

1965

1. AMBULO
2. ARSGAMES
3. BICHOS RAROS
4. COMMONSPOLY
5. CORRESPONDENCIAS
6. DULALA
7. ERSILIA
8. ESCUELA DE GARAJE
9. EXPRESSART. MUSEO PORTÁTIL
10. KEPLER
11. L'HYPOTHÈSE DU 4X4
12. LA C.O.S.A.
13. LA FANZINOTECA AMBULANTE
14. LA JOVEN COMPAÑÍA
15. LA POLAMOBILE
16. LA PRENSA MENUDA
17. LE FANZINOBUS
18. LES TABLES DES MATIÈRES
19. LÓVA
20. MAKEA TU VIDA
21. MKN VAN
22. MUMO
23. MUSARAÑA. COGER EL TESTIGO
24. MUSINE KIT
25. NOS FORÊTS INTÉRIEURES
26. PAUSE PHOTO PROSE
27. POSTDATA. CORRESPONDENCIAS
DE ARTISTA EN LA ESCUELA
28. PUCK CINEMA CARAVANA
Y/ET COLORES DE MONSTRUOS
29. SOUNDCOOL
30. T@LENSCHOOL
31. TALLERES ANTROPOLOOPS
32. UNIVERSO INTERNET

Creada en 2010 en honor a Daniel Carasso, fundador de Danone, y su esposa Nina, la Fundación Daniel y Nina Carasso desarrolla su actividad en Francia y España. Su trabajo consiste en acoger, apoyar, acompañar y conectar a personas y organizaciones que se atreven a mirar y a construir el mundo de forma diferente en sus dos líneas de trabajo: la Alimentación Sostenible y el Arte Ciudadano. La Fundación Daniel y Nina Carasso es una fundación familiar, independiente de cualquier sociedad mercantil y afiliada a la Fondation de France, cuyo objetivo principal es el impacto social.

Desde 2010, la Fundación ha financiado y acompañado a más de 200 proyectos en la línea de Arte Ciudadano. De ellos ha aprendido la importancia de generar recursos que puedan ir más allá de los territorios habituales de la educación artística, razón por la cual en 2015 decidió dar consistencia a esta línea de actuación mediante una convocatoria titulada *Educación artística expandida* en España y *Outils innovants pour une mobilité de l'éducation artistique* en Francia.

Ya tomen la forma de maletas pedagógicas, museos y teatros móviles, proyectos de arte postal, aplicaciones y plataformas digitales, kits o juegos, la Fundación viene apostando por colectivos e instituciones que ponen en circulación herramientas que activan procesos artísticos y educativos para todo tipo de usuarios, comunidades y contextos. Frente al carácter relativamente estático de la institución cultural, estos proyectos quieren moverse, ser usados, manipulados y apropiados, llegando incluso en algunos casos a escapar al control de su creador.

¿Por qué lanzan instituciones y colectivos estos tipos de proyectos? ¿Deberían generalizarse y llegar a constituir una política cultural en sí? ¿Por qué toman las formas que toman y cuáles son sus modos de empleo? ¿Qué estrategias y agendas pedagógicas y estéticas incorporan a su materialidad y metodologías? ¿Cómo se gestionan y qué efectos producen a corto, medio y largo plazo? A través de *Allez!*, un encuentro codiseñado con el MACBA, la Fundación busca darse a sí misma, a los proyectos que acompaña y al sector del arte y la educación un espacio seguro para repensarse juntos, pero también para hacer de Barcelona un laboratorio temporal donde testar este tipo de iniciativas y un archivo de propuestas al aire libre. Este cuaderno aglutina 32 dispositivos de educación artística itinerante que estarán presentes en un encuentro interno previo al seminario. La mayoría de ellos cuenta con el apoyo de la Fundación Daniel y Nina Carasso, si bien se ha querido ampliar el círculo incorporando a agentes cercanos o que estarán presentes activando dispositivos en la ciudad.

Esperemos que este momento de inteligencia y disfrute colectivo nos permita sacar a la luz un paisaje de prácticas itinerantes cuya diversidad hemos ido descubriendo y al que vemos un enorme potencial. *Allez*, ¡manos a la obra!

— Equipo de Arte Ciudadano de la Fundación Daniel y Nina Carasso.
Anastassia Makridou, Marion Desmares, Cristina Sáez y Carlos Almela.

La Fondation Daniel et Nina Carasso, créée en 2010 en hommage à Daniel Carasso, fondateur de Danone, et à son épouse Nina, agit en France et en Espagne. Elle révèle, soutient, accompagne et relie les femmes et les hommes qui osent regarder et construire le monde autrement, dans les domaines de l'alimentation durable et de l'art citoyen. La Fondation Daniel et Nina Carasso est une fondation familiale sous l'égide de la Fondation de France. Elle est indépendante de toute société commerciale.

Depuis sa création, la Fondation a financé et accompagné plus de 200 projets, entre la France et l'Espagne, dans le cadre de son axe Art Citoyen. En accompagnant ces projets elle a appris, entre autres, l'importance de créer des ressources qui vont au-delà des territoires habituels de l'éducation artistique. La Fondation a ainsi décidé de mettre en place en 2015 son appel à projets *Outils innovants pour une mobilité de l'éducation artistique*, connu en Espagne sous le nom de *Educación artística expandida*.

Que les formes prises par ces outils soient des malles pédagogiques, musées et théâtres mobiles, projets de mail art, applications et plateformes numériques, kits et jeux, la Fondation a soutenu des institutions et des collectifs qui les mettent en circulation pour déclencher des processus artistiques et éducatifs destinés à tous types d'utilisateurs et dans différents contextes. En s'affranchissant de l'espace physique de l'institution culturelle, plus statique, ces projets veulent se mouvoir, être utilisés, manipulés, appropriés. Ils peuvent même, parfois, échapper au contrôle de leur créateur.

Quelles raisons poussent les institutions et les collectifs à porter ce type de projets ? Devraient-ils se généraliser, arriver à constituer une politique culturelle à part entière ? Pourquoi prennent-ils certaines formes plutôt que d'autres, et quels en sont les usages ? Quelles stratégies artistiques et pédagogiques incorporent-ils à leur matérialité et à leurs méthodologies de médiation ? Comment ces initiatives sont-elles gérées et quels effets opèrent-elles à court, moyen et long terme ? A travers la rencontre *Allez !*, co-conçue avec le MACBA, la Fondation souhaite engager un travail collaboratif avec les organisations et les acteurs de l'art et de l'éducation pour réfléchir tous ensemble sur ces enjeux. *Allez !* cherche aussi à faire du MACBA un laboratoire temporaire où activer des dispositifs dont certains seront présentés en plein air.

Ce cahier regroupe 32 dispositifs d'éducation artistique mobile qui seront présents lors d'une réunion interne préalable au séminaire. La plupart d'entre eux sont soutenus par la Fondation Daniel et Nina Carasso, même si nous avons souhaité ouvrir cet espace à des porteurs de projet proches ou qui activeront leur dispositif sur place pendant ces 3 jours de Rencontre.

Nous espérons que ce moment d'intelligence et de partage collectif nous permettra de faire émerger ce paysage de pratiques itinérantes qui s'avère jour après jour plus riche et plus varié. *Allez*, mettons la main à la pâte !

— L'équipe Art citoyen de la Fondation Daniel et Nina Carasso.
Anastassia Makridou, Marion Desmares, Cristina Sáez et Carlos Almela.

1 — AMBULO

AMBULO es una aplicación para activar una guía digital interactiva con la que descubrir recorridos de arte contemporáneo en la naturaleza, ya sea caminando, en bicicleta o en bicicleta electrónica. Esta herramienta de mediación cultural para las obras que se encuentran en pleno entorno natural favorece la movilidad verde y la circulación del público en el medio rural. El Museo Gassendi, concebido como un gabinete de curiosidades que reúne colecciones de arte y de ciencias, desarrolla desde hace más de veinte años una colección de arte contemporáneo en plena naturaleza. Ha invitado a artistas como Andy Goldsworthy, Joan Fontcuberta, Herman de Vries y Richard Nonas a crear obras *in situ* en el Geoparque de la Alta Provenza, un extenso territorio protegido por la UNESCO.

AMBULO est un guide numérique interactif pour découvrir à pied, en vélo ou VAE les parcours d'art contemporain dans la nature. Cet outil de médiation culturelle de la collection des œuvres en pleine nature favorise la mobilité verte et l'itinérance des publics en milieu rural. Conçu comme un cabinet de curiosités croisant ses collections d'art et de sciences, le Musée Gassendi a développé depuis une vingtaine d'années une collection d'art contemporain en pleine nature, invitant des artistes tels que Andy Goldsworthy, Joan Fontcuberta, Herman de Vries et Richard Nonas à créer des œuvres *in situ* dans le vaste territoire protégé de l'UNESCO Géopark de Haute-Provence.



musee-gassendi.org

2 — ARSGAMES

ArsGames es una asociación que promueve y gestiona proyectos de carácter cultural relacionados con los videojuegos. Desde 2006 experimenta con los videojuegos en todas sus facetas y en sus relaciones con el arte, la pedagogía, la filosofía, la tecnología y la política, apostando por su potencial como motor de cambio. ArsGames opera a partir de áreas de acción: pedagogía, investigación científica y participación ciudadana. Cada una de ellas se articula en proyectos puntuales o de largo recorrido que van desde talleres con menores y tecnología lúdica a publicación de libros, laboratorios de experimentación, comisariado de exposiciones, grupos académicos de investigación, eventos divulgativos o el propio desarrollo de videojuegos experimentales, así como colaboraciones con otros colectivos e instituciones.

ArsGames est une association culturelle qui promeut et gère des projets culturels liés aux jeux vidéo. Depuis 2006, elle expérimente les jeux vidéo sous toutes leurs facettes et dans leurs relations avec l'art, la pédagogie, la philosophie, la technologie et la politique, en pariant sur leur capacité à être un moteur de changement. ArsGames opère à partir de domaines d'action : pédagogie, recherche scientifique et participation citoyenne. Chacun d'eux s'articule dans des projets spécifiques ou des projets à long



terme allant des ateliers pour les moins de 18 ans et la technologie ludique à l'édition de livres, en passant par les laboratoires d'expérimentation, le commissariat d'expositions, les groupes scolaires de recherche, les événements informatiques ou le développement même de jeux vidéo expérimentaux, ainsi que des collaborations avec d'autres collectifs et institutions.

arsgames.net

3 — BICHOS RAROS

Bichos Raros es una escuela *online* de recursos de teatro aplicado al aula, de acceso libre y gratuito, en español y en francés. Está dirigida al profesorado, educadores, trabajadores sociales y arteducadores para que tengan acceso a ejercicios de teatro aplicado al aula, entendiendo el teatro como herramienta, y no como finalidad, para trabajar la diversidad sexual, la igualdad de género, la diversidad cultural y la inteligencia emocional. Cross Border es una iniciativa de innovación cultural y social, compuesta por una compañía de teatro, una escuela de teatro aplicado y una cocina. Bichos Raros forma parte de la Escuela Cross, en la que un grupo de arteducadores multidisciplinares trabajan en diversos contextos.



Bichos Raros est une école en ligne de ressources de théâtre appliqué à la classe, d'accès libre et gratuit, en espagnol et en français. Elle est destinée aux enseignants, éducateurs, travailleurs sociaux et artistes-éducateurs pour leur donner accès à des exercices de théâtre appliqué à la classe, le théâtre étant conçu non comme une fin en soi mais comme un outil pour travailler la diversité sexuelle, l'égalité de genre, la diversité culturelle et l'intelligence émotionnelle. The Cross Border est une initiative d'innovation culturelle et sociale composée d'une troupe de théâtre, d'une école de théâtre appliqué et d'une cuisine. Bichos Raros fait partie de l'école Cross, où un groupe d'éducateurs à l'art pluridisciplinaires travaillent dans différents environnements.

→ thecrossborderproject.com/escuela-online

4 — COMMONSPOLY

Commonspoly es un juego de mesa bajo licencia libre que permite reflexionar de una manera divertida sobre las posibilidades y los límites de los bienes comunes como un discurso valioso para la transformación social. Este juego de mesa es un dispositivo para introducir las teorías en torno a lo común de una manera pedagógica y lúdica. Commonspoly se lanzó como propuesta de un grupo de trabajo durante la 17ª edición del festival ZEMOS98. ZEMOS98 es un colectivo que apuesta por la mediación para la transformación social. En los últimos años se han consolidado como intermediarios entre distintos agentes con el fin de fomentar la cultura de la participación, la construcción de ciudadanía crítica, el *hackeo* de las narrativas dominantes y el cuidado de los bienes comunes.

Commonspoly est un jeu de société sous licence libre qui permet de réfléchir en s'amusant aux possibilités et aux limites des biens communs en tant qu'outils inestimables de transformation sociale. Ce jeu de société est un dispositif permettant d'introduire les théories sur le commun d'une façon pédagogique et ludique. Commonspoly a été lancé à l'initiative d'un groupe de travail lors du 17e festival ZEMOS98. ZEMOS98 est un collectif qui mise sur la médiation pour la transformation sociale. Ces dernières années, ses membres ont développé leur rôle d'intermédiaires entre différents acteurs afin de promouvoir la culture de la participation, la construction d'une citoyenneté critique, le hacking des récits dominants et le soin des biens communs.



→ commonspoly.cc

5 — CORRESPONDENCIAS

CORRESPONDENCIAS es el programa educativo de la Fundació Suñol dirigido a diferentes niveles escolares. El proyecto parte de la propuesta de artistas, de las exposiciones en curso o de las obras de la colección, para activar un intercambio de cartas entre las escuelas participantes y la fundación con la intención de generar experiencias de aprendizaje sobre el hecho artístico que vayan más allá de la visita puntual al museo. Las cartas, con la colaboración e implicación de artistas, docentes y estudiantes, irrumpen como mecanismo disruptivo en el aula proponiendo retos que requieren de respuestas creativas. De esta manera se fomenta la observación, la reflexión, el diálogo y la experimentación alrededor de temas clave con el objeto de desarrollar el juicio crítico, la imaginación y la experiencia estética y transformadora.

CORRESPONDENCIAS est le programme éducatif de la Fundació Suñol destiné à différents niveaux scolaires. Le projet part des propositions d'artistes, des expositions en cours ou des œuvres de la collection pour activer un échange de lettres entre les écoles participantes et la fondation, dans le but de produire des expériences d'apprentissage autour de l'événement artistique qui aillent au-delà d'une visite occasionnelle du musée. Les lettres, qui font appel à la collaboration et à l'implication d'artistes, d'enseignants et d'étudiants, apparaissent dans la salle de classe comme un mécanisme disruptif posant des défis qui nécessitent des réponses créatives. On encourage ainsi l'observation, la réflexion, le dialogue et l'expérimentation autour de questions clés afin de développer le jugement critique, l'imagination et l'expérience esthétique et transformatrice.



→ fundaciosunol.org/es/educacio

6 — DULALA

DULALA es un centro de recursos y formación en torno a la educación plurilingüe e intercultural. Destinado a los actores del sector educativo propone formaciones-acciones, así como métodos y recursos pedagógicos para contribuir a una educación inclusiva y abierta al mundo. La asociación DULALA, fundada por Anna Stevanato en 2009, tiene como objetivo promover la paz mediante la educación de los niños en la diversidad de las lenguas y las culturas.

DULALA il est un pôle de ressources et formations sur l'éducation plurilingue et interculturelle. Destiné aux acteurs du secteur éducatif, elle propose des formations-actions, ainsi que des méthodes et des ressources pédagogiques au service d'une éducation inclusive et ouverte sur le monde. Fondée par Anna Stevanato en 2009, l'association DULALA vise à promouvoir la paix à travers l'éducation des enfants à la diversité des langues et cultures.

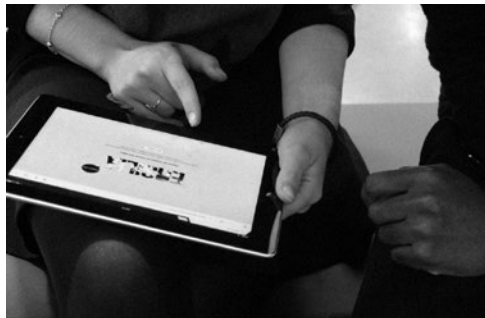
→ dulala.fr



7 — ERSILIA

Plataforma digital y colaborativa de educación en la imagen para la ciudadanía que se puso en marcha en 2016 para comprender el mundo contemporáneo por medio de la imagen. Sus contenidos editados, vinculados a temas relacionados con la imagen y el territorio y con la imagen y el cuerpo, proporcionan acceso a recursos visuales, textos inéditos y juegos creativos para ejercitar la mirada y compartir experiencias. Ersilia está dirigida a jóvenes de entre 11 y 18 años, docentes de todas las disciplinas y profesionales que trabajan con jóvenes. Situado en París, Le Bal es un espacio de exposición, de reflexión y de pedagogía dedicado a la imagen contemporánea. Desde 2008 su área pedagógica, La Fabrique du Regard, ayuda a niños y jóvenes a ser observadores activos.

Cette plateforme numérique et collaborative d'éducation à l'image et à la citoyenneté pour comprendre le monde contemporain par l'image a été lancée en 2016. Les contenus éditorialisés, liés aux thématiques « image et territoire » et « image et corps », donnent accès à des ressources visuelles, des textes inédits et des jeux créatifs pour exercer son regard et des retours d'expériences. Ersilia s'adresse aux jeunes de 11 à 18 ans, enseignants de toutes disciplines et professionnels intervenant auprès des jeunes. Le Bal est un lieu d'exposition, de réflexion et de pédagogie dédié à l'image contemporaine à Paris. Depuis 2008, son pôle pédagogique, La Fabrique du Regard, forme des jeunes à devenir des regardeurs actifs.



→ ersilia.fr

8 — ESCUELA DE GARAJE

Laagencia es una extitución bogotana que trabaja desde el territorio del arte + educación, en el límite de la definición de las prácticas artísticas e instituyentes. Experimentan con estrategias y metodologías de trabajo proponiendo formatos de mediación, programas públicos en colaboración, ejercicios de autopublicación y formas alternativas de hacer con otros. Mediante su investigación y programa abierto Escuela de Garaje, generan espacios y plataformas de encuentro y experimentación con/ para otras iniciativas locales que trabajan desde múltiples ideas de generación de conocimiento. El proyecto lo conforman cinco agentes, sin ningún tipo de jerarquía, todas directoras, productoras y participantes. En este momento se encuentran trabajando sobre formas de rearticulación y desvinculación de las estructuras y condiciones coloniales que aún perviven en lo contemporáneo, especialmente en lo relativo a problemas de traducción y corporalidad.



Laagencia est une extitution de Bogota qui travaille dans le territoire de l'art et de l'éducation, à la frontière entre les pratiques artistiques et institutantes. Laagencia expérimente diverses stratégies et méthodologies de travail en proposant des formats de médiation, des programmes publics collaboratifs, des exercices d'autoédition et des formes alternatives de travail avec autrui. Grâce à sa recherche et à son programme ouvert

Escuela de Garaje [École de garage], Laagencia met en place des espaces et des plateformes de rencontre et d'expérimentation avec/pour d'autres initiatives locales qui travaillent à partir de multiples idées de création de savoir. Le projet intègre cinq agents, sans aucune hiérarchie entre eux : ils sont directeurs, producteurs, participants. *Laagencia* travaille actuellement sur des modes de réarticulation et de déconnexion des structures et conditions coloniales qui subsistent dans le contemporain, notamment à partir des problèmes de traduction et de corporalité.

→ laagencia.net

9 — EXPRESSART. MUSEO PORTÁTIL

Expressart (2004-2016) es una caja con propuestas de actividades para la enseñanza y el aprendizaje que no están ligadas a un área de conocimiento determinada, sino que toman el arte contemporáneo como punto de partida para abordar distintas áreas. En su origen proporcionaba materiales —relacionados con una selección de obras y artistas de la Colección MACBA— que representaban conceptos, intereses, temáticas e intenciones muy diversas. Las actividades sugeridas eran muy flexibles y adaptables a los contextos particulares en que se desarrollaban. El material también podía tener otros usos y convertirse en un recurso vivo y dinámico capaz de crecer en múltiples direcciones. La actividad se complementaba con una visita al museo. En su nueva etapa (2017), *Expressart* se desvincula de la visita al museo, aunque mantiene la posibilidad de conocer y experimentar con ciertas metodologías y técnicas artísticas a través de obras y autores que forman parte del fondo de la Colección MACBA.



Expressart (2004-2016) est une boîte contenant des idées d'activités pour l'enseignement et l'apprentissage qui ne sont pas rattachées à un domaine de savoir précis mais prennent l'art contemporain comme point de départ pour aborder des domaines divers. À l'origine, cette boîte fournissait des matériels – en rapport avec une sélection d'œuvres et d'artistes de la Collection MACBA – qui représentaient des concepts, des intérêts, des sujets et des intentions très variées. Les activités suggérées étaient très souples et adaptables aux contextes particuliers dans lesquels elles se développaient. Le matériel fourni pouvait aussi avoir d'autres usages et devenir une ressource vivante et dynamique capable de se développer vers multiples sens. L'activité se complétait par une visite au musée. Dans cette nouvelle étape, (2017) *Expressart* se détache de la visite du musée tout en gardant la possibilité de connaître et d'expérimenter certaines méthodologies et techniques artistiques à travers des œuvres et des auteurs qui font partie du fonds de la Collection MACBA.

10 — KEPLER

La *Escuela de Oficios Electrosonoros* (EOE) es un proyecto artístico/educativo que realiza su actividad en torno al sonido y la escucha. Su objetivo principal es diseñar experiencias educativas que promuevan la accesibilidad e inclusión de este tipo de música a públicos cada vez más diversos, luchando contra la idea generalizada de que la música electrónica es propiedad de un modelo masculino, occidental y normativo en sus capacidades funcionales. Kepler es una maleta didáctica realizada en colaboración con el Museo Thyssen Bornemisza que parte de la experiencia con la comunidad de profesorado Musaraña. En este proyecto se dan herramientas de escucha y de creación de sonido, a la vez que se quiere conocer a las comunidades donde aterriza la maleta a través de los sonidos que nos regalan.

Escuela de Oficios Electrosonoros (EOE) est un projet artistique/éducatif qui déploie son activité autour du son et de l'écoute. Son objectif principal est la conception d'expériences éducatives encourageant l'accessibilité et l'inclusion de la musique électronique pour des publics de plus en plus diversifiés, contre l'idée générale selon laquelle ce type de musique serait la propriété d'un modèle masculin, occidental et normatif dans ses capacités fonctionnelles. Kepler est une mallette didactique réalisée en collaboration avec le musée Thyssen Bornemisza sur la base de l'expérience auprès de la communauté enseignante Musaraña. Ce projet délivre des outils d'écoute et de création sonore, en même temps qu'il cherche à connaître les communautés où la mallette atterrit à travers les sons qu'elles renvoient.



musique serait la propriété d'un modèle masculin, occidental et normatif dans ses capacités fonctionnelles. Kepler est une mallette didactique réalisée en collaboration avec le musée Thyssen Bornemisza sur la base de l'expérience auprès de la communauté enseignante Musaraña. Ce projet délivre des outils d'écoute et de création sonore, en même temps qu'il cherche à connaître les communautés où la mallette atterrit à travers les sons qu'elles renvoient.

oficioelectrosonoros.org

11 — L'HYPOTHÈSE DU 4X4

L'Hypothèse du 4x4 es una obra móvil y modulable de Johanna Fournier, una caja de 2 x 4 m instalada sobre un remolque. Los costados se pueden abatir para transformarse en bancos, mesas... Se trata de un pequeño espacio de exposición o de proyección, de un pequeño escenario cubierto y de un espacio para taller, debate o representación. Ofrece el marco para un encuentro privilegiado y directo entre individuos y obras y pretende ser una base en la que recibir, compartir y experimentar. *L'Hypothèse du 4x4* nació de una reflexión entre Johanna Fournier y Quartier Rouge para fomentar las prácticas culturales y sociales en el territorio del Parque Natural Regional de Millevaches. Se construyó entre 2013 y 2014 en Felletin, en colaboración con el Lycée des Métiers du Bâtiment, la asociación Copeaux-Cabana y Vincent Crinière.



L'Hypothèse du 4x4 est une œuvre mobile et modulable de Johanna Fournier, une boîte de 2 x 4 m montée sur remorque. Ses parois se démontent et se transforment en bancs, tables... Petit espace d'exposition ou de projection, petite scène couverte, espace d'atelier, de débat ou de représentation, elle permet d'offrir une rencontre privilégiée et directe entre des individus et une œuvre envisagée comme support d'accueil, de partage et d'expérience. *L'Hypothèse du 4x4* est née d'une réflexion entre Johanna Fournier et Quartier Rouge pour favoriser les pratiques culturelles et sociales dans l'espace public sur le territoire du Parc naturel régional de Millevaches. Elle a été construite entre 2013 et 2014 à Felletin, en partenariat avec le lycée des Métiers du bâtiment, l'association Copeaux-Cabana et Vincent Crinière.

—————→ johannafournier.net/projets/lhypothese-du-4x4

12 — LA C.O.S.A.

La C.O.S.A. (Centro Organizado de Sonido Ambulante) es una estación móvil de grabación y experimentación sonora, un sistema de sonido en movimiento. Proyecto del colectivo Chico-Trópico, activo desde 2010, *La C.O.S.A.* es una caravana acondicionada como estudio de sonido que sirve tanto para registrar bandas, solistas, poetas, coros y aficionadas/os a la música como para desarrollar innovadores talleres y sesiones vinculados con lo sonoro. La C.O.S.A. circula con el ánimo de crear mapas sonoros de los barrios, poblaciones y centros culturales por los que pasa, y busca cumplir objetivos como «sacar» la cultura a la calle, generar espacios innovadores de convivencia cultural y vecinal, investigar en las implicaciones de arte sonoro y activismo y visibilizar la cultura comunitaria.



La C.O.S.A. (Centro Organizado de Sonido Ambulante) est une station mobile d'enregistrement et d'expérimentation sonore, un système de son en mouvement. Projet du collectif Chico-Tropico, actif depuis 2010, *La C.O.S.A.* est une caravane équipée d'un studio audio qui sert à la fois à enregistrer des groupes, des solistes, des poètes, des chorales et des amateurs.e.s de musique et à développer des ateliers et des sessions innovantes liées au son.

La C.O.S.A. circule dans le but de créer des cartes sonores des quartiers, des villes et des centres culturels par lesquels elle passe et cherche à remplir des objectifs tels que « sortir » la culture dans la rue, créer des espaces innovants de partage culturel et de vie de quartier, étudier les implications de l'art sonore et de l'activisme et rendre visible la culture collective.

—————→ chicotropico.com/lacosa

13 — LA FANZINOTECA AMBULANTE

La Fanzinoteca Ambulante es un proyecto impulsado en 2008 por Ricardo Duque, Lluc Mayol y Matías Rossi. Se trata de un (an)archivo de fanzines, *hand made books* y ediciones experimentales que tiene como fin establecer espacios de conocimiento, reflexión y aprendizaje alrededor de este tipo de publicaciones que entendemos como un paradigma cultural y pedagógico basado en la cultura libre, la autogestión y el pensamiento crítico. El proyecto se articula a partir de un fondo de publicaciones que cuenta con más de 1.300 ejemplares y se cataloga de forma colaborativa por medio de jornadas abiertas y relacionales. El módulo ambulante, un mueble de cartón con ruedas, funciona como *display* itinerante que actúa como activador de distintas propuestas de carácter pedagógico.

La Fanzinoteca Ambulante est un projet conçu en 2008 par Ricardo Duque, Lluc Mayol et Matías Rossi. C'est une [an]archive de fanzines, de livres faits à la main et d'éditions expérimentales qui vise à créer des espaces de connaissance, de réflexion et d'apprentissage autour de ce type de publications, qu'on considère comme un paradigme culturel et pédagogique fondé sur la culture libre, l'autogestion et la pensée critique. Le projet s'articule sur un fonds de publications qui compte plus



de 1 300 exemplaires et qui est catalogué de manière collaborative lors de journées ouvertes et relationnelles. Le module itinérant, un meuble en carton à roulettes, fonctionne comme un *display* itinérant qui permet d'activer différentes propositions de nature pédagogique.

—————> fanzinoteca.net

14 — LA JOVEN COMPAÑÍA

La Joven Compañía (Premio El Ojo Crítico de RNE) es un proyecto teatral de la Fundación Teatro Joven que une a grandes profesionales de las Artes Escénicas con la comunidad docente y sirve como lanzadera para jóvenes intérpretes, técnicos y gestores culturales. Nuestra misión es extender el amor por la cultura y el teatro, especialmente entre el público juvenil, a través de nuestras funciones, nuestros talleres y nuestro proyecto pedagógico.

La Joven Compañía (prix El Ojo Crítico de RNE) est un projet théâtral de la Fundación Teatro Joven qui met en contact de grands professionnels des arts de la scène avec le monde de l'enseignement et sert de courroie de transmission pour les jeunes interprètes, les techniciens et les gestionnaires culturels. Sa mission est de diffuser l'amour de la culture et du théâtre, en particulier auprès du jeune public, par le biais de ses séances, de ses ateliers et de son projet pédagogique.



David Ruano

—————> lajovencompania.com

15 — LA POLAMOBILE

La Polamobile, concebida como un bien común al servicio de las estructuras de Pola, pone a disposición de las organizaciones y agentes de los territorios que visita el conjunto de habilidades artísticas y culturales que acoge la Fabrique Pola. Su carácter modular le permite llevar proyectos expositivos, desarrollar talleres artísticos e incluso conectar con artistas. La Fabrique Pola, herramienta para la cooperación, es una red de competencias al servicio de la estructuración profesional de las artes visuales para toda la región de Nueva Aquitania. Se trata de un polo de ingeniería cultural y de activación de proyectos relacionados con la economía social y solidaria en el que suman esfuerzos entidades culturales, artistas y creadores. Un centenar de actores ponen su oficio en común, en beneficio de innovadoras propuestas que hacen de la Fabrique Pola un puerto base para las prácticas artísticas y culturales contemporáneas.

La Polamobile, conçue comme un bien commun au service des structures de Pola, met au profit des partenaires des territoires visités l'ensemble des savoir-faire artistiques et culturels présents au sein de la Fabrique Pola. Sa modularité permet des projets favorisant la monstration d'œuvres, le déploiement d'ateliers artistiques et la rencontre avec les artistes. La Fabrique Pola, outil de coopération(s), est un réseau de compétences au service de la structuration professionnelle des arts visuels à l'échelle de la Nouvelle-Aquitaine. Pôle d'ingénierie culturelle et de mise en œuvre de projets engagés dans l'économie sociale et solidaire, ce lieu est mutualisé entre des structures culturelles et des artistes-auteurs. Une centaine d'acteurs mettent en commun leurs métiers au service d'initiatives innovantes faisant de la Fabrique Pola un port d'attache des pratiques artistiques et culturelles contemporaines.



→ pola.fr

16 — LA PRENSA MENUDA

La Prensa Menuda es un proyecto en construcción del colectivo Catxirulo Lab (Silvia González y Lluc Mayol) que realiza su actividad desde Valencia. Se trata de la construcción y activación de dispositivos de impresión analógicos (tipografía, gelatina, serigrafía, etc.) inspirados en las imprentas usadas por lxs maestrxs freinetistas. En este caso la imprenta se plantea como una herramienta comunitaria que permite activar procesos pedagógicos en contextos educativos y sociales de distinta índole. Después de la construcción de las herramientas, el proyecto se encuentra en una fase de desarrollo crítico en su dimensión pedagógica,

habiendo promovido hasta el momento distintos laboratorios y espacios experimentales de activación en el contexto más próximo al colectivo, el barrio de Benimaclet.



La Prensa Menuda est un projet en construction du collectif Catxirulo Lab (Silvia González et Lluc Mayol) qui mène son activité depuis Valence. Il s'agit de la construction et de l'activation de dispositifs d'impression analogiques

(typographie, gélatine, sérigraphie, etc.) qui s'inspirent des imprimeries utilisées par les enseignant.e.s freinetien.ne.s. Ici, l'imprimerie est considérée comme un outil commun permettant d'activer des processus pédagogiques dans différents contextes éducatifs et sociaux. Après la construction de ses outils, le projet est dans une phase de développement critique dans sa dimension pédagogique, ayant créé jusqu'à présent différents laboratoires et espaces d'activation expérimentaux dans l'environnement le plus proche du collectif : le quartier de Benimaclet.

→ catxirulolab.org

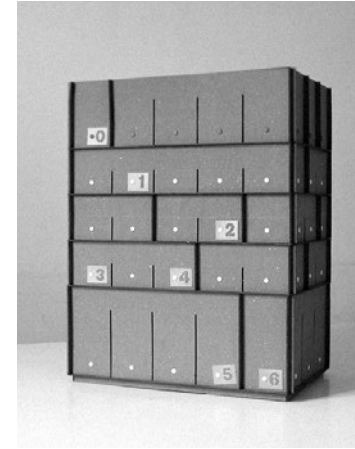
17 — LE FANZINOBUS

Le Fanzinobus, concebido como una herramienta cultural, artística y de transmisión del mundo del fanzine, es un autobús que se desplaza a demanda, tanto en la región de Poitiers como fuera de los límites de esta. Forma parte del proyecto La Fanzinothèque. La Fanzinothèque es una asociación dedicada al archivo y la divulgación de los fanzines y las microediciones. Tiene su sede en Confort Moderne, una parcela artística, una sala de conciertos y un centro de arte de Poitiers.

Le Fanzinobus, conçu comme un outil culturel, artistique et de transmission du monde du fanzine, est un bus qui se déplace à demande, à la fois dans la région de Poitiers mais aussi en dehors de celle-ci. Il est inséré dans le projet de La Fanzinothèque. La Fanzinothèque est une association consacrée à l'archivage et la valorisation des fanzines et microéditions. Elle est hébergée au sein du Confort Moderne, friche artistique, salle de concerts et centre d'art à Poitiers.



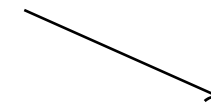
18 — LES TABLES DES MATIÈRES



El objetivo de la asociación Les Tables des Matières es aligerar la carga de las estructuras educativas, y para ello las acompaña en cada fase del tiempo que dedican a la práctica artística con niños: catálogo de kits para alquilar, seguimiento logístico, formación de los animadores y docentes... Por medio de unos kits temáticos fáciles de manejar por parte del personal a cargo (como celebración de sesiones, herramientas, consumibles, obras de referencia u organización a medida), este servicio permite poner recursos y competencias al alcance de todos para favorecer el acceso a una práctica generosa que tiene sus raíces en la creación contemporánea.

L'association Les Tables des Matières allège la charge des structures éducatives en les accompagnant à tous les niveaux de la pratique artistique à destination des enfants : catalogue de kits à la location, suivi logistique et formation des animateurs et enseignants. Par l'intermédiaire de kits thématiques faciles à prendre en main par le personnel en place (déroulé des séances, outils, consommables, œuvres de référence ou rangement sur-mesure), ce service permet la mutualisation des ressources et des compétences et favorise l'accès à une pratique généreuse ancrée dans la création contemporaine.

fanzino.org



lestablesdesmatieres.fr

19 — LÓVA

LÓVA es un proyecto construido desde 2006 por 11.000 alumnas/os y cientos de docentes en quince comunidades autónomas. LÓVA invita a una clase a convertirse en una compañía, crear, producir y estrenar su propia ópera. LÓVA ocupa el curso escolar completo y se hace en horario lectivo, integrando e impregnando numerosas experiencias y aprendizajes. LÓVA trabaja la confianza, el riesgo y la emancipación. LÓVA transforma la relación pedagógica y ofrece a la clase un reto que debe afrontar de forma colectiva. Cuando la compañía estrena su ópera lo hace sin ayuda de personas adultas.



LÓVA est un projet construit depuis 2006 par onze mille élèves et des centaines d'enseignants dans quinze Communautés autonomes d'Espagne. LÓVA invite une classe à devenir une troupe, à créer, produire et présenter au public son propre opéra. LÓVA s'étend sur toute l'année scolaire et s'effectue pendant les heures de cours ; il intègre et imprègne de nombreuses expériences et apprentissages. LÓVA travaille la confiance, le risque et l'émancipation. LÓVA transforme la relation pédagogique et offre à la classe un défi à relever collectivement. Lorsque la troupe présente son opéra au public, elle le fait sans l'aide d'adultes.

Eva Viera

—————> projectolova.es

20 — MAKEA TU VIDA



Makea Tu Vida es una entidad sin ánimo de lucro, de carácter social y educativo, que trabaja en el territorio que existe entre los mundos del diseño y la ecología. Sus prácticas están dirigidas a fomentar el diseño abierto, el intercambio de conocimientos y la creatividad colectiva, aplicados a la reutilización en diferentes contextos y situaciones. Desde su creación como grupo de acción en 2006, su trabajo ha estado centrado en

la generación de estrategias de participación que visibilicen la problemática de los residuos, la concienciación sobre el uso de los recursos y los hábitos de consumo y la transformación del hábitat en sus múltiples dimensiones (espacio público, comunitario y privado). A través de metodologías de cocreación y diseño colaborativo, desarrollan talleres para la construcción colectiva de mensajes, equipamientos de espacios, plataformas relacionales (digitales y encuentros), artefactos y objetos, muchos de ellos móviles.

Makea Tu Vida est une association sociale et éducative à but non lucratif qui travaille sur le territoire se situant entre le monde du design et celui de l'écologie. Ses pratiques visent à promouvoir le design ouvert, l'échange de savoirs et la créativité collective, destinés à la réutilisation dans différents contextes et situations. Depuis sa création en tant que groupe d'action en 2006, son travail s'est concentré sur la mise en place de stratégies de participation rendant visible le problème des résidus et sur la sensibilisation à l'utilisation des ressources et aux habitudes de consommation, ainsi que sur la transformation de l'habitat dans ses multiples variables (espace public, communautaire et privé). Grâce à des méthodologies de co-création et de conception collaborative, elle développe des ateliers pour la construction collective de messages, d'équipements d'espaces, de plateformes relationnelles (numériques et de rencontres), de dispositifs et d'objets, la plupart mobiles.

—————> makeatuvida.net

21 — MKN VAN

Échelle Inconnue, fundado en 1998 y con Stany Cambot a la cabeza, es un grupo indisciplinado de investigación y creación en torno al concepto de los invisibles de las ciudades y sus representaciones. Está centrado en las urbanidades minoritarias, alternativas o emergentes, así como en las poblaciones discriminadas o que no son tenidas en cuenta a causa de su modo de vida minoritario. Desde 2008, Christophe Hubert, es su administrador. Entre 2016 y 2019 Hubert se fue al encuentro de los habitantes móviles de lugares desatendidos de Normandía y la región de París. Échelle Inconnue documentó las arquitecturas (frágiles y móviles) y la vida de sus ocupantes, además de las invenciones y *hackeos* cotidianos. Con forma de camión habitable y plástico, MKN VAN es una unidad de producción y difusión de estos documentales de creación.

Fondé en 1998 et emmené par l'architecte Stany Cambot, Échelle Inconnue est un groupe indiscipliné de recherche et création autour des notions d'invisibles des villes et de leurs représentations. Il se consacre aux urbanités minoritaires, alternatives ou émergentes ainsi qu'aux populations non prises en compte ou discriminées en raison d'un mode de vie minoritaire. Depuis 2008, Christophe Hubert, en est l'administrateur. En 2016-2019 Hubert est parti à la rencontre des habitants mobiles en Normandie et Île-de-France dans les espaces délaissés. Échelle Inconnue documente les architectures fragiles et mobiles et la vie de leurs occupants, ainsi que les inventions et hacking quotidiens. Sous la forme d'un camion habitable et plastique, « MKN VAN » est une unité de production et de diffusion de ces films documentaires de création.



echelleinconnue.net

22 — MUMO



El Musée Mobile (MuMo) es el primer museo móvil gratuito de arte contemporáneo para niños. Ingrid Brochard lo creó en 2010, convencida de que el arte debe ser accesible desde la más tierna infancia. De 2011 a 2016, en una primera versión instalada en un contenedor, el MuMo fue al encuentro de 80.000 niños por Europa y África. Entre 2013 y 2015, unos 15.000 niños participaron en las actividades del MuMo en España. En 2017 se puso en marcha un nuevo museo itinerante concebido por la diseñadora Matali Crasset: el MuMo 2, que recorre el territorio francés con exposiciones de arte contemporáneo procedentes de colecciones públicas.

Le Musée Mobile (MuMo) est le premier musée mobile gratuit d'art contemporain pour les enfants. Ingrid Brochard, animée par la conviction que l'art doit être accessible dès le plus jeune âge, a imaginé le MuMo en 2010. De 2011 à 2016, dans une première version aménagée dans un conteneur, le MuMo est allé à la rencontre de 80 000 enfants à travers l'Europe et l'Afrique. Entre 2013 et 2015 près de 15 000 enfants ont participé aux actions du MuMo en Espagne. En 2017 est lancé un nouveau musée itinérant imaginé par la designer Matali Crasset : le MuMo 2, qui arpente les régions françaises avec des expositions d'art contemporain issues des collections publiques.

musee-mobile.fr

23 — MUSARAÑA. COGER EL TESTIGO

Musaraña es una comunidad abierta, porosa y flexible que une al Museo (EducaThyssen) y a los docentes a través de experiencias creativas y emancipadoras. Es un espacio donde educadores del museo, docentes y creadores nos unimos para escucharnos, compartir nuestro trabajo, reflexionar sobre él y aprender desde la acción. Coger el testigo es el proyecto dentro de esta comunidad encargado de abrir puertas a pequeños grupos de colaboración entre agentes donde todos aprendemos de nuestras realidades, posibilidades y deseos. ¿Su responsabilidad? Conceptualizar y producir mecanismos deslocalizados que permitan la comunicación entre iguales y la descentralización del museo. Big Valise, La Kepler, Cartas a un Cuadro, La Luminosa y Al Otro Lado son parte de esta red constante de trabajo.

Musaraña est une communauté ouverte, poreuse et flexible qui met en lien le Musée (EducaThyssen) et les enseignants à travers des expériences créatives et émancipatrices. C'est un espace où nous nous réunissons, éducateurs du musée, enseignants et créateurs, pour nous écouter, partager notre travail, y réfléchir et apprendre dans l'action. Coger el testigo [Prendre le relais] est le projet dont la mission, au sein de cette communauté, est d'ouvrir les portes à de petits groupes de collaboration entre acteurs où nous apprenons tous de nos réalités, possibilités et désirs. Sa responsabilité ? Conceptualiser et produire des mécanismes délocalisés permettant la communication entre égaux et la

décentralisation du musée. Big Valise, La Kepler, Cartas a un Cuadro, La Luminosa ou Al Otro Lado font partie de ce réseau de travail constant.



educathyssen.org/profesores-estudiantes/musarana



24 — MUSINE KIT

MusineKit 2 es un programa pedagógico gratuito desarrollado por La Muse en Circuit y Sensomusic. Se trata de un *software* modular que proporciona acceso inmediato a quince «instrumentos» con los que jugar con los sonidos, modular los parámetros, crear secuencias musicales y guiar el conjunto mediante interfaces de múltiples entradas. Utiliza representaciones gráficas simples para que el usuario pueda incorporarse directamente a un juego musical y sonoro. La Muse en Circuit cuenta con una larga trayectoria en la creación de audio digital y en prácticas de transmisión de música creativa. La empresa Sensomusic lleva veinte años desarrollando el programa Usine, cuya intención es ofrecer al usuario profesional una herramienta eficaz para interpretar música en el escenario o en instalaciones interactivas.



La empresa Sensomusic lleva veinte años desarrollando el programa Usine, cuya intención es ofrecer al usuario profesional una herramienta eficaz para interpretar música en el escenario o en instalaciones interactivas.

MusineKit 2 est un logiciel pédagogique gratuit développé conjointement par La Muse en Circuit et Sensomusic. C'est un logiciel modulaire donnant un accès immédiat à une quinzaine « d'instruments », chacun proposant de jouer avec les sons, de moduler les paramètres, de créer des séquences musicales et de piloter l'ensemble par des interfaces d'entrées multiples. Il utilise des représentations graphiques simples pour que l'utilisateur puisse rentrer directement dans un jeu musical et sonore. La Muse en Circuit cumule une longue expertise de la création audionumérique et des pratiques de transmission des musiques de création. La société Sensomusic développe depuis vingt ans le logiciel « Usine », afin d'offrir à l'utilisateur professionnel un outil performant pour la pratique des musiques sur scène ou des installations interactives.

La société Sensomusic développe depuis vingt ans le logiciel « Usine », afin d'offrir à l'utilisateur professionnel un outil performant pour la pratique des musiques sur scène ou des installations interactives.

→ musinekit.org

25 — NOS FORÊTS INTÉRIEURES

Nos Forêts Intérieures (Nuestros bosques interiores) es un proyecto poético y de movilidad por el territorio destinado a la primera infancia y a los adultos acompañantes. Desde el otoño de 2015, el teatro Merlan scène nationale de Marseille, de la mano de Céline Schnepf (de la compañía Un Château en Espagne), lleva a cabo un proyecto construido junto con una red de colaboradores del sector social y educativo. Al ubicar la creación en el corazón de la ciudad, propone una pluralidad de formas de participación. Construido en torno al imaginario del bosque, este proyecto invita al adulto y al niño a compartir sensaciones y emociones fundacionales, dota nuestro espacio público de una magia nueva, crea lugares de encuentro y fortalece lazos.

Nos forêts intérieures, projet poétique et mobile de territoire, à destination de la petite enfance et des adultes accompagnants. Depuis l'automne 2015, le Merlan, scène nationale de Marseille, mène Céline Schnepf (Compagnie Un Château En Espagne), un projet réalisé en co-construction avec un réseau de partenaires du champ social et éducatif. Inscrivant la création au cœur de la cité, il propose une pluralité de formes de participation. Construit autour de l'imaginaire de la forêt, ce projet invite au partage de sens et d'émotions fondatrices entre l'adulte et l'enfant, il ré-enchanté notre espace public, crée des espaces de rencontre et de renforcement des liens.



→ merlan.org/fr/saison/18-19/nos-forets-interieures-7-128

26 — PAUSE PHOTO PROSE

Pause Photo Prose es un juego que se inscribe en el marco de un experimento de Les Rencontres de la photographie d'Arles en el que, de manera conjunta, profesionales de la fotografía, la formación y la animación analizan el origen de la fotografía, su polisemia y sus aplicaciones. El juego es un poderoso estímulo para la curiosidad, la atención y la inteligencia colectiva e implica toda una serie de cualidades: rapidez, observación, complicidad, lógica, conocimientos, imaginación, concentración, escucha y espíritu de equipo. Una parte de esta actividad, que cuenta con uno o más animadores, puede llegar a acoger hasta 36 participantes. La herramienta está pensada para públicos de todas las edades, ya sean especialistas o neófitos. No se requieren conocimientos previos de fotografía.

Conçu par Les Rencontres photographiques d'Arles dans le cadre d'une expérimentation, en concertation avec des professionnels de la photographie, de la formation et de l'animation, le jeu *Pause Photo Prose* propose de se questionner sur l'origine des photographies, leur polysémie et leurs usages. Le jeu est un véritable déclencheur d'émulation, de curiosité, d'attention et d'intelligence collective. Il fait appel aux qualités les plus variées :



rapidité, observation, complicité, logique, connaissances, imagination, concentration, écoute, esprit d'équipe... Encadrée par un ou plusieurs animateurs, une partie peut rassembler jusqu'à 36 participants. Cet outil s'adresse à un public de tout âge, spécialiste ou néophyte. Aucune connaissance en photographie n'est requise.

→ rencontres-arles.com/fr/un-jeu

27 — POSTDATA

POSTDATA. Correspondencias de artista en la escuela (2018) es un proyecto de arte del MACBA para las escuelas inspirado en las prácticas artísticas que utilizaron la correspondencia como medio de experimentación y sistema de distribución del arte durante los años sesenta. Formado por un conjunto de cinco propuestas de artista autónomas, los centros reciben cartas por correo postal de forma escalonada, a lo largo de un período de unos tres meses. La intención es introducir el arte contemporáneo en la escuela sin domesticarlo y generar extrañeza, asombro, sorpresa y complicidad entre alumnado y maestros. Al final del proyecto la escuela sumará una pequeña colección de arte a su experiencia singular.

POSTDATA. Correspondències d'artista a l'escola (2018) est un projet d'art du MACBA pour les écoles, qui s'inspire des pratiques artistiques qui se sont servi de la correspondance comme un moyen d'expérimentation et un système de distribution de l'art dans les années soixante. Le projet regroupe cinq propositions d'artiste autonomes que les centres éducatifs reçoivent par courrier postal de façon échelonnée sur une période d'environ trois mois. L'objectif est d'introduire l'art contemporain à l'école sans l'appivoiser, en cherchant à susciter de l'étonnement, de l'émerveillement, de la surprise et de la complicité parmi les élèves et les professeurs. À la fin du projet, l'école aura ajouté une petite collection d'art à l'expérience singulière vécue.



→ macba.cat/es/postdata

28 — PUCK CINEMA CARAVANA Y/ET COLORES DE MONSTRUO

La Puck Cinema Caravana es el cine más pequeño del mundo. En su interior caben 7 personas y se proyectan cortometrajes de todo el mundo de esos que no se ven en la tele. La Puck es una experiencia audiovisual única: ver películas especiales en un entorno especial lleno de personajes de universos oníricos creados por el ilustrador Carles Porta. Colores de Monstruo es una colección de juegos de madera de Tombs Creatius ambientada también en mundos inventados por Porta. Las instalaciones retan el ingenio de gente de todas las edades. La compañía de artes de calle Tombs Creatius lleva 20 años creando propuestas que hacen latir corazones, recuperando las plazas para vivir experiencias colectivas únicas.



La Puck Cinema Caravana est le plus petit cinéma au monde. Devant sept spectateurs au maximum, il passe des courts métrages du monde entier, de ceux qu'on ne voit jamais à la télé. La Puck est une expérience audiovisuelle unique : regarder des films singuliers dans un environnement singulier, rempli de personnages appartenant aux mondes oniriques créés par l'illustrateur Carles Porta. Colores de Monstruo est une collection de jeux en bois de Tombs Creatius, également liée aux univers inventés par Porta. Les installations mettent au défi l'ingéniosité des gens de tout âge. La troupe d'arts de rue Tombs Creatius crée depuis vingt ans des projets qui font battre les cœurs en réinvestissant des lieux où vivre des expériences collectives uniques.

collection de jeux en bois de Tombs Creatius, également liée aux univers inventés par Porta. Les installations mettent au défi l'ingéniosité des gens de tout âge. La troupe d'arts de rue Tombs Creatius crée depuis vingt ans des projets qui font battre les cœurs en réinvestissant des lieux où vivre des expériences collectives uniques.

→ tombscreatus.com

29 — SOUNDCOOL

Soundcool es un sistema gratuito para la creación colaborativa mediante móviles y tabletas. El sistema puede descargarse en soundcool.org y consiste en un conjunto de módulos como instrumentos virtuales, *players* de audio o vídeo, entradas de audio o vídeo en directo, efectos para ambos, mesas de mezclas, etc., que funcionan en ordenadores Mac o PC. Dichos módulos pueden conectarse entre sí. Por ejemplo, una fuente sonora (como un instrumento virtual o un micro) puede conectarse a un efecto de transposición que se aplicará en tiempo real a dicha fuente. La ventaja principal de Soundcool es que cada uno de estos módulos puede controlarse con los móviles o tabletas de los estudiantes, posibilitando la creación colaborativa.

Soundcool est un système gratuit pour la création en collaboration via les téléphones mobiles et les tablettes. Le système peut être téléchargé sur soundcool.org et consiste en un ensemble de modules tels que des instruments virtuels, des lecteurs audio ou vidéo, des entrées audio ou vidéo en direct, des effets pour les deux, des consoles de mixage, etc. Ils fonctionnent sur des ordinateurs Mac ou PC. Ces modules peuvent s'interconnecter les uns aux autres. Par exemple, une source sonore telle qu'un instrument virtuel ou un microphone peut être connectée à un effet de transposition qui sera appliqué en temps réel à cette source. Le principal avantage de Soundcool est que chacun de ces modules peut être contrôlé avec les téléphones ou les tablettes des étudiants, ce qui permet une création en collaboration.



30 — T@LENSCHOOL

T@lenschool agrupa tres aplicaciones inéditas y gratuitas de descubrimiento y de práctica musical para todos aquellos niños y adultos que carezcan de formación en este campo. Las herramientas digitales más eficaces se ponen al servicio de una pedagogía lúdica y viva. Cada cual participa en una experiencia sensible y se convierte en actor del proceso musical: tocar dentro de una orquesta, componer en estilo barroco o hacer de director de orquesta. El clavecinista y director de orquesta Christophe Rousset creó hace más de 25 años Les Talens Lyriques, un conjunto profesional dedicada al repertorio musical europeo de los siglos XVII, XVIII y XIX.



T@lenschool regroupe trois applications inédites et gratuites, de découverte et de pratique musicale pour tous ceux, enfants ou adultes, qui n'ont pas de formation musicale. Les outils numériques les plus performants sont mis au service d'une pédagogie ludique et vivante. Chacun participe à une expérience sensible, devenant ainsi acteur de la musique : jouer au sein d'un orchestre, composer dans le style baroque ou endosser le rôle du chef d'orchestre. Les Talens Lyriques est un ensemble professionnel, créé il y a plus de 25 ans par le claveciniste et chef d'orchestre Christophe Rousset, qui se consacre au répertoire musical européen des XVIIe, XVIIIe et XIXe siècles.

soundcool.org

lestalenslyriques.com

31 — TALLERES ANTROPOLOOPS

Talleres Antropoloops es un programa de innovación educativa, enseñanza musical e integración cultural basado en la mezcla de músicas tradicionales del mundo. Se trata de una experiencia piloto que se está desarrollando durante tres cursos escolares (2017-2020) en el CEIP San José Obrero, un centro educativo donde la interculturalidad, la inclusión, el trabajo colaborativo y la participación de toda la comunidad educativa son el eje principal de su actividad didáctica. El programa educativo Talleres Antropoloops combina una dimensión didáctica con otra tecnológica, ambas íntimamente relacionadas, y tiene como objetivo generar distintas metodologías, recursos y herramientas abiertas y de libre distribución que puedan ser replicadas en otros contextos educativos.



Talleres Antropoloops est un programme d'innovation pédagogique, d'éducation musicale et d'intégration culturelle fondé sur le mixage de musiques traditionnelles du monde. Il s'agit d'une expérience pilote financée par la Fondation Daniel et Nina Carasso qui se déroule sur trois années scolaires (2017-2020) au CEIP San José Obrero, un établissement qui fait de l'interculturalité, l'inclusion, le travail collaboratif et la participation de toute la communauté éducative l'axe principal de son activité pédagogique. Le programme éducatif Ateliers Antropoloops allie dimension didactique et dimension technologique, étroitement liées, et vise à forger des méthodologies, ressources et outils ouverts et gratuits pouvant être reproduits dans d'autres contextes éducatifs.

→ talleres.antropoloops.com

32 — UNIVERSO INTERNET

Universo Internet es un proyecto de alfabetización digital crítica del departamento de Educación del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB) que incluye talleres, recursos pedagógicos para el aula y un programa de formación para docentes. Su objetivo principal es ofrecer herramientas para entender qué es internet e impulsar una reflexión profunda, crítica y creativa sobre temas como su materialidad, su impacto ecológico, los cambios que ha provocado en la manera de relacionarnos, de acceder a la información y transformarla en conocimiento, el *big data*, la privacidad y los algoritmos. Los diferentes materiales han sido desarrollados por especialistas en los temas, expertos en metodologías y diseñadores de objetos.



Univers Internet est un projet d'alphabétisation numérique critique de l'aire d'Education du Centre de culture contemporaine de Barcelone (CCCB). Il comprend des ateliers, des ressources pédagogiques pour la classe et un programme de formation pour les enseignants. Son principal objet est de fournir des outils pour comprendre ce qu'est Internet et de susciter une réflexion profonde, critique et créative sur des questions telles que sa matérialité, son impact écologique, les changements qu'il a provoqués dans nos relations, notre accès à l'information et sa transformation en savoir, le big data, la confidentialité et les algorithmes. Les différents matériaux ont été développés par des spécialistes, des experts en méthodologies et des concepteurs d'objets.

www.cccbeducacio.org/web/guest/activitats/-/institut/a_29301

ale = !

2019

PRÁCTICAS AMBULANTES
Y MUSEOS DISPERSOS

PRATIQUES ITINÉRANTES
ET MUSÉES DISPERSÉS