

**Inclusive  
and Accessible  
Museums**



## **Gepubliceerd door**

mu-zee-um vzw

Vabamu

Berlin Wall Foundation

Calouste Gulbenkian Foundation

creACTive

MUSAC. Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León

## **Redactie**

mu-zee-um:

Lies Coghe, Veerle Derave, Ann Delye, Hilde Goossens, Eva Strobbe,  
Ewout Vanhoecke

Vabamu:

Karen Jagodin, Aive Peil

Berlin Wall Foundation:

Pia Eiringhaus, Christin Nezik, Dr. Katrin Passens

Museu Calouste Gulbenkian:

Inês Fialho Brandão, Margarida Rodrigues João, Margarida Vieira

creACTive:

Dragan Atanasov, Aleksandra Petkova

MUSAC:

Julia Ruth Gallego, Kristine Guzmán, Izaskun Sebastián

**Ontwerp omslag:** INDI.es

**Bedrijfsfoto:** Manuel Fernández | MF Studio

**Ontwerp boek:** INDI.es

**Vertaling:** Bob Muyliaert, Lies Coghe, Febe Struyve, Ewout Vanhoecke

Medegefinancierd door de Europese Unie. De standpunten en meningen die worden weergegeven zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en komen niet noodzakelijk overeen met die van de Europese Unie, de Europese Commissie of het Agency for International Programs for Youth. De Europese Unie noch de subsidiërende instantie kunnen daarvoor verantwoordelijk worden gesteld.

## **Copyright © 2023**

Alle rechten voorbehouden. Niets uit dit boek mag op enigerlei wijze worden gereproduceerd of gebruikt zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgevers, met uitzondering van korte citaten.

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Inhoud

9	<b>Inleiding</b>
12	<b>Personen met een handicap als museumbezoeker: is dit nog geen verworven recht?</b>
21	<b>Wie zijn wij?</b>
37	<b>IO1: Virtuele Museumbezoeken</b>
40	<b>Voraf opgenomen interactieve Rondleiding</b>
47	<b>Interactieve Live Rondleiding</b>
52	<b>Voraf opgenomen Inzichten</b>
56	<b>Live inzichten</b>
60	<b>Virtuele les</b>
64	<b>Casus: Calouste Gulbenkian Museum</b>
71	<b>IO2: Het Zintuiglijke Traject</b>
80	<b>Casus 1: mu-zee-um</b>
88	<b>Casus 2: Vabamu</b>
96	<b>Casus 3: Berlin Wall Foundation</b>
106	<b>Casus 4: creACTIVE</b>
112	<b>Casus 5: Calouste Gulbenkian Museum</b>
122	<b>Casus 6: MUSAC</b>
131	<b>Bijlage</b>
134	<b>Eindnoten</b>
136	<b>Contacten</b>
138	<b>Een speciaal dankwoord aan</b>



**Inleiding**

Dit e-book geeft inzicht in de belangrijkste bevindingen van het **I AM**-project (**Inclusive and Accessible Museums**). Het project, gefinancierd door het Erasmus+ programma (Key-Action 2), werd tussen juni 2021 en juni 2023 uitgevoerd door partners uit zes Europese landen: mu-zee-um (België), Berlin Wall Foundation (Duitsland), Calouste Gulbenkian Foundation (Portugal), MUSAC (Spanje), VABUMU (Estland) en creACTive (Noord-Macedonië).

Het partnerschap brengt de expertise en creativiteit van een aantal zeer verschillende instellingen samen. Kunstmusea, historische musea, gedenkplaatsen, een organisatie voor kunsteducatie en een jongerenorganisatie bundelden hun krachten om hun specifieke competenties en ervaringen te delen in een samenwerkingsproject. Het doel is om de deelname aan het culturele leven en de herinneringscultuur mogelijk te maken. We hebben één gemeenschappelijk doel: onze instellingen inclusiever en aantrekkelijker maken, vooral voor jongeren met leerproblemen.

Op die manier wil het project geschiedenis, kunst en cultuur dichterbij jongeren brengen, zodat zij hun blik op de wereld kunnen verruimen, met andere leden van de samenleving kunnen interageren en persoonlijke competenties kunnen ontwikkelen. Door de middelen, competenties en ervaringen van elke partner te combineren, zijn wij ervan overtuigd dat we een veilige leeromgeving kunnen creëren die aangepast is aan de behoeften van de bezoekers.

Onze overwegingen leidden ons naar het idee om een methodologische "gereedschapskist" voor educatief werk te ontwikkelen die nieuwe benaderingen van onze onderwerpen en locaties opent voor jongeren, vooral voor jongeren met leerproblemen en intellectuele beperkingen<sup>1</sup>. Bovendien was het belangrijk voor ons om onze ervaringen te delen en beschikbaar te stellen aan collega's in andere musea. Dit e-book is een gids voor de twee intellectuele outputs die we hebben ontwikkeld.

Intellectual Output 1 (IO1) is een voorstel voor Virtuele Museumbezoeken. Deze bezoeken waren vooral relevant tijdens de COVID-19-uitbraak, toen veel musea gedwongen werden hun publiek digitaal te bereiken. Wij ontwikkelden vijf verschillende soorten virtuele bezoeken, die musea of gedenkplaatsen aan hun programma's kunnen aanpassen: vooraf opgenomen interactief bezoek, interactief live bezoek, vooraf opgenomen inzichten, live inzichten en een virtueel klaslokaal.

Intellectual Output 2 (IO2) heet *Het Zintuiglijke Traject* en is gericht op jongeren met leerproblemen. De sensorische reis is een methodische aanpak om de ervaring van een museum of gedenkplaats te verrijken door gebruik te maken van verschillende zintuigen. Opvoeders, jeugdwerkers en bemiddelaars kunnen hun eigen zintuiglijke hulpmiddelen creëren, zodat jongeren met leerproblemen een museum of gedenkplaats kunnen verkennen en toegang krijgen tot de werken, tentoongestelde objecten of onderwerpen door ze te zien, horen, aanraken, proeven en ruiken.

Naast stapsgewijze instructies zijn ook casestudies met foto's en video's opgenomen, zodat educatief medewerkers, jeugdwerkers, gidsen of andere museummedewerkers zich door dit samenwerkingsproject kunnen laten inspireren.

Met dit e-book willen we in gesprek gaan met collega's van musea en gedenkplaatsen. Wij vernemen graag uw feedback en commentaar op de instrumenten die we ontwikkelden.

### **Het I AM-Team**

Berlijn / León / Lissabon / Oostende / Skopje / Tallinn in het voorjaar van 2023

# Personen met een beperking als museumbezoeker: Is dit nog geen verworven recht?

Geert Van Hove  
Universiteit Gent

## Inleiding

Enkele jaren geleden liep ik met een groep het MSK in Gent (Museum voor Schone Kunsten) binnen en een van mijn medebezoekers neemt me in een van de zalen bij de arm, wijst met zijn vinger naar een van de werken en zegt: "Dit is een De Saedeleer." Ik glimlach vriendelijk naar hem en antwoord: "Ja, er hangen hier veel mooie schilderijen in deze zaal." Mijn metgezel herhaalt "De Saedeleer" ... Ik probeer wat dichterbij het werk te komen, in de hoop (stiekem) het naambordje rechts van het schilderij beter te kunnen bekijken. Mijn medebezoeker volgt mij op de voet. Ik zie dat het werk inderdaad wordt toegeschreven aan Valerius De Saedeleer, één van de beroemde Vlaamse landschapsschilders die een tijdlang deel uitmaakte van de Latemsche school. Ik kijk mijn medebezoeker bewonderend aan en zeg: "Jij weet wel veel van kunst, hè?" Hij antwoordt: "Dat staat thuis in mijn kunstboeken." Deze De Saedeleer kenner is een man van iets boven de 40, hij woont met 4 anderen in een huis waar ieder zijn eigen slaap/zitkamer heeft en waar sommige kamers ook gedeeld worden. In zijn persoonlijke ruimte verzamelt hij kunstboeken. Als hij naar muziek luistert, brengt hij vele uren door met het doorbladeren van die boeken. Ik denk dat we met de hand op het hart kunnen zeggen dat genieten van kunst echt een van zijn belangrijkste hobby's is. Overigens wordt deze man meestal omschreven als iemand met het syndroom van Down.

Het is een zondagochtend in 2014 en het is erg druk in het SMAK - Museum voor Moderne Kunst in Gent - (de inwoners van de stad mogen op zondagochtend gratis naar "hun" museum) dus... loop ik met twee andere mensen door de zalen waar werken van Berlinde De Bruyckere worden tentoongesteld. Hier hadden we op gewacht: "onze" Gentse kunstenares kon bewonderd worden in enkele zalen van ons museum. In één van de zalen hangt *Cripplewood*, het werk dat menigeen raakte op de Biënnale van Venetië. We komen de zaal binnen en onze metgezel van vandaag is meteen erg onder de indruk. Hij benadert het kunstwerk met grote omzichtigheid en wijst naar een (letterlijk) groot kunstwerk in de zaal. Hij gaat er naartoe en verijdert zich er enkele passen van, draait zich opnieuw om, buigt een beetje door zijn knieën en gluurt door openingen in het werk. Hij kijkt ons aan en zegt: "Mooi..." Onmiddellijk komt hij weer dichterbij en herhaalt het woord, wijst ernaar, kijkt door openingen, neemt afstand... Af en toe maakt hij bewegingen met zijn armen en handen en wij, die hem goed kennen, weten dat hij dit doet om wat energie kwijt te raken. Deze bewegingen maakt hij telkens als hij iets heel moois of spannends vindt... Ruim 20 minuten later lijkt

hij wat rustiger te worden en geeft hij aan dat hij door wil lopen naar een andere kamer. Meteen vraagt hij of er een trap is, want hij heeft een grote hekel aan trappen. Vlak voordat hij de zaal verlaat, draait hij zich nog een keer om en zegt: "Ik wil een boek kopen." Later in de museumwinkel begeeft hij zich zonder aarzelen naar een stapel boeken die daar speciaal voor deze tentoonstelling liggen. "Dit is het boek dat ik zoek," zegt hij. Hij bladert door het proefexemplaar en gaat duidelijk op zoek naar *Cripplewood*. Als hij het gevonden heeft, kijkt hij ons aan en zegt: "Mooi...". Later stapt hij de cafetaria van het museum binnen en draagt uitzonderlijk veel zorg voor de grote papieren zak waarin zijn nieuwste aanwinst zit. "Het boek is voor thuis," zegt hij, "ik ga het in mijn kamer bekijken want het is prachtig."

Ik schrijf deze korte inleiding niet lichtvaardig. Ik hoop hiermee te kunnen aantonen hoe sommige personen met een (verstandelijke) beperking enerzijds genieten van al het moois dat in een museum te vinden is en anderzijds van de samenbindende kracht van het samen beleven en genieten van een museum.

## Personen met een beperking in musea: is dat geen recht?

In 2006 werd het Verdrag inzake de Rechten van Personen met een Handicap<sup>2</sup> aangenomen door de Verenigde Naties. Dit is een juridisch bindend document. De 185 landen die dit verdrag tot dusver hebben bekrachtigd, verbonden zich ertoe hun wetgeving aan te passen aan de eisen van dit internationale verdrag.

Voor musea en hun functioneren biedt dit verdrag een aantal interessante openingen. De Artikelen 3 en 9 benadrukken bijvoorbeeld het belang van toegankelijkheid. Het gaat hier duidelijk niet alleen om de fysieke toegankelijkheid van gebouwen.

Artikel 30 van dit verdrag bepaalt dan weer dat personen met een handicap het recht hebben deel te nemen aan het culturele leven van de gemeenschap waarin zij leven. Artikel 30, lid 1, verwijst naar "toegang tot culturele materialen" en "toegang tot plaatsen voor culturele voorstellingen en diensten zoals theaters, musea, bioscopen, bibliotheken en toeristische diensten, en voor zover mogelijk, toegang tot monumenten en plaatsen van nationaal cultureel belang".

In dit verband verwijst artikel 30, lid 2, ook naar de maatregelen die moeten worden genomen om mensen kansen te bieden "om hun creatieve, artistieke en intellectuele vermogens te ontwikkelen en te benutten".

Bij het nastreven van het recht op deelname aan het culturele leven is een van de centrale concepten van het verdrag van cruciaal belang. Het betreft "redelijke aanpassingen"<sup>3</sup>. Dit betekent dat iets in een omgeving wordt gewijzigd om deze toegankelijk te maken voor personen met een beperking. Het is een maatregel die de gevolgen neutraliseert van een ontoegankelijke omgeving waarmee een persoon met een beperking wordt geconfronteerd.

Dit verdrag zou musea kunnen inspireren om niet alleen te werken aan fysieke toegankelijkheid, maar ook om programma's op te stellen en acties te ondernemen om mensen met een beperking in staat te stellen ten volle deel te nemen als bezoekers, kunstenaars, werknemers en sponsors... Dit zou kunnen gebeuren om musea te promoten als plaatsen waar iedereen samen kan genieten van objecten die waardevol en belangrijk zijn voor kunst en cultuur.

## Naar het museum gaan als uiting van het "verlangen" om erbij te horen: zijn mensen met een beperking dan geen mensen?

In een recent fascinerend boek merkt Dan Goodley<sup>4</sup> op dat mensen met een beperking niet ten volle als mens worden beschouwd. Door hen niet te steunen in hun verlangen om toegang te krijgen tot bepaalde sociale en culturele fenomenen, beschouwen we hen nog steeds als onwaardig en niet in staat tot deelname.

Samen met Orhan Agirdag<sup>5</sup> merken wij op dat het "deficitdenken" - denken in termen van tekorten - vaak tot uiting komt op momenten dat er een afstand wordt geconstateerd tussen wat van burgers als "normaal" wordt verwacht en bepaalde "doelgroepen" die dat verwachte niveau niet lijken te halen.

Agirdag probeert via de inzichten van Bourdieu duidelijk te maken dat "cultureel kapitaal" (inclusief inzichten in fenomenen zoals kunst als uitdrukking van de cultuur van een bepaalde gemeenschap) niet



alleen iets eendimensionaals is: mensen hebben niet alleen veel of weinig cultureel kapitaal; het is ook boeiend om te proberen te begrijpen of mensen ook "ander" cultureel kapitaal hebben.

Maar hoe kunnen mensen met een beperking cultureel kapitaal opbouwen, en hoe kunnen we leren van de mogelijk andere perspectieven die zij vaak hebben als zij uitgesloten blijven van het kennismaken met artefacten die tot de lokale cultuur behoren? Waarom blijven we voor mensen met een beperking de eenzijdige overweging maken dat het zingen van kinderliedjes en tranentrekkers iets is dat bij "hen" hoort<sup>6</sup>? Zijn zij dan gedoemd om als "eeuwige kinderen" door het leven te gaan?

Er is echter ook goed nieuws: we kunnen er iets aan doen. We kunnen acties ondernemen zoals die verderop in dit rapport worden beschreven. Goodley (2020:45) stelt dat onze verlangens altijd relationeel zijn: een gevolg van onze relaties en banden met mensen en niet-mensen, lichamen en cultuur, individuen en maatschappij, mensen en machines... We voelen en worden bewogen in en door de relaties die we met anderen hebben. Mensen met een beperking doorlopen (gewoon omdat ze mensen zijn) een permanent proces van "worden". Deleuze en Guattari gebruiken de term "worden" niet voor niets<sup>7</sup>. Dit "worden" wordt het best gevoed en is iets waarop we kunnen bouwen in verbinding met anderen (Goodley, 2020:49). Die anderen kunnen luisteren naar mensen met een beperking in hun verlangen om erbij te horen en mensen te ontmoeten en ... hen bijvoorbeeld mee te nemen naar een museum.

## **Musea als veilige plaatsen: kunnen mensen met een beperking zich ook ontwikkelen via veilige rituelen?**

Onze collega (en moeder van een zoon met een beperking) Katherine Runswick-Cole<sup>8</sup> schrijft het volgende over het etiket "verstandelijke beperking": een verstandelijke beperking is altijd diepgaand, omdat het de betekenis van het mens-zijn vergroot, verstoort, onderbreekt, in vraag stelt en verduidelijkt. Intellectuele beperkingen "beperken" (of tonen te weinig respect voor) het menselijke, maar verlangen er ook naar.

Mensen die vaak het risico lopen niet *au sérieux* te worden genomen (en erger nog, vaak verstoken blijven van menselijke basisbehoeften), betrekken bij typisch "menselijke" activiteiten en processen, zoals het genieten van kunst, is geenszins een zachte optie. We zullen altijd een evenwicht moeten vinden tussen de bijzonderheden van mensen met een beperking en wat er verwacht wordt van participerende mensen.

We horen vaak zeggen dat mensen (ook mensen met een beperking) veiligheid nodig hebben. Nu, is veiligheid niet vaak opgebouwd door/via rituelen?

Dus, laten we aannemen dat musea uitstekende plaatsen zijn om dit uit te proberen/te creëren.

Met betrekking tot rituelen grijpt Bronwyn Davies terug naar het begrip "ritornello"<sup>9</sup> zoals uitgewerkt door Deleuze en Guattari. Deze term, afkomstig uit de muziek, wordt hier filosofisch vertaald om te laten zien hoe omgevingen -zoals musea- kunnen werken. Ritme en milieu zijn fundamenteel in de ritornello. Het bezoek aan een museum kan onderdeel worden van een reeks rituelen die bepaalde mensen in onze cultuur uitvoeren. Rituelen bieden enerzijds zekerheid ("Ik weet wat er kan gebeuren"); anderzijds zijn er altijd mogelijkheden om te leren en te groeien ("Wat vind ik leuk om te zien/horen?", "Wat raakt me?", "Wat kan ik delen met anderen?"...).

Ontmoetingen met mensen en artefacten kunnen zowel inspireren als verwarren; ze bieden vooral ook veel mogelijkheden om het gevoel van "mens zijn" te benadrukken: een inkomkaartje halen, je bezoekerssticker ontvangen, je jas ophangen in de lockers, de sfeer in een museum leren kennen, informatie tot je nemen en na het bezoek iets drinken/eten. Dit zijn kleine elementen van een groter geheel die na een aantal keren en met de nodige ondersteuning worden herkend en veiligheid bieden. Volgens Davies gaat het aanvankelijk om de veiligheid van het hebben van een idee over wat komen gaat; het ritueel wordt voorspelbaar, biedt de contouren om mee te experimenteren... Alles gaat aanvankelijk terug naar veiligheid, een gevoel van herkenning... dit zijn dingen die steun bieden om te groeien, ook al is het druk of chaotisch bij aankomst in het museum. Dit werken met/via rituelen mag niet verworden tot een rigide iets, want tegelijkertijd is het altijd het beste om speels-onverwachte mogelijkheden te bieden... om te groeien, weet u nog?



## Tot besluit: een brief aan het I AM-team

Het is leuk om een inleiding te schrijven nu ik weet dat jullie, de in dit project verenigde musea, onder andere een 'toolbox' willen aanbieden. Een gereedschapskist geeft ideeën, moet niet klakkeloos worden gekopieerd, kan flexibel worden ingezet en kan op cultureel vlak worden aangepast. Iedere persoon met een beperking krijgt kansen om met zijn/haar talenten te werken, waarmee de stelling dat de diversiteit binnen de groep vaak groter is dan de diversiteit tussen groepen, bewaarheid wordt.

Het is ook leuk om te vernemen dat u bent teruggekomen op de stelling van Loris Malaguzzi die beweerde dat kinderen (mensen) 100 talen hebben en dat volwassenen er dan 99 van stelen. Veel kinderen met een verstandelijke beperking worden voortdurend beoordeeld op wat ze niet kunnen. Malaguzzi, een Italiaanse pedagoog, koos resoluut voor creativiteit en experiment om mensen te bereiken. Ik denk dat uw projectplannen hier perfect in passen.

Uit uw aanpak en enthousiasme maak ik ook op dat dit project een blijvende bijdrage wil leveren aan de zoektocht naar hoe wij - samen - "betere mensen" kunnen worden. In dit opzicht sluit uw project mooi aan bij het werk van de Britse filosofe Iris Murdoch. Deze auteur zag "liefde voor anderen" als het beginpunt waar "het grote dikke ego" ophoudt. Pas als je anderen echt ziet, echt durft te leren kennen, kun je leren van ze te houden. We leven in een tijd waarin de belangstelling voor de maatschappelijke rol van musea steeds meer op de voorgrond treedt. Ik ben ervan overtuigd dat jullie er met dit project in slagen om mensen met een beperking deel te laten uitmaken van de culturele omgeving waarin we leven, dat jullie dit doen in een poging om deze mensen met veel liefde beter te leren kennen, en dat jullie door deze acties samen betere mensen worden en opkomen voor een betere wereld. Ik ben nu al fan!

Geert Van Hove is professor aan de Universiteit Gent in het Vakgebied Orthopedagogiek: participatie en inclusieve opvoeding. In 2013 won hij de *Gunnar Dybwad Award van de American Association on Intellectual and Developmental Disabilities*. Hij was hoogleraar *Disability Studies* van de Leerstoel *Disability Studies* aan het VUmc Amsterdam, afdeling *Medical Humanities* 2013-2018. Hij ontving de *Steven Taylor Memorial Senior Scholar Award op de Disability Studies in Education Conference* (2017) in Minneapolis.



**Wie zijn wij?**

**mu-zee-um**

**Oostende, België**



© mu-zee-um vzw

mu-zee-um is een organisatie voor kunsteducatie die de wisselwerking tussen kunst(enaars) en publiek bevordert en stimuleert. mu-zee-um doet dit door het organiseren en creëren van educatieve projecten en sessies op lokaal, regionaal, nationaal en internationaal niveau. Voor mu-zee-um is kunst hét middel bij uitstek om mensen van alle leeftijden aan te zetten tot actie, creativiteit en reflectie.

De missie van mu-zee-um is een spil te zijn voor kunsteducatie, gevestigd op een kruispunt van regionale artistieke educatieve activiteiten met culturele actoren uit Oostende, de provincie West-Vlaanderen, de Vlaamse Gemeenschap en België. Het brengt kunstenaars, galerijhouders, cultuur-educatieve medewerkers en leerkrachten samen en richt zich tot een actief en divers publiek, dat kinderen, jongeren en volwassenen aanmoedigt om creatief te kijken en te luisteren naar de brede wereld van kunst en cultuur, terwijl ze de kans krijgen om actief deel te nemen aan diverse kunstvormen.

mu-zee-um is een ontmoetingsplaats voor vrijwilligers op het gebied van kunsteducatie en scholing, en organiseert vormingen voor gidsen en educatief medewerkers om hoog kwalitatieve publieksbemiddeling te realiseren.

Het uitgangspunt is creatie, het ontwikkelen van kunsteducatieve projecten voor scholen, profit en non-profit organisaties en particulieren op het gebied van muziek, multimedia, beweging, literatuur en theater, waarbij de kunstenaar centraal staat; mu-zee-um speelt een bemiddelende rol tussen kunstenaar en publiek. Innovatie in kunsteducatie staat voorop in dit laagdrempelige open huis, waar verschillende generaties en bevolkingsgroepen elkaar kunnen ontmoeten.

Op internationaal niveau organiseert mu-zee-um jongerenuitwisselingen, opleidingen en inclusieve activiteiten, voornamelijk in het kader van het Erasmus+-programma. Het fungeert als zend- en/of gastorganisatie voor het Europees Solidariteitskorps.



# Vabamu

Tallinn, Estland



© Vabamu - Sven Soome

Het Vabamu Museum of Occupations and Freedom, met de KGB Prison Cells, is het grootste actieve non-profit museum in Estland. Het museum wordt beheerd door de Kistler-Ritso Estonian Foundation. Deze plaats vertelt het verhaal van het Estse volk van bezetting tot onafhankelijkheid en inspireert mensen om hun vrijheid te behouden en ervoor op te komen. De missie van Vabamu is om het Estse volk en bezoekers te onderrichten, te betrekken en aan te moedigen om na te denken over de recente geschiedenis, de broosheid van vrijheid te laten ondervinden en op te komen voor vrijheid en rechtvaardigheid.

NoVa, of Noorte Vabamu, is de tak van de educatieve activiteiten van Vabamu die zowel op waarden gebaseerde museumlessen die het curriculum ondersteunen, als een zelfstudieomgeving met cursussen over maatschappelijke onderwerpen en learning bites samenbrengt. Het doel van NoVa is jongeren aan te moedigen langs maatschappelijke lijnen te denken en nieuwsgierig te zijn, zelfstandig te leren op een tijdstip en in een tempo dat hen past, en hun horizon te verbreden via museumlessen, evenementen en discussies, en zelf actief inhoud te creëren. De belangrijkste doelgroep van de NoVa-activiteiten zijn jongeren van 12-19 jaar; zij zijn dan ook degenen die de museumlessen en -discussies het meest bezoeken. De onderwerpen uit de museumlessen, het lesmateriaal en de discussies die jongeren het meest interesseren zijn mensenrechten, de impact van oorlog op het individu, actief burgerschap en duurzaamheid. In het museum is sinds de heropening in 2018 doelgericht aandacht besteed aan toegankelijkheid, met bezoeken met zowel beschrijvende als gebarentaaltolken, en lessen die zijn aangepast aan de principes van immersie. Aan het begin van de COVID-crisis in 2020 zag het museum de vraag naar virtuele museumlessen, studiemateriaal en bezoeken sterk stijgen, waardoor het meer en meer diensten ontwikkelde in zowel evenementvorm als in een autodidactische omgeving.



# Berlin Wall Foundation

Berlijn, Duitsland



Berlin Wall Memorial. © Berlin Wall Foundation

De Berlin Wall Foundation documenteert de geschiedenis van de Berlijnse Muur en de migratiebewegingen uit de DDR die plaatsvonden als onderdeel en onder invloed van de Duitse opsplitsing en het Oost-West-conflict in de 20ste eeuw. Zij herdenkt en vertelt de geschiedenis van het verdeelde Berlijn en Duitsland op de historische locatie door zich te concentreren op de volgende onderwerpen: de geschiedenis van de Duitse Opsplitsing en de Berlijnse Muur, het dagelijks leven met de Muur in Oost en West, migraties in het opgesplitste Duitsland en de vlucht uit de DDR, slachtoffers van de Berlijnse Muur, Berlijnse Muurkunst, vreedzame revolutie en hereniging.

De stichting beheert zes gedenkplaatsen binnen de Berlijnse agglomeratie. Elke locatie heeft een specifiek profiel dat zich ontwikkelt rond locatiegebonden thema's en onderzoek, lokale omstandigheden en doelgroepen, en bijgevolg educatieve concepten en inhoud. Van de zes locaties namen de volgende vier deel aan het I AM-project:

Het **Berlin Wall Memorial** is de centrale gedenkplaats voor alles wat betrekking heeft tot de opsplitsing van Berlijn. Het omvat het enige deel van de Berlijnse Muur dat bewaard is gebleven, samen met het achterliggende grensgebied. De 1,4 kilometer lange openluchttentoonstelling loopt langs de voormalige grenstrook aan de Bernauer Strasse en illustreert de geschiedenis van de Muur en de gevolgen ervan voor de mensen en de stedelijke ruimte.

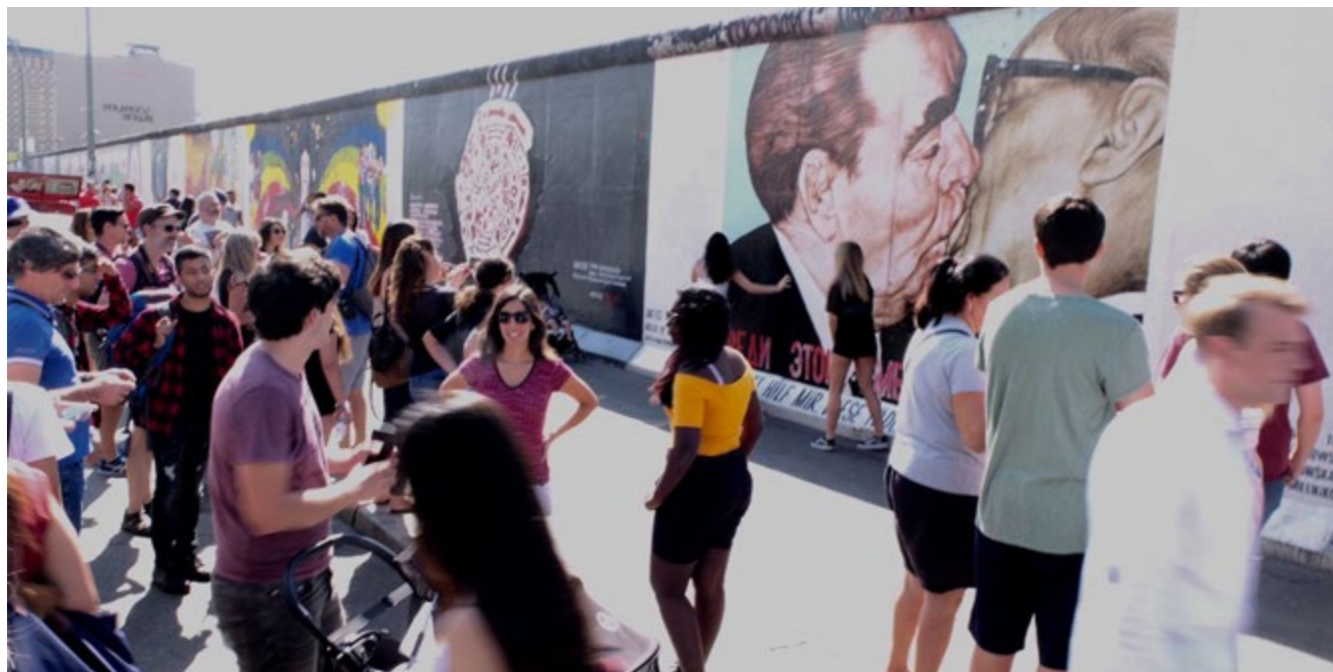




Marienfelde Refugee Center Museum. © Berlin Wall Foundation

Het **Marienfelde Refugee Center Museum**, dat nog gevestigd is in het oorspronkelijke gebouw, is gewijd aan de geschiedenis van de vluchtelingen en de migratie in het opgesplitste Duitsland. Deze locatie belichaamt zowel de vroegere als de huidige situatie van migratie, aangezien het aangrenzende gebouw tegenwoordig dienst doet als tijdelijke huisvesting voor vluchtelingen.

De **East Side Gallery** is een tamelijk complexe gedenkplaats met gelaagde betekenissen: het is een plaats die herinnert aan de opsplitsing van de stad en de mensen die hier stierven, maar ook een getuige is van de euforie van de Val van de Muur, en ons tenslotte eveneens herinnert aan de droevige ervaringen van de politieke onrust in het jaar 1990.



East Side Gallery. © Berlin Wall Foundation



Günter Litfin Memorial. © Berlin Wall Foundation

Het **Günter Litfin-Memorial** bevindt zich in een voormalige wachttoren. Het monument werd opgericht door Jürgen Litfin om de herinnering aan zijn broer Günter levend te houden, die in 1961 de grens probeerde over te steken en door DDR-grenssoldaten werd doodgeschoten.

De verschillende sites van de Berlin Wall Foundation nodigen de bezoekers uit om de hedendaagse geschiedenis in haar lokale en mondiale dimensies te ontdekken. Ons educatief werk opent een gelaagde toegang tot de geschiedenis voor een divers publiek, en houdt hierbij rekening met hun specifieke behoeften. Het educatieve werk nodigt deelnemers uit om een actief begrip van de geschiedenis te verwerven, door hen te betrekken bij historische onderwerpen, actoren en processen via deze authentieke site, de aanwezige objecten en collecties en hedendaagse getuigen. Ons educatief programma moedigt een kritisch onderzoek van het verleden aan, waarbij de aandacht wordt gevestigd op verschillende, zelfs tegenstrijdige perspectieven om gedifferentieerde, op het heden gerichte discussies mogelijk te maken.

# Calouste Gulbenkian Museum

Lissabon, Portugal



© Museu Calouste Gulbenkian

De Calouste Gulbenkian Foundation beheert verschillende entiteiten, zoals een museum (MCG), dat de privé-collectie van Calouste Gulbenkian herbergt, een Centrum voor Moderne Kunst (CAM) dat de belangrijkste collectie moderne en hedendaagse Portugese kunst, een orkest en een koor, een kunstbibliotheek en -archief, een wetenschappelijk onderzoeksinstituut en een tuin herbergt. Het is gelegen in het centrum van Lissabon.

De stichting vervult haar missie door middel van culturele activiteiten en innovatieve programma's die proefprojecten ontwikkelen en beurzen en subsidies verstrekken aan andere instellingen en maatschappelijke organisaties.

Het hoofddoel van de stichting, die voor eeuwig en altijd is opgericht, is het verbeteren van de levenskwaliteit door middel van kunst, liefdadigheid, wetenschap en onderwijs.

Het Calouste Gulbenkian Museum, dat haar deuren opende in 1969, is een van de belangrijkste particuliere kunstcollecties ter wereld.

Het museum is gebouwd volgens de modernste concepten van museumarchitectuur, in nauwe harmonie en relatie met de omringende tuin. De collectie bestaat uit de kernafdelingen Oude kunst, Islamitische kunst, Aziatische kunst en Europese kunst.

Als onderdeel van zijn missie en inzet voor het publiek werkt de culturele bemiddelingsdienst van het museum, in het bijzonder de afdeling voor mensen met een beperking, aan een gelijke toegang tot de tentoonstellingen en de collectie. Het motto van de dienst is "Leren is Doen", met als doel ontdekkingen mogelijk te maken en de juiste voorwaarden te scheppen voor het opbouwen van kennis en het ontwikkelen van levenslange vaardigheden.

Met behulp van verschillende middelen en vormen van artistieke expressie probeert het bemiddelingsteam de motivatie voor het bekijken van kunstwerken op basis van verschillende behoeften en interesses aan te moedigen:

- Verruimen van de horizon
- Prikkel en verbeteren van intellectuele vermogens, namelijk creatief en kritisch denken en de daarmee gepaard gaande denkprocessen.
- Bruggen slaan tussen de persoon, de gemeenschap en de ruimten waarin zij zich bewegen.





**creACTIVE**

**Skopje, Noord-Macedonië**



© creACTIVE

De missie van de Jongerenvereniging creACTIVE is het ondersteunen van de creativiteit en het actief burgerschap van jongeren door het organiseren van activiteiten op het gebied van cultuur, niet-formeel onderwijs en vrijetijdsbesteding van jongeren, alsmede door het werken aan de bewustwording van jongerenwerk en het bevorderen van vrijwilligerswerk in Noord-Macedonië.

In 2009 richtte creACTIVE het eerste open jeugdcentrum op in Kavadarci-een van de weinige in het land tot op heden- dat jeugdwerk aanbiedt. In 2021 tekende creACTIVE, in samenwerking met een andere lokale organisatie, een overeenkomst met de gemeente Kavadarci om het eerste openbare jeugdcentrum in het land te exploiteren. Het centrum ondersteunt de persoonlijke en sociale ontwikkeling van jongeren door middel van verschillende niet-formele educatieve, artistieke en gestructureerde vrijetijdsactiviteiten, met als doel hen te helpen de maatschappelijke hinderpalen te overwinnen die hen verhinderen actief deel te nemen aan de samenleving.

Sinds 2017 gebruikt creACTIVE het realiseren van films en de Kino Kabaret<sup>10</sup> aanpak om maatschappelijke kwesties aan te pakken in hun dagelijks werk en in niet-formele onderwijsactiviteiten zoals kampen. De organisatie organiseerde ook internationale opleidingen voor jeugdwerkers over het gebruik van filmmaken in het jeugdwerk.

creACTIVE is een van de oprichters van de Union for Youth Work en is actief betrokken bij processen voor de erkenning, standaardisering en professionalisering van jeugdwerk in Noord-Macedonië. De afgelopen twee jaar heeft zij een langetermijnproject uitgevoerd om de eerste beroepsstandaard voor jeugdwerk vast te stellen en de eerste jeugdwerkopleiding in Noord-Macedonië te testen. creACTIVE sleutelmedewerkers waren rechtstreeks betrokken bij de voorbereiding van de allereerste normen voor de kwaliteit van jeugdwerk in Noord-Macedonië en het nationale portfolio voor jeugdwerkers.

Op internationaal niveau houdt creACTIVE zich bezig met jongerenuitwisselingen, opleidingscursussen en andere activiteiten (hoofdzakelijk in het kader van het Erasmus+-programma), ter ondersteuning van jongeren en jeugdwerkers. Het zendt en ontvangt vrijwilligers via het Europees Solidariteitskorps en heeft ruime ervaring in het ondersteunen van vrijwilligers met beperkte mogelijkheden.

De jongerenvereniging creACTIVE is stichtend lid van de Nationale Jeugdraad van Macedonië en de Nationale Unie voor Jeugdwerk.



# MUSAC. Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León.

León, Spanje



© MUSAC.  
Museo de Arte  
Contemporáneo  
de Castilla y León  
- Jordi Bernadó

Het Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León is opgericht met als doel de kennis van en toegang tot hedendaagse kunst te bevorderen en tegelijkertijd een rol te spelen bij het stimuleren van artistieke creatie in de regio Castilla y León. Het wil een fundamenteel instrument zijn om mensen te helpen om met een kritische blik te kijken naar de kunst, cultuur en maatschappij van de wereld waarin we leven en om actief nieuwe modellen te creëren om hedendaagse kunst te produceren, onder de aandacht te brengen en te delen; modellen die nieuwe manieren weerspiegelen om de maatschappij te begrijpen in tijden van radicale en snelle transformatie. MUSAC kan worden gedefinieerd als een open ruimte voor denken en dialoog tussen het grote publiek. Het biedt analytische en kritische instrumenten en actiestrategieën met betrekking tot kunst en haar relatie met de samenleving, met als doel het genereren van een gedeeld netwerk van gesitueerde en contextuele kennis. Door culturen en identiteiten te overschrijden, functioneert het museum als een platform dat de huidige esthetische, poëtische, politieke en sociaal-economische omstandigheden transformeert, problematiseert en in vraag stelt.

Opgevat als een actief instrument creëert MUSAC leerervaringen, kennisopbouw, verspreiding en dialoog met de kunst op basis van relaties tussen kunstwerken en het publiek die meerdere gezichtspunten versterken. Haar Departement voor Educatie en Culturele Actie (DEAC) neemt niet alleen deel aan de gemeenschapsdynamiek, maar helpt deze ook opbouwen en mogelijk maken. Het doel van MUSAC is om een netwerk van relaties te weven tussen het publiek, de actoren en de artistieke actoren in de samenleving om het sociale gebruik van het museum te vergroten, door strategieën in te voeren die autonomie, participatie en medeverantwoordelijkheid verenigbaar maken, en die kritisch denken, creatief vermogen en emotionele ontwikkeling bevorderen. Om deze capaciteiten te verwerven, is een opvoeding gebaseerd op de ontwikkeling van gevoeligheid essentieel: gevoeligheid opgevat als een proces waarbij de perceptie en het bewustzijn van wat ons omringt ons het vermogen geeft om te reflecteren op hetgeen we waarnemen, en om onze eigen ervaringen uit te drukken. En dit alles via een aanpak die de meervoudige intelligenties bevordert<sup>11</sup>.



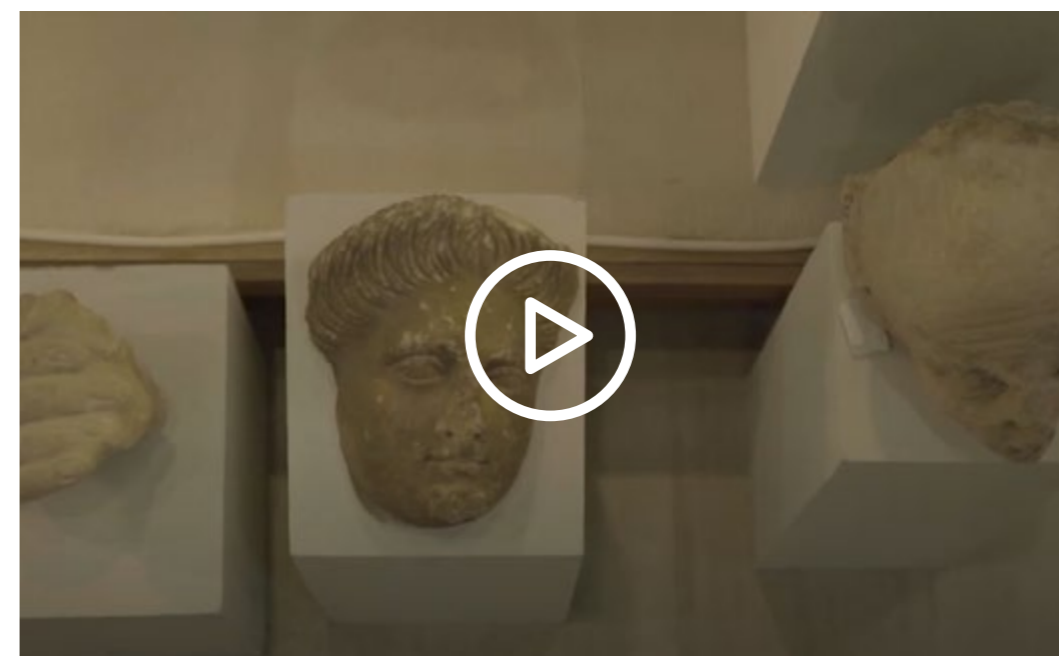
**IO1**

**Virtuele  
Museumbezoeken**



- Virtuele museumbezoeken zijn tijdens de COVID-19-uitbraak belangrijker geworden, omdat zij aanleiding gaven tot de ontwikkeling van nieuwe diensten en de relatie van het museum met bezoekers, gebruikers en het grote publiek versterkte door meer communicatie en interactie. Veel musea hebben hun digitale strategieën herbekeken en hun organisatorische en technologische infrastructuur herschikt om zich opnieuw te positioneren binnen een meer hybride maatschappij.

De verschillende soorten virtuele museumbezoeken die hieronder worden beschreven zijn voorbeelden van bezoeken die veel musea wellicht al uitvoeren. Dit hoofdstuk is een leidraad, gebaseerd op onze gemeenschappelijke ervaringen met verschillende soorten bezoekers, en is bedoeld om de technische en praktische aspecten weer te geven waarmee rekening moet worden gehouden bij het organiseren van virtuele bezoeken. We hebben ze onderverdeeld in vijf types: **vooraf opgenomen interactief rondleiding, interactief live rondleiding, vooraf opgenomen inzichten, live inzichten en virtueel les**. Elk type speelt in op verschillende communicatie- en educatiestrategieën die musea kunnen hanteren bij hun digitale aanpak van de productie en levering van culturele inhoud.



Virtual Museum Tours (alleen in Engels)



# Vooraf opgenomen Interactieve Rondleiding

## Wat is het?

Een vooraf opgenomen interactieve rondleiding is een rondleiding die vooraf opgenomen materiaal combineert met opties die door de bezoekers kunnen worden geselecteerd. Door de vooraf opgenomen aard is er geen live commentaar of vragenrubriek. De interactie ontstaat door de keuzes die de bezoeker maakt: welke kunstwerken verkennen, welke teksten lezen, welke video's bekijken, naar audio luisteren of spelletjes spelen, enz.

De kijkers of deelnemers worden ondergedompeld in de tentoonstelling door de persoon op het scherm. Ze krijgen informatie, maar worden ook gestimuleerd om na te denken of een mening te vormen. De rol van de persoon op het scherm - de gids - is om de kijkers enthousiast te maken, hen op hun gemak te stellen en hun denkproces te stimuleren op een andere manier dan bij een live sessie het geval zou zijn, door vooraf goede vragen te bedenken, de persoon tijd te geven om na te denken (of de mogelijkheid om op de "pauze"-knop te drukken) of hints te geven... en commentaar te ontvangen in de commentaarsectie (afhankelijk van het kanaal).

## Waar vindt het plaats?

Vooraf opgenomen op locatie of gedeeld via verschillende social media platforms en ingebed in de website van het museum (Facebook, YouTube, Instagram). In sommige gevallen kan het worden gedeeld in gesloten circuits (zoals Zoom-vergaderingen) of als aanvulling op virtuele lessen.

## Wie voert het uit?

De gids kan een educatief medewerker, een jeugdwerker, een cultuurmedewerker, een curator, een influencer of een gespecialiseerd gast spreker zijn, en moet communicatief, charismatisch en deskundig zijn, met een goede articulatie en een goed spreektempo. Er mag geen ingewikkelde woordenschat worden gebruikt.



Vaste panoramaopname



Mediumopname



Close-up opname op ooghoogte



Voor geluids- en beeldopnamen is een audiovisueel team nodig, bestaande uit een cameraman (hoeft geen professional te zijn), een regisseur, een lichtassistent en eventueel een autocue-handler.

### Hoe moet ik het organiseren?

De rondleiding kan worden aangevuld met extra's (foto's, audio, video en animaties) die verband houden met het onderwerp en vereist een gedetailleerd script dat moet worden beoordeeld en goedgekeurd door een deskundig communicatieteam. Kies maximaal drie werken/objecten om over te praten. Het script moet een inleiding, onderwerppontwikkeling en een samenvatting bevatten, met een vlotte overgang tussen de onderwerpen.

### Hoe lang moet het duren?

20-30 minuten.

### Welke technische apparatuur of vaardigheden heb ik nodig?

Wat de camerapositie betreft zijn er verschillende opties: een vaste panoramaopname, een mediumopname of een close-up op ooghoogte.

Als de rondleiding wordt gefilmd in een studio:

- Groen scherm
- Professionele camera of tablet
- Driepoot
- Pin microfoon
- Studioverlichting
- (Digitale) rekwisieten
- Autocue (indien nodig)
- Make-up (indien nodig)
- Computerprogramma om greenscreenvideo's te bewerken
- De gids vermijdt best het dragen van groene of paarse kleding omdat dit het groene scherm beïnvloedt.

Als de rondleiding in het museum wordt gefilmd:

- Professionele camera of tablet
- Driepoot
- Pin microfoon
- Studioverlichting
- Autocue (indien nodig)
- (Digitale) rekwisieten
- Make-up (indien nodig)

### Hoe kan ik mijn publiek bereiken?

U kunt uw publiek bereiken via de webpagina van het museum en andere platformen zoals Vimeo of YouTube. Deze platformen zijn echter gevoelig voor videokwaliteit en vereisen een professionele aanpak, waarvoor een groter productiebudget nodig is.

Andere videoconferentieplatformen zoals Teams, Zoom of Google Meet kunnen worden gebruikt als het budget of de apparatuur eerder beperkt zijn.

Daarnaast kan vooraf informatie worden verstrekt via nieuwsbrieven of persberichten, of worden gedeeld met samenwerkingspartners, jongerencentra, enz. Een kleine teaser op sociale media kan de nieuwsgierigheid aanwakkeren.

### Hoe kan ik jongeren bij de rondleiding betrekken?

Kijkers worden betrokken bij het creatieve denkproces en ze leren de belangrijke eigenschappen van creatief denken en expressie. Jongeren nemen deel met behulp van een computer, tablet, smartphone of televisie, zolang er een Wi-Fi-/kabelverbinding is. Kijkers kunnen commentaar geven in de commentaarsectie (afhankelijk van het kanaal), of ze kunnen een e-mail sturen om hun ideeën of ervaringen kenbaar te maken. Ze kunnen ook feedback geven via sociale media.



## Hoe kan ik jongeren met minder kansen en andere capaciteiten bereiken?

Gebruik taal of termen die gemakkelijk te begrijpen zijn.

Wanneer mensen een link ontvangen om de rondleiding te bekijken, maak het hen dan gemakkelijk. Dwing ze niet om zich te abonneren. Laat het allemaal in één klik gebeuren!

Wanneer mensen online een toegangsticket voor het museum kopen, kan een eenvoudig typeformulier (bijvoorbeeld een enquête) worden bijgevoegd dat ze moeten invullen, zodat u vooraf een idee krijgt van de behoeften van het publiek.

Maatschappelijke hinderpalen kunnen worden overwonnen door mensen te betrekken die geïnteresseerd zijn in het opzetten en promoten van de rondleiding.

Door samen te werken met openbare bibliotheken om deze rondleiding aan te bieden, kunnen de financiële belemmeringen worden verminderd. Voor mensen met een gehoorbeperking kan een tolk of ondertiteling worden voorzien. Voor mensen met een visuele beperking is het raadzaam een fysieke beschrijving van het werk/ object aan te bieden.

Educatief-gerelateerde moeilijkheden kunnen worden overwonnen door gewone taal te gebruiken en onderwerpen te behandelen die alledaags, maar toch interessant zijn. Denk eraan: hoe korter, hoe beter!

Wat de culturele verschillen betreft, raden wij aan een onderwerp te kiezen dat mensen uit de hele wereld aanspreekt en met hen in contact brengt: cultuur, kunst, sport, het dagelijkse leven of muziek.

Zorg ervoor dat u de mogelijkheid biedt dat mensen een pauze nemen of de sessie opnieuw starten. Flexibiliteit is belangrijk!

## Waar kan ik inspiratie vinden?



Interactieve Rondleiding *Spiegel je Portret*

# Interactieve Live Rondleiding

## Wat is het?

Een interactieve live rondleiding gebeurt in real time via een online platform. De kijker wordt geleid en gestuurd door een gids (educatief medewerkers, jeugdwerkers, (digitale) gidsen). Het bezoek wordt interactief gemaakt door regelmatig over te schakelen van (passief) luisteren naar (actieve) interactieve digitale activiteiten die spelletjes, individuele luisteropdrachten of videoclips kunnen bevatten. De bezoeker heeft een live verbinding met de gids die vragen kan beantwoorden, discussies kan modereren en uitleg kan geven.

## Waar vindt het plaats?

In het museum.

## Wie voert het uit?

De gids kan een educatief medewerker, een jeugdwerker, een cultuurmedewerker, een curator, een influencer of een gespecialiseerd gastspreker zijn, en moet communicatief, charismatisch en deskundig zijn, met een goede articulatie en een goed spreektempo. Er mag geen ingewikkelde woordenschat worden gebruikt. Een langer interactief live bezoek moet bij voorkeur worden uitgevoerd door een professional inzake het onderwerp, aangezien het publiek geneigd is op zoek te gaan naar meer diepgaand inzicht en wellicht specifieke vragen heeft.

Een programmamanager is nodig om de inhoud van de rondleiding en de activiteiten te creëren.

Voor geluids- en beeldopnamen is een audiovisueel team nodig, bestaande uit een cameraman, een regisseur, een lichtassistent en eventueel een autocue-handler.

Een multimedia-partner kan nodig zijn om de interactieve delen van het programma (audiovisueel materiaal, spelletjes, enz.) te creëren op basis van het concept en de input van de programmabeheerder.

Er moet rekening worden gehouden met de kleding van de gids: blokkleuren verdienen de voorkeur boven outfits met een tekening, om

optische illusies te vermijden (vierkanten, diagonalen, zigzag). Volgens de kleurenpsychologie werkt rood irriterend, terwijl blauw en groen een kalmerend effect hebben.

## Hoe moet ik het organiseren?

De werken/voorwerpen moeten worden gekozen in functie van het onderwerp. Het is altijd goed om visuele vergelijkingen aan te bieden. In een historisch museum bijvoorbeeld: de uniformen van een Duitse soldaat, een Russische soldaat of een Finse soldaat.

Voor werken/objecten in vitrines is het een goed idee om een overzicht te geven en dan in te zoomen om details te zien. Let hierbij wel op voor weerspiegelingen van of in het glas!

Indien mogelijk kunnen historische artefacten door de gids worden vastgehouden en met de vingers worden aangewezen. Interactie kan worden toegevoegd door objecten te tonen via 3D-scans en visuals. Terwijl de gids praat, wordt een 360°-weergave van het artefact getoond.

Las 3-4 stops in tijdens het bezoek.

Begin voor een rondleiding van 45 minuten met een korte inleiding, die kan verwoord worden in een verhaal, een geschreven tekst of een mindmap (5 minuten), alvorens op het onderwerp in te gaan. Las 3-4 stops in van elk 7-10 minuten en speel bij elke stop een verhaal, spel of video af. Eindig met een samenvatting en een vraag- en antwoordsessie (5-10 minuten).

## Hoe lang moet het duren?

30-45 minuten.

De gemiddelde ervaring voor publieksbetrokkenheid bij geleide activiteiten duurt 30-40 min. Voor interactieve activiteiten of vraag en antwoord kan het bezoek worden verlengd tot 45 min.





Iluminación: ya sea iluminación artificial adicional o una buena ubicación con luz natural

## Welke technische apparatuur of vaardigheden heb ik nodig?

- Professionele camera (voor betere kwaliteit) of een smartphone
- Microfoon
- Statief of een ander middel om de camera vast te zetten
- Computer: voor de interactieve sequenties (om audiovisueel of ander extra materiaal te tonen)
- Verlichting: ofwel extra kunstlicht ofwel een goede locatie in natuurlijk licht
- Een goede Wi-Fi verbinding
- Voor een levendige en boeiende interactie wordt de voorkeur gegeven aan een evenwicht tussen beelden genomen op grotere afstand en close-ups. Een statische staande positie kan worden afgewisseld met beelden die men neemt terwijl men rondwandelt.
- Als de tentoonstelling veel vitrines heeft, moet bij de keuze van de camerapositie rekening worden gehouden met de weerkaatsingen van het glas. Let op voor de weerkaatsingen van de brilglazen als de gids een bril draagt.

## Hoe kan ik mijn publiek bereiken?

U kunt uw publiek bereiken via de webpagina van het museum en andere platformen zoals Vimeo of YouTube. Deze platformen zijn echter gevoelig voor videokwaliteit en vereisen een professionele aanpak, waarvoor een groter productiebudget nodig is.

Andere videoconferentieplatformen zoals Teams, Zoom of Google Meet kunnen worden gebruikt als het budget of de apparatuur eerder beperkt zijn.



Een tablet kan ook gebruikt worden in plaats van een professionele camera.

Daarnaast kan vooraf informatie worden verstrekt via nieuwsbrieven of persberichten, of worden gedeeld met samenwerkingspartners, jongerencentra, enz. Een kleine teaser op sociale media kan de nieuwsgierigheid aanwakkeren.

## Hoe kan ik jongeren bij de rondleiding betrekken?

De gemakkelijkste en meest natuurlijke manier om jongeren actief bij de rondleiding te betrekken is het gebruik van digitale internetomgevingen waarmee zij al vertrouwd zijn of die zij in hun gewone dagelijkse leven gebruiken. Het gebruik van vertrouwde manieren om de eigen gedachten of ideeën uit te drukken creëert een gunstiger omgeving voor jongeren om zich te uiten en legt geen bijkomende druk om vaardigheden te verwerven in nieuwe formats. Hieronder volgen enkele voorbeelden van apps en websites die in musea en scholen worden gebruikt om jongeren te betrekken bij virtuele rondleidingen. Ze zijn geschikt voor zowel telefoon als computer.

Mentimeter, polleverywhere en sli.do: deze faciliteren verschillende opties zoals polls, tekst, ranking, schalen, enz. Er kunnen vragen worden gesteld aan en vanuit het publiek.

AnswerGarden: stelt gebruikers in staat een antwoordtekst te maken.

Jumpboard (google): vergemakkelijkt het maken van notities.

Mindmap (google): vergemakkelijkt het in kaart brengen van ideeën of het maken van structuren.

Kahoot: laat verschillende soorten vragen toe.

Gesprekken van de gids moeten worden afgewisseld met multimedia en interactieve clips: bijvoorbeeld korte video's, audioclips, spelletjes, vragen en antwoorden.

Aan het einde van de rondleiding is er tijd voor live feedback en vragen.

### Hoe kan ik jongeren met minder kansen en andere capaciteiten bereiken?

Gebruik taal of termen die gemakkelijk te begrijpen zijn.

Wanneer mensen een link ontvangen om de rondleiding te bekijken, maak het hen dan gemakkelijk. Dwing ze niet om zich te abonneren. Laat het allemaal in één klik gebeuren!

Wanneer mensen online een toegangsticket voor het museum kopen, kan een eenvoudig typeformulier (bijvoorbeeld een enquête) worden bijgevoegd dat ze moeten invullen, zodat u vooraf een idee krijgt van de behoeften van het publiek.

Maatschappelijke hinderpalen kunnen worden overwonnen door mensen te betrekken die geïnteresseerd zijn in het opzetten en promoten van de rondleiding.

Door samen te werken met openbare bibliotheken om deze rondleiding aan te bieden, kunnen de financiële belemmeringen worden verminderd. Voor mensen met een gehoorbeperking kan een tolk of ondertiteling worden voorzien. Voor mensen met een visuele beperking is het raadzaam een fysieke beschrijving van het werk/ object aan te bieden.

Educatief-gerelateerde moeilijkheden kunnen worden overwonnen door gewone taal te gebruiken en onderwerpen te behandelen die alledaags, maar toch interessant zijn. Denk eraan: hoe korter, hoe beter!

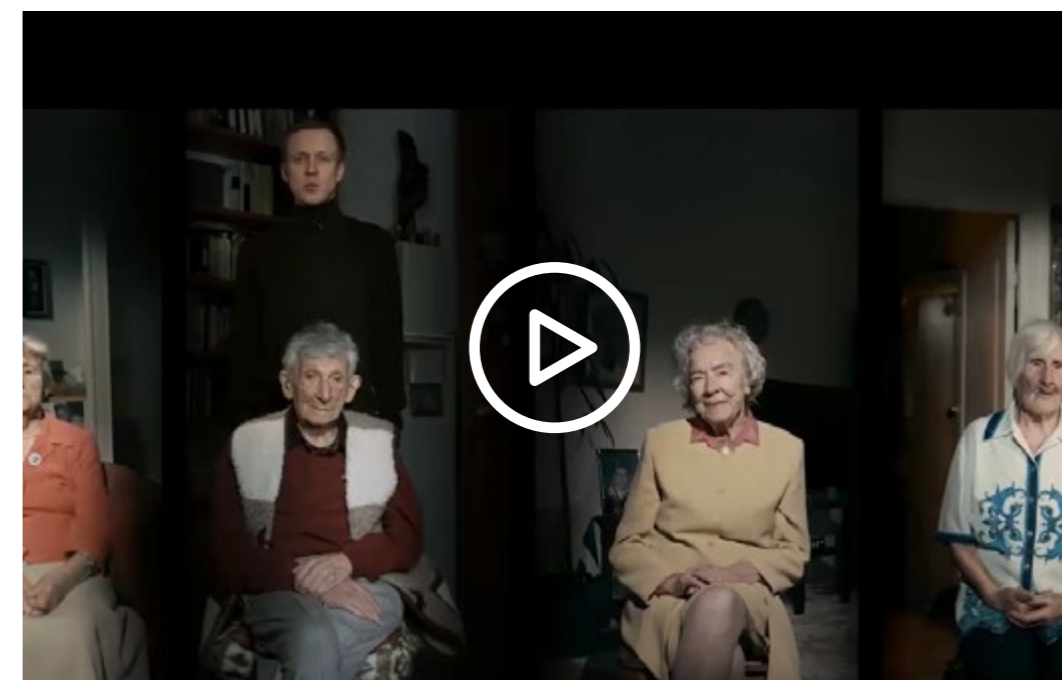
Wat de culturele verschillen betreft, raden wij aan een onderwerp te kiezen dat mensen uit de hele wereld aanspreekt en met hen in contact brengt: cultuur, kunst, sport, het dagelijkse leven of muziek.

Zorg ervoor dat u de mogelijkheid biedt dat mensen een pauze nemen of de sessie opnieuw starten. Flexibiliteit is belangrijk!

### Waar kan ik inspiratie vinden?



Interactieve live rondleiding in het Museum van Negotino (alleen in het Macedonisch)



Interactieve live rondleiding door de permanente tentoonstelling van Vabamu\_ (alleen in het Ests)



## Vooraf opgenomen Inzichten

### Wat is het?

Vooraf opgenomen Inzichten (pre-recorded Insights) zijn korte rondleidingen die vooraf zijn opgenomen en online beschikbaar zijn voor het publiek. Zoals de naam doet vermoeden, is het de bedoeling inzichten of fragmenten van een tentoonstelling te geven, waarbij de nadruk ligt op het algemene onderwerp of alleen op specifieke werken. Het wordt meestal aangeboden via verschillende social media platformen, zoals de Live functie in Instagram, Facebook of YouTube, en vervolgens geüpload op de website van het museum. In sommige gevallen zijn ook gesloten circuits mogelijk, zoals Zoom-vergaderingen.

### Waar vindt het plaats?

Vooraf opgenomen Inzichten worden meestal opgenomen in het museum of de historische site, en meer bepaald in de buurt van de besproken werken/objecten. Het is een zeer flexibele vorm van rondleidingen wat betreft de ruimte waarin kan worden gefilmd.

### Wie voert het uit?

Een educatief medewerker, jeugdwerker, (digitale) gids, curator of onderzoeker kan vooraf opgenomen Inzichten realiseren als gids, samen met een cameraman en video-editor.

De mensen die verantwoordelijk zijn voor deze video's moeten professionele ervaring hebben met musea en beschikken over academische kennis over het te bespreken onderwerp. Bovendien moeten technici toezicht houden op de opname en de montage van de video.

### Hoe moet ik het organiseren?

Vooraf opgenomen Inzichten kunnen variëren van korte social media clips tot meer diepgaande focusvideo's. De camerastand hangt af van het platform waarop deze rondleiding wordt aangeboden. Voor Live streams op sociale netwerken moet deze verticaal zijn; voor YouTube en platformen met gesloten circuit horizontaal.

De gids stelt zichzelf voor en geeft een korte samenvatting van wat de kijker kan verwachten (zien en horen) tijdens de rondleiding. Het script moet een inleiding bevatten waarin de inspiratie achter het werk/voorwerp wordt uitgelegd, gevolgd door een uitleg aangaande de culturele waarde ervan, en vervolgens een slotopmerking. Optimaal is om de 10 minuten een stop in te lassen, met een maximum van drie stops. Het scenario moet educatief en inclusief zijn.

### Hoe lang moet het duren?

De duurtijd bedraagt 10 tot 30 minuten, afhankelijk van het sociale kanaal waar de video wordt gedeeld. De ideale lengte voor YouTube-video's is maximaal 30 minuten en voor Facebook en Instagram maximaal 10 minuten.

### Welke technische apparatuur of vaardigheden heb ik nodig?

- Professionele camera (voor betere kwaliteit) of een smartphone
- Microfoon
- Statief of een ander middel om de camera vast te zetten
- Verlichting: ofwel extra kunstlicht ofwel een goede locatie in natuurlijk licht

### Hoe kan ik mijn publiek bereiken?

U kunt uw publiek bereiken via de webpagina van het museum en andere platformen zoals:

Instagram TV (IGTV): biedt plaats aan maximaal 240 minuten videotijd.

Facebook Watch: het publiek op dit kanaal heeft een korte aandachtsspanne, de video's die op dit kanaal worden geplaatst, moeten dus steeds boeiend zijn.

Vimeo of YouTube: het publiek op deze kanalen wil specifiek video's bekijken, dus de duur is geen probleem.

Daarnaast kan vooraf informatie worden aangeboden via nieuwsbrieven of persberichten, of het kan worden gedeeld met samenwerkingspartners, jongerencentra, enz. Een kleine teaser op sociale media kan de nieuwsgierigheid aanwakkeren.

## Hoe kan ik jongeren bij de rondleiding betrekken?

De beste manier om jongeren te bereiken is tegenwoordig via multipliers (bijvoorbeeld influencers) op social media, omdat zij de doelgroep sneller kunnen bereiken dan advertenties. Jongeren kunnen betrokken raken door de video te becommentariëren en te delen.

## Hoe kan ik jongeren met minder kansen en andere capaciteiten bereiken?

Gebruik taal of termen die gemakkelijk te begrijpen zijn.

Wanneer mensen een link ontvangen om de rondleiding te bekijken, maak het hen dan gemakkelijk. Dwing ze niet om zich te abonneren. Laat het allemaal in één klik gebeuren!

Wanneer mensen online een toegangsticket voor het museum kopen, kan een eenvoudig typeformulier (bijvoorbeeld een enquête) worden bijgevoegd dat ze moeten invullen, zodat u vooraf een idee krijgt van de behoeften van het publiek.

Maatschappelijke hinderpalen kunnen worden overwonnen door mensen te betrekken die geïnteresseerd zijn in het opzetten en promoten van de rondleiding.

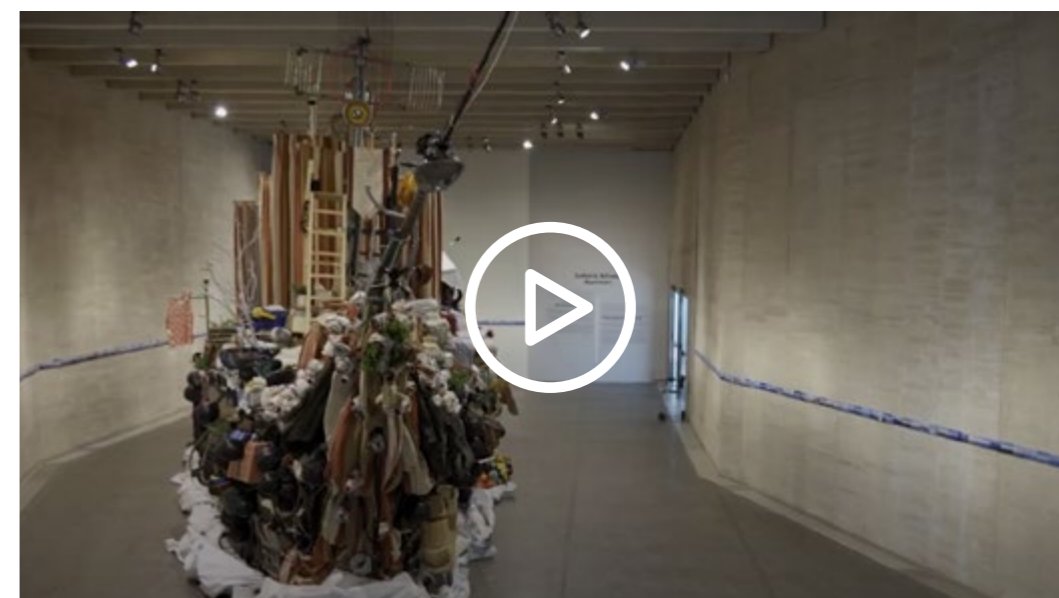
Door samen te werken met openbare bibliotheken om deze rondleiding aan te bieden, kunnen de financiële belemmeringen worden verminderd. Voor mensen met een gehoorbeperking kan een tolk of ondertiteling worden voorzien. Voor mensen met een visuele beperking is het raadzaam een fysieke beschrijving van het werk/ object aan te bieden.

Educatief-gerelateerde moeilijkheden kunnen worden overwonnen door gewone taal te gebruiken en onderwerpen te behandelen die alledaags, maar toch interessant zijn. Denk eraan: hoe korter, hoe beter!

Wat de culturele verschillen betreft, raden wij aan een onderwerp te kiezen dat mensen uit de hele wereld aanspreekt en met hen in contact brengt: cultuur, kunst, sport, het dagelijkse leven of muziek.

Zorg ervoor dat u de mogelijkheid biedt dat mensen een pauze nemen of de sessie opnieuw starten. Flexibiliteit is belangrijk!

## Waar kan ik inspiratie vinden?



Inzichten over de tentoonstelling *Project Another Country: That Space in Between* in MUSAC\_(In het Engels met Spaanse ondertiteling)



De keuze van...: Een gast vertelt over zijn favoriete artiest of kunstwerk in Mu.ZEE

## Live Inzichten

### Wat is het?

Live Inzichten (Live Insights) zijn korte bezoeken die live en ter plaatse worden gestreamd. Zoals de naam al doet vermoeden, is het de bedoeling om inzichten of fragmenten van een tentoonstelling te geven, met de nadruk op het algemene onderwerp of alleen op specifieke werken. Het wordt meestal aangeboden via verschillende social media platformen zoals de Live functie in Instagram, Facebook of YouTube, en vervolgens geüpload op de website van het museum. In sommige gevallen zijn ook gesloten circuits zoals Zoom-bijeenkomsten mogelijk.

### Waar vindt het plaats?

Live Inzichten worden meestal opgenomen in het museum of de historische site, en meer bepaald in de buurt van de besproken werken/objecten. Het kan een live publiek hebben en een online publiek. Bijgevolg kan het zelfs plaatsvinden wanneer het museum open is voor het publiek, aangezien het interessanter is om mensen een voorstelling te zien bezoeken, op voorwaarde dat de streaming hen niet stoort.

### Wie voert het uit?

Een educatief medewerker, jeugdwerker, (digitale) gids, curator of onderzoeker kan Live Inzichten leiden als gids, samen met een cameraman (hoeft geen expert te zijn). Medewerkers van sociale media of een lid van het communicatieteam moeten beschikbaar zijn om aan het eind van de sessie vragen te beantwoorden.

Een ondersteunend personeelslid voor het geval het nodig is om mensen te waarschuwen hun stem te matigen terwijl de live-rondleiding bezig is.

Als het museum van plan is een reeks Live Inzichten te produceren, wordt de eerste live sessie idealiter gepresenteerd door de kunstenaar of curator. Verdere sessies kunnen worden verzorgd door een educatief medewerker of een gespecialiseerde gastspreker. Er moet rekening worden gehouden met persoonlijkheid, communicatieve vaardigheden en charisma.

### Hoe moet ik het organiseren?

Aan het begin van de rondleiding moet de camera gericht zijn op de spreker, waarbij ten minste zijn/haar bovenlichaam wordt getoond. De gids stelt zichzelf voor en geeft een korte samenvatting van wat de kijkers kunnen verwachten te zien en te horen tijdens de sessie. Tijdens de rondleiding kan de camera gericht zijn op specifieke werken, waarbij wordt ingezoomd op details of de ruimte wordt gescand. De camera moet in verticale positie staan.

Aangezien deze rondleiding zeer kort moet zijn, kunnen niet veel werken in één live-sessie worden getoond. Er kunnen echter meerdere live-sessies worden gehouden en opgeslagen in een serie of afspeellijst.

- Tips: Bewaar het beste voor het begin, want niet alle kijkers zullen de hele sessie blijven kijken; het is dus belangrijk om hun aandacht vanaf het begin vast te houden. Elke seconde telt, bijgevolg moet de informatie beknopt zijn. De beslissing over het aantal stops tijdens de korte clip hangt af van de tentoonstelling, de tijd, enz.
- 
- 

### Hoe lang moet het duren?

Idealiter duurt de Live Inzicht rondleiding maximaal 10-20 minuten, omdat de aandachtsspanne op sociale media kort is.

### Welke technische apparatuur of vaardigheden heb ik nodig?

- Smartphone
- Microfoon
- Statief of ander middel om de camera vast te zetten
- Verlichting: ofwel extra kunstlicht ofwel een goede locatie in natuurlijk licht

## Hoe kan ik mijn publiek bereiken?

U kunt uw publiek bereiken via de webpagina van het museum en andere platformen zoals:

Instagram Live: het publiek op dit kanaal heeft een korte aandachtsspanne, maar is meer gewend aan live sessies. Live video's kunnen echter later worden geüpload naar IGTV, waar maximaal 240 minuten aan videotijd in past.

Facebook Watch: het publiek op dit kanaal heeft een korte aandachtsspanne, dus de video's die op dit kanaal worden geplaatst, moeten steeds boeiend zijn.

Vimeo of YouTube: het publiek op dit kanaal wil specifiek video's bekijken, dus de duur is geen probleem.

Een live sessie moet vooraf worden aangekondigd op social media platformen. Dit kan ook worden gebruikt als een opportuniteit voor volgers om ideeën in te dienen over wat ze willen zien.

Een afteloptie is mogelijk om het publiek aan het evenement te herinneren, anticipatie op te bouwen en de opkomst te verhogen.

Daarnaast kan vooraf informatie worden gegeven via nieuwsbrieven of persberichten, of het kan worden gedeeld met samenwerkingspartners, jongerencentra, enz. Een kleine teaser op sociale media kan de nieuwsgierigheid aanwakkeren.

## Hoe kan ik jongeren bij de rondleiding betrekken?

Jongeren kunnen meedoen door na de rondleiding te delen, commentaar te geven en te reageren in de commentaarsectie.

## Hoe kan ik jongeren met minder kansen en andere capaciteiten bereiken?

Gebruik taal of termen die gemakkelijk te begrijpen zijn. Wanneer mensen een link ontvangen om de rondleiding te bekijken, maak het hen dan gemakkelijk. Dwing ze niet om zich te abonneren. Laat het allemaal in één klik gebeuren!

Wanneer mensen online een toegangsticket voor het museum kopen, kan een eenvoudig typeformulier (bijvoorbeeld een enquête) worden bijgevoegd dat ze moeten invullen, zodat u vooraf een idee krijgt van de behoeften van het publiek.

Maatschappelijke hinderpalen kunnen worden overwonnen door mensen te betrekken die geïnteresseerd zijn in het opzetten en promoten van de rondleiding.

Door samen te werken met openbare bibliotheken om deze rondleiding aan te bieden, kunnen de financiële belemmeringen worden verminderd. Voor mensen met een gehoorbeperking kan een tolk of ondertiteling worden voorzien. Voor mensen met een visuele beperking is het raadzaam een fysieke beschrijving van het werk/object aan te bieden.

Educatief-gerelateerde moeilijkheden kunnen worden overwonnen door gewone taal te gebruiken en onderwerpen te behandelen die alledaags, maar toch interessant zijn. Denk eraan: hoe korter, hoe beter!

Wat de culturele verschillen betreft, raden wij aan een onderwerp te kiezen dat mensen uit de hele wereld aanspreekt en met hen in contact brengt: cultuur, kunst, sport, het dagelijkse leven of muziek.

Zorg ervoor dat u de mogelijkheid biedt dat mensen een pauze nemen of de sessie opnieuw starten. Flexibiliteit is belangrijk!

## Waar kan ik inspiratie vinden?



Live inzicht in de Mu.ZEE Collectie



Live inzicht in de tentoonstelling *Premature Architecture* (alleen in Engels)

# Virtuele les

## Wat is het?

Een virtuele les is een educatief programma voor schoolgroepen dat virtueel wordt uitgevoerd via platformen als Teams, Zoom of Google Meet, onder leiding van de educatief medewerker van het museum, waarbij iedereen rechtstreeks met elkaar in contact kan komen.

Er worden actieve leermethoden gebruikt en de leerlingen werken met verschillende hulpmiddelen en dynamieken, zoals vooraf opgenomen video's, PowerPoint-presentaties, praktisch werk en uitdagingen om het museum alleen te bezoeken en het werk in de klas voort te zetten.

Voor een betere integratie van de deelnemers en een vlot verloop is een voorafgaande voorbereiding tussen de leerkracht en de educatief medewerker van het museum nodig, zodat iedereen op de hoogte is van de concepten en de doelstellingen van de virtuele les. Meestal zijn de onderwerpen verbonden met het schoolcurriculum en is het bijgevolg belangrijk om vooraf de focus te bepalen.

## Waar vindt het plaats?

Het vindt plaats in een klassikale setting, waarbij de deelnemers ofwel samen op school zijn of thuis online verbonden zijn, terwijl de educatief medewerker in het museum of op de historische site aanwezig is.

## Wie voert het uit?

Twee educatief medewerkers met ervaring in het werken met schoolgroepen worden aanbevolen (één om de rondleiding te leiden en één om de groep virtueel te helpen leiden) plus de leerkracht in de klas. Een technicus moet beschikbaar zijn om alle betrokkenen technische ondersteuning te bieden.

## Hoe moet ik het organiseren?

De virtuele les moet voorzien in:

- een moment om de groep te verwelkomen, de deelnemers voor te stellen en een inleiding te geven over datgene waaraan de leerlingen zullen werken

- een gesprek over de werken/objecten (maximaal 3-4). Het gesprek kan gericht zijn op aspecten van observatie en interpretatie, met ondersteuning van met spelletjes, waarbij gebruik wordt gemaakt van voorwerpen of andere hulpmiddelen die het begrip van het werk/object vergroten en vergemakkelijken.
- praktisch werk met betrekking tot wat eerder is besproken.
- een afsluiting van de activiteit of presentatie van de werken met een uitdaging om het museum te bezoeken als aanvulling op wat in de klas plaatsvond.
- een gecontroleerde, rustige omgeving met natuurlijk licht.

## Hoe lang moet het duren?

Niet meer dan 60 minuten.

## Welke technische apparatuur of vaardigheden heb ik nodig?

Elke educatief medewerker moet beschikken over een computer met internetverbinding, een webcam en een microfoon.

Een koptelefoon kan nuttig zijn om het omgevingsgeluid te dempen.

De school moet over specifieke apparatuur beschikken, zoals een projectie-whiteboard, een projector, een computer, internet, een camera en een microfoon.

Voor jongere klassen (basisschool) moeten zowel de microfoons als de camera's aan staan, om de spontaniteit in de groep te bevorderen. Voor oudere leerlingen (middelbare school, universiteit) moeten de microfoons uit en de camera's aan staan.

De afbeeldingen moeten een hoge resolutie hebben voor het geval ze in de klas moeten worden geprojecteerd.

## Hoe kan ik mijn publiek bereiken?

Virtuele lessen kunnen aan verschillende scholen worden aangeboden via schriftelijke communicatie en online boeking. Teams, Zoom of Google Meet zijn de meest voorkomende platformen voor virtuele lessen. Het voordeel van de virtuele les is dat groepen die zich buiten het geografische gebied van het museum bevinden ook bereikt kunnen worden.



## Hoe kan ik jongeren bij de rondleiding betrekken?

- Hou rekening met de specifieke kenmerken van de klas/groep voordat u een virtuele les boekt.
- Voordat een virtuele les wordt geboekt, moet er een ontmoeting plaatsvinden tussen de leerkracht en de educatief medewerker om de bijzonderheden te bespreken en de klasstructuur op te zetten.
- Zorg ervoor dat in elke les alle deelnemers weten hoe ze de gekozen software moeten gebruiken (bijvoorbeeld hoe ze de microfoon aan- en uitzetten, hoe ze de camera uitzetten of het gesprek verlaten).
- Het kan nuttig zijn om de school een materiaalkit te sturen voor gebruik tijdens de praktische lesmomenten.

Het live-formaat is het hart van een virtuele les, omdat het interactie en uitdagingen mogelijk maakt. Vooraf opgenomen materiaal of PowerPoint-presentaties met virtuele rondleidingen, audio en beelden kunnen worden gebruikt om de les aan te vullen.

De introductie van de deelnemers helpt om de nodige strategieën te creëren om actieve deelname te garanderen. De ontwikkeling van de activiteit hangt sterk af van de interactie van de jongeren; deze interactie wordt bepaald door hun motivatie en begrip. Het is aan de educatief medewerkers om de praktijkmomenten aan de behoeften aan te passen. Directe vragen, beginnend met persoonlijke ervaringen, creëren meestal een comfortabele relatie tussen educatief medewerkers en jongeren die, wanneer ze de kans krijgen om na te denken, te argumenteren en te creëren, geneigd zijn positief te handelen.

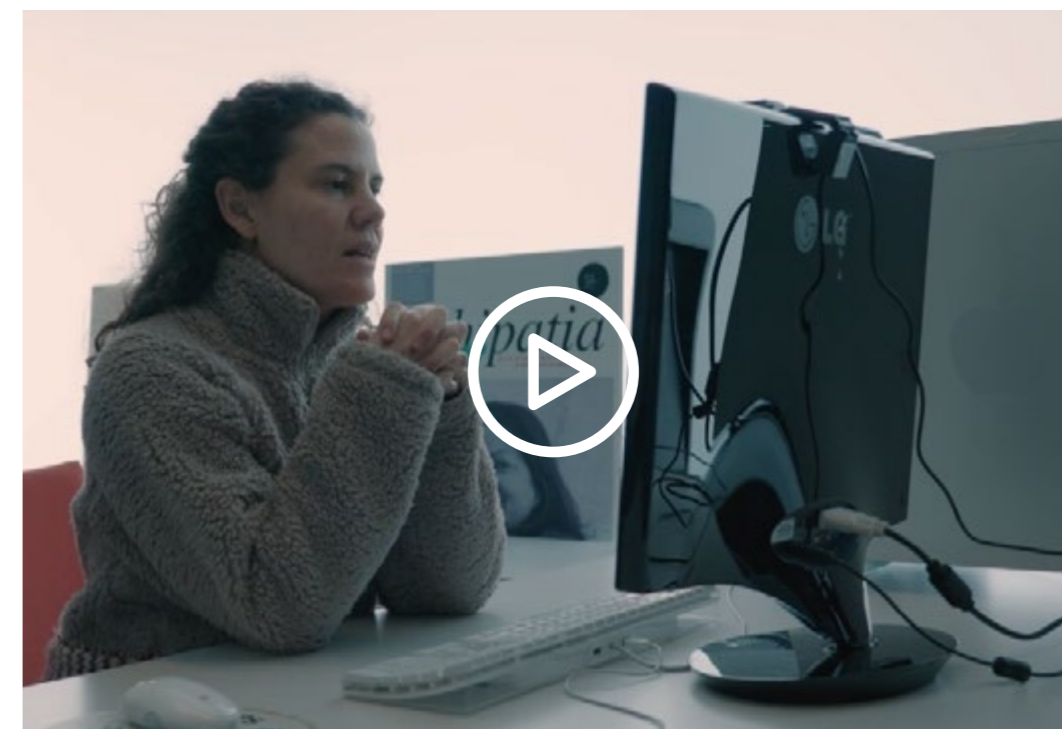


## Hoe kan ik jongeren met minder kansen en andere capaciteiten bereiken?

Gebruik een taal of termen die gemakkelijk te begrijpen zijn.

Reik hulpmiddelen aan om leerlingen te helpen het geschreven of gesproken woord te begrijpen, om verschillende energieën en snelheden te beheersen en te beheren, om hun aandacht en concentratie te verscherpen, zodat iedereen zich een integraal onderdeel van de activiteit voelt.

## Waar kan ik inspiratie vinden?



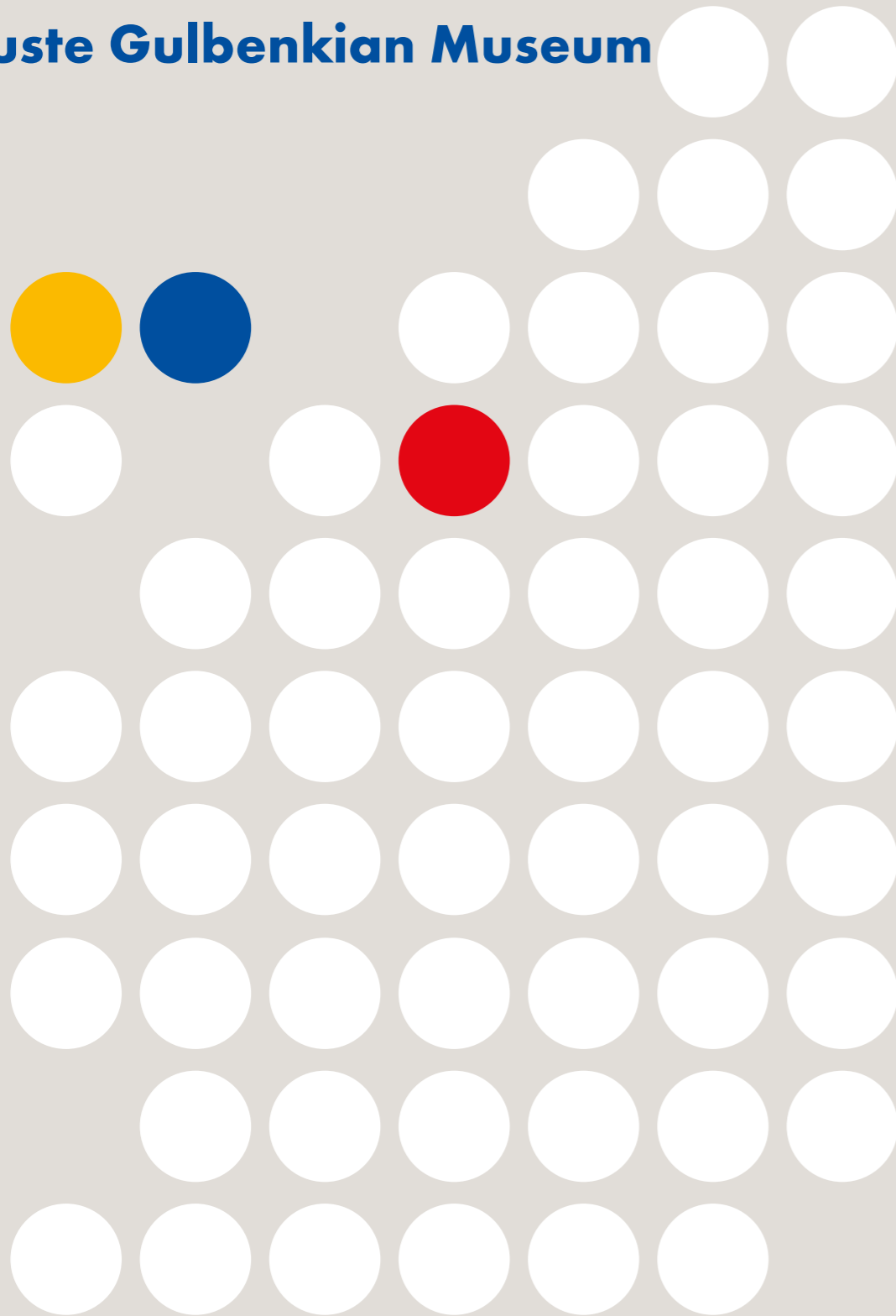
Virtual MUSAC Escuela (In het Spaans met Engelse ondertiteling)





## Casestudie

### Calouste Gulbenkian Museum



**Soort museum:** Kunstmuseum

**Type rondleiding:** Virtuele les

**Platform:** Google Meet of Zoom

**Duur:** 60 min (kennisgedeelte: 40 minuten, praktisch gedeelte: 10-15 minuten, marge van 5-10 min voor onvoorziene gebeurtenissen)

**Doelstellingen:**

- Het bevorderen van kennis over kunstwerken.
- Kritisch denken en actieve observatie bevorderen.
- Verbanden leggen tussen verschillende kunstwerken.
- De collectie verspreiden onder mensen die niet in de gelegenheid zijn het museum te bezoeken.
- Een **diepere focus** op elk kunstwerk, zonder afgeleid te worden door de omgeving.

**Beschrijving van de rondleiding:**

Deze virtuele les is ontworpen voor jongeren met een beperking die op de een of andere manier moeite hebben om het museum te bezoeken vanwege vervoer of financiële redenen.

Het eerste deel van de les is gebaseerd op dialoog en beoogt de ontwikkeling van kritisch denkvermogen door middel van de interpretatie van kunstwerken.

Het tweede deel is een creatieve sessie, waarin de studenten de kans krijgen om als curator op te treden.

**Stappen:**

- Voorbereidingsbijeenkomst met de leerkrachten en het opsturen van de beelden.
- Inleiding door de deelnemers en de educatief medewerkers.
- Gesprek over de context van het museum, met vragen als: "Ben je al in dit museum geweest? Zo ja, wat weet je nog?"
- Aan nieuwe bezoekers wordt kort de geschiedenis van de collectie uitgelegd.



- Discussieactiviteiten over twee of drie werken uit de museumcollectie, volgens een collectief analyse- en reflectiemodel.

Bijvoorbeeld:



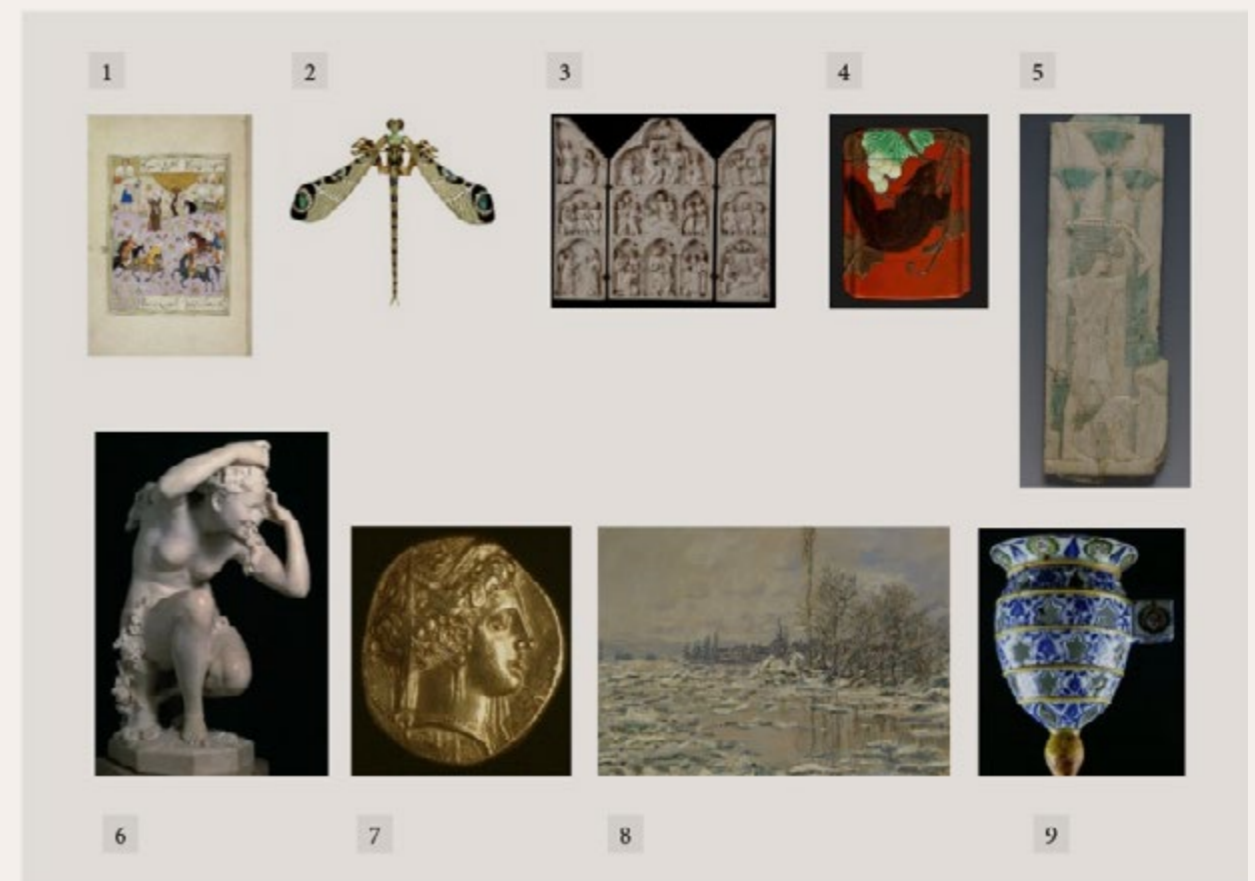
Claude Monet. *Breken van het ijs* (1880)

Olieverf op doek

- Wat zie je?
- Als je een titel moest kiezen voor dit schilderij, wat zou dat dan zijn?
- Welke materialen denk je dat de kunstenaar heeft gebruikt?
- Kijk naar de penseelstreken. Denk je dat ze spontaan zijn of opzettelijk? Wat zie je waardoor je dat zegt?
- Wat voel je bij het werk?
- Op een eenvoudige manier leggen we in dialoogvorm uit wat een curator is en doet:
  - Wat is een curator?

- Wat is de rol van de curator in een museum?
- Geef eenvoudige voorbeelden waarmee de deelnemers zich kunnen identificeren, zoals het inrichten van een huis.
- Verdeel de deelnemers in kleine groepen, idealiter van elk drie deelnemers. Elke groep kiest vijf kunstwerken (uit negen). De gekozen werken moeten een gemeenschappelijke factor hebben, zoals hun kleuren, materialen, vormen, thema's of de herinneringen die ze oproepen. Opmerking: De praktische oefening moet kort zijn en eenvoudige connectoren bevatten.

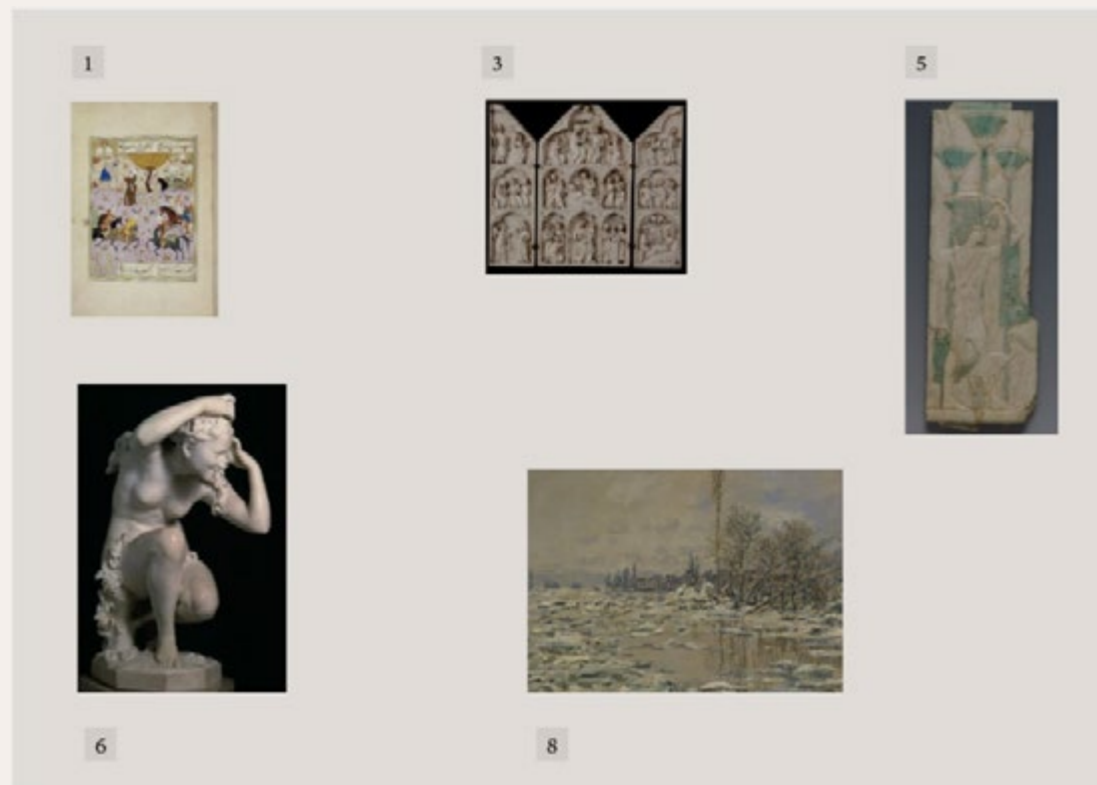
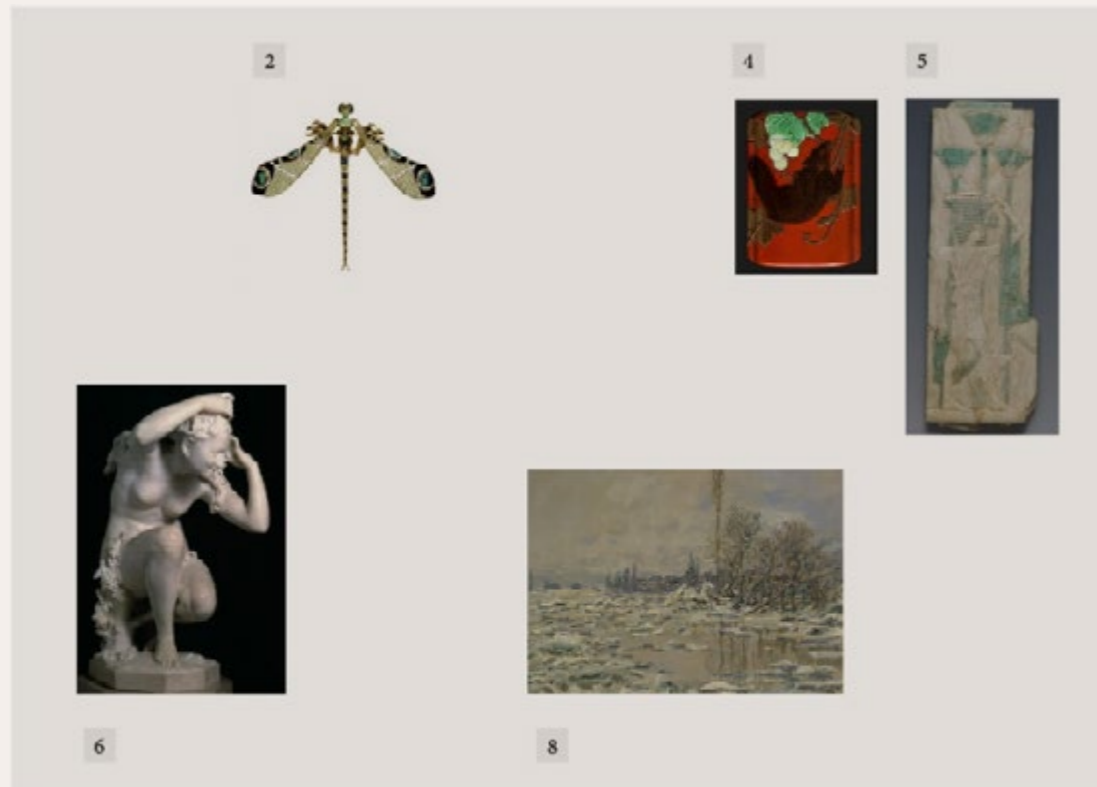
Een voorbeeld van de kunstwerken om uit te kiezen:



- Elke groep moet zijn keuze delen en toelichten.
- Tegelijkertijd kan de educatief medewerker een pagina opmaken met de selectie van elke groep.



Voorbeeld van 2 selecties:



### Ontwikkelde mechanismen en instrumenten voor de virtuele rondleiding:

#### Belangrijke aandachtspunten bij de keuze van de kunstwerken:

verschillende kunstuitingen, verschillende technieken, inhoud en details voor een eenvoudig waarnemingsproces. Deze aspecten vormen een belangrijk voorbeeld van wat gemeenschappelijk is aan de werken die zich in het museum bevinden, maar maken het ook mogelijk om de verschillende elementen in elk kunstwerk te identificeren.

#### Belangrijke aandachtspunten bij de keuze van de te stellen vragen:

bespreek altijd de materialen; gebruik eenvoudige, opeenvolgende vragen en beantwoordbare vragen uit de directe observatie. Ze moeten gericht zijn op specifieke leerlingen om een hechte relatie te bevorderen en de betrokkenheid van elke deelnemer te stimuleren.

#### Maak een PowerPoint-presentatie als eenvoudig hulpmiddel:

gebruik een taal die gemakkelijk te begrijpen is, met passende lettergrootten. Gebruik afbeeldingen met een hoge resolutie. Deze presentatie dient als uitgangspunt, zodat iedereen over dezelfde informatie beschikt.

Voor het groepswerk moeten de kunstwerken in kleur worden afgedrukt om de praktische oefening en de onderlinge verbanden te vergemakkelijken.

Het museumteam moet **vooraf een vergadering houden** -bij voorkeur op hetzelfde platform voor de virtuele klas- met de leerkrachten en technici die de groep begeleiden. Tijdens deze vergadering moeten de educatief medewerkers de activiteit uitleggen en de punten aangeven waar de leerkracht zal moeten toe bijdragen. Bijvoorbeeld: de aandacht van de leerlingen richten op een detail, de groepsdeelname aanmoedigen, en ervoor zorgen dat iedereen toegang heeft tot alles. Door deze voorbereiding kan de leerkracht vooraf de juiste omgeving voor de activiteit creëren.

#### Uitdagingen:

- Een slechte internetverbinding kan de dynamiek van de virtuele klas volledig bederven.

De leerkracht die de groep begeleidt, moet vooraf op de hoogte zijn van de structuur van de rondleiding en actief meewerken aan de dynamiek van de virtuele klas; anders kan de groep gemakkelijk zijn concentratie en belangstelling voor de activiteit verliezen.

Het succes van deze les kan in gevaar komen door een te groot verschil tussen de cognitieve en zintuiglijke behoeften van de deelnemers.

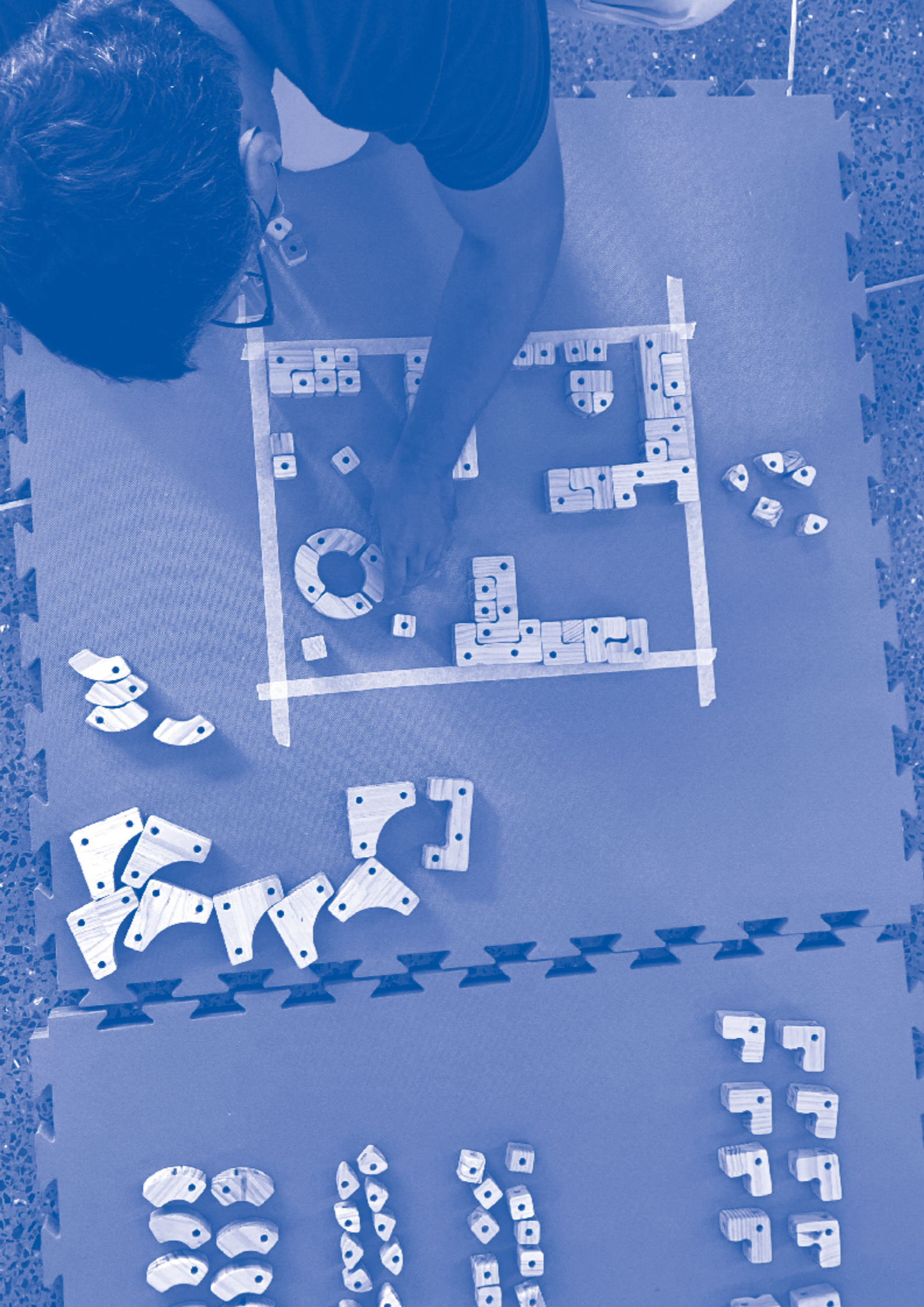




**IO 2**

**Het  
Zintuiglijke  
Traject**





- Een bezoek aan een museum of een historische site is altijd een reis in meerdere lagen: zintuiglijk, esthetisch en sociaal. Tentoonstellingen prikkelen onze zintuigen zodanig dat we indrukken opdoen en een schat aan informatie ontvangen. Hoe meer zintuiglijke routes worden getriggerd, hoe meer we een impact kunnen hebben op de emoties en het intellect van ons publiek.

Wij hebben het instrument "Het Zintuiglijke Traject" ontworpen om de educatief medewerkers van musea of historische locaties, jeugdwerkers en gidsen te helpen educatieve activiteiten te ontwikkelen voor jongeren met leermoeilijkheden en verstandelijke beperkingen (13-30 jaar).



Sensory Journey

### Wat is het Zintuiglijke Traject?

Het Zintuiglijke Traject is een methodische aanpak om de ervaring in een museum of gedenkplaats te verbeteren door gebruik te maken van verschillende zintuigen. Coaches, mentoren, educatief medewerkers in een museum, jeugdwerkers of gidsen kunnen hun eigen zintuiglijke hulpmiddelen creëren, zodat jongeren met leermoeilijkheden en verstandelijke beperkingen een museum of gedenkplaats kunnen verkennen en toegang krijgen tot de werken, tentoongestelde



voorwerpen of onderwerpen door ze te zien, horen, aanraken, proeven en ruiken. Daarnaast kunnen we ook gebruik maken van ons "zesde zintuig" (ook wel proprioceptie genoemd), of het bewustzijn van de positie en beweging van ons lichaam. Het Zintuiglijke Traject kan worden aangepast aan verschillende soorten musea en gedenkplaatsen.

Een zintuiglijke ervaring beperkt zich niet tot zicht en geluid. Meervoudige zintuiglijke ervaringen zijn krachtiger en kunnen resulteren in een grotere betrokkenheid van de bezoekers. Met deze aanpak ervaren jongeren met leerproblemen niet alleen al deze indrukken, maar verwerven zij ook kennis over een tentoonstelling.

Er kunnen alledaagse voorwerpen worden gebruikt die al dan niet verband houden met de tentoonstellingen. Zo stellen wij voor een toolkit te maken (bv. een mand of een kar met meerdere uitschuifbare laden) met daarin verschillende voorwerpen zoals:

- Originele artefacten (waar mogelijk), rekening houdend met hun bewaring.
- Reproductie van een object dat deel uitmaakt van de tentoonstelling.
- Architectonische schaalmodellen die kunnen worden gebruikt als visuele of tactiele hulpmiddelen.
- Objecten die de thema's van een tentoonstelling suggereren om vrij abstracte termen te helpen verklaren.
- Monsters van materialen die suggereren hoe iets gemaakt is, of waaruit het bestaat.
- Foto's, knipsels of pictogrammen en emotiekaarten die plaatsen, gebeurtenissen of emoties suggereren.
- Audiobestanden of muziek.
- Videobestanden of beeldmateriaal.
- Materialen met sterke geuren.

## 74 Wat zijn de doelstellingen van het Zintuiglijke Traject?

### Voor medewerkers van musea of gedenkplaatsen, educatief medewerkers en gidsen:

- Werken, tentoongestelde objecten of onderwerpen dichterbij de bezoekers brengen.
- Meer aandacht besteden aan specifieke doelgroepen en hun behoeften leren kennen.
- Een ervaringsgerichte focus bieden.

- Nieuwe methodische benaderingen aanbieden, vooral met betrekking tot bezoekers die eenvoudig te begrijpen taal nodig hebben.
- Complexe onderwerpen betreffende geschiedenis of kunst vereenvoudigen en een "laagdrempelige benadering" aanbieden.
- Om een gesprek over geschiedenis of kunst op gang te brengen.

### Voor de doelgroep:

- Een nieuwe benadering van het bezoeken van een museum of gedenkplaats ervaren op een frisse, inclusieve manier met behulp van aantrekkelijke elementen, en op een boeiende manier algemene kennis opdoen.
- Kunst en geschiedenis toegankelijk maken door verschillende benaderingen aan te bieden.
- Deelname aan het culturele leven en de herinneringscultuur mogelijk maken, de ervaring om (vaak voor het eerst) in een museum of gedenkplaats te zijn aangenaam maken en vooroordelen, barrières of reeds bestaande angsten in verband met het contact ermee wegnemen.
- Om nieuwsgierigheid te creëren en te bevredigen.
- Een veilige ruimte creëren en de doelgroep aanmoedigen om zich de onderwerpen van een tentoonstelling toe te eigenen.
- Jongeren aanmoedigen om hun gedachten over een kunstwerk of een historisch onderwerp te verkennen en te delen.
- Kritisch denken en actieve observatie bevorderen.
- Zich bewust worden van en uitdrukking geven aan de eigen behoeften, interesses en gevoelens.
- Leren door middel van leuke activiteiten.
- De zintuigen prikkelen door middel van verschillende kunstwerken en momenten van artistieke expressie aanmoedigen.
- Het stimuleren en op gang brengen van gesprekken over kunst en geschiedenis en de betekenis daarvan voor de huidige samenleving en het leven van de jonge deelnemers.
- Empathie aankweken bij jongeren door verbanden te leggen tussen het heden en het verleden.

## 75 Welke stappen heb ik nodig om een Zintuiglijk Traject te creëren en uit te voeren?

De eerste stap is het identificeren van de mogelijkheden voor het gebruik van een zintuiglijke benadering binnen het museum of de gedenkplaats. Zijn er zintuiglijke elementen in de tentoonstelling of methoden die al worden gebruikt in educatieve formats? Wat zijn de geschikte objecten, kunstwerken

en onderwerpen die we via zintuiglijke hulpmiddelen kunnen bereiken?  
Wat zijn de leerdoelen?

De tweede stap is het ontwikkelen van een set zintuiglijke instrumenten met betrekking tot de specifieke objecten, kunstwerken en onderwerpen, en de omstandigheden van onze musea of gedenkplaatsen, en de specifieke behoeften van onze doelgroep. In dit verband is het cruciaal om in contact te staan met de doelgroep, en om jongeren, leerkrachten of maatschappelijk werkers die met de doelgroep werken te betrekken bij het proces van het ontwikkelen, testen en aanpassen van het Zintuiglijke Traject.

De derde stap betreft de educatief medewerkers, jeugdwerkers of gidsen die moeten bepalen welke instrumenten uit de toolkit geschikt zijn voor elke groep tijdens elk Zintuiglijk Traject.

De laatste stap omvat een gesprek met de leerkrachten voorafgaand aan de activiteit, het voorbereiden van de ruimte en de instrumenten, en het informeren van de betrokkenen. Afhankelijk van de groep moeten de educatief medewerkers, jeugdwerkers of gidsen beslissen welke en hoeveel hulpmiddelen worden gebruikt om een overdaad aan informatie te voorkomen. De dynamiek van de presentatie moet worden afgewisseld: uitleg en ondersteunend materiaal (bijv. audio) moeten elkaar afwisselen om de concentratie van de groep vast te houden.

Het Zintuiglijke Traject kan, als een methodische benadering, worden ingebed in een rondleiding of workshops (bv. in een reeds bestaande educatieve vorm gericht op jongeren met leerproblemen) of kan worden uitgevoerd als een afzonderlijke activiteit na een bezoek aan een tentoonstelling. In het eerste geval worden zintuiglijke hulpmiddelen gebruikt tijdens de rondleiding om toegang te bieden tot de tentoongestelde objecten, kunstwerken of onderwerpen. In het tweede geval kan de activiteit beginnen met een ijsbreker, gevolgd door een kort bezoek aan de tentoonstelling, het Zintuiglijke Traject in de vorm van een workshop en een slotreflectie.

Wat betreft de duur van het Zintuiglijke Traject raden wij 90 tot 120 minuten aan. Het is belangrijk om voeling te houden met de behoeften van de groep, en tussendoor pauzes in te lassen. Als de groep een gebrek aan motivatie of aandacht begint te vertonen, kan de activiteit worden beëindigd.

## Groepsgrootte

Een maximum van 15 deelnemers en twee educatief medewerkers wordt aanbevolen om ervoor te zorgen dat elke deelnemer de juiste aandacht krijgt. De groep kan worden opgesplitst in twee kleinere groepen.

## Wat zijn de vereiste competenties voor educatief medewerkers, jeugdwerkers en gidsen bij het creëren en uitvoeren van hun eigen Zintuiglijke Traject?

Wie zijn eigen Zintuiglijke Traject wil ontwikkelen en uitvoeren, moet over de volgende competenties beschikken:

- Gevoeligheid en openheid voor andermans emoties, en aantoonbare ervaring hebben in de omgang met diverse groepen jongeren met leerproblemen.
- Het vermogen om een veilige omgeving te creëren zodat jongeren met leerproblemen zich welkom en gesteund voelen.
- Weten hoe geschiedenis of kunst kan worden toegepast als methode om jongeren mondiger te maken en hen aan te moedigen deel te nemen aan het culturele leven.
- Het vermogen om te communiceren en creatief te denken.
- Flexibiliteit en aanpassingsvermogen aan de behoeften van de deelnemers.
- Terdege kennis van gemakkelijk te begrijpen taal.
- Goede verbale en non-verbale communicatievaardigheden, waaronder empathie en begrip voor de behoeften van jongeren met of zonder leerproblemen.
- Het vermogen om de communicatievaardigheden aan te passen aan het niveau van de groep, rekening houdend met hun leervermogen.
- Het vermogen om actief te luisteren (waarbij stereotypen en vooroordelen worden vermeden) en de discussie te stimuleren, te gebruiken als een platform en een "veilige plaats" waar jongeren kunnen worden gehoord en hun mening kunnen geven.
- Het vermogen om binnen de groep deelnemers steun en wederzijds begrip aan te kweken.



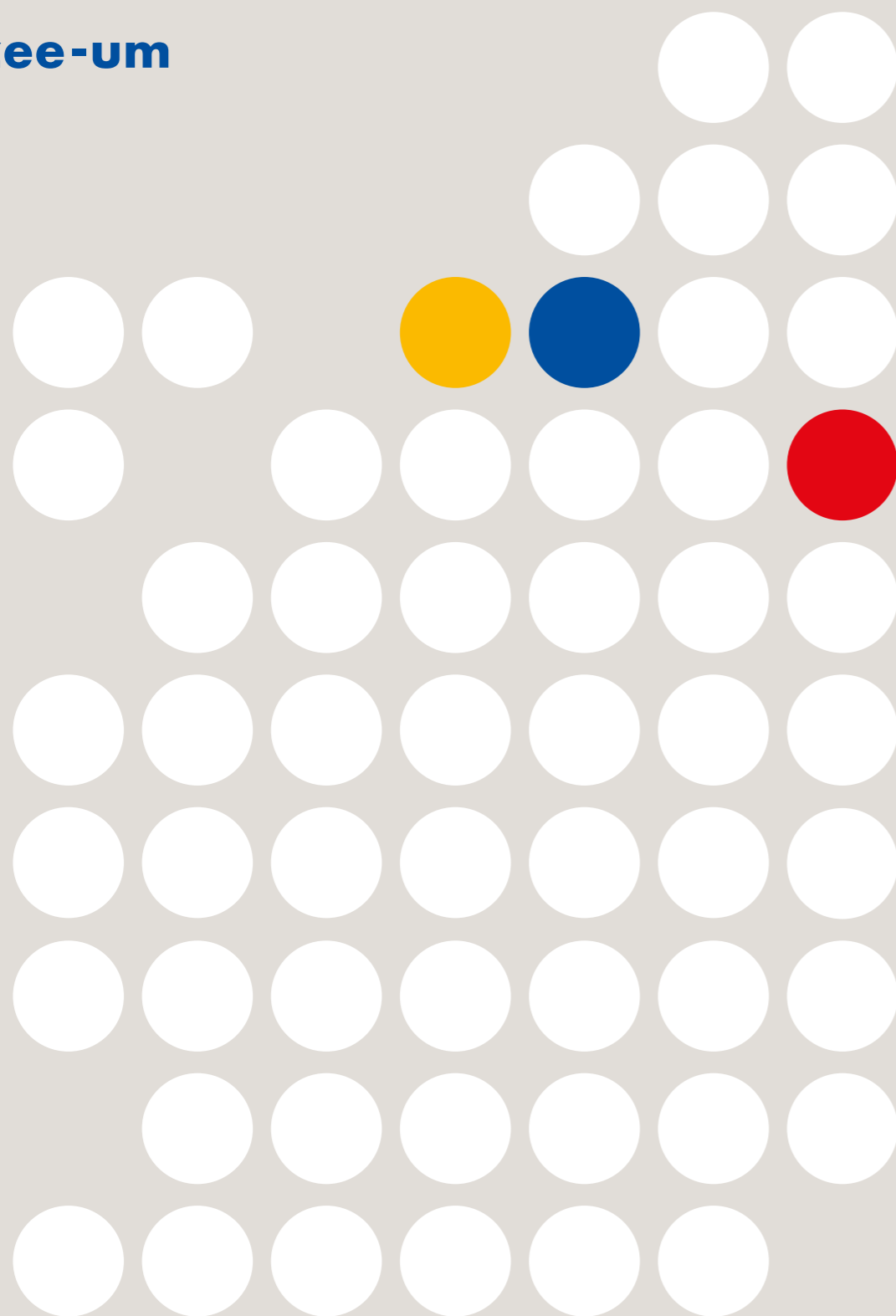


**Casestudies**



# Casus 1

## mu-zee-um



**Soort museum:** kunstmuseum, historisch museum

### Hoe hebben we het Zintuiglijke Traject geïmplementeerd?

Het Zintuiglijke Traject werd geïmplementeerd in Mu.ZEE, een museum gespecialiseerd in Belgische kunst vanaf de jaren 1830. De tijdelijke tentoonstellingen van Mu.ZEE veranderen regelmatig, en daarom is het belangrijk om de kunstwerken vóór de activiteit te selecteren en het materiaal voor te bereiden als een presenteerbare, draagbare eenheid. Het is ook noodzakelijk om vooraf informatie te hebben over de groep zoals: leeftijd en cognitief niveau, aantal deelnemers en speciale behoeften.

Voor deze activiteit waren de deelnemers jongeren tussen 18 en 25 jaar oud, waaronder personen met een verstandelijke beperking en een autismespectrumstoornis (ASS). Ze werden verdeeld in vier groepen van 8-11 jongeren en elke groep werkte aan een andere tentoonstelling. De eerste tentoonstelling was *Léonard Pongo - Primordial Earth*. Dit was een fotografie/videotentoonstelling over het werk van de Congolese kunstenaar Léonard Pongo, die andere manieren zoekt om de bovenmenselijke kracht van de aarde vorm te geven. Zijn beelden van het Congolese landschap laten de natuur spreken, zonder enige poging tot interpretatie. De tweede tentoonstelling was van de collectie Mu.ZEE, die verschillende periodes en stijlen omspant, maar België als gemeenschappelijke noemer heeft. Elke groep werkte aan ongeveer vijf kunstwerken, waarbij rekening werd gehouden met hun tempo en interesses. De structuur van de activiteit is als volgt:

Aan het begin van de activiteit staat iedereen in een kring: we kunnen iedereen horen en zien. We stellen ons voor. We situeren ons in de ruimte: waar zijn we, hoe voelt deze ruimte aan, hoe klinkt deze ruimte? Dit is ook een moment om de groep te herinneren aan het museumreglement.

Tijdens de activiteit wordt aanbevolen dat de deelnemers in de buurt van het kunstwerk gaan zitten.

Na de activiteit is er tijd voor een korte evaluatie door de deelnemers. Dat kan door naast het laatst bekeken werk te gaan zitten en de erop volgende vragen over zintuigen en emoties te beantwoorden.



## Ontwikkelde Middelen

De groepen werkten aan specifieke kunstwerken die door de educatief medewerkers werden gekozen op basis van de mogelijke interesses van de jongeren, de aanpasbaarheid van de hulpmiddelen aan de kunstwerken of het thema van de activiteit. Jongeren kunnen zich bijvoorbeeld gemakkelijk identificeren met multimedialwerken, aangezien zij tot de digitale generatie behoren.

Elk werk werd in verband gebracht met een specifieke activiteit, waarbij een of meer zintuigen betrokken kunnen zijn.

Bijvoorbeeld:

1/  
Léonard Pongo  
*Zonder titel*, 2021  
Video 8'19"

De activiteit bestond uit het bekijken en beluisteren van een videowerk en het experimenteren met schaduwen.

- Om de deelname te vergemakkelijken van mensen die niet goed tegen luide prikkels kunnen, hebben wij het geluid zachter gezet en een koptelefoon ter beschikking gesteld.
- De deelnemers kregen witte kartonnen knipsels met herkenbare vormen (vissen, wolken, vogels), waarmee ze zich tussen het doek en de projectie bewogen. We observeerden de schaduwen die de knipsels veroorzaakten, en het effect daarvan op het kunstwerk: verandert het de betekenis van het kunstwerk?
- Handen dansten op geluiden en muziek, in het licht van de projectie. Opnieuw spelen de schaduwen met het kunstwerk.



Het bekijken van het werk van Léonard Pongo voor de activiteit.

© mu-zee-um vzw



Uitgesneden vormen werpen schaduwen op een videoprojectie op de vloer, waardoor de deelnemers deel worden van het kunstwerk.

© mu-zee-um vzw

2/  
Léonard Pongo  
*Zonder titel*, 2022  
UV-druk op CS zeildoek

Aan weerszijden van de doeken werden verschillende activiteiten uitgevoerd.

- We stonden aan weerszijden van de doeken en bewogen op de muziek; eerst met één persoon aan elke kant, daarna met meerdere personen.
- We spiegelde elkaars bewegingen aan elke kant van het doek: Wat is het effect van het doek op onze bewegingen? Vullen onze bewegingen het kunstwerk aan?
- We bespraken de afbeeldingen op verschillende materialen: is dit kunst of niet? Wat maakt het tot kunst? Hoe krijgt de foto een andere betekenis door het materiaal waarop hij is afgedrukt?

Kinderen en jongeren met autisme hebben vaak grote moeite met imitatie<sup>12</sup>. Onderzoekers stelden vast dat zij bepaalde imitatievaardigheden moeten ontwikkelen voordat zij gezamenlijke aandacht (de gedeelde aandacht van twee personen voor een voorwerp) kunnen verwerven. Als zodanig is imitatie een belangrijk aandachtspunt voor kinderen en jongeren met autisme, en helpt hen hun algemene sociale vaardigheden te verbeteren.

De deelnemers bewegen aan weerszijden van de doeken op de muziek die dit kunstwerk begeleidt. Ze worden een spiegel van elkaar. © mu-zee-um vzw



3/  
Marie-Jo Lafontaine  
*Belle jeunesse*, 1998  
Kleurenfoto's op aluminium

Voor dit kunstwerk gebruikten we emotiekaarten om de gevoelens van de geportretteerden te illustreren:

- Welke emotie drukt dit portret uit? Kun je zelf zo'n gezicht maken?
- Hoe beïnvloedt de achtergrondkleur het portret?



We gebruikten 'emotie-kaarten' om de gevoelens van de geportretteerden toe te lichten. © mu-zee-um vzw

4/  
Rik Wouters  
*Vrouwen bij het raam*, 1915  
Olieverf op doek

We gebruikten kleurkaarten om verschillende tinten te ontdekken en volgden deze instructies:

- Kies de kleur die past bij het gezicht van het onderwerp.
- Kijk naar elkaars gezicht. Welke kleuren zie je? Welke kleur zit in de schaduw/in het licht?



We gebruikten kleurkaarten om de kleuren in een portret te ontdekken. © mu-zee-um vzw

5/  
Léon Spilliaert  
*P.C. Van Hecke en Novine*, 1920

Potlood, aquarel, gouache, zilverpunt en Oost-Indische inkt op karton

6/  
Constant Permeke  
*Boerenfamilie met kat*, 1928  
Olieverf op doek

De portretten van Permeke en Ensor tonen rijke stoffen zoals kant, fluweel, ruwe bruine stoffen, veren, juwelen, enz.

- De deelnemers zochten kleding bij de portretten en raakten de verschillende stoffen aan. Hoe probeerde de kunstenaar met verf het gevoel van die stof weer te geven?
- We sorteerden lapjes stof: Welke pasten bij Permeke's schilderij, en welke bij dat van Spilliaert? Waarom?
- Waarom dragen ze deze kleren? Welke sfeer creëren die kleren?
- Als je zou poseren voor een schilderij, wat zou je dan dragen? Hoe zou je gaan zitten? De deelnemers poseerden op sokkels of schetsten portretten met een tablet.



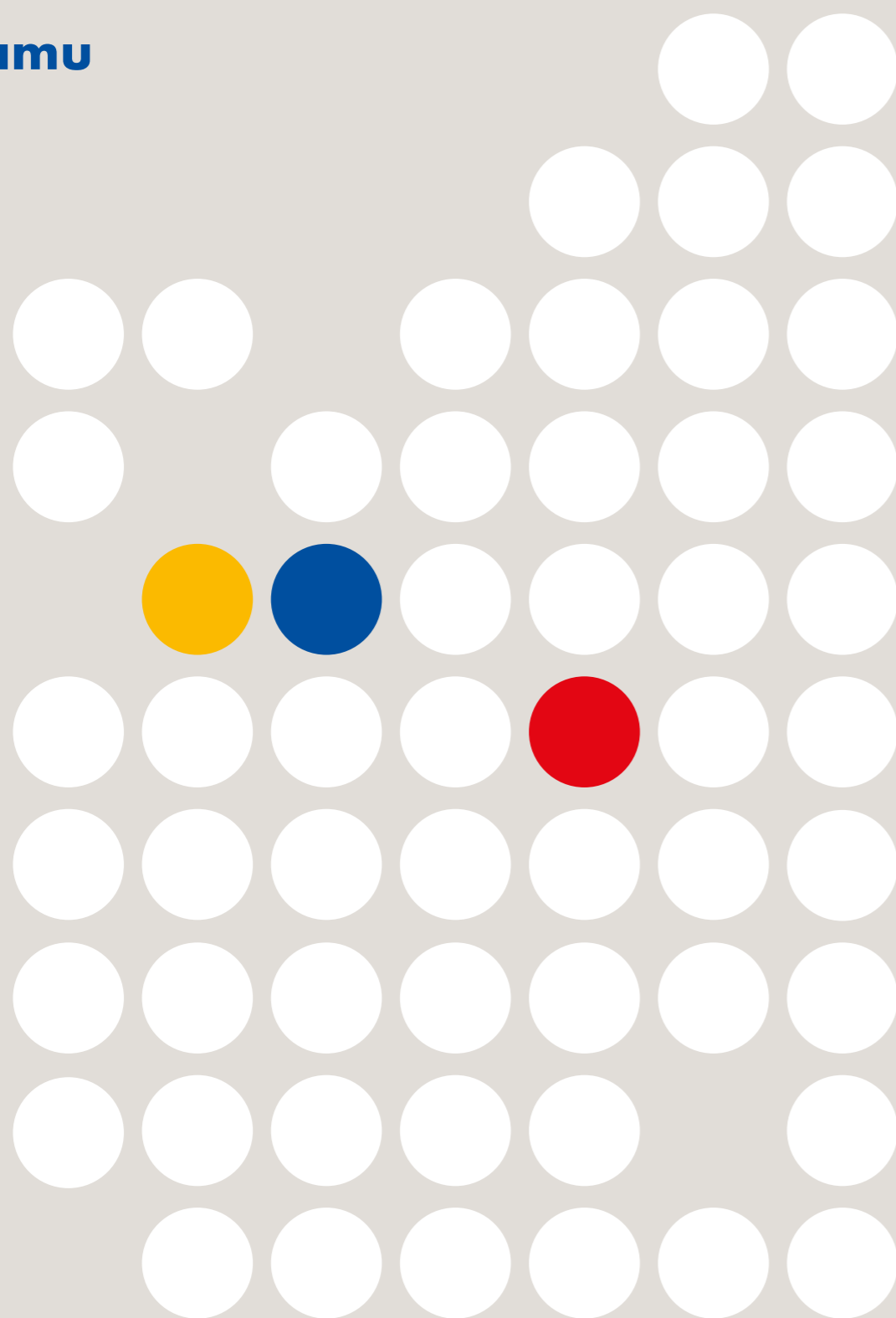
Doeken, hoeden en kralen zorgen voor een *tableau vivant*, geïnspireerd op de portretten in het museum. © mu-zee-um vzw

### **Hoe hebben we jongeren met leermoeilijkheden, mensen die met onze doelgroep werken en medewerkers van musea of gedenkplaatsen betrokken bij de ontwikkeling van het Zintuiglijke Traject?**

Vanaf het begin van het IAM-project werden vrijwilligers van mu-zee-um en mensen die met deze doelgroep werken uitgenodigd om samen te brainstormen. In verschillende subgroepen werden instrumenten ontwikkeld en getest met de verschillende doelgroepen: jongeren met een verstandelijke, visuele of auditieve beperking. Vervolgens werden de deelnemers uitgenodigd om hun ervaringen te delen, zodat het Zintuiglijke Traject kon worden aangepast.

## Casus 2

### Vabamu



**Soort museum:** Historisch museum

#### **Hoe implementeerden we het Zintuiglijke Traject?**

We bedachten een geheel nieuwe museumles, gericht op twee verhalen in de permanente tentoonstelling van het museum, om de les zo specifiek mogelijk te houden. We kozen kinderverhalen, zodat de leerlingen zich er beter in konden inleven - Hansu en Urve, beiden 14 jaar oud.

Op basis van de twee verhalen die we selecteerden, gingen we ook op zoek naar geschikte zintuiglijke oplossingen die zouden helpen om de verhalen te vertellen. Objecten en visuele bronnen werden dominant, en we voegden ook twee geluidsfragmenten en een olfactorisch item toe.

Wij stellen ook een maximumgrens aan de grootte van de groep - 10 studenten + educatief medewerkers.

#### **Ontwikkelde Middelen**

##### **Visuele hulpmiddelen**

We gebruikten verschillende visuele bronnen. Aangezien de focus van onze les lag op de verhalen van Hansu en Urve, lieten we de leerlingen meteen foto's van hen zien, en de foto's bleven zichtbaar voor de leerlingen tot het einde van het verhaal.

Beide verhalen werden ook geïllustreerd door de voorwerpen in de vitrine - de jas van Hansu en de rugzak van Urve, en de vluchtelingenboot in de tentoonstellingsruimte.

Aangezien Hansu een van de Esten was die naar Siberië werden gedeporteerd en Urve een van degenen die in 1944 vluchtten, gebruikten we ook een kaart om hun verhalen te illustreren, en de leerling kon de lijn trekken van het beginpunt naar de bestemming, om een idee te krijgen van hoe ver zij beiden moesten reizen.

Bij het verhaal van Hansu hoorde ook een tekening van een deportatiewagon en een schets van hun kamer in Siberië die hij zelf maakte. De tentoonstellingsruimte, die is vormgegeven als een wagon, hielp de leerlingen ook om zich beter in te leven in het verhaal.





De tentoonstellingsruimte  
*Onmenselijkheid*, gesymboliseerd door  
de wagon. © Vabamu

In de museumklas gebruikten we emotiekaarten, omdat de twee testleerlingengroepen sterk verschilden van elkaar qua leerstijl en uitdrukkingsvaardigheid. De meer spraakzame leerlingen (overwegend gedrags- en leerproblemen) gebruikten de emotiekaarten aan het einde van de verhalen van Hansu en Urve om te laten zien wat Hansu gevoeld zou kunnen hebben toen hij gedwongen werd zijn huis te verlaten en hoe Urve zich voelde tijdens haar ontsnapping. Bij autistische kinderen, van wie de meesten niet spraken of geen contact wilden maken, gebruikten we de emotiekaarten pas aan het einde van de les, toen we hen vroegen welke emoties de verhalen en het bezoek aan het museum bij hen oproepen.

Aangezien de zalen van het museum vrij donker zijn, gebruikten we extra verlichting om de voorwerpen en de educatief medewerker van het museum beter zichtbaar te maken voor de leerlingen, en schakelden we schermen uit die hen zouden kunnen afleiden.

Koffer met voorwerpen van Hansu's verhaal en emotiekaarten.  
© Vabamu





Foto's en geurzakjes die verband houden met Hansu's verhaal. © Vabamu

### Audio

We maakten gebruik van twee geluidsfragmenten. Voor Hansu's verhaal gebruikten we de geluiden van het werken in een houtwerkplaats (omdat Hans in een houtwerkplaats werkte toen hij in Siberië was). Voor het verhaal van Urve gebruikten we een gedicht dat in het Zweeds werd voorgelezen, zodat de leerlingen een idee kregen van de taalomgeving waarin Urve terechtkwam nadat ze Estland had verlaten, en de taal waarin ze haar studies op school moest voortzetten. Het gedicht werd voorgelezen door kinderen die in Zweden wonen, en gaat over de uniciteit en de gelijkheid van ieder mens. Voor we vertelden wat de belangrijkste boodschap van het gedicht was, lieten we de leerlingen raden waar het gedicht over ging.

### Geur

Voor geuren gebruikten we een verscheidenheid aan kleine zakjes en blikjes/potjes. Het verhaal van Hansu bevatte zakjes zoals berkenbladeren, zwart brood, dennen- en sparrentakken en gedroogde rozenbottelbessen. Aangezien dit laatste niet het verhoopte resultaat opleverde, gebruikten we het in plaats daarvan als tactiel en visueel materiaal. De leerlingen konden aan de geurzakjes ruiken en raden wat de geur was, waarna ze moesten raden hoe die geur verband hield met het verhaal van Hansu.

Voor het verhaal van Urve gebruikten we een glazen pot met aarde. De leerlingen moesten onderzoeken/ruiken wat het was en beslissen of Urve het in haar koffer had meegenomen tijdens haar ontsnapping. We maakten een fout in de eerste proefles, waar we een oude pot met andere geuren gebruikten die de leerlingen op een dwaalspoor bracht, dus we raden aan een zo geurvrij mogelijke stof te kiezen, en een nieuwe pot/verpakking te gebruiken bij het kiezen van geurzakjes en -blikjes.

Een selectie van voorwerpen die Hansu mogelijk inpakte om mee te nemen. © Vabamu



## Tactiele middelen

We vertelden het verhaal van Hansu in een tentoonstellingsruimte die was ingericht als een deportatiewagon, wat ons ook de gelegenheid gaf om in de wagon rond te kijken en te meten hoe groot hij was.

Uit de voorwerpen die voor de groep lagen, moesten we kiezen wat Hansu ingepakt zou kunnen hebben op het moment dat hij gedeporteerd werd. Er waren zowel oude dingen als hedendaagse voorwerpen, voornamelijk om de studenten kritisch te laten nadenken. De leerlingen mochten de voorwerpen – die in een zak van bedlinnen zaten – zelf bekijken en met hun handen vastnemen. Dit waren niet de originele voorwerpen die Hansu bezat, maar vergelijkbare voorbeelden: jeugdromans (oude boeken, waar we de kaften van boeken die Hans had ingepakt op plakten), tekenpapier, potloden, wollen sokken, een linnen handdoek, katoenen beddengoed, appels, een hedendaagse teddybeer, en roebels.

Een selectie van voorwerpen die Hansu mogelijk inpakte om mee te nemen. © Vabamu

Om het verhaal van Hansu nog beter te vertellen, was ons doel een katoenen jas te vinden die identiek was aan de jas die Hans in Siberië droeg, zodat de studenten de kans zouden krijgen om hem te passen. Helaas konden we dit niet vinden voor de eerste testgroepen.

Voor Urve's verhaal stopten we in de koffer de spullen die ze nodig had voor haar ontsnapping. De selectie moest worden gemaakt uit de volgende voorwerpen: een oude radio, een Estse vlag, Estse grond, een zomerjurk, een hoed, parels, een MP3-speler, een koptelefoon, Duitse merken en een kopie van een identiteitsbewijs uit de jaren veertig.

Daarnaast kregen de kinderen ook de gelegenheid om de vluchtelingenboot in de tentoonstellingsruimte te verkennen.

Om het verhaal van Urve te illustreren, gebruikten we ook water om te laten zien hoe koud de Oostzee wel kon zijn in september 1944 (ongeveer 12 graden). De leerlingen probeerden de juiste temperatuur te raden door het water met hun handen aan te raken, waarna we uiteindelijk met de kinderen de werkelijke temperatuur van het water maten. Er moet ook worden vermeld dat de temperatuur van het water in de vriezer snel stijgt in een warme kamer, zodat het water



Een selectie van voorwerpen die Urve mogelijk inpakte om mee te nemen. © Vabamu

dat aan het begin van de les wordt klaargemaakt al snel niet meer koud genoeg is voor de demonstratie-oefening.

## Hoe hebben we jongeren met leermoeilijkheden, mensen die met onze doelgroep werken en medewerkers van musea of gedenkplaatsen betrokken bij de ontwikkeling van het Zintuiglijke Traject?

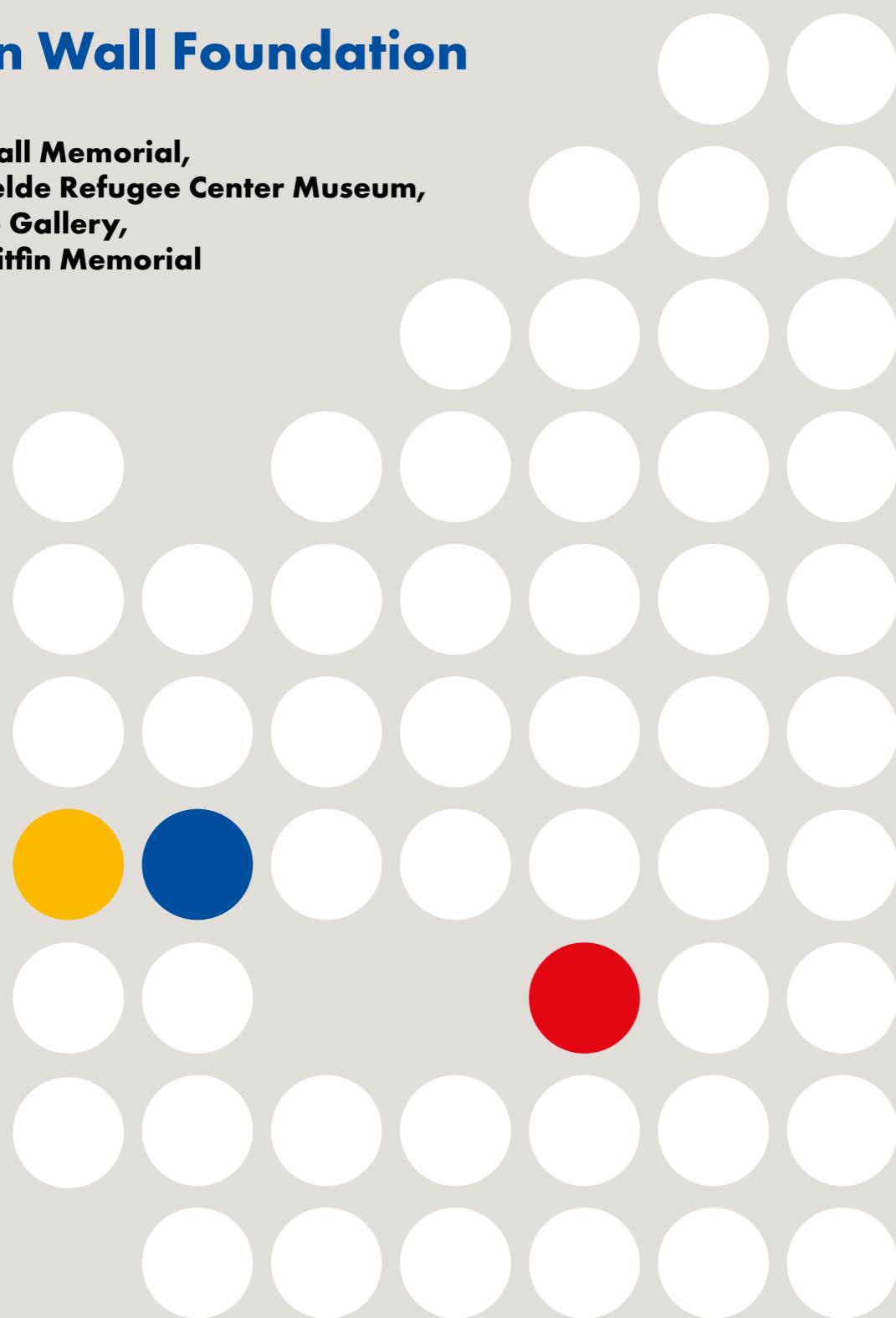
Samen met het museumteam ontwikkelden we de zintuiglijke rondleiding, op basis van eerdere ervaringen van onze medewerkers met leerlingen met een verstandelijke beperking in het algemeen onderwijs, wetenschappelijke artikelen/literatuur en de praktijk van andere musea. We raadpleegden een kunstzinnig therapeut en een kleuterleidster, die in hun werk ook met kinderen met een verstandelijke beperking te maken hebben gehad. We hebben met twee testklassen gewerkt, en de zwakke punten die bij de eerste testgroep naar voren kwamen en de feedback van de leerkrachten allemaal meegenomen en toegepast in de tweede testklas. Er zij op gewezen dat bij het geven van een les veel afhangt van het niveau van de leerlingen, en dat de leraar bereid moet zijn om zijn of haar lesactiviteiten op elk moment aan te passen.



## Casus 3

### Berlin Wall Foundation

**Berlin Wall Memorial,  
Marienfelde Refugee Center Museum,  
East Side Gallery,  
Günter Litfin Memorial**



**Soort museum:** gedenkplaats met openluchttentoonstelling, historisch museum (binnententoonstelling)

#### Hoe implementeerden we het Zintuiglijke Traject?

De ontwikkelde zintuiglijke hulpmiddelen (audio, tactiele en visuele hulpmiddelen, geuren en lichaamsbeweging/zintuigen) werden geïntegreerd in de reeds bestaande rondleidingen en workshops die in gewone taal werden gegeven bij de Berlin Wall Foundation. De hulpmiddelen bieden een multi-zintuiglijke benadering van de historische sites en onderwerpen die tijdens de rondleiding of workshop aan bod komen. Onze piloottests toonden aan dat het combineren van twee of meer zintuigen om een onderwerp te benaderen, zorgt voor een diepgaandere ervaring: iedereen heeft een andere zintuiglijke affiniteit, en hoe meer zintuiglijke kanalen je aanspreekt, hoe groter de kans dat je elk lid binnen de groep kunt bereiken.

Voor de uitvoering van het Zintuiglijke Traject op de buitententoonstelling bouwden we een karretje met alle benodigde hulpmiddelen. Op die manier beschikken de gidsen over een selectie middelen en kunnen zij kiezen welke en hoeveel middelen zij willen gebruiken, afhankelijk van de behoeften en interesses van de groep. In het geval van de binnententoonstelling is het ook mogelijk om de hulpmiddelen vooraf op specifieke haltes te plaatsen.

#### Ontwikkelde middelen

We creëerden twee categorieën hulpmiddelen: 1. Middelen die plaats-onafhankelijk zijn: ze ondersteunen het verhaal van de rondleiding/workshop en bieden toegang tot terugkerende thema's van de Berlin Wall Foundation. 2. Middelen die site- of tentoonstellingspecifiek zijn: deze hebben betrekking op een bepaald onderwerp of een bepaalde biografie. Al met al hebben we meer dan 30 middelen ontwikkeld, variërend van verschillende soorten audio (muziek, geluid, interview), hands-on-objecten, modellen, visuele hulpmiddelen (telescopen, foto's, beelddetails) tot performatieve handelingen (zoekopdrachten, geïnstrueerde bewegingen). Hieronder vindt u een selectie van deze hulpmiddelen.



## Plaats-onafhankelijke hulpmiddelen

Pictogrammen (visueel hulpmiddel) geven een woord of een idee weer door middel van illustraties. Ze begeleiden de uitleg van de gids en helpen de leerlingen te begrijpen wat er wordt gezegd. Historische gebeurtenissen of processen (bv. de vreedzame revolutie en de val van de Berlijnse muur), maar ook abstracte termen of concepten in verband met een historisch onderwerp (bv. vrijheid van meningsuiting, zelfbeschikking enz.) worden door middel van de pictogrammen gevisualiseerd.

Emoticons (visuele hulpmiddelen) stellen een emotie voor. Ze helpen de leerlingen te visualiseren hoe iemand zich voelde in een bepaalde situatie in de geschiedenis, of helpen de jongeren zich te verplaatsen in de positie van iemand anders. Via emoticons kunnen de deelnemers uitdrukken hoe ze zich voelen bij een historisch onderwerp of bij het bezoek aan de gedenkplaats zelf. Let er bij het gebruik van emoticons op dat de betekenis van de symbolen duidelijk is.

Wij raden aan te werken met pictogrammen en emoticons die op scholen voor speciale behoeften worden gebruikt.<sup>13</sup> Dit bevordert hun ervaring aan momenten van herkenning. Als visuele hulpmiddelen werken pictogrammen en emoticons over leeftijds grenzen, taalgrenzen en leerniveaus heen en vormen ze een middel tot non-verbale communicatie.

## Thematische hulpmiddelen

Opgesplitst Berlijn/ Opgesplitst Duitsland: Historische munten van de DDR en de Bondsrepubliek worden geïntroduceerd als een tactiel hulpmiddel om de opsplitsing van Duitsland te illustreren. De munten bieden een laagdrempelige benadering van het vroegere bestaan van twee Duitse staten: door ze vast te houden kunnen jongeren hun materialiteit, ontwerp en symbolen vergelijken. De munten zijn een goede manier om een dialoog op gang te brengen. In onze ervaring begonnen deelnemers die zich deze munten herinnerden (bijvoorbeeld leraren) delen van hun eigen biografie met de groep te delen. De jongeren herkenden de munten als niet meer van deze tijd. De munten hebben betrekking op het dagelijkse leven van de jongeren en brengen toch verleden en heden over als tijdsbegrippen die fundamenteel zijn voor een goed begrip van de geschiedenis.



Jongeren onderzoeken historische munten uit de DDR en de Bondsrepubliek. © Berlin Wall Foundation

Om de opsplitsing van Duitsland nog op een andere manier te visualiseren, ontwikkelden we tactiele kaarten van het opgesplitste Duitsland en het opgesplitste Berlijn. Net als bij een puzzel wordt de jongeren gevraagd stukjes kaart van de twee Duitse staten en West- en Oost-Berlijn "in elkaar te zetten". Bovendien worden de vlaggen van de Bondsrepubliek en de DDR toegewezen. Wij gebruikten de kaarten in combinatie met de historische munten.

Vluchttunnels: om de voormalige vluchttunnels aan de Bernauer Strasse bij het Berlin Wall Memorial (gedenkplaats met buitententoonstelling) te bespreken, combineerden we vier zintuigen. We kozen voor een biografische benadering en vertellen het verhaal van Eveline Rudolph, die in 1962 als jonge vrouw de DDR via een vluchttunnel ontvluchtte. Eerst wordt de hedendaagse getuige geïntroduceerd via een foto (visueel instrument) en vervolgens wordt in een korte interviewsequentie (auditief instrument) haar ontsnapping beschreven. Na de clip stelden we vragen over hetgeen de jongeren hebben begrepen. Onze ervaring leert dat de audio niet langer dan 2:30 minuten mag duren en dat de geïnterviewde verstaanbaar moet spreken. Voordat de clip wordt afgespeeld, raden wij aan de groep voor te bereiden op de audio, zodat zij zich kunnen concentreren op het luisteren. Als een audio in een buitenruimte wordt gebruikt, zorg dan voor een rustige plek zonder achtergrondlawaai of nodig de groep uit om dichterbij te komen. Bij harde of onaangename geluiden is het raadzaam om vooraf te waarschuwen zodat geluidsgevoelige mensen afstand kunnen houden.



Tactiele kaarten die de opsplitsing van Duitsland visualiseren. © Berlin Wall Foundation

Na de beschrijving van Eveline visualiseert de gids hoe hoog en breed een vluchttunnel was door met twee vouwmeters (lichaamszintuiglijk hulpmiddel) een tunnelomtrek te maken. De jongeren worden uitgenodigd om door deze "tunnel" te gaan en zo fysiek te ervaren hoe mensen zich door een vluchttunnel moesten bewegen. Ten slotte brengt een geurstaal van natte aarde (olfactorisch hulpmiddel) het gevoel van ondergronds zijn over.

Het ontsnapingsverhaal van Hartmut Richter: in het Marienfelde Refugee Center Museum (binnententoonstelling) werken we met de zintuigen zicht, tast en gehoor om het verhaal van Hartmut te vertellen. Hij ontvluchtte in 1966 als jongeman de DDR door langs een kanaal aan de grens te zwemmen. Om te beginnen introduceert de gids Hartmut en de plaats van zijn ontsnapping aan de hand van historische foto's (visueel hulpmiddel). Terwijl hij het verhaal van



Het aftekenen van een "tunnelomtrek".  
© Berlin Wall Foundation



Het aanraken van water uit het voormalige grenskanaal.  
© Berlin Wall Foundation

Hartmut vertelt, geeft de gids drie praktische voorwerpen (tactiel hulpmiddel) aan de jongeren, zodat delen van het verhaal tastbaar worden. Een zak koud water brengt het gesprek op gang over hoe Hartmut zich voelde terwijl hij langs het kanaal zwom. Hartmut nam alleen zijn paspoort mee, opgeborgen onder een badmuts. Dit deel van het verhaal wordt tot leven gebracht met een origineel DDR-paspoort en een badmuts die de jongeren kunnen aanraken. De groep kan de materialiteit en de functie van deze voorwerpen onderzoeken.

Vooraf of achteraf leren de jongeren over de redenen waarom Hartmut vluchtte: hij was tegen de politieke omstandigheden in de DDR. Als voorbeeld wordt een tentoongestelde Beatles-plaat (visueel hulpmiddel) getoond. Het vertegenwoordigt Hartmuts enthousiasme voor westerse muziek, die in de DDR verboden was en waarvoor de fans in die tijd werden vervolgd. Daarnaast luistert de groep naar een nummer van de Beatles (hoorbaar instrument). Na het horen van het nummer vraagt de gids of de jongeren het nummer mooi vonden, aan welk soort muziek zij de voorkeur geven en hoe zij zich zouden voelen als zij niet naar bepaalde muziek mochten luisteren.



Jongeren kijken over de voormalige grens naar de Spree.

© Berlin Wall Foundation



Gezamenlijke activiteit: het opmeten van de voormalige grensstrook.  
© Berlin Wall Foundation

Grensoldaten aan de Berlijnse Muur: om de vroegere grenssituatie in de East Side Gallery (openlucht tentoonstelling) weer te geven, gebruikten we selectieve visie als methodische aanpak. Om een idee te krijgen van hoe het was om bij de Berlijnse Muur te werken, staan jongeren op de voormalige grensstrook (Oost-Berlijn) en kijken ze over de rivier Spree naar de overkant (West-Berlijn). Eerst wordt de groep gevraagd om dingen te noemen die ze vandaag kunnen zien met een verrekijker of een "telescoop" van kartonnen rollen (visueel hulpmiddel). Daarna wordt een historische foto van de locatie getoond (visueel hulpmiddel). De groep kan de vroegere situatie vergelijken met wat ze door de telescopen/verrekijkers hebben gezien. Dit soort zoektaken zijn een goede manier om de groep te stimuleren en geven een gevoel van voldoening wanneer de taak is volbracht. Wij bevelen het gebruik van visuele hulpmiddelen bij zoekoefeningen aan, omdat zij helpen een complexe situatie op te splitsen. In het geval van de verrekijker konden de jongeren zich telkens op een bepaald deel van hun omgeving concentreren en in- en uitzoomen. De zoekopdracht wordt ook aangegrepen om te praten over de slachtoffers van de Berlijnse Muur, zoals de vijfjarige Cetin Mert, die in 1975 op deze plek in de Spree verdronk. De rivier maakte deel uit van het grensgebied van de DDR.

Grensversterking en wachttorens: bij het Günter Litfin Memorial (stedelijke ruimte/binnententoonstelling) combineerden we drie zintuigen om de inrichting van de Berlijnse Muur tot uitdrukking te brengen. Behalve de voormalige wachttorens, waarin het gedenkteken zich bevindt, zijn er op die plek geen overblijfselen van



de grensversterking bewaard gebleven; een uitdaging die we moesten overwinnen. We selecteerden een historische foto (visueel hulpmiddel) om te laten zien hoe de locatie er vroeger uitzag en vroegen de jongeren om dingen te noemen die ze nu nog in de omgeving kunnen zien. Een origineel fragment van de muur (tactiel instrument) en een stuk prikkeldraad (tactiel instrument) fungeren als materiële voorstellingen van de grensversterking. De jongeren kunnen deze historische voorwerpen aanraken en de gids koppelt ze terug naar de historische foto. We kozen voor een performatieve aanpak gebaseerd op lichaamsbeweging (lichaamszintuiglijk instrument) om de jongeren een idee te geven van de diepte van de voormalige grensstrook. Door samen te werken en een vouwmeter te gebruiken, meten de jongeren de breedte van de vroegere grensstrook. Een bewuste beweging door de ruimte versterkt het begrip van de breedte van de grensstrook bij de leerlingen.

Om de wachttoren en zijn vroegere functie voor iedereen toegankelijk te maken (het gebouw is niet drempelvrij), bouwden we een schaalmodel van de toren (tactiel hulpmiddel) dat "een blik naar binnen" mogelijk maakt. De replica is voorzien van meubilair en soldatenfiguren.

### **Hoe hebben we jongeren met leermoeilijkheden, mensen die met onze doelgroep werken en medewerkers van musea of gedenkplaatsen betrokken bij de ontwikkeling van het Zintuiglijke Traject?**

Vooraf hebben we gesproken met jongeren met leerproblemen, leerkrachten van een school voor bijzonder onderwijs, het onderwijzend personeel van een beschutte werkplaats voor mensen met leerproblemen en het onderwijzend personeel en de gidsen van de Berlin Wall Foundation. Het doel was informatie te verzamelen over de verwachtingen, uitdagingen, eisen en ideeën over een zintuiglijk traject.

Na de ontwikkeling van enkele prototypes van hulpmiddelen hebben we een eerste testronde uitgevoerd met jongeren met leermoeilijkheden (schoolgroepen en jongeren uit een werkplaats). Op basis van hun feedback hebben we de instrumenten aangepast voor een tweede testronde met dezelfde groepen. Voor de gedetailleerde feedbacksessies ontwikkelden we twee vragenlijsten, één voor de deelnemende jongeren met leermoeilijkheden en één voor de gidsen die het Zintuiglijk Traject uitvoeren. Voor ons was het belangrijk om met beide perspectieven rekening te houden. Het was een manier om de uitvoerbaarheid van de middelen te verzekeren, zodat ze een meerwaarde kunnen bieden aan de rondleidingen en workshops.

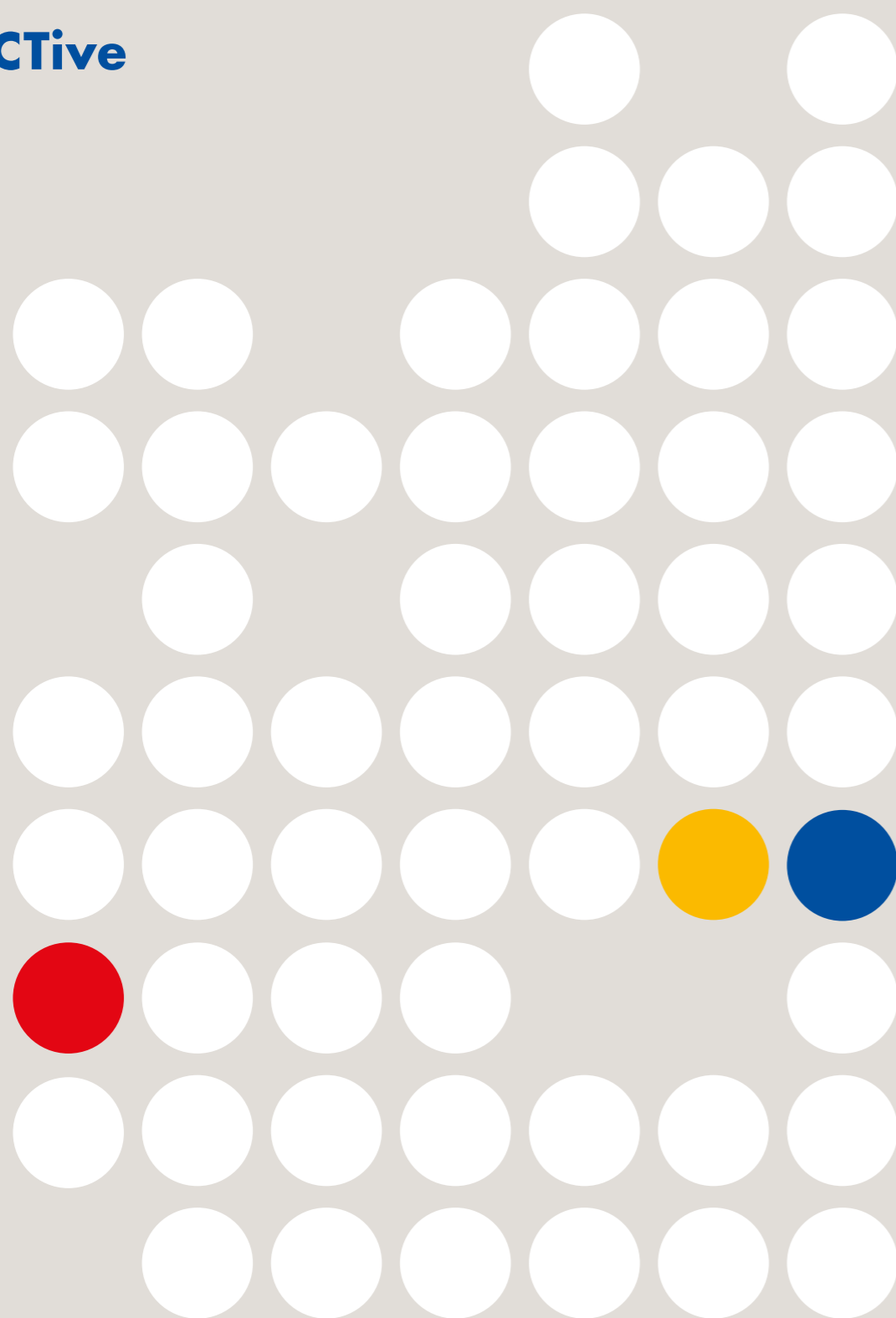
Deze vragenlijsten staan in de bijlage bij dit boek.

Zelfgebouwd  
schaalmodel van  
de wachttoren.  
© Berlin Wall  
Foundation



## Casus 4

### creACTIVE



**Soort museum:** Museumcomplex met de volgende sectoren: archeologie, geschiedenis, etnologie, beeldende kunst

### Hoe implementeerden we het Zintuiglijke Traject?

Het Museum van Negotino is een in 1978 opgerichte culturele, educatieve en wetenschappelijke instelling, die als hoofddoel heeft museale diensten te verlenen in de gemeente Negotino. Het werkt door middel van systematisch onderzoek en door het verzamelen, analyseren, bestuderen, bewaren, publiceren en tonen van voorwerpen van archeologische, historische, etnologische en artistieke aard. Het legt bijzonder veel nadruk op educatie inzake cultureel erfgoed en draagt bij tot de bevordering van professionele wetenschappelijke en onderzoekswerkzaamheden ter bevordering van cultuur, wetenschap en onderwijs.

Als resultaat van haar onderzoeksactiviteiten ontstond de permanente archeologische tentoonstelling, die ongeveer 420 voorwerpen omvat uit de prehistorie, de archaïsche periode, de vroege oudheid, de Helleense periode, de Romeinse periode, de late oudheid en de middeleeuwen. De voorwerpen zijn voornamelijk gemaakt van metaal (brons en zilver), keramiek, glas en been; het gaat om borden, potten, gereedschap, sieraden en munten, in totaal 1.890 archeologische voorwerpen.

Het Zintuiglijke Traject werd ontwikkeld voor het Museum van Negotino voor een gemengde groep deelnemers: jongeren met zintuiglijke, geestelijke en lichamelijke beperkingen en jongeren zonder beperkingen. Het proces om deze innovatieve aanpak bij de groep te introduceren bestond uit de voorbereiding van zintuiglijke tassen door de begunstigden van het Poraka-Negotino Centrum voor personen met een verstandelijke beperking.

We ontwierpen een programma van creatieve en educatieve workshops gericht op het verbeteren van de toegankelijkheid van het museum, het vergroten van de sociale integratie van kansarme jongeren en het aanmoedigen van creatieve expressie door middel van kunst. De activiteit begon met een ijsbreker om de deelnemers te helpen elkaar te leren kennen en hun lichaamsbeweging te verbeteren. Daarna bespraken de culturele medewerkers en jeugdwerkers het belang van kunst en cultuur in het proces van de persoonlijke en sociale ontwikkeling van jongeren, vooral van kansarme jongeren. Onderstaande vragen zijn een voorbeeld van de vragen die werden gebruikt om de groepsreflectie te sturen:





Het maken van de zintuiglijke tassen. © creACTIVE

- Waaraan denk je als je het woord 'kunst' hoort?
- Waarom betekent kunst iets voor jou?
- Hoe kunnen we kleuren gebruiken om onze eigen gevoelens en creativiteit via kunst uit te drukken?

De deelnemers moesten de materialen en voorwerpen voor hun tas zorgvuldig selecteren en zich daarbij laten inspireren door de lopende kunsttentoonstelling over jonge kunstenaars uit de regio, waarin de schoonheid van de natuur centraal stond. De voorwerpen moesten milieuvriendelijk zijn en gemakkelijk te vinden in de omgeving van het museum; ze moesten ook de textuur en de vorm van de voorwerpen in de tentoonstelling aanvullen of erop lijken, zoals stokken, bladeren, bloemen, zand, papier en katoen. Door deze aanpak konden de deelnemers de beeldende kunst op een creatieve manier ervaren en werden tegelijkertijd de zintuigen waarnemingen gestimuleerd geluid, zicht en tastzin. Om een unieke zintuiglijke ervaring te creëren, maakten we ook gebruik van audio.

Na de rondleiding kregen de deelnemers de gelegenheid om hun gevoelens en indrukken uit te drukken door te schilderen.

## Ontwikkelde middelen

### Audio

In het begin gebruikten we rustige geluiden om de aandacht van de deelnemers te stimuleren en een aangename sfeer te creëren. Aangezien de activiteit werd uitgevoerd met een gemengde groep van jongeren zonder beperking, mensen met gehoor- en spraakproblemen en mentale en fysieke beperkingen, vulde de audio hun visualisatie van de kunstwerken aan. Bij het tonen van bijvoorbeeld een kunstwerk met bloemen speelden we rustige muziek om een gevoel van ontspanning te geven en de leerlingen te helpen zich voor te stellen dat ze tijd in de natuur doorbrengen.

### Tips en tricks:

- Voorafgaand aan de activiteit stemmen wij dit af met de culturele medewerkers, jeugdwerkers of educatief medewerkers, en informeren wij de deelnemers over de geplande activiteit en wat zij tijdens de rondleiding kunnen verwachten.
- Wij informeerden de deelnemers over het doel van het gebruik van geluiden tijdens de rondleiding.
- Wij moedigden hen aan om tijdens de rondleiding op hun lichamelijke reacties en hun emoties te letten.
- Wij vroegen hun mening over de kunstwerken en moedigden respect voor andermans mening en zienswijze aan.

### Visuele hulpmiddelen en objecten:

We gebruikten verschillende visuele hulpmiddelen, objecten en materialen om de kunstwerken beter te visualiseren, vooral voor mensen met een visuele beperking. Deze materialen moesten gemakkelijk te vinden, veilig te gebruiken en bruikbaar zijn voor andere tentoonstellingen. Speciale aandacht werd besteed aan voorwerpen en materialen die dezelfde vorm of textuur hadden als bepaalde kunstwerken. Als een kunstwerk bijvoorbeeld golven bevatte, ondersteunden wij onze uitleg door hen een stuk materiaal te geven dat ook dezelfde textuur en hetzelfde geluid kon produceren.

We moedigden de deelnemers aan om hun ervaring te visualiseren door hun eigen kunstwerken te maken, die hen zouden helpen om na te denken over hun ervaring tijdens de rondleiding.



Deelnemers en jeugdwerkers met hun zintuiglijke tassen. © creACTIVE

**Hoe hebben we jongeren met leermoeilijkheden, mensen die met onze doelgroep werken en medewerkers van musea of gedenkplaatsen betrokken bij de ontwikkeling van het Zintuiglijke Traject?**

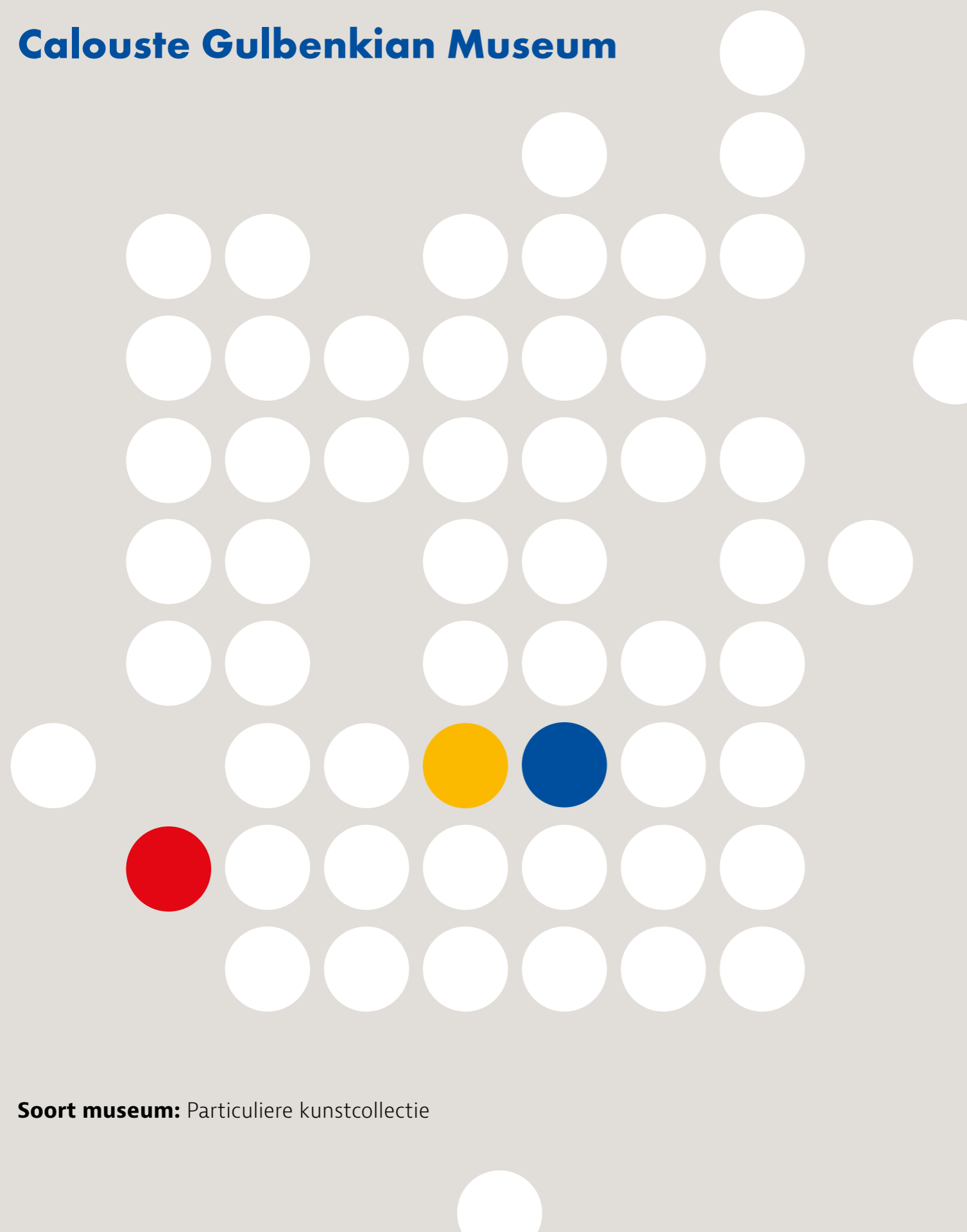
De partnerorganisatie nodigde de bijzondere opvoeders, revalidanten en begunstigen van het Poraka Negotino Centrum voor personen met een mentale handicap, de Negotino Blindenvereniging en hun persoonlijke assistenten, jonge leden van het Rode Kruis Afdeling Negotino en het Jeugdcentrum in Kavadarci uit.





## Casestudie 5

### Calouste Gulbenkian Museum



**Soort museum:** Particuliere kunstcollectie

#### Hoe implementeerden we het Zintuiglijke Traject?

Het Zintuiglijke Traject, en de kunstkar, werd in dit geval ontworpen voor een publiek dat specifieke moeilijkheden heeft om zich verbaal uit te drukken en te verbinden met hun omgeving. Met dit hulpmiddel kan de gids verbindingen leggen met andere zintuigen en vormen van communicatie, zoals het gebruik van duidelijke taal en augmentatieve en alternatieve communicatie, texturen en materialen, recreatie en weergave van geluid, technieken en ontwerpverkenning.

We moesten bedenken hoe we het kunstwerk op een eenvoudige en plezierige manier konden benaderen en hoe we de processen en keuzes van de kunstenaar konden uitleggen, zonder de veiligheidsregels van het museum in gevaar te brengen.

#### Ontwikkelde Middelen

In het geval van het Calouste Gulbenkian Museum bouwden we een kunstkar ("carrinho das artes") die schappen, laden en andere elementen bevat om het voor het Zintuiglijke Traject benodigde materiaal op te bergen. De kar is gemakkelijk te gebruiken en toegankelijk en stelt de deelnemers in staat om tijdens de activiteit zelfstandiger te werk te gaan. Het bevat de instrumenten en materialen die nodig zijn om alle zintuiglijke waarnemingen te stimuleren: zicht, geluid, tast, smaak en geur.

Een dergelijke aanpak maakt het ook mogelijk de rondleiding aan te passen aan de interesses van de groep. Dit betekent dat als de groep meer belangstelling toont voor geluidsverkenning, de activiteit kan worden aangepast om dit doel te bereiken. Het is aan de educatief medewerker om te kiezen wat het beste is voor de groep, of hij het script voortzet en een verscheidenheid aan verkenningen via de zintuigen aanbiedt, of dieper ingaat op één enkel kunstwerk.

Bij elk kunstwerk beginnen we met enkele vragen die de dialoog stimuleren en de interpretatie ervan bevorderen om meer nieuwsgierigheid op te wekken.





© Calouste Gulbenkian Museum - Margarida Rodrigues João

### Audio

We gebruikten een draagbare luidspreker, evenals materialen en instrumenten die verschillende geluiden produceren. Dit kunnen ook vooraf opgenomen geluiden zijn die verband houden met het kunstwerk. Door ernaar te luisteren imiteren we het geluid met onze stem / ons lichaam. We bespreken ook welke geluiden overeenkomen met elk onderdeel van het kunstwerk en verantwoorden onze mening bij elk onderdeel.

Bijvoorbeeld:

Tijdens deze activiteit gebruikten we deze twee schilderijen en spraken we over het landschap en zijn elementen, en vergeleken en vonden we verschillen of overeenkomsten tussen beide:



Jacob van Ruisdael

*Kerk in een rivierlandschap,*  
midden 1660  
Olieverf op doek

Foto: Reinaldo Viegas



Jacob van Ruisdael

*Gezicht op de kust van  
Noorwegen of Een stormachtige  
zee bij de kust, 1660*  
Olieverf op doek



© Calouste Gulbenkian Museum - Margarida Rodrigues João

Na de voorstelling en de interpretatie van het kunstwerk vroegen we de deelnemers of het kunstwerk geluid maakte. Elke deelnemer produceerde vervolgens een geluid dat erbij hoorde: regendruppels werden nagebootst door met de vingers te knakken, de wind werd nagebootst met stemmen, en sommige leerlingen werden uitgedaagd om het geluid van golven te maken door hun lichaam als klankbord te gebruiken.

Nadat ze de geluiden hadden gemaakt, koos elke deelnemer een element om te produceren. Vervolgens produceerde iedereen samen zijn eigen geluid, waarbij een orkest werd gesimuleerd, met de educatief medewerker als dirigent.

### Tactiele middelen

We deden een beroep op twee nieuwe werken:



Jean-François Millet

*Winter*, ca. 1868

Pastel



Jean-François Millet

*De Regenboog*, ca. 1872-73

Pastel

Deze twee nieuwe landschappen zijn vervaardigd met andere materialen dan de vorige. We bespraken materialen en hoe ze aanvoelen op verschillende oppervlakken.

Bijvoorbeeld: we maakten een textuurdoos met verschillende materialen die verband houden met de kunstwerken, en daagden de deelnemers uit om de materialen te ontdekken die in elk kunstwerk zijn gebruikt.



Groep verkent de textuurmuur.

© Calouste Gulbenkian Museum - Margarida Rodrigues João



De materialen stelden ons in staat het artistieke proces en de techniek van de kunstenaar te begrijpen en te verkennen. Door hetzelfde materiaal te gebruiken als de kunstenaar, kunnen we het beter begrijpen.

Zoals we op de foto kunnen zien, verkent de groep het materiaal, maar wordt hen niet gevraagd texturen of lijnen te creëren zoals in de landschappen. Dit was de eerste keer dat ze het materiaal gebruikten; we wilden dus dat het flexibel zou zijn en dat iedereen in de groep een goede ervaring opdeed.



Groep die het gebruik van pastels onderzoekt. © Calouste Gulbenkian Museum - Margarida Rodrigues João

## Visuele hulpmiddelen

Foto's, gedrukte afbeeldingen of specifieke voorwerpen kunnen worden gebruikt om verbanden te leggen en de kunstwerken beter te begrijpen. Dus, als iemand over iets in het bijzonder praat en anderen hebben het nog nooit gezien of kunnen het verband niet begrijpen door alleen maar te luisteren, kunnen we een afbeelding tonen die het visuele denken helpt te stimuleren.

Bijvoorbeeld: Als we willen uitleggen dat de kunstenaar vóór een schilderij een tekening (schets) heeft gemaakt, kunnen we de schets laten zien, zodat iedereen begrijpt wat een schets is en hoe die deel uitmaakt van het artistieke proces.



Édouard Manet

*Jongen die bellen blaast* (1867)

Olieverf op doek

Foto: Catarina Maria Gomes Ferreira



Deelnemers tonen hun werk.  
 © Calouste Gulbenkian Museum - Margarida Rodrigues João

Na kennismaking met het beeld, wat het voorstelt en enkele interessante feiten en details, werd de groep uitgedaagd om een "blinde schets" te maken, d.w.z. de omtrek van het onderwerp op het schilderij te tekenen zonder naar het papier te kijken, alleen naar het kunstwerk.

Tijdens deze proefreis lieten we niet alle zintuigen aan bod komen. Wij vinden dat het bezoek moet worden aangepast aan de kenmerken en het tempo van elk lid van de groep, dus hebben we ervoor gekozen om rustig en bedachtzaam met drie zintuigen te werken, in plaats van de groep te overhaasten om de vijf zintuigen te verkennen. Wij zijn van plan de resterende zintuiglijke materialen op die manier op te bouwen:

### Op geur gebaseerde hulpmiddelen

De deelnemers worden aangemoedigd om geuren te identificeren met specifieke details van het kunstwerk.

Om iedereen letterlijk te laten ruiken aan het kunstwerk of aan een herinnering die het oproept, hebben we enkele kleine doosjes gemaakt met daarin geurende voorwerpen zoals kruiden, stukjes hout, enz.

### Op smaak gebaseerde hulpmiddelen

We kunnen onze verbeelding gebruiken om een smaak aan de kunstwerken te koppelen. Bijvoorbeeld: als een kunstwerk voedsel voorstelt, is er een direct verband met smaak. Als een kunstwerk een schoorsteen voorstelt, kan het zowel tot ieders verbeelding spreken als tot hun herinneringen, en hen herinneren aan het koken in een open haard.

### Hoe hebben we jongeren met leermoeilijkheden, mensen die met onze doelgroep werken en medewerkers van musea of gedenkplaatsen betrokken bij de ontwikkeling van het Zintuiglijke Traject?

Voor de ontwikkeling van dit Zintuiglijke Traject hebben we niet specifiek met een doelgroep gesproken.

In plaats daarvan verwerkten wij reflecties die met dit publiek bij andere activiteiten zijn geproduceerd. Aan de hand van deze reflecties konden wij onze voorstellen voor het Zintuiglijke Traject verbeteren. Er zij op gewezen dat zintuiglijke activiteiten deze doelgroep op een actievere manier stimuleren, wat leidt tot een groter begrip van de kunstwerken en een meer verrijkende en gelukkiger persoonlijke ervaring dan met welk ander pedagogisch instrument ook.

Samen met de medewerkers van het museum hebben we een reeks creatieve en artistieke voorstellen bedacht die alle zintuigen stimuleren. We weten dat de tastzin bij dit soort activiteiten gemakkelijker kan worden gebruikt, maar alle andere zintuigen moeten op dezelfde manier worden benaderd. De resultaten zijn verrassend. Onze bekommernis is de vijf zintuigen te gebruiken door er evenveel belang aan te hechten en daarvoor moeten we interessante activiteiten voorstellen die - bijvoorbeeld geluid - op dezelfde manier stimuleren als een activiteit waarbij de handen worden gebruikt om te schilderen.

Om dat te bereiken, en voor andere zaken, moeten wij na de activiteiten korte evaluaties uitvoeren en in dit geval hebben wij gesproken met een leraar, die ons haar feedback gaf.



## Casus 6

### MUSAC. Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León

**Soort museum:** Museum voor hedendaagse kunst

#### Hoe hebben we de sensorische reis uitgevoerd?

Het uitgangspunt van ons Zintuiglijke Traject is het aanbieden van een didactische activiteit die is afgestemd op de kenmerken, motivaties en leermogelijkheden van onze deelnemers, zowel wat betreft hun inbreng als die van onze educatief medewerkers.

Voor ons Zintuiglijke Traject werkten we aan de tentoonstelling *Project Another Country: That Space in Between*, een tentoonstelling van de Filipijnse kunstenaars Isabel & Alfredo Aquilizan. Hun werk richt zich op het fenomeen migratie, het concept geheugen en de betekenis van familie naar aanleiding van hun persoonlijke ervaringen als immigranten in Australië. De tentoonstelling bestond uit één grote boot bestaande uit alledaagse voorwerpen. Het lijkt te varen onder de zware last van verschillende bezittingen, een last die ook zinspeelt op herinnering, nostalgie en dromen, maar ook zou kunnen verwijzen naar het Manilla Galleon, dat goederen en mensen vervoerde en een vroeg voorbeeld was van consumptie en globalisering. Rond de boot, en langs de muren van de kamer, waren beelden van zeegezichten te zien die door hun horizonlijnen met elkaar verbonden waren.

We begonnen met een inleiding over de tentoonstelling, gevolgd door een korte uitleg over de dynamiek van de activiteit. We bedachten een Zintuiglijk Traject dat de focus op de zintuigen en meervoudige intelligenties combineert. Het gebruik van meervoudige intelligenties maakt deel uit van de werkmethode van onze Afdeling Onderwijs, omdat het ons in staat stelt een onderwerp vanuit vele gezichtspunten te verkennen en ieders creatieve vermogen aan te boren. Vooral mensen met een verstandelijke beperking halen hier bijzonder veel uit omdat het hen helpt zich te uiten, wat resulteert in een positievere staat van emotioneel welzijn.

Voor onze proefactiviteit werkten we met een groep van 10 deelnemers, waaronder mensen met een verstandelijke beperking<sup>14</sup>.





Zicht op de  
tentoonstelling van  
*Project Another  
Country: That Space in  
Between.* © MUSAC

## Ontwikkelde Middelen

### Koffer

Omdat de tentoonstelling draaide rond reizen en het verlaten van het huis, gebruikten we een koffer met alledaagse voorwerpen zoals schelpen, stenen, stoffen, speelgoed, zand, gekleurd water, verf, enz. De koffer is een terugkerend element in de installatie. We gaven elke deelnemer een tekening van een lege koffer, waarop ze de inhoud ervan tekenden. We hadden contact met de verschillende materialen door ze te zien, aan te raken, te ruiken en te horen. We voelden hun gewicht, temperatuur en grootte. We keken naar hun vormen, kleuren en materialen en probeerden te luisteren naar de geluiden die ze maakten.

Vervolgens hebben we daarnaast verschillende andere dozen klaargezet met een andere reeks voorwerpen met verschillende texturen: ze kunnen ruw, glad of gepunt zijn, maar ook zwaar, licht, groot of klein. De deelnemers moeten - geblinddoekt - hun handen in elk van de dozen steken en proberen te raden welke voorwerpen erin zitten.

### Zaklamp

Een zaklamp stimuleert ons zicht en helpt ons bepaalde details in een voorwerp beter te zien. Het leert ons ook verschillende begrippen zoals licht en donker, het oriënteert ons in de duisternis, brengt ons naar de lichtbron, en stelt ons in staat te spelen met schaduwen en kleuren. We zien de schaduwen die voorwerpen werpen en hoe ze groter of kleiner worden naarmate we de zaklamp dichterbij brengen.

### Geluiden

Er zijn geluiden die gemakkelijk te herkennen zijn en deel uitmaken van ons dagelijks leven. Maar als we ze uit hun context halen, is het moeilijk ze te identificeren. We hebben verschillende geluiden samengesteld die verband houden met de voorwerpen in de koffer. Er zijn geluiden uit de natuur, uit huizen, de straat, dieren en auto's. We vroegen de deelnemers om te proberen te identificeren waar elk van de geluiden mee overeenstemt wanneer ze die hoorden.

## De meervoudige intelligenties van Howard Gardner

Intelligentie beperkt zich niet tot een beperkt aantal normen, maar komt in velerlei gebieden voor. De theorie van de Meervoudige Intelligenties stelt dat mensen niet alleen een intellectuele capaciteit hebben, maar ook een reeks vermogens en intelligenties, waaronder linguïstische, logisch-mathematische, ruimtelijke, muzikale, lichamelijk-kinesthetische, naturalistische, interpersoonlijke en intrapersonlijke. Ons doel was deze intelligenties aan te boren door middel van de volgende activiteiten:

### Verbaal-linguïstische intelligentie

We speelden een taalspel met de kernbegrippen van de tentoonstelling. We definieerden woorden als thuis, familie, scheiding, verplaatsing, migratie, enz. en begeleidden deze woorden met beelden en pictogrammen.

We vertelden verhalen in verband met deze thema's, om te proberen de realiteit van migranten te begrijpen. Bijvoorbeeld *Eloisa y los bichos* [*Eloísa en de insecten*] van Jairo Buitrago en *El viaje* [*De Trip*] van Francesca Sanna.

We spraken over hetgeen we in onze zakken hebben of wat we zouden meenemen op een lange reis, enz.

We schreven een brief die we als boodschap in een fles zouden steken en in zee gooien.

### Logisch-mathematische intelligentie

We telden voorwerpen, maakten een reeks en plaatsten of classificeerden ze dan volgens verschillende criteria: kleur, grootte, gebruik, belangrijkheid, enz.

### Muzikale intelligentie

We draaiden muziek om te ontspannen en onze aandacht te focussen.

We luisterden naar geluiden van de zee, boten, een landend vliegtuig... en probeerden ze te identificeren.

We kozen een lied dat verband houdt met het onderwerp van de tentoonstelling.



Alledaagse voorwerpen worden gebruikt om kleine boten te ontwerpen zoals in de installatie. © MUSAC

### Visueel-ruimtelijke intelligentie

Wij plaatsten de voorwerpen in een ruimte volgens criteria die door de groep waren vastgesteld.

We bekeken de compositie als geheel en braken die vervolgens af om een andere compositie te maken. We onderzochten onze lichaamsbeweging in de ruimte terwijl we objecten plaatsten (in groepen of individueel).

We maakten een installatie die verband hield met de boot aan de hand van alle objecten waaraan we werkten.





### Lichaamstactiele intelligentie

We bewogen ons door de kamer alsof we zwommen, of als golven, vissen, wind, of als andere boten.

### Naturalistische intelligentie

We bespraken welke voorwerpen uit de natuur kwamen en welke door mensen waren gemaakt.

We bespraken milieubewustzijn, duurzaamheid, recycling, consumptie en vervuiling van de zeeën.

### Intrapersoonlijke intelligentie

We communiceerden met anderen om het eens te worden over mogelijke composities. We wisselden objecten uit en creëerden objecten op verzoek, in functie van de behoeften van de groep.

We concentreerden ons op de zintuigen. We gebruikten onze tastzin (voelen van verschillende texturen, gewichten, temperatuur, enz.); reuk, zicht (meten, een patroon gebruiken, hun kenmerken en details waarnemen, enz.), en gehoor (hoe de verschillende materialen klinken als ze worden aangeraakt, gekrast, geslagen, enz.)

### Emotionele intelligentie

We probeerden ons empathisch op te stellen naar migranten en vluchtelingen.

We voerden een rollenspel uit.

### Existentiële intelligentie

We deelden de emoties die we tijdens de activiteit ervoeren met een woordenronde (door het eerste woord te zeggen dat in ons opkomt), door emoticons te gebruiken, of door onze gevoelens op een post-it te schrijven, enz.

### Hoe hebben we jongeren met leermoeilijkheden, mensen die met onze doelgroep werken en medewerkers van musea of gedenkplaatsen betrokken bij de ontwikkeling van het Zintuiglijke Traject?

Wij voeren regelmatig gesprekken binnen onze Afdeling Onderwijs en met de vertegenwoordigers van de verenigingen waarmee wij samenwerken. Met veel verenigingen onderhouden wij al lang betrekkingen, en wij hebben de lessen die wij uit vroegere activiteiten hebben getrokken, toegepast op het Zintuiglijke Traject.

Elke vereniging (Asprona, ASPACE, enz.) heeft te maken met groepen met verschillende soorten leerproblemen en verstandelijke beperkingen, zodat de activiteiten moeten worden aangepast aan elk van hun behoeften. Het is niet nodig om activiteiten te doen waarbij alle zintuigen of intelligenties betrokken zijn. De educatief medewerker is degene die de activiteiten voor elk geval apart programmeert, volgens de behoeften van elk collectief, en hij/zij moet flexibel genoeg zijn om het verloop en het tempo van de activiteit te sturen.

Dit geldt ook voor al onze educatieve activiteiten, aangezien het gebruik van de zintuigen en de meervoudige intelligenties deel uitmaakt van ons werkproces. Wij komen tegemoet aan alle gevoeligheden en behoeften van onze gebruikers, zodat zij niet gedwongen worden om alleen via hun respectieve verenigingen naar het museum te gaan. Zo bevorderen we inclusie, met alle rijkdom die dat met zich meebrengt, op alle niveaus, voor iedereen.



Zintuiglijke Traject van MUSAC



**Bijlage**

# Evaluatievragenlijst voor het zintuiglijke traject

## Vragenlijst voor museumpersoneel/educatief medewerkers/jeugdwerkers

Was het een uitdaging om de zintuiglijke hulpmiddelen in uw rondleiding te implementeren? Zo ja, in welk opzicht, en welke hulpmiddelen in het bijzonder?

Welke hulpmiddelen waren het meest/minst succesvol en waarom?

Welke maatregelen zijn nodig voor het gebruik van de hulpmiddelen in uw dagelijks werk als gids? (Met betrekking tot opslag van hulpmiddelen, informatie over de groep, extra tijd voor voorbereiding voor aanvang/einde van de rondleiding)

Welke opmerkingen heeft u over de praktische omgang met de hulpmiddelen? (vervoer en verpakking van de hulpmiddelen, technische uitrusting, enz.) Hebt u suggesties om de praktische hantering van de hulpmiddelen te verbeteren?

Was de hand-out met informatie over het gebruik van de hulpmiddelen voldoende?

Ondersteunen de hulpmiddelen u bij het overbrengen van de onderwerpen van uw rondleiding of vindt u ze slechts een toevoeging?

Wat was het meest inspirerende moment tijdens de rondleiding?

## Vragenlijst voor deelnemers (jongeren met leerproblemen en verstandelijke beperkingen)

Voelde je je veilig tijdens het bezoek?

Heb je tijdens het bezoek voldoende ruimtelijke oriëntatie gekregen?

Welke zintuiglijke waarneming vond je het leukst? Waarom?

Hoe ging je om met de hulpmiddelen? Was de uitleg van de gids begrijpelijk?

Hulpmiddel 1: goed [ ] gemiddeld [ ] slecht [ ]

Hulpmiddel 2: goed [ ] gemiddeld [ ] slecht [ ]

Hulpmiddel 3: goed [ ] gemiddeld [ ] slecht [ ]

Vond je dat de inhoud op een passende manier werd behandeld?

Welke emoties heb je ervaren tijdens het bezoek?

Kon je de geluidsfragmenten verstaan? Kon je je moeilijk op de inhoud concentreren? Waren de geluidsfragmenten te lang of te kort?

Was er soms te veel inhoud of waren er soms te veel hulpmiddelen voor jou?

Was de duur van de rondleiding (90min) te lang? Hadden we minder tijd moeten besteden aan elke halte/elk hulpmiddel? Had je een pauze nodig tijdens het bezoek?

Heb je iets gemist?

Heb je iets nieuws geleerd? Heb je een beter begrip gekregen van iets dat verband houdt met kunst/geschiedenis of hoe je zintuigen werken?



## Eindnoten

- 1 SCHALOCK, R. L., BORTHWICK-DUFFY, S. A., BRADLEY, V. J., BUNTINX, W. H., COULTER, D. L., CRAIG, E. M., et al. (2010). *Intellectual Disability: Definition, Classification, and Systems of Supports (Intellectuele handicap: Definitie, classificatie en ondersteuningssystemen)*. American Association on Intellectual and Developmental Disabilities: Een verstandelijke beperking (VB) wordt gekenmerkt door aanzienlijke tekorten in cognitieve, functionele en aanpassingsvaardigheden. Mensen met VB hebben over het algemeen moeite om hun gedachten en emoties verbaal uit te drukken.
- 2 VERENIGDE NATIES (2006). Verdrag inzake de rechten van personen met een handicap. Opgehaald op 1 december 2022 van <https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-persons-disabilities>
- 3 UNIA. (n.d.) Wat zijn redelijke aanpassingen? Opgehaald 1 december 2022 van <https://www.unia.be/nl/actiedomeinen/onderwijs/wat-zijn-redelijke-aanpassingen>
- 4 GOODLEY, D. (2020). *Disability and Other Human Questions*. Emerald Publishing Limited.
- 5 AGIRDAG, O. (2010). Exploring bilingualism in a monolingual school system: Insights from Turkish and native students from Belgian schools. *British Journal of Sociology of Education*, 31 (3), 307- 321. Het is fascinerend om te zien hoe kwistig dit deficitdenken wordt gebruikt om bepaalde groepen in een "onderpositie" te houden.
- 6 We weten uit de geschiedenis wat denken in wij/zij termen voor gevolgen kan hebben.
- 7 VANDENBUSSCHE, H. & DE SCHAUWER, E. (2018). The pursuit of belonging in inclusive education - insider perspectives on the meshwork of participation. *International Journal of Inclusive Education*, vol. 22, Issue 9, 27.
- 8 GOODLEY, D. & RUNSWICK-COLE, K. (2016). Becoming dishuman: Thinking about the human through dis/ability. *Discourse: Studies in de culturele politiek van het onderwijs*, 37(1), 1-15.
- 9 DAVIES, B. (2021). *Entanglement in the world's becoming and doing of new materialist Inquiry*. Routledge.
- 10 Kino Kabaret is een wereldwijd netwerk van filmmakers, acteurs, actrices, cameramensen, redacteurs, muzikanten, producenten en alle andere film liefhebbers. Het doel is om internationale talenten te verzamelen en hen in staat te stellen onder extreme tijdsdruk met de beschikbare middelen kortfilms te maken in bioscoopworkshops, waarbij samenwerking centraal staat.
- 11 Howard Gardners theorie van meervoudige intelligenties stelt voor om menselijke intelligentie te differentiëren in specifieke vormen van intelligentie, in plaats van deze te definiëren als één enkele algemene vaardigheid.
- 12 INGERSOLL, B. (2008). *The Social Role of Imitation in Autism: Implications for the Treatment of Imitation Deficits*. *Infants & Young Children*, 21(2), 107-119.
- 13 Wij werken met METACOM. Symbols for Augmentative and Alternative Communication door Annette Kitzinger ([https://www.metacom-symbole.de/metacom\\_en.html](https://www.metacom-symbole.de/metacom_en.html)).
- 14 Binnen de verstandelijke beperkingen vallen ook bijkomende aandoeningen zoals Autisme spectrum stoornis (ASS) en Aandachtstekortstoornis met hyperactiviteit.



## Contacten

### **mu-zee-um vzw**

Edith Cavellstraat 10b  
8400 Oostende  
België  
mu-zee-um.be  
info@mu-zee-um.be

### **Vabamu. Museum of Occupations and Freedom (Museum van Bezettingen en Vrijheid)**

Toompea 8  
10142 Tallinn (Harjumaa)  
Estland  
vabamu.ee  
info@vabamu.ee

### **Berlin Wall Foundation**

Bernauer Straße 111  
13355 Berlijn  
Duitsland  
stiftung-berliner-mauer.de  
info@stiftung-berliner-mauer.de

### **Jeugdvereniging creACTIVE**

8mi Septemvri br.3 -3/58  
1000 Skopje  
Republiek Noord-Macedonië  
kreaktiv.mk  
kontakt@kreaktiv.mk

### **Museu Calouste Gulbenkian**

Av. De Berna 45A  
1067-001 Lissabon  
Portugal  
gulbenkian.pt  
museu@gulbenkian.pt

### **MUSAC. Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León**

Avda. Reyes Leoneses, 24  
24008 León  
Spanje  
musac.es  
musac@musac.es



## Een speciaal dankwoord aan

Mu.ZEE

JINT vzw

Reinhard De Jonghe

SBSO Ter Zee

Gustav-Meyer-Schule Berlijn

Stephanus-Schule

Schule am Bienwaldring

Kunstwerkstatt der Lebenshilfe

nbw - Nordberliner Werkgemeinschaft gGmbH

Studenten en docenten van de Agostinho da Silva School, Marquesa de Alorna High School en CREACIL

APigmenta

Alfaem Salud Mental León

Asfas - Asociación de Familiares y Amigos del Sordo de León

Asociación Aspace León

Asociación de Inmigrantes ACCEM

Asociación de Mujeres Valponasca

Asprona - Fundación Personas

Autismo León

Fundación Juan Soñador



