



HEAR
ME | BRINGING
YOUTH AND
MUSEUMS
TOGETHER

MUZEJSKI PRIROČNIK

HEAR ME

BRINGING YOUTH AND MUSEUMS TOGETHER

MUZEJSKI PRIROČNIK

Projekt s podporo podprograma
Kultura Ustvarjalne Evrope

Na delavnicah PrisluhniMi so sodelovali:

4 partnerji projekta, 20 muzejskih pedagogov, 125 šol, 7000 mladih,
700 učiteljev, 150 univerzitetnih študentov, 100 strokovnjakov in specialistov



Sofinancira program
Evropske unije
Ustvarjalna Evropa



Narodna galerija

KUNST
HISTORISCHES
MUSEUM
WIEN



Галерија Матиче српске



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO



Republic of Serbia
Ministry of Culture and Information

Ljubljana, 2017

Danes imajo ljudje občutek, da jih nihče ne posluša; vpijejo še glasneje, a to samo še bolj uničuje pogovor.

David Brooks, *The Governing Cancer of Our Time* (Prevladujoča rakasta rana našega časa),
New York Times, 2016




Mislil sem, da bo to zgolj pripomoglo k razvijanju ustvarjalnosti, izkazalo pa se je za veliko več kakor to.

Udeleženec delavnice
v Galeriji Matice srbske



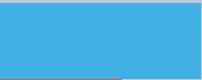
KAZALO

PROJEKT HEARME	5
Predgovor	6
O projektu	7
Izjave partnerjev	8
RAZVIJANJE ČUSTEV V MUZEJU	11
BRICKme	12
Odprta različica LEGO® SERIOUS PLAY®	14
Design Thinking; igrizacija	15
DELAVNICE	17
3 muzeji - 3 različni pristopi	18
Orodjarna	18
Delavnica v NG	20
Delavnici v KHM	28
Delavnici v GMS	36
KALIBRACIJA DELAVNIC	45
Kaj se ni obneslo	46
Kaj se je izkazalo za dobro	49
IZKUŠNJE - OBČUTKI	53
PRISLUHNI MI - POGOVARJAJ SE Z MANO	59
Vidiki komunikacije	60
Citati	62





Projekt HearMe



Predgovor

Vsak muzej, naj bo velik ali majhen, bolj ali manj znan in prepoznan kot cilj kulturnega in turističnega obiska, si prizadeva za kar najboljšo komunikacijo s kar najširšim krogom občinstva. Pritegniti mlade v muzej ali galerijo in jim ponuditi privlačno temo z izdelano metodologijo, to je bil izziv, ki je združil ljubljansko Narodno galerijo, dunajski Umetnostnozgodovinski muzej in Galerijo Matice srbske v Novem Sadu. Daniel Weiss nam je s svojo metodologijo BRICKme pomagal najti način, naši izobraževalni oddelki pa so v praksi uspešno izvedli zastavljeni program. Ob umetninah iz naših zbirk smo analizirali teme, ki v sedanjem trenutku zaposlujejo misli mladih. Predstavili smo jim umetniška dela, poslušali njihova razmišljanja in jih spodbujali, naj oblikujejo, si zapomnijo in razkrijejo svoj odnos z uporabo kock. Naš namen je bil, dokazati, da je muzej kraj, kjer se postavljajo vprašanja, spodbuja razmišljanje in ponujajo možni odgovori. Pokazali smo, da so umetnine iz preteklosti lahko spodbudne, privlačne in izzivalne za današnjo mladino.

Z uresničenjem projekta smo povezali naše muzeje, prepletli poprejšnje izkušnje in znanje naših strokovnjakov, napravili skupni korak naprej v programskih dejavnostih izobraževalnih oddelkov in dali mladim z Dunaja, iz Ljubljane in iz Novega Sada priložnost za nekaj novih izkušenj ob razvedrilu in pogovoru v muzeju. Vse to predstavljamo v publikaciji HearMe, z željo, spodbuditi muzejske strokovnjake po vsej Evropi in po svetu, da začnejo na nov način razmišljati o svojih zbirkah in o svojih mladih obiskovalcih.

dr. Barbara Jaki, direktorica Narodne galerije, Ljubljana

dr. Sabine Haag, generalna direktorica Umetnostnozgodovinskega muzeja, Dunaj

dr. Tijana Palkovljević Bugarski, direktorica Galerije Matice srbske, Novi Sad

O projektu

Muzeji so konservativni že po naravi, a svet okoli njih se je v preteklih digitalnih desetletjih izjemno spremenil. Zgodovinsko gledano, sta bili glavni nalogi ustanove zaščita in študij kulturne dediščine. Že nekaj desetletij pa je oboje nerazdružljivo z dialogom z raznolikimi vrstami občinstva. Muzeji ne morejo izpolniti svoje glavne naloge, če javnost ne občuti, da sta umetnost in celotna zgodovina čustev, pogledov in zgodb, ki jo spremljajo, ključni del človeške biti. Med najbolj zahtevnimi obiskovalci muzejev so najstniki, večina od katerih o muzejih nima mnenja ali pa je njihovo mnenje odklonilno.*

Glavni cilj projekta HearMe je bil, prekiniti to dinamiko in bolje povezati mlade in muzeje. V bistvu je HearMe nov pristop k sodelovanju med najstniki in muzeji. Njegov glavni izdelek je delavnica PrisluhniMi oziroma nabor pristopov, ki jih je mogoče prilagoditi različnim muzejskim okoljem in točno določenim kulturnim in družbenim dejavnikom. Delavnica združuje več metod, med drugim različico BRICKme, prosti pogovor o umetnosti, igracijo in Design Thinking. V mesecih, ko so sodelujoče ustanove preizkušale prototipe delavnic, je bilo v projekt vključenih na tisoče najstnikov in na stotine učiteljev. Prek testnih skupin in preizkusov, muzejsko-pedagoških delavnic, anket in stotin delavnic nam je uspelo umeriti pristope, predstavljene v tem priročniku. Besedila in izkušnje so delo 5 koordinatorjev in 15 muzejskih animatorjev, ki so skupaj preživeli več kakor 2000 ur v neposrednem delu z mladimi.

Adolescenca je obdobje, ko v odraslem telesu še prebiva otrok. Navade, mnenja in značaj, ki jih vodijo izkušnje zgodnjega otroštva, počasi dobivajo obliko; odsevali jo bodo vse življenje. Raznoliki in močni pritiski šole, prijateljev, družine in prvih razmerij na videz puščajo le malo prostora za muzeje in velika vprašanja (v našem primeru za sodobne selitve). Vsak najstnik živi v svojem filmu, v katerem glavno vlogo igra on sam.

Prav zato je bil projekt poimenovan PrisluhniMi, ne PrisluhniNam. Posamezni dijak - njegova lastna mnenja in pogledi - je bil v ospredju naše delavnice, in kljub občasni dolgočasnosti in nesodelovanju smo lahko ugotovili, da so najstniki v teh treh zelo različnih državah enaki: igrivi, odprti, in kar je najpomembnejše, polni upanja. Vsem, ki bodo uporabljali ta priročnik, lahko sporočimo: naj vas naloga pred vami ne skrbi. Otroci so v redu.

**Trendi so bili opisani v projektni analizi obiskovalcev.*

Vodje projekta

Izjave partnerjev

Narodna galerija, Ljubljana (NG)

Že nekaj časa je naša galerija razmišljala, kaj narediti glede nespodbudnega števila mladih obiskovalcev, posebno v starostni skupini 14-19 let. Čeprav naš muzej vsako leto gosti več kakor 20 000 otrok in najstnikov, je bila ta skupina premalo zastopana (le 6 % vseh obiskovalcev). Ko smo tehtali razloge, zakaj je tako, nam je na misel prišlo več vprašanj. Kaj manjka našim mladinskim programom? Ali obravnavamo dolgočasne teme ali teme samo dolgočasno predstavimo? Ali smo preveč osredotočeni na svoje statistične cilje in le »delamo kljukice« po napornem dnevu, namesto da bi se poglobili v uporabniško izkušnjo? Ali nimamo dovolj osebnega pristopa, ali – po drugi strani – prevečkrat poskušamo ustreči vsem? Ali lahko spremenimo stanje ne le v naši galeriji, temveč se spoprimemo z izzivom tudi na regionalni, na državni in na evropski ravni?

V Narodni galeriji za razvoj občinstev že od leta 1963 dalje skrbi oddelek za izobraževanje in animacijo, zato smo se čutili kos izzivu. Povezali smo se s tremi organizacijami: z Umetnostnozgodovinskim muzejem na Dunaju, ki ima dolgo tradicijo in znanje na tem področju, z Galerijo Matice srbske, izjemno vsestranskim muzejem, in s SISE, okretno organizacijo za socialno podjetništvo. Skupaj bomo zagotovo zmogli premagali izziv »insta« generacije. Odločili smo se, da začnemo.

Umetnostnozgodovinski muzej, Dunaj (KHM)

V izobraževalnih programih Umetnostnozgodovinskega muzeja vsako leto sodeluje okrog 1800 šolskih razredov (srednja vrednost za leta med 2010 in 2016). Nenehno se sprašujemo, ali tem 33 000 otrokom in mladostnikom prek leta ponujamo prave stvari. Čeprav ves čas izboljšujemo svoje programe – proč od vodstev, ki v glavnem temeljijo na posredovanju informacij in védenja, proti ateljejskim programom in proti ponudbi s proaktivnimi elementi in razpravljanjem –, smo še kljub temu pogrešali format, kakršen je HearMe. Se pravi: delavnico, ki se osredotoča na interakcije in dinamiko v skupinah, delavnico, v kateri umetnine postanejo sredstvo ali katalizator za proces, ki omogoča na umirjeno izmenjavo mnenj o individualnosti in različnosti v najširšem smislu. Ta odprti, emocionalni in intenzivni pristop je bil za udeležence močna izkušnja: omogočila jim je, da so dojeli muzej kot prostor samozavestne, reflektivne aktivnosti. Več kakor dobrodošel stranski učinek je bilo dejstvo, da ni bilo nikakršnega zavračanja in zadržkov pri pristopu k slikam starih mojstrov.

Ekipa muzejskih pedagogov je iz projekta HearMe odnesla mnogo motivacijskih spodbud, tako od dijaških udeležencev kakor iz izmenjave mnenj s kolegi iz Ljubljane (Narodna galerija) in iz Novega Sada (Galerija Matice srbske), ne nazadnje pa tudi z Danielom Weissom (SISE).

Te spodbude bodo še dalje navdihovale naše delo!

Galerija Matice srbske, Novi Sad (GMS)

Galerija Matice srbske že leta razvija muzejske izobraževalne programe za različne skupine obiskovalcev, s posebnim poudarkom na najmlajših. Po dragocenih izkušnjah z otroki je galerija pripravila več manjših programov za mladino. Projekt HearMe - zblížujemo mlade in muzeje je bil velik korak v ustvarjanju resnega in trajnostnega programa za mlade med 14. in 19. letom. Na novo oblikovane delavnice s privlačno metodologijo so odprle nove možnosti za približevanje muzejev mladim. Po zaslugi velikega števila delavnic in udeležencev je imel celotni muzej skupaj z osebjem priložnost, doživeti in premagati različne izzive in postati bolj profesionalen.

Ves čas uresničevanja projekta se je Galerija Matice srbske srečevala s težavo - zaradi rekonstrukcije fasade je bila šest mesecev zaprta za javnost. Zato so od januarja do maja 2017 delavnice PrisluhniMi potekale v razredih srednje šole. Nepričakovana situacija je projektu dodala posebno vrednost in pokazala, da imajo prilagojene delavnice novo lastnost, ki ni bila predvidena. Poleg tega se je izkazalo, da je bilo cilje in rezultate kljub vsemu mogoče doseči, čeprav so delavnice potekale v nemuzejskem prostoru.

In končno, projekt je združil tri muzeje in civilno organizacijo v profesionalno in prijateljsko skupino ljudi z različnimi izkušnjami in znanjem, ki so ustvarjalno načrtovali in uresničili ve kakor 700 delavnic, priročnik v štirih jezikih in veliko konferenco za muzejske pedagoge z vsega sveta.

SOCIAL INNOVATION - SOCIAL ENTREPRENEURSHIP (SISE)

Projekt HearMe je inovativna sprememba v načinu predstavljanja muzejskih/galerijskih zbirk javnosti. Pomeni priložnost za novo vrednotenje muzejev v družbi. Muzeji hranijo slike in predmete, katerih narava in motivi lahko pripomorejo k premikom proti družbeni vključenosti in k reševanju problemov. Teme in motive umetnin so tako šole kakor udeleženci prvič preučevali z drugega zornega kota. Muzejev obiskovalci niso spoznavali le prek statistike, temveč prek pogovora o umetnosti; prišli so do spoznanja, da so pomembna čustva, ne znanje. Projekt je imel tri vzporedne muzejske zgodbe: eden je razvijal nov poslovni model, drugi se je osredotočil na osebno rast muzejskih pedagogov, tretji pa je postavil obiskovalca v vlogo ustvarjalca čustev, prek katerih je posameznik uvidel pomen obiskovanja muzeja/galerije.

Na tej poti smo odkrivali nove priložnosti, našli nepričakovane rezultate, si zamislili, kako pomagati drugim ustanovam s podobnimi potrebami, in dobili drugačne poglede na metodo, ki smo jo navadno uporabljali v organizacijah drugega tipa.





Razvijanje čustev v muzeju



BRICKme je integrirana metodologija za osebnostno potovanje. Akronim v angleščini pomeni metodologijo za oblikovanje prožnosti, inovacije, soustvarjanja in znanja (Building Resilience Innovation Cocreation Knowledge Methodology). Združuje najboljše vidike različnih pristopov, kakor so odprta različica LEGO® SERIOUS PLAY®, Design Thinking, Business Model You®, SCRUM in sistemske postavitve.

V okviru projekta HearMe se je metoda uporabila za razvoj nove izkušnje, ki bi povezala mlade in muzeje. Projekt se je osredotočil na vprašanje:

»Kako lahko muzeji in galerije dosežejo mlado občinstvo in ga pripravijo do empatije?«

Projektne cilji so bili:

1. poglobiti odnose med mladimi in sodelujočimi muzeji;
2. razviti veščine muzejskih pedagogov za odprto pripravo mladinskih programov, ki bi temeljili na sodelovanju mladih in na njihovih pričakovanjih, željah in potrebah;
3. vključevanje naprednih metodologij v muzejske programe.

BRICKme je znotraj projekta deloval v 6 korakih:

1. Štiri vprašanja so bila namenjena muzejem in galerijam

- Kakšen je vaš razlog za sodelovanje v tem projektu?
- Kaj bi radi spremenili v dosedanem načinu izvajanja delavnic?
- Kakšne so – po vašem mnenju – vaše potrebe glede na projekt in glede na vašo ustanovo?
- Kaj si želite, da bi spremenili z BRICKme delavnico?

2. Muzeji in galerije izberejo slike, ki jih bodo vključili v svoje delavnice

Vsaka umetnina mora omogočiti refleksijo na različne teme z uporabo osnovnih spretnosti, potrebnih v sodobnem svetu:

IZNAJDLJIVOST
KRITIČNO MIŠLJENJE
REŠEVANJE PROBLEMOV
DELO V SKUPINI
TEKMOVALNOST
SOCIALNE IN ČUSTVENE VEŠČINE

Tekom delavnic mladi razvijajo EU spretnosti:

SPORAZUMEVANJE V MATERNEM JEZIKU
UČENJE O UČENJU
MEDKULTURNOST
SMISEL ZA INICIATIVO IN PODJETNIŠTVU
KULTURNA OZAVEŠČENOST IN IZRAŽANJE

3. Pogovor znotraj ekipe o vprašanih in temah, ki povezujejo umetniške motive in cilje projekta

Nekaj zgledov:

Popolna odsotnost solidarnosti;
nasilje, izdaja, zavist;
pravila znotraj skupine, pritisk vrstnikov, dinamika v ekipi;
vodja klike – moč;
nasilništvo – črna ovca;
posilstvo, vprašanje odgovornosti;
selitev.

4. Petdnevna BRICKme delavnica v Narodni galeriji

Delavnica za pedagoge je bila sestavljena iz več metodologij. Prve tri dni smo spoznavali namen različnih orodij in nalog. Zadnja dva dneva sta bila namenjena razvoju prototipov mladinskih delavnic, na katerih smo združili umetnine, teme in orodja.

Razvitih je bilo okrog 12 različnih prototipov, ki so temeljili na zbirkah muzejev. Vsaka skupina je predstavila svoje ideje in preuredila delavnico glede na odziv drugih udeležencev.

Glede na to, da mladinske delavnice na muzeje vplivajo različno, so udeleženci razvili poslovne modele, s katerimi so želeli razumeti:

- kaj je ključna vrednost, ki naredi projekt HearMe edinstven;
- kaj so ključne aktivnosti, da ga ekipa izvede pravilno;
- kateri so komunikacijski kanali in kaj je želeno sporočilo za ciljno skupino;
- katere so ključne kompetence muzejskih pedagogov.

Delavnica za muzejske pedagoge se je osredotočila na tri osnovne dele:

- kako ogreti občinstvo;
- kako se osredotočiti na glavno temo;
- refleksija o ugotovitvah.

Ključno je bilo, najti prava razmerja med umetnostjo, temami, vprašanji in muzejskim pedagogom.

5. Preizkus prototipov v muzejih/galerijah

Ko so partnerji začeli pridobivati nove izkušnje, je ekosistem muzejskih pedagogov pridobival odziv tako od udeležencev in profesorjev kakor tudi od njih samih.

6. Hospitacije, beleženje izkušnje

Spremljanje delavnic v muzejih je omogočilo vpogled v dejavnost in pripravo vprašanj za refleksijo.

Vključeni so bili naslednji korak:

- pogovor z muzejskimi pedagogi, ki so vodili delavnice;
- intervjuji s profesorji in dijaki;
- hospitiranje mladinskih delavnic;
- video dokumentacija, ki je temeljila na 15 vprašanjih; postavili bi jih tisti muzeji/galerije, ki bi želeli uvesti metodo HearMe v svoj program. Vprašanja so se dotaknila pristopov k izvajanju, kaj je treba upoštevati za dobro izkušnjo, katere korake je treba narediti. Razumevanje izkušenj muzejskih pedagogov je bilo del strategije razvoja občinstva oziroma zagotavljanja dobre uporabniške izkušnje.

Metodologije v praksi

Različne BRICKme naloge lahko muzeji in galerije prilagajajo, kakor želijo. Ta možnost odpira vrata prilagojeni izkušnji občinstva. Glavne metodologije pri ustvarjanju prototipov so bile prosta različica LEGO® SERIOUS PLAY®, Design Thinking in igrizacije.

● Odprta različica LEGO® SERIOUS PLAY®

Obstaja več razlogov, zakaj so lego kocke posebno primerne za takšen proces. Material udeležencem omogoči, da sestavijo jasne modele svojega sporočila. Pri tem ne potrebujejo ročnih spretnosti. LEGO® sistem je znan večini, in tudi če udeleženci še niso nikoli sestavljali lego kock, jim sestavljanje pomenljivih modelov ne dela težav.

LEGO® igrače so različnih oblik in barv in pogosto po srečnem naključju privedejo do metafor. Iz kock lahko sestavimo preproste ali zapletene modele, ki odsevajo osebnost uporabnika. Raziskave so pokazale, da povezovanje raznolikih prisposodob in kock ustreza ljudem vseh profilov.

Štirje koraki igre so:

mentor postavi vprašanje, udeleženec sestavi model, udeleženec predstavi model, skupinski pogovor.

Vsaka stopnja metode vključuje kocke in uporablja povezavo med umom in rokami; na nobeni točki udeleženci ne sedijo in pišejo ali govorijo o temi, temveč vedno najprej sestavijo svoj odziv. Vsak pogovor tako izvira iz procesa sestavljanja, v katerem roke in um sodelujejo pri ustvarjanju vidnih prispodob stvari, čustev in odnosov.

Predstavljeni postopek se zdi preprost, a je lahko zelo zapleten, če postavimo napačno vprašanje. Zato so prvi koraki z BRICKme metodolgijo tako zelo pomembni.

● DESIGN THINKING

BRICKme metodologija razjasni koncept Design Thinking tako, da ga uporabi v praksi. Med treningom mentorjev smo uporabili tri osnovna orodja koncepta: zemljevid empatije, nasprotni in sorodni koncepti in dobre in slabe izkušnje obstoječe storitve.

Ena od praktičnih aktivnosti je bila priprava vprašanj, ki bi jih nekdo postavil priseljencu. Aktivnost je omogočila nov nabor konceptov: proces smo obrnili tako, da smo najprej poiskali najboljše odgovore.

Zemljevid empatije je orodje za gradnjo tima in za razumevanje, kdo je kdo in kakšna je vloga vsakega posameznika v timu. Na začetku delavnic smo z zemljevidom poiskali skupna pričakovanja. Zemljevid empatije so dopolnjevali portreti udeležencev, ki so nastajali z instant fotoaparatom, v Narodni galeriji pa so dijaki svoj avtoportret kar narisali.

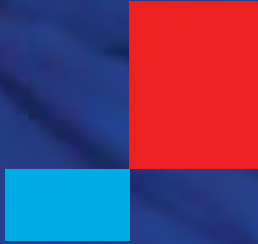
● IGRIZACIJA

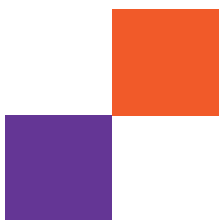
Projekt HearMe ni uporabljal lestvic, točk ali materialnih nagrad, kakor je za igrizacijo izkušnje v navadi. Metodologijo je uporabljal na globlji ravni, ki je bila povezana z nalogami projekta.

- V procesu učenja razvijemo uporabnikove veščine, predvsem ustvarjalno mišljenje.
- Naloge imajo konkretni cilj, ki prinese čustveno nagrado, boljše razumevanje samega sebe na primer.
- Povezovanje z drugimi udeleženci zaradi skupne naloge (zgradi najvišji stolp).
- Navodila, ki ohranjajo stabilnost sistema, vsak predstavi svoj model na primer.
- Način sodelovanja, ki pospešuje dialog v živo, pogovor o skupnih modelih na primer.

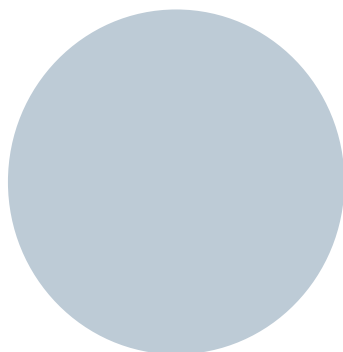


INFANTINNEN





Delavnice



3 muzeji - 3 različni pristopi

V tem projektu so sodelovali trije različni muzeji. Najpomembnejše skupne lastnosti vseh delavnic so vseprežemajoče ideje in inovativne metode. Osnovne možnosti teh treh partnerjev pa so bile vendarle različne: zbirke, umetnine, lokacije in prostorske razmere, občinstvo, odgovarjajoče ekipe.

Zato je vsak muzej našel zelo različne rešitve za svoje delavnice. Ta občutek različnosti smo partnerji dojeli kot nekaj posebno koristnega: postal je temelj za izmenjavo mnenj in medsebojni navdih.

Kljub vsem razlikam obstaja vrsta dejavnosti, ki so pri vseh enake in združujejo delavnice: naloge, ki so za uvod in aktivacijo udeležencev, in orodje mentimeter za spletno glasovanje. Sledi kratek skupni opis omenjenih aktivnosti, pozneje pa - v skriptih delavnic v posameznem muzeju - se bomo nanje sklicevali samo v okrajšavah.

Orodjarna

OGREVANJE UDELEŽENCEV

Tako kakor pri športu se je delavnica začela z ogrevanjem. Vsak udeleženec je sestavljal svoje modele, le stolp je bil deljen.

Ko igramo LEGO® SERIOUS PLAY®, moramo ogreti povezave med umom in rokami. Ko ustvarjamo z rokami, se naši možgani odzovejo drugače in odklenejo vrata do novega znanja.

Udeležence na delavnici lahko usmerjamo, ogrevamo ali motiviramo z vrsto nalog.

Nekatere med njimi so močne za razlago pomembnih konceptov, ključen pa je bil način izvedbe, ki je lahko udarnost tudi zmanjšal.

Izpostavljam nekaj nalog:

1. Sestavi raco

Vsak udeleženec dobi komplet enakih kock in je postavljen pred nalogo: iz vseh kock sestavi raco. Izid je vedno enak - vse race so drugačne. Naloga omogoči udeležencem, da izkusijo raznolikost razlag, zato je pomembno, da si prisluhnejo.

Prav tako razmislijo, kako lahko nekemu poveš, kaj imaš v mislih, saj se izkaže, da ima ta oseba drugačno interpretacijo. Če gremo proti istim ciljem, moramo upoštevati, da bomo do njih prišli na različne načine.

2. Model iz 10 kock

Namen naloge je urjenje večšine pripovedovanja zgodb. Udeleženci sestavijo model iz natanko desetih kock, nato pa mentorji mednje razdelijo listke s petimi različnimi besedami. Izbrati morajo eno in opisati, kako njihov model pojasni

pomen te besede. Pri nalogi so udeleženci soočeni s tem, da morajo biti ustvarjalni v danem trenutku, prav tako lahko prisluhnejo izjemnim zgodbam. Naloga pomaga pri motivaciji in pri vživljanju.

3. Mini figura

Nabor glav, trupov, klobukov in dodatkov omogoči, da udeleženci oblikujejo svojo lastno mini figuro. Ta figura omogoči konstruktivno refleksijo in razgovor o tem, kdo si.

Udeleženci se lahko osredotočijo na čustva, na to, kaj imajo radi in česa ne, kako se dojemajo – če so seveda voljni to deliti. Ni pomemben življenjepis, temveč mera človeka, ki je dana na mizo pred skupino. Mini figura je prvi korak k razumevanju skupinske identitete, prav tako odkriva nove poglede na udeležence.

4. Tvoja supermoč

Model supermoči pri udeležencih spodbuja pozitivno mišljenje in gradi boljšo samopodobo, ki je občutljiva, a pomembna tema za mlade.

5. Zgradite najvišji stolp

Naloga spodbuja skupinskega duha in sodelovanje, ki sta v šolah pogosto prezrta. Naloga je zabavna, igriva, polna smeha in nasploh dvigne duha.

6. Tvoja najhujša nočna mora

To je močna naloga, ki omogoči hiter vpogled v najhujše nočne more sodelujočih. Ustrezní mentorjev uvod je ključnega pomena. Igra poteka hitro – vsak udeleženec napiše tri ključne besede o svojem modelu, nato se presede za stol levo ali desno, to pa pomeni, da njegov model naslednjič interpretira nekdo drug, nato pa mora sam razložiti novo nočno moro pred vsemi.

7. Mentimeter

www.mentimeter.com

Mentimeter je spletno orodje, ki ga ni treba naložiti na telefon in je dostopno v nekaj sekundah s katerekoli lokacije na mobitelu, računalniku ali tablici. Orodje omogoča sodelovanje in interakcijo; na delavnicah smo ga uporabljali za anonimna mnenja o temah, ki so bile težavne in o katerih dijaki mogoče ne bi želeli govoriti pred razredom.

DELAVNICA V NARODNI GALERIJ

Delavnica PrisluhniMi

O čem smo govorili?

Ivana Kobilca (Ljubljana, 1861–1926)

Kobilca sodi med najuspešnejše slovenske umetnike. Večino svojega ustvarjalnega obdobja in odraslega življenja je preživela v evropskih prestolnicah (Dunaj, München, Pariz, Sarajevo, Berlin) in se vrnila v Ljubljano šele ob začetku prve svetovne vojne. Njen znatni opus zaznamujejo portreti njene družine, otrok in meščanov, žanrski prizori in še posebno rože.



Ivana Kobilca,
Poletje,
1889-1890



Jožef Petkovšek, *Doma*, 1889

Jožef Petkovšek (Verd, 1861 – Ljubljana, 1898)

Petkovška je pri delu onemogočila duševna bolezen (shizofrenija?) in njegova slikarska pot je trajala le desetletje. Tri leta je preživel v tujini (München, Pariz, Benetke), a se je moral vrniti domov zaradi vedno slabšega zdravja. Veliko njegovih del ni preživelo pogostih preslikav in napadov jeze, ko jih je Petkovšek uničeval. Umril je v psihiatrični bolnici, skoraj popolnoma pozabljen od svojih sodobnikov. Petkovškove ideje in slike so stopile v ospredje šele v desetletjih po njegovi smrti, ko ga je odkrila mlajša generacija umetnikov.

Zoran Mušič (Bukovica pri Gorici, 1909 – Benetke, 2005)

Mušič je postal begunec že kot otrok med prvo svetovno vojno. Med drugo svetovno vojno je bil interniran v koncentracijskem taborišču Dachau; ta izkušnja je vtisnila usodni pečat njegovi umetnosti. Živel je v Benetkah in v Parizu in postal prvi moderni slovenski umetnik, ki je doživel priznanje na Zahodu. Na beneškem bienalu je prejel več nagrad.



Zoran Mušič, *Little Horses*, 1949

Motivi in teme

Delavnice so se osredotočale na življenje in delo treh slovenskih umetnikov, ki so ključna leta svojega življenja preživel v tujini v treh popolnoma različnih okoliščinah.

Najbolj znani deli Kobilce in Petkovška, *Poletje* in *Doma*, sta bili naslikani istega leta, na obeh so upodobljeni njuni družinski člani, v času, ko sta se umetnika vrnila iz tujine, vendar sta sliki popolnoma različni, tako po videzu kakor po razpoloženju.

Primerjava slik *Doma* in *Poletje*:

- temačnost - svetloba;
- pesimizem - optimizem;
- vaški pogled - mestni pogled;
- slabi družinski odnosi - dobri družinski odnosi;
- odtujenost protagonistov - protagonisti so si blizu;
- selitev, ki je družina ni podprla - selitev, ki jo je družina odobraval;
- umetnina neznana ob nastanku - umetnina ob nastanku takoj razstavljen.

Teme za pogovor v drugem delu:

- ambicija;
- ERASMUS program;
- kako lahko vplivaš na družino, prijatelje, šolo, družbo;
- življenje v nezahodni državi;
- duševna bolezen;
- selitev v drugo državo, da bi uresničili svoje sanje;
- poklici, tradicionalno »neprimerni« za moške ali za ženske;
- razmerje moči med spoloma;
- podpora staršev pri uresničevanju ciljev;
- kaj je možno, ko je nekdo mlad in ko je star;
- kdaj je pravi čas, da se odseliš od doma;
- kdo se odloči, kaj je primerno, sodobno, vznemirljivo, novo.

Pregled stalne zbirke Zorana Mušiča je namenjen osebnim in hkrati univerzalnim pogledom na ljubezen, življenje, vojno in spomin.

Teme v delih Zorana Mušiča:

- umetnost kot oblika spomina;
- sobivanje lepote in bolečine;
- osebni simboli v umetnosti in v življenju;
- upanje v težavnih časih;
- nevideno nasilje pušča vidne posledice;
- biti priča zgodovine.

Teme za pogovor v tretjem delu:

- ambasadorji držav (športniki, umetniki, glasbeniki, znanstveniki, modeli ...);
- pot k sebi se nikoli ne konča;
- diskriminacija na podlagi narodnosti;
- kako odkriti svoj poklic, kako ga doseči, kako biti uspešen;
- prijateljstvo v novi državi;
- kako se spoprijeti s travmo;
- vpliv okolja;
- izguba doma v otroštvu;
- politični razlogi za selitev;
- zagovarjati druge, da preprečiš podobno tragedijo;
- nasilje ponuja lahko pot, kompromis težko;
- kako preživeti v izjemno težkih razmerah.

Potek delavnice

Velikost skupine: 15 dijakov (povprečje)

Trajanje: 180 minut (povprečje)

Prvi del: uvod

(30 minut)

Stena prijateljstva*
Raca
Model iz 10 kock
Moja supermoč
Tvoja največja nočna mora*
Refleksija

Drugi del: Ivana Kobilca in Jožef Petkovšek

(60 minut)

- Pogovor o obeh umetnikih (glej teme)
 - »Zamisli si, kako bi se lahko nadaljevala zgodba ene od slik, in zapiši glavne misli.«
 - »Razdelite se v ekipe glede na to, katero sliko ste izbrali.«
 - »Zgradite model svoje zgodbe.«
 - »Povežite ali združite posamezne zgodbe znotraj svoje ekipe in ustvarite novo, deljeno zgodbo.«
 - »Predstavite svojo deljeno zgodbo/pokrajino preostalim ekipam.«
-

Odmor

(15 minut)

Ogrevanje: Zgradite najvišji stolp

(2 minut)

Tretji del: Zoran Mušič

(60 minut)

- »Kako bi se počutili, če bi se morali ta trenutek odseliti v neznano? Sestavite model občutka in ga opišite s tremi besedami.«
 - »Povežite svoj model s katerokoli umetnino na razstavi del Zorana Mušiča, ki odseva občutje vašega modela.«
 - »Predstavite svoj model skupini in pojasnite izbor umetnine.«
 - Kratek odmor
 - Pogovor o umetniku (glej teme)
 - »Povežite modele in ustvarite mrežo čustev.«
-

Anketa

(10 minut)

**Nalogo smo izvajali le občasno*

Kaj delamo in zakaj to delamo?

Prvi del:

Vodje so igrizirali spoznavanje osnovnih orodij delavnice in smernic vedenja:

Stena prijateljstva: uporabili smo jo, če se mladi med sabo niso poznali.

Raca: naloga posredno predstavi glavno vodilo delavnice - vsak bo prispeval svoje mnenje, pomembno je, da se poslušamo.

Model iz 10 kock: prilagojena naloga udeležencem predstavi navodila, ki so specifična in dvoumna hkrati. Igra prav tako podžge domišljijo.

Moja supermoč: mladi razmišljajo o sebi in kako jih dojemajo drugi. Ko je mentor ocenil sposobnost in motivacijo dijakov, je lahko dodal navodilo, naj dijaki ne uporabijo nobene figure, to pa jih je spodbudilo k bolj abstraktnemu razmišljanju.

Tvoja najhujša nočna mora: nalogo smo uporabili le občasno, ko so dijaki pokazali čustveno kapaciteto, da jo izpeljejo konstruktivno. Včasih so mentorji to nalogo postavili v tretji del, nalogo model iz 10 kock pa v drugega, saj se navezujeta na osnovne teme poglavij.



Drugi del:

Mentorji so spodbujali empatijo, domišljijo in sodelovanje in tako dijake privedli do razmišljanja o tem, kako razumeti in sprejeti različne življenjske usode.

1. Odpri pogovor o umetnikih je dijakom omogočil, da so slikarja bolje spoznali in našli povezave med njunima življenjema in sedanostjo.

2. Ko smo dijake prosili, naj si **zamislijo** svoje nadaljevanje družinskega srečanja, so bili motivirani, da si v mislih naslikajo učinke in posledice zelo različnih družinskih odnosov.

3., 4., 5. Po povratku v delavnico so dijaki najprej zgradili svojo različico zgodbe in nato svoj model združili z modeli preostalih dijakov v skupini. Tako so **ustvarili niz dogodkov**, ki ni bil vedno linearen in ki je bil morda nelogičen.

6. Nato so morali svojo mrežo modelov predstaviti kot eno zgodbo in najti **razlago in razloge** za spremembe.

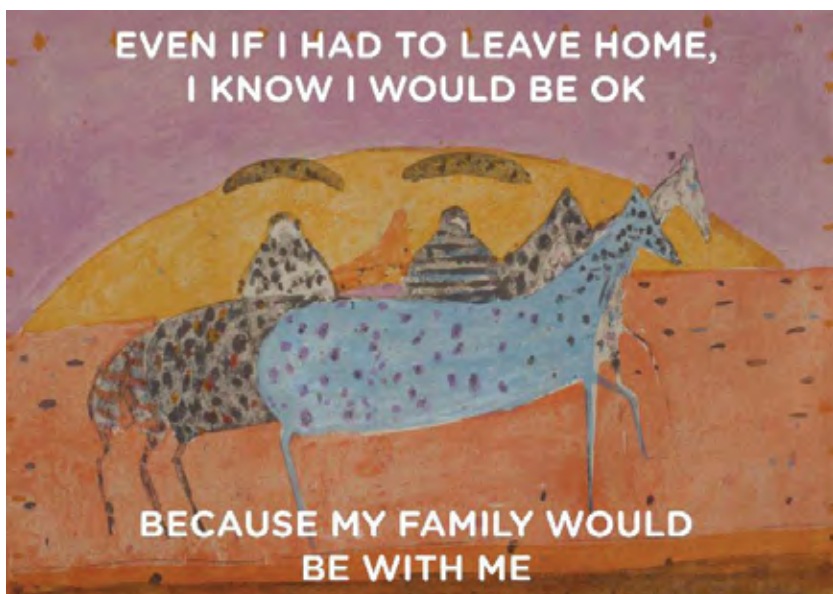
Tretji del:

Vodje so dijake spodbujali, da preučijo svoje občutke, da se čustveno povežejo z umetnostjo in da se soočijo s čustvenimi dvoumnostmi in nasprotovanji, ki nas spremljajo skozi življenje.

1. Dijaki so si zamislili svoj **lastni odziv** na odhod od doma in ga izrazili v kockah. Vprašanje je bilo nedorečeno (vodja ni odgovoril na pogosta vprašanja: »Kam pa grem?«, »Kdo bi šel z mano?«), zato je razpoloženje v skupini postalo bolj zamišljeno in resno.
- 2., 3. Muzejski pedagog je dijake odpeljal na razstavo, na kateri so med umetninami morali **poiskati par** svojemu modelu, ne da bi vedeli karkoli o umetniku. Vsak dijak je svoj model predstavil celotni skupini.
4. Kratki odmor je bil namenjen **ločevanju med osebnimi razlagami** dijakov in bolj biografskemu razgovoru o umetniku. Mentorji so poudarili, da razlage ne tekmujejo med sabo in da ne bomo »popravljali« njihovih interpretacij, temveč jih le umestili v širši kontekst.
5. Sledil je **kronološki pregled** stalne zbirke in **pogovor** o temah.
6. Dijaki so se nato vrnili na delavnico ali ostali v stalni zbirki in **povezali** dobre in slabe plati svojih modelov v pokrajino; tako so **sestavili širok razpon človeških odzivov** na težave.



V Ljubljani so vodje delavnic beležili zanimive izjave dijakov o umetninah, posebno na stalni razstavi Zorana Mušiča. Nekatere izjave smo postavili v format »image macro«, najbolj pogosto obliko spletnih memov, v kateri je slika dopolnjena z besedilom. Te podobe so prikaz, kako so dijaki vzpostavili čustveni odnos z umetninami, za katere večina od njih ni vedela oziroma jih prej sploh ni poznala.



DELAVNICI V KHM

Delavnica 1

Sarkofag z Amazonkami / Samson in Dalila



Sarkofag z Amazonkami, grško/helenistično delo, 2. pol. 4. st. pr. n. št.



Anthony van Dyck, *Samson in Dalila*, ok. 1626-1630

O čem smo govorili?

Obe deli obravnavata skupini nasprotujočih si kultur. Obe kažeta trenutek spopada. Vlogi, ki ju prevzemajo ženske, pa sta zelo kontrastni. Na sarkofagu prevzemajo Amazonke moško vlogo, ko se borijo v vojni. Pri *Samsonu in Dalili* je protagonistki pripisana klasična ženska identitetna vloga: pretkana zapeljivka.

Sarkofag z Amazonkami

- Tuji kulturi/družbeni skupini v spopadu.
- Vloga spolov, boj med spoloma.
- Prevzemanje vloge in vedenjskih vzorcev, ki so v družbi pripisani drugim.
- Tuje rase, sovražniki – kaj dojemamo kot tuje?
- Jaz in drugi, določanje sebe glede na razlike z drugimi.
- Strahovi, projekcije.
- Samozavestna ženska, neodvisna ženska.
- Zmagovalci – poraženci; kdo zmaga v spopadu?

Van Dyck, Samson in Dalila

- Trenutek spopada med nasprotujočima si narodoma, a tudi na zelo osebni ravni.
- Ljubezenski par iz različnih kultur, nasprotna tabora.
- Ambivalentna čustva.
- Izdajstvo, ljubezen, izdaja v ljubezni, zapeljevanje.
- Kdo ali kaj je koga zapeljal(-o)?
- Kdo prevzame posamezno vlogo? Krivec – žrtev – zvodnica, ženska vloga – ženski kliše.
- Nasprotujoča si čustva: z veseljem narediti nekaj, kar nekoga prizadene, in hkrati občutiti sočutje do njega, obžalovati dejanje.
- Prizanesljivo nasilje tistih, ki so na koncu dosegli premoč.

Potek delavnice

Uvod (v kabinetu)

30 min

Razporeditev v skupine (največ 15 oseb v skupini) in uvod
Vaje za ogrevanje: **Raca / Mini figura / Supermoč**

Prvi del: *Sarkofag z Amazonkami*

50 min

V zbirki

ok. 20 min

- **Mentimeter - kviz: »Kdo zmaga je?«** (Ženske, moški, nobeden)
- **Tvoja zgodba! »Kaj se je zgodilo prej?«**
Samostojno delo v majhnih skupinah, nato skupni razgovor.

V kabinetu (sestavljanje modelov in predstavitev)

ok. 30 min

- **»Predstavljaš si, da se je spopad pravkar končal. Kako se zdaj počutiš?«**

(5 min)

Odmor

20 min

Drugi del: *Samson in Dalila*

60 min

V kabinetu (sestavljanje, kratko ogrevanje)

ok. 15 min

- **»Sestavi môro!«**

V zbirki

ok. 15 min

- **Mentimeter - kviz: »Koliko nog vidiš na sliki?«** (5 možnosti)
»Katerega od teh predmetov ni mogoče najti?« (5 možnosti)
- **Mentimeter - besedni oblak:**
»Katere besede ustrezajo razpoloženju na sliki?« (3 besede)

V kabinetu (sestavljanje modelov, v majhnih skupinah, 2-4 dijaki)

ok. 10 min

- **»Kaj se dogaja?«**

»Na tej sliki je mnogo različnih figur. Njihove vloge in značilnosti so različne. Razpostavljeni so v odnosu eden do drugega/glede na medsebojne odnose? Opiši te odnose!«

V zbirki

ok. 20 min

- **Predstavev umetnine z modelom in ponovni premislek**

V kabinetu: **Končne misli, anketa**

10 min

Kaj delamo in zakaj to delamo (glej tudi delavnico 2, str. 35)

Uvodne naloge:*

- Uporabijo se za vzpostavitev razpoloženja in za »ogrevanje«.
- Prehod od konkretnih k abstraktnim nalogam.
- Zadnja naloga je v tematski zvezi z deli, ki sledijo, in z vsesplošno snovjo delavnice.

Brez poprejšnjega znanja:*

- Vnaprej ne ponudimo nobene vsebinske razlage umetnine.
- Vsi udeleženci morajo biti zmožni oblikovanja svojih lastnih misli in mnenj.
- Nepristranski pristop k umetnini in k nalogam.

Mentimeter - kviz:*

- Preprosta vprašanja, ki zadevajo zelo specifične vidike umetnine.
- Metoda, ki (skoraj) vsakega opogumi, da si bolj natančno ogleda umetnino in se aktivno poglubi vanjo. Sodelujejo vsi, a ni treba, da takoj pred drugimi povedo svoje mnenje.

Sarkofag z Amazonkami - tvoja zgodba!

- Dijake prosimo, da se razporedijo v majhne skupine, pripravijo svoje zgodbe o vzrokih spopada in jih nato predstavijo.
- Sledi razlaga umetnine in njene vsebine z navezovanjem na aktualne družbene probleme.

Med nalogami:*

- Kratke časovne omejitve za vse naloge.
- Postavljanje časovnih omejitev je resda koristno, vendar morajo biti omejitve nekoliko prilagojene posameznim skupinam.
- Uvodne vaje: od 1 do 2 minuti.
- Naloge, povezane z umetninami in môro: med 5 in 8 minut.

»Kako se počutiš po spopadu?«

- Edina vaja, ki ne meri na upodobitev na umetnini.
- Postavi témo v čimbolj osebni kontekst.

»Kaj se dogaja?« (*Samson in Dalila*)

- Ta naloga naj pomaga bolje razumeti vsebino slike, posebno odnose med upodobljenimi osebami.
- Brez natančnega poznavanja snovi si dijaki lahko zamislijo svojo lastno različico zgodbe.

* Velja tako za delavnico 1 kakor za delavnico 2.

DELAVNICA 2

Bakhanal / Diana in Kalisto

O čem smo govorili?

V tej delavnici se ukvarjamo s skupinsko dinamiko, z njenimi pravili in z načini vključitve. Na obeh slikah je upodobljena vodilna oseba, cilja pa sta različna in scenarija neenaka.

Woutiers, *Bakhanal*

- Zabava! Razgrajanje, kršenje pravil, izbruhi, izgredi, napake in njihovo priznanje, preziranje družbenih norm, povzročanje nereda v družbi prijateljev, nekateri so videti čudni, solidarnost, povezanost - vključno z njenimi slabimi stranmi.
- Izražanje sebe in samopredstavitve.
- Vloga spolov.
- Različni pogledi in dojemanje: kulturni pogledi - pogledi, značilni za spol - individualni pogledi.
- Naslikala ženska! Čigave fantazije gledamo? Ženske, moške? Sprememba perspektive?



Michaelina Woutiers, *Bakhanal*, ok. 1659

Tizian, *Diana in Kalisto*

- Popolno pomanjkanje solidarnosti/empatije.
- Nasilje, izdaja, ljubosumje.
- Pravila v skupini, pritisk sočlanov, skupinska dinamika.
- Vodja - kolovodja - moč.
- Strahovanje - črna ovca.
- Kako se ustvari povezanost?
- Kako pokažeš ali izvedeš pripadnost skupini?
- Hierarhija v skupini.
- Posilstvo.
- Lezbična ljubezen.



Tizian, *Diana in Kalisto*, ok. 1566

Potek delavnice

Uvod (kabinet)

30 min

Razporeditev v skupine (največ 15 oseb v skupini) in uvod

Vaje za ogrevanje: **Raca / Mini figura / Supermoč / »Kaj je zate skupina?«**

Prvi del: *Bakhanal*

50 min

V zbirki

ok. 20 min

- **Mentimeter - kviz:**

- »Koliko človeških glav vidiš na sliki?« (5 možnosti)

- »Kateri predmet je videti na sliki?« (5 možnosti)

V kabinetu (sestavljanje modelov, v majhnih skupinah, 2-4 dijaki)

ok. 10 min

- **»Kaj se dogaja? Kakšni so odnosi med osebami?«**

V zbirki

- **Predstavitve modelov in ponovni premislek o umetnini.**

ok. 20 min

Odmor

20 min

Drugi del: *Diana in Kalisto*

60 min

V kabinetu (sestavljanje, kratko ogrevanje)

ok. 15 min

- **»Sestavi môro!«**

V zbirki

ok. 15 min

- Mentimeter - besedni oblak:**

- »Katere besede ustrezajo razpoloženju na sliki?« (3 besede)

V kabinetu (sestavljanje modelov, v majhnih skupinah, 2-4 dijaki)

ok. 10 min

- Skupina A: **»Kaj se je zgodilo prej?«**

- Skupina B: **»Kaj se je zgodilo potem?«**

V zbirki

- **Predstavitve modelov in ponovni razmislek o umetnini**

ok. 20 min

V kabinetu: **Končne misli, anketa**

10 min

Kaj delamo in zakaj to delamo? (glej tudi delavnico 1, str. 31)

Uvodne naloge

- »Kaj je po tvojem skupina?« To je neposredna priprava na temo obeh slik, saj obravnavata skupinsko dinamiko, pravila in vedenje.
- Če kocke ne vsebujejo delov, kakor so glava, telo in nekateri dodatki, bodo izvedeni modeli verjetno bolj abstraktni in bolj mikavni. Ta metoda je pokazala svojo vrednost in veljavo pri starejših mladostnikih.

Vsebine slik ne razložimo.*

- Kakor pri delavnici 1 tudi tu ne ponudimo nobene vnaprejšnje razlage za sliki (na začetku).

Mentimeter - besedni oblak:*

- Čustva na sliki - čustva, ki jih sproži slika v gledalcu. Umetnina vsakogar drugače nagovori - raznovrstnost mnenj.
- Udeleženci (ne muzejski pedagogi) ubesedijo vizualne vtise.
- Čeprav je bilo prvotno predvideno, da se besedni oblak uporabi samo na tej delavnici, je bil pozneje vključen tudi v delavnico 1 (*Samson in Dalila*).

Zakaj te posebne naloge?*

- Vprašanja temeljijo na domnevi, da udeleženci še ne poznajo zgodb, upodobljenih na slikah.
- Namenjena so razbiranju razpoloženja, dogodkov in odnosa med upodobljenci.
- Dijaki si morajo sami zamisliti zgodbo. »Kaj se tu dogaja?« »Kaj se je zgodilo prej oziroma kaj se bo zgodilo potem?« To sta primerni vprašanji za temeljitejši razmislek o umetnini, hkrati pa puščata tudi dovolj prostora za subjektivne razlage.
- Naloge ne zadevajo vedno neposredno tematike delavnic, kakor so bojevanje in spopad, svoboda in pravice, članstvo v skupini in izključenost iz nje. Vendar ob njihovih upodobitvah v umetninah podrobno obravnavamo te teme; tako torej pomenijo bistvo posameznih delavnic.

Predstavitev modelov pred umetninami*

- Modele predstavijo pred umetninami in poiščejo vzporednice med temi in onimi (kje lahko ta vidik vidimo na sliki?). Zgodbe, po katerih so nastale slike, povemo šele pozneje, ko v skupini skupaj pretresemo posamezne teme. To je tudi pravi trenutek, da vprašamo dijake, ali so se njihovo doje-manje in razlage zato kaj spremenili.

* Velja tako za delavnico 1 kakor za delavnico 2.

DELAVNICI V GMS

Delavnica 1



Bogdan Šuput,
*Carinska cesta
v Novem Sadu,*
1937



Bogdan Šuput, *Mestno dvorišče v Parizu,* 1938



Bogdan Šuput, *Kavarna v Parizu,* 1939

Zakaj te teme?

Galerija Matice srbske je organizirala dve delavnici z bolj specifičnimi temami, ki zadevajo migracijska vprašanja v srbskem okolju. Vprašanja in problemi, ki jih je galerija želela izpostaviti pred mladimi, so bili:

1. Kakšne so posledice, ko se mladi odločijo zapustiti domovino in si poiskati boljše življenje in izobrazbo drugje?
2. Kako lahko sredstva obveščanja, vizualni mediji še posebno, vplivajo na mnenja in stališča do zgodovinskih in sodobnih vprašanj migracije?

Delavnica 1

Umetnost Bogdana Šuputa

O čem smo govorili?

V okolju, kjer živijo, se mladi ljudje vedno pogosteje odločajo za študij in bivanje v tujini; to se na splošno imenuje »beg možganov«. Zavedajoč se položaja v državi, brezposelnosti in drugih problemov, si jih je največ zastavilo vprašanje glede tega, ali bodo na neki točki ostali v domovini ali odšli. V srednji šoli mladi aktivno razmišljajo o odhodu, manj pa o posledicah, ki jih potegne odhod za seboj. Zato se delavnica ukvarja z individualno migracijo, se pravi, z željo posameznikov, da odidejo iz domovine, in spodbuja izmenjavo pogledov na to temo. Umetnine Bogdana Šuputa v zbirki Galerije Matice srbske naj bi spodbudile pogovor o tem, kaj mladim ljudem pomeni dom in kaj jim pomeni odhod v novo okolje. Prek stvaritev, življenjepisa in osebnih pisem Bogdana Šuputa udeleženci delavnice lahko spoznajo različne pozitivne in negativne izkušnje odhoda v tujino in tamkajšnjega študija. Čeprav je Bogdan Šuput umetnik, ki je živel pred več kakor stoletjem, je ta tematika v Srbiji še vedno živa. Po eni strani njegova umetnost in življenje pričata o koristih odhoda, ki se kažejo v novi izkušnji, po drugi strani pa govorita o občutju negotovosti in odtujenosti.

Bogdan Šuput je srbski umetnik, ki je ustvarjal med prvo in drugo svetovno vojno. Odrasel in živel je v Novem Sadu in na sliki *Carinska ulica v Novem Sadu* upodobil varno in toplo zatočišče svojega doma. Kot mlad slikar je v želji, da bi se učil in si pridobil nove izkušnje, večkrat bival v Parizu, središču kulture in umetnosti. Tam se je v popolnoma drugačnem kulturnem miljeju seznanil z umetnostnimi trendi in novimi idejami tistega časa. Na sliki *Kavarna v Parizu* je naslikal Pariz kot moderen svet, kot svet, ki ga naši umetniki v dvajsetih in tridesetih letih 20. stoletja niso imeli priložnosti videti v domovini. Slika kaže umetnika v montmartrskem lokalu v družbi prijateljev, tudi srbskih umetnikov. Nočno življenje, status boemskega umetnika, jazzovska glasba in ideja liberalne družbe pa so bili samo eden od obrazov pariškega življenja, kakor ga je doživel Šuput. Slikarja je moril občutek osamljenosti v velemestu, pestilo ga je nenehno pomanjkanje sredstev, oviralo nezadostno znanje francoščine in mučilo ga je domotožje; vse to odseva na sliki *Mestno dvorišče v Parizu*. Prizor kaže pogled iz njegovega ateljeja na fasade in okna pariških zgradb v smislu intimizma, z rahlim melanholičnim pridihom.

Potek delavnice

.....

Velikost skupine: 15 udeležencev (povprečje)

Trajanje: 100 minut (povprečje)

.....

Uvod (ustvarjalni atelje) 20 min

- **Ogrevanje: Sestavite raco**
- **Oblikovanje modela: »Kaj ti pomeni dom?«**

V zbirki 40 min

- **Uvod k trem slikam Bogdana Šuputa**
- **Mentimeter: Katera od treh slik te spominja na dom?**
- **Zgodba o življenju Bogdana Šuputa v Novem Sadu in v Parizu**

V ustvarjalnem ateljeju 30 min

- **Kako bi se počutil, če bi imel možnost, oditi iz domovine?**
Oblikuj model svojih občutkov in jih napiši na samolepilne listke.
- **Vzporedi samolepilne listke z občutki na tabli.**
- **Razmislek o pozitivnih in negativnih občutjih.**
- **Pogovor o pozitivnih in negativnih učinkih odhoda iz domovine.**

Anketa 10 min



Kaj delamo in zakaj to delamo?

Po kratkem spoznavanju Galerije Matice srbske udeležence prosimo, naj iz kock napravijo model race. Za veliko mladih je to prvo srečanje z galerijo in zato jim ta vaja že na samem začetku omogoči sprostitev in prilagajanje na okolje. Vaja je zelo močna in dobra za prebujanje zavesti o različnosti in raznolikosti dojemanja v skupini. Temu sledi bolj zapletena naloga, oblikovanje modela iz lego kock namreč. Potem ko udeležence vprašamo, kaj jim pomeni dom, morajo napraviti model tega, kar jim dom pomeni. Ko predstavljajo svoje modele, vsak udeleženec dejansko izrazi svoje misli in občutke. Čeprav je vprašanje zelo osebno, so dijaki veliko bolj odprti in sproščeni, kakor da bi govorili o modelu in ne o sebi.

Mentor dijakom predstavi tri slike Bogdana Šuputa, a ne razkrije takoj ključnih detajlov; podrobnosti izstopijo ob posameznih domnevah v razgovoru o vseh slikah skupaj. Z uporabo mentimetra ob vprašanju »Katera od treh slik te spominja na dom?« povežejo temo s prejšnjo igro, pa tudi s slikarjevim videnjem doma na Carinski cesti v Novem Sadu. Čeprav je umetnik živel pred stoletjem, udeleženci večinoma vzpostavijo zvezo z umetnikom kot svojim someščanom.

Med opazovanjem slik *Kavarna v Parizu* in *Mestno dvorišče v Parizu* se pogovor med muzejskim pedagogom in dijaki nadaljuje v smeri umetnikovih teženj po odhodu v Pariz, pa tudi v povezavi s problemi, s katerimi se je srečal med svojim bivanjem tam. Poudariti je treba, da mentor ne sugerira dijakom nobenih sklepov o Šuputovi izbiri, temveč samo postavlja problemska vprašanja o odhodu v tujino, na šolanje ali na delo. Po zgodbi Bogdana Šuputa dijake usmerimo k osebni izkušnji tega vprašanja. Mladi oblikujejo iz kock modele svojih občutij kot odgovor na vprašanje, kako bi se počutili, če bi morali zapustiti domovino in oditi v neznano. Vsak dijak predstavi svoj model in opredeli nekaj občutij ter jih zapiše. Celotna skupina razglablja o modelih in jih klasificira, se pravi, napiše pozitivne in negativne občutke – od zgroženosti in žalosti, ko pomislijo na odhod, do uzrtja nove priložnosti zase kje drugje.

Ta raznolikost mnenj kaže, da mentorji med pogovori ničesar ne sugerirajo ob vprašanju, ali je bolje ostati ali bolje oditi. Ob koncu delavnice udeleženci skozi pogovor problem ozavestijo in sami pridejo do sklepa ter spoznajo, da ima katera koli izbira svoje dobre in slabe strani.

Delavnica 2

Umetnost Paje Jovanovića



Paja Jovanović, *Selitev Srbov*, 1896



Litografska kopija slike: Paja Jovanović, *Selitev Srbov*, 1896

O čem smo govorili?

Od 14. do 19. stoletja je bilo ozemlje današnje Srbije razdeljeno med dva velika imperija - med otomansko in habsburško cesarstvo. Leta 1690 se je zgodila največja migracija srbskega naroda, ko so se prebivalci odselili s področja otomanskega cesarstva na področje habsburškega, na ozemlje današnje Vojvodine. Ob tej priložnosti je habsburški cesar Leopold povabil k sebi srbskega patriarha Arsenija III. Černojevića in mu podelil posebne privilegije. Ta dogodek poznamo kot »vélika selitev Srbov«, imel je pomembno mesto v kolektivnem spominu srbskih ljudi v poznejši zgodovini. Tako je bilo zlasti v 19. stoletju, ko se je okrepila nacionalna zavest hkrati z željo po osvetlitvi dogodkov, ki so privedli do ustanovitve srbske države po umiku Turkov.

Selitev Srbov Paja Jovanovića je nastala ob koncu 19. stoletja kot naročilo za pomemben zgodovinski trenutek - za Milenijsko razstavo v Budimpešti, ki je obeležila tisočletnico madžarske državnosti. Zanimivo je, da je Jovanović napravil dve verziji slike. Ker naročniku slikarjeva prvotna ideja ni ugajala, jo je moral umetnik spremeniti. Po drugi strani pa je bila prvotna ideja zelo všeč nekemu trgovcu, zato je Jovanović zanj naslikal drugo sliko. Deli Paja Jovanovića sta najslavnejši umetniški interpretaciji tega dogodka. Delavnica temelji na obeh Jovanovićeveh verzijah *Selitev Srbov*, ki upodabljata isti dogodek, a z niansami v pomenu.



Potek delavnice

.....

Velikost skupine: 15 udeležencev (povprečje)

Trajanje: 100 minut (povprečje)

.....

Uvod (ustvarjalni atelje)

30 min

Igre za ogrevanje: **Sestavite psa**
Zgradite najvišji stolp

Oblikovanje modela: **Tvoja supermoč**

**»Super junak je izgubil svojo moč in se potopil v temo.
Oblikuj model njegovih občutij.«**

V zbirki

40 min

- **Razmisli o občutjih superjunaka in ga primerjaj z ljudmi na sliki.**
- **Uvod k slikama Paja Jovanovića, ki predstavljata isti zgodovinski dogodek.**
- **Primerjava obeh slik**

V ustvarjalnem ateljeju

20 min

- **Pogovor o tem, kako vizualna podoba in mediji nasploh lahko vplivajo na naše mnenje o migraciji in na naš odnos do nje.**

Anketa

10 min

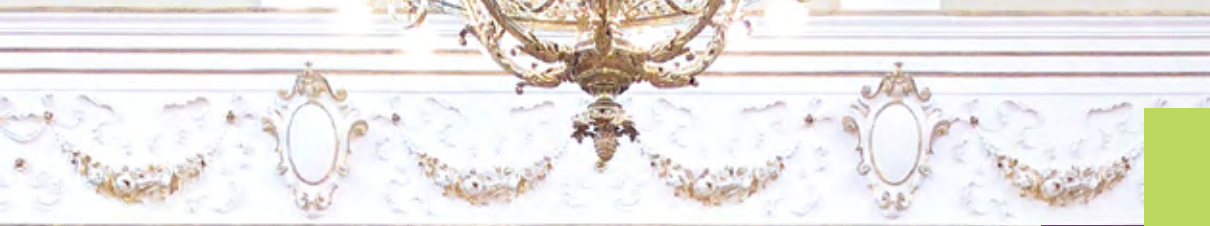


Kaj delamo in zakaj to delamo

Delavnica se začne z vajo v sestavljanju modela psa iz lego kock. Kakor pri vaji v sestavljanju modela race v prejšnji delavnici je tudi tukaj navzoča ideja, naj dijaki vidijo, da so njihovi modeli različni, to pa pomeni, da ima lahko ista zamisel celo vrsto oblik in videnj. Mentor naloži še vajo s kockami, da spodbudi timsko delo, pogovor in medsebojno spoštovanje. Udeleženci so razdeljeni v več skupin in imajo nalogo, v točno določenem času oblikovati najvišji stolp iz kock, nato pa se pogovoriti drug z drugim in z mentorjem o postopku gradnje, o obsegu in o videzu stolpa. To vajo včasih uporabimo tudi v prejšnji delavnici.

Po uvodnih vajah imajo udeleženci nalogo, da iz kock sestavijo superjunaka. Vsakdo predstavi svojo figuro in napravi seznam treh junakov s superlastnostmi. Udeleženci se najprej poistovetijo s svojim superjunakom, z njim poistovetijo tudi svoje želje, kakšni bi radi bili. Nato so postavljeni pred izziv: njihov superjunak je izgubil moč in je v stiski, izgubljen v temi sredi noči, soočen z resničnimi problemi. Naloga je, da predstavijo občutja, ki obhajajo njihovega superjunaka v tem trenutku, medtem pa razmišljajo o možnih rešitvah z uporabo modela iz kock. Zapomnijo si svoja občutja, nato pa jim predstavimo prvo in drugo verzijo upodobitve *Selitev Srbov*. Ob primerjavi obeh slik in med pogovorom dijaki sami opazijo razlike med verzijama in spoznajo, kaj je hotel naročnik, naj umetnina izraža. Verziji slike predstavljata osebe, ki kažejo različna občutja – prva kaže ljudi, ki v strahu bežijo, druga pa junaške in ponosne ljudi. Udeleženci se pogovorijo o upodobljencih na obeh slikah in poskušajo povezati njihova dobro izražena občutja z občutji svojega izgubljenega junaka iz prejšnje vaje. Tako so postavljeni v njihov položaj in spoznajo, katera verzija slike zvesteje upodablja ta zgodovinski trenutek.

S primerjavo slik in modelov pridemo do sklepa, da sliki lahko posredujeta dve značilni sporočili o enem samem zgodovinskem dogodku. Podobno kakor v preteklosti današnji vizualni mediji pogosto spodbudijo v družbi vznik različnih odnosov do nekih določenih tem in njihovo različno dojetje. Ob koncu delavnice smo dijake spodbudili k razgovoru o medijski obravnavi vprašanja migrantov in o njihovem mnenju o tem, kako močno mediji vplivajo na oblikovanje njihovega mišljenja in razumevanja tega družbenega problema.





Kalibracija delavnic

KAJ SE NI OBNESLO

Ker je bila ta vrsta delavnic za nas povsem nova, nismo vedeli, kaj naj pričakujemo. Bodo posamezne dejavnosti delovale tako, kakor smo načrtovali? So vprašanja, ki smo si jih zamislili, primerna za sestavljanje modelov? Smo izbrali prave teme in vprašanja, da bi pritegnili naše mlade obiskovalce? Od vsega začetka je bilo jasno, da bodo te delavnice zahtevale in omogočile veliko bolj osebno izkušnjo. Toda kateri dinamični procesi se bodo sprožili? Mnoge naše skrbi so se izkazale za neutemeljene in delavnice so od vsega začetka prav dobro delovale. Vendar pa je nastopilo nekaj problemov in težavnih situacij, ki jih tu na kratko predstavljamo.

Nenaključni raspored

Ko smo opustili stroge smernice glede rasporeda v skupine in predali nalogo profesorjem in dijakom, so nekatere skupine sestavljali dijaki, ki so bili profesorjem ljubši ali ki so jih profesorji imeli za bolj ali manj težavne. Začetna delitev je zelo pomembna za skupinsko dinamiko in enakopravnost, to pa pomeni, da moramo vztrajati na naključnem rasporedu v skupine.

Skupinska dinamika

Pogosto so udeleženci na delavnicah pokazali občutljivost, ki je tipična za njihovo starost. Zgodilo se je, da so nekateri dijaki skonstruirali modele, ki so bili zelo nekonvencionalni in moteče narave ali so imeli takšno vsebino. Poleg tega so obiskovale delavnice skupine iz istega šolskega razreda, to pa je včasih povzročilo probleme med dijaki. Med zgledi je odprti pogovor, med katerim so drug drugega spodbijali, se norčevali in prezirali med dejavnostmi.

Metoda, ki je temelj našim delavnicam, se veliko bolj dotika osebnega in čustvenega področja. Vpeljuje močne individualne in skupinske procese. Zato so bili mentorji včasih postavljeni v težje situacije kakor na drugih delavnicah ali vodstvih.

Problematične pripombe

Mladostnike izrecneje povabimo, da ubesedijo svoja mnenja, okolje je bolj neformalno in igrivo. Udeleženci so pogosto izkoristili svobodo, ki smo jim jo ponudili, na zelo samosvoje načine. Pokazale so se



potujitvene, včasih provokativne izjave. Nasilje in spolnost, ki sta oba že izražena v umetninah, so dijaki včasih izpostavili na zelo moteč način. Oblikovanje svojih lastnih misli in idej v obliki modelov in nato njihova javna predstavitev sta v nekaterih skupinah privedli do pretiranega razkazovanja. Preprosto sprejeti, kar se pokaže, in spodbijati preveč absurdne ali agresivne izjave, to je najprimernejša kombinacija pri spoprijemanju s takšnimi situacijami. Poleg tega je treba vse izjave kontekstualizirati: Kako se to povezuje z umetnino? Takšna tehnika zagotavlja, da ostaja razgovor povezan s predmetom, in neprimerne izjave je tako mogoče popraviti.

Nesodelujoči dijaki

Na nekaterih delavnicah dijaki niso hoteli sodelovati v procesu sestavljanja modela. Najpogostejša razloga sta, kakor so sami navedli, pomanjkanje ustvarjalnosti in umetniških spretnosti in pa premalo zanimanja. Hkrati pa to ni pomenilo, da so bili popolnoma izključeni iz sodelovanja, saj so se bili pripravljene vključiti pri verbalni komunikaciji.

Sodelujoči učitelji

Po eni strani morajo biti učitelji seznanjeni s temami delavnic in slediti njihovega poteku, po drugi strani pa bi njihova nenavzočnost pomenila za dijake večjo svobodo izražanja, ki smo jo hoteli spodbuditi. Kadar so učitelji sodelovali na delavnicah s komentiranjem dijaških odgovorov ali so hoteli predstaviti svoje lastne modele, so pravzaprav pokvarili delavnico. Zato smo mnenja, da je navzočnost učiteljev primerna le, dokler je njihovo sodelovanje omejeno in je dana prednost dijakom, ki imajo dovolj prostora, da se izrazijo.



#polom

Uporabe mobilnikov nismo le dovolili, temveč spodbujali! Na začetku smo mislili, da bodo najstniki fotografirali svoje modele, jih delili na družbenih omrežjih s »ključnikom« in tako spodbudili pogovor o temah, ki smo jih načeli na delavnicah. Na koncu so mobilnike seveda uporabljali, samo ne za predvideni namen.

Pre- ... dolgo, pozno, mlado

Na delavnicah v KHM in v NG so mentorji vsakokrat preživeli z udeleženci dolgo časa. Ohranjati zanimanje pri vseh ves čas trajanja delavnic ni bila lahka naloga, pomagali pa sta raznolikost dejavnosti in njihova dramaturška uporaba v strukturi delavnic. Kljub temu je bil za nekatere skupine ali posameznike predvideni čas trajanja delavnic predolg. Posebno skupine, ki so prihajale popoldne, so hitreje pokazale znake utrujenosti. V nekaterih razredih so bili trinajstletni dijaki, za katere se je izkazalo, da so premladi za ta program. Veliko težje se je bilo pogovarjati o izbranih temah ob zahtevi po ustvarjanju povezav med umetninami in nalogami. Zlasti delavnica »Bakhanal / Diana in Kalisto« (KHM) se je ukvarjala s skupinskimi interakcijami in spolnostjo, to pa je bilo problematično za mlajše dijake. Po možnosti smo jo izvajali s starejšimi dijaki (16–18 let).



KAJ SE JE IZKAZALO ZA DOBRO

Ljubezen na prvi pogled

Odzivi mladih na prizorišče, kjer so potekale delavnice, so bili že od prvega srečanja zelo pozitivni. Dijaki so bili nadvse veseli, ko so videli, da se bodo »igrali« s kockami, in pogosto so spontano segli po njih in jih zlagali. Na mlade so učinkovale pozitivno predvsem zaradi spominov na poprejšnje izkušnje v otroštvu. V času celotnega trajanja delavnic so dijaki svoje modele pogosto nadgrajevali, posebno v drugem delu delavnice v GMS, ki je bil bolj osredotočen na verbalno komunikacijo.

Ogrevanje

Čeprav so nekateri dijaki v začetku imeli težave s tem, kaj in kako naj sestavljajo, se je problem pogosto sam razrešil v teku delavnice, to pa pomeni, da so postopoma ustvarili prav zanimive modele in bili z njimi tudi zadovoljni. Posebno plodni so bili trenutki na delavnicah, v katerih so nastali zelo raznoliki modeli in so dijaki po eni strani odkrivali podobnosti, po drugi strani pa jih je to spodbudilo, da so ob množici interpretacij razpravljali.

Predmet pogovora: vrhunska umetnina je ključna

Prvi vzgib za vključitev slavnih in dobro poznanih umetnikov je bil strateški, saj smo želeli, da bi delavnice pritegnile tako učitelje kakor dijake. A status umetnin in dobro utečeni način, kako do njih pristopamo, sta tudi pomenila, da bo imel vsakršen nov pogled večji učinek. Dijakom umetnikov in njihovih del nismo samo predstavljali, temveč smo tudi spremenili način, kako so umetnine dojemane. Ženske s polno močjo, samoiniciativa, iznajdljivost, vloge v družini, študij v tujini, selitve, spopad, vojna in brezdomstvo so teme, ki jih pri obravnavanih delih ne izpostavljamo pogosto, to pa je pomenilo, da je bil HearMe pogovor bolj poglobljen. Prek igre in vizualne kulture smo se dotaknili tem, ki so za dijake tako osebne kakor pomembne. Zato smo imeli možnost, da presežemo idejo o umetnini kot izključno estetskem predmetu in v njej prepoznamo zgodovinsko vrednost.





Povezava s pomembnimi temami

Trije muzeji so pristopili h glavni temi delavnic s perspektive dijakov. Muzejski pedagogi so se vprašali, kaj je za najstnike pomembno glede na to, da morajo povezati sodobna družbena vprašanja z likovno umetnostjo. Izbrali so teme, ki so ključne za to starost dijakov, in mlade spodbujali, naj več povedo o svojem lastnem življenju in o svojih mnenjih. Zato je bila vsaka delavnica po svoje posebna in neponovljiva.

Dolžina delavnic: kolikor dolgo je treba, kolikor kratko je možno

Med projektom smo preizkusili delavnice, ki so trajale le po 90 minut, in delavnice, ki so potekale tudi po 4 ure. Ko so se mentorji bolje spoznali s skupinsko dinamiko, so se lažje prilagodili potrebam in pričakovanjem skupin, ki so se razlikovale tudi po velikosti. Medtem ko ne moremo z zanesljivostjo trditi, da je bila katera od delavnic prekratka, so bile 4-urne raje preurejene v 3-urne.

Naloge z mentimetrom

Mentimeter se je izkazal za pravo pridobitev programa. Mladi so bili presenečeni, da jim je dovoljeno uporabljati mobilne telefone (v nasprotju s poukom v razredu in s tradicionalnimi muzejskimi izobraževalnimi programi). Zaradi tega orodja se je moral vsakdo sam ukvarjati z vprašanji, ki so zadevala umetnino, in samostojno najti odgovore. Besedni oblaki (»Katere besede ustrezajo razpoloženju na tej sliki?«) so omogočili lepe rezultate in velikokrat so skupine vključile vse vidike razpoloženja, ki jih je bilo mogoče omeniti. Tako je bila vizualizirana množica mnenj in emocij,

ki jih umetnine lahko sprožijo pri posameznikih. Nekateri učitelji so se navdušili za uporabo mentimetra pri svojem razrednem pouku, v nekaj delavnic pa smo celo vključili sklepno razmišljanje z uporabo besednih oblakov.

Ustvarjanje posebnega prostora

Muzejski prostor z drugačno ureditvijo okolja in vlog je prispeval k bolj sproščeni atmosferi, v kateri so se dijaki počutili bolj udobno in so bili manj prestrašeni. Prednost se kaže v dejstvu, da dijaki prepoznajo dodatne priložnosti, ki jih ponuja muzej na delavnicah, se pravi, muzej ni le prostor z razstavljenimi umetniškimi deli, ampak veliko več. Z delavnicami je muzeju za kratek čas uspelo postati platforma izmenjave mnenj, znanja in ustvarjalnosti. Muzej je bil nenadoma še nekaj drugega: poseben prostor.

Naj se pogovorijo

Pomemben delež so imeli na delavnicah pogovori, med katerimi so dijaki drug drugemu izrazili svoje misli. Mentorji so spodbujali te pogovore z vprašanji, ki so dijake pripravila do razmišljanja o posameznih problemih, ki so se pokazali med analizo umetnin. Pomembnost teh pogovorov se je izrazila v vprašalnikih, v katerih so dijaki izjavili, da so z novega zornega kota pogledali na nekatere teme, deležni pa so bili tudi zadovoljstva, da so sposobni prisluhniti mislim drugih ljudi. V ta del delavnice v GMS so mentorji morda najmanj vključeni, saj je njihova vloga na tem mestu, koordinirati pogovor, da se ne razprede preveč na široko, ampak ostane pri glavni temi delavnice.



HEAR ME

BRINGING
YOUTH AND
MUSEUMS
TOGETHER

РАДИОНИЦЕ ЗА МЛАДЕ
у оквиру пројекта Креативне Европе

1. децембар 2016. – 30. октобар 2017.
Галерија Матице српске





Izkušnje — Občutki

UDELEŽENCI

Eden od sodelujočih mladostnikov je med sklepnim krožnim pogovorom rekel:

**»Kar ste danes počeli z nami, je psihologija, kajne?
A bilo je absolutno super!«**

Čeprav se je včasih zgodilo, da je bilo nekatere udeležence komaj mogoče motivirati ali sploh ne, je večina dijakov z delavnic odšla z izkušnjo, da je obisk muzeja lahko prav razburljivo doživetje. Pomembni vidiki, ki so se pokazali v anketah, so bili znova in znova popoln užitek, možnost, biti proaktiven in oblikovati in izreči svoje lastno mnenje. Mnogim sta bila pomembna tudi izmenjava mnenj z drugimi udeleženci in poslušanje njihovih misli in razlag. Igrivost metode – sestavljanje modelov – je bila nepogrešljiv katalizator v teh procesih.

»Ker ni bilo tako kakor v tipičnem muzeju.«

Igrivo razpoloženje, raznolikost, različnost delavnic, ki niso bile, kar dijaki navadno pričakujejo v muzeju, vse to je bilo med najbolj pozitivnimi zapisi. Cenili so, da lahko izrazijo svoje lastne edinstvene razlage obravnavanih tem in umetnin, si izoblikujejo emocije in misli in potem o njih razpravljajo, ne da bi bile takoj razglašene za pravilne ali napačne.

Mnogokrat so se proti koncu delavnic razvili plodni pogovori in dijaki so se odprli umetninam in drug drugemu. V idealnih primerih so odnesli s seboj v življenje pozitivne spodbude.

»Odkrivanje tega, kako mislijo drugi ljudje.«

»Samopodoba.«

Dejstvo, da pogovori o likovni umetnosti niso potekali le z besedami, je zagotovilo izredno pozitivno povratno informacijo. Modeli iz lego kock so omogočili novo razlago umetniškega dela prek vizualnega jezika. Takšen način spoznavanja umetniških del je inovativen, tako za dijake kakor za muzejske pedagoge. Na delavnicah projekta PrisluhniMi smo odkrili nove in različne plasti pomena umetniških del. Utemeljene na prej omenjenih izkušnjah in na poprejšnji praksi pri delu z mladimi, so bile delavnice PrisluhniMi pomemben in zanimiv način, kako se mladi lahko poučijo o kulturni dediščini, pa tudi doživijo muzej kot nekaj, kar jim je blizu in dostopno.

Številni dijaki so v odgovorih nakazali, da bi se radi vrnil in se naučili in videli še več ter si poglobljevali umetnine. Čeprav lahko sklepamo, da bo ta odločitev pri tipičnem najstniku ostala neuresničena, bodo vsaj odnesli pozitivno izkušnjo, ki bi jih lahko pozneje motivirala za obisk, ker povezujejo muzej s pozitivnim spominom in z osebno izkušnjo. Z besedami nekaterih dijakov:

»Rad bi se vrnil, a najbrž ne takoj.«

»Mogoče čez nekaj let.«

»Ko bom starejši.«

»Ker v različni starosti drugače vidiš slike.«

Drugače od preostalih muzejskih obiskovalcev prinesejo najstniki s seboj posebno energijo in s svojim entuziazmom lahko sami prispevajo k novemu razumevanju umetnosti in institucij, ki skrbijo zanjo. Zato jih imamo za aktivne udeležence pri načrtovanju prihodnjih programov v muzeju in za organizatorje nekaterih prireditev, ne le za končne uporabnike in sprejemalce kulturne vsebine muzeja.



MENTORJI DELAVNIC

Pred realizacijo projekta so imeli muzejski pedagogi včasih težave pri komunikaciji z mladimi obiskovalci v muzejih. Potem ko je bilo za njimi že stotine delavnic, so postali kot mentorji delavnic bolj sproščeni, bolj odprti do mladih in premagali so svoje lastne mentalne ovire. Delo s srednješolci na delavnicah je prineslo pedagogom boljšo vednost o potrebah obiskovalcev.

V mesecih izvedbe delavnic so se mentorji soočili z različnimi izzivi, povezanimi s pogovori, ki so jih imeli udeleženci, in s sklepi, do katerih so prišli. Morali so kontekstualizirati poglede mladih in včasih spremeniti strukturo delavnice in dejavnosti na njej, da bi izpolnili cilj. V tem smislu so bile bistvenega pomena izkušnost in spretnosti mentorji. Čeprav so izurjeni v metodologiji in poznajo načine njene uporabe, so v nekaterih trenutkih potrebovali dodatne spretnosti v komunikaciji z mladimi.



Govori z njimi: muzejski pedagogi

Oddelki za izobraževanje so med najbolj obremenjenimi oddelki v muzejih in pogosto ni dovolj časa, da bi hospitirali druge pedagoge in animatorje. To je praksa, ki se na dolgi rok ne obrestuje. Hospitiranje vodnikov ni nekaj, kar naj bi bilo omejeno na obdobje uvajanja, temveč bi morale biti hospitacije v podporo nadaljnjemu razvoju oddelkov za izobraževanje in urjenju veščin sodelavcev.

Poglobljeni ogled predmetov in razpravljanje z dijaki sta muzejskim pedagogom prinesla veliko koristi: tu so detajli na slikah, ki jih prej niso opazili, različna mnenja in razlage, pa tudi ideje in mentalne predstave mladostnikov.

Razvil se je mnogo tesnejši in osebnejši odnos med muzejskimi pedagogi in dijaki in – pregrade so padle. To je včasih privedlo do zahtevnih trenutkov, toda v najboljšem primeru je pritegnilo najstnike, da so postavljali vprašanja in reagirali na informacije na način, ki ga v konvencionalnih oblikah muzejskega izobraževanja ni lahko vzpostaviti. Vidni učinki na skupine so pedagogom pokazali otipljivost njihovega dela.

»Med koristmi te delavnice je bilo, da smo bili postavljeni v nove, težavne, pa tudi posebno pozitivne situacije, da smo doživeli, kako se mladostniki začenjajo odpirati umetniškim delom, razpravljali o temah, ki so se jih posebno dotaknile med delavnicami in celo med odmori, in nenazadnje odnesli sugestije in različne perspektive.«

»Muzej s temi delavnicami širi svoj vsebinski in emocionalni domet in postaja prostor akcije.«





Prisluhni mi

—

**Pogovarjaj
se z mano**



VIDIKI KOMUNIKACIJE

Uporaba metodologije BRICKme s posebnim poudarkom na uporabi kock je pri dijakih zelo pozitivno učinkovala na umetniški izraz in na sprostitev ustvarjalnosti. Prednost te metode je, da ne zahteva posebnih spretnosti niti »umetniškega daru« pri samih uporabnikih. Takšen način olajša umetniški izraz, to pa omogoči boljše razumevanje vizualnega jezika. Dijaki začnejo spoznavati, kako močno je vizualni jezik vključen v vsakodnevno komunikacijo in življenje in kako ga sami zavestno ali nezavedno uporabljajo.

Druga prednost te metode je možnost individualnega in skupinskega dela skozi igro. Pogosto je izmenjava različnih vaj in nalog, da sestavljajo modele, določajo izraze, ki opisujejo modele, klasificirajo modele in si zamislijo zgodbe, s katerimi so se dijaki ukvarjali v skupinah ali posamič, vplivala na dinamiko delavnic HearMe. Po zaslugi vsega naštetega so dijaki na delavnicah aktivno sodelovali, komunikacija pa je potekala na več nivojih: med muzejskim pedagogom in udeleženci delavnice, znotraj skupine dijakov in med vsemi dijaki med seboj. Velik uspeh je pomenilo tudi usmerjanje udeležencev k izmenjavi mnenj in k razpravljanju o danih temah na kar najbolj naraven način.

Sestavljanje modelov iz lego kock je olajšalo in spodbudilo osebno izražanje dijakov, tako vizualno kakor verbalno. Takšna dejavnost je vplivala na boljšo povezavo med dijaki v skupini ali razredu in na svobodnejše odzive in razpravljanje.

Delo s srednješolci na delavnicah je prineslo muzejskim pedagogom boljšo vednost o potrebah obiskovalcev in o njihovem načinu razmišljanja in jim pomagalo pridobiti boljše komunikacijske spretnosti.

Kar zadeva odziv dijakov, smo opazili potrebo, da izrazijo svoje poglede, to pa je včasih na delavnicah povzročilo razgrete debate med njimi. Muzejski pedagog je odigral pomembno vlogo s tem, da je zagotavljal prostor za vsako besedo in dosegal atmosfero medsebojnega spoštovanja, pa tudi to, da so ostali v mejah glavne teme delavnice.

Odpri pogovor o umetnosti

Delavnica je muzejskim pedagogom omogočila, da so dalj časa ostali pred umetnino na nov način in da so spodbujali mlade, naj razmišljajo o njej na najrazličnejše načine. Pomembno je, da so slike, ki jih razlagajo na delavnicah, navzoče od vsega začetka; tako se njihovo razumevanje lahko postopoma razvije.

Metodologija BrickMe je na delavnicah pripomogla k naravnejši in lažji komunikaciji s srednješolci o teh temah in o njihovi povezavi z umetnostjo. V posameznih primerih so se srednješolci prvič zavedeli, da je likovno delo lahko mnogoplastno. Hkrati smo ob umetninah mladim za boljše razumevanje in poglobitev tem, ki ji obdelujemo, jasno predstavili, kako poznavanje kulture lahko prispeva k boljšemu razumevanju okolja in družbe, v kateri živimo.

Glede na to, da so danes vizualne komunikacije navzoče vsepovsod in da

nas preplavljajo informacije, ki nam jih iz dneva v dan posredujejo različni mediji, smo prepričani, da je poznavanje vizualne kulture izrednega pomena. V tem smislu je treba graditi kritičen odnos do sporočil, izraženih v vizualnem jeziku. Prej omenjena mnogoplastnost umetnin nam je dala priložnost, da smo vzpostavili bazo dijakov za kritično mišljenje o likovnih delih.

Družabna omrežja

Na delavnicah smo želeli dijake spodbuditi, da svoje izdelke in mnenja objavijo na družabnih omrežjih, na katerih bi lahko nadaljevali dialog. Najstniki so med glavnimi uporabniki družabnih omrežij, zato bi bil pogovor na platformah neogiben. A takšna ocena se je izkazala za preuranjeno. Dijake smo že od začetka spraševali, ali bi želeli vsebino z delavnic deliti na svojih družabnih profilih. Odgovor je bil odločno ne, pri vseh skupinah. Čeprav so družabna omrežja pomemben del njihovega življenja, jih objave, povezane z izobraževanjem, niso zanimale. Če so objavili fotografije svojih modelov, a niso uporabili »ključnika«, vsebine ni bilo mogoče poiskati. Dijake je zanimala izmenjava mnenj med delavnico, a na nobeni točki niso pokazali želje, da bi pogovor nadaljevali na družabnih omrežjih.

Komunikacija s šolami/učitelji

Vsak muzej je imel drugačen pristop k temu, kako pritegniti šole in učitelje. Tako je KHM le razposlal okrožnico učiteljem in šolam in delavnice so si rezervirali, ne da bi učitelji vnaprej točno vedeli, kaj naj pričakujejo. NG in GMS pa sta organizirali delavnice za profesorje in jih povabili z uradnim pismom in tudi z okrožnico. Na delavnici so imeli priložnost, seznaniti se z delavnico za dijake iz prve roke in nam svetovati glede njene vsebine in strukture. Po mesecih izvajanja delavnic so muzeji od učiteljev prejeli zelo pozitivne povratne informacije. Učitelji so poudarili, da so boljše spoznali razmišljanje svojih dijakov, ki ga prej niso imeli priložnosti razumeti.

Komunikacija s širšim občinstvom

Poleg ustaljenih načinov razširjanja - uporaba družbenih medijev, letakov ali značk - smo širili znanje in metode, ki smo jih pridobili na delavnicah, z obiskovanjem različnih prireditev in ustanov. Od fakultet do festivalov smo predstavljali svoje izkušnje s praktičnimi zgledi nekaterih vaj z delavnic.

»Umetnost, ki te pusti brezbržnega, nima pravice do obstoja.«

- Giovanni Segantini, 1899

CITATI UDELEŽENCEV

»Kaj bom prispevala k delavnici? V glavnem sarkazem.«

- Eva, 16

»Nihče me nikoli ni povprašal o tem.«

Komentar udeleženca na vprašanje:

»Kako se počutiš po sporu?«

»Dobil sem nekaj navodil za življenje ... Ni slabo.«

- Anonimno

»Mislim, da bo to zgolj pripomoglo k razvijanju ustvarjalnosti, izkazalo pa se je za veliko več kakor to.«

- Anonimno

»Zanimivo in poglobljeno.«

- Fanika, 17

»Cenil sem drugačen pogled na slike.«

- Peter, 14

»Nismo zgolj poslušali vodnika, ampak smo se učili o umetnosti skozi igro in ustvarjalnost.«

- Ria, 16

»Lahko sem čutil, mislil in ustvarjal ter spoznal ne le umetnike, ampak tudi sebe.«

- Anonimno

Was hat dir am besten gefallen?

Lego im Kunst einwickeln

Citat iz vprašalnikov KHM:

»Kaj ti je pri delavnici najbolj ustrezalo?«

»Odeti umetnost čez lego«

CITATI MUZEJSKIH PEDAGOGOV

»Najpomembneje je, da mi je projekt pomagal k boljšemu razumevanju mladih in njihovega pogleda na svet, in če bom kdaj delala v prosveti, bo znanje, ki sem ga pridobila, nedvomno dobra podlaga za zanimivo in kvalitetno izmenjavo mnenj z mladimi.«

- Andreja

»Naučila sem se biti tolerantnejša do dijakov. Človek dobi občutek, da sta v enem telesu dva popolnoma različna človeka - eden odrasel, drugi pa še vedno majhen otrok.«

- Kristina

»Projekt mi je dal priložnost za osebnejšo povezavo z dijaki, nekaj, kar manjka pri našem običajnem vodenju.«

- Ajda

»Spoštovanje različnosti, spodbujanje pogovora in poslušanje so bili ključni elementi delavnic, ki v eri twitterske kulture prispevajo h kritičnemu mišljenju in ponujajo dragoceno priložnost, da prevzamemo pobudo in si prizadevamo za mir in nenasilje.«

- Jaka

Mentimeter

- besedni oblak kot povratna informacija na delavnico v KHM

(izbor vključuje lastnosti, kakor so zanimiv, ustvarjalen, napet, razumljiv)



Projekt HearMe ne bi bil mogoč brez:

Ajde, Alexandra, Andree, Andreeasa, Andreje, Barbare, Bojane, Benamina, Cigdem, Claudie, Daniela, Jaka, Jelene, Kristine, Ksenije, Michela, Miroslave, Nataše, Rolfa, Stanislave, Tjaše in Veronike.

Čeprav smo iz štirih različnih držav, smo se počutili kot ena ekipa.

Radi bi se zahvalili:

Bojanu kot vodju projekta in Katji in Zsuzsanni, ki so skrbeli za finančno plat projekta, Davitu, Marii Ani in Ivani, ki so se potrudili za celostno podobo projekta.

Posebna zahvala gre:

direktorjem muzejev Barbari Jaki (NG), Sabini Haag (KHM) in Tijani Palkovljevič Bugarski (GMS) in Centroma Ustvarjalne Evrope v Sloveniji in v Srbiji, ki so nas podprli pri udejanjanju projekta.





Projekt

HearMe – zblížujemo mlade in muzeje

Projekt s podporo podprograma Kultura Ustvarjalne Evrope

Klic: CE Culture Cooperation Projects 2016

Trajanje: 1. junij 2016–30. oktober 2017 (17 mesecev)

Prednostne naloge projekta: razvoj občinstva;
krepitev zmogljivosti: trening in izobraževanje

Vodja projekta: Narodna galerija, Ljubljana

Partnerji projekta: Kunsthistorisches Museum Wien, Galerija Matice srpske,
Social Innovation - Social Entrepreneurship

Vodja projekta: Bojan Kuhar

Koordinatorji: Nataša Braunsberger, Laura Ferreira, Michel Mohor, Jelena Ognjanović,
Andreas Zimmerman

Pomočniki koordinatorjev: Tjaša Debeljak Duranović, Barbara Herbst, Daniel Weiss,
Miroslava Zarkov

Administracija: Katja Nahtigal, Zsuzsanna Pinter

Video: Davit Gimenez, Maria Ana Botelho Neves

Uredniki na družabnih omrežjih: Ksenija Plečaš, Ajda Šubelj, Rolf Wienkötter

Muzejski pedagogi: Nataša Braunsberger, Tjaša D. Duranović, Barbara Herbst,
Claudia Hogl, Stanislava Jovanović, Kristina Kupljenik, Veronika Lux, Andrea Marbach,
Michel Mohor, Bojana Obradović, Jelena Ognjanović, Andreja Otoničar, Cigdem Özel,
Alexander Pirker, Ksenija Plečaš, Jaka Racman, Benjamin Rowles, Ajda Šubelj, Daniel
Weiss, Rolf Wienkötter, Andreas Zimmermann, Miroslava Žarkov

projecthearme.org

HearMe - zbližujemo mlade in muzeje

Muzejski priročnik

Izdali: Narodna galerija, Kunsthistorisches Museum Wien, Galerija Matice srpske, Innovación Social Emprendedores Sociales

Zanje: Barbara Jaki, Sabine Haag, Tijana Palkovljević Bugarski, Daniel Weiss

Slovenska izdaja: Narodna galerija, Ljubljana

Urednica: Barbara Herbst

Besedila: Nataša Braunsberger, Barbara Herbst, Stanislava Jovanović, Michel Mohor, Bojana Obradović, Jelena Ognjanović, Ksenija Plečaš, Daniel Weiss, Andreas Zimmermann, Miroslava Žarkov

Jezikovni pregled: Rosana Čop

Prevod iz angleščine: Alenka Klemenc

Fotografski posnetki in obdelava: Narodna galerija, Ljubljana, Kunsthistorisches Museum Wien, Galerija Matice srpske, Social Innovation - Social Entrepreneurship

Oblikovanje: Ivana Radmanovac

Tisk: Collegium Graphicum, Ljubljana

Naklada: 500

© Narodna galerija, Kunsthistorisches Museum Wien, Galerija Matice srpske, Social Innovation - Social Entrepreneurship in avtorji, 2017

CIP - Kataložni zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

069:37.01

HEARME : bringing youth and museums together : muzejski priročnik : projekt s podporo podprograma Kultura ustvarjalne Evrope / [besedila Nataša Braunsberger ... [et al.] ; urednica Barbara Herbst ; prevod iz angleščine Alenka Klemenc ; fotografski posnetki Narodna galerija ... et al.]. - Ljubljana : Narodna galerija, 2017

ISBN 978-961-6743-63-1

1. Braunsberger, Nataša 2. Herbst, Barbara
291428864

Projekt so podprli:



Sofinancira program
Evropske unije
Ustvarjalna Evropa



Narodna galerija

KUNST
HISTORISCHES
MUSEUM
WIEN



Галерија Матице српске



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO



Republic of Serbia
Ministry of Culture and Information

Izvedba tega projekta je financirana s strani Evropske komisije. Vsebina publikacije (komunikacije) je izključno odgovornost avtorja in v nobenem primeru ne predstavlja stališč Evropske komisije.

