

Museu Hirshhorn, ARTLAB

NO HI HA CIÈNCIA SENSE ART I TAMPOC
HI HA ART SENSE CIÈNCIA.

Dins de l'àmplia oferta de museus que trobem sota el paraigua de l'Institut Smithsonian, centres com l'SSEC (Smithsonian Science Education Center) o el museu i jardí d'escultures Hirshhorn són els espais que representen amb més encert el binomi entre art i ciència. La seva filosofia creu i defensa en gran mesura l'educació STEAM i ho materialitza amb un seguit de propostes que fan convergir els científics i els qui no ho són per aconseguir el seu objectiu: un pla d'estudis que sigui rigorós i consolidi els coneixements, però que sigui sobretot atractiu per a infants i adolescents.

Entre les atractives propostes del museu i jardí d'escultures Hirshhorn destaca la iniciativa ARTLAB+, un programa d'activitats extraescolars amb mitjans digitals que s'adreça a adolescents de 13 a 19 anys.

El projecte ofereix en aquests usuaris accés gratuït a l'última tecnologia, materials de creació artística i tutories individuals en producció musical, art digital i molt més. De tres a cinc de la tarda, s'hi obre un espai anomenat Open Studio que els joves fan seu per relacionar-s'hi, treballar-hi o fer-hi recerca. De cinc a set l'espai es transforma en l'Artist Studio, i aleshores els usuaris més grans reben assessorament d'experts en diferents matèries. Cada dilluns es dedica als monuments i a l'arquitectura, dimarts és el dia de la fotografia, dimecres s'hi produeixen videojocs, dijous s'hi fan àudios i vídeos i divendres és per fer dissenys en 3D.

Hirshhorn Museum, ARTLAB

THERE IS NO SCIENCE WITHOUT ART, NOR
ART WITHOUT SCIENCE.

Within the broad offering of museums found under the Smithsonian Institute umbrella, the SSEC (Smithsonian Science Education Center) or the Hirshhorn Museum and Sculpture Garden are two of the spaces that most accurately portray the binomial of art and science. Their philosophy believes in and advocates STEAM education to a large degree, materializing it with a number of proposals that bring about a convergence between scientists and non-scientists to achieve their goal: an uncompromising curriculum that consolidates knowledge, but that above all is attractive for children and adolescents.

Among the inviting proposals of the Hirshhorn museum and sculpture garden is the ARTLAB+ initiative, a programme of extracurricular activities based on digital resources, aimed at adolescents 13 to 19 years of age.

The project offers these users free access to the latest technology, materials for artistic creation and individual tutorials on musical production, digital art and much more. A space called Open Studio is available from three to five in the afternoon. Young people come in to mingle, work or do research. From five to seven, the same space is transformed into the Artist Studio. There, older users can get advice from experts in different subject areas. Mondays are devoted to monuments and architecture. Tuesday is photography day. On Wednesdays, video games and other audio and video media are produced. Fridays are set aside for creating 3D designs.

CONCEPTES CLAU

Espais *Maker*

Què són?

Els espais *maker* o *makerspaces* són espais que es posen a disposició dels usuaris perquè puguin fer ús d'eines i d'elements als quals habitualment no tenen accés. Aquests espais disposen de la tecnologia i de les eines necessàries que es fan servir, en general, per crear projectes.

En un primer moment, el moviment *maker* va començar a les biblioteques públiques, i les van seguir les biblioteques K-12 i les biblioteques universitàries. La idea va prendre forma a partir de la voluntat que les biblioteques esdevinguessin espais per consumir i construir coneixement. El propòsit de tot plegat era acostar l'organització als més joves i cedir-los un espai per aprendre-hi i fer creació digital.

A poc a poc la idea també es va anar introduint a les aules educatives. Actualment, i cada vegada més sovint, les escoles adapten les dependències perquè esdevinguin espais *maker*.

Són moltes les possibilitats que ofereixen aquests espais per desenvolupar-hi les competències educatives. Així doncs, el moviment *maker* ha adquirit potencialitats noves, amb espais que n'han adaptat el concepte per donar respostes inèdites al públic.

KEYCONCEPTS

Maker Spaces

What are they?

Makerspaces are the areas set aside for users to use tools and other components they do not usually have access to. These spaces generally feature the necessary technology and tools to create projects.

The “maker” movement first began in public libraries. They were followed by K-12 libraries and university libraries. The idea took shape around the desire for libraries to become spaces in which to consume and build knowledge. The purpose behind it all is to bring the organization closer to young people, and provide them with a space to learn and practice digital creation.

The idea gradually spread to school classrooms. Today, a growing number of schools are refitting part of their facilities to turn them into makerspaces.

The possibilities that these spaces offer to develop educational competencies are numerous. This way, the maker movement is developing new areas of its potential, with spaces that have adapted the concept to offer the public unprecedented opportunities. around museums and heritage brings added value because they involve visitors and the educational community, adding to the virtuous cycle in which everyone stands to benefit.