones directas e indirectas.

Los talleres originaron otro modo de mediación: Los fanzines. Este material consiste en publicaciones caseras de personas que se sienten atraídas por el idioma gráfico de las revistas y utilizan estos medios artesanales para expresar una gran diversidad de temáticas y experiencias. Es por ello que actualmente son muy populares entre la juventud en Chile. Para realizar estos talleres se contó con el apoyo de un estudiante en práctica de la carrera de pedagogía en Artes Visuales, quien también es parte de la comunidad transgénero. Fue él quien aportó diversos formatos de fanzine y colaboró con el diseño del taller adaptándolo a la realidad de las niñas y del museo. Para su realización extendimos consentimientos informados, que fueron firmados por las, los y les estudiantes participantes para autorizar la utilización de sus producciones y determinar si usarían seudónimos o sus nombres sociales. Usando los fanzines como herramientas de comunicación, se generaron reflexiones en torno a su propio patrimonio cultural y también sobre el desafío que implica visitar lugares públicos, como los museos. De esta forma pudieron construir narrativas basadas en experiencias individuales y colectivas, generando material gráfico individual, que luego fue disgregado para seleccionar colaborativamente los elementos más representativos de cada cual. De esta forma se compilaron dos fanzines que dan a conocer sus reflexiones, patrimonios y memorias.



Fotografía N°2. Niñeces trabajando en la edición de los fanzines en una de las salas del Centro Educativo de la Fundación Selenna. Archivo fotográfico del Área de Educación del Museo Histórico Nacional.

Algunos de los principales resultados de este proyecto han sido:

Publicación impresa de dos fanzines. Originalmente se pensó en la generación de solo un fanzine, pero las niñeces participantes realizaron varios prototipos a expresar lo que sentían al visitar un lugar nuevo o al estar en espacios públicos. Esto se generó a partir de la visita al museo donde participó un número reducido de estudiantes. El grupo consideró que era importante que los museos o espacios culturales supieran todo lo que implica para las infancias transgénero, que están en pleno proceso de transición, asistir a un lugar público donde enfrentarán miradas o actitudes incómodas. Este contenido está reunido en el *Fanzine N°1 ¿Nervios? Una guía inclusiva para sentirnos seguros en un lugar nuevo.*

El segundo fanzine reúne el trabajo desarrollado a lo largo del taller realizado en 2022, poniendo en valor sus concepciones sobre patrimonio cultural, sus memorias, opiniones y aquellos elementos y objetos que consideran relevantes en su historia de vida: binders, libros, cartas de amor, la primera ropa interior coincidente con su identidad de género, entre otros. Igualmente contiene consejos para hacer los museos más acogedores y seguros para las infancias transgénero. El material que reúne todo esto es el *Fanzine N°2 ¿Qué es el patrimonio? Lo que queremos contarles a los museos.* El Museo Histórico Nacional financió la impresión de 2.000 ejemplares de cada

fanzine, pero además se encuentran disponibles para descarga gratuita en su página web⁴.

Para presentar este material, se realizó una multitudinaria ceremonia, instancia en la que participó toda la comunidad educativa de la Fundación Selenna, el equipo de Museo Histórico Nacional, representantes del Observatorio de Participación Ciudadana y No Discriminación del Ministerio Secretaría General de Gobierno, representantes de la Subdirección Nacional de Museos y representantes de la Unidad de Género del Servicio Nacional del Patrimonio Cultural⁵. Como parte de este hito, el Área de Educación gestionó la donación de una polera del uniforme del Centro Educativo de la Fundación Selenna a la Colección de Vestuario y Textil, convirtiéndose en el primer objeto relacionado a las comunidades LGTBIQA+ que ha ingresado oficialmente al Museo Histórico Nacional.

Durante el año 2023, ambos fanzines en formato impreso fueron distribuidos a educadores de museos en Chile y de Latinoamérica, participantes en el Congreso de CECA Chile y CECA LAC en Lima, Perú.

A lo largo del proyecto se realizó más de 5 capacitaciones en materia de inclusión y respeto a las comunidades LGTBIQA+ destinadas a funcionarios del museo, por parte de especialistas. Instancias organizadas por el área de educación, junto a la mesa de género del museo y del Servicio Nacional de Patrimonio Cultural. Asimismo, en la actualidad se cuenta con stickers de pronombres para las personas que lo soliciten. Finalmente, el área de educación del museo cuenta con un protocolo interno de atención de grupos escolares, en caso de que se presencie *bullying* o discriminación hacia estudiantes transgénero o de las comunidades LGTBIQA+.

⁴ Los fanzines pueden ser descargados desde este link: <https://www.mhn.gob.cl/noticias/fanzine-de-los-ninos-ninas-y-nines-de-selenna-en-el-mhn>

⁵ En estos links se puede acceder al registro de la ceremonia de presentación de los fanzines: <https://www.instagram.com/reel/CwknD17twgW/?igsh=MWt4cWRzc2NpYnZkag==>



Fotografía N°3. Fanzines impresos ¿Nervios? y ¿Qué es el patrimonio?, junto al sticker de pronombre. Archivo fotográfico Museo Histórico Nacional.



Fotografía N°4. Selenna Pérez firmando el acta de ingreso oficial de la polera de la escuela al museo. Archivo fotográfico Museo Histórico Nacional.

3. Evaluación y proceso de remediación

Durante la realización del proyecto se recogieron datos permanentemente a través de bitácoras de mediadores y participantes. Gracias a esto, se detectó tempranamente que la exposición temporal propuesta inicialmente podía fallar, y se comenzó a buscar alternativas. Durante todo el mes de septiembre se solicitó a las niñas llevar objetos personales que quisieran exponer en el museo. Los meses anteriores se había avanzado en el desarrollo de talleres en torno al patrimonio cultural, la memoria y los procesos de patrimonialización, por lo que esta etapa era la que seguía de acuerdo a la programación de trabajo. Sin embargo, ninguna persona llevó objetos. El equipo comprendió que la muestra temporal representaba una sobre exposición para las niñas. Se conversó con el estudiantado y con las directoras de la escuela, y se presentó un informe a las autoridades del museo en octubre de 2022, argumentando el cambio de la exposición por la creación de fanzines. Se debió ajustar el presupuesto, pero se logró mantener el sentido del proyecto.

Al trabajar desde una metodología flexible, participativa y respetuosa,

atentos a las necesidades e intereses de las, los y les estudiantes, esta modificación no causó mayores problemas en el equipo educativo. La flexibilidad del área de educación del museo también se reflejó en la situación de rotación periódica de estudiantes en cada sesión, es decir, no siempre eran las mismas personas con las que se había trabajado la semana anterior, ni los mismos niveles educativos. Esto implicó ajustar detalles de las actividades en cada sesión y que finalmente casi toda la escuela participara en el proyecto.

La publicación y difusión de estos fanzines no representa el fin del programa, sino que solo un hito que cobra relevancia en el actual contexto en Chile y Latinoamérica, pues aún hay mucho por hacer. En el último tiempo, algunos políticos y parte de la prensa nacional han emprendido iniciativas que resultaron en la cancelación de los programas de salud pública trans afirmativos orientados a las infancias. Debido a esto y a otros antecedentes de amenazas y mensajes de odio, la Fundación Selenna comunicó su cierre en junio de este año, lo que ha sido recibido con comprensión, pero con desaliento de parte del equipo educativo del museo. Sin embargo, se reconoce una deuda pendiente con las, los y les estudiantes transgénero que están en escuelas tradicionales, un desafío que se espera abordar desde 2025.

Hace seis años el Área de Educación del Museo Histórico Nacional se embarcó en un proyecto colaborativo junto al Centro Educativo de la Fundación Selenna. Durante este tiempo el equipo educativo ha crecido y aprendido de las niñeces transgénero, quienes han dado verdaderas lecciones sobre dignidad, valentía, perseverancia y resiliencia. La primera etapa fue de revelaciones, pues se pensó encontrar infancias fuertemente oprimidas y vulnerables, pero se descubrieron niñas, niños y niños empoderados, tan conscientes de un mundo que les discrimina y violenta, que paradójicamente les provee la fuerza para construirse un mundo más amable. Frente a esta realidad, el equipo fue incorporando prácticas de participación auténtica con las infancias, que se han extendido al resto de las actividades y programas educativos que se realizan. Paralelamente, se logró que el Museo Histórico Nacional, institución que de una u otra forma legítima las historias que conforman las identidades del país, haya sido una

herramienta de expresión, validación y visibilización de las infancias transgénero en Chile.



Fotografía N°5. Comunidad del Centro Educativo de la Fundación Selenna y parte del equipo del Museo Histórico Nacional durante la presentación de los fanzines. Archivo fotográfico Museo Histórico Nacional.

Referencias

Arnstein, S. (1969). A Ladder of Citizen Participation. *JAIIP*, 4, 216-224.

Chagas, M. (2007). Museos, memorias y movimientos sociales. En DIBAM (ed.) *Museos en Obra, IX Seminario sobre Patrimonio Cultural*. (pp. 13-22). DIBAM, Santiago, Chile.

Chauí, M. (2008). Cultura e democracia. En CLACSO (Ed.) *Crítica y emancipación: Revista latinoamericana de Ciencias Sociales*, 1, 53-76. Buenos Aires, Argentina.

Comisión Interamericana de Derechos Humanos, CIDH. (2020). Informe sobre personas trans y de género diverso y sus derechos económicos, sociales, culturales y ambientales. Revisado el 19 de abril en:

<https://www.oas.org/es/cidh/informes/pdfs/PersonasTransDESCA-es.pdf>

Fundación Selenna. (2018). Conócenos. Revisado el 14 de abril de 2023 en: www.fundacionseleanna.cl/conocenos.html

Hart, R. (1993). La participación de los niños: de la participación simbólica a la participación auténtica. En UNICEF (Ed.) *Ensayos Innocenti*, 4, 1-47.

Museo Q. (2020). *Devenir queer: al límite del patrimonio*. MQ: Bogotá. Revisado el 16 de mayo de 2023 en: https://museoq.org/wpcontent/uploads/2021/01/DevenirQueer_MQ_2020-2021.pdf

La Nación. (2007). *Vivir una infancia trans. Relatos en primera persona*. Revisado el 1 de septiembre de 2023 en: <https://www.lanacion.com.ar/sociedad/vivir-una-infancia-trans-relatos-en-primera-persona-nid1982474/>

El Mostrador. (2024). *Negar que existen las infancias queer es negar que existe la infancia*. Revisado el 19 de abril de 2023 en: <https://www.elmostrador.cl/braga/2024/01/27/negar-que-existen-las-infancias-trans-es-negar-que-existe-la-infancia/>

Sandell, R., & Nightingale, E. (2012). *Museums, Equality and Social Justice*. London: Routledge.

Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Museum 2.0, Santa Cruz -California.

Scott E.J. (2018). Where can trans people call home in history?. Ed. Museums Association. *Journal Museum*. Londres, Inglaterra. 118/10, p 16.

Torres, M. et al. (2020). Infancia Transgénero en Chile: Centro Educativo Selenna Escuela Amaranta 2019-2020. En I. Orellana & Y. Girault (Eds.), *Actas del Coloquio Internacional de Museología Social, Participativa y Crítica*. (pp. 339-355). Ediciones Museo de la Educación Gabriela Mistral, Servicio Nacional del Patrimonio Cultura. Santiago, Chile.

Venegas, F. (2020). Recuerdos por siempre, patrimonio y memorias desde la cárcel. En I. Orellana & Y. Girault (Eds.), *Actas del Coloquio Internacional de Museología Social, Participativa y Crítica*. (pp. 339-355). Ediciones Museo de la Educación Gabriela Mistral, Servicio Nacional del Patrimonio Cultura. Santiago, Chile.

Dream: Mission 0030, three best practices for creating a temporary exhibition for children

*Marcia Larios**

Abstract

To celebrate our 30th Anniversary in 2023, at Papalote Museo del Niño, we created the temporary exhibit Dream: Mission 0030. We focused on a current health problem: one in two people worldwide has issues with inadequate sleep. Both adults and children sacrifice their sleep schedules to fulfill other activities, impacting their physical, mental, and social well-being (Walker, 2020).

With this proposal, we ask our community (children and families) for their input, and they expressed their needs and on emotional well-being with a clear trend of topics related to sleep and nightmares.

* **Larios Marcia**, Papalote Museo del Niño, Av. Constituyentes 268, Bosque de Chapultepec II Secc, Miguel Hidalgo, 11100, México City, México, marcia.larios@papalote.org.mx

Considering this context, globally and locally, Papalote is diving into this current health problem. We gathered renowned Doctors, Psychologists, and Pedagogues from public and private institutions to endorse the exposition with the latest scientific discoveries.

When the exhibit opened, we conducted a study in which we found that all visitors that we studied mentioned the main messages that they learned, and that they would take action to optimize their rest.



Nightmare eater monster

During the development of the exhibit, we were able to identify three best practices:

- Curatorial Education. Collaborative work between the museum team, advisors' team, and our community.
- Collaborative Museography. Visitors' collaboration during workshops.
- Evaluation. Recognizing whether visitors identified the main messages.

Keywords: children, sleep, dream, well-being, experience, play

1. The conception and planning of the program

Dream: Mission 0030 was developed and launched on July 27, 2023, to inform and recommend to our visitors about the importance of good sleep in improving health, and to warn them about how modern lifestyles change how children rest and the importance of sleep health.

Papalote is a museum focused on experiences that help children develop skills and learn through play and exploration by providing free learning experiences that respond to their needs and interests. Because of COVID-19, we recognized that they were more interested in topics related to well-being and emotional intelligence. So, in late 2021, we identified this in our annual visitor poll and addressed it by focusing on the importance of good sleep. Then, we consulted this topic with children and parents, and they confirmed that it was relevant to start talking about it.

We planned the development process for 20 months: investigation, conceptualization, design, production, training, mounting, opening, and evaluation, with 12 staff members from Education, Museography, and Evaluation.

The collaboration was a Curatorial Education, where staff members worked with advisors, visitors, and community members to exchange ideas and proposals and identify risks and obstacles to find solutions throughout the design development process. Papalote Educational Model (MEP), a model we have systematized, is the base point for generating our experiences for creating learning environments.

For this project, we gathered a group of advisors: Doctors from the UNAM Sleep Disorders Clinic, Specialists from Mexico's Children's Hospital, and Psychologists from the Institute of Optimal Development to identify the most important topics and validate the content of the exhibit. This relationship went beyond this stage; the UNAM School of Medicine invited the museum staff to share their experience and assist in the development.

Additionally, Papalote Children's Council participated by testing the exhibits before the opening to become the narrative's characters.

The exhibition consists of 8 exhibits divided into three sections: Sleep Health, Oneiric Dreams, and Real World.

In the first section, we share routine recommendations at home, including omitting stimuli such as noise, light, screens, etc., and

communicating the physical and mental benefits of good rest, such as good memory, physical strength, and growth.

In the second section, we explain the origin of dreams, how everyday experiences live in children's minds, and how they can face their nightmares. This topic was the most requested by our community.

Lastly, we encouraged children to identify their desires and goals for the future and encouraged them to achieve their dreams.

A narrative links all sections that comprise play and characters represented by children and peers to connect and actively involve our visitors. The big idea of the exhibition was that "Sleeping well helps me to live and dream big."



Start the mission exhibition

The mediation assets were the exhibits created to interact through playing and physical activities. Additionally, the museum trained the mediators (named Cuates) to improve the learning experience through dialogue and play.

Our narrative exhibit tells a story and empowers children, inviting them to learn about their sleep. The reward for this effort is an ID card given to them once they overcome all of the challenges: Taking care of their rest environment through a comfortable, dark, and noiseless bedroom. Testing their memory and energy and flying around the oneiric world to scare their nightmares.

2. Executing the program

The entire interdisciplinary team that developed the project faced a significant challenge: they had to address three fundamental aspects:

1. Communicating the main messages clearly and directly.
2. Empowering and actively involving our visitors.
3. Making the experience comfortable and safe for families and school groups.

For this phase, we worked together for around eight months and held a series of meetings to identify the main points and establish the perspective through which we would approach the topic.

Following Nina Simon's Participatory Museum concept (Simon, 2010), we designed workshops to encourage visitors to share their drawings, dreams, and nightmares. This material became the collaborative museography in the exhibition. The creativity expressed by the children in their work fostered a sense of connection between them and their peers in the Oneiric Dream section, where Alebrijes and fantastical creatures were flying around Papalote's galleries, representing dreams, nightmares, and monsters.



Dreams pillows

We also opened a social media call for our followers to donate their no-longer-fit pajamas accompanied by the words their parents tell them when they go to bed. After the visitors' participation with 150 pajamas, we crafted a collaborative patchwork called "Shelter Blankets" that welcomes visitors and makes them feel comfort, protection, and warmth.

Through this exhibition, we noticed that we could effectively communicate scientific knowledge about a current health problem and take action to prevent sleep disorders and their consequences for children and families.

In this project, curatorial education and scientific support helped us communicate the main ideas of the exhibit effectively, and the participatory museography assured the visitors' approach to better understanding the exhibit.

3. Evaluation and remedial process

For Papalote, evaluation is an essential stage of creating experiences. It gives our communities a voice and helps us determine which road to take to design and offer significant experiences for our audiences that align with our Papalote Educational Model (MEP). In this case, for the development of this exhibit, we planned several evaluation phases that allowed us to build a participatory museography.

Our journey began with online interviews with children and parents, who actively shared their concerns and interests about sleep. They posed questions such as: what happens when we sleep? Why do we have nightmares? Are nightmares bad or good? What are my sleeping habits? Their active participation was instrumental in shaping the three main topics the exhibit addresses.



Make a wish exhibition

We also leveraged the feedback from one of Papalote's iconic exhibits: the Nightmare-Eating Monster. Here, children draw or write their nightmares on paper, which the monster eats, symbolizing their release from these fears. We then meticulously catalogued and classified these nightmares, comparing them with the results of a 2018 study conducted by Lexia (a specialized company in children's habits). This comprehensive analysis enriched our understanding of our visitors' complex dream world, shaping the content of our exhibit.

Lastly, after the exhibit opened, we executed a summative assessment with 240 children and 160 adults.

The conclusion focuses on one of the most relevant results: 100% of children and adults identified the habits needed to improve their sleep health, significantly impacting their well-being.



Share your nightmares exhibition

References

Books

- Simon, Nina. (2010). *The Participatory Museum*, Museum 2.0 Ed., UEA.
- Walker, Matthew. (2020). *¿Por qué dormimos? La nueva ciencia del sueño*, Ediciones Culturales Paidós, México.

Voie libre. L'espace collectif du Musée de la civilisation

*Sophie Giroux*¹

Ceci n'est pas une exposition. C'est un terrain vague qui vogue au gré des enjeux de société. Ici, la voie est libre pour réfléchir, s'amuser et se transformer. Entrez vite pour prendre un pas de recul ! Faites (presque) comme chez vous.

L'équipe du Musée

(Musée de la civilisation, 2023,
Texte d'introduction de *Voie libre.*
L'espace collectif du Musée)

Libérer la parole citoyenne

Comment et à qui offrir la parole à l'heure où un déferlement d'opinions gronde sur la place publique ? Comment, dans un contexte muséal, participer concrètement à un meilleur vivre ensemble, en abordant de front des enjeux de société ? Comment un musée de société peut-il contribuer à revitaliser la démocratie participative ? Pour son 35^e anniversaire, le Musée de la civilisation s'est donné comme défi de répondre à ces questions. C'est ainsi qu'est né un projet culturel visionnaire.

Le 13 septembre 2023, le Musée inaugurait *Voie libre. L'espace collectif du Musée*. Pendant plus de deux ans, son équipe de la médiation culturelle et éducative a travaillé à la réalisation de ce concept inédit en matière de médiation muséale. Sa mission : offrir un endroit accueillant dans lequel chaque personne peut développer son esprit logique, critique et créatif selon différentes actions participatives. À travers des activités culturelles, des expositions citoyennes ou encore la présence d'œuvres d'art, les idées

¹**Sophie Giroux**, Musée de la civilisation, Québec (Canada),
sophie.giroux@mcq.org

circulent librement; elles se croisent et s'entrechoquent parfois, mais convergent vers la même destination : le développement de l'esprit critique.

Mots clés : paroles citoyennes, démocratie, enjeux de sociétés, pensée critique

1. Conception et planification du programme

À titre de musée de société, le Musée de la civilisation est au diapason des grands courants sociaux. Au fil des ans, il a perfectionné ses approches, développant des outils de pointe pour approfondir notre compréhension du monde qui nous entoure. La création d'un espace collectif s'inscrit dans cette mouvance. Ainsi, le Musée pose un geste fort qui s'inscrit dans la nouvelle définition des musées de l'ICOM, proposée en 2022 (Conseil international des musées, 2022, para. 2).

Cependant, force est d'admettre que la création d'un espace collectif d'une superficie de 542 m² est un immense casse-tête sans image de référence. Notre mission était de créer un espace vivant, multidisciplinaire, soutenant le dialogue et la rencontre entre individus. Ce projet allait au-delà de nos habitudes de travail. Ainsi, il n'était pas possible de s'appuyer sur les étapes de création typiques d'une exposition. C'est donc à l'équipe de la médiation culturelle et éducative que ce grand projet de laboratoire d'innovation sociale a été confié. En constant dialogue avec les publics et baignant dans une approche d'appropriation du musée par le plus grand nombre, la médiation était l'équipe tout indiquée pour mener ce projet et voir à la mise en œuvre d'une démarche de muséologie citoyenne.

Selon cette approche, le projet a été développé de pair avec la communauté. De mai 2021 à novembre 2023, des consultations auprès d'organismes culturels et communautaires ont été réalisées.

Au terme de ces consultations, une idée phare émerge: l'importance d'apprendre à écouter. Comment cultiver cette écoute afin qu'elle soit empreinte de bienveillance ? Nos premières recherches nous mènent vers *l'éthique du Care*, philosophie morale contemporaine portée par Carol Gilligan vers la fin du XX^e siècle (Nurock. et al. 2010). La capacité à prendre soin d'autrui est également reprise par Matthew Lipman et Ann Margaret Sharp, professeurs et fondateurs de la philosophie pour enfants (Franzini Tibaldeo. 2023), lorsqu'ils identifient la pensée attentive, le *caring thinking*, comme une des trois composantes essentielles pour constituer une communauté. Ces éléments fondamentaux ont guidé le choix du fil conducteur de l'espace collectif.

6 zones. 6 verbes. 6 territoires du mieux vivre-ensemble.

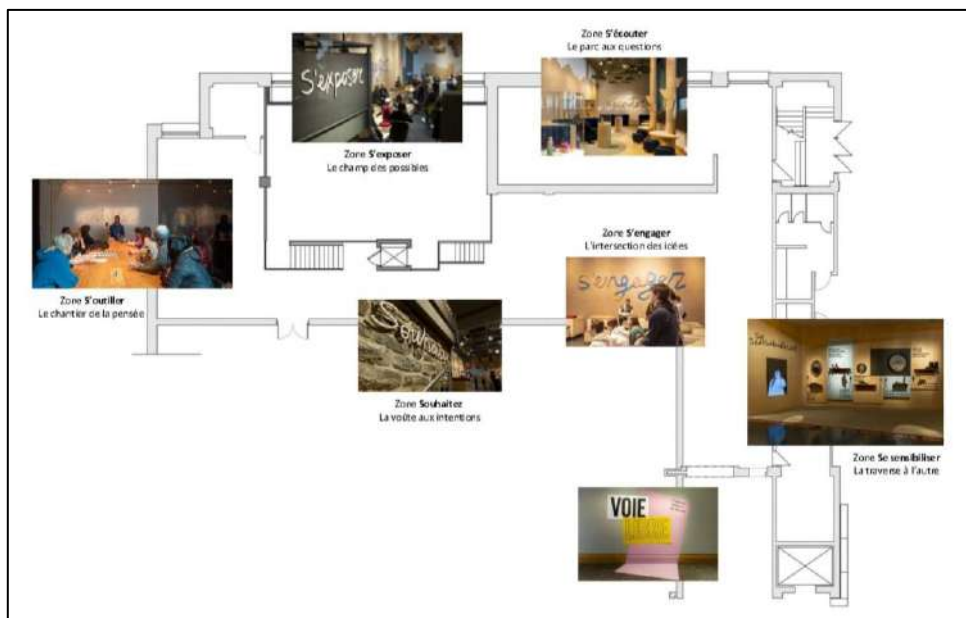


Figure 1. Plan de *Voie libre*, l'espace collectif du Musée (Musée de la civilisation, 2023)

Voie libre met en valeur 6 manières de favoriser le vivre-ensemble, inspirées de l'éthique du *Care* mentionnée ci-haut. Les 6 verbes proposés dans la salle (Fig. 1) agissent comme des appels concrets à se mettre en action : *Se sensibiliser. S'écouter. S'engager. S'exposer. S'outiller. Souhaiter*. C'est en somme, le code de vie que l'on souhaite instiguer chez nos visiteurs citoyens. Inspiré d'un itinéraire urbain, *ici la Voie est libre!*

Zone Se sensibiliser | La traverse à l'autre
Objectif : Développer l'empathie avant de juger

Dès l'entrée, un appel à la bienveillance est lancé au visiteur. Il est donc aussitôt invité à se placer dans une posture d'empathie afin de s'imprégner à la diversité des réalités, des trajectoires et des points de vue qu'on retrouve dans une société.

Pour se faire, une installation d'une dizaine de paires de souliers et d'un miroir invite le visiteur à se mettre à la place de l'Autre. Chaque paire de souliers exposée correspond à une histoire fictive inspirée par de véritables témoignages. Ceux-ci ont été recueillis lors d'ateliers réalisés en collaboration avec des organismes de la ville de Québec travaillant auprès de personnes vivant avec des problématiques multiples, notamment de santé

mentale, de judiciarisation, de toxicomanie et d'itinérance cyclique.



Figure 2 : Portion de la zone *Se sensibiliser* (MJ Marcotte, 2023)

Zone S'écouter | Le parc aux questions

Objectif : Apprivoiser le doute et l'écoute active

Dans cette zone, l'écoute est présentée comme une action exigeant la pleine conscience de la part de celui qui prête son oreille. Pour discuter dans le plaisir, il est nécessaire d'accueillir la parole de l'autre avec ouverture et empathie. L'aménagement du lieu favorise une posture conviviale.

C'est pour cette raison que l'espace *S'écouter* a été élaboré dans l'esprit d'un parc public. Endroit de rencontres par excellence, le parc évoque par ricochet la nature et le calme, donnant ainsi place à une zone dominée par le vert, le bleu et le bois naturel. La forme arrondie et enveloppante du mobilier invite à s'asseoir pour y passer plus de temps et faciliter les discussions. Des livres et des jeux inspirés de la mission de *Voie libre* sont mis à disposition pour déclencher des conversations ou pour simplement divertir.



Figure 3 : Vitrine d'objet dans la zone S'Écouter de Voie libre (MJ Marcotte, 2023)

Dans le même esprit, on trouve dans cette zone des vitrines d'objets associés à des thématiques d'expositions du Musée (Fig. 2). Une question écrite sur chaque vitrine suscite les échanges autour d'un thème. Par exemple, la vitrine en lien avec l'exposition jeunesse *Ma maison* (<https://mcq.org/decouvrir/expositions/ma-maison>), une exposition visant à encourager l'autonomie des enfants par le jeu libre, contient un jeu de bloc en bois avec la question : Quelle liberté veut-on pour nos enfants ?



Figure 4 : Détail du Trompe Oreille de Vano Hotton, Matériaux et techniques mixtes, 4 x 1,3 m, 2023 (MJ Marcotte, 2023)

On trouve également dans la zone l'œuvre *Trompe-Oreille*, réalisée par Vano Hotton (<https://www.vanohotton.com/>). Cette œuvre (Fig. 4) a été spécialement conçue pour attirer les visiteurs dans l'espace.

Du mime aux mots, du papier au Wi-Fi, combien de moyens de communication ont été créés ? Malgré cette abondance, arrivons-nous toujours à nous comprendre ? Bien qu'il ne réponde pas directement à la question, ce cabinet animé fait sourire et réfléchir avec une simple phrase « M'entends-tu ? »

Psst... Il n'y a pas qu'une seule manière de voir les choses.

Un jeu collaboratif de communication et d'interprétation destiné aux

enfants d'âge scolaire et aux adultes curieux est également disponible pour soutenir la découverte de l'œuvre.

Zone S'engager | L'intersection des idées

Objectif : Participer à la démocratie pour favoriser l'abondance d'idées

Cette zone est aménagée en espace multifonctionnel permettant de recevoir de la part d'organismes partenaires ou de collaborateurs du Musée des activités, telles que des conférences et des tables rondes sur des enjeux de société (droits des femmes, place des jeunes, recherches citoyennes, etc.).

Des activités de médiation éducative peuvent également s'y tenir. Par exemple, *La Chicagerie* (<https://www.lachicagerie.com>), est un atelier pour développer nos capacités à collaborer harmonieusement et surmonter nos conflits. Que ce soit en famille, en sortie scolaire, en couple, en contexte d'amitié ou de travail, cette activité démontre qu'il est possible de développer des compétences relationnelles tout en s'amusant.

Zone S'outiller | Le chantier de la pensée

Objectif : Apprendre à réfléchir par et pour nous-mêmes

Un bon nombre d'outils cognitifs, appelés ici outils de la pensée, existent pour apprendre à dialoguer et à développer un esprit critique, logique et créatif. La zone *S'outiller* a été élaborée dans l'objectif d'aider le public à développer ses compétences essentielles à la citoyenneté.

À cet égard, une grande vitrine murale contenant plus d'une dizaine d'objets tirés des collections du Musée incarne de manière concrète ces outils de la pensée. Par exemple, une pince pour dégager les enjeux ou une balance pour comparer des options.

Un atelier animé par un guide autour de ces outils de la pensée est également disponible. On y propose d'enrichir sa visite au musée. À travers des expériences ludiques, des astuces sont proposées pour affiner le regard critique des participants. L'activité se conclut par des suggestions pour explorer les expositions en appliquant ces nouvelles stratégies cognitives.

Avec ses grandes tables et sa lumière naturelle, l'espace a été principalement conçu comme salle de médiation pour les groupes scolaires. Elle accueille également des ateliers dédiés à différents publics. L'idée est d'entraîner nos esprits dans la collaboration et le plaisir !

Zone S'exposer | Le champ des possibles

Objectif : S'exprimer pour exister dans la différence

Cette zone, conçue à partir du principe de la boîte noire, est dédiée à la mise en valeur de projets citoyens, à des activités de création et à l'accueil d'expositions clés en main. Lors de l'ouverture de *Voie libre*, il y était proposé de contribuer à une œuvre de collage collective intitulée « De quelle planète viens-tu ? ».



Figure 5 : Zone S'exposer, Œuvre collective *De quelle planète viens-tu ?* 2023
(MJ Marcotte, 2023)

Puis, dans le cadre de l'exposition *Unique en son genre* (<https://mcq.org/decouvrir/expositions/unique-en-son-genre>), l'installation photographique *Fuerza – Histoire de résilience* (<https://mcq.org/decouvrir/activites/fuerza-histoire-de-resilience-2>) montrait les luttes des personnes issues de la diversité sexuelle et de genre au Salvador, ainsi que la résilience dont elles font preuve pour revendiquer leurs droits.

À cette zone sont également rattachés des tableaux noirs offrant un espace dédié à la prise de parole. Ce dispositif favorise donc la consultation et le questionnement du visiteur sur des enjeux de société ou en lien à différentes activités se déroulant dans l'espace.

Zone Souhaiter | La voûte aux intentions
Objectif : *Rêver l'avenir pour mieux vivre ensemble*

Aménagée dans une voûte en pierre, cette zone inspire naturellement le calme et l'introspection. Elle accueille actuellement un laboratoire d'exploration sonore réalisé en collaboration avec le duo d'artistes de *Paysages studio* (<https://paysages.studio>).

L'espace est habité par un paysage sonore, inspiré par l'expérience de visite du Musée. Ce dispositif vise à prendre conscience de l'atmosphère d'un lieu et de l'état ressenti à l'écoute de la boucle sonore créée afin de générer des moments propices aux échanges. Cette installation sonore propose donc un temps d'arrêt dans un espace intime où le public peut se poser, plonger en soi, observer ce qui l'habite et, qui sait, partager son expérience avec les autres.

Des ateliers de création collective qui permettent de développer l'écoute et la sensibilité à l'ambiance d'un espace sont aussi offerts. Les visiteurs peuvent également participer à une œuvre audiovisuelle collective ou simplement collaborer à des séances d'écoute in situ.

Par ces 6 zones, verbes et territoires du mieux vivre-ensemble, *Voie libre*. *L'espace collectif du Musée* offre des lieux qui invitent à la rencontre, ainsi que des contextes propices aux médiations culturelle, communautaire, éducative et scolaire.

2. Mise en œuvre du programme

La programmation de *Voie Libre* est directement reliée à la notion du mieux-vivre ensemble du Musée de la civilisation

Cette prise de position assure une cohabitation harmonieuse entre les différents acteurs du Musée. Par acteur muséal nous entendons tout individu qui entretient un lien avec le Musée. Il peut être un employé, un visiteur ou un collaborateur. Ainsi, toute personne évoluant en ce lieu a le pouvoir de le transformer par ses actions et de participer activement à la mise en œuvre de la programmation.

Voici les objectifs de la programmation:

- Développer une éthique de la pensée (critique et créative) en créant des contextes de médiation où les *savoir-être et vivre ensemble* sont au cœur de la démarche;
- Ouvrir le dialogue sur les enjeux de société ;
- Inviter toute personne qui s'aventure dans *Voie Libre* à s'engager ;
- Poser un regard original sur les pratiques muséales.

Les activités à la programmation :

- Ateliers publics et scolaires ;
- Prototypages, tests, consultations ;
- Expositions et installations ;
- Forums et débats ;
- Résidences citoyennes.

Faire évoluer Voie Libre par le biais de résidences citoyennes

Les résidences citoyennes sont une série d'ateliers s'appuyant sur le développement du pouvoir d'agir. Ce projet permettra à des individus issus de différents milieux de s'impliquer dans un processus créatif hebdomadaire.

À travers leur résidence, ces citoyens en visite au Musée apprendront à coconstruire une réflexion et mettre en œuvre des gestes concrets pour participer à l'amélioration de notre vie en société.

En conclusion, la voie est libre pour poser un regard original sur les pratiques muséales et les enjeux de société en permettant aux visiteurs de s'engager.

Mots clés : espace évolutif, acteurs muséaux, mobilisation, dialogue

3. Évaluation et processus

À ce jour, les statistiques de fréquentation de *Voie libre*, l'observation d'activités ainsi que les échanges avec nos collaborateurs témoignent du bien-fondé de l'espace.

Dans un esprit d'amélioration de nos pratiques, de connaissance de nos publics et d'évaluation du pouvoir transformateur du musée, nous souhaitons mettre en place une enquête qualitative afin d'enrichir nos pratiques de médiation muséale.

Parallèlement, dans le cadre de l'enquête générale de public annuelle du Musée, nous ajouterons une question au sondage afin de savoir si la satisfaction globale de l'expérience du visiteur est plus élevée lorsque l'espace collectif est visité. De plus, l'accès à l'espace étant gratuit, nous souhaitons aussi mesurer l'impact sur la fréquentation globale du Musée par une question supplémentaire. (Ex. : *Votre passage dans Voie Libre vous a-t-il incité à visiter le reste du Musée ?*).

En créant Voie libre, le Musée de la civilisation pose un geste puissant pour sa communauté : celui de créer un espace de dialogue, un lieu dynamique permettant à tous ses acteurs de participer activement au mieux-vivre ensemble.

Mots clés : transformation, impact sociologique, données qualitatives, satisfaction, fréquentation

Références

Livres

Franzini Tibaldeo, R., (2023). Matthew Lipman and Ann Margaret Sharp: Philosophy for Children's Educational Revolution. Springer Nature Éd.

Nurock, V., et al. (2010). Carol Gilligan et l'éthique du care. Presses universitaires de France

Articles de presse

Club innovation et culture. (13 septembre 2023). Avec son nouvel espace Voie Libre, le Musée de la civilisation du Québec ajoute la parole citoyenne à son offre pluridisciplinaire.

<https://www.club-innovation-culture.fr/musee-civilisation-quebec-nouvel-espace-voie-libre-parole-citoyenne>

Rochevriev, A. Radio-Canada. (13-09-2023). Un nouvel espace collectif au Musée de la civilisation

<https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/2010071/citoyens-organismes-quebec-exposition>

Sites internet

Conseil international des Musées. (2022). *Définition du musée*. Repris sur <https://icom.museum/fr/ressources/normes-et-lignes-directrices/definition-du-musee>

Musée de la civilisation. (2023). Fuerza – Histoire de résilience.

<https://mcq.org/decouvrir/activites/fuerza-histoire-de-resilience-2>

Musée de la civilisation. (2023) *Unique en son genre*.

<https://mcq.org/decouvrir/expositions/unique-en-son-genre>

Musée de la civilisation. (2024). *Ma maison*.

<https://mcq.org/decouvrir/expositions/ma-maison>

Musée de la civilisation. (2024). *Voie libre*.

<https://mcq.org/decouvrir/expositions/voie-libre>

Paysages Studio (2024). <https://paysages.studio/>

Percolab. 2024. *La Chicanerie*. <https://www.lachicanerie.com>

Vano Hotton. (2024). Scénographe. <https://www.vanohotton.com/>

MUSARAÑA

*Rufino Ferreras, Eva García y Salvador Martín**

Resumen

Musaraña es una comunidad de profesoras/es (de todos los niveles educativos), educadoras/es del Museo Nacional Thyssen-Bornemisza y creadoras/es interesados en investigar y buscar nuevas formas de trabajar en torno al arte y la educación. Es, además, un lugar de encuentro compartido entre el museo y las escuelas, que se ha ido definiendo como un espacio de confianza y una red de apoyo entre sus miembros.

Musaraña comenzó su andadura hace 10 años. En este tiempo ha ido mutando gracias a la implicación y el trabajo conjunto del profesorado junto con las educadoras/es del museo. Así a lo largo de este tiempo han surgido espacios de encuentro, de reflexión y de colaboración por iniciativa del propio grupo y a partir de los intereses surgidos en el aula. Todos los miembros trabajan en una misma dirección (sin omitir las divergencias): integrar el arte en las aulas y generar herramientas para abordar las obras del museo desde la transversalidad.

Palabras clave: comunidad, afectos, colaboración, escucha, arte, educación, aprendizaje, docentes y centros educativos.

* **Rufino Ferreras, Eva García y Salvador Martín**

Área de Educación del Museo Nacional Thyssen-Bornemisza

rferreras@museothyssen.org

Nota. El Museo Nacional Thyssen-Bornemisza alberga en sus salas una rica y variada colección de pintura occidental. Van Eyck, Durero, Tiziano, Caravaggio, Rubens, Rembrandt, Canaletto, Monet, Degas, Morisot, Cézanne, Van Gogh, Picasso, Kirchner, Kandinsky, Goncharova, O'Keeffe, Hopper, Dalí y Pollock son solo algunos de los nombres en la extensa lista de grandes maestros que componen sus fondos. A partir de este contexto, el museo cree en la capacidad del arte para enriquecer a las personas mejorando su calidad de vida a partir de sus programas educativos.



*Encuentro del profesorado
Comienzan las clases: Pequeños grandes gestos
2018*

1. La concepción y planificación del programa

Desde sus inicios, el Área de Educación del Museo Thyssen-Bornemisza ha establecido diferentes líneas de trabajo colaborativo y continuado con la escuela que responde a la idea de un museo abierto al diálogo y al aprendizaje de diferentes contextos. Un lugar donde la comunidad educativa puede cuestionar y elaborar nuevas formas de acción y reflexión en torno a la educación y la enseñanza del arte.

En estos años el Área de Educación ha desarrollado programas

relacionados con intereses diversos: visitas para público escolar, orientación para el profesorado y un programa permanente de formación del profesorado que comenzó a funcionar en los primeros años del museo (1992) y que, años después, tuvo su continuidad y evolución en la comunidad Musaraña.

En los años iniciales de trabajo con el profesorado se detectaron algunas cuestiones que nos ayudaron a establecer nuevas líneas de acción e investigación en torno al trabajo junto al profesorado. Se pasó de cursos específicos, centrados en Historia del Arte y dirigidos a docentes de enseñanzas medias, a la incorporación, en 2007, de cursos destinados a docentes de Educación Infantil y Primaria. Con este cambio comprobamos que aquellas propuestas en las que se planteaban temas transversales y cuestiones centradas en las metodologías de la enseñanza- aprendizaje del arte, nos abrían grandes posibilidades de trabajo.

En este contexto en el año 2012-2013 se desarrolló el proyecto *Aquí pintamos todos* que nos ofreció la posibilidad de trabajar con profesorado de toda España. Durante un año se desarrollaron encuentros formativos, de temáticas diversas, en el museo y se realizó un acompañamiento continuado a los proyectos generados en las aulas por el profesorado. Esta forma de trabajar generó nuevos vínculos entre el museo y los centros educativos.

Con estos precedentes el museo contaba con una base sólida para intentar dar un nuevo giro respecto a la colaboración con el profesorado. Así, la nueva propuesta que desembocará con el nacimiento de la comunidad Musaraña se cimentó sobre cuatro fundamentos:

- Trabajar con docentes de todos los niveles educativos y múltiples materias.
- Establecer un espacio de escucha e intercambio permanente entre el museo y el profesorado.
- Investigar y experimentar nuevas estrategias de trabajo para el aula y el museo en torno al arte.
- Visibilizar y poner en valor la acción educativa de los docentes.

Con estos cuatro pilares como referencia establecimos los siguientes objetivos generales:

- Crear un espacio de colaboración real entre el museo y los centros educativos.
- Conocer las necesidades e intereses del profesorado en relación con el espacio y contenido del museo.
- Potenciar el museo como dispositivo para la creación de una historia situada que adquiera sentido para toda la comunidad educativa.

- Establecer modelos de investigación, de implementación metodológica y de evaluación educativa de manera conjunta.
- Crear recursos y propuestas de reflexión que apoyen el trabajo de los docentes en relación con la educación artística, en general, y la colección del Museo Nacional Thyssen- Bornemisza, en particular.

De acuerdo con estas ideas se comenzaron a diseñar acciones que, con el tiempo, se convirtieron en espacios amplios de intercambio y escucha. Así, el trabajo con todos los niveles educativos ha sido importante y muy enriquecedor. Nos ha hecho pensar en las propuestas de una forma distinta, centrándonos en temáticas o conceptos que pudiesen ser experimentadas por todo el alumnado. Inevitablemente esto nos ha llevado a pensar no sólo en temas o contenidos transversales sino en aquellos aspectos que pudiesen atravesar a personas de cualquier edad, yendo a lo esencial, a aquellas cuestiones que favorecen el desarrollo integral del alumnado.

Estos comienzos exigieron mucha escucha y trabajo personalizado con cada docente que buscaba en el equipo de educadoras/es del museo apoyo para llevar a cabo en el aula proyectos en los que incluía las obras del Thyssen. El miedo, la inseguridad e incertidumbre inicial que el profesorado mostraba a la hora de trabajar con las obras de arte se fueron transformando en confianza, ilusión y ganas de experimentar. El proceso no fue sencillo ni rápido, pero tuvimos tiempo. El tiempo para el fracaso, la duda y, de nuevo, la ilusión. Iniciamos Musaraña sin saber muy bien hacia dónde nos llevaría, pero con tiempo para la escucha. Y esta ha sido una de las claves esenciales para configurar lo que hoy es la comunidad.

En todo este proceso tuvimos siempre muy presente que los docentes debían ser el centro de toda acción o propuesta. Por eso en nuestras iniciativas las pensamos desde la práctica activa, donde el profesorado pudiese vivir experiencias y aprendizajes que después adaptaría al aula. Huimos, por tanto, de la receta para hacer en clase y confiamos en la capacidad creativa de los docentes para adaptar y repensar aquellas experiencias vividas en el museo.

2. Desarrollando el programa

Desde un principio en Musaraña pensamos en desarrollar nuestra acción desde la acción presencial y también digital, ambos han sido esenciales para configurar una red de contactos y afectos.

2.1 Musaraña en el ámbito digital

Musaraña, desde sus inicios, se concibió como un espacio que debía

conectar a personas de diferentes lugares. Es por ello por lo que se ha dado mucha importancia a su espacio web. En su diseño tuvimos muy en cuenta que fuese un “lugar” accesible y flexible, para dar cabida a todas las necesidades, inquietudes y propuestas que fuesen surgiendo. Accesible, en contenidos y estructura para que toda la comunidad pueda participar y acceder de forma sencilla. Flexible, porque pensamos que este espacio tiene que responder a las necesidades e intereses reales de la comunidad educativa. Teniendo en cuenta estos aspectos, actualmente en www.educathyssen.org/profesores-estudiantes/musarana se pueden encontrar:

- **Canal de actividades.** Espacio digital en el que se comunican y visibilizan los proyectos, encuentros, talleres, etc. que se realizan a lo largo del año. Desde 2013 se han desarrollado 53 iniciativas diferentes que, a día de hoy, pueden consultarse como parte de su archivo- memoria. Además, desde el espacio web, se gestionan formularios para las inscripciones y de evaluación, herramientas esenciales para reforzar la red de participantes y recoger opiniones sobre las experiencias propuestas que nos han dado una valiosa información para el crecimiento de la comunidad.
- **Canal de recursos.** Los docentes que forman parte de la comunidad comparten experiencias diseñadas e implementadas en el aula a partir del trabajo generado en el museo. En este momento contamos con 111 recursos de acceso libre. Un banco de experiencias que atraviesan distintas temáticas y contenidos realizados para los distintos niveles educativos.
- **Canal blog.** Los miembros de la comunidad comparten impresiones y reflexiones sobre sus prácticas educativas tanto en el aula como en el museo. Son relatos que vienen de distintas personas que han participado de una forma u otra en la comunidad: los propios docentes, talleristas invitados a realizar los encuentros o las educadoras/es del museo.
- **Canal multimedia.** Recogemos experiencias realizadas en el museo o en las aulas en formato audiovisual. En esa idea de romper los muros del museo se han realizado varios vídeos en los que a modo resumen se recogen los encuentros en el museo.

A todo ello se suma un grupo de WhatsApp, gestionado por el propio profesorado, donde se comparten ideas, encuentros... y que permite al grupo estar conectado. También contamos con una newsletter que ayuda a reforzar la comunicación entre los miembros de la comunidad.

2.2 Musaraña en su acción presencial

En los primeros años de Musaraña se iniciaron muchas iniciativas en el ámbito

digital y, en paralelo, comenzamos a formar la acción presencial para trabajar directamente, junto al profesorado en las salas del museo. Por ello, se ponen en marcha distintos encuentros presenciales que sirven de punto de encuentro entre sus miembros.



Encuentro del profesorado Comienzan las clases, 2017

Propuestas y programas presenciales junto al profesorado en el museo:

- ***Comienzan las clases y Al salir de clase.*** Se tratan de encuentros de fin de semana concebidos como espacios de experimentación, en el que se plantean distintas temáticas para abordar las obras del museo. En el inicio de cada curso académico se plantean los encuentros en torno a conceptos que pueden englobar diversas materias curriculares. Así trabajamos en torno a los conceptos de territorio, letras, ciencias, movimiento, espacio o sonido. A medida que la comunidad se ha consolidado, la elección de temáticas se ha basado en los intereses del propio grupo. Para la puesta en marcha de estos encuentros hemos contado con multitud de colaboradoras/es que, junto a las educadoras/es del museo y el profesorado diseñan los encuentros. Hemos contado con perfiles profesionales muy diversos, fruto de una investigación continua y profunda. Todos han aportado miradas diversas que han dado a la comunidad multitud de herramientas para el aula. Este

trabajo no sólo ha proporcionado saberes concretos sino una actitud abierta a la hora de abordar las obras que ha alimentado la curiosidad y la inquietud.

- ***Terminan las clases.*** Al finalizar cada curso académico ponemos en marcha un encuentro presencial para que los docentes expongan y compartan proyectos artísticos-educativos desarrollados durante el curso en sus aulas.
- ***LED (Laboratorio Estival Docente).*** Desde el año 2017 desarrollamos un laboratorio de 5 días, realizado en colaboración con un artista o un docente, cuyo objetivo es realizar un proyecto vinculado con el museo. LED surge con la idea de ser un laboratorio para la transformación del museo. Las propuestas han sido diversas y se han ido adaptando a las necesidades y sugerencias de la propia comunidad. LED nos permite trabajar de forma más profunda una propuesta concreta, a veces planteadas colectivamente y otras individuales, pudiendo así estar presentes en un proceso de creación: desde la idea inicial al diseño del objeto o artefacto.



LED 2018: Arte y videomapping, 2018

- ***Arrimar el hombro/coger el testigo.*** Se trata de un espacio para la reflexión conjunta entre el museo y el profesorado. Un lugar para el trabajo conjunto y el prototipado de futuros proyectos para el aula. Un ejemplo de trabajo conjunto de la comunidad ha sido la publicación

colaborativa **Musaraña. Lecturas poético-prácticas de y para una comunidad.**

- **Espigar.** Iniciativa que pretende activar la cultura del reciclaje y el uso creativo de los materiales generados por el museo, tras sus exposiciones temporales, en las aulas.



Espacio de lectura diseñado en el IES Pablo Picasso, de Pinto, con materiales reciclados de la exposición temporal *El tercer polo. Himali Singh Soin con música de David Soin Tappeser.*

- **Un espacio para hablar.** Se tratan de sesiones de trabajo en las que se plantean temáticas que les interesan a los docentes como fruto de situaciones vividas en el aula: violencia, desigualdad, coeducación...
- **Saberes y haceres.** Esta iniciativa busca reforzar la colaboración entre docentes y educadoras/es, compartiendo saberes y haceres propios que pueden ser de gran valor para la práctica educativa. En este espacio son los propios miembros de Musaraña los que realizan un taller práctico donde comparten sus conocimientos con los demás, un espacio que fortalece los vínculos entre la comunidad y pone en valor los saberes y los haceres más personales.
- **Dispositivos móviles: Big Valise, La Kepler y Celabratorio.** Los docentes, junto con las educadoras/es del museo, han desarrollado proyectos especiales para crear redes entre el museo y los centros educativos entre sí. Es el caso de los dispositivos móviles *Big Valise*, *La Kepler* y *Celabratorio*. Se tratan de propuestas itinerantes, ejemplo de colaboración museo-escuela, destinadas a viajar por centros educativos de toda España (no necesariamente vinculados a la Musaraña). De esta forma los aprendizajes generados en la comunidad han permeado a otros contextos educativos.
 - **Big Valise**, fue el primer dispositivo móvil creado. La idea inicial surge del proyecto *As Crebas: ver donde otros solo miran* de Rosa García, profesora de la EAAOO de Vigo y miembro de Musaraña. El proyecto, destinado al

- profesorado y al alumnado de todos los niveles educativos, busca potenciar el conocimiento del territorio físico y afectivo del alumnado.
- **La Kepler** es otro de los dispositivos móviles que surge en el contexto de Musaraña. En esta ocasión contamos con el colectivo artístico Escuela de Oficios Electrosonoros. Esta iniciativa se centra en trabajar la escucha activa y la creación sonora desde el arte y el sonido.
 - **Celebratorio**, inspirada en la artista Sonia Delaunay, fue realizada en colaboración con Sara San Gregorio, arquitecta y diseñadora de espacios de juegos. En esta maleta se busca descubrir y crear distintos espacios para el juego, la fiesta y la reflexión a partir del arte.



Big Valise, La Kepler y Celebratorio, en las salas del Museo Nacional Thyssen-Bornemisza

Musaraña ha crecido de forma pausada y orgánica, ha habido tiempos de mayor calma que nos ha permitido pensar en el futuro. Aunque el listado de acciones sea largo no existe una sensación de premura pues muchos de estos espacios se han consolidado con calma. Esta otra forma de trabajar más a largo plazo ha generado mucha confianza y que el profesorado sienta el museo como su casa.

3. Proceso de evaluación y remediación

Desde el inicio en Musaraña se plantearon distintas vías de recoger la incidencia que tenían las acciones planteadas. De forma directa se han trasladado a los participantes en todas las actividades organizadas formularios de evaluación. Estos cuestionarios se elaboran en base a recoger datos sobre la organización, el tema a tratar, la valoración de la persona que colabora y la aplicación en el aula. Además de un espacio para sugerencias y comentarios, que nos ha servido para detectar intereses para acciones futuras.

Otros espacios que nos ayudan a evaluar:

- **Blog.** En nuestro espacio digital los participantes pueden escribir acerca de lo que deseen: un encuentro concreto, una actividad de aula o de otras cuestiones que tienen más que ver con la propia comunidad o con intereses particulares. En estas entradas detectamos intereses, preocupaciones o la transferencia de aprendizajes al aula.
- **Encuentro *Terminan las clases*.** El profesorado presenta proyectos realizados en aula y se convierte en un espacio excepcional de evaluación. Podemos comprobar la aplicación real de las propuestas, los temas que más han interesado, las dificultades, así como la incidencia en las alumnas y los alumnos.
- **Canal de recursos en la web.** Los recursos subidos a la web son otra forma de conocer la aplicación real de las temáticas planteadas en los encuentros. El diseño por parte de los profesores de actividades basadas en las experiencias vividas en el museo nos ayuda a valorar varios aspectos: comprensión de los contenidos y su adaptación al aula, pertinencia de las propuestas del museo con respecto a lo curricular y la capacidad de crecimiento y desarrollo de determinadas propuestas. Todo esto nos ayuda a evaluar y profundizar en aquellas propuestas que vemos han tenido mayor incidencia en el profesorado y, en consecuencia, en el aula.
- **Cuaderno-bitácora de los encuentros.** En cada uno de los encuentros presenciales de Musaraña se facilita al profesorado un cuaderno-bitácora personal con el fin de crear un archivo de prácticas artístico-pedagógicas que con el tiempo se convierta en memoria de los procesos y herramienta de evaluación.

Además, tras 10 años de trabajo conjunto, se ha generado un espacio de confianza, respeto y afecto que nos permite abrir espacios de comunicación y evaluación conjunta. Sucede de forma natural en cualquiera de nuestros encuentros en el museo o en la comunicación informal. Es en estos contextos detectamos también frustraciones o descontentos en algunas de las propuestas que se analizan en conjunto y se valora un cambio de dirección.

Producto de esta escucha activa surgen *Saberes y haceres* o *Espigar* propuestas descritas en el apartado anterior. Detectamos y así nos lo transmitieron muchos de los miembros de la comunidad que echaban en falta el aprendizaje de técnicas concretas que les ayudasen a formalizar ideas y conceptos. Muchos de los docentes, efectivamente, no son especialistas en BBAA y demandaban esas prácticas que otros miembros de la comunidad han estado dispuestos en compartir.

Más información sobre Musaraña

[Web de la comunidad.](#)

[Publicación Musaraña. Lecturas poético-prácticas de y para una comunidad.](#)

[Vídeo de presentación Musaraña.](#)

Nota. Nuestros agradecimientos al profesorado que busca nuevos modos de mirar al pasado, de vivir el presente, de imaginar el futuro y de acompañar en el proceso. A las creadoras/es que revuelven nuestras cabezas con su manera de mirar, de ser y de estar. A todas educadoras/es del museo que escuchan y tejen otras relaciones entre el arte y la vida. Y, especialmente, a toda la comunidad Musaraña por su trabajo continuado y por creer en el poder transformador del arte.

Programa público talleres Anahuacalli

*Bárbara Foulkes**

La presente propuesta muestra las motivaciones, principios y formas de desarrollo del “Programa Público Talleres Anahuacalli”, implementado a partir de septiembre de 2021 como parte de la expansión arquitectónica creada para el Museo en continuidad a la visión del artista Diego Rivera. Nuestro programa educativo funge como un puente que une al público con la experiencia artística para crear comunidades cercanas y aportar al desarrollo de su experiencia tanto personal como colaborativa con sentido artístico y sensible. El Programa nos invita a reflexionar sobre las palabras del artista Luis Camnitzer: *“El Museo es una Escuela: el artista aprende a comunicarse, el público aprende a hacer conexiones.”*² En esta frase se postula al Museo como un espacio de aprendizaje en el que el diálogo se vuelve el eje central del arte. En el Anahuacalli, el arte y la mediación son herramientas que trazan caminos entre los ejes temáticos del Museo: Arquitectura, Espacio Ecológico, Colección Prehispánica y Arte Contemporáneo. Si pensamos estos ejes como un tejido, el arte sería el hilo que entreteje relaciones, conexiones, conocimientos, sentires y experiencias.

Keywords: Museo, comunidad, talleres, educación, creación artística.

* **Bárbara Foulkes.** Museo Anahuacalli Museo 150, San Pablo Tepetlapa, Coyoacán, Ciudad de México, México b.foulkes@museoanahuacalli.org.mx
Texto colectivo: Carla Cruz, Priscila Victoria, Enrique Palma y Bárbara Foulkes.
En el área educativa del Museo Anahuacalli somos: Bárbara Foulkes, Liz Bustos, Aidé de La Mora, Enrique Palma, Rafael Santiago, Giovanni Romero Arrollo, Elizabeth Ramírez, Alexandra Campos Alfaro, Tania Romero Zenil.

² Fundación Malba, s.f.

“Cuando las bombas amenazaban nuestras vidas y hacer pintura parecía algo extravagante, Frida y yo comenzamos a construir un extraño tipo de rancho [...]. El lugar que escogimos estaba cerca de Coyoacán, precisamente encima de una capa de lava [...] La naturaleza había hecho el paisaje del lugar como a propósito para nuestros deseos, y decidí que nuestra casa estuviera en armonía con su trabajo”
Diego Rivera, 1963.³



Presentación del coro juvenil del Anahuacalli 2 de noviembre de 2023.

1.

Las prácticas artísticas que se desarrollan en el Museo Anahuacalli no buscan sacarle el máximo provecho al espacio, sino aprender de y con él, configurar formas y saberes sensibles que nos permitan acceder y nutrir al territorio. Las piezas prehispánicas que se encontraron dentro de la tierra,

³ Rivera D. y March, G. (1963). *Mi arte y mi vida. Una autobiografía hecha con la colaboración de Gladys March*. Editorial Herrero.

que convivieron con las raíces de los árboles, dialogan con nuestros orígenes y una arquitectura que emerge de un volcán. Cuando Diego Rivera comenzó a imaginar el Anahuacalli quiso construir una “Ciudad de las Artes”. Aquella yacía proyectada como un espacio donde la contemplación y preservación, tanto de la naturaleza como del arte indígena antiguo, germinaran en creación artística. Bailarines, pintores, escultores, arquitectos, vendrían a esta “Casa rodeada de agua” para crear, según definía el muralista, un “Museo de acción”, donde se tejerían, pintarían y compondrían los nexos entre el pasado y el futuro del pueblo mexicano, receptor final y esencial de este espacio.⁴

El proyecto que concibió Rivera para el Anahuacalli posiciona al arte como el eje que irradia una cultura ligada al territorio, la tradición y la herencia del pasado. Nos acerca a una noción de cultura que vincula el paisaje mexicano con el quehacer de sus pintores, escultores, alfareros, y que se comunica, cual responsabilidad histórica, como una herencia de un tiempo siempre dinámico que debe ser conocida, asumida y aprovechada. Las paredes, ventanas, plantas y cuanto elemento componen a este museo, son el agua que riega las semillas del saber, depositadas en la tierra de una herencia artística rescatada y preservada. Entonces brota una creación que se mantiene actualizada y emplea un lenguaje adecuado para comunicar problemas y reflexiones del presente que puedan tener impacto y proyección para construir el futuro.

Diego quiso que el museo emergiera de entre lava y tradición artesana. El Anahuacalli está ubicado en el pueblo de San Pablo Tepetlapa en la alcaldía Coyoacán de la Ciudad de México, hogar histórico de labradores de roca volcánica. Ocupa una extensión de 40.000 metros cuadrados. En 5,000 de ellos se distribuyen la Pirámide, obra original del muralista, y la Expansión, proyecto contemporáneo compuesto por los talleres y oficinas del museo. Otros 10,000 albergan las bodegas y el estacionamiento. Finalmente, 25,000 resguardan el Espacio Ecológico, reserva natural que, cual máquina del tiempo, nos acerca a vincularnos con el Pedregal como era antes de su ocupación urbana, paisaje vivo e indómito del sur de la Ciudad.

La Pirámide del museo exhibe las piezas prehispánicas del pintor, una de las colecciones privadas de antigüedades mesoamericanas más grande

⁴ Anahuacalli se forma de las voces en náhuatl Anáhuac (tierra rodeada de agua o en torno al agua) + calli (casa). Ya que antaño el paisaje del pedregal combinaba la roca volcánica con los ojos de agua, pozos y humedales, el museo ha optado por traducir su nombre como “Casa rodeada de agua”. Marc Thouvenot (2014), *Diccionario náhuatl-español. Basado en los diccionarios de Alonso de Molina con el náhuatl normalizado y el español modernizado*, Universidad Nacional Autónoma de México.

de México. En sus tres pisos, el edificio muestra 2.000 de aquellas; las restantes 58.000 son resguardadas en la bodega de colecciones, abierta al público mediante visitas guiadas. Además, cada año se realizan cuatro exposiciones de arte contemporáneo que intervienen los muros, ventanales y escaleras del museo, que, junto a los bocetos de los murales de Diego, crean puentes y diálogos entre el arte indígena antiguo y la creatividad contemporánea, propiciando una relación entre los artistas del pasado y el presente.

Desde el 2021 una nueva Ciudad de las Artes proyectada por Mauricio Rocha dota al museo de áreas y recursos exclusivamente destinados al Programa de Talleres. Este espacio cuenta con un salón de danza de 200 metros cuadrados que amalgama la expresión corporal con las artes escénicas; un salón de “creaciones”, donde se trabajan artes plásticas y manuales; además de varias salas multiuso, interiores y exteriores, que sirven tanto para la innovación como para la exhibición artística. Los programas de actividades se diseñan teniendo en mente la visión original de Diego Rivera, quien buscaba incentivar la creación a partir del “taller-escuela”, en que se entiende al arte como un oficio transmitido en comunidad, como se hacía en los talleres artesanales de antaño.



Taller impartido por la artista Coral Montejano De lo somático a la improvisación, 2024.

Conforme a la filosofía del Anahuacalli, el Programa de Talleres tiene por objetivo principal que el museo sea y se perciba como un espacio de

aprendizaje y creación artísticas. A través de las actividades proyectadas se busca generar espacios activos que propicien distintas prácticas artísticas, incluyentes y colaborativas. Para ello, los talleres extienden una invitación a los visitantes, vecinos y artistas a participar en actividades creativas en las que, a través del trabajo y el aprendizaje colaborativos, puedan encontrarse y compartir. Entonces se ponen en juego haceres, saberes, pensares y sentires que motivan e incentivan la creación de arte relacionado con la historia del museo y de su colectividad. Al trabajar en conjunto con nuestra comunidad reforzamos nuestra visión de responsabilidad social, inclusión y conciencia ambiental.

Desde el 2021 hemos programado y llevado a cabo más de cien talleres artísticos de calidad y pertinencia en los que participan públicos de todas las edades y grupos sociales. Actualmente, el museo cuenta con nueve talleres activos, tanto permanentes como temporales: el “Coro juvenil”, conformado por niñas y niños del barrio; un “Club de lectura”, que involucra al cuerpo con la voz en el acto de socializar el conocimiento; la “Escuela de verano para infancias”, dedicada a impulsar el arte y la creatividad entre los miembros más jóvenes de la comunidad; el colectivo de artes escénicas “Casa rodeada de agua”, conformado por adolescentes que han crecido de la mano de las actividades del museo; talleres de cerámica y cartonería, a cargo de maestros artesanos miembros de nuestra comunidad; finalmente, escuelas tanto de performance como de danzas contemporánea, popular y somática, pensadas en involucrar a todxs lxs cuerpxs con una expresión orgánica autónoma que les permite prescindir de la copia de otros modelos clásicos preestablecidos.

El Programa Público del museo está en constante expansión, por ello, en el marco del Día Internacional de los Museos 2024 inauguramos la nueva sala al aire libre: el "Pedregal del Tiempo". Este sitio se ubica en nuestro Espacio Ecológico y está diseñado para ofrecer una experiencia de aprendizaje inmersiva sobre la naturaleza y el ecosistema del Pedregal. Es un espacio que, a través de la contemplación y la expresión artística, incluyendo dibujo, música y lectura especializada, intenta recrear la inspiración creativa que Diego Rivera y otros artistas tuvieron con este ecosistema.

Además, contamos con un programa de residencias artísticas que invita a creadores emergentes a dialogar con el museo, en sus distintos espacios y potencialidades, para desarrollar proyectos de investigación que después puedan compartir con el público. Las residencias están pensadas para expandir el museo más allá de sus límites físicos hasta espacios novedosos. Resultado de ello, es que la definición que tenemos de “comunidad” está en crecimiento permanente, como si la Ciudad de las Artes de Diego Rivera impactará a nivel global. Este, es un programa complejo y vivo que

transforma periódicamente el museo de manera integral al tender puentes entre comunidad, visitantes y artistas.

El programa de mediación busca acercar la sensibilidad e historia de Diego Rivera a los visitantes del Anahuacalli. A través del intercambio de experiencias, visitas, interpretaciones y creaciones, buscamos que las piezas prehispánicas de la colección sean percibidas como arte y no solo como objetos arqueológicos, invitando al público a apreciarlos desde sus cualidades estéticas, potencias imaginativas, narrativas y sensoriales. Periódicamente, mediadores y público, en colaboración, dotan de vida a la exposición permanente activándose de formas diversas, ya sea mediante el dibujo sobre las vitrinas, para reimaginar las acciones y narrativas en que las piezas se ven inmersas, o impulsando que niñas y niños se apropien del museo y nos lo cuenten a través de sus ojos. También trabajamos por incentivar diálogos entre el arte contemporáneo y el arte prehispánico diseñando visitas guiadas que tiendan puentes entre las exposiciones temporales y permanente. Así, a cada intervención de arte contemporáneo la entendemos como una oportunidad para reaprender cada rincón del Anahuacalli, desde sus piezas y plafones, diseñados por Diego Rivera, hasta las sensaciones e historias que el museo nos propone.



Taller impartido por el equipo de mediación en el marco del DIM 2024.

2.

Actualmente la estrategia de implementación del Programa público Talleres Anahuacalli se ejemplifica en cuatro actividades.

Desde el 2021 “El coro juvenil del Anahuacalli” se ha transformado en uno de los medios más importantes que hemos desarrollado para tender lazos con la comunidad e involucrarla en el quehacer artístico del museo. Es un programa gratuito con el cual conformamos un ensamble vocal de dieciocho niñas, niños y adolescentes que aprenden Canto Cardenche, género musical folclórico proveniente del estado de Durango que es interpretado sólo con voz y hoy en día se encuentra en peligro de extinción. Además de acercarse a la técnica vocal y tradición de este género, se busca que las y los asistentes al coro propongan y compongan sus propias canciones. El coro se ha presentado en eventos importantes del museo como la Ofrenda del Día de Muertos (uno de los eventos más importantes de nuestra programación anual), inauguraciones de las exposiciones temporales y eventos y conmemoraciones relativos a la historia de la institución. Recientemente se presentó en el Festival de las Infancias y quedó como finalista en el concurso Videoclip para niñas y niños organizado por la Secretaría de Cultura con una canción original.

Desde su implementación, el coro buscó capturar la atención del grupo más joven de la comunidad para comenzar a incentivar su creatividad. Por ello, este año tuvimos la tarea de extender este acompañamiento y hacer crecer nuestra oferta junto con sus asistentes. Así, creamos el colectivo de arte “Casa Rodeada de Agua”, pensado para los adolescentes del barrio que buscan continuar formando nuevas relaciones con el museo. De manera gratuita, esta comunidad creativa habita y resignifica el Anahuacalli como espacio de aprendizaje e intercambio de experiencias; ellxs han construido un hogar de resistencia creativa juvenil que a través de nuevos sentidos nos enseñan a sentir el mundo de nuevo y, entre todxs, irlo tallando otra vez. Entonces, ellxs son autores de un arte propio y diverso que ayuda a crear y fortalecer la narrativa cultural de la institución con su comunidad. En este momento se encuentran trabajando en una pieza interdisciplinaria sobre el pueblo de San Pablo Tepetlapa y el museo, la cual presentarán en noviembre de 2024.

A través de estas actividades hemos sido conscientes, progresivamente, de la existencia de una historicidad en los vínculos del museo con los pueblos y colonias que le rodean, desde la construcción del edificio hasta la educación artística de niñas y jóvenes. "Labrar memorias, construir historias" es una iniciativa emanada del propio equipo de educación del Museo que está dedicada a rescatar y preservar la memoria, los vínculos y la identidad de la comunidad del Anahuacalli en los más de sesenta años de relaciones entre uno y otro agente. El objetivo es generar un Banco de la Memoria, según es contada por los habitantes de los pueblos y colonias aledaños al museo, que será expuesto en noviembre para integrarse al acervo

del Museo.

Por supuesto, el rescate de la memoria es clave para la comprensión del presente y, desde ahí, para la creación de identidades y vínculos más profundos y diversos en todas las actividades que realizamos como institución. El programa de residencias, precisamente, existe para que artistas emergentes y de mediana carrera desarrollen proyectos de investigación en los que puedan establecer diálogos con el Anahuacalli. Al concluir comparten sus experiencias con el público a través de talleres y laboratorios artísticos que ocurren dentro del mismo museo. Esto permite una constante actualización de la oferta cultural de la institución que se ve reflejada en la interacción entre artistas y visitantes. Los artistas residentes hasta la fecha son Galia Eibenschutz, Sofía Ortíz, Javier Velázquez Cabrera, Patricia Villarreal, Karina Terán, Jimena García Álvarez-Buylla y Michelle Saenz Burrola.

No se puede negar que los objetivos de nuestra propuesta se han puesto en marcha alcanzado éxitos paulatinos y progresivos. Ello, sin embargo, no ha estado exento de complejidades diversas.



Escuela de cerámica del Anahuacalli, Taller del fuego 2023.

3.

Durante el desarrollo del Programa público nos hemos enfrentado a diferentes retos y problemáticas. Desde su implementación en 2021, cada una de ellas ha sido revisada para mejorar nuestra estrategia de implementación y, así, garantizar que la oferta de talleres y actividades continúe siendo pertinente y de calidad.

La primera problemática que enfrentó la implementación y desarrollo del Programa fueron la infraestructura y el mobiliario del Museo. Para solucionarlo, desde 2021 el diseño de los nuevos espacios ha tomado en cuenta las diferentes necesidades que cada uno de los talleres y actividades ha impuesto. Por ello, hasta la fecha existe un proyecto permanente de mejora abierto a la modificación de infraestructura y mobiliario que contemple el cambio constante en la oferta del Programa.

En el mismo sentido, el resguardo, conservación y manejo del patrimonio del Museo han sido de vital importancia para el cumplimiento de los objetivos del Programa. Los talleres y actividades que se han acercado a la colección de Diego Rivera pueden visitarla, verla y activarla gracias a medidas específicas en el diseño de vitrinas templadas, vidrios con películas anti asalto y de seguridad que resguardan las piezas, antiguas y modernas, así como al público y al personal.

Como se mencionó antes, el Museo no solo resguarda las colecciones prehispánica y contemporánea, sino que se dedica también a conservar una reserva natural del Pedregal, paisaje ecosistémico e histórico del sur de la Ciudad de México que es, hasta la fecha, uno de los más biodiversos del país.⁵ Esta condición hace que nuestro Espacio Ecológico sea uno de los sitios de mayor interés para el público, tanto casual como especializado. Por ello, hemos decidido difundir su importancia y valor a través de recorridos guiados por nuestro equipo de mediación y por personal del museo capacitado para la conservación del ecosistema. En el mismo sentido, vale mencionar que habitualmente la reserva se encuentra cerrada al público para mantener su biodiversidad y funcionamiento vegetal y animal.

Por último, para el desarrollo del Programa es de gran importancia recibir retroalimentación por parte de los alumnos y participantes. Para ello, al finalizar cada taller se realiza una encuesta por medio de formularios de Google. A través de este ejercicio de opinión y escucha es que podemos mejorar nuestro desempeño y oferta, así como atender las necesidades que la comunidad nos planteó.

En el mismo sentido, nos interesa recibir y escuchar los planteamientos y críticas que el propio equipo del museo exprese en torno al desarrollo y organización del Programa. Por ejemplo, en una autoevaluación realizada en el 2023 llamó nuestra atención la falta de actividades dirigidas a las infancias, situación que ha sido resuelta con una ampliación en nuestra oferta cultural.

⁵ Lot, A. y Camarena, P. (2008). El Pedregal de San Ángel de la ciudad de México: reserva ecológica urbana de la Universidad Nacional. En A. Lot y Z. Canon-Santana (Eds.), *Biodiversidad del ecosistema del Pedregal de San Ángel* (pp. 19-25). UNAM.

Hemos integrado nuevas actividades que han aumentado el número de participantes, entre las que podemos contar el Festival de las Infancias 2024.

Para nosotros es importante mantener la atención adecuada y respetuosa, por lo que nos esforzamos en actualizar nuestra comunicación con empatía y calidez para transformar esta “Casa rodeada de agua” en una casa para todas y todos, un lugar de sensibilidad donde podamos seguir compartiendo emociones, creaciones, historias y arte.



Residencia de investigación de la artista Karina Terán, Paisaje de la danza en México, 2023.

Referencias

Libros

Ortiz, G. et al. (2008). *El Anahuacalli de Diego*, Banco de México – Chapa ediciones.

Rivera, D. y March, G. (1963). *Mi arte y mi vida. Una autobiografía hecha con la colaboración de Gladys March*. Editorial Herrero.

Thouvenot Marc (2014). *Diccionario náhuatl-español. Basado en los diccionarios de*

Alonso de Molina con el náhuatl normalizado y el español modernizado.
Universidad Nacional Autónoma de México.

Urdaibay, J. (1994). *Cardenhero, las voces quemadas*. Fondo Editorial Coahuilense.

Capítulos en libros

Lot, A. y Camarena, P. (2008). El Pedregal de San Ángel de la ciudad de México: reserva ecológica urbana de la Universidad Nacional. En A. Lot y Z. Canon-Santana (Eds.), *Biodiversidad del ecosistema del Pedregal de San Ángel* (pp. 19-25). UNAM.

Artículo académico

Leh, A. e Izquierdo, M. (1999). La entrevista de historia oral como material de archivo. *Historia, antropología y fuentes orales*, (número 21), 171.-175. <http://www.jstor.org/stable/27752991>.

Sitio web

Fundación Malba. (s.f.). *Luis Camnitzer sobre su obra* El museo es una escuela. <https://www.malba.org.ar/luis-camnitzer-el-museo-es-una-escuela/>

Storytelling Circles Toolkit at the Egyptian Museum in Cairo.

*Norhan Hassan Salem**

Abstract

This article explores how conventional storytelling circles could be employed in a historical museum's activities within the Educational-Cultural programmes. In addition, it emphasizes the relationship between the Egyptian Museum's role as an interactive institution and this interesting and inexpensive activity's impact on individuals and community engagement, in general.

Keywords: Storytelling Circles, Egyptian Museum in Cairo, Educational-Cultural Programmes, Museum Activity, Community Engagement.

1. The conception and planning of the programme

The storytelling circles activity emphasizes one of the museum's community roles: elevating the visitor experience by fostering welcoming communication activity and providing barrier-free easy accessibility to what they need to know. This activity enhances thinking competence, strengthens relationships between the stakeholders and museum audience, and engages all parties.

* **Norhan Salem**, The Egyptian Museum in Cairo - Ministry of Tourism and Antiquities, PhD Candidate in History of Art - Egyptology Department - Faculty of Archaeology – Fayoum University, Cairo (Egypt), noorhassan191@gmail.com

Most people of different ages, scientific backgrounds, and social levels tend to the storytelling activity - except for a few with whom this activity was associated with their painful memories, inappropriate content presented to them, or unloved people in their childhood - therefore, this activity is most likely vital in all categories of museums. Because the Egyptian Museum is a historical museum with a massive collection of artefacts, there is much more to be told and said to its visitors.

The narrative style of oral history is generally required in all museum activities, so the arrival of abstracted information as it is to the recipient should be done by formulating it in a commensurate attractive way, regarding the ages and the intellectual level of the visitors' group. Moreover, the ability to deliver information to all ages of the receivers gradually is a great skill, not all people have this qualification, and if there is, it does not exist equally.

I started working on storytelling activities with the museum audience at first by accident in 2015, as mothers of children and young visitors used to come accompanying and waiting for their sons for the duration of activities, so their sense of boredom led me as one of the stakeholders to think about the possibility of actively occupying their waiting times. I chose the storytelling toolkit as it is one of the simplest and most inexpensive museum activities, I haven't even documented many of those activities.



*Figure (1): The first Storytelling activity was held in the children's museum with parents of children in 2015**

* All the photos are taken by my mobile phone by different colleagues.

After that, the activity was updated and set as a session within a programme held in 2017, which was one of March's events celebrating Women's festivals. That time, it met with such great demand that a vast number of the museum's audience joined the storytelling circle and exceeded the required number of participants, so I became concerned that it would be successful. Fortunately, the situation became appropriately controlled with the help of another colleague.

- ***Objectives and Goals:***

1. Storytelling circles delve into the tangible and intangible cultural heritage and correct the common wrong ideas and false rumors in the historical storage of the citizens' knowledge in general.
2. The narrative inside museums allows the audience to realise the artefacts and exhibits that might otherwise appear static or detached. It transcends the mere presentation of facts and figures and reaches to what is behind them, it also supports interpreting the historical facts. Moreover, it sometimes touches on personal experiments.
3. Storytelling is a way of accessibility to museums and sites. So visitors could have a good experience and basic knowledge without moving from their place, especially for the elderly and disabled.
4. It continues to hold storytelling circles for children, as they have evolved to be included in any workshop or tour as a basic activity, as it is one of the attractive activities for children.
5. Storytelling is also a beloved and interesting activity for everyone and an important part of any person's memory, it also ignites imagination. It enhances the meaning of deeper interaction and connection with cultural heritage.



Figure (2): During the Storytelling circle around a model of a mummy's replica within "The Mummification and Mummies in Ancient Egypt Programme" in 2016.

- ***Relevance and Justification:***

1. The idea of using storytelling circles for adults came to mind in 2015 when many parents came with their children to attend educational programmes held at the Egyptian Museum in Cairo. They were waiting for them for a relatively long time and got bored. So, I suggested doing an inexpensive activity with them. It was a storytelling circle.
2. An alternative approach is considering museums as places that collate and share human experiences through Educational-Cultural programmes, they are not limited to serving only children, teenagers, and school groups as a certain audience.
3. This activity is suitable for all ages and very endearing for children.

- ***Collaboration:***
 1. Museum Audience themselves with all their categories.
 2. Schools.
 3. Technology centers.

- ***Contents and Mediation Tool:***
 1. Suitable Space inside the Museum.
 2. Interpretation tools such as the collection of the museum itself, Archive materials, images, Books, videos, replicas, and presentations.
 3. Stories and tales from textual sources from the ancient Egyptian civilisation.
 4. Planned scenario for the story itself.

2. Carrying out the programme

- ***Planning and Implementing:***
 1. Preliminarily, setting the place allocated to hold the storytelling activity each time is important. Sometimes, we perform it standing up, I recall the first time the activity was held at the Children's Museum in 2015 all standing because it was where the children's workshop was held, and mothers (participants later) were already waiting for them there. Then, it was held once in 2017 in the museum garden, so the participants sat on the green grass. Once again, a session was held in 2022 in an area with wide stairs in the atrium - the museum's great hall- different from being circular. I can say that there is no specific place in the Egyptian Museum in Cairo to hold this particular activity, and sometimes we have to hold it in a standing position, but this happens in the strictest circumstances.

 2. As the second step; choosing the activity's theme or scenario and content is very important, as the storytelling activity is often a session within a complete Cultural-Educational programme. For example; it was once part of a programme about women and their

role in ancient or modern society, and a programme entitled "Mummification and Mummies in Ancient Egypt" and within a programme about "Nile River and Agriculture in Ancient Egypt". This does not negate that it could be held individually sometimes as an independent activity.

3. Thirdly; allocating time before completing the content delivery to the audience, to have the opportunity to exchange experiences and opinions, and adding another break for questions and expressing any suggestions.
4. Before starting, it has to be announced that participants should adhere to uphold key guidelines for Story Circles during the time of the story, there was no commentary or discussion, and later, all parties could join the public debate.



Figure (3): Aside from a Storytelling circle with children in 2016.

3. Evaluation and remedial process

The psychological dimension of storytelling activity is deeply connected with the childhood and the memory of each person of the museum's

audience, this is an essential element in the vital component of the assessment and intervention process.

One of the most important criteria for evaluating the museum's activities, and the most important factor for measuring the success of any experiment, is interaction. The interaction of participants with the presenter of the activity and the ideas presented is the first criterion to determine how strongly the activity approaches and reaches the goals desired of its establishment in the first place.



Figure (4): Storytelling session within “Nile River and Agriculture in Ancient Egypt Programme” in 2022.

Some people do not prefer stories' listening, as some like to see and interact with things more than hear about them. Some avoid the same activity because of the absence of some personal qualities or abilities, which also interfere with the acceptance and desirability of it, such as patience characteristic, a lack of concentration, or having a hearing impairment. Sometimes vice versa, the increased ability to anticipate and predict events and constant interruptions in speech also hinder a person from enjoying and accepting the story.

Finally, depending on my personal experience in my organisation the Egyptian Museum in Cairo, I can summarise that to perform a successful

storytelling activity, some characteristics have to be present in the narrator, they are:

1. Having the charisma that allows him to attract the audience's attention from the first minute of the meeting until the end of it.
2. Varying the speed and tone of the narration depends on the content.
3. Choosing an attractive subject appropriate to the general interest.
4. Being in control regarding addressing any sub-ideas during the session.
5. Using appropriate expressions and words, avoiding provocative and exhausting words, and lacking consistency.
6. Using a small and appropriate amount of motor performance.

Also, some things have to be realised in the mechanism of the activity itself, which are:

1. Announcing the activity with a clear title and an informative trailer or text for its content sufficiently before it is held to attract the interested public.
2. Specifying the required number of attendees and target groups.
3. Diversifying of methods of advertising the activity.



M CECA ICOM
International committee
for education
and cultural action

BEST PRACTICE 12

August 2024