

LOS JÓVENES Y EL CONTEXTO MUSEO: EXPERIENCIAS EN, DESDE Y PARA EL MNCARS EN RELACIÓN A LA CULTURA VISUAL

NATALIA DEL RÍO LÓPEZ

MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE REINA SOFÍA

natalia.delrio@museoreinasofia.es

RESUMEN

Nos encontramos en un momento en el que los museos de arte contemporáneo se erigen como centros paradigmáticos del debate y la reflexión. En este contexto, al espectador se le solicita cada vez más que se aleje de actitudes pasivas y “construya museo” desde un punto de vista activo. Muchos son los jóvenes a los que el centro destina sus propuestas, pero nosotros nos vamos a referir a las relaciones que se tejen entre este y las personas cuya edad está comprendida entre los 13 y 18 años que participan del museo a través de diversos programas que parten del Departamento de Educación-Mediación y que están relacionados con la cultura visual. En este marco, entendemos la posición del joven como productor de cultura visual dentro de un proceso educativo.

Palabras clave: museo, proceso educativo, joven, cultura visual.

ABSTRACT

We are in a moment in which contemporary art museums stand as paradigmatic centers of debate and reflection. In this context, the spectator is requested to abandon passive attitudes and to “construct the museum” from an active point of view. Many of the museum proposals are aimed to young people, but we are going to refer to the relationships that weave on it and on persons between the ages of 13 and 18 that participate in the museum through several programs that depending on the Education-Mediation Department and that are related with the visual culture. In this frame, we understand the position of the younger as a visual culture producer inside an educative process.

Key words: museum, educational process, youth, visual culture.

INTRODUCCIÓN

Nos enfrentamos a la pregunta que da título a estas Jornadas con la necesidad de partir de una primera aproximación a la estructura en la que se desarrolla nuestro trabajo con el fin de clarificar nuestro ámbito de acción y reflexión.

El servicio de Educación-Mediación del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía se encuentra inserto en el Departamento de Programas Culturales dentro del Área de Actividades Públicas. Muchas son las propuestas que desde este gran área se ofertan al público y que abarcan desde las prácticas más formales, como el Master en Historia del Arte y Cultura Visual o el Programa de Estudios avanzados en Prácticas Críticas¹ hasta seminarios, talleres y experiencias de diversos formatos que abordan diferentes aspectos de la cultura contemporánea desde un punto de vista menos académico. Citaremos como ejemplo el ciclo de seminarios y performances que se desarrolla actualmente en el Museo titulado “Reactivar/reinterpretar. Prácticas escénicas y performativas en el museo de arte contemporáneo”². De estas iniciativas se deduce un interés por poner en relación al público con la cultura contemporánea través de diferentes formatos y propuestas, intentando trabajar con artistas y expertos sin ningún tipo de barrera.

Dentro de esta superestructura, Educación-Mediación se encarga de ofrecer un programa de actividades destinadas a públicos concretos que, por sus específicas características, necesitan de propuestas adaptadas que medien en su relación con el Museo. Siguiendo la estructura funcional más “clásica” de los departamentos educativos de museos, estos públicos se dividirían en los siguientes grupos que corresponden con las áreas de trabajo del departamento: Área de Educación Formal (Centros Escolares de Primaria, Secundaria y formación docente); Área Accesibilidad (públicos con discapacidad visual, intelectual y auditiva); Área de Mediación (visitas dialogadas y relatos de la colección para público adulto) y Área de Educación no Formal (actividades para jóvenes, niños + adultos y niños y niñas en tiempo de ocio).

En este marco, las experiencias de las que vamos a tratar en las siguientes líneas se englobarían dentro del área de Educación no Formal, en concreto aquellas actividades destinadas a jóvenes de 13 a 20 años que se desarrollan los sábados en el Museo.

Uno de los temas que propició más debate durante el desarrollo de las jornadas fue el comprobar, a través de las diversas intervenciones, el amplio abanico de posibilidades que existen en torno a determinar qué entendemos como joven. Desde nuestro área de trabajo utilizamos la palabra joven referida al grupo de individuos que parten de la llamada alta adolescencia, 13-14 años, hasta los 18-20. Actualmente nos encontramos en un proceso de prolongación del concepto “joven” entendiéndolo éste prácticamente como un constructo cultural y social en el que se engloban personas que no tienen una edad concreta y que se acogen a este calificativo por sus prácticas, acciones y pensamientos. Así, podemos hablar de jóvenes de 25, 35 ó 60 años. Respecto a la aclaración de la utilización de la denominación “programas para jóvenes” en el Museo Reina Sofía en lugar de llamarles adolescentes, me remito al las razones que ofrece Pablo Martínez (2007). En un brevísimo párrafo analiza la connotación de la palabra adolescente con el término adolecer, que podría entenderse como “cargado de connotaciones negativas y que hace referencia a un individuo incompleto, a un ser que adolece” En este sentido, siguiendo a su vez a José Luis Brea (2004) plantea que “la

1 <http://www.museoreinasofia.es/programas-publicos/centro-estudios.html> (Consulta: 19/03/2012)

2 <http://www.museoreinasofia.es/programas-publicos/pensamiento-y-debate.html> (Consulta: 19/03/2012)

convicción de que el adolescente no se define por la falta o por la falta de plenitud, sino todo lo contrario, por la grandiosidad de una visión excesiva, y consideramos este periodo clave para la configuración de los gustos y pasiones de un individuo adulto” (Martínez, 2007, 242).

En general, la mayoría de los museos nacionales o internacionales intentan estructurar sus actividades para jóvenes en base a criterios similares, actividades para jóvenes de 13 a 18 o de 18 a 30 en el CA2M³; de 14 a 17 en el programa ¿Quedamos en el Prado?, en el Museo del Prado⁴, *Art Underground* para jóvenes de 14-19 dentro de los *Teens Programs* del MoMA⁵, *Les activités pour Jeune public* en el Pompidou para jóvenes de 13 a 16 años⁶... o a partir de 18 años en el caso del *Laboratorio de jóvenes* del Museo de Arte Moderno de Medellín⁷... y podríamos citar casos similares en la Tate Modern de Londres o en el Kiasma de Helsinki. Vemos por lo tanto que en el contexto museístico existe una cierta confluencia de directrices respecto a las prácticas con jóvenes.

En este sentido, elegimos trabajar con jóvenes de estas edades, porque detectamos que se encuentran en un proceso de construcción y afianzamiento de su personalidad, en el que surgen dudas e intereses que en muchas ocasiones pueden encontrar difícil salida en los ámbitos de la educación formal y que sin embargo en el museo pueden convertirse en referencias activadoras de aprendizaje y discusión. Centrándonos además en el tema que nos ocupa, encontramos un campo abonado de trabajo, ya que partimos de la base de que los jóvenes son por definición productores y exportadores de cultura visual. A través de las Redes Sociales e Internet se encuentran inmersos en múltiples proceso de comunicación donde además de reconfigurar el uso del lenguaje escrito desde nuevos códigos, crean, recomponen e intercambian imágenes y composiciones visuales que les permiten transmitir el mensaje rápida y eficazmente, construyéndose de esta forma nuevas narraciones.

Jóvenes en
“El Aplauso”
de Antoni
Muntadas,
durante el taller
Medio/Miedo.



Entendemos además que el joven está sumergido en un entorno hipervisual donde muchas veces no queda espacio para un pensamiento crítico. En ese entorno, el joven suele disponer de pocas armas para enfrentarse a él, convirtiéndose en muchas ocasiones en un consumidor pasivo que deglute sin seleccionar ni reflexionar. Una de las líneas de nuestro trabajo, consiste en enfrentarnos a esta realidad, partiendo de la premisa de que “una imagen forma parte de un dispositivo de visi-

3 <http://www.ca2m.org/es/jovenes> (Consulta: 18/03/2012)

4 <http://www.museodelprado.es/exposiciones/info/en-el-museo/francis-bacon/actividades/> (Consulta: 18/03/2012)

5 <http://www.moma.org/learn/teens/nights> (Consulta: 20/03/2012)

6 <http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Manifs.nsf/0/150573AAD720BADEC12579BA005360F9?OpenDocument&sessionM=2.8.2&L=1&form=Actualite> (Consulta: 20/03/2012)

7 <http://www.elmamm.org/2012/03/laboratorio-para-jovenes/> (Consulta: 20/03/2012)

bilidad: un juego de relaciones entre lo visible, lo decible y lo pensable” (Ranciere, 2011, 31). Precisamente, éste es uno de los puntos que pretendemos reforzar en nuestro trabajo con los jóvenes: evidenciar los procesos de manipulación y control que subyacen de las producciones visuales-y los dispositivos- que nos rodean y fomentar estrategias y referencias para que el joven se posicione ante ellas.

Cabe destacar que nuestro interés no parte de realizar proyectos donde el objetivo sea potenciar el elemento “artístico”, es decir generar actividades en las que las técnicas y resultados finales se evalúen bajo esa perspectiva. Por el contrario, el proceso creativo está sobre cualquier tipo de perfeccionamiento formal, ya que desde sus inicios, este programa nació bajo la premisa de que los jóvenes “... encontrasen en el Museo un espacio para la creación en el que lo expresivo se impusiese a cualquier tipo de destreza manual, ya que en estas edades cada expresión individual se convierte en un acto de afirmación e la identidad –aún en construcción– (...)”⁸ En este sentido, integramos las ideas y procedimientos artísticos como proceso, nunca como resultado.

Las propuestas artísticas del museo son trabajadas como un componente más a tener en cuenta y utilizar dentro del gran epígrafe de Cultura Visual definido por Walker y Chaplin, 1997 “la cultura visual tendría por tanto, un objeto de estudio caracterizado por los artefactos materiales (edificios, imágenes -fijas y en movimiento-, representaciones en los medios de masas, las performances), producidos por el trabajo o la acción y la imaginación de los seres humanos con finalidades estéticas, simbólicas, rituales o político-ideológicas. O con finalidades prácticas dirigidas al sentido de la mirada o hacia un significado expandido” (Hernández, 2010,171) intentando acercarnos al arte desde una posición que evite la utilización de mayúsculas.

¿Cómo integrar, por lo tanto, estos elementos artísticos si partimos de un trabajo donde no prima la lectura formal y tradicional de la Historia del Arte? ¿En un espacio en el que se cuestiona incluso el papel del Museo como creador de una obra de arte, como mecanismo de representación que transforma y condiciona también lo que expone⁹? En nuestras experiencias con jóvenes, utilizamos las referencias y tesis expositivas como un elemento a debatir en los intercambios dialécticos con ellos y ellas y en los procesos creativos que desarrollan, cuyo objetivo final es cuestionar aquello que han visto vinculándolo a sus propias experiencias, imaginarios y situaciones cotidianas. Desde esta base, nuestro acercamiento a la cultura visual es entendido como un proceso educativo donde compartimos con Hernández (2007, 88) que nuestra función es intentar trabajar con elementos de la cultura visual –entre los que se engloban las manifestaciones artísticas– desde una posición de estudio y reflexión, ya que estas manifestaciones son “mediadoras de discursos y posiciones de sujeto”.

No podría ser de otro modo, si entendemos que este museo, además de sus múltiples funciones plantea con sus propuestas expositivas otras narraciones y contextos que intentan fomentar la actitud crítica del espectador, desmontando la idea del objeto artístico tradicional.

En este marco de actuación concreto, esbozado en los párrafos anteriores y partiendo de la idea de Fernando Hernández de que “la cultura visual es una posición desde la que pensar la iconosfera en la que vivimos”¹⁰, nos planteamos lo siguiente: si al Museo acuden por iniciativa propia un considerable

8 http://edumuseos.blogspot.com.es/2008_10_01_archive.html (Consulta 20/03/2012)

9 Muntadas, Antoni. “Situación 2011”. Site specific dentro de la exposición “Entre/Between” celebrada en el Museo Reina Sofía del 23 de noviembre de 2011 al 26 de marzo de 2012.

10 <http://ordenadoresenelaula.blogspot.com.es/2007/09/hoy-entrevistamos-fernando-herndez.html> (Consulta 21/03/2012)

número de jóvenes y generan un considerable número de materiales, ¿por qué no entenderlo como una influencia más y analizarlo como otro factor en la producción de los imaginarios culturales del joven? ¿Puede el Museo contribuir a generar una cultura visual independiente de lo que contiene? ¿Qué diferencias hay entre producir imágenes y generar y cultura visual? ¿Qué sabemos, en definitiva de los jóvenes como productores de cultura visual en el Museo, desde el Museo y para el Museo?

Plantaremos estas cuestiones teniendo como horizonte nuestras propias experiencias, eminentemente prácticas, desarrolladas en el contexto específico de las iniciativas anteriormente citadas.

EN EL MUSEO: ESPACIOS Y EXPERIENCIAS DE CREACIÓN, ENCUENTRO Y PENSAMIENTO

En el Museo, los jóvenes encuentran un marco en el que generar sus propias producciones y ficciones en función de los estímulos recibidos y de su bagaje previo. En este sentido, el museo oferta dos tipos de actividades, diferenciadas por su carácter temporal o permanente. En este epígrafe “En el Museo” hablaremos de las actividades temporales y continuaremos con las permanentes en la sección titulada “Para el Museo”: <18 es el nombre genérico que recibe el programa para jóvenes de 13 a 18 años que tiene lugar los sábados en horario de mañana o tarde con una duración de tres horas. Su objetivo es convertirse en un lugar de encuentro para jóvenes que tengan inquietudes en torno a la cultura contemporánea. Los jóvenes que participan en las actividades <18, se apuntan porque quieren, es decir, que no se encuadran dentro de los públicos cautivos sino que realmente existe una motivación previa para “venir al museo”¹¹. En el marco de este programa, generalmente se preparan experiencias que tengan como escenario exposiciones temporales (*Medio/Miedo*, sobre la exposición *Entre/Between* de Antoni Muntadas) o bien diferentes ámbitos de la colección que fomenten el trabajo de temas transversales, como *Cuerpo a Cuerpo*, trabajo sobre la proxemia, el género y la expresión corporal o *The Watchmen. Quién vigila al vigilante?* sobre los sistemas de vigilancia en el Museo.

Tanto en una línea como en otra, el papel del joven como sujeto activo en el proceso de acercamiento al contenido visual del Museo es fundamental. Nuestra línea de investigación parte de posicionar a los jóvenes en el centro (y no al final) del discurso que emite el Museo. Su ubicación intermedia en este eje central imaginario, implica un proceso de reflexión colectivo, reconfiguración y transformación de las propuestas que el Museo lanza. Éstas, no serán consumidas sin más, sino sometidas a un proceso educativo que motive la generación de una línea de pensamiento crítico con la consecuente adaptación de esas propuestas a las propias expectativas, intereses y experiencias previa de los jóvenes.

¿Que papel jugamos en ese proceso de asimilación y metamorfosis? Obviamente, en este recorrido los jóvenes no caminan solos, sino que van acompañados de educadoras que les incitan no sólo a “mirar” sino a “ver”, entendiendo la acción de este verbo cómo algo que se hace no sólo a través de la “simple” visión, sino que implica una secuencia de pensamiento. Nótese que las educadoras

11 La evaluación de las dos últimas experiencias “Cuerpo a Cuerpo y “Medio/Miedo” (esta última aún en curso y con datos provisionales) revela que ha descendido en porcentajes la motivación de venir al museo por el interés que despierta la actividad (25% en *Cuerpo a Cuerpo* y un 28,5% en *Medio Miedo*) en comparación con iniciativas anteriores (39%, 48%, 34 en experiencias desarrolladas en 2008, 2009 y 2010). Observamos que actualmente los jóvenes indican que su motivación para venir es porque se lo dijo un “amigo/familiar”. Cabe destacar en este sentido que estamos observando un descenso en la edad de los participantes, lo que conlleva una mayor intervención de la familia a la hora de organizar el tiempo de ocio. Cabe destacar también, que entre el 80 y el 95% de los participantes recomendaría la actividad a otros jóvenes de su edad.

(actualmente no contamos con ningún educador en el equipo) acompañan, no dirigen ni guían hacia un conocimiento. Su papel es el de acompañar y estimular ese viaje intelectual que enfrenta al joven con el contenido del museo y a partir del cual, él o ella pueden generar sus propias contribuciones a la cultura visual.

Las metodologías de trabajo utilizadas son variadas y provenientes de diversas fuentes. Entendemos que ese engranaje de pensamientos y acciones no tiene porqué ser tedioso, sino que puede ser divertido y estimulador. En este sentido nos damos cuenta de que los procesos dialógicos de los que partimos pueden en ocasiones resultar excesivamente exhaustivos y prolongados para los participantes. Por ello intentamos compaginarlos con prácticas performativas y teatrales, además de con dinámicas que permitan al joven explorar y descubrir el Museo, intentado siempre trazar vínculos con las experiencias previas y cotidianas de los participantes. Esta autonomía física les permite incorporar nuevas referencias elegidas libremente y refuerza su autoestima a la hora de decidir y descartar, propiciando además, la articulación de opiniones para llegar a un consenso con el grupo, ya que intentamos que todas estas acciones se realicen de forma colectiva.



“Repensar el objeto”
Actividad diseñada por el Equipo con motivo del Día Internacional de los Museos, desarrollada en las terrazas del Edificio Nouvel.

A través de su participación en las experiencias <18, estos grupos pueden reinterpretar conceptos e ideas susceptibles de ser transformados en productos o imágenes e incorporadas a su imaginario a través de las redes, de tal forma que contribuyan a formar parte de su cultura visual. Desde una perspectiva tradicional, en lo referente a formatos educativos en museos, la producción artística o visual tiene lugar en el “taller” posterior a la visita. Actualmente, en el Museo Reina Sofía, estamos intentando investigar y reformular estos formatos de trabajo, para intentar desestabilizar las barreras entre el taller y las salas de exposición, es decir, entre las dinámicas y acciones que tienen lugar en uno y otro ámbito. Sin embargo, entendemos que si queremos propiciar un diálogo, es necesario encontrar un espacio sin interferencias (público, fotos, ruido, piezas) que obviamente no se halla en el circuito expositivo. Es en el espacio del taller o espacio de creación, donde los jóvenes, con la cabeza, los móviles y las cámaras cargados de referencias, encuentran su propio espacio de manipulación, construcción e intercambio de elementos susceptibles de formar parte de la cultura visual. En este sentido, el papel de las redes es fundamental. Al finalizar las experiencias que implican la creación de cualquier tipo de elemento físico (no todas las actividades lo tienen), hemos detectado que la mayoría de los jóvenes, fotografían tanto el proceso creativo como los resultados. En otras ocasiones en las que se generan vídeos u otras producciones de difícil portabilidad son los jóvenes

los que nos solicitan fotografías de sus intervenciones. La finalidad es llevarse una imagen de estos elementos y compartirlos con sus amigos de Tuenti/Facebook... De esta forma, se generan redes de imaginarios juveniles cuyo nexo de unión parte y emana del mismo punto: el Museo.

EN EL MUSEO: TEJIDO Y ESTRUCTURA PARA FAVORECER EL ACCESO Y PARTICIPACIÓN DEL JOVEN

¿Qué puede atraer de un Museo a un joven de las edades de las que estamos hablando para que venga un sábado sólo o con amigos/as? Es cierto que la forma en la que generalmente los jóvenes vienen al Museo no es el camino más atractivo para repetir por iniciativa propia: en viajes extra escolares donde en un día tienen que compaginar la “visita express” al MNCARS con el Museo Thyssen Bornemisza o el Museo del Prado y un musical por la tarde; en recorridos interminables por las salas con guías que a través del micrófono siguen reproduciendo un discurso del que ellos y ellas están excluidos, acompañando a sus padres donde los circuitos de la visita responden a los intereses del adulto... Realmente, es complicado encontrar un espacio para jóvenes dentro del Museo. Desde este punto de vista, el departamento intenta ofrecer una programación estable para jóvenes que no reproduzca los esquemas tradicionales de trabajo en el Museo. Este interés se manifiesta tanto en las iniciativas para jóvenes en tiempo de ocio (programas <18) como en las actividades destinadas a ESO Y BACHILLERATO para centros escolares.

El contexto de la educación formal comparte intereses, objetivos y metodologías con el área de educación no formal ya que ambas pretenden ofrecer herramientas al joven cuyo objetivo es fomentar su actitud crítica respecto a la cultura visual que nos rodea, intentando cuestionar el consumo y digestión pasiva de los estímulos visuales en la sociedad en la que estamos inmersos. En este sentido cabe destacar que ambas áreas han desarrollado sus últimos trabajos específicos sobre la exposición *Entre/Between* de Muntadas llevando a cabo dinámicas en las que uno de los ejes de trabajo principales giraba alrededor de una reflexión sobre el poder y cómo los medios de comunicación pueden ayudar a construir ese poder. Paralelamente, la actividad ofertada para jóvenes de centros escolares en el presente curso 2011-2012 titulada “Documentar y Documentir”¹² incide en el interés en revelar los canales ocultos de manipulación que circulan en torno a las imágenes y noticias cotidianas.

Por lo tanto, intentamos focalizar nuestro trabajo hacia una de las líneas de estudio de la cultura visual, partiendo de que ésta puede ser entendida como “un instrumento y agente de dominio, seducción, persuasión y engaño” (Mitchell, 2003, 33) al igual, que puede ocurrir con la cultura material, oral o literaria (Mitchell, 2003). Nos parece importante reforzar esta línea ya que observamos en nuestro trabajo con jóvenes que este hecho, reflexionado y meditado, no es tan patente para un adolescente medio. En nuestra aproximación a este terreno, incluimos en nuestro campo de estudio tanto manifestaciones artísticas que evidencien esos procesos como que formen parte de ellos, así como referencias visuales que procedan del campo de las imágenes, entendiendo que éstas, generalmente no son absolutamente mudas sino relacionadas de algún modo con el lenguaje. Nos gustaría pensar que nuestras prácticas consiguen, aunque sea mínimamente una reflexión sobre el hecho de que “la cultura visual conlleva una meditación sobre la ceguera, lo invisible, lo oculto, lo imposible de ver y lo desapercibido. De igual modo, reflexiona sobre la sordera y el lenguaje gestual (...)” (Mitchell, 2003, 25) y que esa reflexión implique otra mirada hacia el mundo actual.

¹² <http://www.museoreinasofia.es/programas-publicos/educacion/publico-escolar/secundaria.html> (Consulta, 20/03/2012)

Estas prácticas que conllevan intentar evidenciar determinados procesos que cuestionan la objetividad de esos productos visuales, implican un trabajo arduo y complejo, ya que en ningún caso nuestra intención es intentar “convencer” a los participantes, sino simplemente intentar dar diversos puntos de vista sobre un mismo objeto/imagen: son ellos y ellas los que tienen que comenzar a decidir sobre su actitud respecto a lo que ocurre día a día, los que tienen que reflexionar sobre “las prácticas diarias del ver y el mostrar” (Mitchell, 2003, 25).

Ambas áreas, educación formal y no formal, comparten la premisa de que a través de diferentes planteamientos creativos que impliquen la utilización de recursos variados, se ofrezcan al joven la posibilidad de manifestar su opinión plásticamente. Así, una amplia parcela del trabajo con jóvenes siempre intenta trabajar con medios audiovisuales: cámaras digitales, analógicas, polaroid, video, recursos de Internet, revistas, textos, objetos... para vincular el contenido de la experiencia educativa con su cotidianidad: si no integramos recursos audiovisuales y procedentes de Internet y de los Medios, el Museo corre el riesgo de quedar obsoleto en sus prácticas y alejado de las campos de interés de los jóvenes, quienes actualmente conciben una sociedad híbrida entre el mundo virtual y el real y donde las noticias, recuerdos y actos se generan, archivan y comparten mediante imágenes vehiculadas a través de la red.

En ningún momento las producciones que se realizan en el Museo pretenden ser reproductivas e imitativas de las obras que se han visto en salas. Más bien, el esquema de trabajo propone utiliza las obras o contenidos del Museo tanto en el sentido estético como en el sentido teórico con una referencia más a integrar en el trabajo del joven al mismo nivel que el resto de las experiencias e influencias que él o ella quieran integrar en su trabajo. De esta forma, el Museo puede o no actuar como influencia, pero lo que se configura en el museo es una creación independiente de lo que contiene.

PARA EL MUSEO: EL MUSEO COMO LUGAR DE NEGOCIACIÓN E INICIATIVA

El proyecto educativo para jóvenes del que vamos a hablar a continuación, y que como establecimos en el epígrafe “En el Museo” complementa la programación de actividades para jóvenes en el ámbito de la educación no formal, se configura como la experiencia educativa permanente de más larga duración (comenzó en 2006) de las desarrolladas en el área de educación. Para el Museo, el afianzamiento de este innovador programa ha supuesto un proceso de adaptación a los requerimientos que partían de él y que en muchas ocasiones han situado en un plano de fricción a la institución respecto a las propuestas de jóvenes.

Equipo es un proyecto educativo estable en el que participa un grupo de jóvenes de entre 16 y 20 años, quienes se reúnen cada sábado en “su espacio” con una educadora con el objetivo de repensar y “crear museo”, tanto a nivel teórico como práctico. Estos jóvenes se apuntan a Equipo para compartir sus inquietudes e intereses con otros chicos y chicas de su edad. Además, acuden al Museo para conocerlo desde dentro, con todas las implicaciones que esto conlleva: encuentros con artistas y profesionales del ámbito museístico (conservadores, coordinadores, técnicos...) visitas a montajes y a áreas de trabajo del centro (restauración, almacenes...). De esta manera los jóvenes participan activamente del Museo y con el Museo. Paralelamente, los jóvenes del Equipo colaboran como educadores en las experiencias <18, de tal forma que los participantes que vienen a esas actividades se encuentran gente de aproximadamente su edad, que comparte lenguaje, dudas y motivaciones. Con el objetivo de potenciar al máximo su vinculación con el Museo y de facilitar poner en común con otros adolescentes los intereses generados en el seno del grupo, el Equipo

diseña y ejecuta dos actividades al año dirigidas a otros jóvenes: Equipo en Abierto¹³ y la actividad del Día Internacional de los Museos¹⁴. De esta forma, abren sus dinámicas de trabajo y pensamiento e integran en ellas a otras jóvenes, que viven el Museo de una forma fresca y directa sin apenas intervención de mediadores adultos. Finalmente, con el objetivo de acercar a los jóvenes al Museo, el Equipo colabora en las labores de diseño de los elementos de difusión de las actividades <18.

Equipo en Abierto 2. Actividad para jóvenes diseñada por Equipo.



En el espacio de Equipo, la toma de decisiones es colectiva e implica múltiples negociaciones... hay muchas ideas y energía creativa, opiniones sobre todo y muy diferentes puntos de vista... ¿Qué producciones podrían generar estos jóvenes cuando a priori puede parecer que se encuentran inmersos en un debate continuo que tan solo genera ideas?

Una de las cuestiones a tener en cuenta en el trabajo con jóvenes es la necesidad de concretar los conceptos utilizando diferentes metodologías donde el debate y la reflexión no se asimilen a figuras estáticas y verbales. Por ello, intentamos que esta práctica se equilibre con dinámicas creativas, entendiendo que los procesos creativos son agentes activos para generar un pensamiento crítico.

Dentro del Equipo, estas prácticas alternativas se traducen en trabajos colectivos o experiencias creativas individuales que parten de una aguda reflexión sobre un tema dado y que siempre se comparten a través de la puesta en común con el resto del grupo, generando de esta forma un debate que parte de lo más íntimo y cotidiano. Mediante estos recursos educativos, intentamos activar la mirada crítica y potenciar la emancipación del joven tanto hacia lo que el Museo y la cultura contemporánea proponen como hacia lo que desde su papel de ciudadano pueda inferir.

En el ámbito concreto de su faceta como productores, citaremos un caso concreto que evidencia el choque que a veces se produce por los requerimientos de un grupo cuando nace bajo la premisa del concepto “participación” y “proposición e iniciativas” y la posición del Museo con sus condicionamientos de carácter institucional.

13 <http://www.museoreinasofia.es/programas-publicos/educacion/2011/equipo-abierto2.html>

14 <http://www.museoreinasofia.es/programas-publicos/educacion/2011/repensar-objeto.html>

La difusión de los talleres <18 demostraba una desconexión entre lo que el Museo entendía y generaba como y para estos jóvenes y los mensajes que un “joven real de 13 a 18 años” percibe. Concretamente, los miembros del Equipo, no se sentían muy identificados con los elementos de difusión que el Museo producía para las actividades para jóvenes. Partiendo de esta postura y tras complejos procesos de negociación dentro del Museo cuya imagen gráfica está y ha estado bastante definida, se consiguió dar salida a la creatividad de los jóvenes favoreciendo que sus propuestas de difusión respecto a las actividades <18 fueran aceptadas y producidas por el propio centro. Este proceso está lejos de configurarse como una capitalización de la creatividad de los jóvenes, sino más bien al contrario: los jóvenes han conseguido “convencer” al museo de que nadie puede entender mejor a los jóvenes que los propios jóvenes, logrando así, respecto a estos elementos de difusión, una mayor libertad en cuanto a la utilización de imágenes, colores, formatos e incluso selección de títulos... una libertad que no aparece en ningún otro ámbito de las producciones gráficas del centro.



Tarjetón de difusión de la actividad Medio/Miedo diseñada por el Equipo.

El proceso creativo que se desarrolla dentro de Equipo para llegar a convertir una idea en una imagen supone un trabajo colectivo de varias sesiones y una investigación previa sobre el objeto de trabajo de la futura experiencia colectiva que implica al Equipo y a su educadora, al Departamento de Educación y a los coordinadores de Exposiciones, además de a los profesionales de Publicaciones y Comunicación. Así, todo elemento generado por el Equipo es fruto de una profunda investigación tanto sobre la actividad en sí, como sobre la exposición temporal sobre la que se vaya a trabajar o la colección en el caso de que no se trabaje con temporales. En el primer caso, toda esta línea de documentación implica encuentros con artistas, trabajo sobre la información gráfica y textual de la exposición y de los creadores/as, visitas al montaje, reuniones con educadores y diseñadores de la actividad...aglutinados todos estos ingredientes con las referencias visuales que cada joven traiga “en su mochila”. Es con todo este material con el que el Equipo decide qué imagen y en ocasiones, qué título, sería el más potente para la actividad.

Así, los jóvenes contribuyen a diseñar colectivamente y difundir imágenes no imitativas de las obras, temas o fuentes con las que trabajan, generadas tras un proceso de asimilación y debate reflexivo. Estos productos de diversos formatos alternativos y con su propia seña de identidad, son distribuidos entre otros jóvenes con la finalidad de informar sobre las actividades <18.

Una de las cuestiones objeto de trabajo durante este último año en el Equipo y surgida a raíz de su participación en el XIII Festival ZEMOS98 “Progresada adecuadamente” y en el taller de “Remezcla audiovisual: La sociedad fascinada. Desleer, releer y rehacer imágenes mediáticas” celebrado en el marco del festival, ha sido el análisis de las fuentes que individuos/colectivos toman para generar sus propias producciones visuales y el modo en que estas influencias se van transformando y mezclando generando a su vez nuevas creaciones, teniendo como referencia Internet. El análisis de estos “códigos fuente” ha supuesto un enriquecimiento a la hora de enfrentarse a los procesos creativos para hacer imagen, ya que generar esa cultura visual incluye muchas culturas visuales, incluyendo las no dominantes y subculturas y los objetos e imágenes que las personas proyectan (Freedman, 2003).

Entendiendo que la inclusión de la cultura visual del pasado implica en cierta forma una revisión de las fuentes, influencias y referencias, tanto explícitas como silenciadas, nuestro objetivo es intentar conseguir que, partiendo de la práctica de producción de un elemento susceptible de ser incluido dentro del epígrafe de “cultura visual”, y de una vivencia directa por parte del joven de los procesos de selección de los elementos que la conforman, éste plantee las mismas preguntas surgidas en ese proceso creativo cuando en su mundo cotidiano se enfrente a las manifestaciones de la cultura visual, entendidas como Mass-media, arte, producciones populares, etc.: ¿Qué es esto? ¿Cuál es su finalidad? ¿Cómo está dispuesto? ¿Por qué ese título? ¿Qué estética asimila y por qué? ¿De dónde parte? ... De lo que se trata es de intentar mantener una actitud crítica ante cualquier ámbito de la vida, tanto en el Museo como fuera, y situar los sentidos en una posición alerta respecto a cualquier tipo de estímulo recibido, es decir promover, siguiendo a Hernández (2007), una actitud frente a las imágenes de resistencia, pero también de acción.

EL MUSEO REINA SOFÍA, COMO PLATAFORMA DESDE LA CUAL REPENSAR LA CULTURA VISUAL, TANTO LA PRODUCIDA COMO LA CONSUMIDA

A nivel metodológico, intentamos articular los paréntesis de tiempo donde nos encontramos con los jóvenes mediante diferentes estrategias que, como hemos apuntado a lo largo del texto, fomenten el desarrollo de la actitud crítica de los jóvenes. A pesar de que los desarrollos educativos son diferentes en Equipo y en Hastadiecicoho, comparten objetivos generales. En ambos programas, intentamos abordar el museo como un lugar de encuentro entre jóvenes de formación diversa y no necesariamente artística, con inquietudes por el mundo que los rodea y ganas de conocerlo a partir de las propuestas que los autores contemporáneos lanzan desde diferentes formatos: vídeo, performances, obra plástica... Las actividades para jóvenes no tienen como fin formar a futuros artistas, (entendemos que para ello hay centros especializados), sino reforzar la identidad del joven como sujeto capaz de seleccionar y desarrollar una lectura más o menos crítica sobre todo elemento susceptible de ser incluido dentro del campo de la cultura visual que lo rodea.

En este sentido, nuestro trabajo se orienta a:

1. POTENCIAR LA AUTONOMÍA DEL JOVEN

1.1. Como individuo capaz de argumentar, seleccionar, preguntar y decidir. En muchas ocasiones encontramos en las actividades jóvenes que se sorprenden al ser interpelados y que manifiestan un considerable asombro no exento de incomodidad cuando les decimos que sin su participación y opiniones, no podemos realizar el trabajo, no podemos construir significados. Los jóvenes, tras un primer momento de vergüenza y titubeo, suelen aprovechar y disfrutar de este espacio en el que

su opinión realmente va a marcar el desarrollo de las reflexiones. En esta línea, siempre intentamos plantearnos iniciativas activas que se acerquen a los productos de la cultura visual con múltiples voces y donde sean las de los chicos y chicas las que decidan por sí mismos sobre los aspectos más relevantes sobre lo observado y trabajado, ofreciéndoles formatos de trabajo flexibles que permitan adaptar e incorporar sus propuestas.

1.2. Ofreciéndole la oportunidad de explorar el museo libremente seleccionando aquello susceptible de ser incorporado en un posterior relato o experimento audiovisual. Esto contribuye a reforzar su independencia y autonomía de movimientos en el sentido de recorrer y descubrir el Museo, concebido en nuestro caso como una ciudad¹⁵, donde en cualquier momento se puede producir conocimiento y estímulo. Este es un de los puntos más valorados de las actividades según demuestran las evaluaciones. La posibilidad de incorporar todo aquello que se sale del itinerario fijado y que es seleccionado exclusivamente por los jóvenes supone un campo de experimentación para ellos, que se encuentran en un momento de continuo descubrimiento de la realidad donde en muy pocas instituciones tiene la oportunidad de conducir ese proceso autónomamente.

Uniendo el punto 1 y el punto 2 nos encontramos con espacios de trabajo donde las producciones que realizan y comparten los jóvenes tienen como influencia los elementos de cultura visual que se encuentran en el edificio del museo pero que son el resultado de los procesos de análisis y discusión que sobre ellas han generado los participantes.

2. ENFATIZAR LA REFLEXIÓN E INVESTIGACIÓN PREVIAS A GENERAR CUALQUIER ELEMENTO SUSCEPTIBLE DE SER DENOMINADO CULTURA VISUAL.

Como hemos visto en el Equipo, siempre está presente una profunda investigación que comprende encuentros con personas relevantes vinculadas al tema de trabajo, lectura e investigación de material y debate sobre lo más importante a resaltar, que implica un dilatado trabajo de reflexión previo. Estas actividades ofrecen puentes a los adolescentes desde los que trazar lazos que rompan con las lecturas hegemónicas sobre un tema. A través del contraste y la discusión, los jóvenes parten de un cuestionamiento inicial que les lleva a subvertir el contenido original en pos de un resultado colectivo de sus investigaciones. En esta línea, uno de los trabajos que parece más adecuado pensar que podría proponerse a este grupo respecto al tema que nos ocupa sería ¿se sienten ellos productores de cultura visual? ¿Qué implicaciones tiene el término productor?

3. REFORZAR EL TRABAJO EN GRUPO A TRAVÉS DE CREACIONES COLECTIVAS.

A través de diferentes dinámicas se potencia el desarrollo de experiencias grupales tanto en las actividades temporales como permanentes, donde cada decisión implica un consenso previo. El trabajo en grupos implica un reparto de tareas, equilibrio en la aportaciones y en la toma de decisiones... amparadas bajo la premisa de libertad creativa y libertad de opinión. En estos momentos, es donde entran en conflicto los imaginarios que cada individuo porta y se inicia un proceso de creación temporal de un imaginario colectivo aderezado a su vez por las experiencias vividas en el museo. Lo denominamos temporal, porque ese flujo está ubicado en un tiempo y espacio concretos: la actividad en el Museo, que tiene una duración concreta. Se hace difícil analizar hasta qué punto esas vivencias calan en el joven y suponen un cambio en sus futuras producciones (en el caso de los participantes en actividades para jóvenes). Sin embargo, en el caso de los integrantes de Equipo

15 Muntadas, Antoni. "Situación 2011". Site specific dentro de la exposición "Entre/Between" celebrada en el Museo Reina Sofía del 23 de noviembre de 2011 al 26 de marzo de 2012

sí que podemos observar con mayor rigor ese proceso de alfabetización de la mirada que repercute en sus creaciones y en los análisis de las creaciones de los artistas u otros elementos visuales.

4. ESTIMULAR LA CREATIVIDAD Y MOTIVAR EL DESARROLLO DE PRODUCCIONES NO IMITATIVAS NI REPRODUCTIVAS.

Resulta evidente, tal y como se ha demostrado a lo largo del texto, que no se trata de que los jóvenes calquen una obra o un tema que emane de la exposición sino que este sea tan sólo una influencia igual de importante que el resto de referencias que él o ella traigan en su “mochila”. El acercamiento con naturalidad a las obras de arte desde un plano democrático redundará en un reforzamiento de la autoestima de los chavales, una pérdida del miedo a hablar y a opinar y una potenciación de la proclamación de opiniones. Esta situación, genera un enriquecimiento de los significados que se trasmite en las creaciones colectivas realizadas. Para conseguir llegar a este punto, intentamos ofrecer un variado abanico de propuestas que estimulen la creatividad de los chavales, utilizando recursos procedentes de diversas disciplinas (teatro, videoarte, publicidad, literatura) que se traducen en múltiples prácticas y dinámicas. Estas propuestas se conciben y generan de forma flexible, con la intención de que sean permeables a incorporar las ideas e iniciativas creativas de los jóvenes.

De esta forma, las producciones finales se aparecen como el resultado de esa destilación y adaptación de contenidos a sus propios intereses e ideas. Podríamos plantear que desde el Museo se inicia un proceso de emancipación de la mirada del joven siempre incompleto, porque en él intervienen muchos agentes externos que difícilmente apoyan ese proceso (cuando nos situamos “fuera” del Museo) y que éste se realiza con recursos didácticos y creativos específicos y adaptados a las necesidades del propio joven, intentando adaptarlos al máximo a su nivel de madurez y a su capacidad de asimilación de ideas.

A MODO DE CONCLUSIÓN O APUNTE FINAL

Quedan muchas voces por incluir al hablar de los jóvenes como productores de cultura visual, en primer lugar, la de todos aquellos que consciente o inconscientemente alimentan ese epígrafe que da título a las jornadas. Quedan también por discutir, diferentes enfoques sobre lo que es y lo que no forma parte de cultura visual.

Existen múltiples puntos de vista sobre los que enfrentarse a ese tema: como investigador, como profesor, como educador... nosotros nos encontramos en un punto híbrido entre todos y con una clara intención de reforzar el proceso educativo como eje que marca el ritmo de las creaciones visuales. En este espacio y teniendo como telón de fondo uno de los principales integrantes de la cultura visual, la creación artística, nos enfrentamos a esta realidad utilizando nuestro ámbito de trabajo no como cinturón opresor, sino como catapulta a partir de la cual se puedan trabajar múltiples aspectos susceptibles de ser interesantes para el joven.

¿Qué sabemos de los jóvenes como productores de cultura visual? Lo que podemos decir a partir del análisis de lo que hemos ido experimentando, es que existen jóvenes que son productores de cultura visual desde la voluntad de generar elementos artísticos, publicitarios... que tienen un claro interés por ser etiquetados dentro de ese mundo. Existen otros jóvenes, que son a los que nos dedicamos, que se encuentran en un estadio madurativo de continua búsqueda y autoafirmación, de dudas identitarias y complejos físicos e intelectuales, de rebelión continua contra el orden

establecido y contra los elementos de autoridad... cuyo cuerpo y mente están en un proceso de construcción. Es en medio de esta energía, donde el Museo y sus educadoras entran a desestabilizar más si cabe las premisas que el joven tenga en su cabeza para darles la vuelta e intentar que se plantee que quizá el contenido del Museo no es tan ajeno a lo que le interesa y que partiendo de él puede obtener recursos útiles para obtener información velada del mundo que le rodea. Así, las producciones que se realizan dentro del Museo y que se configuran como elementos de cultura visual en el sentido de que son compartidos, transmitidos y creados con esa intención (no todas las producciones lo son) están impregnadas de ese componente educativo de provocar y dar qué pensar y están en total consonancia tanto con la metodología como con las motivaciones que generan cada experiencia.

REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

- FREEDMAN, K. (2003). *Enseñar la cultura visual. Currículum, estética y la vida social del arte*. Barcelona: Octaedro.
- HERNÁNDEZ, F. (2010). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- (2007). *Espigadoras de la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- MARTÍNEZ, P. (2007). Jóvenes en el Museo: Hastadieciocho. En R. Calaf Masach, O. Fontal Merillas y R.E. Valle Flórez (coords.), *Museos de Arte y Educación. Construir patrimonios desde la diversidad*. CIUDAD: Trea.
- PADRÓ, C. (2007). *Museos y Educación. Cartografía de un caso*. Pràctiques Dialògiques. Interseccions de la pedagogia crítica i la museologia crítica 12, 13 y 14 de julio de 2006 (en papel).
- RANCIERE, J. (2003). *El maestro ignorante*. Barcelona: Laertes.
- FERNÁNDEZ-SAVATER, A. (2011). *La emancipación pasa por una mirada del espectador que no sea la programada. Entrevista a Jacques Rancière*. Desacuerdos. Sobre arte, política y esfera pública en el Estado español, 6, 29-33.
- SÁNCHEZ DE SERDIO, A., LÓPEZ MARTÍNEZ, E. (2011) *Políticas educativas en los museos de arte españoles. Los departamentos de educación y acción cultural*. Desacuerdos. Sobre arte, política y esfera pública en el Estado español, 6, 205-222.
- AGUIRRE, I., HERNÁNDEZ, F., PADRÓ, C., ZULÁIN, C., SITESIZE (2011) *El giro educativo en el Estado español (Mesa redonda moderada por Guerra, C)* Desacuerdos. Sobre arte, política y esfera pública en el Estado español, 6, 274-297

FUENTES ELECTRÓNICAS

- <http://www.espainblanc.net/Dar-que-pensar.html> (Consulta: 18/03/2012)
- <http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCUQFjAA&url=http%3A%2F%2Festudiosvisuales.net%2Fvista%2Fpdf> (Consulta: 18/03/2012)
- http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CDYQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.aufop.com%2Faufop%2Fuploaded_files%2Farticulos%2F1261153952.pdf&ei=x6lnT8voCMWXhQeq61GdCg&usg=AFQjCNFKwCnP3g0tUBUMC04S52S0s850bQ&sig2=CNFo9JWxaoGWRwp3IGwFOA (Consulta: 19/03/2012)
- <http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCUQFjAA&url=http%3A%2F%2Fredalyc.uaemex.mx%2Fredalyc%2Fpdf%2F800%2F80013049004.pdf&ei=zKtnT-OzH8aX0QXi34CQCQ&usg=AFQjCNGMk4F1mUvRTGreGhcP6ZGO9RPPHA&sig2=rGX42bOMaKNhLPFUkAs0ew> (Consulta 19/03/2012)

OTRAS FUENTES

- Muntadas, Antoni. "Situación 2011". *Site specific* dentro de la exposición "Entre/Between" celebrada en el Museo Reina Sofía del 23 de noviembre de 2011 al 26 de marzo de 2012