

a  **pigmenta** *gamebox*

soluções para habitar um *museu*

para grupos escolares, público geral e organizado, e famílias

o que é?

apigmenta *gamebox* - soluções para habitar um museu é um projeto de mediação que tem como objetivo estimular o pensamento crítico e a produção de conhecimento através do que as obras de arte e os espaços expositivos têm para nos oferecer.

este processo de mediação parte de uma *gamebox* que coloca ao grupo de participantes sugestões, desafios, perguntas de forma a despertar o interesse de cada um/uma em participar ativamente na leitura e na habitação de um museu.

o percurso da visita ao museu vai sendo descoberto através desta participação e da conclusão dos desafios propostos.

como desafio final propomos ao grupo de participantes, não uma solução ou resposta, mas sim uma formulação de uma questão para ser colocada ao próximo grupo que usar esta *gamebox*, que reflita sobre o que pode ser habitar um museu do futuro.

pretendemos que este dispositivo aproxime os jovens dos museus, que estimule a sua cidadania cultural e que dê voz às suas ideias, promovendo a autonomia e o poder de decisão.

objetivos gerais

- conhecer conceitos e experiências artísticas;
- experimentar processos e/ou técnicas artísticas;
- estimular o trabalho colaborativo;
- promover a educação artística;
- explorar vários modelos dos espaços expositivos.

objetivos específicos

- conhecer o projeto artístico da instituição ou de um evento em particular, como por exemplo exposições temporárias, através da *gamebox*, completando os desafios propostos;
- experimentar processos e/ou técnicas artísticas, através das propostas sugeridas pelos desafios, de modo a completar a proposta da *gamebox*;
- estimular o trabalho colaborativo de modo a terminarem com sucesso o jogo, partilhando as ideias com o grupo e chegando a uma conclusão coletiva;
- promover a educação artística, colocando em prática processos e técnicas artísticas através de outros objetos artísticos, terminando com a formulação de uma questão pensada coletivamente para ser respondida pelo próximo grupo a realizar o jogo.

metodologia

pedagogia ativa, privilegiando a partilha de experiências, a autoaprendizagem e o trabalho coletivo para a aquisição de novos conhecimentos, utilizando métodos interrogativos e ativos como a formulação de questões para estimular o pensamento crítico e a experimentação de técnicas artísticas.

este projeto é realizado através da mediação de uma educadora e através dos objetos contidos na *gamebox* (materializada numa caixa de madeira ou cartão).

	percurso	explicação dos momentos
momento zero	adaptado ao espaço	os participantes vão deparar-se com palavras/perguntas curiosas relacionadas com o texto de apresentação da exposição de forma a suscitar interesse sobre o que se vai ver, tentando descobrir-se ao mesmo tempo a localização do primeiro momento. o "momento zero" tem como objetivo criar sentido de grupo, interesse pela dinâmica e descobrir o ponto de partida deste jogo.
primeiro momento	adaptado ao espaço	os participantes vão agora encontrar questões relacionadas com o espaço expositivo e com espaços expositivos diferentes como é este "contentor" – "isto é um museu?"; "este tipo de escolhas de espaço faz-nos aproximar mais ou menos do museu?", "o que é um museu?", "o que se faz num museu?". alguns participantes vão ser desafiados/as a retirar uma destas questões de um objeto pensado concretamente para este desafio. no verso deste objeto encontrarão o desafio que os levará para o próximo lugar e que tem como tema o processo artístico - relacionar uma frase escrita por um artista, por exemplo, e que fale especificamente sobre uma das obras presentes na exposição, com essa mesma obra.
segundo momento	adaptado ao espaço	os participantes irão ter cinco minutos livres para descobrirem a obra de arte que se relaciona com a frase do desafio anterior. depois da análise, o grupo reúne-se, num ponto de encontro previamente selecionado, para partilhar as suas escolhas. de seguida, pela indicação da mediadora, irão descobrir e conhecer em modo de conversa a obra de arte que tem a ligação com o desafio – "o significado da frase sofre alguma modificação? porquê?" este momento termina com outro desafio: é pedido aos participantes que formem grupos ou duplas e que escolham outra obra de arte do artista em questão, por exemplo, e que escrevam uma frase que possa estar relacionada com o processo dessa obra. é-lhes dado 15/20 min e de seguida cada grupo ou dupla apresentam a frase que criaram, justificando.
terceiro momento	adaptado ao espaço	o jogo termina com a reflexão de uma questão formulada pelo grupo anterior* e com a formulação de outra questão, para ser refletida pelo grupo seguinte, e que se debruce sobre o que pode ser habitar um museu do futuro. estas questões são ouvidas e gravadas pelo gravador presente na <i>gamebox</i> . desafiamos ainda o grupo de participantes a escolher um lugar no espaço do museu onde gostasse de colocar a questão que formularam – a ideia é que a voz dos participantes seja visível como uma espécie de manifesto. *a frase colocada ao primeiro grupo que usar esta <i>gamebox</i> é proposta por nós: "como gostarias que fosse um museu?"

apigmenta *gamebox* é um projeto de mediação a ser adaptado ao espaço ou à exposição que lhe for solicitado/a.

carece de estudo científico sobre o tema associado ao espaço ou à exposição e deverá ser testado antes do sua utilização com o público.

a metodologia, o objeto e a sua forma serão mantidas.

fala connosco
apigmenta@outlook.com

apigmenta.com