

VISUALIZACIÓN VIRTUAL DE EMOCIONES REALES



IMPULSADO POR:

Espronceda, Institute of Art & Culture

PARTNERS:

BeAnotherLab

Pla Comunitari Navas

Lichen Innovacion social

CON EL APOYO DE:

Ayuntamiento Barcelona

ÍNDICE

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

EL PROCESO

LA EXPOSICIÓN

RESULTADOS



DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Visualización Virtual de Emociones Reales es un proyecto colaborativo y educativo de arte y realidad virtual que ha investigado el impacto emocional del aislamiento, especialmente en los jóvenes del barrio de Navas de Barcelona, con el objetivo de abordar los efectos de la crisis sanitaria vivida en el 2020.

A través de un programa educativo participativo, los participantes tomaron parte en talleres creativos que les ayudaron a expresar sus emociones en diferentes formatos audiovisuales y de realidad virtual. Los talleres incorporaron sesiones de sensibilización emocional y sesiones de co-creación y experimentación; el proyecto también pretendía proporcionar a los participantes los fundamentos de las técnicas audiovisuales y de realidad virtual para animarles a expresarse creativamente. El objetivo de este proceso de formación fue proporcionar a los jóvenes métodos de colaboración imaginativa con el fin de ofrecerles un interesante proyecto de arte comunitario y una herramienta creativa útil para el futuro.

WER, es un proyecto ganador de la convocatoria Beques "Premis Barcelona 2020", liderado por "Espronceda, Institute of Art & Culture" con la colaboración de varias entidades del barrio de Navas de Barcelona: "Pla Comunitari Navas", "BeAnotherLab" y "Lichen Innovación Social".



EL PROCESO

PRIMEROS TALLERES LAS EMOCIONES

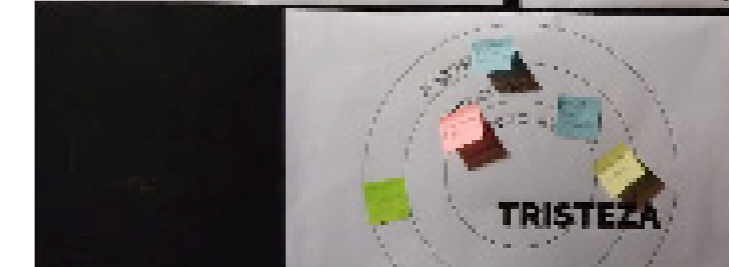
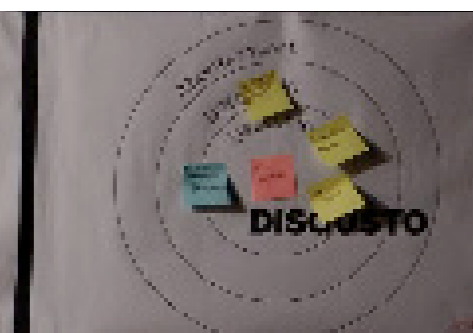
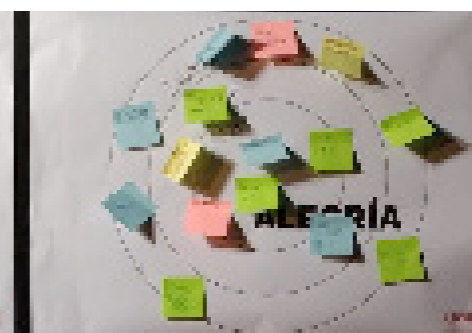
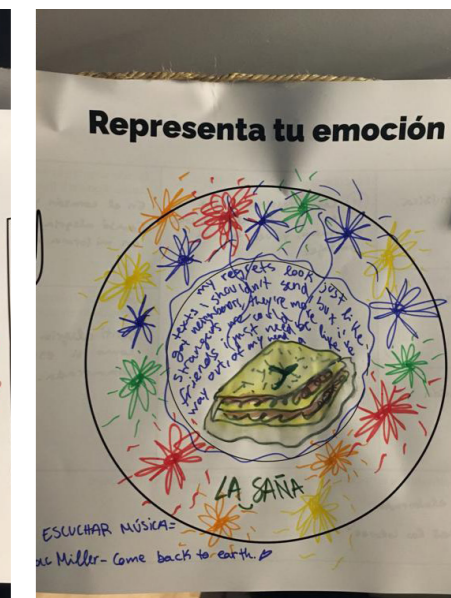
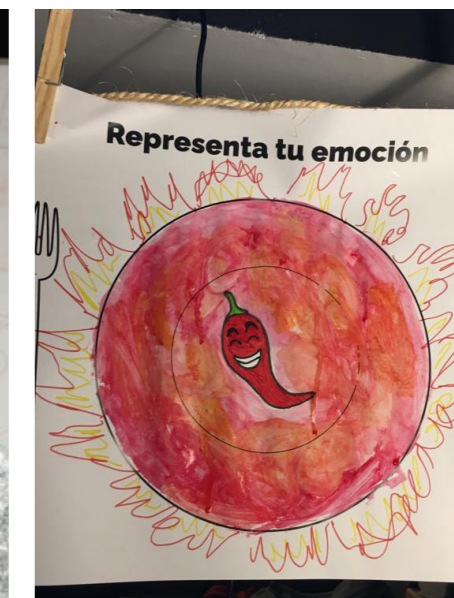
La metodología adoptada para la enseñanza se basó en la participación de los jóvenes en talleres creativos de diversa tipología, cuyo objetivo era analizar temas vinculados a las emociones y a las visiones de futuro con el fin último de crear proyectos artísticos en realidad virtual.

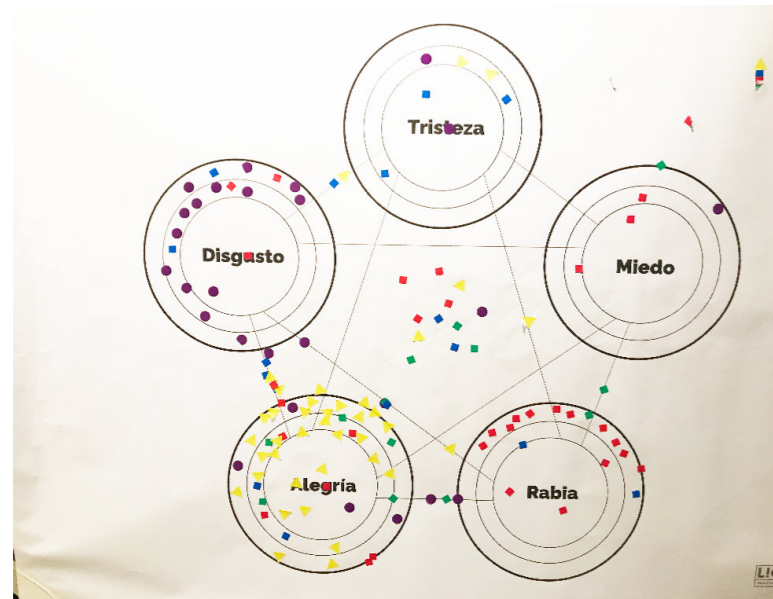
Los dos primeros talleres tenían como objetivo proponer una reflexión sobre la forma en que los jóvenes entendían y comprendían sus emociones.

Mediante metodologías participativas y herramientas de aprendizaje, interactivas y didácticas, los talleres propusieron una reflexión íntima y personal relacionada tanto con el periodo anterior de cierre durante la pandemia como con el periodo contemporáneo.

Para el diseño de los talleres, se trabajó con una experta en el tema de Salud Mental y Jóvenes, y nos basamos en la Teoría de las Emociones de Paul Eckman, investigador que dedicó su vida al estudio de las emociones, clasificándolas en 5 básicas: Miedo, Rabia, Tristeza, Disgusto y Alegría. Eckman investigó en todo el mundo, a través de los 5 continentes, incluso en tribus sin contacto con la civilización y descubrió que todas las personas sienten las mismas emociones, y se manifiestan de la misma manera.

La idea de los talleres implementados era propiciar espacios de diálogo e intercambio de experiencias para la exploración emocional y generar confianza entre los participantes, fomentando además la interdisciplinariedad para el desarrollo de capacidades y enriqueciendo los procesos de aprendizaje.





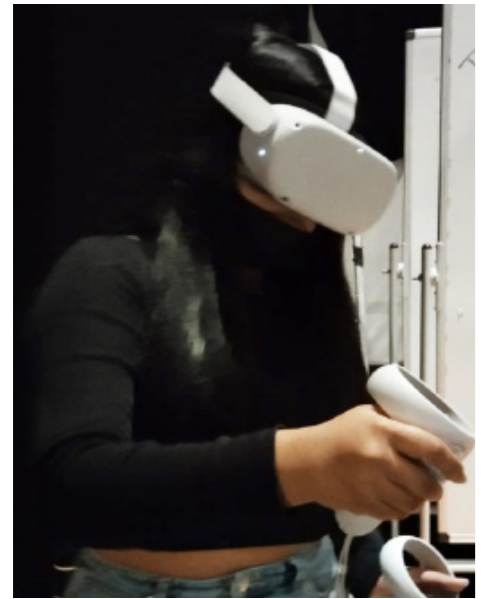
INTRODUCCIÓN A LA REALIDAD VIRTUAL Y AL DIBUJO CREATIVO. LAS CUATRO ESTACIONES DE VIVALDI

Una vez terminados los talleres de emociones, empezamos a trabajar en los talleres relacionados con la parte de realidad virtual. En concreto, durante estos talleres, con los jóvenes, analizamos varios temas que nos parecían más cercanos con la vida cotidiana de los participantes, concretamente se investigó y profundizó el tema del acoso escolar (tema propuesto por los propios jóvenes) y el tema de las emociones relacionada con las visiones de futuro. La realidad virtual fue así un medio para abrir un diálogo con ellos sobre estos temas y dinamizarlos creando conexiones entre lo abstracto y lo real.

Durante los primeros días, los estudiantes tuvieron la oportunidad de disfrutar de una exposición interactiva de realidad virtual en el espacio de la galería.

Los siguientes talleres tuvieron como objetivo introducirlos en este mundo y espacio virtual; se les explicó el funcionamiento de los visores, así como los controles de nivel interno a utilizar y las reglas básicas para darles las herramientas para moverse de forma autónoma dentro de los entornos virtuales. Luego se ha pasado a dibujar en realidad virtual utilizando una aplicación de realidad virtual para pintar en 3D a escala de habitación. Después de varias pruebas, con el tiempo, desarrollaron su primer proyecto: *Las Cuatro Estaciones de Vivaldi - Primavera*.





NARRATIVA VIRTUAL Y TEATRO

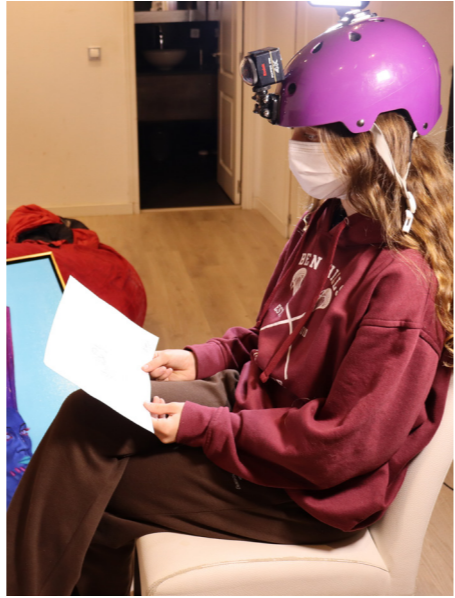
El objetivo de estos talleres era ofrecer a los participantes las herramientas para crear un proyecto de narrativa virtual inmersiva de 360° a nivel artístico.

Mediante la aplicación de una metodología mixta entre la creación audiovisual y teatral, por un lado, y la investigación cognitiva, por otro, intentamos desarrollar un proyecto virtual que fuese capaz de involucrar al resto de los sentidos, como el tacto y el olfato, ampliando así de forma innovadora las posibilidades y horizontes que ofrece la realidad virtual. Después de algunas sesiones de brainstorming de ideas, se decidió centrarse en el tema del acoso escolar, un tema cercano a los participantes.

Para consolidar el trabajo hemos creado unos talleres de análisis y diálogo dirigidos a desarrollar y analizar cómo definir el acoso escolar, tratando de desarrollar diferentes puntos de vista tanto del acusado como del acusador, analizando el comportamiento de los colegas del colegio en referencia a estas acciones de acoso. Estos talleres pretendían ofrecer una visión de 360 grados de las figuras implicadas en estas situaciones de acoso para no adoptar una postura activa sólo hacia el acusado y contra el acusador, sino también para poner a los alumnos en el papel del acusador. Después de estas primeras reflexiones, pasamos a escribir la trama del proyecto y a filmar las escenas de bullying.

La diversidad de los jóvenes que participaron en el proyecto, procedentes de diferentes entornos familiares y sociales, permitió analizar muchas cuestiones planteadas durante los talleres desde varios puntos de vista. Sus diversas habilidades les permitieron desarrollar múltiples ideas para encontrar casi siempre las mejores soluciones creativas conjuntas.





ESTIMULACIÓN DE LAS EMOCIONES Y REFLEXIÓN MÁS PROFUNDA A TRAVÉS DE DINÁMICAS LÚDICAS

El objetivo del proceso era compartir momentos de juego con los participantes para generar un ambiente de confianza, seguridad y empoderamiento en el proceso. Se trata de una exploración cualitativa de las reflexiones personales de los participantes, así como de las reflexiones sobre sí mismos, el futuro y las emociones en general.

Las últimas sesiones de talleres fueron dedicadas a realizar algunas dinámicas y escenas reales que grabamos para ser integradas junto al resto de materiales presentado previamente.

Estos últimos talleres tenían como objetivo analizar las emociones relacionadas con la visión de futuro de los participantes. Cuáles eran sus emociones sobre el futuro del mundo, sus dudas, perplejidades, cómo veían el futuro y qué les gustaría implementar para cambiar algo en el devenir.

Los talleres fueron muy interesantes porque mostraron visiones positivas y negativas y dieron la oportunidad de desarrollar el tema ofreciendo interesantes análisis críticos. Gracias a este proceso se pudo analizar cuestiones cercanas a los jóvenes, que, gracias al apoyo de las nuevas tecnologías avanzadas, pudieron favorecer el desarrollo de un proceso inclusivo e innovador.

El proceso mostró cómo el arte junto con las nuevas tecnologías, introducidas en un proceso educativo, son capaces de expresar de forma creativa y profunda las emociones de los participantes y de crear contextos de empatía y colaboración entre ellos. La metodología didáctica adoptada, caracterizada por talleres creativos y colaborativos, consiguió crear una armonía de grupo que permitió el desarrollo de ideas transversales y originales entre los participantes. La colaboración activa desarrolló un sentido de pertenencia y una mayor dedicación a las tareas específicas de cada joven sin perder de vista el objetivo común.







LA EXPOSICIÓN

LA EXPOSICIÓN Y LA PRESENTACIÓN PÚBLICA

Gracias a sus participaciones y al trabajo realizado durante los talleres, los jóvenes desarrollaron dos proyectos artísticos creativos, dos obras experimentales que expresan de forma original las emociones de los principales actores del proyecto, los jóvenes.

A partir de la música de Vivaldi, *Las Cuatro Estaciones*, una obra representa el sueño de una joven que corre libre por el mundo y entra en contacto con la naturaleza y atraviesa paisajes naturales salvajes e incontaminados. Un sueño que quisiera convertir en realidad, un viaje fantástico, íntimo e introspectivo que nos lleva a redescubrirnos a nosotros mismos pero que al mismo tiempo nos pone en contacto con los ecosistemas naturales haciéndonos sentir de manera zoe-gualitaria parte de un todo. Un viaje lleno de aventuras y experiencias que nos enriquecen y acrecientan en el camino, *Ítaca*, retomando el poema de Constantino Kavafis.

La otra obra es una narración virtual que cuenta el proceso creativo y los talleres realizados con los jóvenes para estimular y fomentar su creatividad e imaginación. Mediante la aplicación de una metodología mixta entre la creación audiovisual y teatral, por un lado, y la investigación cognitiva, por otro, analizamos y exploramos cuestiones relacionadas con el bullying, las emociones y las visiones de futuro. Este camino hizo aflorar pensamientos íntimos, concretos y reales, pero también posibles y utópicos. Un imaginario mixto hecho de realidad e imaginación. La obra no es un producto acabado y cerrado sobre sí mismo, sino es un procedimiento abierto que cuenta el proceso de estos meses juntos.

Los dos proyectos artísticos se presentaron a la ciudadanía durante una exposición pública organizada por Espronceda, Institute of Art & Culture.

La creación de la exposición fue también el resultado de varios talleres destinados a analizar y profundizar temas relacionados con la escenografía, la creación de un espacio inmersivo y la materialización de imágenes creativas. En concreto, trabajamos en la realización estética real de los dos proyectos que se propusieron en realidad virtual.

De este modo, el espectador se vio inmerso en un escenario que encontró metafóricamente en el entorno virtual. Dado que la realidad virtual es una tecnología inmersiva, la idea era crear un espacio inmersivo de 360° también en el mundo real, para ofrecer al visitante/usuario una experiencia inmersiva que estimulase todos los sentidos.

Al mismo tiempo, nuestro objetivo era mostrar a los alumnos el proceso creativo por el que pasan los artistas y los comisarios para concebir una exposición. La atención que se presta al público, el pragmatismo en la selección de los materiales, la organización temporal y espacial, el material gráfico y descriptivo que apoya la comunicación in situ y virtual, etc.

Cada detalle fue concebido y desarrollado en colaboración con los jóvenes para hacerlos protagonistas y actores principales de todo el proyecto.

Al finalizar estos pasos, el día de la presentación pública, ellos mismos actuaron como guías y mediadores dentro de la exposición para los visitantes. Ellos mismos: creadores y artífices de los proyectos, protagonistas de los proyectos artísticos, comisarios y artistas, se convirtieron en mediadores durante la exposición y dirigieron visitas guiadas a la misma para el público. El proceso de participación activa pretendía ofrecer una vía lo más inclusiva posible y dirigida no sólo a la creación de proyectos materiales, sino también a la valorización de las diferencias y diversidades. Promoviendo la autonomía personal de cada persona, hemos intentado crear contextos lo más inclusivos posible para aumentar la participación activa y mejorar las cualidades relacionales de los participantes.







LOS RESULTADOS

El proyecto ha demostrado que gracias a la activación de los vínculos entre las diferentes organizaciones y ámbitos de la comunidad es posible implementar eficazmente procesos de innovación social, garantizando su durabilidad y escalabilidad en el futuro. El impacto y el aspecto social no fue sólo el objetivo final del proyecto en cuestión, sino también uno de los elementos principales, ya que el aspecto social fue capaz de crear relaciones intersectoriales duraderas capaces de mejorar la comunidad en el futuro.

En este sentido, el proyecto ha permitido la creación de una red de actores en el territorio de Barcelona que, gracias a la implicación activa a varios niveles, ha garantizado una sólida estrategia de desarrollo, permitiendo la ejecución del proyecto a lo largo del periodo hasta su presentación final.

La adjudicación de esta beca de investigación nos ha permitido desarrollar un primer prototipo del proyecto que, dado el inesperado resultado positivo, podrá sin duda repetirse en el futuro. La réplica puede hacerse a nivel territorial, involucrando a otras instituciones y escuelas, no sólo en el barrio de Navas sino en la ciudad de Barcelona en general.

Además, la misma metodología podría aplicarse a diferentes temas. En este caso concreto, dada la situación mundial y sobre todo después de un análisis de las necesidades en el barrio realizado por el Pla Comunitari de Navas, decidimos centrarnos en el tema de las emociones relacionadas con la pandemia, pero en el futuro el proyecto puede desarrollarse analizando otros temas sensibles para la ciudadanía y para los jóvenes.

De este modo, las competencias y el talento de los jóvenes y de la comunidad se potencian y son invertidas en la creación de productos creativos de calidad y personalizados que tienen el doble propósito de desarrollar metodologías de educación inclusiva y generar bienestar e innovación a través del análisis de temas socialmente sensibles y el uso de tecnologías avanzadas. El proyecto puede considerarse sin duda un modelo replicable que puede repetirse en diferentes lugares y momentos, sin necesidad de grandes ajustes. Al mismo tiempo, puede considerarse escalable por las razones mencionadas anteriormente y por su capacidad de expansión e integración tanto a nivel territorial como temporal, anual. El proyecto podría replicarse sin variaciones sustanciales en su estructura y metodología; lo que sí puede variar es el análisis de los distintos temas, otro aspecto clave que caracteriza su replicabilidad.

“Como línea de futuro, vemos necesario seguir promoviendo iniciativas tan innovadoras como las de este proyecto ya que llaman la atención de lxs jóvenes y la metodología (de gran calidad) también es la excusa para trabajar cuestiones tan profundas como las emociones. En el diagnóstico comunitario del barrio se ha visto muy necesario para la salud mental de los jóvenes, tan afectada por la pandemia, generar espacios de encuentro como este”. Pla Comunitari Navas



CREDITS

CON LA PARTICIPACIÓN DE:

Alba Loré, Alex Rodríguez, Briceidy Gonzales, Eric Lorca Torres, Favour Enoma, Johan Paul Gordillo Quintana, Levan Bagauri, Sheynna Villavicencio Macías

DIRECTORES DE ESPRONCEDA:

Holger Sprengel, Henrik Sprengel, Savina Tarsitano, Alejandro Martín

COORDINACIÓN Y COMISARIA:

Alessia Gervasone (Espronceda)

COORDINACIÓN DE LAS RELACIONES CON EL BARRIO:

Natàlia R. Martí (Pla Comunitari Navas)

GESTIÓN NARRATIVAS VIRTUALES:

Christian Betanzos y Daniel González Franco (BeAnotherLab)

GESTIÓN DE LOS PRIMEROS TALLERES SOBRE LAS EMOCIONES:

Sofia Williamson y Matías Verderau (Lichen Innovación Social)

ASISTENCIA EN LA CREACIÓN DE LA EXPOSICIÓN:

Oleksandra Nych (Espronceda)

ASISTENCIA EN EL MONTAJE DE LA EXPOSICIÓN:

Ovidiu Valeriu Bojor y Oleksandra Nych (Espronceda)

COMUNICACIÓN:

Renata Procopio (Espronceda)

ENTREVISTAS VIDEO:

Ovidiu Valeriu Bojor (Espronceda)

FOTOGRAFÍAS DE LA EXPOSICIÓN:

Vitor Schietti

AGRADECIMIENTOS

Un agradecimiento especial al Instituto Joan Fuster y en particular al profesor Fernando Llorente y a toda la comunidad de Navas, Barcelona.

Queremos agradecer al ayuntamiento de Barcelona por haber apoyado el proyecto gracias al premio Beques “Premis Barcelona 2020” y por permitir su realización.

CONTACTOS

Espronceda, Institute of Art & Culture (www.espronceda.net)

Plan Comunitari Navas (www.placomunitarinavas.org)

BeAnotherLab (www.beanotherlab.org)

Lichen Innovació Social (www.lichenis.com)

Impulsado por:



En colaboración con:

BeAnotherLab



Con el apoyo de:



