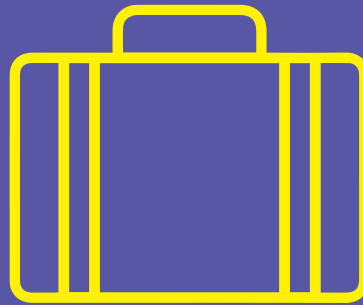




STREET LAB

MALETA VIOLETA



[DOSSIER EXPLICATIU]

instantropia.

ciutat, arquitectura i espai escènic

EL PROJECTE STREET LAB

STREET LAB és un entorn de treball experimental sobre l'espai urbà i la ciutat, obert a la participació ciutadana. Es tracta d'un projecte desenvolupat des de l'Associació Cultural Instantropia, una entitat sense ànim de lucre i amb iniciativa social ubicada a Lleida, dedicada a la transformació de l'espai, i que treballa en col·laboració amb entitats públiques i col·lectius diversos a la ciutat.

Aquest laboratori de carrer es fonamenta en l'experiència vivencial de l'entorn per aportar no només valor arquitectònic als espais, sinó que aquests esdevinguin espais vertebradors de relacions, activitat social i memòria col·lectiva. Un dels punts de partida més importants en el projecte, és entendre que la creació, renovació o intervenció en relació al projecte espacial, es fan sempre des de la una unió indivisible entre ciutat, arquitectura, espai escènic i societat.

L'objectiu principal del projecte STREET LAB és teixir xarxa amb la voluntat d'atendre de manera inclusiva a la població més vulnerable, oferint activitats, esdeveniments, xerrades i accions de transformació espacial a l'abast de tota la ciutadania. Aquestes accions proporcionen un espai d'oportunitat, aprenentatge i coneixement personal, promovent els criteris democràtics d'integració, equitat i respecte a la diversitat, treballant sempre des del context immediat i local. Partint aquesta perspectiva local, els artefactes, instal·lacions i accions del laboratori busquen incidir en el territori proper, dialogant amb la comunitat, fomentant els vincles cooperatius i, finalment, desenvolupar la creativitat intervenint de manera activa i propositiva en l'espai urbà.

PROTOTIP VIOLETA

PROTOTIP VIOLETA tracta d'un projecte dins el marc de l'STREET LAB, que s'enfoca a reflexionar sobre la ciutat i els espais habitables atenent de forma particular a les dinàmiques de gènere. Es tracta d'un projecte multiformat i obert, que es presenta en una primera fase com a combinació entre l'acció pedagògica i l'activació ciutadana a l'espai públic.

La primera part del projecte consta de la creació d'una maleta pedagògica, un conjunt de materials ideats per ajudar a professionals de l'educació a realitzar una activitat formativa amb l'alumnat. La segona part del projecte consisteix en una instal·lació a l'espai públic de la ciutat de Lleida, acompanyada d'una sèrie d'accions de dinamització i sensibilització obertes a tota la ciutadania. L'objectiu final del Prototip és involucrar la comunitat a través d'activitats de formació i experimentació, per tal de buscar noves idees i plantejaments que ajudin a millorar les nostres ciutats des d'una mirada feminista i equitativa.

Alhora, la voluntat del projecte és, tal com el seu nom indica, funcionar com a prototip, com a un primer exercici de pedagogia i formació, que espera créixer en futures fases, incorporant altres accions, instal·lacions i col·laboracions.

MALETA VIOLETA

Objectius i agents implicats

La Maleta Violeta és una maleta pedagògica (o didàctica) que conté materials per a ser utilitzats a l'aula. Es tracta d'un recurs educatiu en forma de joc, amb eines per a sensibilitzar i treballar sobre els espais que habitem, tant domèstics com urbans. L'objectiu és promoure l'equitat de gènere, el respecte a la diversitat i l'erradicació de les violències masclistes. Més enllà de la pròpia conscienciació, la formació té també una finalitat propositiva, en la que es busca fer un recull en format de pluja d'idees sobre possibles intervencions o propostes d'acció que potencialment podrien millorar aquests espais habitables propers.

La maleta està dirigida a realitzar formacions a partir d'educació secundària, tot i que pot ser utilitzada també amb el col·lectiu adult. Pel que fa a l'equip docent implicat, la maleta s'ha concebut per a poder ser utilitzada per professores i professors vinculats a qualsevol matèria, preferiblement acompanyats d'una persona experta en el tema que pugui ajudar a conduir la sessió.



La dramaturgia com a mètode d'aprenentatge

El teatre, com a eina educativa ens planteja que tots som actors en el sentit de viure les dimensions formatives i creatives del teatre com un exercici de desenvolupament i aprenentatge transversal amb altres disciplines. Potenciant l'expressió lliure i la creació, un entrenament personal per les competències bàsiques de la vida.

La dramaturgia s'associaria a la vivència creativa de diferents rols a la nostra identitat pròpia. Des de petits tenim una disposició natural a la imitació i al joc dramàtic. L'Originalitat, la fluïdesa, la flexibilitat, la sensibilitat als problemes, la tolerància, ambigüitat, diagnostiquen una realitat creativa. Treballar amb dinàmiques o activitats que potencien la creativitat faciliten un aprenentatge més motivador per a tots els agents implicats. Generant espais de benestar potenciant la confiança i les habilitats de comunicació i expressió oral i corporal.

Les arts escèniques són escenari de missatges socials i vehiculars de transmissió al llarg de la història. Un espai de trobada interdisciplinària. Trobant conceptes vivencials històrics, socials, polítics, psicològics com literaris i tots aquells diferents escenaris que ens trobem a la vida.

Les capacitats expressives estan en nosaltres mateixos i és necessari entrenar-les per un desenvolupament correcte, no necessàriament per convertir-se en professionals de l'escena sinó per la nostra capacitat de comunicar sigui més àmplia, còmoda i confiada possible. Desenvolupant la capacitat comunicativa tant com emissor com receptor.

La fragmentació dels coneixements ens porta a models didàctics fragmentats i dispersos. Sovint prevalen les formes i continguts als mateixos sentits de la formació que són de creixement personal, el desenvolupament de la consciència comunitària, els valors ètics, la convivència i la ciutadania. La capacitat de contextualitzar i integrar són qualitats que s'han de desenvolupar. L'aprenentatge construeix estructures mentals en funció de les necessitats, motivacions i vivències. Aprendre implica transformar-se en coherència amb l'emoció i és el resultat d'un procés d'interaccions recurrents entre la persona i les seves vivències.



Contingut de la maleta

Tot el contingut de la maleta parteix d'una sèrie de petites targetes o cartes de 14,5 x10 cm, separades per diferents grups tipològics: cartes de «presentació i manual d'ús», cartes «d'escenari», cartes de «personatge», cartes de «concepte clau», cartes de «sabies que...» i cartes «blanques». Deixant de banda les cartes amb les instruccions, cada conjunt juga un paper diferent en l'acció formativa, que es descriu breument a continuació:



Cartes ESCENARI

Són cartes que contenen fotografies d'espais reals, i que cobreixen diferents tipologies: carrers, places, descampats, habitatges, terrats, balcons, oficines, museus, aparcaments, tallers, espais esportius, vestidors, transports públics, espais comercials, espais educatius, etc. La majoria d'aquests espais es presenten com a escenaris genèrics, que podríem trobar en qualsevol ciutat, però també s'han incorporat fotografies específiques del centre històric de Lleida, atenent a una aproximació més local.

Cartes PERSONATGE

Aquestes contenen fotografies de persones reals però anònimes, que cobreixen diferents franges d'edat, així com diversitats ètniques i de gènere. De la mateixa manera que els espais no estan nomenats, les cartes de personatges tampoc contenen informació escrita de les persones retratades. L'objectiu és fomentar l'anàlisi i interpretació de les diversitats des de la falta de categories definides.



Cartes CONCEPTE CLAU

Les cartes de concepte clau són les úniques que tenen contingut tant en l'anvers com el revers, presentant per un costat la paraula, i per l'altre la definició d'aquesta. El format a doble cara permet mostrar la carta als i les estudiants durant l'activitat i fomentar el debat abans de llegir o exposar la definició concreta. Tant els conceptes com els textos s'han realitzar a partir de la col·laboració d'expertes en perspectiva de gènere.

Cartes SABIES QUE...

Aquestes cartes aporten dades i estadístiques d'actualitat que permeten posar xifres al debat, i contrastar amb veracitat les situacions exposades durant la formació. Contribueixen a conscienciar, però també a desmentir tòpics i falsos mites associats a les dinàmiques de gènere. Són un complement al debat, i es poden ampliar amb aportacions del propi equip de formadores que dirigeixi l'activitat.



Cartes BLANQUES

Les cartes blanques, com el seu nom indica, són espais buits preparats per a que els i les estudiants les utilitzin per registrar conclusions de caràcter propositiu després del joc. Es tracta d'un recurs que permet recopilar diferents impressions, donar continuïtat acumulativa a cada un dels debats realitzats i establir un vincle entre els grups que vagin utilitzant la maleta violeta al llarg de les diferents formacions.

Manual d'ús, consells i recomanacions

L'objectiu del joc ideat amb la Maleta Violeta és imaginar una situació utilitzant cartes de les diferents categories. Aquestes situacions han de suggerir un conflicte o rol entre un o més personatges en un escenari determinat, que puguin aportar contingut en perspectiva de gènere al debat. Les situacions es presenten davant del grup i queden obertes al debat guiat per les formadores.



TIP

Depenent del nombre de participants, es recomana fer grups de treball. Per a que l'activitat sigui dinàmica, s'aconsella que es doni espai per plantejar entre 6 i 8 situacions, és a dir, entre 6 i 8 grups màxim.

1

Triar l'espai on es desenvoluparà la situació (cartes ESCENARI)

El primer pas consisteix a escollir l'espai on es desenvoluparà l'acció. Els i les participants han de posar atenció a com està configurat el lloc, quina és la seva tipologia (domèstic, de treball, urbà, educatiu, comercial...) i tenir en compte possibles detalls que puguin influir en la dinàmica entre personatges. Cal escollir amb cura i fer una reflexió i anàlisi sobre l'escenari, veient quins són els punts dèbils o possibles amenaces relacionades amb el lloc.

TIP

Abans que els i les estudiants escullin un espai, l'equip docent ha d'escollir alguns exemples d'espais que expliquin les diferents tipologies: domèstic, de treball, comercial, educatiu, carrer...

TIP

Es recomana també exposar un exemple sobre quins detalls poden ser importants a l'hora d'analitzar un escenari, mostrant alguna de les cartes com a model.

2**Triar els personatges implicats (cartes PERSONATGE)**

Un cop escollit i analitzat l'escenari els i les participants han de triar un o més personatges. A partir de les fotografies, es pot especular sobre quin és el caràcter de cada personatge, que transmet, i determinar quins seran els protagonistes i antagonistes de l'acció. Cal tenir en compte la gran diversitat de situacions que es poden plantejar, i evitar que tots els equips treballin amb situacions excessivament similars

TIP

Abans que els i les estudiants escullin un o més personatges, l'equip docent ha de fer una breu explicació i contextualització que incentivi l'estudiantat a treballar amb diferents tipologies familiars, diversitat de vincles sexo-afectius, diversitat ètnica, etc. Es recomana evitar caure en tòpics recurrents, dirigint els i les estudiants a no plantejar exclusivament situacions extremes.

3**Incorporar conceptes a les situacions (cartes CONCEPTE CLAU)**

Ateses les cartes d'escenari i personatges que els i les estudiants han escollit, l'equip de formadores presentarà diferents cartes de conceptes clau, explicant amb detall el significat. Aquests conceptes han d'ajudar a construir les situacions d'acció i dirigir-les cap a la reflexió des de la perspectiva de gènere. És tasca de l'equip formador decidir quins conceptes tenen més potencial per a ser exposats en funció dels escenaris i personatges que hi hagi sobre la taula. D'aquesta manera es pot dirigir i incentivar a treballar amb situacions diverses.

TIP

Si dos o més participants o grups de treball volen fer ús d'una mateixa carta de concepte clau, poden compartir-la en el moment d'exposar la situació davant del grup.

4

Exposar la situació davant del grup

En aquest punt cada participant o grup de treball compta amb un conjunt de cartes constituït per: un escenari, un o més personatges i un o més conceptes clau. A partir d'aquest conjunt s'han de crear les diferents situacions fictícies. Aquestes s'exposen davant de la resta de companys i companyes, explicant com es relacionen amb la perspectiva de gènere.

TIP

S'aconsella deixar un màxim de 15 min de temps per a que els i les alumnes pensin i imaginin la situació fictícia.

TIP

Segons la dinàmica del grup i el nombre de participants, es pot deixar un espai de debat específic per a cada situació exposada, o es poden agrupar totes les exposicions i posteriorment obrir el debat, aprofitant per establir comparacions entre aquestes.

5

Contrastar les situacions amb dades (cartes SABIES QUE...)

A mesura que es van exposant les diferents situacions imaginades, es pot fer ús de les cartes d'informació extra, aportant preguntes, dades reals i estadístiques al debat. Les cartes de «SABIES QUE...» no s'utilitzen pròpiament per crear les situacions i les accions, però sempre es poden utilitzar com a complement i invitació a la reflexió. És responsabilitat de l'equip de formadores decidir quines dades aporten informació rellevant en funció de les situacions plantejades.

TIP

Al tractar-se de dades d'actualitat, és recomanable complementar les cartes de «sabies que...» amb notícies o casos recents.

6

Recull propositiu (cartes BLANQUES)

L'objectiu final del joc és investigar diferents propostes sobre com es podrien resoldre els conflictes i les situacions fictícies creades. Les diferents idees i propostes es recopilen a les cartes «blanques», per a que posteriorment puguin ser utilitzades i valorades en futures activitats formatives. Aquestes idees poden tenir en compte modificacions de l'espai o altres propostes de caràcter social, l'objectiu de les quals ha de ser reflexionar sobre com avancem cap a la projecció de ciutats amb una mirada més feminista i equitativa. Si bé no es tracta de posar l'alumnat en una posició directa de dissenyador, urbanista o arquitecte, sí que es vol potenciar la creativitat com a resultat d'aprenentatge, i recopilar alhora aquestes impressions propositives dels i les participants.

TIP

Per fomentar la síntesi, s'utilitza només una carta de proposta per a cada participant o grup de treball.

TIP

La tècnica utilitzada és lliure, i pot incorporar text, petits dibuixos, esquemes, etc.

TIP

En el cas que la maleta ja hagi estat utilitzada i compti amb algunes de les cartes blanques emplenades, es recomana no compartir-les fins que les estudiants hagin fet les seves propostes. D'aquesta manera es fomenta una dinàmica més creativa.

Resultats d'aprenentatge i sistema d'avaluació

Com a recurs formatiu, la Maleta Violeta contempla diferents resultats d'aprenentatge relacionats amb ampliar coneixement, millorar la comprensió, analitzar i avaluar situacions, i finalment desenvolupar competències de creativitat.

Coneixement (recopilació de fets i/o informació)

- Reconèixer espais d'ús habitual i els seus objectes.
- Identificar diferents tipologies d'espai segons ús.

Comprensió (capacitat de veure i entendre)

- Descriure i interpretar un espai segons diferents paràmetres de temporalitat (moment del dia, moment de l'any, climatologia).
- Descriure i interpretar la diversitat en persones des d'una perspectiva social (diversitat ètnica, social, de gènere).
- Interpretar les relacions entre els habitants i l'espai.

Aplicació i anàlisi (ús, desconstrucció i investigació del coneixement)

- Construir una situació fictícia organitzant escenari i agents.
- Comparar diferents situacions fictícies i establir similituds i diferències.
- Construir un discurs estructurat, clar i cohesionat.

Avaluació (judici del valor o la conveniència)

- Criticar elements de l'espai i identificar-ne potencialitats i amenaces atenent a la perspectiva de gènere.
- Desmentir tòpics i contrastar informació.
- Aplicar els principis i els valors democràtics incloent-hi la perspectiva de gènere.
- Incorporar la perspectiva de gènere als arguments, a les produccions i a la presa de decisions.

Creació (combinació d'informació en una nova unitat de coneixement)

- Resoldre problemes de manera crítica, creativa i innovadora en l'àmbit proposat.
- Dissenyar una nova situació fent servir els recursos necessaris per resoldre el problema.
- Incloure els aspectes concrets de la solució proposada en un model realista amb una reflexió sobre aquest model.

En el cas que el professorat vulgui establir un sistema d'avaluació dels resultats d'aprenentatge, es recomana l'ús de rúbriques, adaptades a l'activitat realitzada directament amb la maleta o possibles altres activitats complementàries. D'aquesta manera es fomenta una avaluació de tipus qualitatiu per sobre de quantitatiu, més adequada al contingut presentat a la maleta.

Activitats complementàries

Com activitat formativa, el joc proposat a partir de la Maleta Violeta està obert a ampliar-se a partir d'altres accions i activitats que se'n puguin derivar. Si bé aquestes es poden proposar per part de l'equip docent implicat, a continuació es suggereixen algunes possibilitats. Es recomana que aquestes activitats es facin amb la col·laboració guiada de professional/s de l'àmbit de l'arquitectura, l'urbanisme o el disseny, així com expertes en perspectiva de gènere.

Construcció d'un artefacte o una acció concreta

Proposar als i les estudiants idear i materialitzar un artefacte a partir dels recursos disponibles que pugui ser testejat en un espai proper. Es pot fomentar la participació col·laborativa a l'hora de la construcció, i treballar l'activitat en diferents fases.

Recorregut guiat per la ciutat

Organitzar una visita dirigida per diferents punts clau de la ciutat que permetin ampliar i explorar els espais en primera persona per part dels i les participants.

Glossari il·lustrat

Demandar als i les estudiants elaborar un glossari a partir dels conceptes clau presentats a la maleta, que incorpori imatges que els il·lustrin i representin. Es pot demandar als estudiants ampliar aquest coneixement a partir de dibuixos relacionats amb els termes, o a partir de l'elaboració d'un reportatge fotogràfic fora de l'aula.

Dibuix i descripció de prototips i artefactes

Disseny d'elements que intervinguin en l'espai (urbà o domèstic), a partir del recull d'idees plantejades al final del joc. Es pot demandar als i les estudiants treballar en detall prototips a partir del dibuix, el fotomuntatge, etc. Es poden plantejar solucions que estiguin pensades per a ser aplicades en forma de proposta imaginada, o que es puguin construir i testejar de forma real a l'espai públic per part dels i les estudiants.

Debat per equips

A partir de diferents arguments presentats durant el joc, es pot preparar una activitat de debat mediat on diferents equips hagin de defensar hipòtesis oposades. D'aquesta manera es fomenta l'opinió crítica i l'autoavaluació entre companys/es.

PRESENTACIÓ DE L'EQUIP

DIRECCIÓ, IDEACIÓ I DISSENY DEL PROJECTE

Yasmina Sedó [Arquitecta efímera]

Òscar Ribes [Escenògraf]

Josué Andreu [Arquitecte]

Anna F. Boltà [Arquitecta]

FORMADORES

Mar Vilaró [Periodista especialitzada amb comunicació]

Ainhoa Reig [Tècnica en integració social]

INSTAL·LACIÓ ARTÍSTICA

Jaume Gorgues [Fusteria]

Joan Carles Charles [Ferrer]

Equip d'Instantropia [Ideació i construcció]

FOTOGRAFIA

Jaume Charles [Fotògraf urbà]

Claudia Pool [Fotoperiodista]

Anna F. Boltà [Fotògrafa d'arquitectura]



REGIDORIA PARTICIPACIÓ I DRETS CIVILS

Cristina Saiz [Cap d'acció Participativa]

Blanca Moreno [Cap unitat tècnica participació ciutadana]

Yohana Villarraga [Tècnica de participació ciutadana]

Judith Sangüesa [Promotora d'igualtat a la regidoria de participació ciutadana]

Berta Calvera [Promotora d'igualtat a la regidoria de participació ciutadana]

ALTRES COL-LABORADORS

Pep Tort [Historiador]

Clara Badia [Web Street lab violeta]

→ **Projecte dut a terme amb tota la comunitat i el grup dinamitzador de la Zona 01 centre històric de Lleida.**

AMB LA COL·LABORACIÓ DE



Generalitat de Catalunya
Departament d'Igualtat i Feminismes

Atenció a les violències masclistes

900 900 120

Truca, parla, explica

ORGANITZA

instantropia.
ciutat, arquitectura i espai escènic



BARRIS
VIOLETES
FAVLL

LA PAERIA



Ajuntament de Lleida