HEAR ME

BRINGING YOUTH AND MUSEUMS TOGETHER

МУЗЕЈСКИ ПРИРУЧНИК

HEAR ME | BRINGING YOUTH AND MUSEUMS TOGETHER

МУЗЕЈСКИ ПРИРУЧНИК

Пројекат је подржала Креативна Европа – потпрограм „Култура“.

У радионицама *HearMe* учествовали су:
4 пројектна партнера, 20 музејских едукатора, 125 школа,
7.000 средњошколаца, 700 професора, 150 студената,
100 стручњака и професионалаца.

Creative Europe

Narodna galerija

KUNST HISTORISCHES MUSEUM WIEN

Галерија Матице српске

ISES

REPUBLIC OF SLOVENIA
MINISTRY OF CULTURE

Република Србија
Министарство културе и информисања

„[Данас] се људи осећају као да их нико не чује, због чега још гласније вичу, што додатно уништава дијалог.“

Дејвид Брукс, Владајући рак нашег времена, *Њујорк тајмс* (2016)

„Мислила сам да ће ово бити само некакво развијање креативности, а заправо је било много више од тога.“

Учесник радионице у Галерији Матице српске (2016)

САДРЖАЈ

Пројекат *HearMe* **5**

Уводна реч директора 6
О пројекту 7
Реч партнера 8

Грађењем до буђења музејских емоција **11**

BRICKme 12
Lego Serious Play® 14
Креативно мишљење, метода игре 15

Радионице **17**

Три музеја – три различита приступа 18
Сет вежби 19
Радионица у Народној галерији Словеније 20
Радионице у Уметничко-историјском музеју у Бечу 28
Радионице у Галерији Матице српске, Нови Сад 36

Прилагођавање радионица учесницима **45**

Научене лекције 46
Шта је обогатило искуство? 49

Искуства и емоције **53**

Саслушај ме, причај са мном **59**

Начини комуницирања 60
Учесници радионица су изјавили 62
Музејски едукатори су о радионицама рекли 63

Пројекат *HearMe*

Уводна реч директора

Сваки музеј, без обзира на своју величину и препознатљивост у контексту културне и туристичке дестинације, тежи да оствари што бољу комуникацију са што ширим кругом публике. Изазов који је повезао Народну галерију Словеније у Љубљани, Уметничко-историјски музеј у Бечу и Галерију Матице српске у Новом Саду био је да се привуку млади људи у музеје и галерије и да им се понуди атрактивна тема са прилагођеном методологијом. У проналажењу пута помогао нам је Данијел Вајс са својом BRICKme методологијом, а наша одељења за едукацију успешно су спровела замишљени програм у праксу. На уметничким делима из наших колекција анализирали смо актуелне теме које заокупљају младе. Представљали смо им дела, слушали њихова размишљања и подстакли их да своје ставове „склапају", „слажу" и „излажу" помоћу LEGO® коцкица, а све с намером да покажемо да је музеј место које поставља питања, подстиче на размишљање и нуди могуће одговоре. Показали смо да уметничка дела из прошлости и данас могу бити инспиративна, атрактивна и провокативна младим људима.

Кроз реализацију овог пројекта повезали смо наше музеје, преплели досадашња искуства и знања наших стручњака, направили заједнички искорак у програмским активностима едукативних одељења и тиме пружили прилику младим људима у Љубљани, Бечу и Новом Саду да доживе нова искуства кроз забаву и дијалог у музеју. Све то представили смо у музејском приручнику *HearMe* са жељом да музејске стручњаке широм Европе и света подстакнемо на нове начине промишљања о својим колекцијама и својој младој публици.

Др Барбара Јаки, директорка Народне галерије Словеније
Др Сабина Хаг, директорка Уметничко-историјског музеја у Бечу
Др Тијана Палковљевић Бугарски, управница Галерије Матице српске, Нови Сад

О пројекту

Музеји су по својој природи конзервативни, иако се свет у којем постоје значајно променио током последњих „дигиталних деценија". Историјски гледано, чување и проучавање наслеђа је најважнија улога музејских установа. Међутим, већ деценијама се сматра да овај задатак подразумева и укључивање разноврсне публике. Музеји не могу опстати у својој основној мисији уколико публика не схвати да уметност не само да буди емоције, подстиче различита гледиша и тумачења, него је и део суштине људског постојања.

Тинејџери су једна од најзахтевнијих група посетилаца музеја. Већина њих нема никакво или има негативно мишљење о музејима.* Главни циљ пројекта *HearMe* био је да се њихов однос према музејима промени и да се музеји приближе младима.

Основу пројекта чине радионице *HearMe* у којима је примењена нова методологија рада с младима у музејима, у виду сета различитих вежби које су прилагођене у различитим музејским окружењима и поставкама, као и одређеној културној и друштвеној динамици. Методологија укључује четири приступа, као што су BRICKme, отворени разговор о уметности (Open art dialogue), методу игре (Gamification) и креативног мишљења (Design Thinking).

Током месеци у којима су партнери остваривали радионице, у пројекту је учествовало на хиљаде тинејџера и неколико стотина професора. Кроз фокус групе, тестове, радионице с професорима, анкете и радионице с младима, успели смо да унапредимо вежбе које су представљене у овом приручнику. Написала су га четири координатора пројекта и петнаест музејских едукатора који су провели више од 2.000 сати у интензивној интеракцији с младима.

У адолесценцији дете развија карактеристике одрасле особе. На искуствима из раног детињства почињу да се формирају животне навике, мишљења и карактер тинејџера. Различити притисци из школе, или од пријатеља и породице, као и прва љубавна искуства не остављају много времена за музеје и „велика питања" (у нашем пројекту питање савремене миграције). Тинејџер живи у свом „филму", у којем је главни лик. Због тога је пројекат и назван *HearMe* (Саслушај ме), а не *HearUs* (Саслушај нас). На нашим радионицама пажња је посвећена сваком ученику понаособ, његовим размишљањима, и упркос њиховој повременој незаинтересованости и несарадњи, увидели смо да су млади из све три земље партнера пројекта исти: разиграни, отворени и, што је најбитније, пуни наде. Уколико би требало послати јединствену поруку читаоцима овог приручника, она би била: Нека вас не брину изазови који су пред вама. *Клинци су супер!*

Вође пројекта

---

* На основу података добијених у интерном истраживању *Audience Insight Paper*.

Реч партнера

Народна галерија Словеније, Љубљана

Галерија је неко време разматрала како да се избори са стагнирајућим бројем младих посетилаца, поготово узраста 14–19 година. Иако наш музеј годишње угости више од 20.000 деце школског узраста, у односу на укупан број посетилаца ова циљна група је углавном недовољно заступљена (чини само 6 % укупних посетилаца). Питали смо се о могућим разлозима за то. Шта је то што недостаје у нашим програмима за младе? Да ли се бавимо незанимљивим темама или их само представљамо на досадан начин? Да ли смо током кустоских вођења превише усмерени ка остваривању сопствених циљева, уместо да се усредсредимо на искуство наших посетилаца? Да ли музејским водичима недостаје присност с публиком или се, пак, превише труде да удовоље младим посетиоцима? Да ли на наведена питања можемо одговорити у оквиру своје Галерије, или ове изазове треба решавати на националном, регионалном или европском нивоу?

Развојем односа с публиком унутар Галерије руководи Одељење за едукацију још од 1963. године, те смо били спремни за овај изазов. Удружили смо се са три музејске установе и једном организацијом: Уметничко-историјским музејом у Бечу, цењеним због своје традиције и стручности у области музејског рада, са Галеријом Матице српске, која поседује велику креативност, и са организацијом SISE, која се бави друштвеним предузетништвом. Схватили смо да само заједно можемо проћи у суштину „инста" генерације и одлучили смо: *Бацимо се на посао*!

Уметничко-историјски музеј у Бечу

Годишње око 1.800 школских разреда учествује у едукативним програмима Уметничко-историјског музеја (просек за период 2010–2016). Међутим, и даље се питамо да ли овим програмима, у којима годишње учествује око 33.000 деце и адолесцената, нудимо одговарајући садржај. Иако смо стално унапређивали своје програме – крећући се од музејских тура-вођења које се пре свега заснивају на преношењу информација и знања, према едукативним програмима којима учесници активно приступају и у којима слободно дискутују – и даље нам је недостајао формат као што је радионица *HearMe*. То је радионица која се бави интеракцијом и динамиком унутар групе, радионица у којој су уметничка дела средство и катализатор процеса који омогућава ненаметљиву размену мишљења о индивидуалности и различитости у најширем смислу. Овакав тип отвореног, емотивног и интензивног приступа био је моћно искуство за учеснике и омогућио им је да доживе музеј као место за јачање самопоуздања и развој критичког мишљења. На тај начин су нестале резервисаност и инхибиција које се код младих јављају приликом посматрања и разговора о сликама старих мајстора.

Учесници радионица *HearMe* су свакодневно подстицали тим музејских едукатора, али је од великог значаја била и размена искустава с колегама из Љубљане (Народна галерија), из Новог Сада (Галерија Матице српске) и, најзад, с Данијелом Вајсом (SISE). Добијени подстицаји ће и изван пројекта наставити да инспиришу наш рад.

Галерија Матице српске, Нови Сад

Галерија Матице српске већ годинама развија музејске едукативне програме за различите циљне групе, а посебна пажња посвећена је најмлађима. Након драгоцених искустава у раду с децом, Галерија је креирала неколико краткорочних програма за младе. Пројекат *HearMe* био је значајан за стварање озбиљног и одрживог програма за младе узраста 14–19 година. Радионице осмишљене уз помоћ примамљиве методологије пружиле су нове могућности за приближавање музеја младима. Захваљујући великом броју радионица и учесника, музејско особље имало је прилику да се суочи с различитим изазовима и тако развије већу стручност и компетенције.

Галерија Матице српске је неколико месеци била затворена за јавност услед реконструкције фасаде због чега су током примене пројекта, од јануара до маја 2017. године, радионице *HearMe* одржаване у средњим школама. Ове околности су донеле нов квалитет пројекту и открише ново и неочекивано својство радионице. Наиме, циљеви и резултати радионица су остварени упркос томе што оне нису одржаване у музејском простору.

Коначно, пројекат је спојио три музеја и невладину организацију у групу стручњака и пријатеља с различитим искуствима и знањима, који су на креативан начин осмислили и реализовали преко 700 радионица, приредили музејски приручник на четири језика и организовали завршну конференцију за музејске едукаторе широм света како би пренели стечена искуства.

Организација *Друштвена иновација – друштвено предузетништво*, Барселона

Пројекат *HearMe* је иновативна промена у начину на који се музејске и галеријске колекције представљају јавности. Он пружа прилику за развијање нових вредности значајних за друштво. Музеји чувају уметничке и друге предмете од културно-историјског значаја, чији мотиви већ сами по себи могу допринети социјалној инклузији и решавању друштвених проблема. По први пут ученици и професори имају прилику да се изразе, а теме уметничких дела се на радионицама анализирају у новом светлу.

Уместо само да броје своје посетиоце, музеји почињу да се баве питањима ко су заправо они и шта мисле о уметничким делима музеја, као и да музејска искуства више нису само начин стицања знања, већ и подстичу емоције.

Пројекат се одвијао у три паралелна правца: музеј који развија нови модел пословања, музејски едукатори на путу личног развоја и учесници радионица који откривају своје емоције и проналазе смисао посете музеју.

Открили смо мноштво нових могућности, дошли до неочекиваних резултата и сагледали могуће наредне кораке како бисмо пружили подршку и другим сродним установама. Штавише, указивање на нове приступе другим типовима организација, отворило нам је нове видике.

STAR

Грађењем до буђења музејских емоција

BRICKme је интегрисана методологија за лични развојни пут. Акроним подразумева следеће термине – градити (Build), издржљивост (Resilience), иновација (Innovation), заједничко стварање (co-creation), знање (Knowledge). Она представља комбинацију најбољих методологија као што су: LEGO® SERIOUS PLAY® метода отвореног извора* , креативно мишљење (Design Thinking), Buisness Model You®, SCRUM – метода брзог и системског умрежавања.

У оквиру пројекта *HearMe*, BRICKme методологија служила је за формирање нових искустава учесника, кроз приближавање музеја младима. Пројекат *HearMe* се бавио питањем:

Како музеји и галерије могу приступити младој публици и научити их да саосећају?

Циљеви пројекта били су:

1. изградити чвршће односе између младих и партнерских музеја/галерија;
2. развити вештине музејских едукатора у реализацији програма отвореног за младе у смислу њиховог укључивања и у складу с њиховим очекивањима, жељама и потребама;
3. увести савремене методологије у музејске програме.

У оквиру пројекта BRICKme методологија је примењена у шест корака.

1. Музејима/галеријама су постављена четири питања.

- Шта је ваша улога у овом пројекту (на који начин су ваша уметничка дела повезана с пројектом)?
- Шта бисте желели да промените у начину вођења радионица?
- Које су потребе вашег музеја/галерије у складу с пројектом?
- Шта бисте волели да се промени по завршетку пројекта?

2. Музеји/галерије су изабрали уметничка дела која ће бити обрађивана на радионицама.

Одабрано уметничко дело требало је да подстакне дискусије о различитим темама које доприносе развоју основних вештина неопходних за живот у модерном друштву:

ИНВЕНТИВНОСТ
КРИТИЧКО МИШЉЕЊЕ
РЕШАВАЊЕ ПРОБЛЕМА
ТИМСКИ РАД
ТАКМИЧАРСКИ ДУХ
СОЦИЈАЛНЕ И ЕМОТИВНЕ ВЕШТИНЕ

* Отворен извор (Open source) представља категорију лиценце која подразумева слободно и јавно коришћење одређеног програма или методологије, али у оквирима које је власник или аутор дозволио.

Циљ радионица је био и да млади стекну вештине које су у складу с друштвеном политиком Европске уније:

КОМУНИКАЦИЈА НА МАТЕРЊЕМ ЈЕЗИКУ
УЧЕЊЕ КАКО ДА СЕ УЧИ
ИНТЕРКУЛТУРАЛНОСТ
СМИСАО ЗА ИНИЦИЈАТИВУ И ПРЕДУЗЕТНИШТВО
СВЕСТ О ЗНАЧАЈУ КУЛТУРЕ И ЊЕНОГ ИЗРАЗА

3. Покренута је интерна дискусија о темама које повезују предмет проучавања и циљеве пројекта.

Неке од тема биле су:

- одсуство солидарности/емпатије,
- терор, издаја, завист,
- правила која се дефинишу унутар групе, вршњачки притисак, динамика групе,
- вођа – вођа групе – моћ,
- вршњачко насиље (црна овца),
- силовање, питање одговорности,
- имиграција.

4. Одржан је петодневни BRICKme тренинг у Народној галерији Словеније у Љубљани.

Тренинг је представљао комбинацију различитих методологија. Прва три дана су била посвећена разумевању циљева различитих вежби. Последња два дана развијани су прототипови радионица тако што су уметничка дела повезана са задатом темом и претходним вежбама.

Током тренинга је представљено око 12 различитих прототипова радионица. Сваки музеј/галерија представио је своју идеју и прихватио сугестије колега како би је унапредио. Свесни да ове радионице на различите начине могу имати утицај на музејске установе, развијени су модели деловања како би се увидели:

- вредности пројекта *HearMe* које га чине јединственим,
- кључне активности неопходне за правилну примену пројекта,
- начини комуникације и поруке које желимо да пошаљемо циљној групи,
- потребне вештине музејских едукатора.

Радионица је сачињена од низа вежби које су распоређене у три групе:

- загревање учесника,
- обрађивање главне теме,
- разматрање добијених закључака.

Пресудно је било пронаћи прави начин повезивања уметничких дела, тема и питања која треба да реализује музејски едукатор.

5. Креиране су радионице на основу прототипова развијених у Словенији.

Прототипови радионица су испробани у Словенији, а потом у музејима партнерима пројекта. Музејски едукатори су стицали нова искуства и добијали повратне информације од учесника, наставника, као и међусобно једни од других.

6. Радионице су посматране и бележена су дотадашња искуства

Овај процес је обухватао:

- разговоре са музејским едукаторима који су водили радионице,
- интервјуисање професора и ученика,
- присуство ментора на радионицама.

Тиме је стечен увид у начине вођења радионица и прикупљене су нове информације које су подстакле питања за даље промишљање. На основу 15 питања произведен је аудио-визуелни материјал, како би се видело шта су музеји/галерије учинили да би усвојили методологију BRICKme – како се приступило његовој примени, шта је утицало на стицање нових искустава ученика и који су били следећи кораци развоја. Одговори на ова питања помогли су у креирању стратегије развоја публике, чији је главни циљ да посетиоци доживе позитивно искуство у музеју.

Методологија у пракси

BRICKme се састоји из различитих метода, које музеји/галерије могу да комбинују на пуно начина, како би прилагодили садржај музеја сваком посетиоцу. Главне методе које су изабране за прототипове радионица су LEGO® SERIOUS PLAY® метода отвореног извора, креативно мишљење (Design Thinking) и метода игре (Gamification).

LEGO® SERIOUS PLAY® метода отвореног извора

LEGO® коцкице су из бројних разлога прикладне за радионичарски тип рада у музеју/галерији. За њихово коришћење нису потребне посебне техничке вештине, а LEGO® систем је већини људи већ одраније познат, чак иако пре тога нису користили LEGO® SERIOUS PLAY® методу. Корисници лако могу изразити своје мишљење једноставним склапањем ових коцкица у жељене моделе.

LEGO® коцкице се производе у различитим облицима и бојама и често, сасвим неочекивано, могу инспирисати кориснике да се изражавају метафорично. Корисници у складу са својом личношћу састављају једноставније или сложеније моделе. Истраживање је показало да се људи различитих профила осећају пријатно додајући разноврсна значења LEGO® коцкицама.

Четири корака у употреби LEGO® SERIOUS PLAY® методе су: **Музејски едукатор поставља питање, учесници граде моделе, представљају њихово значење осталима и на крају их заједно разматрају у контексту задате теме.**

У свакој фази LEGO® SERIOUS PLAY® методе, учесници граде моделе уз помоћ LEGO® коцкица, користећи притом везу између руке и ума: они не седе мирно и не пишу, нити разговарају о теми пре него што „изграде" свој модел/одговор. Све теме о којима се расправља произилазе из процеса састављања модела, током ког се мануелно и умно међусобно преплићу како би дали визуелни и симболични облик апстрактним појмовима, емоцијама и њиховим односима.

Процес примене ове методе може бити нарушен уколико се питање не постави прецизно и адекватно. Због тога је први корак LEGO® SERIOUS PLAY® методе веома важан.

КРЕАТИВНО МИШЉЕЊЕ (Design thinking)

BRICKme методологија демистификује креативно мишљење тако што га преводи из апстрактне у практичну/конкретну форму.

Током тренинга, користе се три основне вежбе за креативно мишљење: 1. мапа емпатије, 2. концепт размишљања „ван оквира", као и 3. коришћење добрих и лоших искустава у решавању одређених задатака.

Једна од практичних активности које су рађене на тренингу приликом осмишљавања радионица јесте мапирање питања која би се поставила имигранту, имајући у виду главну тему радионица - миграције. То је произвело низ нових идеја и променило правац размишљања о теми. На тај начин смо се постепено приближавали одговорима и проналазили оне најважније. Мапа емпатије је вежба која се користи за грађење и јачање тима, како би се разумео значај улоге сваког члана. Мапа емпатије се, у случају радионица *HearMe*, користила за проналажење заједничких очекивања од пројекта. Оригинално замишљена с полароидним фотографијама учесника, мапа емпатије је на веома креативан начин употребљена у Народној галерији Словеније, где су учесници уместо фотографских портрета цртали своје аутопортрете.

МЕТОД ИГРЕ (Gamification)

У радионицама *HearMe* нису коришћени поени или награде који се иначе користе у методи игре, већ су њени значајнији елементи употребљени за повезивање са суштином пројекта:

- укључивање процеса учења који развија основне вештине код играча/учесника, као што је нпр. креативан начин размишљања;
- задатак са конкретним циљевима који доводи до емоционалне награде, као што је нпр. разумевање себе / тога ко си;
- игра с другим учесницима зарад заједничког циља (*Изгради највишу кулу*);
- правила која одржавају стабилну структуру радионице, као нпр. то да сви учесници добијају прилику да представе свој модел;
- сарадња која подстиче интеракцију међу учесницима и омогућава вршњачку едукацију, нпр. учесници разматрају заједнички направљене моделе.

Можемо закључити да свестраност BRICKme методологије омогућава њену имплементацију на различите начине. Могуће је осмислити више комбинација вежби, што је пројекат *HearMe* и доказао примењујући их разноврсно.

INFANTINNEN

Радионице

Три музеја – три различита приступа

Три музејска партнера пројекта су на својим радионицама користили исте иновативне методе и блиске теме. Међутим, сви су имали различита полазишта – разликовали су се у погледу збирки, уметничких дела, локације на којима се налазе, величине простора у којима су се радионице одвијале, публике и стручних тимова. Сваки музеј је пронашао јединствена решења за реализацију својих радионица. Сви партнери на пројекту су овај осећај различитости доживели као посебну вредност, а служио је као основа за размену идеја и узајамну инспирацију. Упркос разликама, постојао је низ заједничких активности које су објединиле радионице: вежбе грађења LEGO® коцкицама које служе као увод и активирање учесника и Ментиметар – онлајн средство за гласање. У даљем тексту следи кратак опис поменутих вежби и активности, које су наведене и у описима радионица сваког музејског партнера.

Сет вежби

ЗАГРЕЈАТИ УЧЕСНИКЕ

(Вежбе загревања пре коришћења методе LEGO® SERIOUS PLAY®.)

Као и у спорту, потребно је загрејати се пре игре.

Сви учесници граде сопствене моделе осим током вежбе *Изгради највишу кулу*.

Када се игра LEGO® SERIOUS PLAY®, потребно је освестити везу између руку и ума. Креативни процес мануалног рада подстиче мозак да функционише другачије, што води ка новим изворима знања.

Серија ових вежби осмишљена је да потпомогне току радионице, као на пример да се учесници након паузе лакше уведу у даљи ток радионице.

Неке од ових вежби биле су корисне за тумачење и разматрање важних тема радионице које на учеснике не остављају толико снажан утисак уколико се о њима разговара на уобичајен начин. Следи листа с неколико примера.

1. Састави патку

Сваки учесник добија исти број коцкица, подједнаких боја и облика, од којих треба да састави модел патке. Резултат је увек исти – све патке су другачије. Основни циљ је да се учесницима омогући да доживе различита тумачења исте ствари, што даље подстиче међусобно уважавање и слушање. Друга ствар је: како разговарати о нечему што ти је на уму, а о чему други имају различито мишљење? Ако имате исте тежње, не значи да ће се оне остварити на исте начине.

2. Модел од десет коцкица

Ова вежба треба да укаже на једну од најважнијих вештина у комуникацији приповедање. Од учесника се тражи да изграде модел користећи само десет

коцкица, затим музејски едукатор насумице изговори пет речи. Учесници бирају по једну реч и описују свој модел придајући му значење одабране речи. На тај начин подстакнути су да у датом тренутку буду креативни и сналажљиви. Истовремено, могу да чују домишљате приче осталих учесника, што резултира већим ангажовањем у групи и развијањем саосећања.

3. Мини-фигура

Учесници из асортимана LEGO® коцкица бирају тела, главе и асесоаре како би саставили мини-фигуре које треба да представе њих саме. Мини-фигуре омогућавају размишљање и дијалог на тему „ко смо".

Састављање мини-фигуре треба да изазове емоције, симпатије и антипатије, повезано је са самосвешћу учесника и треба да подстакне жељу да он своје врлине и мане подели са другима. Ова вежба не треба да се сведе на аутобиографско описивање живота учесника, већ да укаже на људске вредности појединца у оквиру једне групе. Мини-фигура представља први корак ка разумевању идентитета групе.

4. Твоја супермоћ

Моделу мини-фигуре се додељују супермоћи. На тај начин се подстиче позитивно размишљање и позитивна слика о учеснику, што је осетљива али и кључна тема за младе људе који се у периоду адолесценције брзо развијају.

5. Изгради највишу кулу

Изградња највише куле подстиче сарадњу и тимски рад – вредности које школски систем занемарује у последње време. Такође, ова вежба је осмишљена за подстицање забаве, игре, смеха и подизања расположења унутар групе.

6. Твој највећи страх

Ово је моћна вежба помоћу које се стиче увид у највеће страхове учесника. За успешност вежбе пресудан је увод музејског едукатора о томе шта представља страх. Сваки учесник треба да изгради модел свог страха од коцкица и да напише три речи о њемз. Потом едукатор затражи од учесника да се помере једно место улево или удесно. Тако страх једног ученика преузима неко други. Након тога, тај преузети страх ученик треба да опише у три нове речи. На тај начин учесници увиђају да њихови страхови и нису толико застрашујући када их интерпретира неко други.

7. Ментиметар - www.mentimeter.com

Ментиметар је онлајн средство, једноставно за употребу јер се не мора преузети с интернета нити инсталирати на неки од уређаја. Може се покренути за неколико секунди с било које локације, користећи паметни телефон, рачунар или таблет. У радионицама се ово средство користи како би учесници анонимно делили своја мишљења о осетљивим темама, о којима вероватно не би разговарали директно са својим вршњацима.

Радионица у Народној галерији Словеније
Delavnica PrisluhniMi

О чему је реч?

Ивана Кобилца (Љубљана, 1861-1926)

Ивана Кобилца је једна од најуспешнијих словеначких уметница. Већи део свог уметничког живота провела је у европским престоницама (Беч, Минхен, Париз, Сарајево, Берлин), а у Љубљану се вратила уочи Првог светског рата. Њен богати уметнички опус обележили су мотиви породице и деце, портрети људи средњег сталежа, жанровске композиције и нарочито мотиви цвећа.

Ивана Кобилца,
Лето,
1890.

Јожеф Петковшек, *Код куће,* 1889–1990.

Јожеф Петковшек (Верд, 1861. – Љубљана, 1898)

Сликарска каријера Јожефа Петковшека трајала је свега десет година јер је боловао од менталног поремећаја (шизофренија?). Три године је провео у иностранству (Минхен, Париз, Венеција), али будући да му је здравље било све више угрожено, био је приморан да се врати кући. Многи његови радови нису сачувани – неке је пресликао, а друге уништио у нападима беса. Умро је у установи за ментално оболеле, заборављен од савременика. Тек деценију након његове смрти, захваљујући младој генерацији уметника која се за њега заинтересовала, Петковшекове уметничке идеје и стваралаштво добили су пажњу јавности.

Зоран Мушич (Буковица покрај Горице, 1909. – Венеција, 2005)

Зоран Мушич се први пут с избеглиштвом сусрео као дете, током Првог светског рата, а затим је током Другог светског рата био заробљен у концентрационом логору Дахау. То искуство је оставило неизбрисив траг на његово стваралаштво. Живео је на релацији Венеција–Париз и био је први словеначки модернистички сликар којег је Запад признао. Добио је неколико награда на бијеналима у Венецији.

Зоран Мушич, *Коњићи*, 1949.

Теме

Радионице у Народној галерији Словеније усмерене су на живот и рад троје словеначких уметника који су се уметнички формирали у иностранству, али у потпуно различитим околностима.

Кобилца и Петковшек су своја најпознатија уметничка дела *Лето* и *Код куће*, на којима су представили чланове своје породице по повратку из иностранства, насликали исте године. Међутим, њихово расположење и мотиви на делима у потпуној су супротности.

Поређење Кобилциног *Лета* и Петковшекове слике *Код куће* подразумева опозиције:

- светло – тамно,
- оптимизам – песимизам,
- перспектива средње класе – рурална перспектива,
- снажне породичне везе – лоши породични односи,
- емотивно блиски ликови – емотивно удаљени ликови,
- миграција коју породица подржава – миграција којој се породица противи,
- слика је одмах постигла успех – слика је дуго била заборављена.

Теме за дискусију у 2. делу радионице:

- амбиција,
- ERASMUS програм,
- како утицати на своју породицу, пријатеље, школу, друштво,
- живот у незападњачкој земљи,
- душевна болест,
- селидба у другу државу у потрази за сновима,
- професије традиционално „неприкладне" за мушкарце и жене,
- игре моћи између родова,
- родитељска подршка у остваривању циљева.
- Које могућности имамо као млади, а које као старији?
- Када је право време за одлазак из породичног дома?
- Ко одлучује шта је прикладно, модерно, узбудљиво, ново?

Стална поставка Зорана Мушича нуди интимне, а ипак универзалне поруке о љубави, животу, рату и сећању.

Теме уметничких дела Зорана Мушича:

- уметничко дело као облик сећања,
- лепота и бол могу да коегзистирају,
- лични симболи у уметности и животу,
- истрајност наде током мрачних времена,
- невидљиво насиље оставља видљиве последице,
- бити сведок историје у настајању.

Теме за дискусију у 3. делу радионице:

- амбасадори земаља (спортисти, уметници, музичари, научници, манекени, итд.),
- да ли остати доследан себи подразумева целоживотни процес,
- дискриминација на основу националности,
- како одабрати професију, како постати успешан/успешна,
- пријатељство у новој земљи,
- како се носити с траумом,
- утицај околине,
- губитак дома у младости,
- политички разлози за миграцију,
- говорити у име других како би се спречила још једна трагедија.
- Насиље је лако, компромис је тежак. Шта учинити да би се преживело у екстремним околностима?

Структура радионице

Група: 15 младих људи (у просеку)
Трајање: 180 минута (у просеку)

1. Део: Увод **30 минута**

Зид пријатељства*
Састави патку
Модел од десет коцкица
Твоја супермоћ
Твој највећи страх*
Разматрање задате теме

2. Део: Ивана Кобилца и Јожеф Петковшек **60 минута**

1. Разговор о животу и стваралаштву двоје уметника (види: Теме).
2. Замисли како би се наставила прича на некој од слика и запиши главне догађаје.
3. Поделите се у тимове, у зависности од слике коју сте изабрали.
4. Изградите модел своје приче.
5. Повежите и комбинујте индивидуалне приче како бисте створили нове, заједничке.
6. Представите свој модел/пејзаж остатку групе.

Пауза **15 минута**
Загревање: *Изгради највишу кулу* **2 минута**

3. део: Зоран Мушич **60 минута**

1. Како бисте се осећали кад бисте овог тренутка морали да се преселите на непознато место? Направите модел тог осећаја и опишите га у три речи.
2. Повежите свој модел са сликом Зорана Мушича из сталне поставке која одражава осећања вашег модела.
3. Покажите свој модел групи и објасните свој избор слике.
4. Кратка пауза
5. Дискусија о животу уметника (види Теме).
6. Повежи моделе и створи пејзаж емоција.

Анкета **10 минута**

* Вежба се повремено користи.

Како се радионица реализује у пракси?

1. Део:

Овај део укључује методу игре (гејмификацију) уз:

Зид пријатељства – користио се у радионицама у којима се учесници нису довољно познавали.

Састави патку – лагано се уводе основна правила радионице: иако сви долазимо с различитим ставовима о одређеним темама, битно је да се међусобно слушамо.

Модел од десет коцкица – упознаје учеснике с правилима LEGO® SERIOUS PLAY® методе која им је понекад нејасна. Вежба треба да распламса машту.

Твоја супермоћ – подстиче младе да размишљају о себи и о томе како их други виде. Ако музејски едукатор сматра да је прикладно, може да избаци асортиман LEGO® коцкица за мини-фигуре и тако упути учеснике на једноставне коцкице како би покренули апстрактније размишљање.

Твој највећи страх – вежба се користи ретко, само када учесници показују емоционалну зрелост да конструктивно изврше задатак. Дешавало се да музејски едукатор премести задатак *Твоја супермоћ* у други део, а *Твој највећи страх* у трећи, јер су у директној вези с темама тих делова.

2. Део:

У овом делу смо желели да подстакнемо емпатију, машту и сарадњу и да учеснике наведемо на размишљање о томе како да се суоче с исходима различитих животних ситуација.

1. Отворени разговор о уметности омогућио је учесницима да упознају живот уметника и пронађу везе са савременим темама и проблемима друштва.

2. Замолили смо ученике да испричају своју верзију онога шта се десило након породичног окупљања приказаног на слици. Тако су били мотивисани да размисле о могућим последицама у контексту нових породичних околности.

3, 4. и 5. У креативном студију, учесници су најпре изградили модел своје приче и потом га повезали с моделима оних ученика који су за тему имали другу слику. Тако су направили јединствену причу чији ток догађаја није увек био линеаран нити обавезно логички доследан.

6. Од свих модела направили су једну причу — пејзаж различитих модела, што их је навело да размисле о разлозима и узроцима разноликости њихових прича.

3. Део:

У трећем делу радионице желели смо да покажемо учесницима како да анализирају своја осећања, како да се емотивно повежу с уметношћу и како да постану спремни на двосмисленості и супротности у емоционалним односима који нас прате кроз живот.

1. Учесници су имали задатак да размисле како би се осећали када би били приморани да напусте дом и да те мисли и осећања изразе кроз моделе од коцкица. Питање је било двосмислено (музејски едукатор није одговарао на питања ученика као што су „Где се одселити?" и „Ко ће да иде са мном?"), што их је навело да више размишљају.

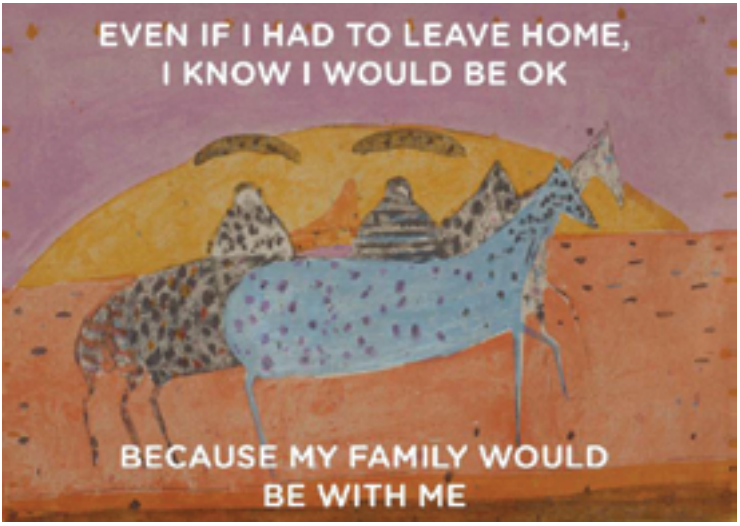
2. и 3. Затим их је музејски едукатор одвео у сталну поставку где је требало да, без предзнања о животу и стваралаштву уметника, учесници повежу своје моделе с изложеним уметничким делима. Сви учесници су свој модел представили у оквиру своје групе.

4. Кратка пауза је послужила за раздвајање вежби које су се бавиле личном интерпретацијом уметничких дела од разговора о животу и стваралаштву уметника. Музејски едукатори су истакли да ова два сегмента радионице нису у супротности јер нису желели да „исправљају" њихова тумачења, већ само да их поставе у шири контекст.

5. Уследио је хронолошки преглед изложених Мушичевих дела и свеобухватна дискусија на задате теме.

6. На крају су учесници упоређивали позитивне и негативне аспекте миграција и размишљали о различитим емоцијама и реакцијама људи који су се суочили с овим друштвеним феноменом.

Музејски едукатори у Народној галерији Словеније су бележили занимљиве изјаве ученика о уметничким делима, нарочито о сталној поставци Зорана Мушича. Неке изјаве су забележене у „макро слици", најчешћем облику интернет мимова, где је фотографија или слика представљена с текстом преко ње. Оне представљају сведочанства о покушајима ученика да се емотивно повежу с делима за које већина њих није ни знала да постоје пре радионице.



Чак иако бих морао/ла да напустим дом, знам да би то било у реду јер би моја породица била са мном.

Живот увек има две стране.

Радионице у Уметничко--историјском музеју у Бечу

Радионица 1

Борба амазонки / Самсон и Далила

Борба амазонки, саркофаг, грчки/хеленистички, друга половина 4. века п. н. е.

Антонис ван Дајк, *Самсон и Далила*, око 1626–1630.

О чему је реч?

Тема оба ова уметничка дела је сукоб двеју култура и оба приказују конфликтне ситуације.

Улоге које жене имају на овим делима међусобно су супротне. На саркофагу *Борба амазонки* оне преузимају улогу мушкараца и боре се у рату, док је на слици *Самсон и Далила*, Далили додељена „класична женска улога лукаве заводнице".

Саркофаг *Борба амазонки*

- Две различите културе / друштвене групе у сукобу,
- родне улоге, рат полова,
- преузимање улога и модела који су друштвено унапред додељени,
- друге расе, непријатељи – шта доживљавамо као страно,
- сопство и појам „другог" – самоспознаја себе у односу на друге,
- страхови, пројекције,
- самосвесна жена, самоопредељена жена,
- победници-губитници. Ко побеђује у сукобу?

Антонис ван Дајк, *Самсон и Далила*

- Тренутак конфликта између супротстављених народа, али и на личном нивоу,
- љубавни пар који потиче из различитих култура, супротстављена племена,
- амбивалентна осећања,
- издаја, љубав, издаја у љубави, завођење.
- Ко је заводио кога или шта?
- Ко преузима коју улогу? Кривац – жртва – подводачица, женска улога – женски клише,
- супротстављена осећања: повредити неког с намером, грижа савести,
- екстремно насиље оних који су већ задобили моћ.

Структура радионице

Увод (студио) **30 минута**

Групни задатак (максимум 15 особа по групи) и увод

Загревање: **Састави патку / Мини-фигура / Твоја супермоћ**

1. Део: **саркофаг *Борба амазонки*** **50 минута**

У поставци **око 20 минута**

- **Ментиметар - квиз „Ко побеђује на слици?" (жене, мушкарци, нико)**
- **Твоја прича! „Шта се догодило пре приказаног догађаја?"**
  (Самостални рад у малим групама, након тога заједничка дискусија.)

У студију (прављење модела и њихова презентација) **око 30 минута**

- **„Замисли да се сукоб управо завршио. Како се осећаш?"** **5 минута**

Пауза **20 минута**

2. Део: ***Самсон и Далила*** **60 минута**

У студију (прављење модела, кратко загревање) **око 15 минута**

- **Твој највећи страх**

У поставци **око 15 минута**

- **Ментиметар - квиз**
  „Колико стопала видите на слици?" (5 могућности)
  „Које од ових предмета је немогуће пронаћи на слици?" (5 могућности)
  Облак од речи (Word Cloud) – **„Које три речи се највише уклапају у атмосферу слике?"**

У студију (прављење модела, у малим групама 2–4 ученика) **око 10 минута**

- **„Шта се дешава на слици?"**
  „На слици су представљени међусобни односи ликова у различитим улогама и с различитим карактеристикама. Прикажи ове односе!"

У поставци **око 20 минута**

- **Презентација модела и реинтерпретација слика**

У студију

- **Коначна разматрања на задату тему** **10 минута**

Како се радионица реализује у пракси?

(Погледај такође Радионицу 2, стр. 35)

Уводне вежбе грађења:*

- служе за „загревање" и успостављање атмосфере,
- прелаз из конкретних у апстрактне задатке,
- последња вежба грађења има тематске везе с наредним сегментима радионице као и са главном темом.

Без претходног знања:*

- испрва нису дата објашњења о садржајима дела,
- сви учесници треба да формирају своје мишљење,
- непристрасан приступ уметничком делу и вежбама грађења.

Ментиметар - квиз:*

- једноставна питања која су усмерена на конкретне аспекте уметничког дела,
- метод који охрабрује (скоро) све да гледају изблиза и да се активно укључе у посматрање уметничког дела. Сви учествују али не морају одмах да искажу своје мишљење пред свима.

Саркофаг *Борба амазоника* - твоја прича!

- Учесници треба да оформе мале групе, развију своју причу о могућим поводима за сукоб и представе их.
- Након тога, уметничко дело и његов садржај треба објаснити и повезивати га с актуелним друштвеним темама.

Време за грађење модела:*

- препоручљиво је дати кратак рок за грађење модела,
- корисно је дефинисати рокове, али их ипак треба прилагодити свакој групи,
- уводне вежбе: 1-2 минута,
- задаци везани за уметничка дела и страх: 5-8 минута.

„Како се осећаш после конфликта?"

- Једина вежба чији циљ није интерпретација уметничког дела,
- поставља тему у лични контекст.

„Шта се дешава?" *(Самсон и Далила)*:

- циљ овог задатка је боље разумевање садржаја слике, нарочито разумевање веза између приказаних ликова,
- без познавања теме, учесници могу да развију своју верзију приче.

---

* Примењиво на Радионицу 1 и Радионицу 2.

Радионица 2
Вутијер *Баханалије* / Тицијан *Дијана и Калисто*

О чему је реч?

Ова радионица се бави динамиком, правилима групе и начинима на који се чланови групе укључују у њу. На оба уметничка дела приказан је вођа, у различитим ситуацијама и с различитим намерама.

Вутијер, *Баханалије*

- Забава! Маса која трчи, кршење правила, ослобађање, ексцес, прављење и признавање грешака, игнорисање друштвених конвенција, „забрљати" у друштву пријатеља, чудан изглед, солидарност, кохезија – укључујући и негативне стране,
- лични израз и представљање себе,
- родне улоге,
- различите тачке гледишта – културолошке – родно специфичне – индивидуалне. Уметничко дело је насликала жена! Да ли је на слици представљена мушка или женска фантазија? Промена перспективе?

Михелина Вутијер, *Баханалије*, око 1659.

Тицијан, *Дијана и Калисто*

- Одсуство солидарности/емпатије,
- терор, издаја, љубомора,
- правила, притисак и динамика групе,
- шеф – вођа – моћ,
- силеџија – црна овца.
- Како се ствара кохезија?
- Како се представља припадност групи?
- Хијерархија групе,
- силовање,
- лезбијска љубав.

Тицијан, *Дијана и Калисто*, око 1566.

Структура радионице

Увод (студио) **30 минута**

Задатак групе (максимално 15 особа по групи) и увод

Вежбе за загревање: **Састави патку / Мини-фигура / Твоја супермоћ**
„Шта група представља за тебе?"

1. Део: ***Баханалије*** **50 минута**

У поставци **око 20 минута**

- **Ментиметар - квиз**
  „Колико људских глава видиш на слици?" (5 могућности)
  „Који предмет можете пронаћи на слици?" (5 могућности)

У студију (грађење модела, у малим групама 2–4 ученика) **око 10 минута**

- **„Шта се дешава? Какве су везе између приказаних ликова?"**

У поставци

- **Модел, његова презентација и реинтерпретација уметничког дела** **око 20 минута**

Пауза **20 минута**

2. Део: ***Дијана и Калисто*** **60 минута**

У студију (грађење модела, кратко загревање) **око 15 минута**

- **Твој највећи страх**

У поставци **око 15 минута**

- **Ментиметар - Облак од речи**
  „Које се три речи уклапају у атмосферу на слици?"

У студију (грађење модела, у малим групама 2–4 ученика) **око 10 минута**

- Група А **„Шта се десило пре?"**
- Група Б **„Шта се десило после?"**

У поставци **око 20 минута**

- **Презентација модела и реинтерпретација слика**

У студију

- **Завршна разматрања задате теме, анкете** **10 минута**

Како се радионица реализује у пракси?

(Погледај такође Радионицу 1, стр. 31)

Уводне вежбе грађења модела

- Питање „Шта је, по вашем мишљењу, група?" представља директну припрему за теме којима се обе слике баве – правилима и динамиком групе, као и понашањем у групи.
- Ако у избору коцкица за мини-фигуру не постоје делови као што су глава, тело и други додаци, састављени модели ће бити апстрактнији и самим тим занимљивији. Ова метода се показала као одлична у раду са старијим адолесцентима.

Садржај слика није објашњен*

- Исто као у Радионици 1, на почетку нису дата објашњења садржаја слика.

Ментиметар – Облак од речи*

- Емоције на слици – емоције подстакнуте код посматрача. Уметничко дело утиче на свакога другачије – разноликост мишљења.
- Учесници вербализују визуелне утиске (музејски едукатори не учествују).
- Иако је „Облак од речи" првенствено био осмишљен да би се користио у оквиру Радионице 2, примењен је и у Радионици 1 (у вези са сликом *Самсон и Далила*) .

Зашто користити ове задатке за грађење?*

- Питања се заснивају на чињеници да учесници не познају приче везане за садржај уметничких дела.
- Циљ је да се доживи атмосфера слике, приказани догађаји, као и да се уоче везе између ликова на слици.
- Учесници треба да развију своје приче. „Шта се дешава овде?" и „Шта се десило пре / шта ће се десити после?" само су нека од прикладних питања приликом посматрања уметничког дела, али такође остављају довољно простора за субјективну интерпретацију.
- Задаци се не баве увек директно темама радионица, нпр. борба и конфликт, слобода и права, чланство у групи и изгнанство. Ипак, на основу тога како су ове теме приказане на уметничком делу, музејски едукатори се њима баве тако да оне представљају суштину сваке радионице.

Представљање модела испред уметничког дела*

- Модели се представљају испред слика тако да се повлаче паралеле између њих (Где се овај аспект значења модела види на слици?). Историјско-митолошка позадина садржаја уметничких дела дата је тек на крају, током разговора о задатим темама. Ово је прави тренутак да се учесници запитају да ли су се њихова виђења и тумачења променила.

---

* Примењиво на Радионицу 1 и Радионицу 2

Радионице у Галерији Матице српске

Богдан Шупут, *Царинска улица у Новом Саду*, 1937.

Богдан Шупут, *Градско двориште у Паризу*, 1938.

Богдан Шупут, *Кафана у Паризу*, 1939.

Зашто смо се одлучили за ове теме?

Галерија Матице српске је осмислила две радионице које се на различит начин баве темом миграција у локалној средини. Намера је била да суочимо младе људе с питањима:

1. Које су последице одлука које млади доносе напуштајући своју земљу у потрази за бољим животом и образовањем?
2. Како медији, а посебно визуелни медији, утичу на мишљење и ставове младих о миграцијама које су се догодиле у прошлости, али које се и данас догађају?

Радионица 1
Стваралаштво Богдана Шупута

О чему је реч?

У средини у којој живе, млади се све више опредељују за студирање или живот у иностранству, популарно названо „одлив мозгова". Свесни стања у земљи, незапослености и других проблема, већина њих се у неком тренутку суочила с питањем останка у земљи или одласка из ње. У средњошколском узрасту, млади активно размишљају о одласку, али мање о томе какве последице он са собом носи. Радионица се зато бави индивидуалним миграцијама, односно жељом појединца да напусти своју земљу, и истовремено се подстиче размена мишљења на ову тему. Уметничка дела Богдана Шупута из колекције Галерије Матице српске треба да покрену дискусију о томе шта за младе представља њихов дом, а шта одлазак у неку нову средину.

Богдан Шупут је српски уметник који је стварао у периоду између Првог и Другог светског рата. Одрастао је и живео у Новом Саду, а сигурност и топло уточиште свог дома приказао је на слици *Царинска улица у Новом Саду*. Као млад сликар жељан знања и нових искустава, неколико пута је одлазио да живи у Паризу, средиште културе и уметности. Тамо се, у потпуно другачијем културном миљеу, упознао с актуелним уметничким струјањима и идејама. На слици *Кафана у Паризу* приказао је Париз као модеран свет какав наши уметници 20-их и 30-их година XX века нису имали прилику да виде у својој земљи. Представио је себе у друштву пријатеља, такође српских уметника, како се забављају у бару на Монмартру. Ипак, ноћни живот, статус уметника боема, џез музика и идеје о либералном друштву, биле су само једно лице париског живота с којим се Шупут сусрео. Уметника је мучио осећај усамљености у великом граду, стална новчана оскудица, недовољно добро познавање француског језика и носталгија за домом, што се одсликава у његовој слици *Градско двориште у Паризу*. У духу интимизма, с благо меланхоличном нотом, он приказује поглед с терасе свог атељеа на фасаде париских зграда.

Структура радионице

Група: 15 учесника (у просеку)
Трајање: 100 минута (у просеку)

Увод (Дечја соба) **20 минута**
Вежбе загревања: **Састави патку**
Грађење модела: **„Шта за тебе представља дом?"**

У поставци **40 минута**

- **Представљање три слике Богдана Шупута.**
- **Ментиметар: „Која од ове три слике те највише подсећа на дом?"**
- **Разговор са учесницима о животу Богдана Шупута у Новом Саду и Паризу.**

У Дечјој соби **30 минута**

- **Грађење модела: „Како би се осећао да имаш прилику да одеш из земље?"**
- **Напиши два/три осећања на папирић.**
- **Постављање папирића на таблу и груписање сличних осећања.**
- **Дискусија о позитивним и негативним осећањима.**
- **Разговор о позитивним и негативним последицама напуштања земље.**

Анкета **10 минута**

Како се радионица реализује у пракси?

Након кратког упознавања са Галеријом, учесници радионице добијају задатак да направе модел патке. Великом броју младих ово је први сусрет с Галеријом, тако да ова вежба омогућава да се на самом почетку опусте и прилагоде окружењу. Затим следи сложенији задатак грађења модела дома од LEGO® коцкица. На питање шта је за вас дом, сваки учесник треба да одговори прављењем модела онога шта за њега представља појам дома. Представљајући свој модел сваки учесник исказује своје мисли и осећања. Иако је питање веома лично, учесници су много слободнији и отворенији, јер је задатак постављен тако да изгледа као да причају о моделу, а не о себи.

Музејски едукатор учесницима представља три слике Богдана Шупута и не открива им одмах кључне детаље, већ кроз дискусију заједнички долазе до одређених претпоставки о сликама. Уз помоћ Ментиметра с постављеним питањем „Која вас од ове три слике подсећа на дом?", тема радионице се повезује с претходном вежбом, али и с уметниковом визијом дома на слици *Царинска улица у Новом Саду*. У већини случајева учесници су остварили блискост с уметником као њиховим суграђанином, иако је живео читав један век раније.

Посматрање слике *Кафана у Паризу* и *Градско двориште у Паризу* подстакло је даљи разговор између музејског едукатора и ученика о уметниковим стремљењима ка Паризу, као и о проблемима с којима се током боравка сусрео. Важно је истаћи да музејски едукатори не доносе никакав закључак о Шупутовом избору, већ само постављају проблемско питање одласка на школовање и рад у други град или земљу. Након приче о Богдану Шупуту, учесници се наводе на лични доживљај овог проблема. На питање како би се осећали када би напустили земљу и преселили се на дуже време, млади одговарају прављењем модела својих осећања. Свако презентује свој модел и дефинише неколико осећања које записује на папирић. Цела група разговара и разврстава моделе односно записана осећања на позитивна и негативна — од осећања уплашености и туге, до оних позитивних код ученика који на неком другом месту виде нову шансу за себе. Овај диверзитет мишљења сведочи да током разговора музејски едукатори не сугеришу да ли је боље остати или отићи. На крају радионице, кроз дискусију и изнесене закључке учесници преиспитују задату тему и увиђају да сваки избор има своје добре и лоше стране.

Радионица 2
Стваралаштво Паје Јовановића

Паја Јовановић, *Сеоба Срба*, 1896. (вл. Музеја Српске православне цркве)

Литографија према слици Паје Јовановића *Сеоба Срба*, 1896.

О чему је реч?

У периоду од XIV до XIX века територија данашње Србије била је подељена на два велика царства – Отоманско и Хабзбуршко. Године 1690. догодила се највећа сеоба српског народа, када су с територије Османског прешли у Хабзбуршко царство. Овај догађај је познат као Велика сеоба Срба и у каснијој историји заузимао значајно место у колективном памћењу српског народа. Нарочито у XIX веку, када се будила национална свест и жеља да се истакну догађаји који су допринели стварању српске државе. У време Сеобе хабзбуршки цар Леополд I српском патријарху Арсенију III Чарнојевићу упутио је позив и обезбедио посебне привилегије српском народу.

Слика Паје Јовановића *Сеоба Срба* настала је крајем XIX века, као наруџбина за важан историјски догађај – Миленијумску изложбу у Будимпешти која је прослављала 1000-годишњицу мађарске државности. Занимљиво је да је Јовановић израдио слику у две верзије. Будући да се у првобитној уметниковој замисли наручиоцу није допала порука коју слика носи, морао је да је измени. С друге стране, једном трговцу се баш ова прва замисао веома допала те је Јовановић за њега израдио другу верзију слике. Обе верзије слике Паје Јовановића данас су најпознатија уметничка интерпретација овог догађаја. Радионица се базира на сликама Паје Јовановића *Сеоба Срба*, које приказују исти догађај с различитим значењем.

Структура радионице

Група: 15 учесника (у просеку)
Трајање: 100 минута (у просеку)

Увод (Дечја соба) **30 минута**

Вежбе загревања: **Састави патку**
Изгради највишу кулу

Грађење модела: **Твоја супермоћ**
„Твој суперхерој је изгубио своје моћи и нашао се сам у непознатом."

У поставци **40 минута**

- **Представљање осећања суперхероја и њихово поређење с ликовима са слика.**
- **Разговор о две верзије слике Паје Јовановића које приказују исти историјски догађај.**
- **Разговор на тему како медији и визуелни медији могу да утичу на наше размишљање и ставове о миграцијама.**

У Дечјој соби **20 минута**

- **Дискусија о томе како визуелни медији могу утицати на наше мишљење о емигрантима.**

Анкета **10 минута**

Како се радионица реализује у пракси?

Радионица почиње игром прављења модела патке. Циљ ове вежбе је да учесници увиде да су њихови модели разноврсни на основу чега треба да закључе да исти појам може имати најразличитије облике и тумачења. Такође, музејски едукатори користе и вежбу *Изгради највишу кулу,* како би подстакли тимски рад, дијалог и међусобно уважавање. Учесници подељени у неколико група имају задатак да за ограничено време сагради од коцкица највишу кулу, а затим разговарају међу собом и са музејским едукатором о свом поступку грађења, величини и изгледу куле. Ова вежба се понекад примењује и у Радионици 1.

Након вежби загревања, учесници радионице имају задатак да од коцкица направе свог суперхероја. Свако представља своју фигуру и наводи три његове или њене супермоћи. Суперхероја заправо учесници идентификују са самим собом и својим жељама какви би волели да буду. Потом се пред учеснике поставља изазов: њихов суперхерој је изгубио своје моћи и нашао се сам, у непознатом окружењу усред ноћи. Размишљајући о могућим решењима изазова помоћу модела треба да прикажу осећања која у том тренутку има њихов суперхерој. Затим учесници добијају задатак да посматрају прву, а потом и другу верзију слике *Сеоба Срба* у контексту осећања суперхероја којег су претходно направили. Кроз поређење и дискусију о две слике и суперхеројима, учесници сами увиђају разлике између њих и долазе до закључка шта је наручилац уметничког дела желео да покаже. Две верзије слике приказују ликове са различитим осећањима – на једној су ликови у страху и бегу, а на другој су храбри и поносни. Учесници разговарају о личностима приказаним на сликама и покушавају да њихова осећања повежу с осећањем свог изгубљеног суперхероја из претходне вежбе. На овај начин се постављају у позицију ликова са слике и откривају која од верзија слика верније приказује овај историјски догађај.

Поређењем слика и модела од LEGO® коцкица, закључује се да две слике шаљу различиту поруку о истом историјском догађају. Слично као и у прошлости, и данас визуелни медији често утичу на стварање различитих друштвених ставова и схватања о одређеним темама. На крају радионице, учесници су подстакнути да дискутују о манипулацији медија о мигрантском питању и о томе колико медији утичу на формирање њиховог мишљења о овом друштвеном проблему.

Прилагођавање радионица учесницима

НАУЧЕНЕ ЛЕКЦИЈЕ

С обзиром да је за музејске едукаторе радионица *HearMe* представљала нову форму рада, нису знали шта их очекује приликом реализације. Да ли су питања која смо осмислили у оквиру методе LEGO® SERIOUS PLAY® била прикладна за састављање модела од коцкица и давање релевантних одговора? Да ли смо изабрали одговарајуће теме и поставили права питања у жељи да активирамо младу публику? Од самог почетка било нам је јасно да ће радионице подстаћи изразито лични доживљај учесника. Али запитали смо се које ћемо процесе тиме покренути? Испоставило се да је већина наших стрепњи неоснована, тако да су радионице од самог почетка функционисале добро. Свакако, било је неколико проблема и тешких ситуација, које ћемо овде представити.

Осмишљена подела групе

Када нисмо инсистирали на правилима о подели групе, дешавало се да су професори распоређивали ученике у групе према критеријуму њихове дисциплинованости. Подела групе на самом почетку радионице веома је важна за њену динамику и успостављање једнакости, што значи да увек треба инсистирати на принципу насумичног груписања ученика.

Динамика групе

Неретко су током радионица учесници испољавали осетљивост која је карактеристична за њихов узраст. Догађало се да поједини учесници направе моделе који су веома неконвенционални и који имају узнемирујуће значење или садржај. Поред тога, у радионицама су учествовале групе из истог разреда, у којем су понекад постојали проблеми међу појединим учесницима. Ово се огледало у отвореним расправама, међусобном исмевању и ниподаштавању током одређене вежбе. Метода која је у основи радионице, залази у личне и емоционалне сфере учесника и покреће снажне индивидуалне и групне процесе. Зато су музејски едукатори понекад били суочени с тежим ситуацијама од оних с којима су се до тада сусретали.

Проблематични коментари

Будући да је окружење на радионицама било неформално и разиграно, од тинејџера се очекивало да слободно изражавају своје мишљење. Они су често користили ту слободу на себи својствен начин,

што је понекад резултирало изазовним изјавама. Насиље и сексуалност, приказани на уметничким делима, у неким случајевима су истицани на провокативан начин. Изражавање сопствених мисли и идеја кроз моделе и њихово јавно представљање довело је до тога да су поједини учесници претеривали у жељи да се докажу. Најбоље решење у оваквим ситуацијама јесте прихватање њихових изјава, али и оспоравање уколико су апсурдне или агресивне. Поред тога, све изјаве је потребно контекстуализовати: На који начи ово има везе с уметничким делом? На тај начин разговор остаје у домену задате теме и уметности, а све непријатне изјаве могуће је исправити.

Ученици који не желе да учествују

На појединим радионицама дешавало се да неки од ученика уопште нису желели да учествују у процесу састављања модела од коцкица. Најчешћи разлози су, према речима ученика, недостатак креативности и дара за ликовно изражавање или једноставно незаинтересованост. Међутим, њихово неучествовање у слагању није значило и њихово искључивање из осталих активности, с обзиром на то да су били вољни да учествују у разговору на задату тему.

Професори који учествују

С једне стране, обавеза професора била је да буду упознати с темама радионица и да познају њен ток, док је, с друге стране, њихово одсуство допринело већој слободи изражавања ученика, што смо желели да подстакнемо. Дешавало се да су професори коментарисали неке од одговора које су давали учесници и на тај начин реметили радионицу. Због тога сматрамо да је присуство професора позитивно само ако је њихово учешће јасно ограничено и ако се предност даје ученицима да развијају своје могућности изражавања.

Без утицаја на друштвеним мрежама

Употреба мобилних телефона, која се у школама и музејима углавном не толерише, на радионици *HearMe* је подстицана. Основна идеја била је да млади фотографишу своје моделе од LEGO® коцкица и уметничка дела, а затим да их поделе на друштвеним мрежама користећи хештег пројекта. На тај начин желели смо да покренемо дебату о темама радионице. Међутим, учесници су користили телефоне, али углавном не с намером коју смо ми предвидели.

Оптимално време одржавања радионица за циљну групу

На радионицама у Уметничко-историјском музеју и Народној галерији, музејски едукатори су провели пуно времена на радионицама. Није било лако одржати пажњу учесника, али захваљујући разноврсним активностима тај процес је био подношљивији. Ипак, за поједине групе или понеке учеснике предвиђено време трајања радионице је било предуго. Школске групе које су учествовале у послеподневним радионицама су нарочито брзо показивале знаке умора. У неким одељењима је било тринаестогодишњака, за које се испоставило да су премлади за радионице *HearMe*. Било је теже разговарати с њима о задатим темама и очекивати да повезују уметничка дела с моделима од коцкица. Нарочито се радионица Уметничко-историјског музеја „Баханал – Калисто" испоставила као проблематична за млађе учеснике, с обзиром на то да се бави темама групне интеракције и сексуалности. Стога је ова радионица углавном била реализована са старијим учесницима (16—18 година).

ШТА ЈЕ СВЕ ОБОГАТИЛО ИСКУСТВО?

Љубав на први поглед

Реакције младих при првом сусрету с простором у коме су се одвијале радионице биле су изузетно позитивне. Увидевши да ће се „играти" LEGO® коцкицама, учесници су се видно обрадовали и често спонтано узимали коцкице и слагали их. Оне су изазивале позитивне реакције код младих, пре свега због присећања на искуство из детињства. Такође, учесници су често током читаве радионице дограђивали своје моделе, што их није ометало да учествују у другом вербалном делу радионице.

Загревање

Иако су на почетку радионице неки учесници имали потешкоћа да осмисле шта и како да саставе од коцкица, проблем је током радионице решаван. Убрзо су усвојили принцип слагања и развили веома занимљиве моделе којима су били задовољни. Учесници су након грађења различитих модела откривали њихове сличности, али су и подстицани да разговарају о различитости и могућностима интерпретирања једне теме, што је представљало посебно важне и плодоносне тренутке радионце.

Тема разговора: Познато уметичко дело не оставља равнодушним

Првобитна идеја да се у радионицу укључе позната уметничка имена била је стратешки важна јер смо на тај начин привукли и професоре и ученике. Нов приступ већ познатим уметничким делима и удаљавање од њихових устаљених интерпретација изазивао је веома позитиван ефекат код публике. Током радионица нисмо разговарали о уметницима и њиховим радовима, већ смо понудили могућност њиховог другачијег посматрања и перципирања. Теме попут оснаживања жена, самоиницијативе, издржљивости, улоге породице, студирања у иностранству, миграција, конфликата, рата, бескућништва, углавном остану недоречене када се говори о овим уметничким делима. Међутим, на радионицама *HearMe* покренуте су управо ове теме чиме се развила значајна дискусија.

Веза с релевантним темама

Сва три музеја пришла су главној теми радионица из угла младих. Музејски едукатори су се запитали шта је то што је важно за младе у тинејџерском узрасту, а да је уједно везано за савремене друштвене теме и мотиве уметничких дела. Изабрали су оне теме које су популарне и значајне за тинејџере и охрабривали су их да на радионицама више изражавају своје мишљење. Као резултат, добили смо радионице од којих је свака на свој начин била јединствена.

Трајање радионица: колико год је потребно, а да је што краће

Током пројекта, тестирали смо радионице које су трајале од сат и по до четири сата. Музејски едукатори су се временом упознали са динамиком рада групе и потом су прилагођавали време трајања радионице потребама и очекивањима групе која је често варирала у броју учесника. Иако нисмо могли са сигурношћу да одредимо да ли је нека реализована радионица била прекратка, увидели смо да радионице у трајању од четири сата треба скратити и прилагодити на време од три сата.

Вежбе са Ментиметром

Ментиметар се показао као веома значајно средство у радионици. Млади су се пријатно изненадили што им је дозвољено коришћење мобилних телефона. Захвљујући овом „онлајн" средству, требало је да сви учесници сами размисле о постављеним питањима о уметничком делу и дају своје одговоре. „Облаци од речи" (нпр. „Које речи описују атмосферу слике?") дали су добре резултате, јер су се у многим случајевима учесници у групама дотакли готово свих аспеката садржаја уметничког дела. На тај начин су визуализовали разноликост мишљења и емоција које уметничко дело може да подстакне у појединцу. Такође, у појединим радионицама

учесници су користили „облак од речи" да би дали закључна разматрања на задату тему. Подстакнути искуством са радионица, неки професори су одлучили да укључе Ментиметар у наставу.

Стварање „посебног" места

Другачије уређен простор музеја за радионице, као и другачија подела улога у групи на радионици омогућили су опуштенију атмосферу у којој су се учесници осећали пријатније. Ова предност огледа се у чињеници да су учесници на радионици увидели додатне могућности које пружа музеј, односно да он није само место где су изложена уметничка дела, већ много више од тога. Такође, током радионица у музеју добијали су ужину. Реализацијом радионица *HearMe*, музеј је бар на тренутак био место размене мишљења, знања и креативности. Постао је нешто више од онога што је за њих до тада представљао – постао је њихово „посебно" место.

Пустимо их да се испричају

Значајан сегмент радионице чинила је дискусија током које су учесници изражавали своја размишљања о задатој теми. Током анализе уметничких дела, едукатори су питањима подстицали дискусију. О њеном значају сведоче одговори на анкетним листићима у којима су учесници изразили задовољство што су стекли нов угао посматрања о одређеним темама и што су могли да чују и туђа мишљења. У овом делу радионице музејски едукатор можда је и најмање учествовао – његова улога је била да усмерава дискусију како би остала у оквиру задате теме радионице.

HEAR ME

BRINGING YOUTH AND MUSEUMS TOGETHER

РАДИОНИЦЕ ЗА МЛАДЕ

у оквиру пројекта Креативне Европе

1. децембар 2016. – 30. октобар 2017.

Галерија Матице српске

Искуства и емоције

УЧЕСНИЦИ РАДИОНИЦА

Пред крај разговора на радионици, један млади ученик је изјавио:

„Ово што сте данас радили с нама била је психологија, зар не? Али је било тотално страва!"

Иако повремено поједини учесници радионица уопште нису били мотивисани, већина њих је с радионице изашла с новим искуством и идејом да посета музеју може бити занимљива. На великом броју анкетних листића учесници су као важан аспект радионица навели њихово уживање, могућност да активно учествују и да изразе сопствено мишљење. Такође, размена мишљења и могућност да чују туђе ставове и интерпретације одређене теме многима је била важна. Елемент BRICKme методологије, која се базира на игри, значајно је утицало на целокупан процес радионица.

„Зато што није било као у типичном музеју."

Учесници су на анкетним листићима забележили да у музеју нису очекивали разиграну атмосферу и разноликост вежби на радионицама. Учесницима је било значајно и то што су могли да дају сопствене интерпретације и тумачења тема и уметничких дела, да „граде" емоције и мисли и да на крају разговарају о њима, а да притом музејски едукатори и други учесници не вреднују њихове ставове.

У бројним случајевима, радионице су се завршавале плодоносним разговорима у којима су се учесници препустили слободној интерпретацији уметничког дела и отворили једни ка другима. Жеља музејских едукатора била је да они с радионице понесу позитивне подстицаје за будући живот.

„Откриће о томе како други људи размишљају."

„Перцепција о самом себи."

Многи учесници су у анкетама написали како би желели да се врате у музеј и науче више, погледају још нешто, као и да детаљније проуче уметничка дела. Иако се претпоставља да типичан тинејџер ову одлуку неће спровести, он ће ипак изаћи из музеја с позитивним искуством. Можда ће касније баш ово искуство, као лепо лично сећање, бити мотивација за нову посету музеју. Како су то поједини учесници објаснили:

„Волео бих да се вратим, али вероватно не одмах."

„Можда за неколико година."

„Кад будем био старији."

„Зато што слике видите другачије у различитим годинама. "

Тинејџери доносе различиту енергију у односу на другу музејску публику, а својим ентузијазмом могу и сами допринети бољем разумевању уметности и приступању установама које се о њој брину. Ово наводи на размишљање о њима као о активним учесницима у креирању будућих програма музеја и као организаторима одређених дешавања, а не само као о корисницима и примаоцима културног садржаја музеја.

МУЗЕЈСКИ ЕДУКАТОРИ

Пре пројекта и радионица *HearMe*, музејски едукатори су наилазили на потешкоће у комуникацији с тинејџерима приликом њихове посете музеју. Захваљујући великом броју одржаних радионица, едукатори су постали опуштенији, отворенији ка младим људима и превазишли су сопствене менталне баријере. Током радионица стекли су искуство и препознали потребе ове категорије посетилаца, а суочили су се и с различитим изазовима, пре свега везаним за жучне дискусије и понекад непримерене одговоре ученика. Музејски едукатори су покушали да контекстуализују њихове ставове и у неким случајевима измене структуру и распоред активности како би се остварио циљ радионице. У том смислу, искуство едукатора било је од великог значаја. Иако су добро познавали методологију и начин на који се она примењује, често су им биле потребне додатне вештине како би разговарали с младим учесницима радионица.

Искуства водитеља радионица

У већини музеја, едукативно одељење спада у одељење с највише посла и често запослени у њему немају времена да посматрају рад својих колега и да их саветују. Оваква пракса дугорочно посматрано не доноси бољитак. Посматрање рада колега, музејских водича и едукатора, не треба ограничити само на период њихове обуке, већ га треба учинити саставним делом рада читавог одељења како би се образовни програми и професионалност запослених непрекидно развијали.

Музејским едукаторима је такође било значајно посматрање уметничких дела ван устаљених оквира и разговор међу учесницима – о претходно неоткривеним детаљима на сликама, различитим мишљењима и тумачењима, али и о идејама и начину на који млади размишљају.

Између музејских едукатора и ученика развио се приснији и личнији однос, а баријере су полако нестајале. Понекад је ово узроковало тешке ситуације на радионицама, али је у већини случајева изазвало само веће и квалитетније ангажовање учесника – постављали су питања и реаговали на садржај радионице другачије него што то чине током конвенционалног музејског програма за младе. Искуства која су едукатори стекли у раду с групама младих открили су нову вредност њиховог деловања у музеју.

„Једна од предности ове радионице је то што смо били суочени с новим, тешким али изузетно позитивним ситуацијама, као и то што смо доживели да се млади 'отварају' ка уметничким делима, да разговарају о темама које су их посебно гануле током радионице, па чак и за време пауза. И, коначно, на радоницима смо усвојили њихове сугестије и разнолике перспективе."

„Кроз ове радионице се шири тематски и емотивни опсег музејског искуства, а сами музеји постају место деловања."

Саслушај ме, причај са мном

НАЧИНИ КОМУНИЦИРАЊА

BRICKme методологија с посебним акцентом на употреби LEGO® коцкица веома је позитивно утицала на испољавање ликовности и ослобађање креативности код ученика. Предност ове методологије је у томе што не захтева посебне вештине и „уметнички таленат" учесника. На тај начин је изражавање олакшано, што даље омогућава боље разумевање визуелног језика. Учесници почињу да увиђају колико је у свакодневну комуникацију и живот укључен визуелни језик и колико се и сами свесно или несвесно служе њиме.

Још једна предност ове методе огледа се у могућности индивидуалног и групног рада кроз игру. Често смењивање различитих вежби — састављања модела од LEGO® коцкица, одређивање појмова који описују моделе, разврставање модела и осмишљавања прича — које су учесници радили у групама или појединачно, утицали су на динамичност радионица *HearMe*. Захваљујући томе сви ученици су активно учествовали, а комуникација се одвијала на неколико нивоа: између музејских едукатора и учесника, унутар групе и између свих учесника међусобно.

Грађење модела олакшало је и подстакло како визуелно, тако и вербално изражавање учесника. Такође, утицало је и на боље повезивање учесника у групи или разреду и појаву слободнијих одговора и дискусија.

У погледу реакције учесника, примећена је њихова потреба да искажу своје ставове, што је некада доводило и до бурних расправа међу учесницима на радионицама. На том пољу су музејски едукатори имали важну улогу у обезбеђивању простора за реч свакога и постизања атмосфере међусобног уважавања, као и остајања при главној теми радионице.

Отворени разговор о уметности

Радионице *HearMe* омогућиле су музејским едукаторима да се на другачији начин задрже пред уметничким делима и подстакну младе на слојевито промишљање о њима. Важна чињеница је да су слике које су тумачене на радионицама биле присутне од самог почетка, тако да се доживљај код ученика развијао постепено.

BRICKme методологија је омогућила природнији и једноставнији начин комуникације са средњошколцима о задатим темама и њиховој вези с уметношћу. Успут речено, већина учесника се на радионицама први пут упознала с чињеницом колико слојева једно уметничко дело може имати. Истовремено, користећи уметничка дела да боље схватимо и продубимо теме којима се радионица бави, младима је јасно предочено на који начин познавање културе може да допринесе бољем разумевању средине и друштва у којем живе.

Будући да је у нашем времену визуелна комуникација општеприсутна и да смо свакодневно преплављени информацијама које стижу путем различитих медија, сматрали смо да је познавање визуелне културе од изузетне важности. У том смислу било је потребно изградити критички однос младих према порукама које се изражавају визуелним језиком.

Друштвене мреже / Пут у виртуелни свет

Једна од основних идеја радионица *HearMe* била је подстицање учесника да део садржаја с којим су се упознали на радионици пренесу на друштвене мреже, где би наставили дијалог о одређеној теми. Општа веровања о средњошколцима као примарним корисницима друштвених мрежа навела нас је на мисао да је њихово присуство на овим платформама практично неупитно. Међутим, ова процена је била преурањена. Од првог дана питали смо учеснике да ли су заинтересовани да објаве неки садржај с радионице на својим профилима на друштвеним мрежама. Одговор је био исти у свим групама. Категоричко не. Иако су друштвене мреже саставни део њиховог свакодневног живота, објављивање садржаја везаног за образовање је неприхватљиво и недовољно инересантно за њих. Учесници су фотографисали своје моделе и вероватно их чак објављивали на својим профилима, али ми нисмо имали приступ таквом садржају, јер нису користили хештег пројекта. Учесници су били заинтересовани да међусобно разговарају о задатој теми током радионица, али никад нису показали жељу да наставе дискусију на друштвеним мрежама.

Комуникација са школама и професорима

Сваки од музеја партнера имао је другачији приступ у повезивању са школама и професорима. У Уметничко-историјском музеју радионице су биле заказане унапред, непосредно након што су професори обавештени путем редовног онлајн билтена. С друге стране, у Народној галерији Словеније и Галерији Матице српске организовани су семинари за професоре, а затим су писменим путем и путем онлајн билтена били позвани да учествују. На семинару су професори имали прилику да „испробају" радионицу и дају своје мишљење и коментаре о њеном садржају и структури. Након неколико месеци реализације радионица, сви музеји су добили позитивне реакције од професора. Они су нагласили чињеницу да су постали свеснији начина на који њихови учесници размишљају, што раније нису имали прилике да чују.

Комуникација са широм публиком

Поред уобичајених начина дисеминације, као што су употреба друштвених мрежа, брошура и беџева, знање и методе стечене на радионицама преношене су путем различитих активности. Стечено искуство и практични примери неких радионичарских вежби представљени су на факултетима, манифестацијама, фестивалима и сајмовима културе.

„Уметност која вас оставља равнодушним, нема право да постоји."

– Ђовани Сегатини, 1899.

Учесници радионица су изјавили:

„Који је мој допринос радионици? Углавном сарказам."

– Ева, 16 година

„Нико ме то није у животу питао."

Коментар једног од учесника радионице на питање:
Како се осећаш након конфликта с неким?

„Добили смо пар инструкција о животу... није лоше."

– Анонимни учесник

„Мислила сам да ће ово бити само некакво развијање креативности, а заправо је било много више од тога."

– Анонимни учесник

„Интересантно и дубоко."

– Фаника, 17 година

„Ценим то што сам сагледао уметничка дела на другачији начин."

– Питер, 14 година

„Нисмо само слушали водича, већ смо учили о уметности кроз игру и креативност."

– Риа, 16 година

„Могао сам да осећам, размишљам, стварам и научим не само нешто о уметницима него и о себи."

– Анонимни учесник

Was hat dir am besten gefallen? / Шта ти се највише допало на радионици?

Коришћење LEGO® коцкица за уметност

Музејски едукатори су о радионицама рекли:

„Најважније је да су ми радионице помогле да боље разумем младе и њихове погледе на свет. Ако икада постанем прави едукатор, стечено знање ће бити добра основа за занимљиве и квалитетне размене с младима."

- Андреја

„Научила сам да будем толерантнија према младима. Имаш осећај да се у једном телу налазе две потпуно различите особе – једна која је одрасла и друга која је још увек дете."

- Кристина

„Радионице *HearMe* су ми пружиле могућност за личнију везу са младима, што иначе недостаје у нашим редовним вођењима кроз музеј."

- Ајда

„Поштовање различитости, подстицање разговора и слушање других су елементи радионица од изузетне важности који су у време Твитер културе допринели развоју критичког мишљења и понудиле драгоцену могућност за преузимање иницијативе у одбрани мира и ненасиља."

- Јака

Радионице HearMe у Уметничко-историјском музеју Feedback von SchülerInnen

Пројекат *HearMe* било би немогуће извести без:

Ајде, Александера, Андрее, Андреаса, Андреје, Барбаре, Бојане, Бенјамина, Веронике, Данијела, Јаке, Јелене, Клаудије, Кристине, Ксеније, Мишела, Мирославе, Наташе, Ролфа, Станиславе, Тјаше и Цигдема.
Иако долазимо из четири различите земље, на овом пројекту смо израсли у један тим.

Љубазно се захваљујемо колегама и сарадницима:

Бојану Кухару, Катји Нахтигал и Зузани Пинтер, који су нам помогли у финансијском делу пројекта.
Давиту, Марији Ани и Ивани, који су дали нашем пројекту визуелни идентитет.

Посебно се захваљујемо:

Директорима музеја: Барбари Јаки (Народна галерија Словеније), Сабини Хаг (Уметничко-историјски музеј у Бечу), Тијани Палковљевић Бугарски (Галерија Матице српске, Нови Сад) и Деску Креативне Европе у Словенији и Србији без чије подршке овај пројекат не би био реализован.

Пројектни тим

О пројекту

HearMe – Bringing Youth and Museums Together
Пројекат је подржала Креативна Европа – потпрограм „Култура"

Јавни позив: CE Culture Cooperation Projects 2016
Трајање: 1. јун 2016. – 30. октобар 2017. године (17 месеци)
Приоритети пројекта: развој публике; изградња капацитета – обука и образовање
Носилац пројекта: Народна галерија Словеније
Партнери пројекта: Уметничко-историјски музеј у Бечу, Галерија Матице српске у Новом Саду, Друштвена иновација – друштвено предузетништво у Барселони

Руководилац пројекта: Бојан Кухар
Координатори: Наташа Браунсбергер, Лаура Фереиро, Мишел Мохор, Јелена Огњановић, Андреас Цимерман
Асистенти координатора: Тјаша Дебељак Дурановић, Барбара Хербст, Данијел Вајс, Мирослава Жарков
Административно особље: Катја Нахтигал, Зузана Пинтер
Снимање: Давит Гименез, Мариа Ана Ботелхо Невес
Уредници друштвених мрежа: Ксенија Плећаш, Ајда Шубељ, Ролф Винкутер
Водитељи радионица: Наташа Браунсбергер, Данијел Вајс, Ролф Винкутер, Тјаша Д. Дурановић, Мирослава Жарков, Станислава Јовановић, Кристина Купљеник, Вероника Лукс, Андреа Марбах, Мишел Мохор, Бојана Обрадовић, Јелена Огњановић, Андреја Отоничар, Цигдем Озел, Александер Пиркер, Ксенија Плећаш, Јака Рацман, Бенџамин Ровлс, Барбара Хербст, Клаудија Хогл, Андреас Цимерман, Ајда Шубељ

projecthearme.org

HearMe – Bringing Youth and Museums together
Музејски приручник

Издавач: Народна галерија Словеније, Уметничко-историјски музеј у Бечу, Галерија Матице српске, Друштвена иновација – друштвено предузетништво

Главни и одговорни уредници: Барбара Јаки, Сабина Хаг, Тијана Палковљевић Бугарски, Данијел Вајс

Уредник публикације: Барбара Хербст

Текстове приредили: Наташа Браунсбергер, Данијел Вајс, Мирослава Жарков, Станислава Јовановић, Мишел Мохор, Бојана Обрадовић, Јелена Огњановић, Ксенија Плећаш, Барбара Хербст, Андреас Цимерман

Превод на српски језик: Ана Козловачки
Лектура и коректура: Јелица Недић

Фотографије: Народна галерија Словеније, Уметничко-историјски музеј у Бечу, Галерија Матице српске, Друштвена иновација – друштвено предузетништво
Дизајн: Ивана Радмановац

Штампа: OFFSET Print, Нови Сад, Србија
Тираж: 500 примерака

© Народна галерија Словеније, Уметничко-историјски музеј у Бечу, Галерија Матице српске, Друштвена иновација – друштвено предузетништво и аутори, 2017.

Пројекат је подржао:

Creative Europe

Narodna galerija

KUNST HISTORISCHES MUSEUM WIEN

Галерија Матице српске

ISES

REPUBLIC OF SLOVENIA
MINISTRY OF CULTURE

Република Србија
Министарство културе и информисања

Реализацију пројекта подржала је Европска комисија. Продукција ове публикације је искључиво одговорност аутора. Европска комисија се не може сматрати одговорном за било коју употребу информација које се налазе у публикацији.

ISBN 978-86-80706-12-2