

Przybownik animatora kultury

Lokalne projekty twórcze

autor:

Maja Dobiasz

redakcja:

Katarzyna Grubek

i Dział Programów Edukacji Kulturalnej

opracowanie graficzne:

Karolina Witowska

www.karolinawitowska.com

ISBN 978-83-892408-9-7

Przybownik animatora kultury

Lokalne projekty twórcze

A. Kim jest animator kultury?

Animacja,

czyli poruszanie. Przede wszystkim umysłów. Animatorem kultury jest ten, kto działa na rzecz poruszania nieodkrytych często wymiarów życia danej społeczności.

Kim jest społeczność?

To bardzo pojemne słowo. Czasem to klasa, cała szkoła, czasem tylko najbliżsi sąsiedzi, albo cała wieś.

Po co działa animator?

Po to, by ludzie byli szczęśliwsi. Bo wierzy w ukryte potencjały, które jedynie trzeba dostrzec. Podstawą działań animatora jest wiara w to, że aktywność kulturalna jest podstawą wszelkiej innej działalności ludzkiej.

Jak działa animator?

Animator nie poucza, nie forsuje swojej wizji, nie jest nauczycielem. Animator jest częścią drużyny, słucha i reaguje.

ANIMACJA KULTURY to „stwarzanie warunków, w których ludzie mogliby realizować swoje potrzeby w ramach kultury samodzielnie przez siebie odkrytej lub wynalezionej.”[i]
Nie jest to więc upowszechnienie „kultury wysokiej czy też najwartościowszych wytworów kultury masowej”[ii] ani „pobudzanie amatorskiej twórczości artystycznej”.[iii]

Animator kultury realizuje projekty społeczne z wykorzystaniem uniwersalnego języka sztuki w celu pobudzenia potencjału grupy ludzi z którą współpracuje.



Co inspiruje animatora kultury?

1) Etnografia, antropologia i badania terenowe

Animator powinien znać **teren** swojego działania i **ludzi**, z którymi zamierza pracować. Etnografia, jako dziedzina nauki badająca kulturę często odległych badaczowi społeczności, stanowi tu bardzo dobrą inspirację. Dzięki myśleniu etnograficznemu możemy nie tylko dobrze przyjrzeć się innym, ale także spojrzeć na siebie z dystansu.

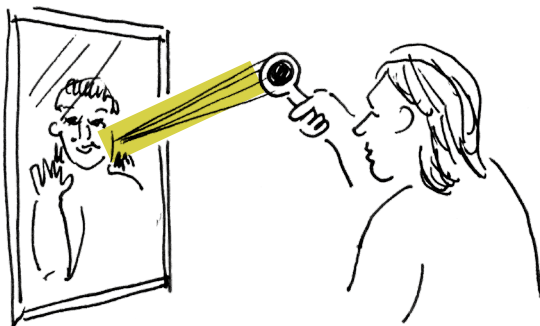
Zainspirowany etnografią animator **nie narzuca swoich poglądów** ludziom, z którymi pracuje, stara się ich nie oceniać i nie zmieniać tego, co inne pod swoje gusta. Zrywa ze stereotypami, nie poprzestaje na ogólnikach. Dostrzega **wartość w różnorodności**, docenia ją i podkreśla. Jego działania wynikają z zainteresowania ludźmi i ich kulturami. Animator to antropolog w działaniu.

ANTROPOLOGIA KULTURY I ETNOGRAFIA

– to nauki społeczne zajmujące się badaniem kultury ludzkiej. Antropologia bada różnorodność kulturową, a jej centralną postacią jest **Inny**. Dzięki dogłębnemu przyjrzeniu się kulturze Innego, nie tylko dowiadujemy się wiele na jego temat, ale również znajdujemy punkt odniesienia dla rozpoznań dotyczących naszej własnej kultury. Dzięki temu jesteśmy w stanie **lepiej poznać siebie i lepiej zrozumieć otaczający nas świat**, a także wypracować w sobie postawę otwartą na różnorodność, bez oceniania i posługiwania się stereotypami. Celem badań antropologicznych jest więc „**odkrycie Innego w sobie i siebie w Innym**” i podejście do swoich przyzwyczajęń w krytyczny sposób.

ETNOGRAFIA to termin często stosowany zamiennie do antropologii, odnosi się także do metody badania kultur. Tutaj główne miejsce zajmuje obserwacja uczestnicząca, notatki terenowe i wywiad etnograficzny. Po pobycie „w terenie”, czyli po przeprowadzeniu

A. KIM JEST ANIMATOR KULTURY?



badan nad daną społecznością, następuje etap „biurowy”, czyli analiza i interpretacja zgromadzonych materiałów, notatek, przepisanych wywiadów. Najczęściej na tej podstawie badacze tworzą teksty, ale coraz częściej wcale się na tym nie kończy!

BADANIA ETNOGRAFICZNE SĄ DOSKONAŁYM PODŁOŻEM DLA PROJEKTÓW ANIMACYJNYCH, gdyż pomagają dogłębnie rozpoznać potrzeby, oczekiwania, charakter i styl pracy danej społeczności. Co więcej, sytuacja animacyjna również może być świetnym badaniem, a po projekcie, używając tej samej metody, możemy sprawdzić w jaki sposób wpłynął on na uczestników. Wszystko więc jest tu ze sobą sprzężone. A co to za obce kultury czy społeczności, które możemy badać? Wyrzycie za okno – ulica jest tak różnorodna.

2) Edukacja nieformalna

Animator często działa pozasystemowo i związany jest z działaniami amatorskimi. Ponieważ

nie jest on nauczycielem i nie przyjmuje pozycji znawcy, a do tego **traktuje wszystkich jako potencjalnych twórców kultury**, często jego działania związane są z edukacją nieformalną, czyli taką, która odbywa się poza szkołą – w domu, na podwórku, wśród znajomych. W edukacji nieformalnej wiedzę zdobywa się z własnej woli, dzięki działaniu, aktywności i zaangażowaniu, w sposób niewymuszony, spontaniczny. Szkolna ławka nie jest tu wrogiem – raczej miejscem spisywania i podsumowywania refleksji zdobytych w terenie, w praktyce.

3) Sztuka i DIY

Animacja kultury odwołuje się do koncepcji znanego niemieckiego artysty i społecznika Josepha Beuysa, który twierdził, że każdy człowiek jest artystą, bo **każdy ma w sobie potrzebę tworzenia i robienia rzeczy kreatywnych**. Wychodząc z tego założenia, uniwersalnym językiem staje się sztuka. Każdy więc, bez względu na umiejętności czy aspekty estetyczne wykonanego dzieła może tworzyć, doskonalić się w two-



zeniu i wypowiadać się w języku sztuki. Stąd też waloryzowanie działań typu Do It Yourself, czyli **zrób to sam**. Sztuka rozumiana jest tu bardzo szeroko i może oznaczać tworzenie w ogóle – od robienia na drutach, aż do własnoręcznej produkcji maszyn rolniczych. Ważny jest też aspekt **publicznej prezentacji czy publikacji** efektu końcowego – to jakby oddanie ludziom głosu, umożliwienie im wyrażenia swoich poglądów w niebanalny sposób. Przekazywanie swoich potrzeb językiem sztuki jest wbrew pozorom łatwiejsze niż w słowach. Pozwala uniknąć banału.

4) Lokalność

Jakie jest moje miejsce? Co sprawia, że jest ciekawe? Czy postać sławnego poety, który spędzał tu wakacje 100 lat temu, jest na pewno najciekawszym wątkiem jaki można poruszyć w projekcie artystycznym?

Do myślenia na temat atrakcyjności lokalnej kultury często wkradają się dwa przeciwstawne podejścia. Jedno z nich – **pozytywne** – każe nam

dostrzegać naszą miejscowość w kategoriach mitycznych. To wolna od zanieczyszczeń wielkich miast Arkadia, schowana przed wszelkimi wpływami złego świata, ostoja tradycji, gdzie wszyscy chodzą w strojach ludowych i śpiewają tradycyjne pieśni. To myślenie stereotypowe i banalne. Może z niego wynikać bezrefleksyjna chęć chronienia „małych ojczyzn” przed zewnętrznymi wpływami, by za wszelką cenę zachować ich odmiennność. Nie przystaje to do rzeczywistości i jest naiwne.

Negatywne podejście natomiast zakłada, że nasza codzienność nie jest ciekawa, gdyż często postrzegana jest jako nieprzystająca do oficjalnych wzorów znanych z telewizji czy Internetu. Trzeba by ją najpierw naprawić, wyszkolić, podkolorować, a wtedy można by ją prezentować szerszej publiczności. Kultura lokalna staje się powodem do wstydu, zarzewiem konfliktów, więc staramy się ją zunifikować, zrównać do poziomu kultury globalnej. To podejście jest kolonialne, czyli próbuje równo zaorać poletko różnorodności – a rezygnując z niej skazujemy się na kulturalną jednakowość i co za tym idzie – pustkę.

A. KIM JEST ANIMATOR KULTURY?



Jak wybrnąć z tej pułapki? Animator kultury dostrzega wyjątkowość swojego terenu w jego **codzienności**. Nie stara się jej na siłę koloryzować, ani - z drugiej strony - pokazywać jej w złym świetle. Śledzi oddolną twórczość i aktywność – szuka szczegółów, rozmawia ze zwykłymi ludźmi, fascynują go lokalne mity i opowieści. Lokalność odkrywa wśród żyjących tam ludzi – niekoniecznie wśród bitew czy wielkich nazwisk.

5) Ruchy kontrkulturowe

Lata 60. i 70. XX wieku to okres wyjątkowo nasilonego tworzenia się grup kontrkulturowych. Młodzi ludzie buntując się przeciwko zastanemu porządkowi i zasadom swoich rodziców, realiom politycznym i gospodarczym, postanawiają sami stworzyć sobie świat – alternatywną rzeczywistość opartą na bliskości z naturą, ludźmi i sztuką. W Polsce z takich doświadczeń wyrastają grupy takie jak **Teatr Gardzienice**, **Teatr Węgajty** czy **Ośrodek „Pogranicze sztuk – kultur – narodów” w Sejnach**, na których silne piętno odcisnął sposób myślenia **Jerzego Grotowskiego**.

Są to grupy twórców, którzy wyjechali z miast – **centrów** kultury, na wieś – **peryferia** i odwrócili porządek, tworząc istotne ośrodki kultury w małych miejscowościach, na pograniczach, z dala od surowych oczu PRL-owskiego cenzora. Dziś są to jedne z najważniejszych punktów odniesienia dla polskiej animacji kultury. Twórcy ci zazwyczaj pracują blisko lokalnej społeczności – tak jak Wacław i Erdmute Sobaszkowie z Węgajt, którzy animują miejscowe święta, podtrzymując zapomniane już obrzędy, np. chodzenie z Alilują podczas Świąt Wielkanocnych.

JERZY GROTOWSKI (1933-1999)

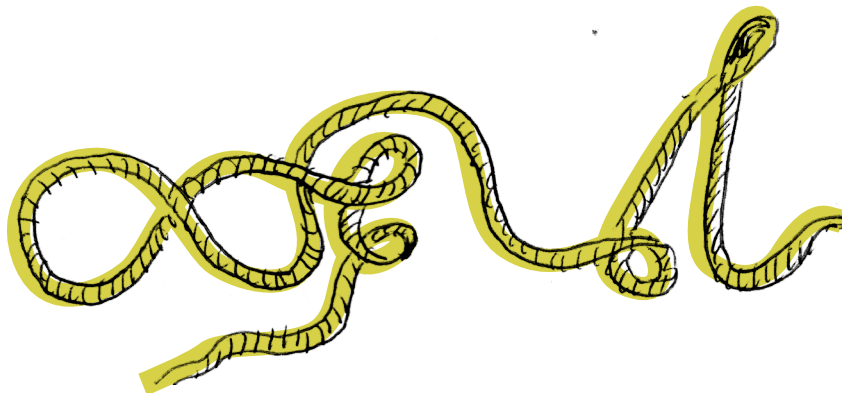
Postać wyjątkowa, mająca wielki wpływ na dziesiątki twórców, przez wielu uznawana za najważniejszego twórcę polskiego teatru awangardowego.

Wszystko zaczęło się w Opolu, gdzie w 1959 roku wraz z Ludwikiem Flaszenem stworzył Teatr Laboratorium, oparty na idei „teatru ubogiego” – odrzucano wszystko co zbędne, zostawał widz i aktor. Teatr Grotowskiego od początku był bardziej instytutem badania

sztuki aktorskiej, niż miejscem odgrywania przedstawień. Z czasem działania parateatralne zaczęły przybierać na znaczeniu. Grotowski zatarł granicę między widzem a aktorem. Postulował spotkania w duchu „kultury czynnej” – podejmowanie własnych działań twórczych przez widzów pod okiem aktorów. Szukał w ten sposób pełni ludzkich potencjałów twórczych. W późnych latach 70. zwrócił się ku **antropologii** i zaczął badać techniki rytualne różnych kultur w projekcie „**Teatr Źródeł**”. W ostatnich latach życia pracował z międzynarodową grupą współpracowników pod hasłem „**Teatr jako wehikuł**”, opracowując prastare pieśni rytualne i ich wpływ na ludzką świadomość. Dzieło kontynuowane jest po jego śmierci przez Thomasa Richardsa i Mario Biaginio we włoskiej Pontederze.



A. KIM JEST ANIMATOR KULTURY?



Ciekawe linki – teatralne alternatywy – źródła inspiracji animacji kultury.

Instytut im. Jerzego Grotowskiego

<http://www.grotowski.net/>

Teatr Węgajty:

<http://teatrwegajty.art.pl/>

Ośrodek „Pogranicze sztuk-kultur-narodów” w Sejnach:

<http://pogranicze.sejny.pl/>

Spotkania Teatralne Innowica:

<http://innowica.blogspot.com/>

Teatr Wierszalin w Supraślu:

<http://www.wierszalin.pl/>

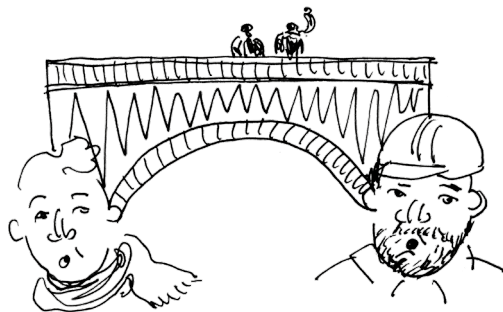
Jerzy Grotowski and Thomas Richards Workcenter in Pontedera

<http://www.theworkcenter.org/>

CO ŁĄCZY ANIMATORA KULTURY I BUDOWNICZEGO MOSTÓW?

Krzysztof Czyżewski z Ośrodka Pogranicze, pisze o animatorze kultury jako o budowniczym mostów – łacińskim pontifexie. Jest to człowiek z zewnątrz, którego zadaniem jest wybudowanie **pomostu** – **porozumienia** między ludźmi o różnych kulturach, przekonaniach, stylach życia. Potrzeba wybudowania takiego mostu – pojednania, wynika z ciekawości, chęci spotkania, pragnienia „**przejścia na drugi brzeg rzeki**”. Wymaga więc dobrej woli mieszkających nad rzeką ludzi, a także najlepiej tego, by pontifex na czas swej pracy zamieszkał nad jej brzegiem i wszedł w życie społeczności. Czyżewski pisze o tym, że budowniczy związany jest ze swoim mostem na zawsze – liczy się długi czas budowania stabilnego przejścia, a nie szybkość w zawieraniu relacji. Pontifex musi skupiać się na sprawach lokalnych, kwestiach zwykłych i prozaicznych, a także na dobrym technicznym wykonaniu swojego dzieła.

W tym rozumieniu kultura i sztuka łączą ludzi o różnorodnych poglądach, są dla nich **pomostem** do znalezienia punktów wspólnych i odkrycia, że ów straszny Inny – sąsiad, obcokrajowiec, wyznawca innej religii – jest do pojęcia, do zrozumienia i polubienia.



[i] Godlewski Grzegorz, *Animacja i antropologia*, [w:] *Animacja kultury. Doświadczenie i przyszłość*, Instytut Kultury Polskiej UW, Warszawa 2002, s. 64.

[ii] Tamże.

[iii][iii] Tamże.

B. Co to jest projekt? Jak pracować metodą projektu?

Zróbmy lokalny projekt animacyjny!

Dlaczego? Bo najlepiej uczyć się **w działaniu**. Nic nie sprawia takiej przyjemności, jak dokonywanie osobistych odkryć, a praca **w grupie** pomaga podzielić obowiązki i motywować się nawzajem.

Robiąc projekt macie dużo **wolności** – zamiast czuć się jak kierowani przez nauczyciela uczniowie, staniecie się grupą projektową, odpowiedzialną za wspólny cel i wspólny sukces.

Własny projekt wiąże się z odpowiedzialnością i aktywnością, ale dobrze przeprowadzony daje wiele satysfakcji i jest prawdziwą **edukacyjną przygodą**.

Jak zacząć?

Jak wybrać dobry temat? Zastanówcie się nad miejscem, w którym mieszkacie i nad jego historią. Spójrzcie na swoją miejscowość z nowej perspektywy – nigdy nie jest tak, że jest to miejsce zupełnie zwykłe i nieciekawe. Może po prostu trzeba **patrzeć inaczej**.

Porozmawiajcie z dziadkami, ze starszymi mieszkańcami, z księdzem, lokalnym artystą, albo fryzjerem. Pójdźcie do parku czy na pole, odwiedźcie miejsca, w których nie bywacie na co dzień. Na pewno znajdzie się tam coś, co was zainteresuje. A jeśli nic wam się nie podobą – projekt to świetny sposób na **interwencję** i dokonanie zmiany na lepsze.

Przeczytajcie *Przybornik animatora kultury* – może zainspirują was któreś z przywoływanych tu pomysłów ze świata sztuki. Szukając pomysłu na projekt, można wyjść od **przedmiotu** albo od **metody**. Czasem chcecie zrobić projekt o swoim kościele, a zastanawiacie się jakimi środkami go



zrealizować, innym razem chcecie zrobić fotoreportaż, ale musicie znaleźć dobry temat.

Jak wybrać temat?

Projekt, by był ciekawy i coś zmieniał, powinien opowiadać interesującą **was** historię i być oparty na prawdziwym problemie lub pytaniu, które **was** intryguje. Nikt nie powinien narzucać wam tematu projektu, choć ktoś doświadczony może pomóc wam nakreślić kierunek poszukiwań. Wasze zaangażowanie będzie tym większe, im bardziej będziecie przekonani, że temat projektu **wart jest waszej pracy**.

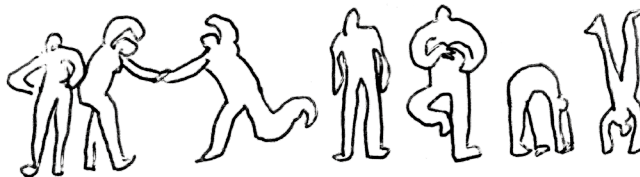
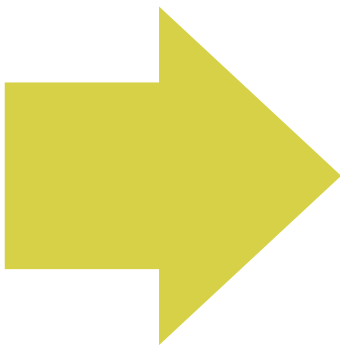
Oczywiście ważne jest też techniczne wykonanie projektu, ale pamiętajcie, że **proces liczy się bardziej niż produkt**. Droga, którą przebędziecie oraz wiedza i umiejętności, które zdobędziecie, są najważniejsze. O produkt finalny również należy zadbać, ale jego perfekcyjne wykonanie nie powinno odbierać dobrej zabawy i **przyjemności** z pracy nad projektem.

Jak planować działanie?

Zbierzcie grupę ludzi zainteresowanych tematem i rozdzielcie zadania. Potrzebny wam będzie **koordynator** odpowiedzialny za doglądanie prac zespołu, przekazywanie informacji, komunikację w grupie. Jeśli macie budżet na działania, potrzebny będzie wam **skarbnik**, odpowiedzialny za wydatki i dysponowanie funduszami. Jeśli na projekt składa się kilka różnych działań, wyznaczcie zajmujące się nimi **zespoły**: jedna grupa robi zdjęcia, druga przeprowadza i spisuje wywiady, trzecia umawia rozmówców na spotkania, czwarta pracuje nad edycją bloga itp.

Pamiętajcie o **dokumentacji** swoich działań – prowadźcie dziennik, blog, róbcie zdjęcia prezentujące nie tylko działanie finałowe, ale także wszystkie spotkania i działania. Wyznaczcie odpowiedzialną za to osobę. To nie tylko gwarantuje świetne wspomnienia - projekt to całość waszej pracy i **wszystkie jej etapy są tak samo ważne**.

B. CO TO JEST PROJEKT?



Jak działać?

Określcie **cel projektu**. Po co to robicie? Czym dokładnie się zajmujecie? Co chcecie zmienić? Jaki efekt osiągnąć? Podzielcie się zadaniami i ustalcie terminy **spotkań**. Spotykajcie się regularnie i przedstawiajcie sobie efekty pracy w podzespołach na poszczególnych etapach projektu. Dyskutujcie o tym, co udało wam się zrobić i o tym, co jeszcze zrobić należy. W projekcie większość pracy wykonuje się **pomiędzy spotkaniami, a nie podczas nich**. Mają one charakter podsumowujący, a także umożliwiają planowanie działań, burze mózgów, prezentacje rezultatów. Cała praca rozgrywa się „w terenie”, gdzie przeprowadzacie badania, robicie film czy planujecie performans.

Nie przejmujcie się tym, jeżeli to co planowaliście na początku, nie całkiem pokrywa się z tym, co wyszło na końcu projektu. **Projekt to przygoda** – nigdy nie jest przewidywalny. Aby dobrze go wykonać, należy być **elastycznym**, reagować na zmiany, podejmować wyzwania, zmieniać koncepcje. Jeśli w trakcie realizacji projek-

tu okaże się, że postać kościelnego jest dużo ciekawsza, niż barokowe freski na ścianach – pójście za tym!

ANALIZA SWOT

Kiedy rozważacie temat projektu i jego szanse na powodzenie, warto zwizualizować je sobie na kartce papieru. Często używanym do tego narzędziem jest prosta tabelka, zwana analizą SWOT, od angielskich słów **Strengths** (mocne strony), **Weaknesses** (słabe strony), **Opportunities** (szanse) oraz **Threats** (zagrożenia). Dzięki niej łatwiej będzie wam podjąć decyzję czy projekt ma szansę powodzenia. Najbardziej podstawowa wersja analizy SWOT używana przez twórców projektów wygląda tak:

mocne strony	słabe strony
szanse	zagrożenia



Zróbcie burzę mózgów i uzupełnijcie tabelkę wypełniając wszystkie pola. Należy dobrze zastanowić się gdzie wpisać odpowiednie informacje.

DLATEGO PAMIĘTAJCIE:

1) Mocne i słabe strony to **czynniki wewnętrzne**, czyli przynależne bezpośrednio do waszego projektu, to na co macie wpływ jako jego autorzy, a także obecny stan waszej gotowości do jego przeprowadzenia. Mogą to być zarówno ludzie chętni do jego realizacji, jak i koszty, zasoby, istotność poruszanych tematów itp.

2) Szanse i zagrożenia, to **czynniki zewnętrzne**, czyli to jak wasz projekt wpływa na otoczenie i jak z nim współgra – jak zostanie przyjęty przez lokalną społeczność, czy odbywa się w dobrym terminie, czy prowadzi do jakiejś zmiany. Patrząc na szanse i zagrożenia patrzcie w przyszłość.

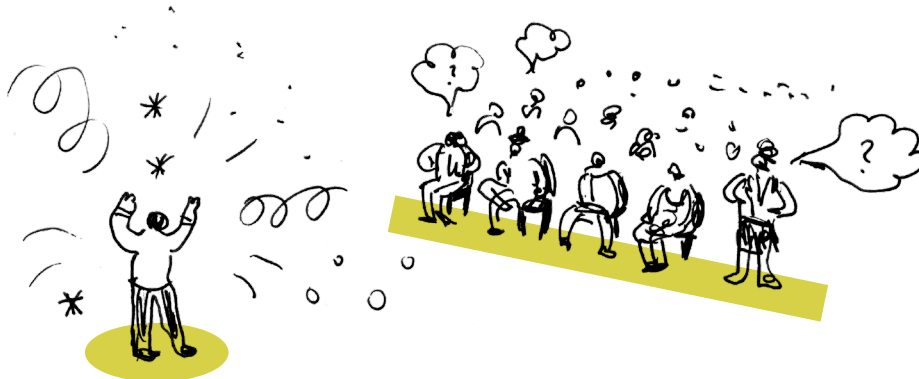
Teraz spójrzcie na waszą analizę. W którym polu jest najwięcej informacji? Czy umiecie zniwelować słabe strony? Czy zagrożenia są tak silne, że uniemożliwiają wykonanie projektu? A może wystarczy jedynie zaplanować strategię radzenia sobie z nimi? Jak wzmocnić projekt? Kto i co daje nam szanse na jego przeprowadzenie?

Analiza SWOT nie odpowie nam na trudne pytania – to musimy zrobić sami. **Pozwoli nam jednak je sobie zadać** i uświadomi nam wiele spraw, na które nie wpadlibyśmy bez uzupełnienia tabelki. Wydaje się zbyt proste? Zróbcie SWOT i **zachowajcie go aż do zakończenia projektu**, a sami przekonacie się, jak bardzo jest pomocny!

Jak prezentować?

Pokażcie efekt waszej pracy **w szkole i poza nią**. Pomyślcie nad dobrymi miejscami do atrakcyjnej prezentacji waszych osiągnięć – może

B. CO TO JEST PROJEKT ?



zamiast w sali gimnastycznej, lepiej będzie pokazać wasz fotokast w plenerze, na ekranie z prześcieradła rozwieszonego między drzewami, wieczorem w blasku świateł? Zastanówcie się, **jak miejsce determinuje widownię** – kto nie przyjdzie obejrzyć instalacji w kościele, a kto zawita do domu kultury. Postarajcie się, żeby o waszym działaniu dowiedziało się jak najwięcej osób z lokalnej społeczności. Sprawcie, żeby pokaz finałowy był sąsiedzkim **świętem** – zadbajcie o atmosferę, o dobre samopoczucie i humory.

Jak zakończyć projekt?

Na koniec czeka was **ewaluacja**, czyli podsumowanie waszych działań. Bądźcie ze sobą szczerzy – przecież projekt robi się po to, żeby się czegoś nauczyć, także o **sobie**. Czy na pewno nigdy nie zawiodłem grupy? Czy dobry ze mnie współpracownik? **Ewaluacja to nie ocena** – nie stawiamy sobie szóstek czy jedynek, podchodzimy do swojego projektu refleksyjnie. Robimy ją po to, by uczyć się na błędach, by podsumować

nasze doświadczenia – co się udało, a co można było zrobić lepiej. Nie należy jej się bać – trzeba stawiać jej czoła! Najlepiej jednak, gdy **ewaluację prowadzi ktoś z zewnątrz**, nie zaangażowany emocjonalnie w pracę grupy. Dlatego najlepiej jest zorganizować spotkanie, na którym zastanowicie się:



Co udało się wam osiągnąć?

Dyskutując punkt pierwszy możecie mówić o osiągnięciach osobistych jak i o sukcesach zewnętrznych – nagrodach i pochwałach. Czasem za nasz sukces możemy uznawać kwestie zupełnie nieoczywiste – jak przekonanie do współpracy ważnych dla projektu osób, albo to, że wspólna praca zacieśniła więzy w grupie znajomych.



Jak układała się współpraca w grupie projektowej?

Spróbujcie podsumować zaangażowanie członków grupy w wybór tematu i celu działania, udział w planowaniu harmonogramu projektu, a także osobiste zaangażowanie w pracę grupy – ilość czasu poświęconego na projekt, jakość współpracy z innymi,



rolę w czasie prezentacji czy też wydarzenia finałowego.

➔ Czego nauczyliście się realizując projekt?

Rozmawiając o tym, czego się nauczyliście, możecie mówić zarówno o wydarzeniach z historii naszej gminy, które poznaliśmy wertując kroniki do waszego reportażu, jak i o umiejętnościach miękkich, takie jak rozwiązywanie konfliktów, czy umiejętny podział ról i kompetencji w projekcie.

➔ Co moglibyście poprawić, bądź zrobić inaczej, gdybyśmy mieli zaczynać od nowa?

To pytanie projekcyjne, dlatego najpierw powinniście wyjść od szczegółów i konkre-
tów, a potem puścić wodze fantazji – może to dobra okazja by pomyśleć o nowym projekcie, będącym kontynuacją, rozwinięciem i lepszą wersją poprzedniego?

Na spotkaniu ewaluacyjnym spiszcie na dużej kartce **początkowe cele waszego projektu**, które ustaliliście na etapie planowania, oraz omówcie zachowaną z początku działań analizę SWOT.

Potem pracujcie indywidualnie – rozdzielcie między siebie samoprzylepne karteczki i napiszcie, **co udało wam się osiągnąć w realizacji projektu, a czego nie zrobiliście do końca dobrze**. Przyklejcie je do kartki z celami i przedyskutujcie. Zadajcie sobie pytanie, jak dziś wygląda analiza SWOT? Czy wasze przewidywania się sprawdziły?

Następnie pracujcie w parach. Niech każda para spíše po **jednym dobrym i jednym trudnym doświadczeniu w pracy projektowej**. Potem przedyskutujcie je i zapiszcie na jednym, wspólnym arkuszu – będzie on dla was **kierunkowskazem**, jakich sytuacji unikać, a do jakich doprowadzać podczas pracy w grupie.

Jest wiele metod na ewaluację i kilka koncepcji na zrobienie dobrego projektu. Mamy nadzieję, że nasz Przybornik będzie stanowił zarówno źródło inspiracji jak i praktyczny przewodnik. Poszukującym polecamy również poradnik przygotowany przez Centrum Edukacji Obywatelskiej, dostępny pod adresem: http://www.ceo.org.pl/sites/default/files/flash/GOTOWE_PRE-ZENTACJE/prezentacja_MAP_2/map2_u.swf

B. CO TO JEST PROJEKT ?

C. Jak opowiadać lokalne historie? Metody i inspiracje z górnej półki

Metody artystyczne

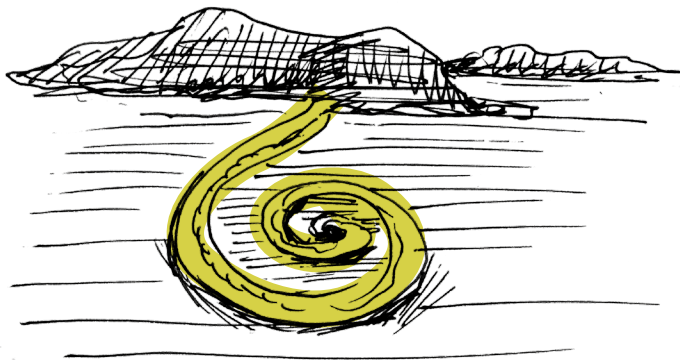
Używanie metod artystycznych przy opowiadaniu lokalnych historii pozwala nam **uciec od tekstu**. Zamiast opisywać zjawiska i doświadczenia, mamy okazję przedstawić je szerszemu gronu odbiorców w formie filmu, wystawy, performansu, instalacji czy też barteru – wymiany. Dzięki umiejętnemu doborowi formy naszej prezentacji, będziemy mogli oczarować publiczność i rozkocharać ich w naszym projekcie, a tym samym pozyskamy partnerów do dalszych przedsięwzięć. W poniższym tekście zaprezentujemy wam kilka ciekawych działań znanych artystów, animatorów i innych twórców. W końcu jeśli czerpać inspiracje, to z najwyższej półki – **jeśli się uczyć, to od najlepszych!**

1) Sztuka współczesna

Sztuka współczesna wbrew często powtarzanej opinii, wcale nie jest trudniejsza w odbiorze, niż średniowieczne piety. Cała różnica polega na tym, że **słowo „sztuka” definiowane jest tu ina-**

czej i nie odnosi się już jedynie do estetycznej reprezentacji danego zjawiska. Coraz mniejsze ma więc znaczenie kunszt artysty, opanowanie bardzo trudnej techniki, czy wyjątkowe piękno dzieła. Sztuka współczesna często wymaga **osadzenia w kontekście** – odnosi się do kwestii społecznych czy politycznych, inspirowana jest ruchami obywatelskimi, alternatywnymi kulturami, ekologią itp. Żeby ją pojąć, trzeba nierzadko podążać za artystą i nowymi trendami. Jeśli jednak zyskamy tę świadomość, odkrywamy jak bliska jest ona naszym sprawom i jak **ciekawie komentuje świat, w którym żyjemy** – jest w końcu współczesna, osadzona w naszej rzeczywistości, przewrotna, dowcipna, ironiczna, krytyczna.

Wśród odbiorców sztuki współczesnej, często słyszy się opinię: „Sam bym to lepiej namalował.” Co więc nas przed tym powstrzymuje? Skoro jak wspomnieliśmy wyżej, **to nie kunszt, lecz koncept stanowią o wartości sztuki współczesnej**, staje się ona coraz bliższa idei Josepha Beusa – każdy artystą! Granica między sztuką a życiem zaczyna być coraz bardziej płynna, a nasze amatorskie działania twórcze, również



mogą wpisywać się w nurt sztuki współczesnej. O naszym statusie artystów decyduje uznanie innych, a także my sami.

Nawet jeśli nie kwapimy się do nazywania siebie samych artystami, możemy choć na chwilę wejść w ich skórę i spróbować **przetłumaczyć nasz lokalny projekt twórczy na język sztuki**.

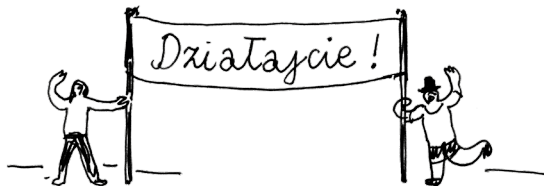
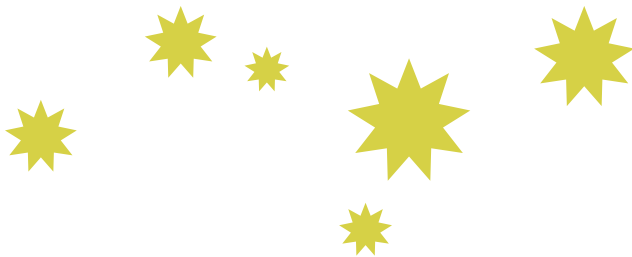
Najlepiej to zrobić, ucząc się tego języka od tych, którzy dobrze go znają – od samych twórców. Przedstawiamy wam kilka przykładów ze świata sztuki współczesnej, które silnie związane są z lokalnością – z miejscem czy z przedmiotem. Niektóre z tych przykładów balansują na granicy sztuki i społecznych interwencji – takie właśnie są najciekawsze i do inspiracji nimi najbardziej zachęcamy!

Land Art. Konceptualna Sztuka Ziemi

Sztuka ziemi powstała w latach 60. i 70. XX wieku jako odpowiedź na mechanizację i modernizację. Jej ideą jest subtelne, krótkotrwałe ingerowanie w środowisko naturalne np. w celu zwrócenia uwagi na jego walory. To także często **przeistaczanie krajobrazu**, podkreślanie wza-

jemnych relacji człowieka i natury czy architektury. Istotne jest działanie, proces, tworzenie oraz koncept. Dzieło nie musi być wieczne – naturalne procesy niszczenia są wpisane w proces twórczy.

Jedną z najstynniejszych realizacji z nurtu sztuki ziemi jest **SPIRALNA GROBLA (SPIRAL JETTY) ROBERTA SMITHSONA**, który usypał ją w Wielkim Jeziorze Słonym w stanie Utah z kamieni, błota i kryształków soli. Grobla ta, usypana spiralnie od brzegu jeziora, nie miała jednak służyć spacerom i wypoczynkowi – nigdzie też nie prowadziła. To raczej gra z naturą, rodzaj zabawy w stwórcę, którego dzieła widoczne są z niebios, z kosmosu – a jednocześnie żart, dowcip wzmocniony jeszcze przez zaskakujące zjawiska pogodowe i wysoki poziom jeziora, który sprawił, że rzeźba była niemal niewidoczna przez 30 lat. Jest wiele interpretacji znaczenia spirali, lecz jedno jest pewne – sztuka zawitała do świata natury, wkroczyła w teren, który nie jest jej oczywistym miejscem wystawienniczym



– galerią, muzeum. **Sztuka dostępna jest jak natura** – nie trzeba za nią płacić, stworzona jest z surowców naturalnych, inspirowana jest procesami zachodzącymi w przyrodzie np. kształtem młodych pędów paproci. O jej wartości stanowi zaskakująca idea, nowatorski pomysł, nieoczywiste, wymykające się schematom umiejscowienie.

Spiralną groblę zobaczyć możecie tutaj:

http://www.robertsmithson.com/earthworks/spiral_jetty.htm

Zainspirujcie się twórczością **OLAFURA ELIAS-SONA** – artysty, który tworzy niezwykle dzieła sztuki wynikające z fascynacji zjawiskami naturalnymi, pogodą, klimatem oraz światłem. Na dachu galerii sztuki Aros w duńskim mieście Aarhus zrealizował bardzo ciekawy projekt – Your rainbow panorama (Twoja tęczowa panorama), czyli korytarz na planie okręgu, którego ściany to tęczowe szyby, przez które można spoglądać na miasto. Sam budynek galerii Aros, jednego z najwyższych punktów w mieście, zbudowany jest zgodnie

z koncepcją „Boskiej komedii” Dantego – jego dziewięć pięter odpowiada dziewięciu kręgom piekielnym – od piwnicy aż po Twoją tęczową panoramę. Sam Eliasson mówi – „Twoja tęczowa panorama **wchodzi w dialog** z istniejącą architekturą i wzmacnia jej przełożenia – widok miasta. Stworzyłem przestrzeń, która praktycznie zaciera granice między zewnętrznym a wewnętrznym – gdzie **ludzie nieco tracą pewność czy wkraczają w dzieło sztuki**, czy to część muzeum. Ta niepewność jest dla mnie bardzo ważna, bo zachęca ludzi do myślenia i czucia **poza granicami swoich przyzwyczajeń**.” Zobaczcie panoramę na stronie Aros - <http://en.aros.dk/the-collection/your-rainbow-panorama/>

PRZEMYŚLCIE!

Co tak naprawdę dzieje się gdy patrzymy na industrialne przestrzenie Aarhus przez tęczową szybę? Co daje kolor i do czego może być pretekstem? Czy rzeczywiście przez kolorową soczewkę widzi się inaczej?



DZIAŁAJCIE!

Spójrzcie na swoją miejscowość z **zupełnie innej perspektywy** i np. zróbcie serię zdjęć przez kolorowe przezroczka – włożcie różowe okulary, zauważcie miejsca, które nie są klasycznie piękne, małą architekturę, miejskie „pauzy” w krajobrazie, wiejskie składowiska za płotami. Dostrzeżcie to, co prof. Marek Krajewski nazywa Niewidzialnym miastem. Nagle okaże się, że znane ulice kryją jeszcze mnóstwo tajemnic, a szczegóły zaczynają być bardziej widoczne i znaczące niż wcześniej.

Sztuka site specific

Sztuka silnie związana z miejscem, w którym jest wystawiana. Wyrosła ona z ruchu Land Art i jest z nim silnie powiązana, gdyż często istniejące już w danym miejscu elementy krajobrazu – rośliny, przedmioty, skały lub architektura, włączane są w tkanę rzeźby czy instalacji site specific. Gdy myślimy w ten sposób, najważniejsze staje się dla nas miejsce – lokalny park, pomnik, plac wokół którego projektujemy nasze

Pozdrowienia
z Alej Jerozolimskich!

działania artystyczne. Tworzenie takiego dzieła nie odnosi się jedynie do tego, co dziś znajduje się w danym otoczeniu – często artysta ucieka się do historycznych czy kulturowych rozważań na temat przestrzeni. Prace site specific **po prostu nie mogłyby zaistnieć w pełni w innym miejscu** – są bardzo z nim związane siatką najrozmaitszych znaczeń i skojarzeń artysty, a także społeczności w której on działa.

POZDROWIENIA Z ALEJ JEROZOLIMSKICH

Czyli słynna palma stojąca na warszawskim rondzie de Gaulle'a – tam gdzie zawsze wcześniej ustawiano bożonarodzeniową choinkę. Dlaczego palma? Dlatego, że stoi ona na skrzyżowaniu dwóch bardzo ważnych stołecznych ulic o symbolicznych nazwach – Alej Jerozolimskich i Nowego Świata. Dlaczego Aleje Jerozolimskie? Bo prowadziły do przedwojennego, żydowskiego osiedla Nowa Jerozolima. Czy dziś w nowych czasach po Zagładzie Żydów nazwa ta jest jeszcze znacząca dla mieszkańców? Z czym dziś kojarzy nam się Izrael? Czy coraz bardziej z palmami i pia-

C. JAK OPOWIADAĆ LOKALNE HISTORIE?



skiem? Jak reagują mieszkańcy na tak szalone i obce zjawisko jak palma zamiast choinki? Te pytania zadała sobie Joanna Rajkowska – autorka projektu. Szerzej o projekcie i reakcjach jakie wzbudził przeczytajcie tutaj: <http://www.palma.art.pl/>

NE SPOON

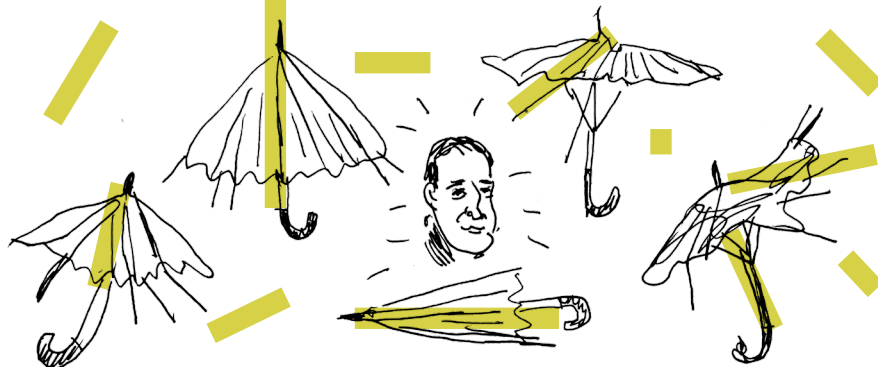
To artystka uliczna, która zajmuje się miejską ceramiką. Tworzy ona obrazy oraz urokliwe stemple – ozdoby, które umieszcza we wcześniej starannie wybranych przez siebie miejscach – w sękach drzew, pęknięciach chodnika, na industrialnych elementach niewidocznych zazwyczaj w przestrzeni miejskiej, jak skrzynki rozdzielcze. Jej prace wyglądają jak biżuteria dla drzew – przybierają często kształty zbliżone do koronowych bądź ażurowych serwet. Ne spoon często długo szuka odpowiedniego miejsca, dla swojej miejskiej biżuterii. Gdy już znajdzie odpowiedni wyłom lub sęk, przychodzi tam z gliną, robi odcisk, wymierza, by później wypalić broszkę w piecu ceramicznym i przytwierdzić w wybranym

miejscu. To prawdziwa sztuka *site specific*. O tym i innych projektach możecie poczytać na stronie: <http://www.behance.net/nespoon>.

Opakowanie

Czyli ambalaż bądź emballage – ruch w sztuce współczesnej polegający na opakowywaniu w folię lub sukno przedmiotów, pomników czy elementów krajobrazu w celu podkreślenia ich wartości i zwrócenia na nie uwagi poprzez paradoksalne ich zakrycie. Opakowanie może stanowić rodzaj gry z przedmiotem lub dziełem sztuki, które temu poddajemy. Ambalaż jest z samego założenia sztuką *site specific*, dlatego że zawsze odnosi się do konkretnego przedmiotu.

TADEUSZ KANTOR - malarz oraz jeden z najbardziej liczących się twórców polskiego teatru, stosował ambalaż jako jeden z elementów swojej sztuki poświęconej przedmiotom zdegradowanym – „realności niższej rangi”.



Przedmiotem jego zainteresowania stały się rzeczy zniszczone, na przykład połamane parasole, nie mogące dalej spełniać swojej funkcji, które normalnie byłyby traktowane jak śmieci. Dzięki sztuce i opakowaniu, znalazły one nową rolę – dzieła sztuki, płaskorzeźby, reliefu.

Prekursorami tego rodzaju sztuki byli **CHRISTO I JEANNE CLAUDE**, którzy opakowywali w folię i obwiązywali sznurkiem przeróżne przedmioty tworząc z nich „rzeźby”. Poprzez tę przewrotną zmianę kontekstu, szereg krzeseł, szafek i sekretarzyków trafił ze świata życia codziennego do świata sztuki, między którymi istnieje granica grubości folii. Nie po-przestali oni jednak na niewielkich przedmiotach – opakowywali budynki, drzewa, wyspy, aleje parkowe w Central Parku, australijskie wybrzeża, szwajcarską galerię Kunsthalle w Bernie oraz stawiali wielokilometrowe ściany z płótna w Colorado. Ich sztuka ma w sobie również wymiar społeczny – instalacja w Central Parku sprawiła, że przechodnie zatrzymy-

wali się, by ją skomentować – nawiązały się nowe znajomości, na krótki czas zmniejszyła się parkowa przestępczość, a okoliczne hotele i restauracje przeżywały zatrząsienie gości. Jeśli chcecie prześledzić prace Christo i Jeanne Calude, wejdźcie tutaj:
<http://www.christojeanneclaud.net/>

Dziś inspiracje ambalażem można znaleźć w pracach **AGATY OLEKSIĄK** – „OLEK”, która zamiast opakowywać przedmioty folią czy sukнем, tworzy dla nich szydełkowe ubranka w niezwykle jaskrawych kolorach. Opakowuje zaparkowane przy latarniach, zapomniane rowery, stworzyła sweter dla lokomotywy, która stanęła w łódzkiej Manufakturze, wykonuje kombinezony dla ludzi i zwierząt. Jej działania można znaleźć w wielu miastach – nie tylko w Polsce - gdzie upiększają szarą ulicę i puszczają oczko do przechodniów. Szalone szydełko tworzy barwny, alternatywny świat, który zaskakuje i rozpromienia współczesne miasta. Obejrzyjcie jej prace i oceńcie sami:
<http://oleknyc.com/>



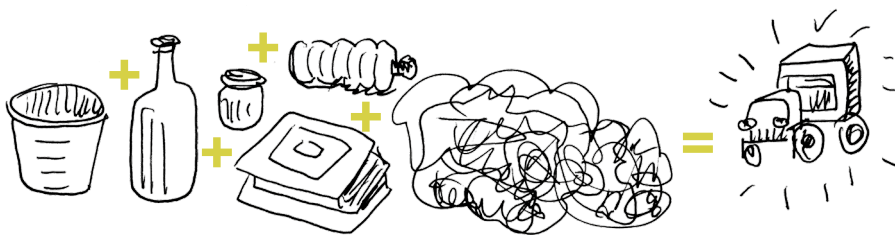
Guerilla gardening

Czy tworzenie ogródków to sztuka? Zależy jakich! Ostatnio modny trend guerilla gardening, to zakładanie ogródków tam, gdzie nikt by się ich nie spodziewał – bardzo często w przestrzeniach miejskich, na podupadłych skwerach, na dachach budynków mieszkalnych, w kratkach przed wejściami do domów. Rośliny sadza się często na wpół legalnie, bez wiedzy prawowitych właścicieli gruntu, którzy często go zaniedbują. W ten sposób ruch społeczny miejskich ogrodników wkracza z zielenią tam, gdzie wcześniej panował wizualny chaos. Jest to wyraz dbania o przestrzeń publiczną i estetyczna interwencja w jej tkankę. Tak tworzone ogrody – czasem kwiatowe, czasem warzywne, mają za zadanie służyć całej społeczności – nie jest to indywidualna uprawa. Dlatego ideałem do którego dążą aktywiści tego ruchu jest to, by wszyscy kultywowali guerilla uprawy - z natury nietrwałe i delikatne.



THE POTHOLE GARDENER – angielski ogrodnik interweniujący w przestrzeń publiczną za pomocą pięknie zaaranżowanych konstrukcji z roślin i przedmiotów, które będąc mini-scenami opowiadają krótkie historie. Co ciekawe, aktywista ten obrał sobie za cel dość nietypowe miejsca – dziury w jezdni. To właśnie tam sadi swoje kwiaty, wstawia miniaturowe leżaczki i książki, budki telefoniczne, sznurki z praniem, stoliczki i parasolki. Te małe cudenka wzbudzają zachwyt przechodniów, często jednak zostają stratomane przez przejeżdżające samochody. Cóż, skoro kierowcy tak skutecznie omijają dziury, powinni również zwracać uwagę na miniaturowe ogródki. Znajdźcie swój ulubiony na: <http://thepotholegardener.com/>

KWIATKIBRATKI – to zespół miejskich aktywistów, chcących przywrócić w mieście zieleni w dobrym wydaniu. Tworzą go projektant zieleni, socjolog i kulturoznawca, którzy chcą zamienić ogrodnictwo w wydarzenie kulturalne, oraz pożenić je ze sztuką. Realizują dwa



flagowe projekty – Miejskie ogrody i Miejskie farmy. Propagują ideę miejskiego ogrodnictwa współpracując z artystami tworzącymi sztukę społeczną z użyciem kwiatów czy nasadzeń. Mają na swoim koncie wiele przedsięwzięć o charakterze kulturalnym i bardzo rozbudowaną stronę internetową – źródło inspiracji! Zajrzyjcie: <http://kwiatkibratki.pl/>

wciąż jest – samowystarczalność. To stąd dziurawe wiadra zamieniano w sita, a część sprzętów rolniczych to „samoróbki”. Ten odwieczny ruch DIY (Do It Yourself = zrób to sam) i działalność ludzi własnoręcznie produkujących przedmioty to również rodzaj niezwykle kreatywnej twórczości, którą można się inspirować przy projektach animacyjnych i artystycznych.

Recycling i DIY

Recycling czyli powtórne używanie przedmiotów już zużytych – przekształcanie ich w nowe formy, często kompletnie odmienne od swych pierwotnych kształtów. Zdarzają się więc fotele z pustych plastikowych butelek, patery ze starych płyt gramofonowych, czy lampy z papierowych talerzy. Czy recycling to sztuka? Na pewno znajduje się gdzieś na jej pograniczu, a takich zjawisk przecież poszukujemy! Źródeł recydingu często poszukuje się w kulturze wiejskiej, gdzie powtórne wykorzystywanie materiałów użytku codziennego było od zawsze bardzo powszechne, gdyż główną zaletą była - i często

ŁUKASZ SKĄPSKI – krakowski artysta audiowizualny wziął na warsztat maszyny i urządzenia, które ludzie robią sami na swój własny użytek. Sfotografował autorów wraz z ich dziełami i nagrywał filmy, na których opowiadali o parametrach i możliwościach swoich traktorów, pojazdów, kosiarek, ale również mniejszych urządzeń codziennego użytku. Podkreślił w ten sposób to, że domośli konstruktorzy stawiają siebie samych na drugim biegunie wobec masprodukcji. Jego prace, to również punkt wyjścia do refleksji nad współczesnym znaczeniem kultury materialnej i sztuki ludowej. Czym jest ona dziś?



Gdzie zaczyna się dzieło sztuki, a gdzie kończy się przedmiot użytkowy? Zobaczcie gdzie Łukasz Skąpski dostrzegł nowy wymiar ludowej twórczości - <http://skapski.art.pl/projekty/maszyny/>

PRZETWORY – coroczne wydarzenie angażujące ponad 100 artystów w tworzenie dzieł sztuki oraz przedmiotów użytkowych ze śmieci i odpadków. W ten sposób powstają zupełnie nowe projekty artystyczne, stworzone z poszanowaniem środowiska i wyłamujące się z niekończącego się łańcucha konsumpcji – ciągłego kupowania, zużywania i bezrefleksyjnego wyrzucania zużytych przedmiotów. Inicjatorzy Przetworów chcą zarazić ludzi modą na recyclingowy design, który wpisując się w wyżej opisany ruch DIY, sprzeciwia się umasowieniu produkcji, a co za tym idzie, pozbywaniu się przyjemności majsterkowania. Co roku na otwartych targach można kupić stworzone przez artystów przedmioty – a codziennie można obejrzyć ich zdjęcia na stronie internetowej: <http://www.przetworydesign.com/>



2) Teatr

Spektakl teatralny to prawdopodobnie jedna z najbardziej tradycyjnych form przekazu historii czy opowieści. Aby zrobić spektakl nie potrzeba ani drogiego sprzętu komputerowego, ani umiejętności obsługi programów do edycji czy montażu. By jednak dobrze go wykonać potrzeba rzeczy niemożliwych do zmierzenia i wyliczenia – talentu aktorskiego czy reżyserskiego, dobrze zgranej grupy, ciekawego pomysłu na realizację. **Zrobienie dobrego spektaklu jest więc rzeczą arcytrudną, a zepsuć go bardzo łatwo.**

Dlatego jeśli nie czujecie się na tyle profesjonalni, by podjąć się wystawiania Pana Tadeusza przy pełnej sali i w kostiumach z epoki, proponujemy wam formy pośrednie, które z jednej strony są sztukami scenicznymi, ale z drugiej są nieco łatwiejsze do przeprowadzenia.

Sztuka opowiadania

Sztuka opowiadania przeżywa dziś swój drugi renesans. Coraz więcej artystów zaintereso-



wanych jest jej uprawianiem ze względu na jej urok, długą i piękną tradycję oraz prostotę – **opowiadacz może snuć swoją opowieść w każdym miejscu i o każdej porze**, potrzeba do tego jedynie odpowiedniej atmosfery i grupki zasłuchanych osób.

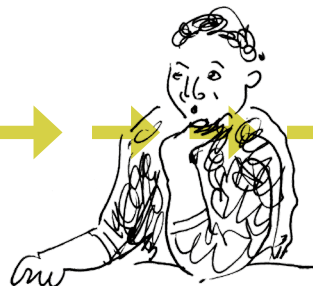
Sama sztuka opowiadania, często z akompaniamentem instrumentu wywodzi się ze starożytnej Grecji, wyrosła więc u podstaw kultury europejskiej. To właśnie tam starożytni poeci – aoidowie recytowali wiersze przygrywając na kitarze. Często opowiadali o wspaniałych czynach bogów czy też bohaterów, dzięki czemu umacniali mity i podania wśród miejscowej ludności. Los aoida to los wędrowca. Docierał on więc ze swoimi opowieściami w różne zakątki kraju i rozpowszechniał te same opowieści, czyli tę samą kulturę.

Opowieści północnoafrykańskie to natomiast wielka tradycja opowiadania kawiarnianego, gdzie ludzie zgromadzeni przy stolikach kawowych i w oparach tytoniu z fajek wodnych, słuchali kusas - opowieści, miejscowych legend,

rodzinnych historii, bajek czy podań sławiących mądrość płynącą z Koranu. Ten powolny styl spędzania czasu, picia kawy i słuchania historii starca - mistrza opowieści, to bardzo charakterystyczny rys kultury arabskiej.

W kulturze zachodu opowieści wróciły do łask w latach 70. – kiedy różne ruchy kontrkulturowe zaczęły poszukiwać źródłowych form ekspresji kultury ludzkiej. Wtedy zdano sobie sprawę z wartości przekazów ustnych i z ich roli w podtrzymywaniu tradycji w różnych częściach świata.

Opowieść opiera się na żywym słowie – historia opowiadana dzieje się **tu i teraz**, więc niejako ponad czasem. Dzięki niej można przywołać wydarzenia z zamierzchłej przeszłości i ożywić je na scenie. Opowiadacze twierdzą, że opowieść to nie tylko sytuacja sceniczna, lecz raczej międzyludzka, gdyż odwołują się do własnego doświadczenia. Ponoć **w słowach dobrego opowiadacza da się usłyszeć jego własne historie**. To również sposób na jeden z najbardziej bezpośrednich kontaktów z publicznością, gdyż **opowiadacz**



nikogo na scenie nie gra – jest sobą w kontakcie z innymi. W sytuacji opowiadania to, co prywatne, spotyka się z tym, co publiczne, wymaga to jednak od opowiadacza zdolności metamorfozy – mówienia głosem rzezimieszków i świętych. Co więcej opowieść nie jest aktem zamkniętym, lecz raczej zaproszeniem do dialogu – często opowiadacz zadaje zebrany pytania, a oni dopowiadają znane już wszystkim od wieków historie.

Jak opowiadać historie?

Aby opowieść była dobrze wykonana, należy praktykować opowiadanie i zapamiętywanie historii. Bardzo dobrze słucha się ich **z akompaniamentem**, o czym wiedzieli już starogrecy aoidowie. Długi proces szkolenia opowiadacza nie pasuje za bardzo do szybkiego tempa naszej kultury. Spróbujmy jednak zwolnić i opowiedzieć baśń czy lokalną legendę. Jak to zrobić? Pamiętajcie o kilku prostych zasadach:

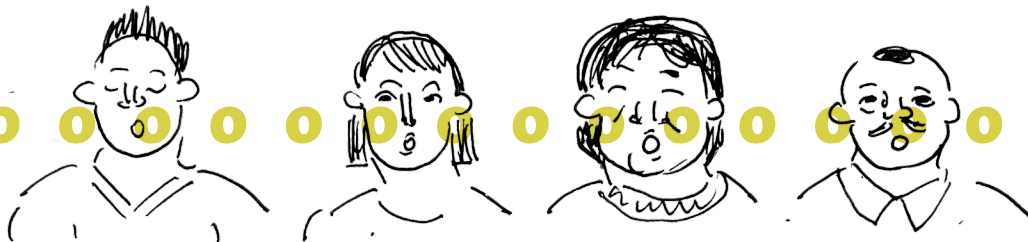
Historia powinna być **zrytmizowana** na kształt pieśni. Ważny jest więc **rytm i melodia** opowieści, a także powtórzenia pełniące rolę **refrenów**, które dzielą opowieść na mniejsze, łatwiejsze do przyswojenia części.

Zdania również powinny być **krótkie i nieskomplikowane**, żeby słuchacze nie zgubili się w toku opowieści.

Gdy wprowadzamy postaci i ich wypowiedzi starajmy się używać **mowy niezależnej** – czyli zamiast „zając powiedział, że widzi słońce” oddajmy zającowi głos – „Ale wielkie słońce! – powiedział zając.” Dzięki temu przybliżymy wydarzenia słuchaczom, a opowieść będzie bardziej dynamiczna.

Każda historia ma swój **punkt węzłowy**, gdzie następuje pewien rodzaj przełamania akcji – to moment kluczowego wydarzenia, zmieniającego dotychczasowy porządek.

Pamiętajcie również o **poincie** czyli efektownym zakończeniu.



BRUNO DE LA SALLE – francuski opowiadacz, profesor uniwersytecki, twórca Konserwatorium Współczesnej Literatury Oralnej w Chartres – instytucji dotowanej przez francuskie Ministerstwo Kultury. Bada się tam i studiuje literaturę oralną, a także szkoli opowiadaczy i gawędziarzy. Uważa się go za współtwórcę ruchu ożywienia opowiadania oraz jednego z najważniejszych inspiratorów dla polskiej grupy opowiadaczy – **Studni O.**, organizującej co roku **Międzynarodowy Festiwal Sztuki Opowiadania**, gdzie zapraszani są gawędziarze z wielu krajów, którzy podczas tygodniowego wydarzenia dają występy na jeden uzgodniony temat. Grupę Studnia O. tworzy kilka osób – historie opowiadają razem bądź indywidualnie. Każdy z nich inspirowany jest innym regionem świata – w ich repertuarze znajdują się więc zarówno opowieści blisko i środkowowschodnie (tureckie, turkmeńskie, perskie i arabskie), afrykańskie, żydowskie a również legendy warszawskie. Organizują warsztaty, spotkania w kawiarniach i miejscach kultury. Warto przyrzeć się ich działalności i projektom, które realizują – zaprosić

ich do własnej miejscowości na występy specjalne, bądź wybrać się na ich występy do Warszawy. Odwiedźcie Studnię O. na: <http://www.studnia.org/>

Performans

Performans to chyba jedno z najtrudniejszych do zdefiniowania pojęć. Funkcjonuje on na peryferiach sztuki teatru, a jednocześnie jest jej zaprzeczeniem. Wszystko to, co charakteryzuje teatr – aktorstwo, odtwarzanie, scena – jest tutaj zakwestionowane. Najlepiej chyba określać performans jako **sytuację artystyczną**, gdzie najistotniejsze staje się **ciało** osoby wykonującej działanie, a także jego kontekst, czas i miejsce występu. Często zdarzają się więc performanse uliczne, których widzami są przechodnie. Istotą performansu (podobnie jak w przypadku sztuki opowiadania) jest to, że to sztuka żywa, zdarzająca się tu i teraz, na oczach widzów. Jest tu miejsce na improwizację i reagowanie na bodźce z otoczenia. Celem performansu jest przekazanie publiczności pewnych **istotnych**



dla performerów treści – często o wydźwięku politycznym czy społecznym. Oczywiście sposób ich wyrazu jest metaforyczny bądź symboliczny. Performans podobny jest w swym charakterze do happeningu i bywa z nim mylony.

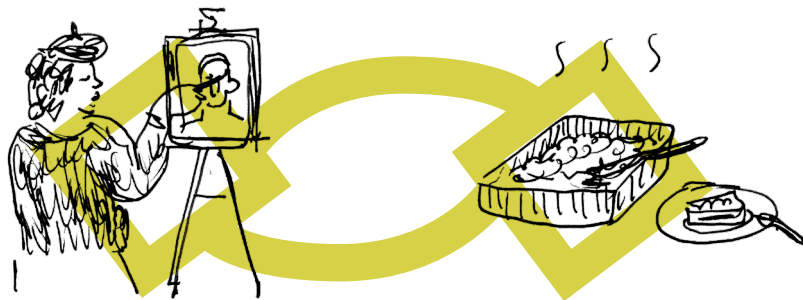
OSKAR HANSEN – artysta pracujący w stołecznej Akademii Sztuk Pięknych, proponował swoim studentom udział w plenerowych grach plastycznych, które nie były sensu stricto performansem, jednak miały w sobie potencjał, który można wykorzystać w przygotowywaniu performansu bądź happeningu. Film Piotra Andrejewa „Po omacku” dostępny pod adresem <http://filmoteka.artmuseum.pl/?l=o&id=520>, pokazuje zapis kilku gier Hansena. Pierwsza z nich to zabawa z prześcieradłem, ludzie owijają się nim, przykrywają, chowają się pod nim itp. Poruszają się przy tym ławicą czy gromadą, a finalnie je drą. Kolejna polega na wspólnym taszczeniu wielkiego drąga i robieniu z jego użyciem różnych prostych działań, które wymagają współpracy członków grupy. Wszystkie inne gry z użyciem

innych rekwizytów mają również taki sam cel – dzieło jest współtworzone przez grupę dzięki jej umiejętności komunikowania się i współdziałania. Oczywiście istotny jest też aspekt twórczy. Jak mówił sam Hansen „**celem gry jest wieloosobowe uczestnictwo w procesie tworzenia i przeżywania zjawisk plastycznych od skali kartki papieru do szerokiego pejzażu**”[i].

Plenerowe gry plastyczne zdają się być ciekawą inspiracją, gdyż jest to bardzo proste działanie, które może być powielane i uzupełniane. Zamiast prostych rekwizytów, możecie użyć bardziej znaczących, zamiast pustego prześcieradła, można nieść wymowny transparent, zamiast w lesie, działać można w podobny sposób w parku. **Pomyślcie!**

Barter

Barter czyli wymiana – oczywiście bezgotówkowa, oparty jest na ogólnoludzkiej zasadzie wzajemności występującej we wszystkich kulturach. Korzyść materialna ma tutaj drugorzędne



znaczenie – w grupach pierwotnych barter był często obrzędową wymianą dóbr o symbolicznej wartości, którego celem była **integracja dwóch lub więcej społeczności we wspólnym działaniu**. Dzięki uczestnictwie w barterach były one zmotywowane do tworzenia, a co za tym idzie do aktualizowania i określania swojej kulturowej tożsamości.

Dziś zasada barteru wykorzystywana jest również przy działaniach artystycznych. Najczęściej **wymieniane są pieśni, opowieści, tańce, działania sceniczne**. Jedna grupa prezentuje swoje artystyczne umiejętności przed drugą, po czym przyjmuje rolę widowni i ogląda prezentację drugiej grupy. Dzięki temu granica między artystą a widownią przestaje obowiązywać. Grupy prezentują to, co uważają za istotne, poznają przy tym odmienną kulturę innej grupy – uczą się jej. A ponieważ wiedzą, że prezentowane przez nich dzieła są tak samo ważne dla innych jak to, co sami pokazywali – budują w sobie szacunek wobec innych.

Zasada kulturalnych barterów może być łatwo

wykorzystywana przy projektach lokalnych. Czasem działania inspirowane barterami wybierają też formę swoistego konkursu, kiedy np. dwie grupy teatralne pracują nad spektaklami opartymi na tym samym tekście, a później prezentują je publiczności, która głosuje i wybiera ten lepszy. **Najlepiej gdy barter jest trójstronny** – jest wtedy dużo bardziej dynamiczny i ciekawszy niż wymiana dwustronna. Zastanówcie się, z kim moglibyście wejść w relację barteru i zorganizujecie spotkanie we własnej miejscowości. Łatwo da się wtedy poczuć, jak uniwersalnym językiem jest sztuka.

*Specjalistą od barterów jest teatr **ODIN TEATRET**. Choć grupa ta ma siedzibę w Danii, wiele ją łączy z kulturą polską. Jej twórca **EUGENIO BARBA**, współpracował blisko z Jerzym Grotowskim i bardzo inspirował się jego działaniami. Los sprawił jednak, że włoski reżyser trafił w latach 60. do Oslo, gdzie postanowił założyć własną grupę teatralną. Zdobył więc numery telefonów do grupy osób, które nie dostały się do szkoły aktorskiej i nawią-*



cyk!

zał z nimi współpracę. Odin Teatret działa do dziś, dotowany jest przez państwo i ma piękną siedzibę w małym mieście **Holstebro**, o którym mówi się, że **uratowała je sztuka**. Położone na duńskiej prowincji, uważane było za najmniej interesujące i tym samym najbardziej wyśmiewane miasteczko w kraju. Jego burmistrz postanowił temu zaradzić i... kupić rzeźbę Alberto Giacomettiego przedstawiającą bardzo szczupłą kobietę na wozie, którą postawił na miejskim deptaku. Pierwszy zakup został oczywiście wyśmiany, jednak burmistrz – z zawodu listonosz – postanowił kontynuować swój pomysł artystycznego ożywienia miasta i zaprosił Odin Teatret, któremu wydzierżawił starą farmę. Dziś Holstebro uważane jest za kulturalne centrum Jutlandii, jest tu wiele rzeźb ulicznych, budynki użyteczności publicznej projektowane są przez współczesnych architektów, swoje pracownie dostali również inni artyści, w mieście jest wiele instytucji kultury. Odin Teatret bardzo intensywnie angażuje się w życie miasta organizując coroczne Festuge – święta Holstebro, w które zaangażowana jest cała społeczność.

Kai Bredholt, aktor Odin Teatret organizuje też miejskie bartery np. między dętą orkiestrą policyjną, teatrem a klubem seniora. Wy-mieniają oni pieśni i inne swoje umiejętności, a raz w roku **wszyscy czują się potrzebni tworząc miejskie święto**. Kilka lat temu farmerzy stworzyli scenografię z bel siana dla występów artystycznych na rynku, którą codziennie aranżowali w inny sposób. Występowały tam dzieci ze szkoły baletowej, lokalny kabaret oraz motocykliści, którzy wjechali barwnym kordonem swych świecących maszyn w sam środek tymczasowej sceny. Dzięki temu wszystkie grupy mieszkające w mieście miały swój wkład w tworzenie wspólnotowego karnawału z prawdziwego zdarzenia. Poćwiczcie swój angielski odwiedzając Odin Teatret na <http://www.odinteatret.dk>

3) Fotografia

Fotografia to najczęściej używana dziś metoda dokumentacji zjawisk i zapisywania wspomnień. Jest łatwo dostępna, bo niemal każdy ma



klik!

dzisiaj telefon komórkowy z aparatem. Facebook umożliwia łatwą, niemal natychmiastową publikację naszych zdjęć, a Instagram oferuje całą gamę filtrów sprawiających, że nasze fotografie nabierają charakteru i stają się bardziej stylowe, nawet gdy ich rzeczywista jakość jest słaba. Często słyszy się opinie, że dzisiaj nie trzeba już umieć robić zdjęć, bo liczne programy do korekty i przetwarzania obrazu są w stanie zastąpić oko utalentowanego fotografa. Nie jest to do końca prawda – **robienie dobrych zdjęć to zarówno znalezienie właściwego kadru, umiejętne wykorzystanie światła, dobór kliszy i sprzętu fotograficznego, jak i znalezienie odpowiedniego tematu i ciekawe do niego podejście.** Łatwość z jaką można dzisiaj poczuć się fotografem jest wspaniała, jednak produkując dziesiątki fotek dziennie, tracimy **urok fotografowania.** Zamiast upamiętniać wartościowe chwile, zatrzymujemy w kadrze zupełnie przypadkowe sytuacje. Gubimy się w stosach plików ze zdjęciami, publikujemy nieujarzmiony strumień informacji bez wstępnej selekcji. Ze smutkiem można by stwierdzić, że w toku ewolucji fotografii zagubiliśmy **aure**, którą filozof Walter Benjamin

przypisywał **oryginałowi** dzieła, a którą tracą jego reprodukcje – odbitki, kopie, powielane po wielokroć na ekranie komputera pliki jpg. Aby więc przywrócić fotografii styl, powróćmy do jej początków i dowiedzmy się jeszcze raz, co sprawiło, że wynalazek ten tak zafascynował ludzkość. Odkrywając tradycyjne metody fotograficzne będziemy w stanie zanurzyć się w świat fotografowania, namacalnie poczuć zdjęcie jako przedmiot, a nie tylko zbiór komputerowych pikseli.

Fotografia analogowa

Przeszukajcie domowe szuflady i pobuszujcie na strychach. Prawdopodobnie znajdziecie tam analogowe aparaty należące do rodziców. Praktyka, Leica, nawet stare „małpki” Kodaka. Żeby założyć kliszę, trzeba się trochę napracować. Ilość zdjęć jest ograniczona, nie ma ekraniku z podglądem, trzeba uważnie wybierać kadry, a palec drży przy każdym naciśnięciu spustu migawki.

Fotografowanie ma w sobie coś z **polowania** – fotografia od wieków kojarzona jest ze śmiercią,

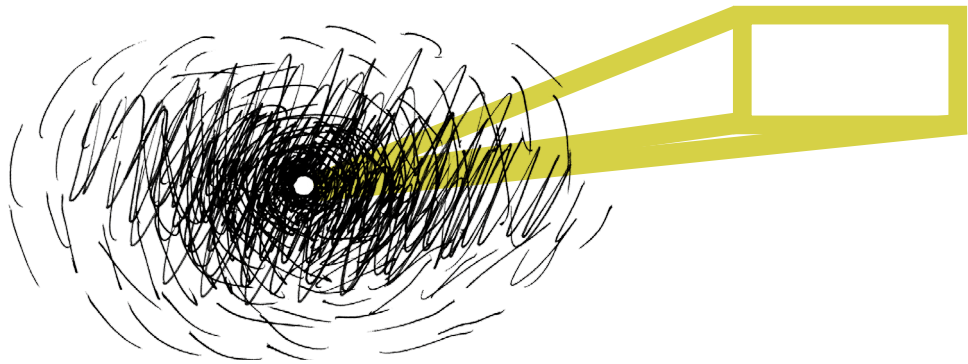


zatrzymuje bowiem obraz czasu przeszłego, którego już nie ma, który jest w pewnym sensie martwy. Zdjęcie mumifikuje przeszłość, a proces wywoływania zdjęcia, gdy za sprawą chemicznych odczynników powoli pojawia się obraz, jest momentem zupełnie magicznym. Po wywołaniu otrzymuje się odbitki. Wykonuje się je jedna po drugiej, jednak zupełnie normalne jest to, że z jednego zdjęcia powstaje jedna odbitka – tak jak jeden jest obraz namalowany przez artystę malarza. Ta pojedynczość ma w sobie pewien urok – zdjęcie jest unikatowe i nabiera wartości. **Fotografia analogowa wymaga podejmowania decyzji i mierzenia się z ich konsekwencjami.** Aparat trzeba oswoić, by nie być bezradnie wystawionym na łaskę i niełaskę przypadkowych ujęć. Analog wymaga kunsztu.

FOTOGRAFIA INSTANT

Mamy różne rodzaje aparatów analogowych, pozwalające w różnorodny sposób patrzeć na rzeczywistość. Dla niecierpliwych idealny wydaje się być Instax czy Polaroid – aparat, który drukuje zdjęcia na specjalnym papierze

fotograficznym, zazwyczaj w białej ramce z miejscem na podpis. Zdjęcia te wywoływane są chwilę po zrobieniu ujęcia, dlatego można obserwować **moment wyłaniania się obrazu bezpośrednio na naszych oczach.** Podczas procesu wyłaniania się obrazu na papierze fotograficznym, można poddawać zdjęcie obróbkom i modyfikacjom – dorysowywać, przesuwając płyn, rysować powierzchnię zmieniając teksturę. Zdjęcia te są doskonałą pamiątką wspólnych przeżyć – warto wręczyć je osobom biorącym udział w projekcie, można urządzić z nich mini wystawę, ułożyć kolaż, gdyż są to zazwyczaj fotografie małego formatu. Zdjęcie to może być łatwym przedmiotem barteru, czyli wymiany. Niestety aparaty te są dość drogie – kosztowne są też klisze. Tym bardziej uważnie należy podchodzić do tych instant fotografii. W Internecie znajdziecie wiele blogów i stron poświęconych sztuce polaroidu – poszukajcie.



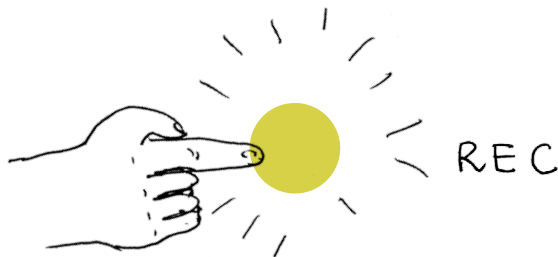
LOMOGRAFIA

Dla tych, którzy lubią krzywe zwierciadła, optyczne iluzje i zniekształcanie rzeczywistości, ciekawą opcją wydaje się być fotografia **LOMO**. Dziś **Lomografia** to cały ruch polegający na fascynacji analogowymi aparatami produkcji radzieckiej – Łomo bądź Smiena. Cała zabawa polega tutaj na zaskoczeniu, ponieważ fotografujący nigdy nie jest pewien, co wyjdzie na jego zdjęciu. Aparaty te są bardzo proste i słabej jakości, dlatego zdjęcia często są jaskrawe, nieostre, a obiekty zniekształcone. To zdjęcia jakby z innej planety, zupełnie nierzeczywiste, szalone. Efekt dziwności często wzmacnia się nakładkami na obiektyw dającymi tzw. efekt rybiego oka. Niekiedy używa się aparatów z czterema (lub więcej!) obiektywami, które robią zdjęcia klatka po klatce – pomysłów na lomo jest wiele. **Lomografia jest zbuntowaną siostrą fotografii analogowej** – jest tu wiele zabawy, przypadkowości i oczekiwania na nieprzewidywalny efekt. Jednak i tutaj różni się od cyfrowej produkcji – zdjęcia lomo rodzą się dopiero po wywołaniu, aparat nosi więc zapisaną na kliszy tajemnicę, która

ujawnia się dopiero w swojej fizycznej formie papierowej odbitki. Spróbujcie wykorzystać fotografię lomo do artystycznej dokumentacji swojego projektu – użycie tego narzędzia świadomie, zaryzykujcie i poczekajcie na nieoczekiwany efekt. Lomo to zdjęcia jak ze snów. Poczytajcie więcej na stronie polskich lomografików: <http://lomografia.pl>

Camera Obscura

Zwana inaczej aparatem otworkowym camera obscura, to bardzo stary wynalazek, którego korzenie sięgają czasów starożytnej Grecji. Nazwa ta oznacza zaciemniony pokój, gdyż aby wykonać taką fotografię, należy wykonać małą dziurkę w kompletnie ciemnym pudełku – bądź w zasłonie zaciemnionego pokoju. Dziurka ta pełni rolę obiektywu, przez który wpada światło, dając odwrócony obraz rzeczywistości zewnętrznej na przeciwległej ścianie. Pierwotnie technika ta używana była do rysowania i zachowania perspektywy, obserwacji astronomicznych itp. Wtedy nie utrwalano jeszcze obrazu



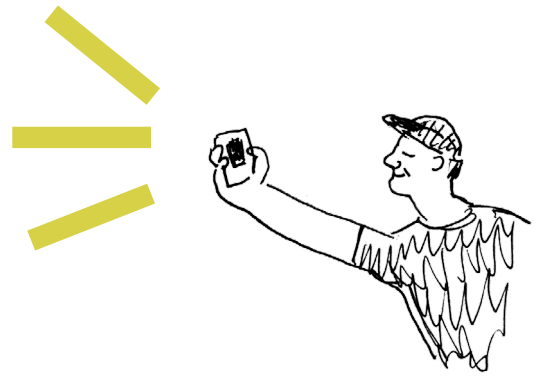
chemicznie – pracowali nad tym dopiero ojcowie fotografii Louis Jacques Mandé Daguerren oraz Joseph Nicéphore Niépce, którzy uzyskali pierwszą udaną fotografię na metalowej blaszce – „Widok z okna w Le Gras”. Metoda ta używana jest do dziś, a aparat otworkowy jest niezwykle łatwy do wykonania – jeśli chcecie się dowiedzieć jak go zrobić, odwiedźcie stronę <http://www.ceo.org.pl/pl/kulthurra/news/zbuduj-swoja-camere-obscura>.

TECHNIKA CAMERA OBSCURA wykorzystywana była nie tylko do obserwacji rocznych torów po jakich porusza się słońce, czy do innych naukowych celów. W Wiktoriańskiej Anglii – kiedy społeczeństwo było dość konserwatywne a maniery nienaganne, budynki zwane camera obscura stały na angielskich plażach i stanowiły doskonałą atrakcję turystyczną. Ukryty w ciemności camery obscura plażowicze, mogli bez obaw obserwować to, co dzieje się na plaży, plotkować na temat ubioru czy zachowania lokalnych dam i podglądać zakochane pary. Dziś pozostałości po wiktoriańskich camera obscura często zamieniane są w kawiarnie. Jednak kilka z nich się ostało – na przykład na wyspie Man, w Kaliforni czy w Wielkiej Brytanii. Jeśli interesuje was historia tych nadmorskich budynków, poszukajcie ich w Internecie.

4) Film

Robienie krótkich filmów jest dziś prawie tak samo popularne jak robienie zdjęć, gdyż wiele telefonów komórkowych ma opcję robienia nagrań video.

Dzięki temu każdy może stać się twórcą choćby krótkiej etiudy filmowej. Film nie jest obcym nam środkiem wyrazu, a dzięki jego dostępności możemy wskazać wiele sposobów na to, jak opowiadać historie za pomocą kamery. Doskonale znamy **kino gatunkowe** – westerny, horrory, komedie romantyczne itp. Filmy te odznaczają się fabułą opartą na pewnych stałych strukturach. W filmach przygodowych często występuje pościg, a w thrillerze prawdopodobnie ktoś umrze. Filmy te oparte są na scenariuszach,



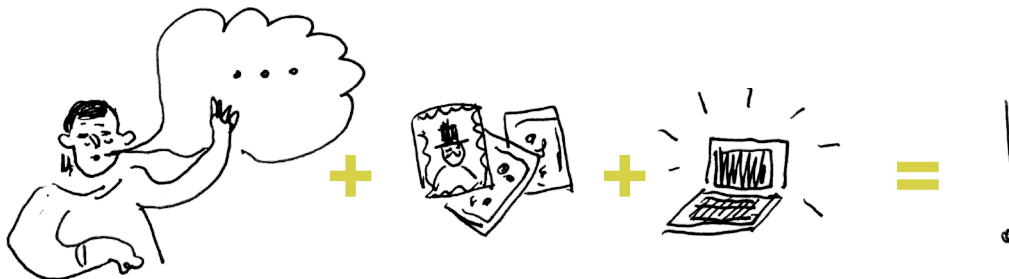
które mają mniej lub więcej wspólnego z rzeczywistymi wydarzeniami, często są zupełną fikcją i fantazją twórców obrazu filmowego. Na drugim biegunie sytuują się **filmy dokumentalne**, które opowiadają historie prawdziwych ludzi w rzeczywistych okolicznościach. Kamera towarzyszy realnym wydarzeniom, bohaterowie komentują je w bliskich ujęciach. Często filmy dokumentalne poruszają kwestię jakiegoś problemu społecznego i ukazują w jaki sposób został on rozwiązany. Innym popularnym tematem filmów dokumentalnych jest próba ukazania dziejów jakiejś wyjątkowej postaci, wtedy nazywamy je biografiami.

Młodzi twórcy filmowi często ulegają pokusie stworzenia scenariusza opartego na fikcyjnej fabule, gdyż chcą naśladować swoich ulubionych autorów i postaci filmowe. Jednak to bardzo trudne, wymaga dużych umiejętności, a często też nakładów finansowych, by film był przekonujący i nie raził amatorszczyzną. Dlatego na **początek polecamy zrobienie filmu dokumentalnego**. To dużo łatwiejsza formuła, a dookoła nas dzieje się mnóstwo rzeczy, które można opowiedzieć językiem filmu, a zapewne znacie

osoby, które warte są uwagi młodego reżysera.

MIASTA W KOMIE to ruch komórkowego dziennikarstwa zainicjowany przez Cezarego Ciszewskiego – dziennikarza i filmowca, który zaraża ludzi w wielu polskich miastach pasją filmową. Ideą miast w komie jest zajmowanie się tematami niekomercyjnymi, codziennymi i alternatywnymi. Powstają więc filmy, których wartość polega również na tym, że komórka nie kojarzy się rozmówcom z paraliżującą kamerą, dlatego wypowiadają się **swobodniej i luźniej**. Tworzone przez komórkowych filmowców obrazy to głównie reportaże dotyczące spraw lokalnych. Ekipa Cezarego Ciszewskiego promuje swój pomysł na obywatelskie **dziennikarstwo komórkowe** organizując warsztaty w wielu miastach, zakładając telewizje osiedlowe, odwiedzając festiwale kultury alternatywnej i angażując się w akcje społeczne. Odwiedźcie ich na Facebooku pod adresem <https://www.facebook.com/miastawkomie>. Obejrzyjcie filmy tworzone przez komórkowych dziennikarzy, zaproście ich na

C. JAK OPOWIADAĆ LOKALNE HISTORIE ?



warsztaty do swojej miejscowości i włącznie się w ruch miast w komie!

Fotocast

Fotocast to technika wpół drogi między filmem a fotografią – bardzo **pojemna i interesująca forma na wzbogacenie fotoreportażu** dźwiękiem, głosem z offu, fragmentami wypowiedzi czy urywkami filmów. Wyobraźcie sobie, że zgromadziliście stare zdjęcia waszej miejscowości, nagranie lokalnej piosenki, krótkie fragmenty filmów przedstawiających architekturę i ludzi na przestrzeni lat. Jak połączyć to w całość? Dostępne w Internecie bezpłatne programy do robienia fotocastów umożliwiają nam zrealizowanie takiego projektu. Oczywiście przy tworzeniu fotocastu należy mieć **scenariusz i klarowną koncepcję** na to, co chcemy przekazać i w jaki sposób połączyć dostępne nam materiały. Musimy zastanowić się nad tym, jak ułożyć ścieżkę dźwiękową, jak połączyć muzykę z wypowiedzią naszych rozmówców oraz w jaki sposób zaaranżować plansze, by uzy-

skać efekt płynnych przejść między obrazami bez używania przestarzałych narzędzi znanych z prezentacji w programie PowerPoint. Tworzenie fotocastu może być **dobrym ćwiczeniem dla młodych filmowców**, zanim przejdą do bardziej poważnych produkcji. Gazeta Newsweek organizowała przez 10 lat konkurs fotograficzny w którym jedną z kategorii był fotocast. Na stronie <http://newsreportaz.newsweek.pl/> możecie obejrzeć przykłady nagrodzonych prac. Ciekawe i inspirujące fotocasty wraz z prostym programem do ich tworzenia znaleźć możecie również na stronie <http://fotocasty.pl/>.

Animacja poklatkowa

Entuzjaści filmu animowanego powinni zainteresować się tą prostą a zarazem ekscytującą techniką. Animację poklatkową można łatwo wykonać samemu w domu. Potrzebny jest komputer z odpowiednim oprogramowaniem dostępnym za darmo w Internecie, aparat oraz statyw. To oczywiście dopiero początek zabawy, gdyż najważniejszy jest scenariusz i pomysł – zresztą tak jak we wszystkich projektach arty-



stycznych. Akcję najlepiej rozrysować najpierw na storyboardzie – kartce podzielonej na klatki filmowe. Wtedy **zaplanujemy sobie każdy ruch i następstwo wydarzeń zdjęcie po zdjęciu**. Następnie na stole i odpowiednim tle aranżujemy sceny, które fotografujemy ze statywu. Potem tworzymy nową sytuację i również fotografujemy, aż otrzymamy szereg zdjęć, które później łączymy w film animowany. Aby animacja była płynna należy wykonać mniej więcej **10 zdjęć na minutę filmu**. A co możemy fotografować? Popularnym materiałem jest plastelina, ze względu na jej elastyczność. Można z niej tworzyć figurki i elementy scenografii, które poruszać będziemy przy każdym nowym ujęciu. Czasem postaci wycina się z papieru – można też działać bardziej abstrakcyjnie, używając przedmiotów użytku codziennego. Możliwości jest bardzo wiele. Dzięki animacji poklatkowej można uzyskać bardzo nowoczesny efekt filmowy rezygnując z udziału żywych aktorów, co może być dobrym rozwiązaniem, gdy współpracujemy jedynie z amatorami. Do animowanego obrazu nagrać można dialogi albo podłożyć jakąś ścieżkę dźwiękową. Warto dobrze zaplanować pracę

- efekt będzie doskonały!

Czy wiecie, że **ANIMACJA POKLATKOWA** to całkiem stara technika, której historia sięga już początków XX stulecia? Jednym z pierwszych filmów wykorzystujących technikę animacji była stworzona przez Georgesa Meliesa w 1902 roku Podróż na Księżyc, ze słynną sceną statku kosmicznego lądującego w oku zdziwionego Księżyca. Często metoda ta była wykorzystywana w filmach z aktorami, do pokazania **wydarzeń tajemniczych i niezwykłych**. W The Hounted Hotel or The Strange Adventures of a Traveller J. Stuarta Blacktona, w nawiedzonym hotelu sam kroi się chleb, a herbata sama nalewa do filiżanek. Hotele jako miejsca graniczne i przedziwne, inspirowały twórców. W El Hotel Electrico z 1905 bądź 1908 roku, ukazany jest **zachwyt nad elektrycznością**, która jawi się niemal nowoczesnym cudem. Dzięki niej buty same się pastują, twarze same się gołą, a włosy czeszą się dzięki ruchomej szczotce. Te elektryczne wynalazki mogłyby kapitalnie ułatwiać życie – a ponieważ nieste-

C. JAK OPOWIADAĆ LOKALNE HISTORIE ?

ty nie istnieją, ukazano je za pomocą animacji. Jednym z najwcześniejszych w pełni animowanych filmów był *Cameraman's Revenge* Władysława Starewicza z 1912, gdzie twórca **animował prawdziwe owady**, by ukazać wstrząsającą historię niewiernych małżonków. Obejrzyjcie filmy i zainspirujcie się nimi w swoich działaniach!

Mamy nadzieję, że lektura Przybornika zainspirowe was się do tworzenia projektów animacyjnych z użyciem metod artystycznych - inspirowanych sztuką współczesną, teatrem, filmem czy fotografią. Pracujcie metodą projektu w dobrze znanym sobie środowisku i zmieńcie się w lokalnych animatorów kultury.

Życzymy wielu owocnych projektów!



[i] <http://filmoteka.artmuseum.pl/?l=o&id=520>

„Kulthurra! Zajęcia artystyczne w szkole” to program edukacji kulturalnej, w którym uczniowie przygotowują projekty z dziedziny teatru, filmu i fotografii pod hasłem „Moje miejsce, moja historia”. Biorą też udział w warsztatach z artystami. Z ich pomocą tworzą spektakle, filmy, wystawy.

www.ceo.org.pl/kulthurra

Centrum Edukacji Obywatelskiej to niezależna instytucja edukacyjna, od 1994 roku upowszechniająca wiedzę, umiejętności i postawy potrzebne w budowaniu społeczeństwa obywatelskiego. Wprowadzamy do szkół programy, które podnoszą efektywność kształcenia, pomagają młodym ludziom rozumieć świat, rozwijają krytyczne myślenie, wiarę we własne możliwości, zachęcają do angażowania się w życie publiczne oraz działania na rzecz innych.

www.ceo.org.pl

Publikacja powstała w ramach programu Centrum Edukacji Obywatelskiej „Kulthurra! zajęcia artystyczne w szkole” ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

kult!
hurra!

CEO
CENTRUM EDUKACJI
OBYWATELSKIEJ

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.**