Scenariusze poniższych sześciu warsztatów realizowane były w cyklu cotygodniowych spotkań. Są autorskim programem edukacji kulturalnej na temat sztuki współczesnej dla młodzieży i seniorów mieszkających na linii otwockiej. Spotkania odbywały się w dwóch oddzielnych grupach, które finalnie zostały połączone. Zachęcamy do przeprowadzania ich w podobnym trybie, jednak równie dobrze każde z nich może stanowić odrębną propozycję ciekawych, innowacyjnych zajęć. Do każdej grupy wiekowej kierowaliśmy te same treści, dostosowując do wieku odpowiednie metody pracy i narzędzia. W wielu przypadkach były podobne bądź te same. Różnice zostały opisane z gwiazdką na koniec każdego ze scenariuszy.

Stworzono na potrzeby PKP ART. Projekt dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Całość tekstu jest objęta licencją Creative Commons: Uznanie autorstwa (BY)

Autorki: Magdalena Krypiak, Weronika Piątek

SCENARIUSZ 1

Temat: „Co z tą sztuką?"

czas trwania 1 h 40 min

Cele

Uczestnik:

- Potrafi skonfrontować starożytną definicję piękna ze współczesną (różnorako pojmowaną) oraz ze swoją.
- Zna pierwotną definicje estetyki i ewolucję jej pojmowania.
- Wyraża swój osobisty stosunek do sztuki współczesnej.
- Zapoznaje się z głównymi nurtami sztuki współczesnej.
- Charakteryzuje sztukę współczesną pod kątem: jej istoty, narzędzi jakimi się posługuje, dziedzin w jakich jest ujmowana, ról jakie spełnia.
- Patrzy w sposób świadomy na dzieła sztuki, nie zatrzymuje się na powierzchownym odbiorze (stawia pytania, przestaje patrzeć biernie).

Metody i formy

pogadanka, eksponująco-symulacyjna, praca w grupach, giełda pomysłów, panel dyskusyjny

Środki dydaktyczne

naleśniki (lub ciasto), prezentacja multimedialna, film, flipcharty, markery, wstęga, brystol, farby plakatowe, pędzle, blok techniczny

Przebieg warsztatów

1. **Gra dydaktyczna „Powiązani"**
   5 min

   Uczestnicy siedzą w kole, tyłem do siebie. Prowadzący opasuje ich wstęgą. Ćwiczenie to obrazuje sytuację grupy osób, które się nie znają, jednak jest coś, co ich łączy: miejsce zamieszkania, wiek, dziedzictwo kulturowe. Symbolizuje również relacje uczestników do siebie nawzajem, do sztuki, przestrzeni w której żyją. Metaforyczna czynność odwrócenia się do siebie i złapania wstęgi ma zachęcić do otwarcia się na drugiego człowieka i nowe doświadczenia.

2. **Zabawa integracyjna**
   15 min

   Uczestnicy kładą na przygotowanym stole przyniesione przez siebie „przedmioty-wizytówki". Są to rzeczy poprzez które mogą powiedzieć innym coś ważnego o sobie. Każdy wybiera jeden dowolny przedmiot i charakteryzuje osobę, która mogłaby go przenieść. Następnie właściciel ujawnia się, przedstawia i argumentuje wybór przedmiotu.

   **Jeśli grupa się zna można zamienić zabawę integracyjną na wymianę doświadczeń w formie luźnej dyskusji na temat osobistego podejścia do sztuki współczesnej.*

Stworzono na potrzeby PKP ART. Projekt dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Całość tekstu jest objęta licencją Creative Commons: Uznanie autorstwa (BY)

3. **Eksperyment z naleśnikiem**
   20 min

   Wspólna degustacja naleśników. Prowadzący prosi o scharakteryzowanie ich smaku, zapachu, koloru. Prowadzi opowieść o kucharzu, który je przygotował, według jakiego przepisu, o czym myślał smażąc potrawę, czy w między czasie zdarzyła się jakaś znacząca historia. Analogicznie do tego procesu wyjaśnia proces twórczy. Omawia relacje między artystą, dziełem i odbiorcą. Zadaje pytanie czy na co dzień nie podchodzimy w sposób powierzchowny do sztuki, oceniając je na podstawie pierwszego wrażenia, za pomocą określeń „podoba mi się, nie podoba mi się". Jako klucz do dalszych rozważań przedstawia definicję piękna, symetrii, estetyki, co pomoże przyjąć uczestnikom właściwy stosunek do sztuki: odbierania jej wszystkimi zmysłami i rozumem. Zachęca do konfrontowania jej z własnym życiem, doświadczeniem, gdyż każdy człowiek ma swój własny potencjał interpretacyjny.

4. **Podział na grupy**
   5 min

   Prowadzący dzieli uczestników na cztery grupy za pomocą odliczania. Każda z grup dostaje brystol i markery.

5. **Prezentacja multimedialna i giełda pomysłów**
   40 min

   Prowadzący przedstawia ważniejsze przykłady dzieł sztuki współczesnej. Podczas prezentacji poszczególne grupy wypisują na brystolach cechy sztuki współczesnej: role jakie pełni, narzędzia jakimi się posługuje, dziedziny w jakie jest klasyfikowana, definicje. Następuje weryfikacja wyników pracy, prezentacja na forum oraz formułowanie wniosków.

6. **Zabawa integracyjna „Gdzie są moje ręce"**
   15 min

   Uczestnicy siedzą w kole na podłodze, każdy ma przed sobą kartkę papieru, dostaje do ręki pędzel i farbę. Uczestnik bierze pędzel w prawą dłoń, lewą zaś chwyta prawą rękę kolegi z lewej strony i maluje nią obraz przed sobą na zadany temat. Zabawa w symboliczny sposób ukazuje trudy zawodu artysty.

   **W przypadku seniorów często lepiej sprawdza się metoda giełdy pomysłów zamiast pracy w grupach i zapisywania wniosków na brystolu. Powodowane jest to preferencją tejże grupy wiekowej do ustnego, spontanicznego wyrażania swoich myśli.*

Stworzono na potrzeby PKP ART. Projekt dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Całość tekstu jest objęta licencją Creative Commons: Uznanie autorstwa (BY)

SCENARIUSZ 2

Temat: „Sztuka krytyczna”

czas trwania 1 h 30 min

Cele

Uczestnik:

- Zna humanistyczną definicję pojęcia „przestrzeń” (Yi Fu Tuan, Mircea Eliade).
- Jest wrażliwy na przestrzeń, w której żyje: zauważa w niej miejsca ważne dla niego, dla innych, dostrzega miejsca zapomniane, zaniedbane, pyta o ich historię, możliwość ożywienia, odkrycia na nowo potencjału przy pomocy akcji artystycznych.
- Zna obsługę programu Google Maps.
- Nawiązuje nowe więzi lokalne.
- Zna nurt sztuki krytycznej: początki jego powstania, definicję, głównych przedstawicieli; opisuje proces społecznego komunikowania w przypadku dzieła sztuki krytycznej.
- Dostrzega związek pomiędzy wybranymi problemami społeczeństwa, a zjawiskami w sztuce krytycznej.
- Potrafi wyrażać konstruktywną krytykę.
- Kształtuje w sobie postawę empatii w stosunku do działań artystów.

Metody i formy

pogadanka, praca w grupach, gra dydaktyczna symulacyjna, panel dyskusyjny, metaplan, metoda programowana z użyciem komputera

Środki dydaktyczne

komputer, program Google Maps, brystol, markery, naklejki w trzech kolorach, plansze ze zdjęciami, prezentacja multimedialna, film, materiały z gazet i Internetu do pracy w grupach, flipchart, mikrofony, kamera, słodycze (nagrody)

Przebieg warsztatów

1. **Gra integracyjna „Przeplatanka”**
   5 min

   Uczestnicy zamykają oczy, na znak prowadzącego zbliżają się do siebie i chwytają się za ręce w przypadkowy sposób. Otwierają oczy. Ich zadaniem jest rozwiązanie plątaniny bez puszczania rąk. Mogą zwracać się do siebie wyłącznie po imieniu, tym samym uczą się swoich imion.

   **Gra może sprawiać problemy natury fizycznej w grupie seniorów.*

2. **Pogadanka o przestrzeni**
   15 min

   Prowadzący przedstawia zagadnienie przestrzeni, nie tylko jej fizyczny wymiar (budynki, ulice, instytucje, place, parki itd.), ale także społeczny, w którym

Stworzono na potrzeby PKP ART. Projekt dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Całość tekstu jest objęta licencją Creative Commons: Uznanie autorstwa (BY)

mieszczą się ludzie, ich historie, potrzeby, sposoby postrzegania otoczenia i wchodzenia w relacje z nim. Prosi uczestników o podzielenie się swoimi refleksjami na temat obszaru, w którym żyją, przybliża jego historię, pyta o miejsca ważne, ciekawe, wiążące się z konkretnymi wspomnieniami, opowieściami. Zachęca do robienia im zdjęć, które następnie będą mogli umieścić na wspólnej mapie w wersji elektronicznej. Uczestnicy zaznaczają swoje miejsca zamieszkania, szkoły, miejsca pracy (w zależności od grupy wiekowej) na schematycznej mapie papierowej.

3. **Nauka programu Google Maps**
   15 min

   Prowadzący skrótowo pokazuje na ekranie komputera jak stworzyć własną mapę: jak umieszczać w niej punkty z przyporządkowanymi zdjęciami, opisami, filmami, linkami, jak udostępniać ją innym współuczestnikom projektu. Mapa może stać się bazą do przygotowania jej wersji drukowanej.

   **W grupie seniorów na zadanie to należy przeznaczyć więcej czasu ze względu na częsty brak umiejętności obsługi komputera czy posiadania odpowiedniego konta mailowego poczty Google.*

4. **Podział na trzy grupy**
   5 min

   Uczestnicy zostają podzieleni na grupy za pomocą rozdanych im przed zajęciami naklejek w trzech kolorach. W każdej grupie za pomocą znaczka w rogu naklejki są określone trzy funkcje: reprezentanta artysty, głosu społeczeństwa i dziennikarza społecznego.

5. **Praca w grupach**
   20 min

   Każda grupa dostaje zdjęcie/film wybranego dzieła sztuki krytycznej oraz informacje na jego temat: wypowiedź samego artysty, odzew mediów dotyczący odbioru dzieła, artykuły z gazet poruszające problem, na który może ono odpowiadać. Uczestnicy zapoznają się z otrzymanymi materiałami oraz wymieniają się spostrzeżeniami na ich temat.

6. **Ćwiczenie „Talk show”**
   20 min

   Ćwiczenie to jest sposobem prezentacji wniosków prac w grupach. Uczestnicy wcielają się w gości programu publicystycznego zgodnie z wyznaczonymi wcześniej zawodami. Kolejna wychodzą przedstawiciele grup, z którymi prowadzi rozmowę moderator. Grupy, które w tym czasie nie prezentują swoich dzieł, są widzami, mającymi możliwość zabrania głosu z sali. Na odważnych czekają nagrody.

   **Wskazówka 1– trzem najbardziej nieśmiałym uczestnikom można przydzielić rolę krytyków sztuki z zagranicy, którzy zawsze wypowiadać się będą negatywnie. Ten zabieg aktywizuje tych uczestników, ale także bardzo pobudza samą dyskusję.*

   **Wskazówka 2 – wykorzystanie mikrofonu i kamery nada ćwiczeniu odpowiednią atmosferę.*

   **Wskazówka 3 – W grupie seniorów można obejść się bez tej formy prezentacji. Dla starszych uczestników odgrywanie inscenizacji talk show często wydaje się czymś sztucznym i utrudniającym przedstawienie wyników pracy.*

Całość tekstu jest objęta licencją Creative Commons: Uznanie autorstwa (BY)

7. Podsumowanie warsztatu

10 min

Uczestnicy odpowiadają na pytanie kim jest artysta, jeden z nich zapisuje odpowiedzi, chętni uzupełniają je rysunkami skojarzeniowymi. Prowadzący uzupełnia wypowiedzi, przedstawia współczesną wizję artysty.

Stworzono na potrzeby PKP ART. Projekt dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Całość tekstu jest objęta licencją Creative Commons: Uznanie autorstwa (BY)

SCENARIUSZ 3

Temat: „Winstaluj się”

czas trwania 1 h 30 min

Cele

Uczestnik:

- Zna pojęcie instalacji, oraz
  - strukturę instalacji,
  - cechy instalacji,
  - różne podejścia instalacji do przestrzeni,
  - proces twórczy instalacji,
  - jak odbierać instalację,
  - zalety instalacji.
- Odnosi ideę instalacji do całej sztuki współczesnej.
- Rozpoznaje rodzaje instalacji: ambalaż, asamblaż, environment.
- Na podstawie zdobytej wiedzy potrafi projektuje sytuacje twórcze.
- Uczestnik rozwija swoją wyobraźnie i wrażliwość na przestrzeń, materiał, relacje między nimi.

Metody i formy

opowiadanie, wykład konwersatoryjny, pokaz połączony z przeżyciem, metoda projektów, ekspozycja, dyskusja

Środki dydaktyczne

balony, szpilki do przekłuwania, blok techniczny, karteczki w trzech kolorach, gazety, nożyczki, kleje, dyktafon; materiały do instalacji recyklingowej, np. druty, wstążki, żarówki, korki od butelek, butelki plastikowe, styropian; projektor, prezentacja multimedialna

Przebieg warsztatów

1. **Wprowadzenie: ćwiczenie „Balony”**
   15min

   Zadanie wprowadzające w temat instalacji. W trakcie tego ćwiczenia omawiamy cechy instalacji. Uczestnicy kolejno podchodzą do instalacji stworzonej z balonów, w których zostały zamknięte różne zapachy. Przy pomocy szpilki przebijają wybrany balon, określają jego zapach i z czym się on kojarzy, jakie przywołuje wspomnienia, uczucia. Prowadzący zwraca uwagę na możliwość odbierania instalacji różnymi zmysłami.

2. **Pogadanka na temat instalacji – prezentacja multimedialna**
   30 min

   Na konkretnych przykładach instalacji prowadzący wyjaśnia strukturę instalacji, jak się tworzy instalację, jak ją odbierać, jak w nią wniknąć, jakie są

Stworzono na potrzeby PKP ART. Projekt dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Całość tekstu jest objęta licencją Creative Commons: Uznanie autorstwa (BY)

jej rodzaje, wyjaśnia podejścia instalacji do przestrzeni, zalety takiej formy prezentacji dzieła.

3. **Podział na grupy do zadania „Instalacja”**
   5 min

   Przed uczestnikami leżą karteczki w trzech kolorach oznaczających rodzaje instalacji (dźwiękowa, recyklingowa i asamblaż tekstowy). Na znak prowadzącego wybierają grupę do której chcą należeć poprzez wzięcie karteczki metodą kto pierwszy ten lepszy.

4. **Praca w grupach**
   20 min

   Uczestnicy dostają potrzebne do wykonania instalacji materiały. Wspólnie ustalają koncepcję dzieła oraz wybierają miejsce, w którym mogłoby być prezentowane. Przystępują do pracy.

5. **Prezentacja wyników prac na forum**
   10 min

   Uczestnicy prezentują efekty swojej pracy, mówią o zamyśle dzieła oraz miejscu, które wybrali.

6. **Podsumowanie warsztatów**
   10 min

   Rozmowa o tym jak sztuka może być doświadczana przez człowieka, jak szuka człowieka (alternatywne miejsca ekspozycji). Zadanie do wykonania: uczestnicy dostają karteczkę z przepisem „Jak tworzy się instalację”. Mają pomyśleć o miejscach w Warszawie, w których są obecne instalacje i zaproponować w nich inne lub znaleźć nowe lokalizacje dla tych dzieł.

Stworzono na potrzeby PKP ART. Projekt dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Całość tekstu jest objęta licencją Creative Commons: Uznanie autorstwa (BY)

Autorki: Magdalena Krypiak, Weronika Piątek

SCENARIUSZ 4

Temat: „Dzieło-ciało i video”

czas trwania 1 godz. 40 min.

Cele

Uczestnik:

- Zna definicję, historię, cechy performance'u.
- Charakteryzuje relacje artysta – dzieło - publiczność w sztuce performance'u.
- Odróżnia performance od innych sztuk per formatywnych.
- Konstruuje własną definicję video art.
- Zna różnice pomiędzy video art a gatunkami filmowymi.

Metody i formy

zabawa inscenizacyjna, projekcja multimedialna, metaplan, kula śniegowa, technika zdań niedokończonych, metoda projektów, ekspozycja, dyskusja

Środki dydaktyczne

ziemianki, noże, garnek, prezentacja multimedialna, filmy, kartki, brystole, długopisy, markery, flipchart, karty z wierszami (wybór)

Przebieg warsztatów

1. **Inscenizacja „Performatywny ziemniak”**
   15 min

   Prowadzący obiera na oczach widzów- uczestników warsztatu ziemniaki. Inscenizacja inspirowana jest performance’m Julity Wójcik pt. „Obieranie ziemniaków” z 2001 roku wykonanym w Zachęcie. W formie luźnego dialogu (jeśli jest dwóch prowadzących; można też wybrać kompana do rozmowy z sali) pokazane zostają definicja performanc’u, historia powstania oraz jego cechy na konkretnych przykładach. Na koniec prowadzący oddaje nóż w ręce ochotnika. Przedstawienie obrazuje relacje artysta – dzieło - publiczność w sztuce performatwynej.

2. **Projekcja filmów dokumentujących performance**
   15 min

   Uczestnicy oglądają wybrane performance, happeningi, flashmoby. Po każdym z filmów następuje krótka rozmowa na temat cech danego dzieła. Wybrana osoba zapisuje je na flipcharcie, a inna uzupełnia skojarzeniowymi obrazkami. Na koniec grupa, na podstawie wspólnie zgromadzonych pojęć stara się wykazać podobieństwa i różnice pomiędzy danymi rodzajami sztuk.

Stworzono na potrzeby PKP ART. Projekt dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Całość tekstu jest objęta licencją Creative Commons: Uznanie autorstwa (BY)

3. **Prezentacja multimedialna „Video a film”**
   15 min

   uczestnicy oglądają wybrane przykłady filmu krótkometrażowego, fragment filmu fabularnego oraz video art. Na ich podstawie w formie luźnej dyskusji omówione zostają podobieństwa i różnie między tymi gatunkami.

4. **Tworzenie definicji video art metodą kuli śniegowej**
   20 min

   Każdy z uczestników dostaje kartkę papieru, na której zapisuje swoją definicję video art. Następnie łączy się w parę i konfrontuje ją z partnerem, ustalając wspólne stanowisko. Dwójki łączą się w czwórki i wykonują to samo zadanie. Czwórki łączą się w ósemki itd. Ostatecznie powstaje jedna wspólna definicja.

5. **Podział na grupy ćwiczeniowe**
   czas 5 min

   Uczestnicy sami dobierają się w grupy 3 osobowe. W zadaniu ważne jest zaufanie i sympatia pomiędzy członkami grup.

6. **Ćwiczenie „Od poezji do obrazu”**
   20 min

   Grupy dostają wybrane wiersze polskich poetów (można kierować się jedną epoką, tematem, autorem). Wypisują swoje uczucia, myśli, skojarzenia, wspomnienia jakie budzi dany wiersz. Następnie na ich podstawie opracowują wizję filmu video art, określając jednym pytaniem jego problematykę. Ilustrują ją w postaci graficznej (schemat, wykres, grafika z hasłami). Ćwiczenie pokazuje nienarracyjność video art, analogiczną do braku fabuły w liryce.

7. **Prezentacja wyników ćwiczenia i podsumowanie warsztatu**
   10 min

   Uczestnicy tworzą wystawę swoich plakatów (można położyć je na podłodze, przykleić do tablicy, przyczepić do flipchartów). Jedna osoba z każdej grupy opowiada o idei filmu. Prowadzący podsumowuje warsztat: zaznacza zalety korespondencji nowym mediów ze sztuką tradycyjną.

Stworzono na potrzeby PKP ART. Projekt dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Całość tekstu jest objęta licencją Creative Commons: Uznanie autorstwa (BY)

Autorki: Magdalena Krypiak, Weronika Piątek

Scenariusz 5

Temat: Uliczna galeria

czas trwania 2 h 30 min

czas trwania poszczególnych zadań zależne od nauczyciela

Cele

Uczestnik:

- Zna historię street artu światowego i polskiego.
- Rozróżnia typy sztuki ulicznej.
- Zna przykłady lokalnego street artu.
- Potrafi wskazać funkcje jakie pełni street art (artystyczna, komercyjna, informacyjna, rewitalizacyjna, estetyczna itp.).
- Charakteryzuje techniki wykorzystywane w tworzeniu dzieł street artu.
- Uwrażliwia się na poziom artystyczny dzieł street artu.
- Zapoznaje się ze specyfiką pracy artysty street artowego na przykładzie działalności Fundacji Vlep(v)net.
- Zapoznaje się z charakterem galerii sztuki miejskiej na przykładzie Galerii V9.
- Rozróżnia typy instytucji upowszechniających i dokumentujących sztukę współczesną.

Metody i formy pracy

kinestetyczna (zajęcia w terenie), pogadanka, opowieść, anegdota, spotkanie z artystą, giełda pomysłów

Środki dydaktyczne

aparat fotograficzny, kartka, długopis

Przebieg warsztatu

1. **Zbiórka w wybranym miejscu i przedstawienie trasy wycieczki**
2. **Wprowadzenie w zagadnienie street artu**

   Rozmowa na temat historii street artu w Polsce i za granicą. Prowadzący przedstawia terminologię, wyjaśnia obcojęzyczne określenia rodzajów street artu, ukazuje przewidywane kierunki jego rozwoju.
3. **Tematy do dyskusji**

   W trakcie wycieczki grupa zatrzymuje się przy wybranych dziełach i dyskutuje na zadany przez prowadzącego temat:

   - Czy każde bazgroły są sztuką?
   - Jak sztuka znajduje się w planach przestrzennego zagospodarowania miasta?
   - Jakie role odgrywa sztuka w mieście?

Stworzono na potrzeby PKP ART. Projekt dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Całość tekstu jest objęta licencją Creative Commons: Uznanie autorstwa (BY)

- Jakie są funkcje street artu?
- Czy możemy mówić o street arcie w czasach przednowoczesnych? (m.in. starożytny Rzym, Ateny – napisy ośmieszające lub krytykujące niektórych polityków, walka z zaborcami w XIX w, znaki, napisy na murach podczas II wojny światowej)

4. Zadania dla uczestników

Uczestnicy w trakcie trwania wycieczki zapisują na kartkach typy street artu (mural, graffitti, vlepka, plakat, instalacja, billboard, multimedialny). Oprócz tego wykonują zdjęcia dzieł street art, co ma zachęcić do samodzielnego szukania przejawów sztuki w przestrzeni miejskiej.

5. Podsumowanie wycieczki

Uczestnicy odczytują zapisane w trakcie spaceru terminy. Prowadzący uzupełnia wypowiedzi. Biorący udział w spotkaniu artyści opowiadają o swojej pracy, w tym o technikach tworzenia.

**W załączniku znajdują się mapy dwóch tras wycieczki. Trasa nr 1 „Śródmieście" jest krótsza (łatwiejsza do pokonania dla seniorów). Obejmuje ona wizytę w Galerii Miejskiej V9, gdzie można zobaczyć pracownię artystów i na żywo z nimi porozmawiać. Trasa nr 2 „Praga" jest dłuższa, tym samym znajduje się na niej więcej przykładów street artu. Proponujemy, aby zakończyć ją w wybranej przez siebie kawiarni, gdzie byłyby odpowiednie warunki do rozmowy z zaproszonymi artystami, odpoczynku oraz uporządkowania zdobytej wiedzy.*

Stworzono na potrzeby PKP ART. Projekt dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Całość tekstu jest objęta licencją Creative Commons: Uznanie autorstwa (BY)

Autorki: Magdalena Krypiak, Weronika Piątek

Scenariusz 6

Temat: „Poznaj przestrzeń – zaprojektuj miejsce”

czas trwania 1 h 40 min

Cele

Uczestnik:

- Waloryzuje miejsca przestrzeni w której żyje.
- Utożsamia się z przestrzenią lokalną, z jej historią, dziedzictwem.
- Kształtuje w sobie postawę wrażliwości na dzieło i wyrabia swoją interpretację.
- Zna źródła finansowania kultury w Polsce.
- Zapoznaje się z mechanizmem projektowania wystawy i rolą poszczególnych podmiotów.
- Potrafi rzeczowo argumentować swoje decyzje.
- Rozwija kreatywne myślenie.
- Rozwija zdolność strategicznego myślenia i analizowania sytuacji problemowej.
- Potrafi dialogować, iść na kompromis.

Metody i formy pracy

gra dydaktyczna symulacyjna, pogadanka, giełda pomysłów

Środki dydaktyczne

brystol, flamastry, karty pracy, reprodukcje dzieł

Przebieg warsztatów

1. **Redakcja mapy**
   25 min

   Spośród wcześniej zaznaczonych punktów na mapie przestrzeni lokalnej w programie Google Maps, uczestnicy wspólnie z prowadzącym dokonują wyboru tych najważniejszych. Prowadzący animuje dyskusję, tzn. prosi o przedstawienie argumentów, mówiących o istotności swojego wyboru, przedstawienie historii, emocji, uczuć łączących się z tym miejscem, scharakteryzowania jego potencjału. Uczestnicy dzięki temu zadaniu uczą się uzasadniać w sposób rzeczowy swoje stanowisko, bronić własnego zdania, oraz iść na kompromis z innymi, tzn. doceniać spostrzeżenia rozmówców. Ponadto zaczynają patrzeć w sposób świadomy na swoje otoczenie, dostrzegają miejsca z potencjałem, zaniedbane, wymagające rewitalizacji, kontrowersyjne, uwrażliwiają się na omawiany obszar.

   **Nieodłącznym elementem tego ćwiczenia jest uprzedni warsztat stworzenia mapy w programie w Google Maps, oraz wprowadzenie uczestników w tematykę danej przestrzeni lokalnej.*

Stworzono na potrzeby PKP ART. Projekt dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Całość tekstu jest objęta licencją Creative Commons: Uznanie autorstwa (BY)

2. Przygotowanie i przebieg gry „Obroń dzieło”

50 min

Podział na grupy, wyjaśnienie zasad, rozdanie materiałów dydaktycznych

Zasady gry

W grze biorą udział następujące grupy: artyści (reszta), kuratorzy (min. 2), dyrekcja Muzeum Sztuki Współczesnej (jeden lub więcej), sponsorzy (min. 2). Liczebność grup zależy od ilości osób biorących udział w grze.

**Dla grupy 16 - osobowej stosunek ten wynosi: 8:3:2:3*

Zadania dla poszczególnych grup:

Artyści: Każdej osobie z tej grupy przedzielone zostaje jedno dzieło. Osoba wciela się w rolę artysty, który ma za zadanie w krótkim czasie przedstawić główną ideę dzieła, możliwe sposoby i miejsca zainstalowania go.

Kuratorzy: Zgodnie z zadanym przez dyrekcję muzeum tematem wystawy, muszą opracować swoje pomysły zorganizowania jej (jaki nurt sztuki, w jakim miejscu, czy tylko w budynku muzeum, czy na zewnątrz, co może towarzyszyć wystawie). Następnie, po zaprezentowaniu się artystów, każdy z nich wybiera minimum jednego, którego dzieło wpasowuje się w koncepcję wystawy.

Dyrekcja muzeum: Prowadzący przekazuje osobom z tejże grupy temat wystawy, główne założenie nowo powstałego muzeum, tj. animacja przestrzeni miejskiej, oraz kartę pracy z zadaniem. Dyrekcja ma określić cele wystawy o zadanym temacie i przedstawionych głównych priorytetów.

Sponsorzy/fundator: Każdy z nich otrzymuje kartę z opisem misji firmy, którą w trakcie gry będzie reprezentował. W misji ujęte jest stanowisko firmy wobec kultury, promocji sztuki i inicjatyw społecznych. Uczestnik ma za zadanie zapoznać się z misją firmy, co daje mu podstawę, by określić swoje stanowisko wobec propozycji sponsoringu wystawy. Jej koncepcję i cele przedstawia dyrekcja muzeum. Do sponsorów należy decyzja czy i w jakiej formie wesprzeć projekt. Swoje stanowisko argumentują odnosząc się do konkretnych założeń firmy.

Przebieg gry

ETAP I - myślenie

Dyrekcja przekazuje kuratorom temat wystawy i jej główne założenia. Kuratorzy myślą nad wyborem miejsca/miejsc w okolicy, w którym zlokalizują dzieła. Artyści zapoznają się z dziełami i ich opisami i myślą nad sposobem ich krótkiej prezentacji kuratorom, w celu „dostania się” na wystawę. Sponsorzy czytają misje firm, które reprezentują i zastanawiają się czy i w jaki sposób mogą wspierać sztukę. Dyrekcja zapoznaje się z otrzymanym materiałem na temat historii, dziedzictwa i aktualnej sytuacji społecznej okolicy, w jakiej zlokalizowane jest muzeum. Zastanawia się, które z miejsc mogą zostać ożywione/zrewitalizowane/uatrakcyjnione przez sztukę.

Stworzono na potrzeby PKP ART. Projekt dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Całość tekstu jest objęta licencją Creative Commons: Uznanie autorstwa (BY)

ETAP II – walka

Artyści w dwu – minutowej wypowiedzi przedstawiają swoje dzieło kuratorom. Kuratorzy dostają 5 minut na analizę prezentacji, po czym dokonują wyboru minimum jednego dzieła. Dyrektorzy i sponsorzy przyglądają się obrotowi sprawy.

ETAP III

Kuratorzy przedstawiają swoje koncepcje wystaw, prezentujących wybrane uprzednio dzieła. Dyrekcja dostaje 10 minut na naradę. Dokonuje wyboru jednego kuratora. Wybór argumentuje tym, czy koncepcja wystawy wpasowuje się w problematykę okolicy, w której znajduje się muzeum. Artyści i sponsorzy przyglądają się obrotowi sprawy.

ETAP IV

Dyrekcja muzeum przedstawia zamysł wystawy sponsorom. Sponsorzy deklarują chęć wsparcia wystawy (określają jej formę). Firmy, które uchyliły się od zaangażowania w sprawę, argumentują odmowę. Dyrekcja muzeum może przekonywać sponsorów do wsparcia inicjatywy muzeum.

W przypadku, gdy żaden ze sponsorów nie zaoferuje pomocy, wszyscy gracze zastanawiają się jak w inny sposób pozyskać środki na realizację przedsięwzięcia.

**W tej grze wygrywa społeczeństwo, ponieważ zyskuje dobro jakim jest wystawa sztuki. Można na koniec wysunąć wnioski kto z danej grupy okazał się wygranym, tzn. przeszedł do następnego etapu. Ważne jest, aby wspólnie dojść do celu.*

3. Podsumowanie warsztatu.

15 min

Prowadzący w podsumowaniu zajęć i samej gry, wspólnie z uczestnikami wyjaśnia rolę i potencjał sztuki współczesnej w kształtowaniu przestrzeni publicznej, pokazuje problemy z jakimi borykają się artyści, czy zarządzający sztuką, jak ważny jest sposób prezentacji swoich idei, zastanawia się nad alternatywnym rozwiązaniami gry.

**Wiek graczy: 12-99+*

Stworzono na potrzeby PKP ART. Projekt dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Całość tekstu jest objęta licencją Creative Commons: Uznanie autorstwa (BY)