ART
Spodki

– przestrzeń – ludzie – inspiracje

© Copyright by Podlaski Instytut Kultury, Białystok 2020

Redakcja: Katarzyna Kościewicz
Korekta: Joanna Krukowska
Zdjęcia z zajęć: Izabela Dąbrowska, Joanna Krukowska
Projekt graficzny: Studio Kreatywne We Shoot People Paweł Dudko

ISBN 978-83-60308-52-3

Wydawca: Podlaski Instytut Kultury w Białymstoku
15-089 Białystok, ul. Jana Kilińskiego 8, www.pikpodlaskie.pl

Druk: ARTSIGMA – Drukarnia Cyfrowa, www.artsigma.pl

PODLASKI INSTYTUT KULTURY

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z dopłat ustanowionych w grach objętych monopolem państwa, zgodnie z art. 80 ust. 1 Ustawy z dn. 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.

SPIS TREŚCI:

Wstęp 5

Krzysztof Czyżewski, *Sztuka animacji kultury* 6

Krzysztof Zemło, *Teatr improwizacyjny w edukacji* 12

Wojciech Tremiszewski, *Warsztaty z podstaw teatru impro do wykorzystania nie tylko w teatrze* 20

Ewa Świdzińska, *Sztuka performatywna* 26

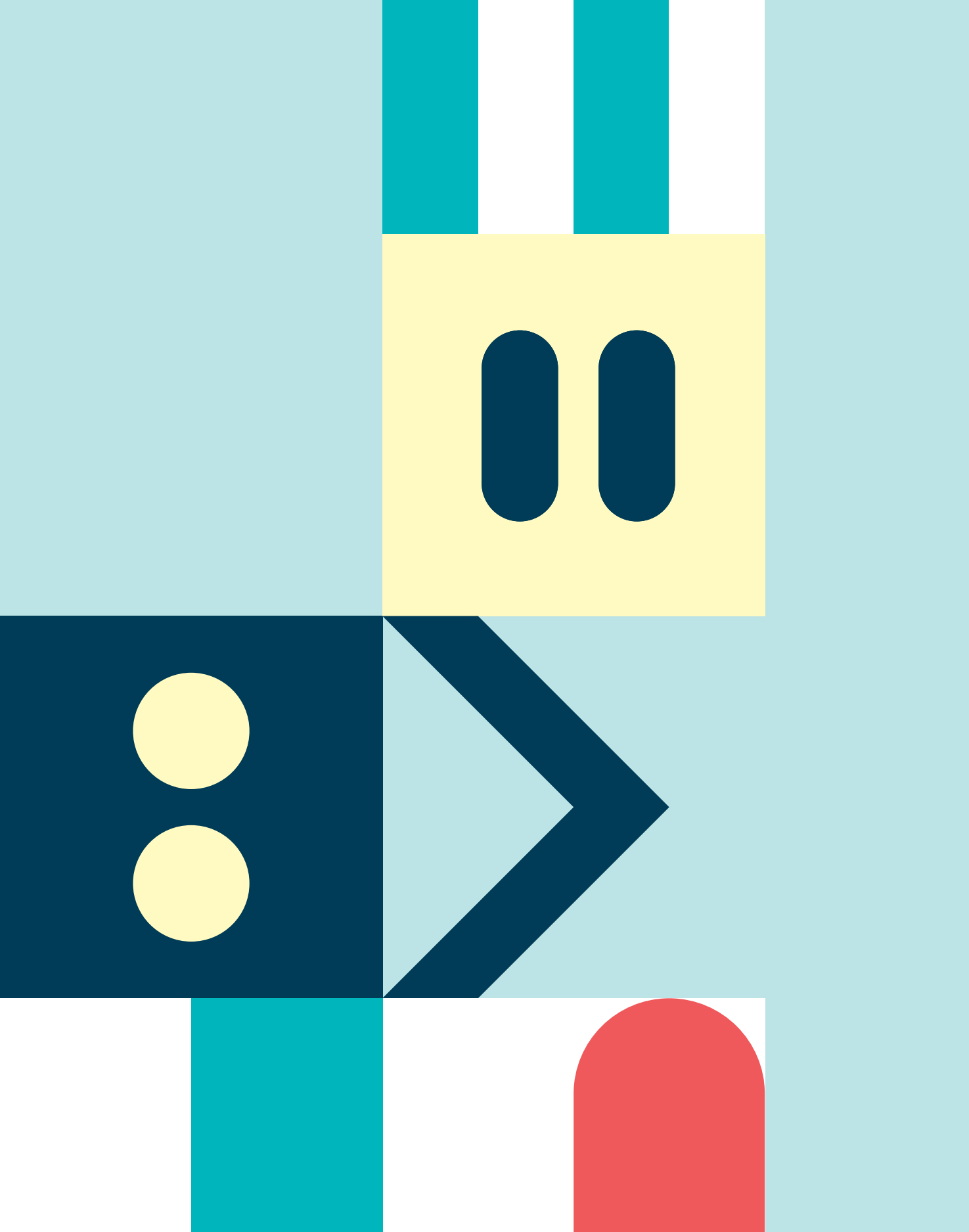
Maciej Sawicki, *Trening kreatywności* 36

Dorota Frasunkiewicz, *Działania twórcze jako nowatorska metoda pracy z osobami o szczególnych potrzebach, w tym z niepełnosprawnościami* 42

Małgorzata Borowska, *Wyzwania i trudności w pracy animatora. Jak inicjować i aranżować działania edukacyjno-animacyjne?* 50

Anna Czyżewska, *Dziedzictwo kulturowe jako źródło inspiracji w działaniach edukacyjnych* 56

Tomasz Adamski, *Animator kultury. Zarys pola działania w kontekście przemian współczesności* 60



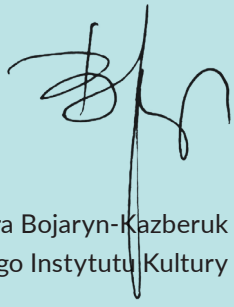
WSTĘP

Koncepcja projektu *ART Spodki – przestrzeń – ludzie – inspiracje* wyrosła z potrzeby edukacyjnego wsparcia praktycznych kompetencji podlaskich animatorów kultury. W jego ramach zrealizowano w 2020 roku cykl wydarzeń szkoleniowych, na które składały się liczne warsztaty z zakresu animacji kultury i treningu kreatywności oraz konferencja poświęcona edukacji kulturalnej w działaniach animacyjnych. Prezentowana publikacja stanowi ich podsumowanie.

Tytuł projektu nawiązuje do pawilonów wystawienniczo-artystycznych znajdujących się w centrum Białegostoku, nazwanych Spodkami. Wybór miejsca nie był przypadkowy. To przestrzeń inna, zaskakująca swoją bryłą. Zgodnie z intencją Podlaskiego Instytutu Kultury Spodki stały się po raz kolejny przestrzenią do kreowania działań twórczych w regionie.

Na prezentowany Państwu tom składa się dziewięć szkiców. Wszystkie odpowiadają na podstawowe i zarazem najważniejsze pytanie, które stawia sobie animator kultury, czyli jak inicjować i animować działania twórcze w przestrzeni społeczno-kulturowej. Teksty stanowią diagnozę współczesnej kondycji animacji kultury i skupiają się na jej praktycznym wymiarze. Liczę, że będą dla Państwa ciekawym źródłem inspiracji.

Podczas pracy nad tą publikacją korzystaliśmy z pomocy przede wszystkim wybitnych animatorów kultury, przedstawicieli organizacji pozarządowych i nauczycieli akademickich – wykonawców projektu. Wsparli ich swoją pozytywną energią uczestnicy warsztatów i konferencji. Zarówno sam projekt, jak i wieńcząca go publikacja nie powstałyby bez zaangażowania pracowników Podlaskiego Instytutu Kultury. Wszystkim serdecznie dziękuję.



Barbara Bojaryn-Kazberuk
dyrektor Podlaskiego Instytutu Kultury

KRZYSZTOF CZYŻEWSKI

– animator kultury, pisarz, poeta, reżyser, praktyk idei. Ukończył filologię polską na Uniwersytecie Adama Mickiewicza w Poznaniu. Dyrektor Ośrodka „Pogranicze – sztuk, kultur, narodów", współtwórca Międzynarodowego Centrum Dialogu w Krasnogrudzie. Inicjator programów dialogu międzykulturowego w Europie Środkowej, na Bałkanach, Kaukazie, Azji Środkowej, Indonezji, Bhutanie, Afryce Północnej i innych pograniczach świata. Wykładowca na wielu uniwersytetach w Europie i USA. Przewodniczący kapituły Nagrody im. Ireny Sendlerowej oraz kapituły konkursu Europejski Poeta Wolności.

SZTUKA ANIMACJI KULTURY

Jeżeli myślę o animatorze kultury, to myślę o nim jako o artyście. Jest nowoczesnym inscenizatorem, łączącym różne rzemiosła artystyczne po to, żeby stworzyć animatorskie dzieła sztuki. Powstają one zawsze w powiązaniu z przestrzenią zamieszkania, społecznością lokalną, kontekstem kulturowym, pamięcią miejsc i ludzi, środowiskiem naturalnym, rytmem pór roku i świąt.

Piszę te słowa w Krasnogrudzie, miejscu odrodzonym przez animatorów kultury z Pogranicza. Ma ono swoją sięgającą głęboko pamięć. Trzeba było stworzyć tutaj warsztat kultury pamięci, aby wydobyć ją na światło dzienne, ale nie jako muzeum, nie jako upamiętnienie tego miejsca, ale jako nowe, żywe centrum kultury. Między innymi stąd ten nieoczywisty kolor ganku dworu krasnogrudzkiego, który wielu zadziwia i budzi kontrowersje. Nie jest taki, jaki był w przeszłości, nie jest to rekonstrukcja przeszłości. Ganek jest czerwony, co w naszej intencji wskazywać ma na nowe życie, na ciągłość tradycji raczej niż jej upamiętnianie, a także na kreatywność, którą chcemy zachować dla tego miejsca.

Animator kultury jest wierny tradycji poprzez kontynuację, która znajduje wyraz w tworzeniu nowych idei i awangardowych form ekspresji artystycznej. Gdybyśmy poszli dalej, za dwór rodziny Czesława Miłosza i za budynek, który nazywamy Ptasznikami, natrafilibyśmy tam na przestrzeń niewidzialnego mostu. Została ona stworzona w duchu tej pracy animatora, którą tu rozważamy. Trzeba było umościć miejsce, stworzyć w ziemi, w środowisku naturalnym autentyczny amfiteatr, po to, żeby mogło się tam odbywać święto związane z mostem. Gdyby jego zorganizowanie powierzyć menedżerowi kultury, moglibyśmy się spodziewać sprowadzenia znanego architekta, performera albo rzeźbiarza, którzy stworzyliby w tej przestrzeni instalację mostu. Dodajmy do tego gwiazdę muzyki, zaproszoną z koncertem na otwarcie, a mamy medialny *event*, a w perspektywie – przewodniki turystyczne oznaczające to miejsce na mapie z instalacją autora o znanym nazwisku. Tutaj szybko uświadomiliśmy sobie, że nikt nam tego mostu nie może zbudować. Chcieliśmy, aby to było rękodzieło, stworzone przez mieszkańców naszego pogranicza. Trzeba było się zabrać do codziennej pracy, stworzyć warsztaty opowieści, pieśni, przyrody, sztuk wizualnych, multimediów, ceramiki, poezji. Z pracy ich wszystkich, z łączenia wielu dziedzin i rzemiosł animatorzy tworzą wspólne dzieło, które ma szansę stać się prawdziwym świętem, nie *eventem*. Oczywiście bywa, że zapraszamy do współpracy wybitnych artystów, architektów, filozofów, poetów czy uczonych. Co jest jednak istotne, to fakt, że dołączają oni do pracy, która tworzy się na miejscu przez cały rok. Zamiast impresaryjnego koncertu na przykład mamy dzieło zbiorowe, tworzone wspólnie z miejscem i jego mieszkańcami. Misterium Mostu, odbywające się w Krasnogrudzie każdego roku 22 sierpnia, jest efektem całorocznej pracy z mieszkańcami, z różnymi pracowniami, od dzieci po seniorów. I za każdym razem znajdujemy inną formę artystyczną, zbieramy materiał historyczny i kulturowy poprzez badania i rozmowy, piszemy scenariusz, budujemy dramaturgię i scenografię, zgodnie ze sztuką geomancji aranżujemy przestrzeń i światło, komponujemy i wykonujemy muzykę, wpisujemy ją w akustykę miejsca, zestrajamy z czasem. Tak powstaje inscenizacja widowiska performatywnego.

Wszystko to są drobne, ale bardzo ważne elementy. Animator kultury buduje z nich dzieło, którego jest współautorem, współkreatorem. To nie jest dzieło jednego artysty. Myślę, że ten rodzaj poszukiwań otwiera horyzont przyszłości, w którym będziemy w coraz większym stopniu animatorami dzieł zbiorowych. One z kolei domagać się będą stworzenia innych niż wcześniej przestrzeni. **Sztuka, w moim przekonaniu,**

wchodzi już w fazę post-industrialną. Jedną z konsekwencji tego procesu jest to, że zacznie „wychodzić" z budynków, które zbudowała dla niej epoka przemysłowa: filharmonii i oper, teatrów i kin, muzeów i galerii. Stymulatorami tej zmiany, tego przejścia sztuki w inne przestrzenie stają się animatorzy kultury. To oni stają przed wyzwaniem zaanimowania nowych miejsc dla ekspresji artystycznej, dla dialogu społecznego i międzykulturowego, dla świątecznych rytuałów: w środowiskach wspólnot ludzkich i przyrody, na mapach pamięci, w strefach konfliktów, wykluczeń i dezintegracji, w palimpsestach wielokulturowego dziedzictwa. W tych nowych przestrzeniach praca animatorów ma szansę zdobyć dla siebie ciągłość długiego trwania, a idee i praktyki uprawiane w nich przez lata tworzyć będą nowe tradycje i nowe znaczenia symboliczne.

Rola animatora kultury wyraża się także w swoistym odczarowaniu przestrzeni zamieszkiwania. Kultura to w dużej mierze świadomość i kultywowanie zadomowienia, owego greckiego *oikos*, w którym ukryty jest geniusz (*genius loci*). **W pracy animacyjnej stajemy się artystami miejsca: domu, podwórka, ścieżki ekologicznej, małej ojczyzny, miasta, dzielnicy w mieście, rzeki, dawnej synagogi albo opuszczonej fabryki na peryferiach.** Animator staje się artystą totalnym miejsca w takim samym sensie, w jakim pszczelarz czy bartnik stają się ekologami – wykracza poza specjalizację wybranego rzemiosła czy wybranej dziedziny, by objąć całość, zacząć odczuwać holistycznie, myśleć interdyscyplinarnie, brać odpowiedzialność za sąsiedztwo, nie tylko swoje własne poletko. Możemy być właścicielami miejsca, jego zarządcami lub przedsiębiorcami, możemy je eksploatować lub rewitalizować, chronić lub otwierać na spotkanie. Możemy jednak także być artystami miejsca, obejmując to wszystko, co zostało wcześniej wymienione, ale także dodając do tego pieczę nad jego estetyką, archeologię pamięci, odkrywanie i ciągłe tworzenie jego opowieści, głęboką ekologię, odradzanie tkanki łącznej (palimpsest), wreszcie dbałość o to, co nazywa się czasem atmosferą miejsca, a co w istocie jest jego duszą.

Zarysowana w ten sposób praca animatora kultury może wydawać się ogromem nie do objęcia. Może także narazić się na zarzut powierzchownego synkretyzmu, taniej i efekciarskiej duchowości spod znaku New Age, wreszcie amatorszczyzny, która chwyta się wszystkiego, a w niczym nie jest tak naprawdę dobra. Powinniśmy być świadomi tych zagrożeń i pułapek. Największe zagrożenie to jednak łatwość, z jaką można taką postawę i takie poszukiwania zdyskredytować, owe – jakże swoiste – lenistwo duchowe, które każe nam pozostawać w bezpiecznych i ustandaryzowanych dziuplach profesji i terytoriów, którymi od dawna władamy. W zespole Pogranicza nigdy nie mieliśmy poczucia, że osiągnęliśmy pełnię albo mistrzostwo w tym warsztacie animacji kulturalnej, który próbuję tu opisać. Ale przecież nie jest to równoznaczne z rezygnacją czy tym bardziej zdyskredytowaniem tych dążeń twórczych, które za tym warsztatem stoją. Wynikają one zarówno z naszych własnych ambicji twórczych, jak i – a może nawet w większym jeszcze stopniu – z potrzeb mieszkańców i środowiska naturalnego, z wyzwań stawianych nam przez epokę antropogenu. Ważne jest zatem, aby być w drodze do tego nowego, otwierającego się przed nami horyzontu, nie dając się zwieść poczuciu, że to przerasta nasze siły i możliwości. Szczególnie pomocne animatorom kultury w tej drodze mogą stać się dwa aspekty: współpraca z mistrzami i inny wymiar czasu.

Spotkanie z wybitnym artystą sztuk tradycyjnych przez animatora kultury może zostać przygotowane w ten sposób, że łączyć ono będzie zajęcia mistrzowskie, kształcenie uczniów i współtworzenie dzieła zbiorowego. Weźmy na ten przykład muzykę. Na takiej zasadzie pracuje

Orkiestra Klezmerska Teatru Sejneńskiego. Tak też tworzone były niektóre Misteria Mostu, choćby z Davidem Krakauerem czy z Pawłem Szymańskim, który skomponował ostatnio muzykę specjalnie dla Misterium. Jej wykonawcami byli chór parafialny z wioski Żegary, sąsiadującej z Krasnogrudą, oraz muzycy Orkiestry Klezmerskiej. Muzyka była oryginalna, nowoczesna, po raz pierwszy napisana dla przestrzeni Niewidzialnego Mostu, jak nazywamy amfiteatr w parku krasnogrudzkim, i to stworzyło zupełnie nową jakość – zarówno dla Pawła Szymańskiego jako kompozytora, który nie mógłby tego zrobić w warszawskiej filharmonii ani nigdzie indziej, jak i dla nas, w Pograniczu. To o to w istocie chodzi, żeby takie miejsca, takie konteksty kulturowe, taką pamięć, taką naturę zestrzelić w tworzenie czegoś zupełnie niezwykłego i niepowtarzalnego, czerpiącego swój potencjał z mikrokosmosu miejsca i wspólnoty. Inaczej mówiąc: aby tworzyć za sprawą sztuki animacji kultury małe centrum świata.

Praca animatora kultury w pewnej mierze ma coś wspólnego z pracą archeologa, czyli wydobywaniem na światło dzienne ukrytych pamiątek, na co dzień niedostrzegalnych, zakopanych, ale też w tym sensie niedostrzeganych, że niedocenianych. Trzeba nie tylko je odnaleźć i umieścić w muzealnej gablocie, ale też przywrócić im życie, osadzić w nowoczesnym środowisku. W tym sensie animator jest bardziej akuszerem niż artystą skupionym na ekspresji swojej indywidualności i swojego geniuszu. Potrafi on znaleźć ten geniusz w drugim człowieku i w miejscu, w którym pracuje, i go – wspólnie z innymi – wydobyć, dając mu światło i siłę kreatywną.

A teraz słów kilka o nowym wymiarze czasowym. Problemem kultury współczesnej jest utrata czasu rozumianego jako ciągłość – długie trwanie – greko-łacińskie *cultivare*, z którego wywodzi się europejski źródłosłów pojęcia kultury. Utraciliśmy ten czas na rzecz *eventu*, kultury festiwalowej i – by odwołać się do żargonu organizacji społecznych – „projektozy", czyli realizacji krótkoterminowych i krótkotrwałych projektów uzależnionych od „grantozy". W związku z tą ostatnią „chorobą" mówi się nawet o „projektariacie", czyli szczególnej formie prekariatu. **Doraźność nie stanowi dzisiaj jedynie problemu polityki, ale także edukacji i kultury. Otóż wyzwaniem dla nowoczesnych animatorów jest odzyskanie czasu dla kultury.** Animator musi myśleć i zakorzeniać swoje działania w długim trwaniu, w procesie, w międzypokoleniowej ciągłości i zbierać efekty tej pracy po latach. Uznaje się często animację kultury za część kultury amatorskiej. Nie mam nic przeciwko temu, tym bardziej że etos amatora, w działaniu idącego za głosem serca, jest mi niezmiennie bliski. Gorzej, jeśli w podtekście słyszymy: podrzędna, w najlepszym przypadku: aspirująca do profesjonalnej. Staje się to pozbawione racji choćby wtedy, gdy działanie animatorskie rozpisane zostaje w długim czasie, dzięki czemu może dojrzewać w swoim rzemiośle, nabierać esencji kunsztu i życiowej mądrości, a w konsekwencji tworzyć oryginalną sztukę.

Kwestia nowego wymiaru czasu w kulturze ma też ogromne znaczenie w budowaniu zaufania społecznego, bez którego praca animatorów kultury w zasadzie staje się niemożliwa. **Pracując z ludźmi, uwiarygodniamy siebie, czyniąc to w długim trwaniu.** Przez mieszkańców społeczności lokalnych sztuka często rozumiana jest jako coś ulotnego, rodzaj fajerwerku, który zabłyśnie i zaraz go nie będzie. Nauczyła ich tego kultura współczesna. W takiej sytuacji trudno mówić o budowaniu zaufania, o otwarciu się na współtworzenie.

Zebrane przez nich doświadczenia, ich pamięć kulturowa, często traumatyczna albo zepchnięta na margines przez popkulturę, potrzebują czasu

do zbudowania głębszej międzyludzkiej relacji. Jeszcze lepiej, gdy do czasu dodamy kunszt artystyczny i życiowe zaangażowanie. Wtedy dopiero ludzie nabierają poczucia, że to nie jest byle jakie i byle co, że to zaczyna być **na życie**. Zaczynając dużo wymagać od siebie, sprawiamy, że w odpowiedzi od mieszkańców, których pragniemy zaangażować do współpracy, mamy szansę otrzymać to samo. **Ludzie muszą poczuć, że razem z nimi robimy najważniejszą rzecz na świecie. Tylko tak można zbudować małe centrum świata.**

Pozostała mi na koniec jeszcze jedna refleksja, o której w ferworze zaangażowania społecznego i eksploracji nowych horyzontów twórczego działania nie powinniśmy nigdy zapominać. **Nie ma sztuki, w tym sztuki animacji kultury, bez czystego piękna, bez tej satysfakcji, którą daje oczarowanie innością z innego porządku niż nasza codzienność.** Znalezienie w słowie, dźwięku czy obrazie formy przekazu dla uczuć i myśli inaczej niewyrażalnych sprawia, że tworzymy coś przejmującego, co pozostanie nam na życie, więcej – może to życie zmienić. Nie wolno nam z tego wymiaru rezygnować. Czasem pracę animatora kultury traktuje się jako misję społeczną, jako działanie realizowane w duchu szlachetnych idei, takich jak praca siłaczek na prowincji, praca z ludźmi wykluczonymi albo starszymi, praca w obozach dla uchodźców czy więzieniach. To wszystko jest niepodważalnie ważne. Niemniej jednak, jeśli w tej pracy nie będzie owego diamentu piękna, to być może nigdy nie wzniesie się ona do tego poziomu, którego ludzie wewnętrznie, choćby podświadomie, oczekują i za którym prawdziwie tęsknią. Ilustruje to przykład budowy mostu: samą ideą i dobrą intencją się go nie wzniesie; potrzebny jest jeszcze kunszt, który uczyni go najzwyczajniej pięknym. Artysta, choćby w imię najszczytniejszych idei, nie może się zwolnić z odpowiedzialności za tworzenie piękna.

Inspirujące lektury:

1. *Animacja kultury – doświadczenie i przyszłość*, red. G. Godlewski, I. Kurz, A. Mencwel, M. Wójtowski, Instytut Kultury Polskiej UW, Warszawa 2002.

2. Czyżewski K., Kicińska M., *Krasnogrudzki most. Niezbędnik budowniczego*, Fundacja Pogranicze, Sejny 2016.

3. *Księga Mostu*, red. K. Czyżewski, Fundacja Pogranicze, Sejny 2006.

4. *Podręcznik dialogu. Zaufanie i tożsamość*, red. K. Czyżewski, J. Kulas, M. Golubiewski, Fundacja Pogranicze, Sejny 2012.

5. Sieroń-Galusek D., Galusek Ł., *Pogranicze. O odradzaniu się kultury*, Kolegium Europy Wschodniej im. Jana Nowaka-Jeziorańskiego, Wrocław 2012.

KRZYSZTOF ZEMŁO

– absolwent reżyserii na Akademii Teatralnej Wydziału Sztuki Lalkarskiej w Białymstoku, założyciel i prezes Stowarzyszenia Teatr Okno. Pracował jako aktor w Teatrze Lalki i Aktora w Łomży oraz współpracował z Teatrem Dramatycznym w Białymstoku. Obecnie kieruje Teatrem Łątek Supraśl oraz Miejskim Domem Kultury – Domem Środowisk Twórczych w Łomży. Reżyserował sztuki w teatrach instytucjonalnych i offowych. Organizuje i prowadzi liczne warsztaty teatralne adresowane do dzieci, młodzieży, dorosłych oraz osób ze środowisk zagrożonych wykluczeniem. Dwukrotny stypendysta Marszałka Województwa Podlaskiego oraz Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Odznaczony medalem „Zasłużony dla Kultury Polskiej".

TEATR IMPROWIZACYJNY W EDUKACJI

Teatr improwizowany to nie tylko dziedzina sztuki, ale też zestaw technik, ćwiczeń, gier i działań, które poprzez swoją specyfikę i kompleksowość z powodzeniem można zastosować jako pakiet ćwiczeń służących do rozwoju osobistego. Znajdują one zastosowanie w edukacji, biznesie oraz innych dziedzinach życia zawodowego.

Improwizacja w teatrze

W *Słowniku terminów teatralnych* Patrice Pavis tak opisuje improwizację:

> to technika gry scenicznej, kiedy aktor gra coś nieprzewidzianego, nieprzygotowanego z góry, wymyślonego w czasie przedstawienia [...]. Dzisiejsza popularność praktyk teatralnych opartych na improwizacji związana jest z nieufnością do tekstu i do biernego naśladowania rzeczywistości oraz z wiarą w wyzwalającą moc ciała i twórczości spontanicznej[1].

Pojęcie improwizacji w teatrze najczęściej postrzegane jest w dwóch aspektach. Po pierwsze – jako rodzaj przedstawienia, które tworzone jest w chwili prezentacji, bez scenariusza, przy minimalnych założeniach odnoszących się do tego, co ma się na scenie wydarzyć. Po drugie – jako technika aktorska pozwalająca działać aktorowi w sposób spontaniczny.

Warto podkreślić, że to właśnie ze spontanicznej gry aktorów wywodzi się zarówno komedia, jak i tragedia. Tak o tym pisze Arystoteles w swojej *Poetyce*:

> Panuje powszechna zgoda co do tego, że początek tragedii tkwi w dyrtymbie śpiewanym na cześć Dionizosa, greckiego odpowiednika Bachusa, że ów dyrtymb był pierwotnie improwizowany i w istocie swej rapsodyczny [...]. Podobny rozwój wykazuje komedia. Powstała ona z frywolnej maskarady [...][2].

Pierwiastek improwizacji od początków teatru do dziś stanowi niezbywalny element każdego spektaklu. Ujawnia się on oczywiście już w samych działaniach scenicznych, ale też w tak podstawowej relacji, jaką jest spotkanie aktora z publicznością. Bez względu na to, czy tego chcemy, czy nie, widownia jest nieprzewidywalnym współkreatorem wydarzenia teatralnego.

Dyskusyjne jest zatem nie to, czy teatr ma w sobie pierwiastek improwizacyjny, ale w jakim zakresie z niego korzysta. Odpowiedź na to pytanie jest bardzo niejednoznaczna. W jednych spektaklach każdy gest, krok, każda minuta są ustalone, założone i wypracowane podczas prób, z kolei w innych wszystko opiera się na improwizacji, a bycie „tu i teraz" jest podstawową zasadą działań na scenie.

Ciekawym i pouczającym przykładem teatru wykorzystującego improwizację jest XIV-wieczna włoska komedia dell'arte. Twórcy jej przedstawień nie opierali swoich widowisk na pełnym tekście dramatycznym, lecz korzystali ze skrótowego scenariusza – schematu fabularnego. Widowiska polegały na wypełnianiu założonego schematu improwizacją aktorską. Należy jednak pamiętać, że nie była ona czymś zupełnie spontanicznym i dowolnym. Aktor improwizował w ramach postaci, którą kreował na scenie. Skład *dramatis personae* widowisk komedii był stały. Tworzyły go stereotypowe postacie – Pantalon, Dottore, Kapitan, służący Arlekin i inni służący – do których przynależał charakterystyczny wygląd, sposób poruszania i mówienia. Każdemu z aktorów była przypisana

1 P. Pavis, *Słownik terminów teatralnych*, Ossolineum, Wrocław 1998, s. 195.

2 Arystoteles, *Poetyka*, Ossolineum, Wrocław 1989, s. 12.

jedna rola, często kreowana przez całe życie, a bywało również, że dziedziczona przez potomków. Ze względu na rygory, jakim musieli poddać się wykonawcy, improwizację w dell'arte można nazwać ramową czy inaczej: kierunkową. Aktorzy tworzyli spontanicznie, ale pozostawali w ramach swojej postaci oraz trzymali się schematu fabularnego widowiska.

Konieczność wykorzystywania improwizacji jako składnika techniki aktorskiej dostrzegali niemal wszyscy poważni kreatorzy i pedagodzy teatru. Konstanty Stanisławski, rosyjski aktor, reżyser, pedagog, teoretyk i czołowa postać Wielkiej Reformy Teatru, współzałożyciel Moskiewskiego Teatru Artystycznego i studiów teatralnych, włączył jej elementy do swojej pracy z aktorami. Sugerował on swoim podopiecznym wspólne rozmowy, spotkania, wycieczki i wędrówki, podczas których aktorzy mieli zachowywać się, biegać, śpiewać, prowadzić dysputy czy wreszcie oddychać, czuć i myśleć jak kreowane przez nich w teatrze postacie.

Z kolei Jacques Coupeau na kierowanych przez siebie scenach oraz w szkoleniu swoich aktorów wykorzystywał improwizowane zabawy i gry sceniczne, które wyzwalały wyobraźnię i sprzyjały „pewnego rodzaju zatraceniu". Zaobserwował on również, że wolność ekspresji szybciej ujawnia się przez zatracenie we wspólnocie niż w grze indywidualnej. Coupeau z gier scenicznych i zabawy nastawionej na partnera uczynił podwaliny szkoły aktorskiej, którą założył w 1920 roku w Paryżu. Pisał, że zabawa „w której dzieci mniej lub bardziej świadomie naśladują wszystkie działania i emocje, która jest dla nich naturalnym sposobem ekspresji artystycznej, jest dla nich żywym źródłem najbardziej autentycznych reakcji"[3].

W gronie ludzi teatru zasłużonych dla improwizacji trzeba również wymienić amerykańską aktorkę Violę Spolin. Opracowała ona reżyserskie techniki pracy z aktorami, które pomagają rozwijać spontaniczność i bardziej koncentrować się na chwili obecnej. Spolin, tworząc ćwiczenia i gry improwizacyjne, chciała pomóc aktorom odblokować potencjał twórczej ekspresji i rozwinąć kreatywność. Swoje metody teatralne jako pierwsza zastosowała w pracy społecznej i odniosła na tym polu wielkie sukcesy. Gier teatralnych używała w pracy z dziećmi emigrantów w ośrodku socjalnym oraz stosowała je jako część terapii psychologiczno-społecznej weteranów wojennych.

Teatr improwizacyjny w edukacji

Wymienione doświadczenia i eksperymenty prowadzone przez ludzi sceny z powodzeniem przeniesiemy na pracę w grupie osób niezwiązanych z teatrem. Dzięki działaniom, rozgrzewkom i grom improwizacyjnym pracować można między innymi nad:

- umiejętnością pracy w grupie,
- wzbudzeniem zaufania oraz budowaniem wzajemnej troski w grupie,
- pobudzeniem kreatywności,
- nieocenianiem pomysłów zarówno swoich, jak i innych,
- wspieraniem i rozwijaniem pomysłów,
- uwolnieniem spontaniczności,
- wykorzystaniem wyobraźni i potencjału intelektualnego.

Istotne korzyści społeczne przynosi realizacja większości wymienionych działań. Wiele z nich jest realizowanych w grupach. Oprócz współpracy z innymi uczą one uważności na innych i świat zewnętrzny. Pomagają przełamywać strach i uświadamiają, że partnerzy mogą być

3 P. Szymanowski, *Copeau i jego teatr-laboratorium*, „Dialog" 1970, nr 10, s. 118.

dla nas podporą. **Improwizacja grupowa pomaga nam także utwierdzić się w przekonaniu, że cokolwiek zrobimy na scenie, zostanie wsparte i rozwinięte przez zespół, bez oceniania, czy jest to złe, niemądre lub mało interesujące. To zaś wzmacnia poczucie bezpieczeństwa i odblokowuje pokłady kreatywności.**

Improwizacja jest jednym ze skutecznych narzędzi również w wypadku budowania relacji między pedagogami a uczniami. Pozwala nauczycielowi przede wszystkim zainteresować uczniów swoim przedmiotem. Sprawia, że uczniowie czują się ze sobą dobrze i bezpiecznie, współpracują przy rozwiązywaniu problemów, bawią się nauką, aktywnie uczestniczą w lekcji i wzajemnie się wspierają. Poszczególne ćwiczenia improwizacyjne można też, przy pewnych zmianach, zastosować w procesie edukacyjnym konkretnych przedmiotów. Przykładowo gry „Historia po jednym słowie" czy „Historia z dyrygentem" potrafią znaleźć swoje znakomite zastosowanie w nauce języków obcych.

Improwizacja – tak, ale jaka?

Jest wiele teorii i praktyk improwizacyjnych. Szczególnie przydatny w edukacji jest ten typ, który stanowił podwaliny komedii dell'arte. Wykorzystywano go także w muzyce, szczególnie jazzowej. Gdy przesłuchamy słynny standard jazzowy *Take Five* Paula Desmonda nagrany przez Quintet Dave'a Brubecka, zauważymy, że wstęp i zaranie głównego tematu muzycznego zajmuje zaledwie pierwszą minutę utworu. Następnie zaczynają się improwizacje kolejnych muzyków. Choć trwają one blisko trzy i pół minuty, podczas których nie słyszymy głównego tematu, ani na moment nie mamy wrażenia chaosu czy zagubienia. Każdy z muzyków wypowiada się w swój indywidualny sposób, a jednocześnie wszyscy podporządkowują się wspólnym regułom (harmonice, metrum), działają w jednym kierunku. Zmierzają mianowicie ku tematowi muzycznemu, który wieńczy utwór, tym samym tworząc dla niego ramy.

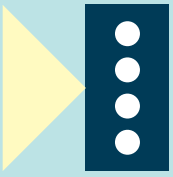
Obserwację, że ludziom łatwiej się współpracuje, jeżeli ich zadanie wpisuje się w jakieś ustalone zasady, poczyniła Neva Boyd – socjolog, pracownica socjalna, mentorka Violi Spolin. Była ona autorką wielu gier improwizacyjnych, a wymyślone przez siebie ćwiczenia sprawdzała w praktyce.

Przedstawione w artykule przykłady działań improwizacyjnych możliwych do wykorzystania w edukacji odwołują się także do jej doświadczeń, bazują również na zasadach uwzględnionych w komedii dell'arte czy muzyce jazzowej.

PRZYKŁADOWE ĆWICZENIA

Ćwiczenia, gry i rozgrzewki improwizacyjne występują w różnych odmianach. Poniżej zamieszczam ich najpopularniejsze wersje.

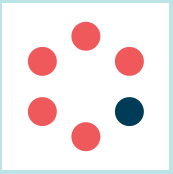
ŻABY



cel: koncentracja, budowanie grupy

Uczestnicy stają w kole. Kolejne osoby w kole muszą wypowiadać słowa według następującej zasady: 1) jedna 2) żaba 3) dwoje 4) oczu 5) cztery 6) nogi 7) plusk 8) do jeziora 9) dwie 10) żaby 11) czworo (2 x 2) 11) oczu 12) osiem (2 x 4) 13) nóg 14) plusk 15) plusk 16) do jeziora 17) trzy 18) żaby... Liczba kolejnych plusków musi być równa aktualnej liczbie żab. Jeżeli ktoś się pomyli, grupa daje mu owację, a ta osoba krzyczy radośnie: „Pomyliłem się"! Ważne, aby stworzyć atmosferę przychylności, w której osoba popełniająca błąd nie jest piętnowana, tylko radośnie przyjmowana. Gra powinna zintegrować grupę, a jej członkowie w naturalny sposób dążyć do tego, by wymienić jak najwięcej żab w zabawie.

KOŁO SKOJARZEŃ



cel: uwolnienie spontaniczności, budowanie grupy

Uczestnicy stają w kole. Jedna osoba wypowiada słowo, a kolejna dodaje do niego własne skojarzenie. Na starcie trzeba zaznaczyć, że nie ma złych skojarzeń i nikt nie powinien się z nich tłumaczyć ani oceniać skojarzeń innych uczestników.

KOŁO SKOJARZEŃ W RYTMIE

cel: uwolnienie spontaniczności, budowanie grupy, koncentracja

Zasady są podobne jak w kole skojarzeń, tyle że dodatkowo grupa musi wybijać rytm (na przykład klaśnięciem o uda, klaśnięciem dłońmi, pstryknięciem prawą ręką i pstryknięciem lewą ręką, czyli rytm 4/4). Skojarzenie wypowiadają kolejne osoby, na które wypadło drugie pstryknięcie. Jeśli ktoś nie wymyślił skojarzenia podczas swojej kolejki, czeka na następną, aby zachować rytm. Zwracamy uwagę, aby wypowiadać słowa w rytmie. Jeśli ćwiczenie przebiega płynnie, to przyspieszamy tempo. Jeśli ktoś się blokuje, zachęcamy do powiedzenia czegokolwiek, przypominając, że stawka ćwiczenia jest niska.

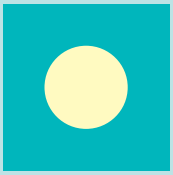
TRATWA

cel: współdziałanie grupy, koncentracja w zmieniających się warunkach

Uczestnicy chodzą po sali. Wyobrażają sobie, że chodzą po tratwie. Ich zadaniem jest równomierne wypełnianie przestrzeni, aby tratwa po żadnej stronie nie przeważyła. Dobrym zachowaniem jest chodzenie tam, gdzie za chwilę kogoś nie będzie. Gdy uczestnicy opanują płynne, równomierne chodzenie, wprowadzamy komendy: 1 – prędkość aktualna, 2, 3, 4, 5 – kolejne stopnie prędkości, „góra" – uczestnicy skaczą do góry, po czym chodzą dalej, „dół" – uczestnicy kucają, wstają i idą dalej, „stop" i „start". Po opanowaniu komend wprowadzamy dodatkową regułę – klaśnięcie dłońmi prowadzącego oznacza, że od tej pory wszystkie komendy działają odwrotnie.

Kolejne klaśnięcie przywraca stan normalny. Zaczynamy od prostych układów, ale im grupie lepiej wychodzi zabawa, tym bardziej wystawiamy uczestników na skomplikowane próby (na przykład kilkukrotne mówienie „start” w momencie, gdy są odwrócone reguły gry i gdy stoją).

TANIEC ŚWIĘTEGO WITA



cel: pobudzenie energii, pozbycie się autocenzury

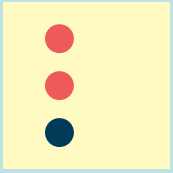
Uczestnicy stają w kole bądź rozchodzą się po sali – istotne, żeby mieli dostatecznie dużo miejsca. Podnoszą prawą rękę do góry i machają nią, licząc razem na głos do siedmiu. Potem tak samo machają lewą ręką, lewą nogą, prawą nogą i pupą. Następnie powtarzają całą procedurę, licząc do sześciu, do pięciu, aż dochodzą do punktu, gdzie liczą tylko do jednego przy każdej kończynie. Wraz ze zmniejszającą się liczbą machnięć również przyspieszamy tempo.

OBRAZ 3D

cel: współpraca w grupie, budowanie zaufania

Grupę dzielimy na pięcio-, siedmioosobowe zespoły. Prowadzący rzuca hasła typu „odkurzacz” i odlicza pięć sekund. W tym czasie drużyny mają za zadanie ułożyć z ciał obraz 3D podanego przedmiotu. Można podawać hasła abstrakcyjne, typu „wolność” albo „mitochondrium”, aby pobudzić wyobraźnię grupy. Instruujemy zespoły, żeby nie umawiały się, w jaki sposób to zrobią, tylko spontanicznie łączyły ciała w jeden obraz. Istotniejsze od faktycznego odzwierciedlenia zadanego hasła jest współdziałanie, budowanie zaufania oraz poczucia odpowiedzialności w grupie.

1–2–3



cel: pobudzenie energii, koncentracja

Dzielimy grupę na dwie części. Podgrupy stają naprzeciwko siebie i na zmianę liczą do trzech (po „trzy” znowu „jeden”). Jeśli idzie to sprawnie, wymieniamy liczbę „jeden” na jakieś słowo lub gest i liczymy, zastępując jedynkę. Powtarzamy procedurę, aż wszystkie liczby są zastąpione przez słowa lub gesty. Robimy to tak długo, aż któraś z grup się pomyli, wciąż przyspieszając tempo. Zamiast dzielenia uczestników na dwie grupy prowadzący może być jedną stroną, a klasa drugą. W tym działaniu stawiamy na koncentrację i energię.

HISTORIA PO JEDNYM SŁOWIE

cel: uwolnienie spontaniczności, budowanie grupy, pozbycie się autocenzury

Stajemy lub siadamy w kole. Jedna osoba mówi pierwsze słowo historii i zgodnie z ruchem wskazówek zegara kolejne osoby dokładają po jednym słowie, tworząc historię. Prowadzący uznaje, kiedy zakończyć ćwiczenie. Można też zrobić wersję sceniczną, wtedy kilka osób, stojąc w rzędzie, opowiada historię po jednym słowie przed grupą. Ważnym aspektem ćwiczenia jest to, że każdy z członków grupy ma swój wkład we wspólne dzieło – opowiadaną historię.

HISTORIA Z DYRYGENTEM

cel: koncentracja, otwartość na propozycje innych

Zapraszamy cztery do sześciu osób na środek sali. Reszta grupy wymyśla imię, profesję i marzenie głównego bohatera lub jego największe osiągnięcie. Zadaniem wyodrębnionych osób jest opowiedzenie wspólnej historii na ten temat. Tylko jedna osoba w tym samym czasie może mówić – ta osoba jest wskazywana przez dyrygenta (czyli prowadzącego). W momencie, gdy dyrygent wskaże kogoś innego, poprzednia osoba przerywa opowiadanie, choćby w pół słowa, natomiast nowo wskazany uczestnik kontynuuje historię bez zastanowienia.

Inspirujące lektury:

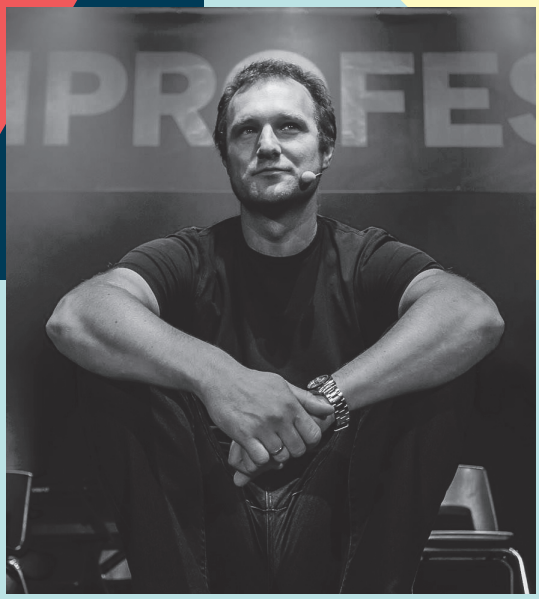
1. Book S., *Podręcznik dla aktorów: technika improwizacji dla profesjonalnych aktorów filmowych, teatralnych i telewizyjnych*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2018.

2. Frost A., Yarrow R., *Improvisation in Drama, Theatre and Performance. History, Practice, Theory*, Red Globe Press, London 2015.

3. Johnstone K., *Impro for Storytelling*, Routledge / Theatre Arts Books, New York 1999.

4. Spolin V., *Improvisation for the Theater. A Handbook of Teaching and Directing Techniques*, Northwestern University Press, Evanston 1999.

5. Way B., *Drama w wychowaniu dzieci i młodzieży*, Wydawnictwo Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1990.



WOJCIECH TREMISZEWSKI

– aktor teatralny i filmowy, reżyser teatralny i dramaturg, improwizator, instruktor teatralny, członek niegdysiejszego Kabaretu Limo, Warren z telewizyjnego serialu improwizowanego *Spadkobiercy*. W latach 2005–2006 zakładał trójmiejską scenę impro (grupy W Gorącej Wodzie Kompani, Peleton, Improskład, W Trzech Osobach, Jachimek – Tremiszewski Trio), a od paru lat improwizujący solo. Występował w satyrycznych programach telewizyjnych *I kto to mówi?*, *Dzięki Bogu już weekend*, *Orłoś kontra*. Dyrektor artystyczny jednego z największych ogólnopolskich festiwali impro Podaj Wiosło. Na jego youtubowym Kanale Termosa można oglądać solową improwizację *Solo nowele* oraz nagrane sesje gier fabularnych (https://www.youtube.com/c/KanałTermosa).

WARSZTATY Z PODSTAW TEATRU IMPRO DO WYKORZYSTANIA NIE TYLKO W TEATRZE

Teatr impro jest oczywiście gatunkiem teatralnym. Jednakże podstawowe umiejętności, które kształtują warsztat aktora improwizatora, można wykorzystać z powodzeniem także poza sceną. Sprawdzą się one znakomicie w profesjonalnych i prywatnych sytuacjach związanych z komunikacją.

Poznanie i ćwiczenie esencjonalnych dla impro nawyków i odruchów pozwala efektywniej tworzyć, uczyć się, współpracować, a także współistnieć. O jakie w takim razie magiczne umiejętności chodzi?

Oglądając spektakl impro, rzeczywiście można odnieść wrażenie, że jego zaistnienie na scenie jest wręcz nieprawdopodobne. Nieraz słyszałem informację zwrotną od widzów: „Wy macie jakieś schematy już gotowe, prawda? To przecież nie może być w całości improwizowane". To, jak czasem aktorzy impro tworzą na oczach widzów fabułę, potrafi zakrawać o sztuczkę magiczną, bo wygląda, jakby czytali sobie w myślach albo grali według wcześniej przygotowanego scenariusza i tylko udawali, że to improwizacja. A jednak magii w tym niewiele, za to sporo pracy na warsztatach i próbach. Warto podkreślić, że jest to praca możliwa do wykonania także przez nieprofesjonalnych aktorów (ma niski próg wejścia), a przy tym bardzo przyjemna.

Sekret dobrego teatru impro polega na komunikacji. To umiejętność słuchania i jasnego wyrażania swych myśli jest jego fundamentem. Trzeba zatem je ćwiczyć, by na scenie „działa się magia". Rozpoczęcie treningu impro nie wymaga od uczestnika twardego warsztatu aktorskiego, czyli umiejętności dykcyjnych, głosowych, interpretatorskich czy też obycia scenicznego. Oczywiście jeśli marzymy o scenie i chcemy występować, to w pewnym momencie zazwyczaj musimy wzmocnić nasz talent *stricte* aktorskim warsztatem. Jeśli jednak na warsztacie z podstaw impro ćwiczymy komunikację, to potrzebujemy jedynie otwartego umysłu i dobrego nastawienia.

> **Umysł jest jak spadochron: musi być otwarty, żeby działał.**
>
> Frank Zappa

Komunikowanie się na scenie impro jest czymś więcej niż wypowiadaniem kwestii i słuchaniem kwestii partnerów. Najpierw skupmy się na mówieniu. By współtworzenie miało sens, należy formułować myśli w sposób jasny dla pozostałych improwizatorów. Kwestie wypowiadane muszą zawierać podstawowe informacje. Nie mogą być zbyt długie ani na tyle skomplikowane, by trzeba było wyjaśniać, co autor miał na myśli. Im lepiej i szybciej partner sceniczny zrozumie, o co chodzi, a także zainspiruje się poprzednią kwestią, tym lepiej / efektywniej / równie inspirująco sam odpowie, a komunikacja sceniczna czy też tworzony na oczach spektakl będą miały znamiona rozgrywki w ping-ponga, w której upuszczenie piłki przerywa grę.

Do podstawowych umiejętności impro należy budowanie platformy – tak nazywamy dobrze zbudowany komunikat, który aktorzy impro sobie przekazują. Platformy tworzą fakty dotyczące świata, który jest improwizowany na scenie. Na początku na scenie stoi dwóch aktorów, po chwili odzywa się pierwszy z nich:

– Idę zobaczyć, czy gwiazdka już spadła – nie mogę się doczekać!

Ten komunikat zarówno aktorowi partnerującemu na scenie, jak i widzom wyjawia kilka bardzo istotnych szczegółów. Że jest wieczór wigilijny, że obie postacie są w raczej bliskiej relacji, że mówiący te słowa, skoro nie może się doczekać, to może czeka niecierpliwie na prezent – jest dzieckiem?

Drugi aktor odpowiada:

– Syneczku, spokojnie, i tak nie zaczniemy, zanim nie przyjdzie dziadek.

W ten sposób platforma zostaje wzbogacona o kolejne fakty o tym świecie – znamy już relację obu postaci, wiemy też, że w tym świecie jest dziadek, i zastanawiamy się, czemu jeszcze nie przyszedł. Czy ma pracę? Jaką? Czy wolno chodzi? Czy pogoda jest bardzo zła? Czy wiadomo, czemu się spóźnia? Czy ma powód, by nie chcieć tu być? Jeśli tak, to jaki?

Platforma zatem powinna zawierać jakiś ważny szczegół: imię postaci, określenie miejsca, w którym przebywa, relacji, w której jest, celu, do którego zmierza. Jednym słowem: konkret, na którym powoli i stopniowo będziemy budować rzeczywistość sceniczną. Dwa następne triki powodujące, że platforma jest dobra, sprowadzają się do mówienia krótko i niezadawania pytań w początkowej fazie rozmowy. Krótko – bo drugi aktor na scenie powinien mieć także swój udział w akcie tworzenia, a nie stać na niej jak przysłowiowy kołek w płocie. Wszak mamy współtworzyć opowieść, a nie opowiadać ją ze swojej głowy tak widzom, jak i scenicznym partnerom. Pytania zaś to przerzucanie odpowiedzialności w tworzeniu świata na partnera. Bądźmy uczciwi i odważni – postawmy cegiełkę, a wtedy drugi artysta będzie mógł dołożyć do niej swoją.

Słuchanie w impro jest umiejętnością najważniejszą, a przy tym dość piękną. Nie chodzi w nim o wykorzystanie uszu, ale raczej całego siebie – pozostałych zmysłów, swego nastawienia oraz przede wszystkim swego mózgu. Tak, mózg podczas improwizowania powinien słuchać. Często u początkującego improwizatora rozpoznaję postawę „trzeba być twórczym i błyskotliwym, by widzom podobało się to, co mówię". Postawa taka to mózg, który nie słucha, tylko ciągle kombinuje, jak tu spełnić owe oczekiwania – bycia zabawnym, interesującym i „wow!". Warto jednak pamiętać, że kiedy mózg zajmuje się kombinowaniem, to jest sam ze sobą, a nie z partnerem na scenie.

Inaczej przebiega komunikacja, gdy spróbujemy zastosować platformę. Jeśli aktor A mówi konkretnie, nie za długo, nie zadając pytań, a mózg aktora B słucha, zamiast wymyślać najbardziej spektakularne wolty, to jego odpowiedź będzie doskonale pasowała do tej platformy. Postawa słuchającego mózgu, w ogóle słuchania całym sobą, jest nie tylko użyteczna, ale też przyjemna dla partnerów scenicznych. Czuć wtedy, tak z widowni, jak i ze sceny, że uwaga skierowana jest na zewnątrz, a nie do swoich własnych myśli – więc improwizatorzy współpracują, podają sobie kolejne piłki, współtworzą. I w tym jest magia.

Słuchanie w impro nie sprowadza się zatem tylko do słyszenia słów. Oznacza raczej próbę domyślenia się, o co może chodzić, czego partner sceniczny ode mnie oczekuje, przewidzenia proponowanej atmosfery sceny, konwencji. Gdy improwizatorzy tak robią – czyli budują jasne i inspirujące platformy, które są słuchane całym sobą i odbijane na drugą stronę jak piłeczka ping-pongowa – wtedy powstaje opowieść, o której widzowie mówią, że wygląda jak wcześniej przygotowana. Albo po prostu dają się jej porwać.

> **Natura dała nam jedne usta i dwoje uszu po to, byśmy słuchali dwa razy więcej, niż mówimy.**
>
> Zenon z Kition

Na razie powyższy opis odnosi się głównie do wydarzenia scenicznego: aktor, scena, opowieść. Proszę sobie jednak wyobrazić, jak współpracują ze sobą osoby, które przećwiczyły tego rodzaju komunikację i wykorzystują ją w życiu prywatnym czy zawodowym. **Jeśli wszyscy członkowie grupy wiedzą, jak ważne jest słuchanie, wiedzą**

też, że pomysły wszystkich mają swoją wartość. Natomiast ego i przebywanie w swojej głowie nie ułatwia pracy grupowej – raczej ją spowalnia. Warsztat scen impro, w których na pierwszym planie są ćwiczenia jasnego budowania komunikatu, nienegowania pomysłów partnerów, słuchania całym sobą, to umiejętności, które przydadzą się niemal wszędzie. Dodatkowo ich nauka odbywa się w przyjemnym, zabawnym, a wręcz lekko głupkowatym kontekście.

Cele warsztatu:

1. Poznanie podstawowych umiejętności teatru improwizacji:

   – tworzenie platformy improwizacyjnej,
   – aktywne słuchanie partnera na scenie,
   – współpraca przy tworzeniu improwizowanej etiudy teatralnej,
   – rozpoznanie i eliminowanie blokowania platform ustanawianych przez partnera na scenie (negowanie),
   – pantomimy jako budulec rzeczywistości scenicznej,
   – wstęp do storytellingu.

2. Rozumienie umiejętności impro jako mięśnia, który trzeba ćwiczyć, by być w formie (komunikacyjnej).

3. Rozpoznanie siły wynikającej z grupowości ponad elementem indywidualności w procesie współtworzenia.

Metody warsztatu:

1. Ćwiczenia rozgrzewkowe – uruchomienie ciała i umysłu do pracy scenicznej oraz integracja grupy; w grupach i parach.

2. Ćwiczenia rozwijające słuchanie na scenie, tworzenie platformy, pantomimy i storytellingu; w grupach i parach.

3. Wykorzystywanie umiejętności w autoprezentacji – świadomość sceny.

4. Grupowe omawianie i analizowanie powyższych (podczas których stawiamy głównie na spostrzeżenia uczestników), konstruktywna informacja zwrotna. Metoda „uczenia się, samemu coś odkrywając".

PRZYKŁADOWE ĆWICZENIA

LUSTRA

cel: ćwiczenie rozgrzewkowe, uruchomienie ciała i umysłu do pracy scenicznej oraz integracja grupy; w grupach i parach

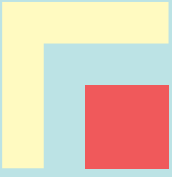
Trzy zespoły – A, B, C. Pracujemy w 10-sekundowych odcinkach, na głos wyliczanych przez prowadzącego. Zespół A ma 10 sekund na uformowanie z siebie jakiejś rzeźby, a potem ma zastygnąć i przez kolejne 10 sekund nie ruszać się. W trakcie pracy zespołu A zespół B jest odwrócony i nie widzi, co się dzieje. W trakcie drugich 10 sekund, gdy zespół A jest w swej nieruchomej rzeźbie, zespół B odwraca się i ma swoje 10 sekund na stworzenie z siebie odbicia lustrzanego zespołu A. Następnie prowadzący porównuje obie rzeźby i decyduje, czy przyznaje punkt zespołowi B, czy lustro jest wystarczająco dobre. Następnie zespół B tworzy swoją nieruchomą rzeźbę (10 sekund) zespołowi C, który jest odwrócony. I tak w kółko. Zespoły działają pod presją czasu, muszą w trakcie dogadać się, jak najefektywniej pracować (dość szybko okazuje się, że ważniejsze jest znalezienie sposobu na odbicie lustrzane niż na robienie trudnej i fikuśnej rzeźby). Cały przebieg ćwiczenia omawiamy w grupie, wskazujemy, co pomaga, co utrudnia pracę. Uwaga: prowadzący powinien zaznaczyć na początku, że nie ma konieczności bardzo wiernego odbicia ekwilibrystycznych figur, żeby nie zrobić sobie krzywdy (na przykład jeśli ktoś z drużyny A zrobi szpagat, to nikt z drużyny B nie musi go robić, jeśli nie jest wystarczająco wysportowany).

TAK, I...

cel: rozwijanie słuchania na scenie, tworzenie platformy, pantomimy i storytellingu; w grupach i parach

Uczestnicy dobrani w pary improwizują sobie opowieść. Poza zdaniem początkowym każde kolejne zdanie powinno być po prostu jakimkolwiek zdaniem twierdzącym i rozpoczynać się od słów „Tak, i...". Oznacza to, że każdy akceptuje pomysł poprzednika („tak...") i dokłada do niego coś od siebie („i..."). Każda z opowieści ma trwać około dwóch minut, po których znów w grupie omawiamy, co działa, a co utrudnia pracę. Wnioski, które pojawiają się, zazwyczaj dotyczą długich zdań, które przeszkadzają, bo ciężko wytrzymać ze swoim pomysłem do końca; niedobrych pytań, do których ciężko dołożyć coś od siebie – trzeba wówczas raczej odpowiedzieć na pytanie; forsowania swoich pomysłów – czasem wpadamy w pułapkę „tak, ale...", czyli zamiast w pełni akceptować propozycję partnera, próbujemy przeforsować własną.

PLATFORMA W TRZY KWESTIE

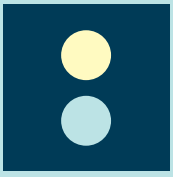


cel: rozwijanie słuchania na scenie, tworzenie platformy, pantomimy i storytellingu; w grupach i parach

Stoimy w kółku. Dwie osoby improwizują krótki dialog składający się z trzech kwestii, A, B, A – koniec sceny. Zdania mają być krótkie, zadaniem aktorów jest zawarcie w nich odpowiedzi na trzy pytania: Gdzie to się dzieje? Kim postacie są dla siebie? Czym będą się razem zajmowały w ewentualnym dalszym ciągu sceny? Po skończonym dialogu omawiamy grupowo, czy udało się określić te trzy elementy jak naj-

konkretniej. Niedopowiedzenia lub detale wymagające interpretacji są punktowane – w tym ćwiczeniu mamy bardzo szczegółowo nazywać relacje i miejsce, by nie było wątpliwości, jakie one są. Ma to na celu wyrabianie nawyku, że trzeba się tymi kwestiami jak najszybciej w budowaniu platformy zajęć.

DWUGŁOWY PROFESOR



cel: nauka i wprawianie się w krótkich formach impro, tak zwanych grach impro, czyli stosowanie umiejętności w działaniu

Dwójka uczestników gra światowej klasy specjalistę w dziedzinie wymyślonej przez pozostałych uczestników (na przykład eksperta od wykorzystania wiewiórek w szpiegowaniu). Jedną postać gra dwójka aktorów, co oznacza, że ów profesor ma dwie głowy – komunikuje się on ze światem tak, że każda głowa mówi po jednym słowie naprzemiennie. Gra polega na tym, że odbywa się konferencja prasowa z owym specjalistą. Prowadzący moderuje rozmowę – publiczność zadaje pytania dotyczące specjalizacji profesora, a ten odpowiada na pytania – po jednym słowie na głowę, naprzemiennie. Odpowiedzi powinny mieć oczywiście sens! Z ćwiczenia płyną wnioski, że trzeba słuchać i dochodzić tego, o czym myśli partner, zamiast kreować we własnej głowie odpowiedzi na pytania. Celem dodatkowym jest element postaciowania – dołożenia profesorowi innego głosu, gestów, może jakiegoś charakteru.

Praca nad impro przynosi dużo zabawy – tworzymy szalone, improwizowane światy. Uczestnicy dość szybko dostrzegają, że aby to robić, nie trzeba wiele, poza otwartością i gotowością. Jednocześnie widzą, że konieczna w impro uważność i jasna komunikacja to bardzo praktyczne i pożądane atrybuty, które można łatwo wypracować. Możliwość grupowego omawiania ćwiczeń, wyciągania z nich wniosków, dzielenia się odczuciami i refleksjami, przy jednoczesnym pilnowaniu przez prowadzącego, żeby informacja zwrotna była nieoceniająca, odnosiła się do odczuć, opierała się na konkretach, a nie ogólnikach, sprawia, że owa komunikacja rzeczywiście staje się na warsztatach obecna. Grupa musi zrobić na wypowiedzi miejsce i czas, żeby każdy mógł zabrać głos. Tylko wówczas zbudowany zostanie zespół, który efektywnie i błyskotliwie współpracuje. I może nawet pojawi się w tej współpracy trochę magii…

Inspirujące lektury:

1. Harari Y.N., *Sapiens, Od zwierząt do bogów*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2019 (to pozycja nie tyle o technikach impro, ale o ludziach, i to w pozytywny sposób – a to bardzo przydatna przy improwizacji postawa).

2. Jagodowski T.J., Pasquesi D., Victor P., *Improvisation at the Speed of Life*, Solo Roma Incorporated, Chicago 2015.

3. Johnstone K., *Impro, Spontaniczne kreowanie świata*, Wydawnictwo PWST, Kraków 2016.

4. Johnstone K., *Impro for Storytelling*, Routledge / Theatre Arts Books, New York 1999.

5. Mącznik M., Król A., *Praktyczna improwizacja. Jak techniki improwizacji mogą usprawnić każdy aspekt Twojego życia*, Helion, Gliwice 2014.

EWA ŚWIDZIŃSKA

– absolwentka Państwowego Liceum Sztuk Plastycznych w Warszawie i Instytutu Wychowania Artystycznego Wyższej Szkoły Pedagogicznej w Częstochowie. Zajmuje się pedagogiką artystyczną oraz własną twórczością. Prowadzi autorskie warsztaty interdyscyplinarne, łączące sztuki wizualne z innymi dyscyplinami, starając się w nich jak najpełniej wykorzystać wiedzę teoretyczną i praktyczną. Brała udział w wielu spotkaniach i festiwalach performance, na przykład Interakcje w Piotrkowie Trybunalskim, w projektach poświęconych sztuce kobiet, na przykład w wystawach z cyklu Kobieta o Kobiecie w Bielsku-Białej, oraz w działaniach w przestrzeni publicznej, między innymi w Festiwalu Sztuka Ulicy w Warszawie. Uczestniczyła w programie Jana Świdzińskiego i Pawła Kamińskiego z cyklu *Alfabet polskiego performance*, emitowanym w TVP Kultura. Jurorka programu TVP SA *Dolina Kreatywna*.

SZTUKA PERFORMATYWNA

Uczestnictwo w warsztatach performatywnych umożliwia odkrycie w sobie potencjału twórczego. Poszczególne działania często wiążą się z miejscem, życiem codziennym i niepotrzebne są do ich realizacji na przykład akademickie zdolności plastyczne. Ważne jest wykorzystywanie instynktu teatralnego, otwarcie na doświadczanie, eksperyment, przeżywanie.

Performatywność oznacza wykonywanie, działanie. W pierwszym skojarzeniu najbardziej performatywną sztuką wydaje się taniec i teatr. Ale „teatr nie narodził się kiedyś, raz jeden i raz na zawsze. Teatr rodził się wielokrotnie, a co więcej – rodzi się nieustannie, na naszych oczach, w niezliczonych naszych *życiowych* poczynaniach, których matką jest przyrodzona nam i przemożnie nami władająca t e a t r a l n o ś ć”[1]. Sztuka performatywna, bazująca na instynkcie teatralnym i tak zwanej przedstawieniowości, to bardzo pojemne określenie, łączące różne dyscypliny artystyczne z życiem codziennym, społecznym, politycznym. Performatywność odnajdziemy w fotografowaniu, filmowaniu, malarstwie gestu, performansie, akcji, stand-upie, rytuałach, ceremoniach, zawodach sportowych, wszędzie…

Artyści performatywni mają specyficzny sposób pracy z przestrzenią, obiektami, ciałem. Sięgają po gesty, a wystawę traktują bardziej jako scenę niż skostniałą salę wystawową z nieruchomymi obrazami. Ważnym czynnikiem jest dla nich czas, zmienność, improwizacja. Tworząc wielozmysłowe, efemeryczne aranżacje, podkreślają, jak ważny jest proces, transformacje. Co ciekawe, nieraz budują relacje z publicznością, by następnie te związki zatrzeć.

Działania performatywne to, ujmując najprościej, projektowanie sytuacji twórczych z wykorzystaniem szeroko rozumianej aktywizacji, działań uwypuklających gest. Wpisują się one silnie w pedagogikę twórczości. Sam warsztat, udział w nim jest działaniem performatywnym.

W polskiej pedagogice artystycznej jednym z najważniejszych twórców idei warsztatu był profesor Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu Jan Berdyszak (1934–2014). Prowadził on od połowy lat 60. XX wieku nowatorską Pracownię Rzeźby i Działań Przestrzennych, która przede wszystkim kojarzona jest z instalacją, ale też wynikającymi z poszukiwań artystycznych działaniami performatywnymi[2]. Berdyszak uważał, że warsztat jest „czasem intensywnego tworzenia, znajdowania środków artykulacji, refleksji, możliwością zadziwienia siebie i stawiania pytań. Okazało się, że warsztat może być i tworzeniem, i autoedukacją. (...) U podstaw istoty warsztatów leży zdolność do otwartej inicjacji”[3]. Metody warsztatowe i działania performatywne charakterystyczne dla pracy pedagogicznej Berdyszaka stosuje także profesor Leon Tarasewicz, który w ASP w Warszawie prowadzi Pracownię Przestrzeni Malarskiej[4].

Warsztaty to rodzaj aktywności, która jest zawsze warunkowana wrażliwością i stanem wiedzy konkretnej osoby. Sztuka jest rodzajem nieustannego doświadczania, a nie doświadczeniem. Jest ona procesem interpersonalnym i jednorazowym. Doświadczanie, w odróżnieniu od doświadczenia, nie pozwala na powtórzenie procesów, nie sprowadza się więc tylko do elementów, czyli wartości uchwytnych, lecz

1 J. Kelera, *Krótka historia teatru w Europie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2018, s. 12.

2 Miałam przyjemność uczestniczyć w warsztatach profesora między innymi w Centrum Rzeźby Polskiej w Orońsku.

3 *Warsztaty edukacji twórczej*, red. E. Olinkiewicz i E. Repsch, Wydawnictwo Europa, wyd. 2, Wrocław 2004, s. 9.

4 Patrz: J. Banasiak, *Oduczyć sztuki. Metoda pedagogiczna Leona Tarasewicza na tle tradycji dydaktycznej Wydziału Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie*, Fundacja Kultura Miejska, ASP w Warszawie, Warszawa 2016.

jest jednocześnie „dotykaniem" stanów i międzywartości. Doświadczenia osób twórczych mogą dać dziecku najwięcej nie w postaci gotowego „produktu", lecz przez partnerski udział w procesie twórczym[5].

Artystyczne działania performatywne wyróżniają się kilkoma istotnymi cechami:

- **bardzo często odbywają się „tu i teraz", przed publicznością,**
- **są związane z konkretnym miejscem (*site-specific*),**
- **inspiruje je życie codzienne,**
- **odnoszą się do problemów społecznych, politycznych, ekologicznych.**

W związku z rozwojem mediów i ich dostępnością nastąpił olbrzymi rozwój działań performatywnych. Można też założyć taką interpretację, że to działania performatywne wpłynęły na rozwój mediów. Pewne jest, że jeszcze nigdy nie było tak łatwo upublicznić swojego prywatnego gestu, podzielić się nim w przestrzeni publicznej. Sięganie po aparat fotograficzny i kamerę, aby zarejestrować zdarzenia, stało się naturalne i powszechne. Dokumentujemy sytuacje statyczne i dynamiczne, używamy ręki albo statywu, montujemy i przekształcamy obraz. Obok teatralizacji innym performatywnym aspektem naszej codzienności stała się jej filmizacja.

Warsztaty o sztuce performatywnej to aranżowanie sytuacji twórczych.

Zaprezentowane w artykule warsztaty i scenariusze wykorzystywać będą związki sztuki performatywnej z plastyką, szerzej – ze sztukami wizualnymi (malarstwo, graffiti, plakat, fotografia). Ich charakter będzie jednak znacznie bardziej interdyscyplinarny, bo często wzmocniony muzyką. Warto podkreślić, że zaprezentowane poniżej działania odnoszą się do konkretnej przestrzeni, ale idea scenariuszy może zainspirować do działań w innym miejscu i kontekście.

Przykłady ćwiczeń warsztatowych oparłam przede wszystkim na geście, czyli elementarnym działaniu perfomatywnym. Performer Ryszard Piegza podkreśla uniwersalność i siłę gestu stwierdzeniem: „My czasami robimy te same gesty od lat, a to inni znajdują w tym ciągle coś nowego"[6]. Metoda aktywizująca, oparta na wykorzystaniu gestów, nazwana przeze mnie w skrócie metodą gestów, pozwala wykorzystywać je w różnych kontekstach. Może to być gest wobec:

- siebie (na przykład selfie),
- drugiej osoby (na przykład portret fotograficzny),
- grupy osób,
- konkretnego miejsca,
- przestrzeni publicznej,
- przyrody (natury),
- historii (przeszłości),
- kultury,
- przedmiotu,
- przestrzeni zamkniętej,
- zastanej sytuacji,
- słowa,
- fotografii.

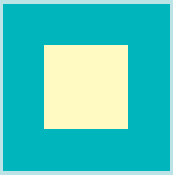
Warto pamiętać, że są także gesty trudne do zdefiniowania. Podczas warsztatów gesty powstają „tu i teraz". Towarzyszy im charakterystyczne dla twórczości napięcie emocjonalne.

5 *Warsztaty edukacji...*, s. 9–10.

6 R. Piegza, *Czy istnieje język performance?*, „Sztuka i Dokumentacja" 2020, nr 21, s. 35.

PRZYKŁADOWE ĆWICZENIA

ĆWICZENIE WSTĘPNE



cel: integracja grupy, wprowadzenie w temat

Właściwe działania warsztatowe warto poprzedzić ćwiczeniami wstępnymi nawiązującymi do tematu warsztatu. Możemy na przykład po przywołaniu pojęć: „sztuka performatywna", „działanie performatywne", „performans", „performatyka" zaproponować odszukanie w pamięci swojego aparatu fotograficznego zdjęć o charakterze performatywnym i poprosić chętnych o ich opisanie (na przykład co było impulsem do ich wykonania, kogo lub co przedstawiają).

SCENARIUSZ 1

Scenariusz można i warto modyfikować. Liczba przedstawionych w nim działań jest maksymalnie zwiększona, aby można było je redukować i przemieniać.

SPODKI – SPODECZKI, 1973–...

cel: zapoznanie z historią i przestrzenią miejsca, gdzie odbywają się warsztaty (Spodki Podlaskiego Instytutu Kultury)

Zadanie polega na syntetycznym przedstawieniu historii Spodków na podstawie wybranych fragmentów z prasy białostockiej, pokazem archiwalnych fotografii, spotkaniu z ich architekturą, z miejscem. Zostawiamy przestrzeń na dopowiedzenia uczestnikom warsztatów.

SPACER WOKÓŁ SPODKÓW Z KOMENTARZEM

cel: oprowadzenie wokół budowli z podkreśleniem jej cech charakterystycznych

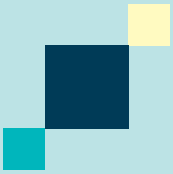
Ćwiczenie ma zwrócić uwagę na koncepcję architektoniczną, formę budynku, użyte materiały, rolę rytmu, wpisanie budowli w otoczenie. Możemy odnieść się do terminu „futuryzm dożynkowy" i inspiracji stogiem siana, UFO. Zadaniem uczestników jest wyszukanie swojego miejsca wokół architektury, zrobienie selfie oraz innych zdjęć „wycieczkowych".

HASŁO DLA SPODKÓW

cel: odniesienie się do konkretnego miejsca poprzez słowo i formę graficzną, zwrócenie uwagi na rolę działań efemerycznych

Znając historię Spodków, grupa znajduje odpowiednie miejsce na budynku i wykonuje efemeryczne graffiti, używając czystego pędzla i czystej wody. Można rozszerzyć zadanie i napisać inne hasło na stałe na banerze. Pytania do podsumowującej rozmowy: „Dlaczego wykonałeś takie hasło, taki rysunek?", „Czy gdyby było to graffiti malarskie, zmieniłbyś coś?".

WNĘTRZE



cel: wielozmysłowe zapoznanie się z wnętrzem budowli świetlika i jego konstrukcją

Zadanie grupy polega na oszacowaniu i zmierzeniu miarką albo krokami średnicy wnętrza, sprawdzeniu warunków akustycznych. Zwracamy uwagę na konstrukcję wokół świetlika i możliwe inspiracje przy jej tworzeniu.

JA I MÓJ PRZEDMIOT

cel: wejście w rolę storytellera, zapoznanie z prywatną opowieścią na forum grupy, wykorzystanie przedmiotu jako punktu wyjścia do przedstawienia historii

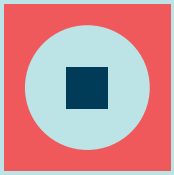
Zadaniem uczestników jest opowiedzenie w kręgu historii przyniesionego z domu spodeczka, sfotografowanie się z nim. Prosimy grupę o zastanowienie się nad relacją: Spodek (budowla) – spodeczek; filiżanka – spodeczek; szklanka – spodeczek; nad spodeczkiem jako pustką, brakiem dopełnienia.

DEDYKACJA

cel: nadanie przedmiotowi wyjątkowego charakteru poprzez napisanie na nim dedykacji, ważnego słowa oraz znalezienie dla niego wyjątkowego miejsca

Zadaniem grupy jest napisanie dedykacji na spodeczku lub innego ważnego słowa klucza, dopisanie daty i stworzenie bezpiecznego opakowania dla tego przedmiotu.

NAJSŁYNNIEJSZY SPODECZEK ŚWIATA



cel: zapoznanie z najsłynniejszym przedmiotem surrealistycznym i jego ideą, zwrócenie uwagi na rolę wyobraźni w twórczości

Po przedstawieniu idei przedmiotu surrealistycznego i pokazaniu fotografii futrzanej filiżanki ze spodeczkiem i łyżeczką Meret Oppenheim z 1936 roku grupa określa swoje odczucia wobec tego obiektu, także do naturalnego futra. Rozmawiamy, z czego mogłyby być wykonane surrealistyczne spodeczki, jaki spodeczek mógłby się nam przyśnić. Wykorzystując te pomysły, wprowadzamy zabawę w pokazywanie, na przykład jak niesiemy gorącą kawę w filiżance z lodu, miodu czy proszku. Zwracamy uwagę na rolę fantastyki w twórczości.

BYŁO, MINĘŁO? NAPRAWIANIE

cel: scalanie jako doświadczenie wobec przeszłości i przyszłości w dobie nadprodukcji, odnalezienie wartości w naprawianiu, zapoznanie z techniką *kintsugi*

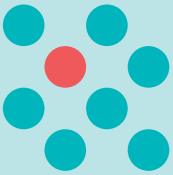
Po zapoznaniu z pojęciem „dzieci filiżanki” oraz japońską techniką *kintsugi* i jej filozofią uczestnicy warsztatów rozrywają na kawałki kwadratową kartkę papieru. Następnie scalają części, uwypuklając miejsca rozdarcia przy pomocy koloru czy faktury. Grupa zastanawia się, co mogą przypominać te pęknięcia, jak się czujemy podczas rozdzierania, a jak podczas łączenia elementów na nowo. Czy można te czynności odnieść do drogi życiowej człowieka? Czy te działania mają walory arteterapeutyczne?

SPODECZKI W HISTORII KULTURY

cel: zapoznanie z motywem spodeczka w historii kultury

Rozmowa o motywie spodeczka w kulturze: *Kawa i papierosy* Jima Jarmuscha, martwe natury Willema Claesza Hedy, śniadanie Meret Oppenheim, Różyc i konfitury (E. Orzeszkowa, *Nad Niemnem*).

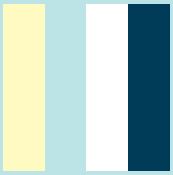
SPODECZKI A KONFITURY



cel: przywołanie rytuału robienia konfitur, zwrócenie uwagi na rolę słowa i czasu w działaniach performatywnych, użycie tekstu jako narzędzia relaksacji

Prosimy grupę, by zainspirowała się ceremonią robienia przetworów na zimę, ideą, że konfitury to przechowanie lata w słoiczku. Uczestnicy warsztatów wyszukują przepisy kulinarne dotyczące robienia konfitur. Próbują przekształcić ich treść na tekst relaksacyjny, poetycki, bawią się słowem, neologizmami, mogą wprowadzić elementy surrealistyczne. Wspólnie tworzą klimat robienia konfitur. Inspirują się słowami Krystyny Zachwatowicz: „Konfitury robi się długo".

SCENOGRAFIA



cel: poznanie roli scenografii i rekwizytów w sztukach performatywnych, pracowanie z zastaną kompozycją i przekształcanie jej na zasadzie łańcuszka, zwrócenie uwagi na rolę niedopowiedzenia, tajemnicy w działaniu

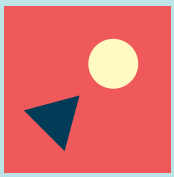
Uczestnicy po kolei układają na stole martwą naturę z wykorzystaniem spodeczków, owoców, tkanin, z zastosowaniem metody ruchomej, zmieniającej się kompozycji. Każdy ma określony czas na tworzenie swojego układu, na przykład dwie minuty. Następnie pracuje kolejna osoba. Można dodatkowo odseparować miejsce tworzenia od uczestników, tak, aby zachować element tajemnicy, zaskoczenia. Dokumentujemy etapy przekształcania kompozycji.

DARY NATURY

cel: zwrócenie uwagi na wielozmysłowe odbieranie darów natury (zapach, kolor, faktura), odniesienie do malarstwa gestu, naturalnych barwników oraz pojęcia *vanitas*

Grupa tworzy wspólny, wielkoformatowy obraz-instalację z wykorzystaniem owoców jesieni oraz przypraw. Uczestnicy opowiadają o swoich doznaniach wizualnych, zapachowych, dotykowych. Inspiracją i wprowadzeniem do pracy mogą być smaczne obrazy Piotra C. Kowalskiego.

ODPOCZYWANIE NA OPAK



cel: szybkie i spontaniczne wykonanie pracy plastycznej, zwrócenie uwagi na rolę przekształcania konkretnego przedmiotu, jego transformację, zmianę funkcji

Grupa przygląda się niebieskiemu hamakowi rozłożonemu w przestrzeni. Przywołana zostaje funkcja hamaka. Zadaniem uczestników jest zmiana funkcji hamaka tak, aby stał się miejscem wystawowym szybko i spontanicznie powstałych prac z białego

papieru pt. *Relaks*. Grupa proszona jest o rozhuśtanie hamaka wystawowego. Na koniec wszyscy odpoczywają przy muzyce relaksacyjnej lub w ciszy.

SCENARIUSZ 2

Motywem przewodnim tego scenariusza jest kolor niebieski. Wybrałam go ze względu na miejsce (skojarzenie: Spodki – kosmos – niebo) oraz symbolikę tego koloru i jego obecność w kulturze i życiu codziennym.

NAJBARDZIEJ NIEBIESKA

cel: wykonanie wspólnej kompozycji (instalacji) w przestrzeni, współdziałanie, zwrócenie uwagi na „adhokizm" i efemeryczność sytuacji, rolę dokumentowania

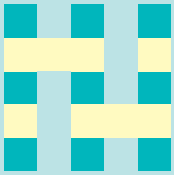
Każdy otrzymuje ikeowską torbę Frakta, o pojemności 71 litrów, ale może to być inny niebieski przedmiot, na przykład jeansy. Grupa układa zbiorową instalację w przestrzeni, plenerze, wykorzystując nierozłożone torby (niebieskie prostokąty). Zwracamy uwagę na proces przekształcania kompozycji. Zadaniem uczestników jest odnalezienie myśli przewodniej i nadanie tytułu ostatecznej, zaakceptowanej przez wszystkich instalacji.

MOJE 71 L BŁĘKITU

cel: wprowadzenie do performansu z rekwizytem, ukazanie różnorodności zastosowań artystycznych tego samego przedmiotu

Po zdemontowaniu instalacji każdy z uczestników otrzymuje z powrotem rekwizyt. Robi z nim coś indywidualnie: może przekształcać, ciąć, sklejać, wykorzystać przestrzeń, swoje ciało. Polecenie może być lapidarne, bez sugestii, na przykład „Narysuj człowieka (osobę)", aby decyzja: „Co dalej? Jak?" należała do uczestnika. Może być to działanie powściągliwe albo totalne. Powinno wynikać z własnych potrzeb. Jest to wprowadzenie do performansu z rekwizytem. Grupa opowiada o stworzonych przez siebie eksponatach.

UBRANIA NIEBIESKIE



cel: uruchomienie skojarzeń z konkretnymi przedmiotami, w tym wypadku z ubraniami, zwrócenie uwagi na nadprodukcję ubrań, rolę ubrania w kulturze

Uczestnicy eksponują trzy ubrania *vintage* o różnym charakterze, stylu. Zastanawiają się, czyje to mogło być ubranie. Piszą swoje przypuszczenia na karteczkach i odczytują poszczególne propozycje. Rozpoczyna się dyskusja na temat różnorodnego odbioru tej samej rzeczy, roli ubioru w kulturze. Grupa zastanawia się, co dalej można zrobić z tymi ubraniami, rozważa problem nadprodukcji i taniej produkcji ubrań, problem zużytych ubrań – odpadów. Przedstawia propozycje recyclingu lub upcyclingu.

MORZE – NIEBO

cel: indywidualne odniesienie się do identycznej kompozycji, zwrócenie uwagi na różnorodne oddziaływanie tego samego pejzażu, stworzenie zmultiplikowanej, wieloelementowej kompozycji

Po otrzymaniu identycznych kolorowych zdjęć morza i nieba (kompozycja otwarta) uczestnicy dokładnie przyglądają się spokojnemu pejzażowi. Wymyślają hasło, sentencję, które można dopisać bezpośrednio na tym zdjęciu. Tworzą wspólnie wieloelementową kompozycję i znajdują miejsce do jej wyeksponowania. Na koniec odczytują napisane skojarzenia, porównują układ i kroje pisma w stworzeniu wieloelementowego plakatu, odnoszą się do tego pejzażu („Czy wyeksponowałeś swoje odczucia?", „Czy odniosłeś się do nieba i morza jako żywiołu?", „W jakim stopniu plakat jest papierkiem lakmusowym twojego samopoczucia tu i teraz?").

MOJE BŁĘKITY

cel: przełożenie wyobraźni muzycznej na gest malarski, zwrócenie uwagi na oddziaływanie koloru niebieskiego i jego odcieni na psychikę i wyobraźnię

Uczestnicy odszukują w pamięci i wczuwają się w muzykę, która według nich kojarzy się z błękitem. Próbują ją namalować wybranym odcieniem tego koloru. Po skończonej pracy malarskiej ujawniają, do jakiej muzyki malowali. Jeśli jest to możliwe, odsłuchują fragmentów lub nucą. Działanie można zakończyć odczytaniem fragmentu o błękicie z rozprawy Wassily'ego Kandinsky'ego *O duchowości w sztuce*, wydanej w 1911 roku, ale nadal inspirującej:

> Im głębszy jest błękit, tym mocniej wzywa człowieka w nieskończoność, budzi w nim tęsknotę za czystością, a wreszcie i transcendencją. (...) Promienieje zeń głębokie ukojenie. Przechodząc w czerń, przybiera dodatkowo ton nieludzkiego smutku. Jest zapadaniem się bez końca, (...) w stan ogromnej powagi. Rozjaśniając go, do czego błękit nie bardzo nadaje się, otrzymujemy kolor jakby niezdecydowany i w stosunku do człowieka obojętny, jak jasnoniebieskie niebo. Im jest jaśniejszy, tym mniej dźwięczny, aż w końcu zmieni się w bezdźwięczny spokój – przejdzie w biel. Muzycznie można by jasny błękit porównać do dźwięku fletu, a ciemny do altówki; jeszcze bardziej go ściemniając, otrzymamy cudowne tony wiolonczeli, wspaniałe, głębokie odcienie błękitu przypominają niskie dźwięki organów[7].

IKB 2020 (INTERNATIONAL KLEIN BLUE)

cel: obserwacja błękitu w plenerze, porównanie błękitów farby z błękitami w naturze; Yves Klein jako artysta totalny, cytat: „Jestem zazdrosny o ptaki, które zajmują moje niebo", żywioły jako inspiracje artystyczne

Grupa wychodzi w plener i patrzy na niebo przez lunetkę zrobioną z papieru, a następnie ogląda niebo swobodnie, bez ograniczeń. Każdy wykonuje indywidualny gest wobec nieba oraz zbiorowy, zaakceptowany przez wszystkich. Szuka w plenerze innych błękitów poza niebem, na przykład kropli deszczu, kałuży, cienia. Pytanie do dyskusji: „Czy tęskniłeś za oglądaniem nieba w czasie *lockdownu*?". Przywołanie twórczości Yves'a Kleina, artysty totalnego, inspirującego się żywiołami, malującego błękitne obrazy monochromatyczne, twórcy zarejestrowanego IKB.

7 W. Kandinsky, *O duchowości w sztuce*, Państwowa Galeria Sztuki w Łodzi, Łódź 1996, s. 88.

MOJE ZADZIWIENIA

cel: zwrócenie uwagi na rolę wyobraźni i inspiracji w twórczości, czerpanie inspiracji z literatury, słowa poetyckiego, a także kultury wizualnej internetu, stworzenie wspólnej wystawy wirtualnej na zadany temat, wcielenie się w rolę kuratora

Grupa słucha fragmentu przemowy noblowskiej Wisławy Szymborskiej:

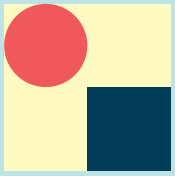
> *Poeta i świat*
>
> Świat, cokolwiek byśmy o nim pomyśleli zatrwożeni jego ogromem i własną wobec niego bezsilnością, rozgoryczeni jego obojętnością na poszczególne cierpienia ludzi, zwierząt, a może i roślin, bo skąd pewność, że rośliny są od cierpień wolne; cokolwiek byśmy pomyśleli o jego przestrzeniach przeszywanych promieniowaniem gwiazd, gwiazd, wokół których zaczęto już odkrywać jakieś planety, już martwe? jeszcze martwe? – nie wiadomo; cokolwiek byśmy pomyśleli o tym bezmiernym teatrze, na który mamy wprawdzie bilet wstępu, ale ważność tego biletu jest śmiesznie krótka, ograniczona dwiema stanowczymi datami; cokolwiek jeszcze pomyślelibyśmy o tym świecie, jest on zadziwiający[8].

Po wysłuchaniu tego fragmentu wszyscy zastanawiają się, co mogłoby się znaleźć na wystawie zatytułowanej *Zadziwienia*. Grupa szuka w internecie czegoś, co podziwia, a co mogłoby się stać elementem wspólnej wystawy w przestrzeni wirtualnej na ten temat. Zadanie polega na skomponowaniu wspólnej wystawy wirtualnej na bazie tych elementów i napisaniu do niej komentarza, tekstu kuratorskiego.

Druga wersja:

Można działanie sprowadzić do pisemnej opowieści na kartce papieru. Uczestnicy wkładają pisemną opowieść o zadziwieniach „tu i teraz" do torby lub innego zamykanego przedmiotu. Pytania do rozmowy: „Czy będzie możliwe otworzenie tej torby za jakiś czas, na przykład za rok, dwa, i skonfrontowanie tych opisów po latach?", „Czy zadziwienia są zmienne?", „Gdzie należy przechować tę torbę?".

TO PERFORM



cel: podsumowanie, zwrócenie uwagi na wieloznaczność czasownika *to perform*, ewaluacja poprzez słowo

Richard Schechner, autor pierwszego podręcznika do performatyki, przywołał pole znaczeniowe angielskiego *to perform*, od którego powstały słowa performans, performatyka, performatywny. W każdym wyjaśnieniu występuje specyficzny czasownik, ewentualnie rzeczownik odczasownikowy: „sprostać", „osiągnąć spełnienie", „wystawić", „wystąpić", „popisać się", „pójść na całego", „uwydatnić czynności"[9]. Uświadamiamy grupie, że jest to grupa czasowników wyrażających czynności związane z procesem realizowania siebie. Prosimy uczestników, by wybrali te określania *to perform*, które w największym stopniu opisują ich udział w warsztatach sztuki performatywnej.

8 W. Szymborska, *Odczyt noblowski 1996*. Tekst jest dostępny pod linkiem: https://www.nobelprize.org/prizes/literature/1996/szymborska/25586-wislawa-szymborska-odczyt-noblowski-1996 [dostęp 06.10.2020].

9 Za: A. Kawalec, *Przyjemność i działanie w performansie, performatyce i sztukach performatywnych*, „Przegląd Filozoficzny" 2012, nr 2 (82), s. 351.

Podsumowanie

W sztuce performatywnej punkt ciężkości przesunięty jest często na sam proces tworzenia, a nie na efekt końcowy powstałego dzieła, jak na przykład w malarstwie gestu. Poprzez działania dowiadujemy się czegoś więcej o sobie, współdziałamy, dotykamy problemów społecznych, związanych z ekologią, psychologią, filozofią. Wykorzystujemy przywołany wcześniej instynkt teatralny. Richard Schechner określił działanie jako aktywność „wszystkiego, co istnieje, począwszy od kwarków, poprzez istoty czujące i świadome, aż do gromad galaktycznych”[10] i my się w tę aktywność wpisujemy. Pojedyncze gesty, działania w ramach warsztatu „Sztuka performatywna” mogą stać się także częścią czegoś bardziej długofalowego, zalążkiem złożonych projektów o charakterze artystyczno-społecznym.

Inspirujące lektury:

1. Banasiak J., *Oduczyć sztuki. Metoda pedagogiczna Leona Tarasewicza na tle tradycji dydaktycznej Wydziału Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie*, Fundacja Kultura Miejska, ASP w Warszawie, Warszawa 2016.

2. Carlson M., *Performans*, Dom Wydawniczy PWN, Warszawa 2015.

3. Józefowski E., *Warsztaty twórcze przy kreacji plastycznej jako doświadczenie partycypacji w sztuce*, Wydawnictwo Difin, Warszawa 2017.

4. Kawalec A., *Przyjemność i działanie w performansie, performatyce i sztukach performatywnych*, „Przegląd Filozoficzny” 2012, nr 2 (82).

5. *Warsztaty edukacji twórczej*, red. E. Olinkiewicz, E. Repsch, Wydawnictwo Europa, wyd. 2, Wrocław 2004.

10 Tamże.

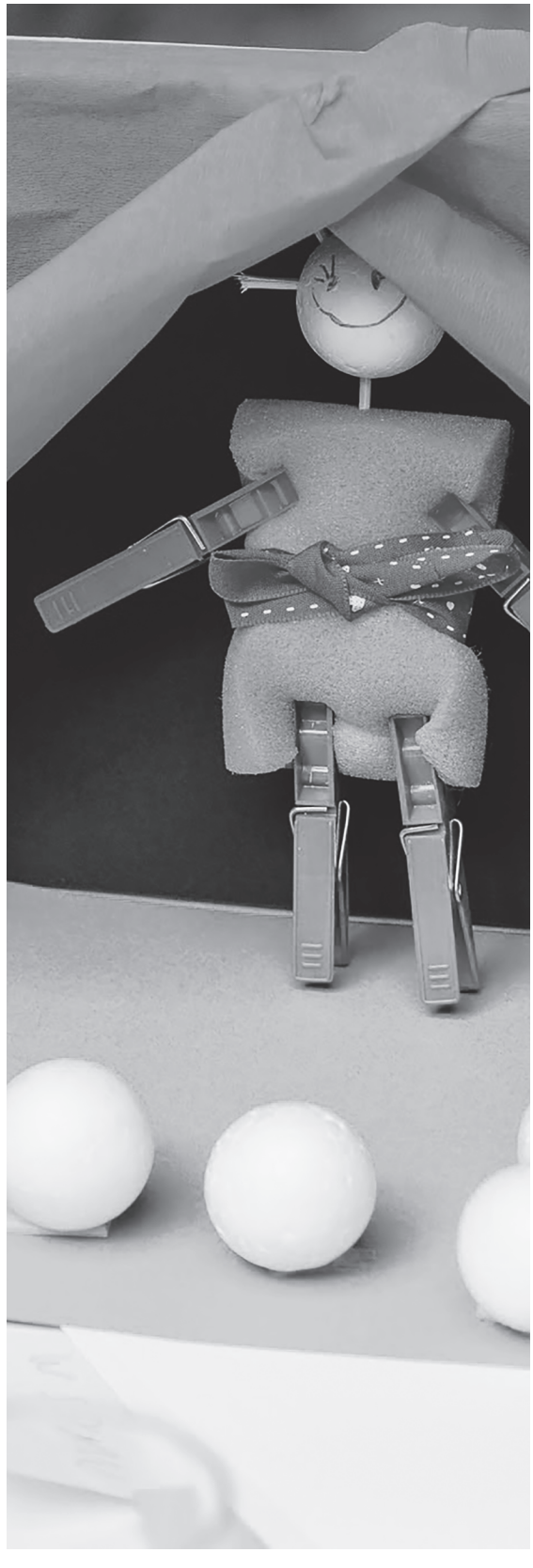
MACIEJ SAWICKI

– od ponad siedmiu lat profesjonalnie i praktycznie zajmuje się kreatywnością. Współtwórca AskWhy.pl – firmy pomagającej znajdować niestandardowe i skuteczne rozwiązania trudnych problemów z zakresu rozwoju produktu, planowania promocji, budowania wizerunku firmy w internecie. Realizował projekty dla firm technologicznych, samorządów, organizacji pozarządowych. Współtwórca kilkunastu autorskich procesów pracy kreatywnej. Kooperował z takimi markami jak Volvo, Skanska, Jim Beam. Współautor kampanii Podlaskie Travel, opartej na *design thinking*. Wierzy w połączenie logiki i kreatywności oraz w świadome korzystanie z procesów kreatywnych. Pracuje nad algorytmem kreatywności.

TRENING KREATYWNOŚCI

Trening kreatywności jest niezwykle istotny, ponieważ pomaga wypracować kreatywną pewność siebie. Im więcej ćwiczymy, tym sprawniejszy mamy umysł i jesteśmy lepiej przygotowani do kreatywnej pracy.

Kreatywność ma wiele definicji. Często utożsamiamy ją jedynie z pomysłowością, a to zdecydowanie coś więcej. Żeby wpaść na dobry pomysł, najpierw trzeba zrozumieć potrzebę drugiej osoby i przeanalizować problem. Dopiero potem przychodzi czas na generowanie pomysłów i w końcu na ich zrealizowanie.



PRZYKŁADOWE ĆWICZENIA

PODEJŚCIE DO KREATYWNOŚCI

cel: pokazanie uczestnikom, w jakich warunkach nasz umysł staje się najbardziej kreatywny

Osoby w grupie pracują indywidualnie. Prowadzący rozdaje każdemu czystą kartkę A4 i prosi o narysowanie na niej trzech rzędów składających się z trzech okręgów: jeden rząd na górze kartki, jeden pośrodku i jeden na dole. Okręgi powinny wypełnić większość powierzchni kartki. Każdy z uczestników powinien mieć też coś do pisania.

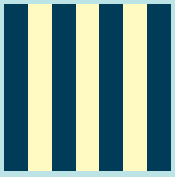
Prowadzący prosi, aby uczestnicy narysowali coś kreatywnego w ciągu dwóch minut, włącza stoper, a w tle puszcza szybką muzykę. Co kilkanaście sekund przypomina, że efekt pracy musi być wyjątkowo kreatywny. Co trzydzieści sekund informuje też, ile czasu jeszcze zostało. Celem prowadzącego jest lekkie zestresowanie uczestników, tak, żeby poczuli presję dużych oczekiwań.

Kiedy czas się skończy, prowadzący zadaje pytanie, czy to ćwiczenie było przyjemne. Następnie prosi, aby kartki zgnieść i rzucić w jego stronę. W drugiej części ćwiczenia prowadzący znów rozdaje czyste kartki i informuje, że ćwiczenie zostanie powtórzone. Tym razem czas to trzy minuty. Do dyspozycji są długopisy, ale też cokolwiek innego, co uczestnicy znajdą w sali. Na kartce można pisać, rysować, zginać ją, dziurawić, zrobić z nią wszystko, aby efekt był kreatywny. Prowadzący włącza stoper i lekką, przyjemną muzykę. Podczas ćwiczenia informuje, że chętni będą mogli pokazać efekt pracy. Jeśli ktoś nie będzie chciał zaprezentować pracy, nie będzie takiej konieczności. Powtarza, że każdy z uczestników na pewno zrobi z kartką coś twórczego i że to ćwiczenie to po prostu dobra zabawa.

Kiedy czas się skończy, prowadzący zadaje grupie pytanie, czy czuła się bardziej twórcza podczas ćwiczenia numer jeden, czy ćwiczenia numer dwa. Następnie chwilę trwa dyskusja o obserwacjach uczestników. Grupa próbuje odpowiedzieć na pytanie, co sprawia, że czujemy się pewni swojej twórczości.

Każdy z nas jest bardziej kreatywny, kiedy czuje się komfortowo. W sytuacjach, gdy jesteśmy bardzo zestresowani, gonią nas terminy albo wiemy, że czeka nas nieprzyjemna krytyka, sami sobie stawiamy bardzo wysokie wymagania i frustrujemy się. Jeśli wyzwanie staje się dobrą zabawą i wiemy, że krytykowana będzie ewentualnie nasza praca, ale nie my, stajemy się bardziej twórczy. Ograniczenia czasowe mogą czasem dodatkowo motywować i sprawiać, że proces twórczy następuje szybciej, jednak strach przed krytyką praktycznie zawsze podcina skrzydła.

RZĄD BEZ SŁÓW

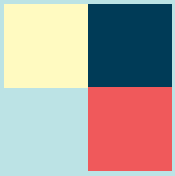


cel: zaprezentowanie grupie roli otwartego umysłu w poszukiwaniu pomysłów

Prowadzący prosi członków grupy, aby wstali, i daje pierwszą instrukcję. Polega ona na tym, że od tej pory nikt w sali nie może się odezwać – żadnych pytań, komentarzy. Następnie prosi uczestników, aby ustawili się pod ścianą. Prowadzący przedstawia wyzwanie, które polega na tym, aby cała grupa ustawiła się w kolejności od osoby najmłodszej po lewej stronie do osoby najstarszej po prawej stronie. To ćwiczenie trwa tyle czasu, aż grupa poradzi sobie z wyzwaniem.

Kiedy nasze najbardziej oczywiste metody przestają działać (w tym przykładzie komunikacja werbalna), stajemy się odruchowo bezradni. Jest to jednak idealny moment, żeby zacząć myśleć niestandardowo i poszukiwać nowych rozwiązań. W tym ćwiczeniu prawdopodobnie któraś z osób wpadnie na pomysł, aby wyświetlić swoją datę urodzin na telefonie komórkowym, napisać na kartce, podnieść rękę i pokazać palcami miesiąc urodzenia. Kiedy to nastąpi, całe zadanie staje się automatycznie dużo prostsze. To pokazuje, że często wyzwania przestają być skomplikowane, jeśli potrafimy patrzeć szerzej i nie myśleć o ograniczeniach.

METAFORYZOWANIE



cel: ćwiczenie to jest dobrą umysłową rozgrzewką, pozwala przez chwilę zastanowić się nad własnym samopoczuciem i znaleźć kreatywny, bardzo obrazowy sposób na opowiedzenie tego grupie

Uczestnicy pracują indywidualnie. Prowadzący prosi, aby każdy opisał swój obecny stan emocjonalny za pomocą zapachu, na przykład: „Czuję się jak zapach świeżo ściętej trawy". Następnie kto chce, ten może podzielić się odczuciami z grupą ustnie.

ROLA EMPATII

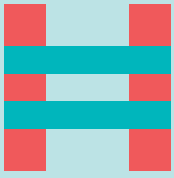
cel: uzmysłowienie i zobrazowanie uczestnikom roli empatii

Uczestnicy siedzą przy stołach w grupach czteroosobowych (możliwe są inne konfiguracje). Każdy uczestnik ma czystą kartkę A4 i dzieli ją ołówkiem lub długopisem na tyle równych części, ile jest osób w grupie. Linie dzielące powinny być równoległe. Następnie każda osoba powinna napisać jakieś zdanie na górze kartki (w pierwszej wyodrębnionej części). Po zapisaniu zdania każdy podaje swoją kartkę osobie po prawej stronie. Osoba ta ma teraz zadanie, aby w drugiej części (poniżej) narysować to, co przeczytała. Następnie każdy zgina kartkę tak, aby nie było widoczne pierwsze zdanie, a tylko rysunek.

Gdy wszyscy skończą, kartka znów idzie w prawą stronę. Osoba, która otrzymała kartkę, ma teraz za zadanie napisać to, co widzi. Nie podajemy już kartki dalej. Na koniec każda osoba sprawdza, jakie było pierwsze zdanie i jakie zdanie zostało napisane teraz. Chętni mogą przeczytać na głos, jak zmienił się sens przekazu.

Wszystko, co komunikujemy, zostaje przez inne osoby odebrane we właściwy dla nich sposób. Każdy ma inny bagaż doświadczeń oraz inaczej interpretuje słowa i emocje. Fakt, że zdanie pierwsze różni się od drugiego, jest tego dowodem. Często w codziennej komunikacji przekazujemy coś innym osobom, a te przekazują coś jeszcze innym. Czasem odbywa się to słownie, czasem za pomocą e-maila, a czasem SMS-em. Umiejętność empatii pozwala nam dobrze odczytać intencje osób, z którymi się komunikujemy. Dodatkowo sprawia, że jesteśmy wyrozumiali i uwrażliwieni na błędy, które mogą pojawić się w odbiorze naszego komunikatu.

DRABINA JAK/DLACZEGO



cel: ćwiczenie uczy bycia uważnym na potrzeby drugiej osoby i pozwala w pełni zrozumieć wyzwanie, które chcemy kreatywnie rozwiązać

Grupa dzieli się na dwuosobowe zespoły. Jedna z osób będzie zadawała pytania, a druga udzielała odpowiedzi. Osoba odpowiadająca przed rozpoczęciem zadania przedstawia swoje zainteresowania, hobby. Grupa musi podjąć decyzję, jakiego zainteresowaniu będzie dotyczyła dalsza rozmowa.

Po podjęciu decyzji pierwsza osoba zadaje pytanie: „Dlaczego się tym zajmujesz?". Następnie jeszcze przynajmniej dwa razy dopytuje: „Dlaczego…?". Po serii pytań z „dlaczego" wraca do początku rozmowy i pyta: „Jak się tym zajmujesz?". Następnie pyta jeszcze przynajmniej dwa razy: „Jak…?". Na zakończenie osoba pytająca referuje grupie całą historię osoby pytanej, a osoba pytana ocenia, czy została dobrze zrozumiana.

Przykład

Temat rozmowy: bieganie

Osoba pytająca: Dlaczego biegasz?
Osoba pytana: Bo chcę być zdrowy.

Osoba pytająca: Dlaczego tak bardzo zależy ci na zdrowiu?
Osoba pytana: Bo chcę być w stanie jakościowo spędzać czas z moją rodziną.

Osoba pytająca: Dlaczego spędzanie czasu z rodziną jest dla ciebie takie ważne?
Osoba pytana: Ponieważ uważam, że to największa wartość w moim życiu.

Osoba pytająca: Jak biegasz?
Osoba pytana: Najczęściej podczas biegania słucham muzyki.

Osoba pytająca: W jaki sposób słuchasz muzyki podczas biegania?
Osoba pytana: Zgrywam na mój zegarek kilka szybkich utworów muzycznych przed treningiem i słucham na słuchawkach Bluetooth.

Osoba pytająca: W jaki sposób wybierasz piosenki do biegania?
Osoba pytana: Z reguły sprawdzam na Spotify gotowe listy utworów do biegania, przesłuchuję kilka sekund każdej piosenki i decyduję, które utwory najbardziej mi leżą.

Przykładowe streszczenie wykonane przez osobę pytającą:

„Osoba odpowiadająca uważa, że najważniejszą wartością w jej życiu jest rodzina i najbardziej zależy jej, żeby w sposób wartościowy spędzać z bliskimi czas. Dlatego zdrowie jest niezwykle ważną wartością w życiu tej osoby i z tego powodu regularnie biega. Podczas biegania słucha muzyki, którą odtwarza ze swojego zegarka przez słuchawki Bluetooth. Muzykę dobiera w ten sposób, że znajduje na Spotify listy utworów do biegania i przesłuchuje po kilka sekund każdy utwór. Następnie decyduje, które są odpowiednie, i zgrywa je na zegarek".

Jeśli naszym celem jest znalezienie kreatywnego rozwiązania czyjegoś problemu, musimy nauczyć się skutecznie słuchać i rozmawiać. Świadomość istnienia drabiny pytań (pytanie „dlaczego" pomaga uogólniać temat, szukać emocji i motywacji, a pytanie „jak" pozwala drążyć temat i uszczegóławiać naszą wiedzę) sprawia, że znacznie łatwiej jest nam zdobywać ważne informacje. Te z kolei mogą budować wnioski przydatne w znalezieniu nowych pomysłów.

NIERACJONALNA BURZA MÓZGÓW

cel: rozruszanie umysłu i zbudowanie poczucia komfortu podczas generowania nieracjonalnych pomysłów, poruszenie wyobraźni

Grupa dzieli się na zespoły od trzech do sześciu osób. Każdy zespół dostaje plik kolorowych karteczek post-it i tyle długopisów, ilu jest członków zespołu. Idealnie by było, aby każdy zespół miał też kartkę z flipchartu i przykleił ją do ściany, drzwi lub szyby. Jeśli nie jest to możliwe, kartka może leżeć na stole. Teraz każda osoba z zespołu dostaje po jednym spinaczu do papieru. Kiedy wszyscy mają już przygotowane materiały, prowadzący prosi, aby każda grupą wymyśliła jak najwięcej możliwych zastosowań spinacza do papieru.

Ważne: w tym ćwiczeniu nie ma poprawnych i złych zastosowań, nie muszą one być racjonalne. Ważne, żeby poruszyć wyobraźnię grupy. Podczas ćwiczenia prowadzący powinien ustalić z grupą dwie zasady:

1. Nie krytykujemy żadnych pomysłów.

2. Możemy modyfikować pomysły innych osób i tworzyć na ich podstawie nowe.

Każdy pomysł jest zapisywany na kolorowej karteczce, która następnie zostaje przyklejona do kartki z flipchartu.

Dobry, kreatywny pomysł rodzi się z wielu różnych konceptów. Te spośród nich, które są abstrakcyjne, irracjonalne, także mają swoją wartość. Mogą zainspirować któregoś z członków zespołu. Ważne jest zatem, aby grupa czuła się komfortowo z przedstawianiem pomysłów, które z pozoru nie mają sensu.

Inspirujące lektury:

1. Kelley D., *Jak zyskać kreatywną pewność siebie*. Wykład jest dostępny pod linkiem: https://www.ted.com/talks/david_kelley_how_to_build_your_creative_confidence?language=pl.

2. Kelley T., Kelley D., *Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All*, Crown Business, New York 2013.

3. Metoda *design thinking*: https://designthinking.pl/co-to-jest-design-thinking.

4. Seelig T., *inGenius: A Crash Course on Creativity*, HarperOne, New York 2015.

5. Sirolli E., *Chcesz pomóc? Zamknij się i słuchaj!* Wykład jest dostępny pod linkiem: https://www.ted.com/talks/ernesto_sirolli_want_to_help_someone_shut_up_and_listen?language=pl.

DOROTA FRASUNKIEWICZ

– muzykolog i etnomuzykolog, wykładowca akademicki z zakresu komunikacji interpersonalnej, negocjacji. Muzykoterapeuta i instruktor terapii tańcem i ruchem – pracuje z osobami z niepełnosprawnością ruchową oraz intelektualną (w stopniu umiarkowanym i znacznym), zarówno z dziećmi, jak i dorosłymi. Trener aktywizacji seniorów w ramach Stowarzyszenia Akademia Plus 50 (flamenco dla seniorów, tańce etniczne, spotkania podróżnicze dla seniorów, audycje słowno-taneczne z grupami seniorów). Animator w europejskich projektach senioralnych, w ramach programu *Grundtvig Open (h)art* czy w ramach projektu *Seniorzy w Akcji*. Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności i Towarzystwa Inicjatyw Twórczych „ę".

DZIAŁANIA TWÓRCZE JAKO NOWATORSKA METODA PRACY Z OSOBAMI O SZCZEGÓLNYCH POTRZEBACH, W TYM Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIAMI

Nowatorskie metody pracy z osobami o szczególnych potrzebach powinny polegać na wielopłaszczyznowych i wielopoziomowych działaniach, które obejmują muzykę, taniec, teatr i aktywność plastyczną.

Uczestnictwo w kulturze osób o szczególnych potrzebach może przejawiać się w postaci:

- biernej konsumpcji produktów kultury,
- czynnego udziału w różnorodnych, celowo zorganizowanych zajęciach artystycznych, w tym w uprawianiu amatorskiej twórczości artystycznej[1].

Twórczość artystyczna nie jest powielaniem wzorów i naśladownictwem, ale przekształcaniem zastanej rzeczywistości, jej wzbogacaniem czy interpretacją z odmiennej perspektywy. Natomiast **amatorska twórczość artystyczna** jest specyficznym procesem, w którym twórca nie musi „wzbogacać rzeczywistości". Wzbogaca jednak samego siebie, rozwija swoje zmysły, postrzeganie i kompetencje, kształtując „dzieło" nowe dla niego samego, piękne w jego subiektywnej ocenie lub ocenie jego najbliższych, oraz wypracowując swój własny styl działań twórczych i/lub odtwórczych. Z takiej perspektywy wszelkie działania twórcze są metodą rozwoju uzdolnień, talentów, umiejętności, procesów poznawczych (spostrzeżeń, pamięci natychmiastowej i odroczonej, wyobraźni twórczej), procesów emocjonalnych i wolicjonalno-motywacyjnych[2]. Inspirowanie do działania twórczego osób o szczególnych potrzebach może prowadzić do następujących pozytywnych skutków:

- budowania aktywności umysłowej,
- poprawy samopoczucia (poprzez wyciszenie negatywnych emocji i dostarczenie radości),
- zwiększenia motywacji do działania,
- ćwiczenia uwagi i koncentracji,
- wzmocnienia pamięci,
- doskonalenia koordynacji wzrokowo-ruchowej,
- rozwijania umiejętności współdziałania w grupie, a przez to niwelowania uczucia osamotnienia,
- odkrycia i zaspokojenia zainteresowań.

Z powyższych względów nowatorskie metody pracy z osobami o szczególnych potrzebach powinny polegać i z reguły polegają na wielopłaszczyznowych i wielopoziomowych działaniach, które obejmują muzykę, taniec, teatr i aktywność plastyczną. Praca z takimi osobami realizowana jest w formie:

1. Stawiania konkretnych zadań – ta metoda umożliwia bardziej planowe kierowanie twórczością (mogą to być przekształcenia wzorów podawanych przez osobę prowadzącą); jednak i w tym wypadku warto pozostawić pewien margines swobody na samodzielną praktykę podopiecznych.

2. Twórczości podejmowanej z własnej inicjatywy i potrzeby podopiecznego – takie spontaniczne i samodzielne wypowiadanie się jest najczęściej rezultatem nagromadzonych przeżyć i może mieć wartość diagnostyczną.

Działanie amatorskie nie wymaga publicznej prezentacji artysty (chociaż efekt końcowy może być publicznie zaprezentowany) i nie zawsze podlega ocenie[3]. Istotne jest bowiem wspólne lub samodzielne (później połączone w dzieło

1 E. Jutrzyna, U*czestnictwo w kulturze osób niewidomych*, [w:] *Muzyka w życiu osób niepełnosprawnych*, red. Z. Konaszkiewicz, Wydawnictwo Akademii Muzycznej im. F. Chopina, Warszawa 2004, s. 60; E. Jutrzyna, *Uczestnictwo w kulturze szansą społecznego usamodzielnienia osób z niepełnosprawnością intelektualną*, [w:] *Sfery życia osób z niepełnosprawnością intelektualną*, red. Z. Janiszewska-Nieścioruk, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2005, s. 186.

2 L. Ploch, *Konteksty aktywności artystycznej osób z niepełnosprawnością*, Wydawnictwo Difin, Warszawa 2014, s. 20.

3 S. Popek, *Człowiek jako jednostka twórcza*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2003, s. 22–24.

grupowe) tworzenie. W procesie tworzenia przez osoby o szczególnych potrzebach **ważny jest sam udział w działaniu – i to on stanowi wartość, nie efekt końcowy.**

W pracy z osobami o szczególnych potrzebach należy jednak pamiętać, iż dostarczanie zróżnicowanych bodźców i doświadczeń jest pożądane, ale może rodzić pewne problemy. Osoby z głęboką niepełnosprawnością intelektualną i niektórzy seniorzy charakteryzują się zróżnicowanym progiem wrażliwości na bodźce różnej modalności oraz niskim progiem tolerancji na nadmiar stymulacji.

Poszukując inspiracji do działań twórczych, można posługiwać się różnymi metodami; niektóre z nich zostaną omówione poniżej.

1. **Metody projekcyjne** – poprzez pytanie nie wprost pozwalają poznać, jak podopieczny postrzega świat, jaki ma stosunek do siebie samego, do innych osób i do otaczającej rzeczywistości[4]. W ramach tej metody można wyodrębnić różne techniki[5].

1.1. Techniki wizualne – w ich skład mogą wchodzić testy obrazkowe w formie zdjęć fotograficznych, schematycznych rysunków, przedstawiających różne sytuacje lub przedmioty, mogące wywołać różne skojarzenia. Stanowią one bodziec do układania opowiadania lub historyjki.

4 J. Izdebska, *Wykorzystanie wytworów działalności dziecka w badaniach nad mediami elektronicznymi*, „Neodidagmata" 2008, nr 29/30, s. 89.

5 H. Bocan, *Techniki projekcyjne*, „Pedagogika" 2015, nr 7; por. H. Greenspan, M. Porat and Y.Y. Zeevi, *Projection-Based Approach to Image Analysis: Pattern Recognition in a Position-Orientation Space*, „IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence", vol. 14, 1992, s. 1105–1110.

PRZYKŁAD ĆWICZENIA OPARTEGO NA TECHNIKACH WIZUALNYCH

HISTORIE ZAKLĘTE W OBRAZKI

materiały: kolorowe zdjęcia (dwa do czterech na każdą osobę), wycięte z czasopism, z dowolnymi przestawieniami, zarówno utrzymane w ciepłej, pozytywnej kolorystyce (mogą to być zdjęcia uśmiechniętej rodziny, wesoło bawiących się zwierząt czy neutralne, na przykład fotografie domów, zima w lesie, ognisko); taśma klejąca

Każdy uczestnik wybiera jedną fotografię z rozrzuconych na stole. Dostaje instrukcje: „Wybierz taki obrazek, jaki dziś do ciebie przemawia, jaki dziś ci się podoba. Co spodobało ci się w tym obrazku (cały obrazek, jego element)? Jaki tytuł może mieć ten obrazek?".

Następnie prosimy o wybranie kolejnego obrazka i zadajemy podobne pytania (z osobami sprawnymi intelektualnie możemy tę czynność powtórzyć jeszcze dwa razy). Łączymy obrazki taśmą klejącą i prosimy o opowiedzenie jednej, w miarę spójnej historii. Uwaga: jeżeli uczestnik zobaczył w swojej fotografii negatywną emocję, to łącząc obrazki, sugerujemy, aby negatywna emocja była jako pierwsza (tak, aby opowiadanie zakończyć akcentem pozytywnym).

1.2. Techniki werbalne – to narzędzia operujące bodźcami słownymi, takimi jak różnego rodzaju rozpoczęte, a niedokończone zdania, opowiadania, bajki, historyjki. Pozwalają one zorientować się w sferze pragnień, aspiracji osób badanych oraz uchwycić stosunki interpersonalne. Można wykorzystać tu jako metodę pracy z grupą *storytelling* (opowiadanie historii). Wówczas uczestnicy tworzą osobiste historie, na przykład:

– opowiadanie przez uczestników własnych wspomnień związanych z przyniesioną pamiątką czy fotografią,
– słuchanie/śpiewanie piosenek, które będą punktem wyjścia do dalszych działań (na przykład w pracy z seniorami piosenki o tematyce zimowej, prowokujące do rozmowy na temat: „Jakie zimy bywały w twoim dzieciństwie?" lub „Jak spędzaliśmy Boże Narodzenie?"). Przekaz osobisty jednego uczestnika wyzwala emocje u innych, którzy współuczestniczą w opowiadaniu (dodają swoje wspomnienia). Na zakończenie można zaproponować namalowanie wybranego elementu wspomnień (na przykład zaspy śnieżne malowane farbami i „przysypywane" watą, saneczki, choinka w lesie, płot z czapami śniegu),
– opowiadanie przez prowadzącego baśni z jednoczesnym wykorzystaniem różnych instrumentów (na przykład *djembe*, *tank drum*[6], dzwonki bambusowe, grzechotki lub instrumenty strunowe). Ich użycie ma na celu podkreślenie istotnych punktów opowieści (w tym: wypełnienie ciszy), zbudowanie napięcia, skoncentrowanie uwagi podopiecznych. Można też zachęcić uczestników do wspólnego tworzenia ciągu dalszego baśni, co angażuje słuchaczy

6 Rodzaj bębna, zwany też *happy drum*, robiony ze starych butli gazowych, strojony w różnych tonacjach.

w dialog. Na zakończenie można poprosić o namalowanie tego, co stanie się na końcu baśni, lub jednego z elementów baśni. Następnie z powstałych obrazów można stworzyć opowieść (układamy namalowane obrazki w sugerowanej przez uczestników kolejności i opowiadamy nowo powstałą historię).

1.3. Techniki graficzne (rysunkowe) – mogą występować odrębnie lub jako uzupełnienie pozostałych technik (zob. techniki werbalne). Pomagają one uczestnikowi przedstawić swoje doświadczenia, życzenia czy pragnienia w postaci obrazu. Mogą służyć do celów diagnostycznych, ale też ich efekty można potraktować jako formę ekspresji uzewnętrzniającą świat wewnętrzny podopiecznego. Przykładem może być tu ćwiczenie „Puste twarze", które podopieczni wypełniają emocjami (rysunki mogą być precyzyjne lub symboliczne; w tym ostatnim przypadku należy dopytać autora o przedstawione emocje), lub ćwiczenie Picasso".

PICASSO

materiały: kartki A4, farby, pędzle, dwie listy słów: kolory i figury geometryczne (dla osób sprawnych intelektualnie lub z upośledzeniem w lekkim stopniu, pozostałym uczestnikom pozostawiamy dowolność w wyborze koloru i figur podczas malowania)

- uczestnicy wybierają z listy (sami lub z pomocą prowadzącego zakreślają na liście) trzy kolory i trzy figury,
- wybierają jeden kolor i jedną figurę i zaczynają malować (do muzyki – wesoła *versus* smutna),
- prowadzący mówi „stop" i wówczas wszyscy zmieniają kolor i figurę na kolejną zaznaczoną na liście,
- w ten sposób powstaje swoista abstrakcja: autor nadaje pracy tytuł (lub nadajemy go wspólnie).

1.4. Techniki motoryczne – realizowane na bębnach typu *djembe*, na których gra wspomaga rozładowanie negatywnych emocji, uwolnienie od gniewu, zmniejszenie napięcia, a przez to przynosi wzrost pozytywnej energii oraz pomaga przezwyciężyć społeczną izolację i budować pozytywne relacje z innymi.

W tej grupie metod jest również **słuchanie projekcyjne**[7], podczas którego prezentowana muzyka pomaga uczestnikowi w identyfikowaniu, werbalnym opisywaniu oraz interpretowaniu skojarzeń powstałych podczas słuchania. Proces ten może prowadzić do przywoływania wspomnień i doświadczeń z przeszłości, a dzięki takiej muzycznej regresji uczestnik ponownie przeżywa doświadczenie z przeszłości po to, aby pobudzić się do wyrażenia tłumionych odczuć, co z reguły przynosi mu ulgę. Przykładowo w pracy z seniorami można zaprezentować piosenki z lat 50. i 60. XX wieku (na przykład piosenki Czerwonych Gitar i malowanie skojarzeń nimi wywołanych, które prowokują do rozmowy o latach szkolnych, ale też o roli miłości w życiu). Innym pomysłem może być słuchanie *Sonaty księżycowej* Ludwika van Beethovena i przenoszenie na papier (malowanie) skojarzeń wywołanych tym utworem (uwaga: mogą pojawiać się tu bolesne przeżycia!).

2. Metody komunikatywne, wśród których najczęściej stosuje się dialogi instrumentalne (dwóch uczestników gra na prostych

7 K. Bruscia, *Defining Music Therapy*, Barcelona Publishers, Gilsumm 2014, s. 121.

instrumentach typu: flety proste, instrumentarium Orffa czy *djembe*, i to oni decydują o przebiegu „rozmowy"). Jednak osoba prowadząca musi kontrolować dialog, gdyż nieraz zdarza się, iż jeden z uczestników dominuje. Zachęcamy wówczas do kształcenia umiejętności słuchania i współdziałania.

3. Metody kreatywne

Aktywność twórcza osób o szczególnych potrzebach ma często charakter terapeutyczny i opiera się na szeroko pojętej **improwizacji**, która pozwala na doświadczanie różnych stanów emocjonalnych i przeżycie ich w formie niewerbalnej. **W pracy z osobami o szczególnych potrzebach improwizacja nie jest działaniem artystycznym, ale narzędziem nawiązania kontaktu z podopiecznym, skoncentrowania jego uwagi i jego zaangażowania w działanie. Jest to również akt autoekspresji.** W ramach metod kreatywnych można wykorzystać improwizacje.

3.1. Improwizacja rytmiczna może polegać na dowolnym pod względem rytmicznym klaskaniu, pstrykaniu, stukaniu palcami ręki czy całymi dłońmi w stół lub w kolana, tupaniu, a także na poszukiwaniu pozamuzycznych efektów akustycznych (na przykład wystukiwanie łyżką dowolnego rytmu poprzez uderzanie nią w różne powierzchnie). Można też różnie rytmizować całe zdania (wydłużając lub skracając sylaby). Przykładowo:

- uczestnicy uczą się wierszyka *Komar*, mówiąc równo za osobą prowadzącą na przykład rytm ósemkowy;
- prowadzący wprowadza równy rytm uderzany, będący bazą do improwizacji (perkusja ciała), na przykład ćwierćnuty (4/4, uderzamy na przemian w kolana i dłonie);
- następnie uczestnicy improwizują rytm mówienia lub „perkusji ciała", przykładowo jak poniżej:

Gdzieś nad głową komar brzęczy,
brzydkim bzykiem wciąż mnie męczy,
a więc żal mam do komara,
bo ukąsić się mnie stara.
Bzzzz – klask (złapany komar)

Pomocne może być tu ustrukturowanie działań, tworzenie struktury, na przykład w improwizacji z bębnami: podawanie i odbieranie bębna, czyli wyznaczanie odpowiednich momentów do grania lub zatrzymywania gry.

3.2. Improwizacja instrumentalna

W tego typu improwizacjach instrument jest głównym medium przekazu, a przez swoją niejednoznaczność ułatwia kontakt z drugim człowiekiem i pośredniczy także w budowaniu relacji. Umożliwia też wyrażanie emocji. Jednym z pomysłów jest tworzenie orkiestry złożonej z różnych instrumentów (można zastosować tu instrumenty niekonwencjonalne, takie jak kamyki, patyki, łyżki, klucze), które stanowią podkład muzyczny do dowolnej piosenki czy utworu muzycznego lub stanowią akompaniament do gry na instrumencie solowym (może to być bęben, „cytra" zrobiona z pudełka plastikowego i gumek recepturek, a nawet głos). Istotnym elementem tego typu działania jest nagranie, a następnie odsłuchanie nagranego, improwizowanego materiału.

3.3. Improwizacja wokalna

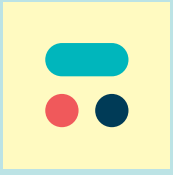
Pomocne w rozwoju osób niepełnosprawnych umysłowo w stopniu umiarkowanym jest uaktywnianie mowy. Proponowane ćwiczenia mogą

bazować na powtarzaniu dźwięków **onomatopeicznych**, takich jak: mruczenie, charczenie, syk, gwizd, tremolando językowe, wargowe, klaskanie językiem czy naśladowanie odgłosów zwierząt, natury (szum wiatru, kapanie kropli deszczu) lub innych dźwięków (na przykład tykanie zegara). Usprawnianiu aparatu mowy służy też wydawanie nieartykułowanych dźwięków (długich, krótkich, ciągłych, przerywanych, wysokich, niskich, jasnych, ciemnych).

W pracy z osobami o szczególnych potrzebach ważne jest **śpiewanie**, które usprawnia funkcje aparatu artykulacyjnego: głębsze staje się oddychanie, aktywniejsza praca przepony, strun głosowych, mięśni krtani oraz gardła[8]. Obok wykonywania piosenek można wprowadzać:

- swobodne śpiewanie na podany, aktualny temat, przykładowo „moje śniadanie" (najpierw mówimy, co dziś zjedliśmy, a potem dodajemy dźwięki, może być to melorecytacja; zachęcamy do śpiewania głośno lub cicho, wysoko lub nisko),
- zabawę „Jama".

ZABAWA „JAMA"



Wszyscy uczestnicy mruczą dowolny dźwięk, stanowiący tło dla solisty. Na tym tle każdy podopieczny próbuje zaśpiewać słowo „jama" w taki sposób, jaki jest mu najbliższy: może mówić, krzyczeć, powtarzać je, śpiewać krótkimi sylabami (staccato) lub długimi (legato). Uczestnicy z reguły lubią odsłuchiwać nagrany, improwizowany materiał i rozpoznawać własne głosy.

3.4. Improwizacja ruchowa i taneczna

Muzyka w znacznym stopniu warunkuje kształt i charakter ruchu poprzez metrum, artykulację, a nawet linię melodyczną, ale może też inspirować twórcze poszukiwania w zakresie kompozycji ruchu. Swobodne poruszanie się razem w tym samym takcie umożliwia członkom grupy tworzenie wzajemnych relacji[9]. Improwizowany ruch wzmacnia koordynację ruchową, ale też pomaga rozładować emocje. Szczególnie cenny jest tu taniec z rekwizytami (chustami, małymi piłeczkami), które polecane są podczas pracy z osobami wycofanymi, zalęknionymi, nieśmiałymi, autystycznymi oraz tymi wszystkimi, które nie tolerują dotyku (można trzymać się za chusty zamiast za ręce, można chustami dotykać drugą osobę). Improwizacja ruchowa i taneczna wspomaga terapię zaburzeń motorycznych oraz rozwija umiejętności z zakresu komunikacji werbalnej i pozawerbalnej.

3.5. Improwizacja literacka

Jedną z form pracy z seniorami i osobami niepełnosprawnymi fizycznie może być tak zwany ***songwriting***, czyli tworzenie przez podopiecznych tekstów do znanych melodii (piosenek), rzadziej – komponowania melodii. Powstający tekst zwrotki może być pozbawiony rymu, może być ulotny (niezapisany), każdorazowo inny – zależnie od inwencji uczestników. Tworząc swoje piosenki, mają oni szansę na wyrażenie często ukrywanych emocji i przeżycie ich w sposób bezpieczny, a przez to na poprawę swego samopoczucia i podniesienie samooceny. Czasem tworzenie tekstów może być świadomą, aczkolwiek bolesną formą redukcji złych emocji i negatywnych myśli (oswajanie traumatycznych przeżyć)

8 M. Kubis, *Oddziaływanie muzyki na rozwój osób z umiarkowanym stopniem niepełnosprawności umysłowej*, „Kwartalnik Naukowy Fides et Ratio – W trosce o rozwój. Ujęcie integralne" 2018, nr 2, s. 483.

9 B. Skawina, A. Kamiński, *Terapia poprzez ruch twórczy i rytmikę w pracy z dziećmi niepełnosprawnymi umysłowo*, [w:] *Rytmika w kształceniu muzyków, aktorów, tancerzy i w rehabilitacji*, red. E. Wojtyga, Akademia Muzyczna, Łódź 2002, s. 310.

poprzez obracanie trudnych sytuacji w żart, na przykład odreagowanie żałoby poprzez tworzenie wesołego tekstu na wesołą melodię:

Siedzę sobie w pustej chacie,
ach, jak smutno mi, cha, cha, cha!
Chcę znów widzieć twoje gacie,
aby uprać ci, cha, cha, cha!

Fanny Silber i Jozef Hess[10], którzy jako pierwsi opisali tę technikę, wykazali, że u osób z chorobą Alzheimera dzięki *songwritingowi* dochodzi do częściowej kompensacji uszkodzonych przez chorobę obszarów mózgu i możliwe staje się tymczasowe zwiększenie możliwości poznawczych, pamięciowych i językowych.

Inspirujące lektury:

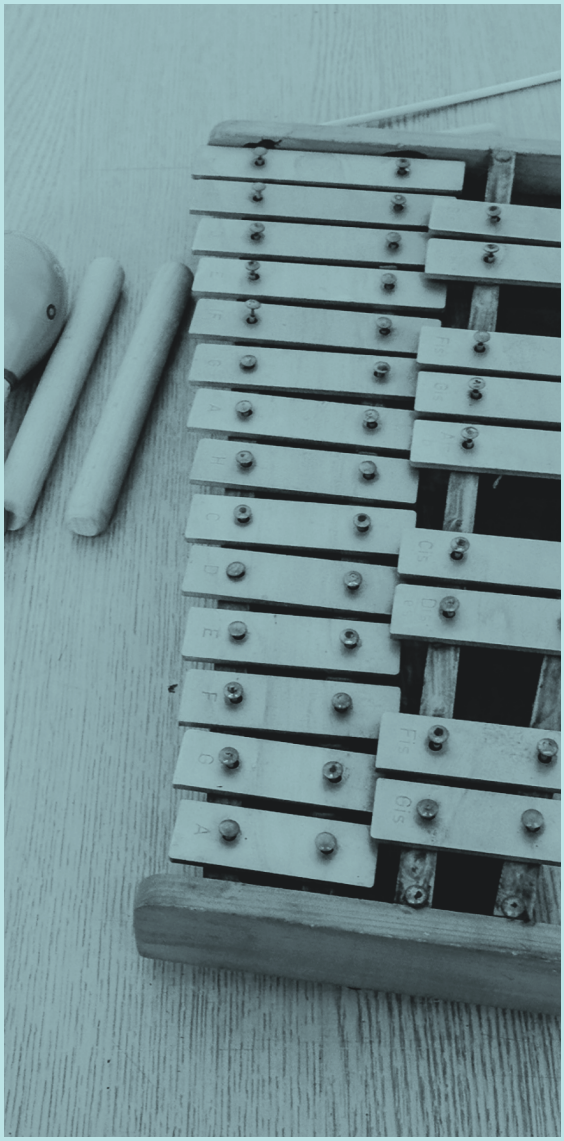
1. Jutrzyna E., *Uczestnictwo w kulturze szansą społecznego usamodzielnienia osób z niepełnosprawnością intelektualną*, [w:] *Sfery życia osób z niepełnosprawnością intelektualną*, red. Z. Janiszewska-Nieścioruk, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2005.

2. Kubis M., *Oddziaływanie muzyki na rozwój osób z umiarkowanym stopniem niepełnosprawności umysłowej*, „Kwartalnik Naukowy Fides et Ratio – W trosce o rozwój. Ujęcie integralne" 2018, nr 2.

3. Ploch L., *Konteksty aktywności artystycznej osób z niepełnosprawnością*, Wydawnictwo Difin, Warszawa 2014.

4. Popek S., *Człowiek jako jednostka twórcza*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2003.

5. Skawina B., Kamiński A., *Terapia poprzez ruch twórczy i rytmikę w pracy z dziećmi niepełnosprawnymi umysłowo*, w: *Rytmika w kształceniu muzyków, aktorów, tancerzy i w rehabilitacji*, Akademia Muzyczna, Łódź 2002.



10 F. Silber, J. Hes, *The Use of Songwriting with Patients Diagnosed with Alzheimer's Disease*, „Music Therapy Perspectives" 1995, nr 13, s. 31–34.

MAŁGORZATA BOROWSKA

– pedagog, kulturoznawca, socjoterapeuta, technik plastyk, certyfikowana trener i superwizor Polskiego Stowarzyszenia Pedagogów i Animatorów KLANZA. Prezes Oddziału Białostockiego Polskiego Stowarzyszenia Pedagogów i Animatorów KLANZA. Dyrektor Pracowni Działań Kulturalnych, która działa razem z Klubem Aktywnego Seniora pod wspólnym szyldem Centrum Aktywności Wielopokoleniowej. Autorka i realizatorka wielu programów, projektów i warsztatów, między innymi dla seniorów czy dla pedagogów i animatorów lokalnych. Prowadziła ćwiczenia z pedagogiki zabawy na studiach podyplomowych Uniwersytetu w Białymstoku oraz zajęcia z zakresu animacji kulturalnej w Wyższej Szkole Finansów i Zarządzania.

WYZWANIA I TRUDNOŚCI W PRACY ANIMATORA. JAK INICJOWAĆ I ARANŻOWAĆ DZIAŁANIA EDUKACYJNO-ANIMACYJNE?

Dzięki działaniom integracyjnym możliwe jest zarówno lepsze poznanie siebie nawzajem, jak i osoby prowadzącej/moderującej, co ułatwia funkcjonowanie w grupie. Integracja sprzyja budowaniu pozytywnej atmosfery, która z kolei zapewnia poczucie bezpieczeństwa. Polega na wzajemnym szacunku, poznawaniu siebie oraz współpracy.

Integracja grupy

Słowo „integracja" w dokładnym tłumaczeniu oznacza „scalić", czyli tworzyć całość. Może zachodzić pomiędzy dziećmi, osobami w każdym wieku oraz pomiędzy różnymi grupami społecznymi. **W działaniach środowiskowych integracja jest warunkiem powodzenia różnych przedsięwzięć na rzecz społeczności lokalnej.** Jako trenerka i założycielka Białostockiego Oddziału KLANZY w swojej pracy z różnymi grupami wiekowymi posługuję się od wielu lat Metodą KLANZY.

Do najważniejszych jej efektów należą:

- wzmocnienie potencjału człowieka,
- wzbudzenie chęci do doskonalenia i zdobywania umiejętności,
- chęć do pozytywnych zmian w rodzinie, środowisku zawodowym[1].

Przedstawiony scenariusz warsztatów, przeprowadzony z uczestnikami konferencji *ART Spodki – przestrzeń – ludzie – inspiracje*, może stać się inspiracją do prowadzenia warsztatów z liderami, animatorami, wolontariuszami czy moderatorami dyskusji, chcącymi pracować na rzecz społeczności lokalnej w różnych środowiskach.

1 Zobacz więcej: http://klanza.bialystok.pl/o-nas/metoda-klanzy.

PRZYKŁADOWE ĆWICZENIA

I krok

Integracja grupy

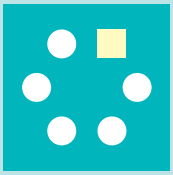
TAŃCE INTEGRACYJNE

cel: integracja grupy, rozluźnienie, oswojenie się z grupą

tańce: „Specnerrin" „La bastringlo" z płyty KLANZY „Tańce dla grupy"

Na początku spotkania warto zaproponować tańce integracyjne. Są one miłą formą przywitania grupy.

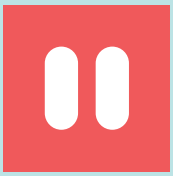
WITAM WSZYSTKICH, KTÓRZY...



cel: integracja, oswojenie się z grupą, poznanie

Uczestnicy stoją w kręgu. Prowadzący podaje polecenia: „Witam wszystkich, którzy...", na przykład „lubią lato", „mają dzieci", „wstali dzisiaj przed 7 rano", „pracują w domu kultury", „lubią lody". Osoby, które poczują się wywołane, machają rękoma, witając się ze wszystkimi.

IDZIEMY – STOP



cel: integracja, oswojenie się z grupą

Uczestnicy grupy chodzą po sali w rozsypce. Na hasło prowadzącego: „Stop!" uczestnicy zastygają w bezruchu. Na hasło prowadzącego: „Idziemy!" wszyscy ponownie chodzą po sali.

MUZYCZNA LOTERYJKA

cel: integracja, oswojenie się z grupą

Uczestnicy chodzą swobodnie po sali w rytm muzyki. Kiedy muzyka umilknie, prowadzący podaje polecenie, które wykonują wszyscy, na przykład: „Uściśnij jak najwięcej dłoni", „Przybij piątkę czterem osobom, z którymi się przywitasz", „Klaśnij trzy razy nad swoją głową", „Zajrzyj pięciu osobom głęboko w oczy".

II KROK

Wprowadzenie w temat: „Wyzwania i trudności w pracy animatora. Portret animatora kultury i animatora społecznego"

cel: uświadomienie uczestnikom roli animatora działającego w środowisku lokalnym

Uczestnicy pracując w grupach, przygotowują na dużych arkuszach papieru portret animatora kultury i animatora społecznego z uwzględnieniem cech charakteru, umiejętności, zadań i miejsca pracy. Każda z grup omawia swój portret, po czym wszyscy uczestnicy porównują oba portrety, aby zobaczyć różnice i podobieństwa.

Ważne pytania, wspólne odpowiedzi

Zadaliśmy sobie również pytanie:

1. Jak powinien wyglądać modelowy dom kultury?

Przeanalizowaliśmy razem z uczestnikami założenia programu Dom Kultury+, prowadzonego przez Narodowe Centrum Kultury i realizowanego zgodnie z założeniami Paktu dla Kultury. Celem programu jest zwiększenie zaangażowania domów kultury, ośrodków kultury oraz centrów kultury i sztuki w życie społeczności lokalnych poprzez odkrywanie i wspieranie oddolnych inicjatyw kulturotwórczych realizowanych przez mieszkańców gmin miejskich, miejsko-wiejskich i wiejskich.

Zgodnie z założeniami modelowy dom kultury powinien:

- posiadać umiejętność budowy strategii rozwoju i funkcjonowania na postawie analizy lokalnej sytuacji społeczno-ekonomicznej,
- być aktywnym uczestnikiem życia społecznego w danej gminie,
- stwarzać możliwości wielostronnej edukacji kulturalnej,
- być otwartym na wszystkie grupy społeczne,
- kształcić postawy aktywnego uczestnictwa w kulturze,
- angażować artystów w życie kulturalne społeczności lokalnych,
- integrować społeczności lokalne za pomocą działań kulturalnych,
- przeciwdziałać wykluczeniu społecznemu i jego skutkom,
- przyczyniać się do rozwoju gminy,
- być moderatorem dialogu w społeczności lokalnej,
- budować postawy otwartości i tolerancji.

2. Wyzwania stojące obecnie przed animatorem, który działa w środowisku:

- nowe technologie,
- działania promocyjne,
- działania nowatorskie,
- zdobywanie funduszy na wynagrodzenia, materiały i narzędzia do pracy,
- sposoby pozyskiwania ludzi, funduszy, materiałów,
- tworzenie partnerstw: nawiązywanie kontaktów, zatrzymywanie partnerów,
- wykorzystanie potencjałów i chęci pomocy uczestników,
- angażowanie ludzi z pomysłami,
- wielopokoleniowość,
- interdyscyplinarność,
- właściwa analiza potrzeb kulturalnych społeczności lokalnej,
- czas i możliwości dzielenia się doświadczeniami z innymi ludźmi z branży,
- uczenie się różnych nowinek,
- szkolenie kadry,
- współpraca pomiędzy instytucjami, podmiotami,
- przełamywanie stereotypów i nastawienia społeczności.

3. Trudności, jakie ma do pokonania animator w swojej pracy:

- schematyczne myślenie i działanie (układy),
- braki finansowe,
- zła infrastruktura,
- pozyskanie, a następnie zatrzymanie odbiorców i animatorów społecznych działań,
- przełamanie własnej niemocy, trudności mentalnych.

III KROK

Dyskusja otwarta

Jak inicjować i aranżować działania edukacyjno-animacyjne?

Motywacja do pracy jest bardzo ważna i każdy w mniejszym lub większym stopniu

jej potrzebuje. Dzięki niej uczestnicy działają chętniej, co przekłada się zazwyczaj bezpośrednio na efekty różnych przedsięwzięć. **Każdy lider/animator powinien dowiedzieć się zatem, co motywuje członków grupy.** Przedstawiam osiem czynników, które wpływają pozytywnie na postawę osób zaangażowanych w dane zadanie.

Osiem czynników motywujących ludzi do działania:

- niezależność,
- kwestia finansowa,
- stabilizacja,
- dobre warunki pracy,
- miła atmosfera,
- rozwój umiejętności,
- niski poziom stresu,
- pochwały[2].

W literaturze związanej z tematem pracy animatora możemy spotkać także inny podział. Są to cztery czynniki motywowania ludzi do działania:

- poczucie wspólnego celu,
- poczucie nagrody,
- poczucie kompetencji,
- poczucie wpływu.

IV KROK

Podsumowanie warsztatów, informacja zwrotna

Metoda KLANZY zawiera istotne zasady, które warto przekazać uczestnikom warsztatów. Są one na tyle uniwersalne, że można je z powodzeniem stosować przy różnego typu zajęciach warsztatowych. Oto kilka najważniejszych:

1. Należy dbać o przebieg procesu grupowego i stopniowanie emocji w każdym działaniu, z wyraźnym początkiem i zakończeniem. Warto rzetelnie wykorzystywać czas przeznaczony na spotkanie.

2. Ważne jest, aby na koniec spotkania stosować informację zwrotną, zwracać uwagę na znaczenie i umiejętność życzliwego przekazu własnych odczuć w danym czasie i miejscu. Podkreślać dobre cechy i wskazywać słabe nie w formie krytyki, ale informacji o spostrzeżeniach przydatnych do refleksji o tym, co warto zmienić.

3. Należy doceniać każdy włożony trud, nie zapominać o podziękowaniach.

Inspirujące lektury:

1. Bissinger-Ćwierz U., *Muzyczna pedagogika zabawy w pracy z grupą*, Wydawnictwo KLANZA, Lublin 2007.

2. Bzowska L. Bzowski M., *Folkowa zabawa – integracyjne formy polskich tańców ludowych*, Wydawnictwo KLANZA, Lublin 2002.

3. Gęca L., *Tańce dla każdego wieku*, Wydawnictwo KLANZA, Lublin 2009.

4. *Pedagogika zabawy w edukacji kulturalnej*, red. E. Kędzior-Niczyporuk, Wydawnictwo KLANZA, Lublin 2003.

5. Szpunar J., Gęca L., *Formy integracyjne i scenariusze wybranych tańców narodowych i regionalnych*, Wydawnictwo KLANZA, Lublin 1999.

2 Zobacz więcej: https://poradnikpracownika.pl/-czy-motywacja-do-pracy-jest-wazna-w-zatrudnieniu.

ANNA CZYŻEWSKA

– etnografka i animatorka kultury. Ukończyła Instytut Etnologii i Antropologii Kulturowej Uniwersytetu Warszawskiego, Szkołę Trenerów Organizacji Pozarządowych STOP, program rozwojowy Interkulturowi Nawigatorzy oraz Szkołę Treningu Grupowego. Przez 10 lat była związana ze Stowarzyszeniem Pracownia Etnograficzna oraz Pracownią Duży Pokój. W latach 2012–2015 była członkinią Społecznej Rady Kultury przy Prezydencie m.st. Warszawy. Od 2012 roku prowadzi szkolenia dla kadr kultury. Jako trenerka współpracowała między innymi z Narodowym Centrum Kultury oraz Narodowym Instytutem Dziedzictwa.

DZIEDZICTWO KULTUROWE JAKO ŹRÓDŁO INSPIRACJI W DZIAŁANIACH EDUKACYJNYCH

W rękach edukatorów kulturalnych i kulturowych znajduje się niezwykle odpowiedzialne zadanie: prezentowanie dziedzictwa tak, by odbiorcy uznali je za ważne i zaangażowali się w jego ochronę. Wtedy będzie mogło stać się częścią ich tożsamości.

„Żeby innym zależało" – taka intencja towarzyszy wszystkim, którzy podejmują działania czy z zakresu edukacji kulturowej, czy z edukacji o dziedzictwie. Edukacja kulturowa ma kształtować postawy otwartości na współczesny świat (w którym jedyną pewną rzeczą jest zmiana), solidarności z innymi (bo tylko w ten sposób możemy oczekiwać solidarności wobec nas samych) i umiejętności komunikowania się z innymi (z którymi nieustannie musimy układać sobie relacje)[1]. Dzięki temu jednostki stają się świadome swojego wpływu na otaczający świat, stają się za niego współodpowiedzialne. Edukacja o dziedzictwie ma natomiast przekonywać o potrzebie jego doceniania, chronienia i zachowania dla kolejnych pokoleń.

Edukacja kulturowa, tak jak rozumie ją Marek Krajewski, to

> działania, które prowadzą do uczynienia każdej jednostki pełnoprawnym członkiem społeczeństwa, w tym przede wszystkim te zwiększające jej zdolność do samorealizacji, do swobodnego wyrażania siebie i konstruowania swojej tożsamości, do komunikowania się z innymi, do tworzenia i korzystania z dóbr kultury, a więc w istocie do bycia podmiotami[2].

Niezbędna do tego jest według Krajewskiego wiedza na temat przeszłości. Badacz wyjaśnia, że nie chodzi mu

> o kształtowanie hunwejbinów, którzy by coś zbudować, muszą najpierw zniszczyć stary porządek, ale raczej osób zdolnych do korzystania z dorobku przeszłych pokoleń, z kulturowego dziedzictwa czy też tradycji. Nie chodzi też z drugiej strony o to, by fetyszyzować przeszłość (...), ale raczej o twórcze jej przepracowywanie w taki sposób, by była ona żywa, by pomagała uczestniczyć we współczesnym świecie[3].

W takim kontekście dziedzictwo kulturowe może być nie tylko inspiracją do działań edukacyjnych, ale przede wszystkim materią, z którą można pracować, by jednostki stały się bardziej świadome swojej historii.

Dziedzictwo kulturowe to z kolei te elementy z przeszłości, które dana grupa (na przykład: rodzina, mieszkańcy jakiegoś miejsca lub regionu, grupa społeczna albo zawodowa) uważa za ważne i stara się chronić. Co istotne, **dziedzictwo nie jest czymś stałym. Przeciwnie – jego budowanie to proces, nieustannie tworzony lub przetwarzany.** Pewne elementy dziedzictwa zanikają, natomiast inne nim się stają.

Istnieją formalne definicje określające dziedzictwo, w tym podział na dziedzictwo materialne i niematerialne. W przypadku niematerialnego chodzi na przykład o praktyki czy wierzenia, które dana grupa przekazuje sobie przez przynajmniej dwa pokolenia. W przypadku dziedzictwa materialnego jego wartość określana jest przez czynniki artystyczne, historyczne lub ekonomiczne. Z drugiej jednak strony mamy społeczną wartość i rolę dziedzictwa. Nie są one definiowane przez specjalistów, ale przez członków i członkinie danej społeczności, którzy dany element (język, zwyczaj, budynek, miejsce) uważają za ważną część siebie. Dziedzictwo staje się wówczas częścią ich

1 M. Krajewski, *Po co nam edukacja kulturowa? Próba definicji*, [w:] M. Kocikowski i in., *Wiedza*, Mazowiecki Instytut Kultury, Warszawa 2016, s. 12. Tekst jest dostępny pod linkiem: http://www.mazowieckieobserwatorium.pl/media/_mik/files/4624/zeszyt4wiedzarozkladowki1412.pdf [dostęp: 25.09.2020].

2 Tamże, s. 12–14.

3 Tamże, s. 14.

tożsamości. „Jestem z Lutowa i dlatego przyrządzam kurczaka po lutowsku" – mówią mieszkanki jednej z wsi w województwie kujawsko-pomorskim. „Moi pradziadkowie byli bieżeńcami. To część naszej rodzinnej historii" – podkreślają młodzi z Podlasia. „Chcę pamiętać o wszystkich mieszkańcach mojego miasta. To oni je stworzyli. Dlatego sprzątam cmentarz żydowski" – deklarują uczestnicy akcji porządkowych.

Dziedzictwo ma więc nie tylko charakter formalny, ale też osobisty. Jest subiektywne. Trudno zmusić kogoś, by uznał coś za ważne i wartościowe, jeśli sam tego nie chce. Może to przypominać szkolne hasło: „Słowacki wielkim poetą był", które – powtarzane po wielokroć – stało się pustym frazesem. W rękach edukatorów kulturalnych i kulturowych znajduje się więc zadanie dość trudne. W jaki sposób pokazywać i mówić o dziedzictwie, by nie tylko nie zniechęcić odbiorców, ale by ich zaangażować? Warto w tym celu wykorzystać interpretację dziedzictwa.

Celem interpretacji dziedzictwa jest zaangażowanie w jego ochronę członków społeczności. Freeman Tilden, autor ważnej książki poświęconej temu zagadnieniu, tak określił cel interpretacji: przez interpretację rozumieć, przez rozumienie docenić, przez docenienie chronić[4]. Ale jak to robić? Jak sprawić, by mała, drewniana cerkiew, modernistyczny dom z lat 30. XX wieku czy stary i zniszczony cmentarz stały się dla odwiedzających je ludzi ważne? Jak podtrzymywać i przekazywać niedzisiejsze praktyki religijne, tkanie dywanów dwuosnowowych czy praktyki ziołolecznicze?

Thorsten Ludwig, jeden z głównych europejskich interpretatorów dziedzictwa, powiedział, że „interpretacja nie sprowadza się do przygotowania tabliczki z informacją. Interpretacja powoduje, że oglądane przedmioty umożliwiają czerpanie przyjemności z oglądania"[5]. Ludwig wychodzi z założenia, że dziedzictwo nie stanie się wyjątkowe tylko dlatego, że tak o nim powiemy. Podobnie jak Słowacki nie stanie się wielkim poetą w odczuciu odbiorców tylko dlatego, że napisano tak w podręczniku. **Dziedzictwo może mieć wyjątkowy status w odczuciu odbiorców, pod warunkiem że będzie dla nich ważne.** Interpretacja to coś więcej niż nauczanie, to objaśnianie. Objaśnianie pozwala zrozumieć, a rozumienie – zdaniem Freemana Tildena – daje motywację do podjęcia wysiłku zadbania o dziedzictwo.

Aby skutecznie prowadzić interpretację dziedzictwa, Tilden zaproponował wdrożenie w praktykę edukacyjną sześciu zasad[6]:

1. Prezentując dziedzictwo, staraj się odnosić do osobistych doświadczeń odbiorców i odbiorczyń.

2. Twórz preteksty do zastanawiania się, samodzielnego poszukiwania i odkrywania przez odbiorców. Nie musisz wszystkiego podawać im wprost.

3. Interpretacja pokazuje zjawiska z różnych perspektyw, jest wielogłosowa. Nie narzucaj więc jednego sposobu myślenia.

4. Interpretacja jest interdyscyplinarna. W swojej pracy możesz czerpać z historii, ale także historii sztuki, etnografii, ekonomii czy geografii lub biologii.

5. Dziedzictwo kulturowe jest związane z życiem człowieka jako całością i w ten sposób możesz o nim mówić.

4 F. Tilden, *Interpretacja dziedzictwa*, Centrum Turystyki Kulturowej TRAKT, Poznań 2019, s. 208.

5 L. Thorsten, *Od faktów do znaczenia – wstęp do interpretacji dziedzictwa*. Wykład jest dostępny pod linkiem: https://www.youtube.com/watch?v=IcQmvWOpacU&feature=emb_title [dostęp: 25.09.2020].

6 F. Tilden, dz. cyt.

6. Projektując działanie edukacyjne na podstawie interpretacji dziedzictwa, warto pamiętać o różnych potrzebach i kompetencjach naszych odbiorców i odbiorczyń, w tym dzieci młodszych, których wiedza, doświadczenia i wrażliwość, ale też umiejętności manualne są inne niż młodzieży czy dorosłych.

Tych kilka zasad edukator kulturalny lub kulturowy może włączyć do swojej pracy. Pozwalają one prowadzić działania, które dadzą odbiorcom możliwość tworzenia własnej, osobistej relacji z konkretnym elementem z przeszłości. Odbiorcy mogą go samodzielnie odkrywać i poznawać, nadawać mu znaczenie, sprawiając, że stanie się on dla nich ważny. Wówczas będą podejmować działania, by go zachować, dbać, by przetrwał.

Prowadząc działania edukacyjne z wykorzystaniem dziedzictwa kulturowego, warto mieć świadomość konsekwencji takiej pracy. Dziedzictwo może być po prostu treścią, z którą pracujemy, ale może być też celem – gdy dzięki podejmowanym przez nas działaniom chcemy stworzyć relację odbiorcy z jakimś elementem przeszłości. Ważne, by poznać naszego odbiorcę, wiedzieć, z czym przychodzi i czego poszukuje, by móc odpowiedzieć na jego potrzeby niezależnie od tego, czy jest dzieckiem, nastolatkiem, dorosłym czy seniorem. Warto pamiętać, że źle prowadzona edukacja może zniechęcać i nudzić, dobrze – może zaangażować. Świadomy wybór narzędzi i metod pracy, ale też treści, które chcemy popularyzować, pozwala nam osiągać zakładane cele edukacyjne. A jednym z celów naszej edukacyjnej pracy jest kształtowanie świadomych siebie, swojej tożsamości i swojej przeszłości jednostek, które biorą odpowiedzialność za otaczający nas świat.

Inspirujące lektury:

1. Hajduk J., Piekarska-Duraj Ł., Idziak P., Wacięga S., *Lokalne muzeum w globalnym świecie – poradnik praktyczny*, Wydawnictwo MIK. Tekst jest dostępny pod linkiem: http://e-sklep.mik.krakow.pl/ebooks/lokalne_muzeum_w_globalnym_swiecie.pdf.

2. Kocikowski M. i in., *Wiedza*, Mazowiecki Instytut Kultury, Warszawa 2016. Tekst jest dostępny pod linkiem: http://www.mazowieckieobserwatorium.pl/media/_mik/files/4624/zeszyt4wiedzarozkladowki1412.pdf.

3. *Rozgryźć dziedzictwo. Poradnik dobrych praktyk upowszechniania dziedzictwa i edukacji o dziedzictwie kulturowym*, oprac. Fundacja Plenerownia, Warszawa 2016. Tekst jest dostępny pod linkiem: https://nid.pl/pl/Informacje_ogolne/Konkursy/MATERIA%C5%81Y%20EDUKACYJNE/Podrecznik%20dobrych%20praktyk_.pdf.

4. Thorsten L., *Od faktów do znaczenia – wstęp do interpretacji dziedzictwa*. Wykład jest dostępny pod linkiem: https://www.youtube.com/watch?v=IcQmvWOpacU.

5. Tilden F., *Interpretacja dziedzictwa*, Centrum Turystyki Kulturowej TRAKT, Poznań 2019.

TOMASZ ADAMSKI

– doktor nauk humanistycznych, pracownik Instytutu Studiów Kulturowych na Uniwersytecie w Białymstoku. Reżyser i scenarzysta wielu filmowych produkcji dokumentalnych, realizowanych między innymi w USA, Sudanie Południowym, Turcji, Białorusi, Kazachstanie. Jego zainteresowania naukowo-badawcze związane są z kulturoznawstwem, nauką o sztuce, filmoznawstwem, a na poziomie bardziej szczegółowym – z kinematografią skandynawską, a szczególnie kinem szwedzkim. Prelegent, konferansjer, półmaratończyk, a nade wszystko wielbiciel ruchomych obrazów.

ANIMATOR KULTURY. ZARYS POLA DZIAŁANIA W KONTEŚCIE PRZEMIAN WSPÓŁCZESNOŚCI

Poprzednik animatora, czyli pracownik kulturalno-oświatowy, miał wspaniałe życie. W trakcie pięcioletnich studiów na pedagogice kulturalno-oświatowej poznawał narzędzia do pracy w kulturze, które mógł potem stosować aż do emerytury w jednej z licznych państwowych instytucji. Było jasne, co kulturą jest, a co nie, i jaki rodzaj kultury należy upowszechniać. A dzisiaj? Pojęcia i definicje są nieostre.

Wszyscy jesteśmy zanurzeni w kulturze. Wszyscy czytamy (nawet jeśli niewiele), oglądamy filmy, seriale, słuchamy muzyki, podziwiamy piękno zaprojektowanych budynków bądź niezwykłość miejskich graffiti. Korzystamy z kultury, zajmując miejsca w kinach, teatrach, operach i filharmoniach, ale też moszcząc się wygodnie na domowych sofach, krzesłach w poczekalniach czy też na pociągowych siedzeniach z tabletem w ręku. Kultura spływa do nas przez wciśnięte w uszy słuchawki z ekranów komputerów, laptopów, telewizorów i telefonów komórkowych. A kiedy się tak naoglądamy, naczytamy czy nasłuchamy, mamy ochotę porozmawiać o tym, co żeśmy widzieli, pomyśleli lub usłyszeli. Chcielibyśmy sprawdzić, czy nasz rozmówca myśli podobnie, czy całkiem inaczej (co może okazać się jeszcze ciekawszą perspektywą).

Myślę, że taką potrzebę uczestnictwa w kulturze, ale też rozmowy o niej odczuliśmy wszyscy bardzo mocno w trakcie niedawnego pandemicznego *lockdownu*, kiedy to nie mogliśmy wybrać się na dyskusyjny klub filmowy, do teatru bądź filharmonii, by tam spotkać się z kulturą, a potem „rozpuścić" to, co widzieliśmy i słyszeliśmy w kuluarowych rozmowach. W trakcie tego pandemicznego zamknięcia wielu z nas doceniło, jak ważnym elementem naszego życia jest właśnie uczestnictwo w kulturze. Ale czy jednocześnie pomyśleliśmy o tych, którzy dbają o udostępnianie nam kultury (nie tylko tej oferowanej przez instytucje specjalnie do tego powołane)?

Już ten krótki opis pokazuje, jak mocno kultura związana jest z naszym codziennym życiem i jak odpowiedzialne zadanie mają ci, którzy ją tworzą, dystrybuują, wyjaśniają, udostępniają i pomagają zrozumieć, jednocześnie kształtując gusta odbiorców. Tym kimś są najczęściej ludzie na pierwszej linii frontu, ci, którzy pomagają zasypywać coraz większą przepaść między sztuką współczesną a bezradnym i zagubionym odbiorcą[1]. Ale też ci, którzy odwołują się „do zasobów, tradycji, zwyczajów, które są bliskie danej społeczności, które ją odróżniają od innych. [Wydobywają oni – dop. T.A.] te zapomniane składniki kultury, ożywiają je i nadają im znaczenie"[2]. Wspomniane wyżej działania nie są tylko „jakimiś projektami" przygotowanymi przez „jakieś instytucje". Za każdą z tych aktywności zawsze stoi człowiek.

> Nie istnieją projekty bezosobowe. (…) Zawsze wszystko zaczyna się od jednostki, która ma niezwykłą wrażliwość, łączy w sobie cechy pedagoga, socjologa i artysty, mającego w sobie z różnych powodów niezwykłą potrzebę budowania pięknego świata dla siebie i ludzi dookoła[3].

Tym człowiekiem, który stoi za wspomnianymi działaniami, jest właśnie animator kultury[4]. Ma on przed sobą coraz więcej zadań i wyzwań związanych z bardzo szybko zmieniającym się światem, w którym przyszło nam żyć. Żeby

1 G. Sitek, *Animacja przez lupę i lunetę – wywiad z Marią Parczewską*, [w:] *Sztuka + animacja*, red. A. Stańczuk-Sosnowska, J. Krupa, Warszawa 2014, s. 9. Tekst jest dostępny pod linkiem: http://www.obserwatorium.org.pl/wp-content/uploads/2017/04/raport_sztuka_i_animacja.pdf [dostęp: 25.09.2020].

2 B. Cyboran, *Animator na tle mapy „Kultura we współczesnej Polsce". O profesjonalizacji zawodowej animatorów kultury*, „Dyskursy Młodych Andragogów" 2017, nr 18, s. 275–286. Tekst jest dostępny pod linkiem: http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-2a7d6f7c-094a-48ae-8099-67f15f09846e [dostęp: 25.09.2020].

3 I. Rutkowska, *Animator kultury w każdym artyście, niezależnie od tego, czy jest kucharzem, ogrodnikiem, architektem, rolnikiem*, [w:] *Sztuka + animacja…*, s. 9.

4 W artykule będę się posługiwał określeniem „animator" w bardzo szerokim znaczeniu, choć zdaję sobie sprawę, że ta kategoria zawodowa często jest dookreślana na różne sposoby, jak choćby: animator kultury, animator społeczny, animator społeczno-kulturalny, animator społeczno-kulturowy, animator artysta, animator kurator, animator akuszer, animator dowódca itd.

jednak zarysować te wyzwania, najpierw trzeba zbudować szerszy kontekst, na tle którego możemy umieścić działalność animatora kultury.

Szybko, szybciej, najszybciej, czyli witajcie w naszych czasach

Jeszcze nigdy w historii świata nie żyliśmy w czasach tak szybkich i gwałtownych zmian. Yuval Noah Harari zauważa, że ostatnie pięć stuleci upłynęło nam pod znakiem nadzwyczajnego rozkwitu możliwości człowieka. Pod względem tempa i skali proces ten nie ma precedensu w dziejach. Autor książki *Sapiens. Od zwierząt do bogów* ilustruje to w bardzo wymowny sposób, pisząc, że:

> Gdyby na przykład w 1000 roku hiszpański wieśniak zapadł w głęboki sen i obudził się pięćset lat później (...), stwierdziłby, że świat właściwie się nie zmienił. Gdyby jednak jeden z marynarzy Kolumba zapadł w podobny sen i został zbudzony przez dzwonek dwudziestopierwszowiecznego iPhone'a, jego oczom ukazałby się świat tak osobliwy, że aż niepojęty. Mógłby wręcz pomyśleć, że znalazł się w niebie albo w piekle[5].

Rzeczywiście świat jeszcze nigdy nie zmieniał się w takim tempie. Wywołuje to poczucie chaosu bądź tymczasowości u wielu osób. Wszyscy jesteśmy bombardowani nieustannym strumieniem informacji, które trudno przekuć w wiedzę, bowiem najpierw należałoby oddzielić prawdę od fałszu, informacje ważne od tych, które ważne nie są. Jak w tym chaosie i ciągłej zmianie ma się nie pogubić animator? Musi on przecież trzymać rękę na pulsie strumienia zjawisk związanych ze współczesną kulturą, ale też znaleźć z drugim człowiekiem wspólny język, niezbędny do porozumienia[6].

Obok tak szybko zachodzących zmian ważną cechą dzisiejszego świata jest również incydentologia, o której Marek Krajewski pisze, że:

> Tworzy ją ogromna złożoność świata, skutkująca dużą skalą i intensywnością przez nikogo nieplanowanych zdarzeń, sprzężeń zwrotnych, incydentów oraz katastrof (...). Ta zasadnicza zmiana podważa przekonanie człowieka o własnej wszechwładzy i rodzi pytanie o strategie życia w nowym, wyłaniającym się na naszych oczach świecie. Każe zastanowić się też nad zagrożeniami, jakie on z sobą niesie, oraz niebezpieczeństwami, które pociągają za sobą niepewność i strach[7].

Cytat ten możemy potraktować jako bardzo precyzyjny opis warunków, w jakich musi często działać animator kultury. Nieustająca zmiana, brak pewności, potrzeba ciągłego uczenia się powodują, że współczesny animator nie może się choćby na chwilę „zagapić", bo jeśli tak się stanie, pociąg z nowinkami kultury odjedzie bez niego.

Kultura to...

Współczesne pojęcia i definicje kultury są nieostre. Pojawiają się pytania: Jak działać? Z kim działać i dla kogo? Co zrobić, by ludzie przestali gapić się w ekrany smartfonów, chcieli się ze sobą spotkać i porozmawiać, ale tak, by słuchać siebie nawzajem?[8] I – *last but not least* – gdzie zaczyna

5 Y.N. Harari, *Sapiens. Od zwierząt do bogów*, Wydawnictwo Literackie, Warszawa 2019, s. 300.

6 Ten drugi człowiek, używając metafory Grzegorza Godlewskiego, może być z innego plemienia (mimo że żyje obok, może posługiwać się innym językiem, mieć inny system wartości, inne koncepcje dobra, przyjaźni, miłości).

7 M. Krajewski, *Incydentologia*, bęc zmiana, Warszawa 2016. Cytat pochodzi z opisu książki. Dostępny jest pod linkiem: http://2014-2017.beczmiana.pl/publikacje,1377,incydentologia.html [dostęp: 1.10.2020].

8 Wbrew pozorom w dzisiejszych czasach jest to bardzo istotny problem. Uczymy się bowiem mówić i pisać, ale nie słuchać. W bardzo interesujący sposób o potrzebie umiejętności słuchania pisze Jordan Peterson w książce: *12 życiowych zasad. Antidotum na chaos*, w rozdziale zatytułowanym: *Zakła-*

się, a gdzie kończy kultura? Symptomatyczne jest to, że coraz więcej autorów pisze o poszerzaniu pola kultury, akcentując jego złożoność[9]. Kultura przestaje być wartością samą w sobie, przestrzenią wyłącznie odświętną i symboliczną. W coraz większym stopniu demokratyzuje się, wycofuje z kanoniczności i hierarchiczności, a co za tym idzie – także deinstytucjonalizuje[10].

Skoro z samą definicją kultury są takie problemy, to może z terminem „uczestnictwo w kulturze" jest prościej? Otóż po lekturze tekstów odnoszących się do tego tematu zauważyć możemy, że coraz częściej zamiast słowa „uczestnictwo" pojawia się określenie „(nie)uczestnictwo". Zjawisko to mieści w sobie

> praktyki społeczne, które realizują się poza instytucjami kultury, a więc to, co ludzie robią, kiedy nie korzystają z oferty podmiotów powołanych przez społeczeństwo do organizowania nam bycia w kulturze[11].

Olga Kosińska zauważa, że w efekcie takich działań

> powstają (…) różnorakie nisze, odpowiadające na potrzeby i oczekiwania odbiorców, którzy nierzadko sami biorą sprawy w swoje ręce, organizując wydarzenia, spotkania i pokazy w kształcie, który im odpowiada. Należy także zwrócić uwagę na **udomowienie kultury**, jej wyraźne przejście do pola prywatnego, w którym, w zaciszu własnego domu, konsumowane są różne formy jej wytworów[12].

Problemy z definicją kultury i terminem „uczestnictwo w kulturze" przekładają się bezpośrednio na wyzwania, jakie stają przed animatorami. Muszą oni bowiem brać pod uwagę nowe zjawiska, które mieszczą się w poszerzonym zakresie pojęcia „kultura". Do ich zadań należy także wypracowanie nowych zestawów narzędzi, za pomocą których będą realizować proces animacyjny. **Nie ma bowiem w animacji jednego zestawu instrumentów, które można by zastosować w każdej sytuacji.** Za każdym razem trzeba je zmieniać bądź wynajdywać na nowo, ponieważ każda sytuacja animacyjna jest wyjątkowa i niepowtarzalna[13]. W tym wypadku „zmienność jest stanem naturalnym, trwanie zaś i reprodukcja – synonimami czegoś, co wypierane (…)"[14].

Pogoń humanistyki

Za ową zmiennością próbuje również nadążyć współczesna humanistyka. Stąd też ostatnimi czasy podkreśla się znaczenie zwrotów naukowych w jej obrębie. Pisze się o zwrotach: antropologicznym, interpretacyjnym, kulturowym, pragmatycznym, performatywnym, narratywistycznym, wizualnym czy przestrzennym[15]. Wszystko to nie jest jedynie kwestią nazewnictwa, a raczej próbą reagowania na szybko zmieniający się świat. Jakie znaczenie mają te zwroty dla działalności animatorów? Otóż moim

daj, że twój rozmówca może wiedzieć coś, czego ty nie wiesz, Fijorr Publishing, Wrocław 2018.

9 Pierwszeństwo i niejako licencję na użycie zwrotu „poszerzone pole kultury" należy zachować dla autorów raportu *Poszerzenie pola kultury. Diagnoza potencjału sektora kultury w Gdańsku* (S. Czarnecki i in., Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2012). Tekst jest dostępny pod linkiem: https://www.researchgate.net/publication/260124013_Poszerzenie_pola_kultury_Diagnoza_potencjalu_sektora_kultury_w_Gdansku/link/00b4952fa6359818c6000000/download [dostęp: 27.09.2020].

10 A. Bachórz i in., *Punkty styczne: między kulturą a praktyką (nie)uczestnictwa*, Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2014, s. 9. Tekst jest dostępny pod linkiem: https://www.researchgate.net/publication/272941892_Punkty_styczne_miedzy_kultura_a_praktyka_nieuczestnictwa/link/54f35c5c0cf24eb8794c2bdb/download [dostęp: 27.09.2020].

11 M. Krajewski, *Od recenzenta*, [w:] A. Bachórz i in., dz. cyt., s. 5.

12 O. Kosińska, *Blogowe (nie)uczestnictwo. Pozainstytucjonalny zwrot edukacyjny w kulturze*, „Kultura Współczesna. Teorie. Interpretacja. Praktyka" 2019, nr 2.

13 Wiedzieli o tym autorzy publikacji *Nowe media + animacja*, którzy zaprezentowali wiele interesujących projektów z wykorzystaniem współczesnych narzędzi. Publikacja jest dostępna pod linkiem: https://instytutkorfantego.pl/wp-content/uploads/2019/02/Nowe-media-animacja-kultury-oprac.-zbiorowe.pdf [dostęp: 27.09.2020].

14 M. Lewicki, M. Filiciak, *Wynalezienie poszerzonego pola kultury*, „Kultura i Rozwój" 2017, nr 1, s. 12.

15 Zob. *„Zwroty" badawcze w humanistyce: konteksty poznawcze, kulturowe i społeczno-instytucjonalne*, red. J. Kowalewski, W. Piasek, Instytut Filozofii Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn 2010.

zdaniem przekładają się one bezpośrednio na to, jaką strategię postępowania animator wybierze. Przyjrzyjmy się na przykład zwrotowi edukacyjnemu, który nastąpił w latach 90. XX wieku i

> który wiązano z poszerzeniem praktyk kuratorskich w sztuce współczesnej o edukacyjny aspekt organizowanych wówczas wystaw, targów czy biennale sztuki. Działalność instytucji miała koncentrować się na przekształcaniu muzeum w przestrzeń społeczną, przestrzeń spotkania, opartą każdorazowo na produkcji i wymianie wiedzy pomiędzy wszystkimi jej uczestnikami. (...) W ten sposób dzieło sztuki ma stać się narzędziem zmiany społecznej i rozwijania wiedzy[16].

Choć cytat powyższy dotyczy działalności muzeów, to możemy go śmiało rozciągnąć na funkcjonowanie innych instytucji i stowarzyszeń oraz działających w ich obrębie animatorów. Nie wystarczy dzisiaj zaprezentować dzieła sztuki. **W czasach „wielozmysłowej kultury *eventu*" dzieło nie obroni się samo, niezbędne okażą się warsztaty, filmy, prezentacje, dyskusje.** Coraz częściej wskazuje się na potrzebę tego, by uczestnicy sami zmierzyli się z procesem kreacji dzieła sztuki, tylko wtedy bowiem mogą poczuć to, co czuł artysta, i znacznie lepiej jego sztukę zrozumieć.

Od antropologii do budowania relacji

Rola animatora zawsze związana była z czasami zmian i kryzysów. Wystarczy spojrzeć na początki tej grupy zawodowej w Polsce. Już po 1989 roku animacja kulturowa wzięła na siebie rolę awangardy niedojrzałego społeczeństwa polskiego. Katalizatorem zmian miał stać się animator kultury, który podejmował współpracę ze społecznościami lokalnymi, posługując się narzędziami antropologii kulturowej. Starał się „zdjąć okulary własnej kultury" i spojrzeć na świat oczami Innego, który żyje tuż obok. To o tym między innymi pisał Grzegorz Godlewski w kanonicznym dziś już tekście zatytułowanym *Animacja i antropologia*[17]. Potem ten rodzaj myślenia podkreślali autorzy publikacji *Sztuka + animacja*[18], którzy pisali o kulturze jako o najważniejszym czynniku zmiany społecznej, a także jako narzędziu dialogu i rozwiązywania problemów społecznych[19].

Kilkanaście lat po publikacji tekstu *Animacja i antropologia*, kiedy uchodźcy szturmowali południowe bramy Europy, zaczęto zastanawiać się, czym jest polityka wielokulturowa. Dynamika ówczesnych czasów wymagała bowiem przeformułowania niektórych pojęć. Moim zdaniem pojawiło się wówczas także inne, bardziej płynne rozumienie uczestnictwa w kulturze. W nowym duchu interpretował ten termin Marek Krajewski jako:

> nie tyle robienie czegoś z zasobami kultury (...), ile budowanie relacji (...). Kontynuując poprzełomową myśl Godlewskiego, [Krajewski – dop. T.A.] jeszcze bardziej podkreślał istotność budowania więzów między różnymi aktorami społecznymi i świadomego wpływu na kształt tych relacji[20].

Nieważny zatem staje się fakt, ile książek przeczytałem czy filmów obejrzałem, ale co robię z wiedzą, którą dzięki temu zdobyłem, i w jakie

16 M. Kosińska i in., *Edukultury. Praktyki uczenia się w kulturze najnowszej*, „Kultura i Rozwój" 2017, nr 1, s. 10.

17 G. Godlewski, *Animacja i antropologia*, [w:] *Animacja kultury. Doświadczenie i przyszłość*, red. G. Godlewski i in., Warszawa 2002. Tekst jest dostępny pod linkiem: https://ikp.uw.edu.pl/animacja-kultury-doswiadczenie-i-przyszlosc [dostęp: 25.09.2020].

18 *Sztuka + animacja*...

19 Oczywiście pierwowzorem tego rodzaju działań było brytyjskie *Community Arts*. Polecam również w tym kontekście odwołanie się do polskich doświadczeń, które możemy znaleźć w publikacji: *Etnografia/animacja/sztuka. Nierozpoznane wymiary rozwoju kulturalnego*, red. T. Rakowski, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2013.

20 A. Świętochowska, M. Dobiasz-Krysiak, *Rozwój, kryzys i wspólnota. O praktycznej realizacji mazowieckiego programu edukacji kulturalnej*, „Kultura Współczesna. Teorie. Interpretacja. Praktyka" 2019, nr 2, s. 126.

relacje pozwala mi ona wchodzić z ludźmi, przedmiotami i miejscami. Takiemu podejściu do rozumienia uczestnictwa kultury sprzyjają między innymi warsztaty, w trakcie których uczestnicy uczą się tego, jak budować relacje z innymi, często za pomocą jakiejś dziedziny sztuki. W takim postępowaniu chodzi o

> wypracowanie metod demokratyzujących dostęp do wiedzy, umożliwiających partnerskie dzielenie się nią i współprodukcję – przy jednoczesnym odejściu od narzucania hegemonicznego systemu wartości (...). W ten sposób projekt edukacyjny, który dotychczas stanowił jedynie wsparcie, na przykład wystawy, sam staje się autonomicznym dziełem sztuki[21].

W sytuacji spotkania nic nie jest już dane jak kiedyś, wyjaśnione, doprecyzowane i przygotowane, gotowe do skonsumowania. **Odbiorca sam musi podjąć wysiłek, dialog z dziełem sztuki, by je zrozumieć, przyswoić, włączyć w swoje doświadczenie.**

Jako prelegent z kilkunastoletnim już doświadczeniem często prowadzę spotkania po filmach pokazywanych w ramach dyskusyjnych klubów filmowych. Po tych projekcjach zawsze odbywają się rozmowy i widzowie często mnie pytają, czy dobrze zrozumieli film. Zawsze w tym momencie odpowiadam, że nie ma jednej interpretacji, a każdy, mimo że ogląda ten sam film, w istocie zobaczy w nim co innego, bo w poszczególne sceny będzie wkładał swoje własne doświadczenia. Podobnie do tego problemu podchodzi Tomasz Raczek w swojej książce *Kinopassana*[22].

Moim zdaniem tak samo jest z dziełem sztuki w trakcie procesu animacyjnego. Często traktowane jest ono nie jako cel sam w sobie, ale jako punkt wyjścia, który ma służyć temu, by lepiej poznać siebie, odnaleźć w sobie pokłady kreatywności, ale też zrozumieć artystę i jego spojrzenie na świat. Wielu animatorów, opisując swoje doświadczenia warsztatowe, używa metafory podróży, bo – jak to w podróży – nigdy nie wiadomo, co się wydarzy po drodze i czy dotrzesz do celu, który sobie założyłeś na jej początku. Mam podobne odczucia, gdy prowadzę warsztaty filmowe. Na wstępie zawsze rozmawiamy z uczestnikami o pomysłach na ich etiudy filmowe. Na tym etapie zawsze uczulam ich, że to, co sobie wymyślą na początku, będzie znacznie różniło się od efektu końcowego, i że nie ma w tym nic złego. **W animacji liczy się bowiem przede wszystkim proces – nie produkt, podróż – a nie dotarcie do celu.**

Wyboje i uskoki, czyli trudna podróż animatora

Na co w takim razie powinien uważać animator w trakcie tej podróży? Gdzie znajdują się wyboje i uskoki, które należy omijać szerokim łukiem? Na szczęście ostatnimi czasy pojawia się coraz więcej tekstów diagnozujących tę kategorię zawodową. Większość z nich jest dostępna online. Zawsze można po nie sięgnąć i potraktować jako rodzaj mapy wskazującej drogę pośród licznych meandrów działalności animacyjnej. Wśród publikacji tych można wymienić choćby: *NieKongres Animatorów Kultury. Raport ewaluacyjny*[23], *Raport z badania gwiazdorów animacji*[24], *Animator Kultury. Realizowanie projektów arty-*

21 E. Nieroba, *Muzeum jako przestrzeń dialogu. O koncepcji zwrotu edukacyjnego w muzeum*, „Kultura i Rozwój" 2017, nr 1, s. 107.

22 T. Raczek, *Kinopassana. Sztuka oglądania filmów*, Latarnik, Warszawa 2014.

23 M. Bargielski i in., *NieKongres Animatorów Kultury. Raport ewaluacyjny*, Fundacja Obserwatorium 2014. Tekst jest dostępny pod linkiem: http://www.obserwatorium.org.pl/wp-content/uploads/2017/04/raport_niekongres_animatorow_kultury.pdf [dostęp: 25.09.2020].

24 M. Bargielski i in., *Raport z badania gwiazdorów animacji*, [w:] *Sztuka + animacja...* Tekst jest dostępny pod linkiem: http://badania-w-kulturze.mik.krakow.pl/2014/04/29/raport-z-badania-gwiazdorow-animacji/index.html [dostęp: 25.09.2020].

stycznych w przestrzeni publicznej[25] czy *Przybornik animatora kultury*[26].

Powyższe lektury oraz scharakteryzowana wcześniej sytuacja kultury nasuwają kilka problemów, które mogą pojawić się przed działającymi obecnie animatorami. Rozwiązanie tych problemów bądź choćby zdanie sobie sprawy z ich obecności może znacznie ułatwić realizowanie projektów animacyjnych. Na potrzeby tego artykułu pozwolę sobie przytoczyć jedynie kilka z nich, i to w skróconej formie. Zainteresowanych tą materią zachęcam do samodzielnych poszukiwań, ale też analizowania własnych doświadczeń czy podjęcia rozmów z innymi animatorami. Zatem wśród wyzwań stojących przed dzisiejszymi animatorami wymieniłbym między innymi:

1. Częste **niezrozumienie definicji kultury** i przestarzałe jej definiowanie.

2. Brak **rzetelnie i sensownie przeprowadzonej diagnozy społecznej**[27].

3. **Konieczność rozgraniczenia pracy animatora od pracy terapeutycznej**. Maria Parczewska zwraca uwagę, że w pracy animatora chodzi o „tworzenie warunków sprzyjających byciu sobą, autentycznemu zaangażowaniu, ale ostatecznie to, jak się z tych warunków korzysta, jest decyzją osób, które są zaproszone do działania”[28].

4. Z powyższym związany jest też fakt, że – mimo nastawienia na inkluzywny charakter działań – **różny jest zarówno fizyczny dostęp do wydarzeń, jak i możliwości intelektualne/psychologiczne publiczności do wspólnego generowania wiedzy**.

5. **Trudno mierzalne efekty działań animacyjnych**. Proces animacyjny jest wielowątkowy i wymaga analizy z wielu perspektyw – osoby, grupy i prowadzącego. Poza tym jest związany ze zmianami osobowościowymi, rozbudzeniem kreatywności, „zmiany świata na lepszy”. To nie są zjawiska, które możemy łatwo zmierzyć ilościowo.

6. Praca animatorów jest często **marginalizowana i niedoceniana**[29].

7. Trudna umiejętność **usuwania się w cień**, gdy działania animacyjne zaczynają przynosić rezultaty[30].

8. Próba odpowiedzi na pytanie, **które formy uczestnictwa wspierać, a które nie**. Nie wszystkie bowiem zasługują na uwagę. Marek Krajewski pisze, że odpowiedź na to pytanie będzie w dużej mierze zależała od tego, **jakie społeczeństwo chcemy budować**[31].

9. **Odejście od tradycyjnego modelu edukowania w kierunku form alternatywnych**.

25 M. Góralska, A. Pietraszko, K. Wittels, *Animator kultury – realizowanie projektów artystycznych w przestrzeni publicznej*, Fundacja Obserwatorium, 2011. Tekst jest dostępny pod linkiem: https://www.nck.pl/badania/raporty/animator-kultury-realizowanie-projektow-artystycznych-w-przestrzeni-publicznej [dostęp: 25.09.2020].

26 M. Dobiasz, *Przybornik animatora kultury. Lokalne projekty twórcze*, Centrum Edukacji Obywatelskiej. Tekst jest dostępny pod linkiem: https://ceo.org.pl/sites/default/files/przybornik_animatora_kultury_0.pdf [dostęp: 25.09.2020].

27 *Diagnoza w kulturze*, red. M. Krajewski, A. Skórzyńska, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2017. Tekst jest dostępny pod linkiem: https://nck.pl/upload/attachments/318698/Diagnoza%20w%20kulturze.pdf [dostęp: 25.09.2020].

28 G. Sitek, dz. cyt., s. 8.

29 Widać to było choćby w trakcie pandemii COVID 19, kiedy to pomyślano o wsparciu dla branży turystycznej i innych branż, które ucierpiały z powodu *lockdownu*, ale nikt nie pomyślał o wsparciu sektora kultury. Patrz apel organizatorów festiwali filmowych wystosowany do polityków. Apel ten dostępny jest pod linkiem: https://www.krakowfilmfestival.pl/wp-content/uploads/2020/09/fiapf_apel_dlaczego_festiwale_maja_znaczenie_2020-09-01.pdf [dostęp: 25.09.2020].

30 B. Fatyga, *Animator kultury*. Tekst jest dostępny pod linkiem: http://ozkultura.pl/wpis/2800/5 [dostęp: 28.09.2020].

31 M. Krajewski, *W kierunku relacyjnej koncepcji uczestnictwa w kulturze*, „Kultura i Społeczeństwo” 2013, nr 1, str. 53. Tekst jest dostępny pod linkiem: https://www.researchgate.net/publication/269478238_W_KIERUNKU_RELACYJNEJ_KONCEPCJI_UCZESTNICTWA_W_KULTURZE_Toward_a_Relational_Theory_of_Cultural_Participation [dostęp: 25.09.2020].

Jest to bardzo trudne, wymaga bowiem zaangażowania obu stron procesu komunikowania – artysty/edukatora/kuratora i uczestników wydarzeń – oraz zbudowania platformy ścierania się różnych poglądów, opinii, wartości[32].

10. Problemem jest też **często tymczasowy charakter projektów edukacyjnych**. Rzadko kiedy ich realizacja prowadzi do długofalowych zmian w instytucji, wpływając na jej strukturę i schematy działania[33].

To oczywiście tylko autorski wybór problemów, które może napotkać współczesny animator. Zdaję sobie sprawę, że ta lista mogłaby być znacznie dłuższa. Jak sobie radzić z tak licznymi i złożonymi problemami? Moim zdaniem, aby animator potrafił pracować z innymi ludźmi w duchu otwartości i empatii oraz mógł stać się „charyzmatycznym przywódcą lokalnej społeczności czy grupy”[34], najpierw powinien poznać samego siebie. Pomóc w tym mogą właśnie takie warsztaty jak te realizowane przez Podlaski Instytut Kultury w ramach projektu *Art Spodki – przestrzeń – ludzie – inspiracje*. **Umiejętności pracy z ludźmi oraz rozwijania wyobraźni czy autokrytycyzmu najlepiej uczyć się przez działanie, ocenę własnych zachowań i obserwację reakcji na nie pozostałych uczestników. Temu właśnie służą działania warsztatowe.**

Inspirujące lektury:

1. Bargielski M. i in., *NieKongres Animatorów Kultury. Raport ewaluacyjny*, Fundacja Obserwatorium, 2014. Tekst jest dostępny pod linkiem: http://www.obserwatorium.org.pl/wp-content/uploads/2017/04/raport_niekongres_animatorow_kultury.pdf.

2. Bargielski M. i in., *Raport z badania gwiazdorów animacji*, [w:] *Sztuka + animacja*, red. A. Stańczuk-Sosnowska, J. Krupa, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2014, s. 22–36. Tekst jest dostępny pod linkiem: http://www.obserwatorium.org.pl/wp-content/uploads/2017/04/raport_sztuka_i_animacja.pdf.

3. *Diagnoza w kulturze*, red. Krajewski M., Skórzyńska A., Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2017. Tekst jest dostępny pod linkiem: https://nck.pl/upload/attachments/318698/Diagnoza%20w%20kulturze.pdf.

4. Dobiasz M., *Przybornik animatora kultury. Lokalne projekty twórcze*, Centrum Edukacji Obywatelskiej. Tekst jest dostępny pod linkiem: https://ceo.org.pl/sites/default/files/przybornik_animatora_kultury_0.pdf.

5. Góralska M., Pietraszko A., Wittels K., *Animator kultury – realizowanie projektów artystycznych w przestrzeni publicznej*, Fundacja Obserwatorium, 2011. Tekst jest dostępny pod linkiem: https://www.nck.pl/badania/raporty/animator-kultury-realizowanie-projektow-artystycznych-w-przestrzeni-publicznej.

32 E. Nieroba, dz. cyt., s. 113.

33 Tamże.

34 B. Fatyga, dz. cyt.