



Sztuka

+

animacja



1

Od redakcji i słowo wstępne

→ str. 4

2

Animacja przez lupę i lunetę
– wywiad z Marią Parczewską

GABRIELA SITEK

→ str. 8

3

Jak rzeczy nie zepsuć

ŁUKASZ TRZCIŃSKI

→ str. 12

4

**Animator kultury w każdym artyście, niezależnie
od tego, czy jest kucharzem, ogrodnikiem,
architektem, rolnikiem**

IZA RUTKOWSKA

→ str. 15

5

Kilka „nie wiem” na NieKongres

EDYTA OŁDAK

→ str. 18

6

Raport z badania „gwiazdorów animacji”

→ str. 22

7

**Sztuka + Animacja – projekty z Ogólnopolskiej
Giełdy Projektów 2013**

→ str. 37





Od redakcji

Każda z publikacji w serii „Edukacja + Animacja” poświęcona jest innemu wymiarowi animacji kultury. W trzeciej skupiliśmy się na relacjach łączących animację i sztukę. Przy wyborze zarówno projektów, jak i autorów tekstów stanowiących teoretyczną część niniejszej publikacji kierowaliśmy się pytaniami o to, w jaki sposób rozumiana jest sztuka obecna w działaniach animacyjnych. Czy animatorzy kultury wykorzystują sztukę jako narzędzie, starają się ją przybliżyć uczestnikom swoich działań, czy może posługują się nią w jeszcze zupełnie inny sposób? Zastanawialiśmy się również, czy animator może być artystą, czy artysta – animatorem i jakie proporcje zachodzą wówczas między sztuką a animacją kultury.

Niniejszy zbiór jest próbą odpowiedzi na te pytania oraz wiele innych, które pojawiły się w trakcie kolejnych rozmów, a także podczas samej Giełdy Projektów. Staraliśmy się spojrzeć na animację kultury

z różnych perspektyw: artysty, kuratora, pedagoga, psychologa oraz animatora. Zaczęliśmy od artystów, mniej lub bardziej utożsamiających się z animacją kultury, i przeszliśmy do głosów praktykujących animatorów kultury, którzy w swoich projektach nie tylko rozwijają kreatywność uczestników, ale również kształtują ich wrażliwość oraz wzmacniają relacje międzyludzkie w społecznościach lokalnych.

W wywiadzie z Marią Parczewską znajdziemy pytania o odpowiedzialność animatora za grupę oraz o kreatywność, przypominamy nam zostanie m.in. jeden z pierwszych polskich projektów z brytyjskiego nurtu community art¹ „4 x Pieróg”. Łukasz Trzciniński, pisząc z perspektywy kuratora projektów artystycznych z pogranicza animacji, odwołuje się, z jednej strony, do takich kanonicznych postaci i teorii jak Beuysowska koncepcja „każdy jest artystą”, natomiast z drugiej strony – do zupełnie współczesnych prac artystek mówiących o sztuce służącej dialogowi społecznemu. Iza Rutkowska,

przywołując rozmaite zagraniczne przykłady zaangażowanej sztuki publicznej, wysnuwa (od)ważną tezę, że każdy artysta pracujący w przestrzeni publicznej powinien być jednocześnie animatorem. Edyta Ołdak z kolei rozkłada na części pierwsze główne elementy relacji artysta – animator – dzieło sztuki – odbiorca, opierając się na lokalnych przykładach, i jednocześnie przyznaje, że partycypacja nie zawsze okazuje się dobrą drogą.

Tegoroczna Giełda Projektów (07.12.2013 r.) była wyjątkowa, gdyż stanowiła prolog do pierwszego ogólnopolskiego spotkania praktyków kultury, czyli NieKongresu Animatorów Kultury (26–28.03.2014 r.). W związku z tym w niniejszej publikacji, która jest pokłosiem Giełdy, znalazła się również część raportu o „gwiadzorach animacji”. Jest to podsumowanie wywiadów przeprowadzonych przez grupę ewaluatorów z animatorami-koordynatorami prezentowanych na Giełdzie projektów. W raporcie znaleźć można nie tylko ciekawe

podsumowania, ale również kilka rad dla animatorów kultury oraz zestawienie sposobów metaforyzowania świata animacji kultury.

Od teorii podążamy w stronę praktyki, czyli prezentacji bardzo konkretnych przykładów pokazujących, jak w różnych zakątkach Polski rozumiane są animacja kultury i sztuka. Mamy nadzieję, że każdy z Czytelników w tej publikacji znajdzie dla siebie inspirację do kolejnych działań oraz że stanie się ona zapalnikiem nowych, twórczych dyskusji – których efektami jak zawsze polecamy dzielić się na Platformie Kultury oraz na Forum Animatorów Kultury.

**ZOFIA DZIEDUSZYCKA, MIRIAM KOŁAK,
ALEKSANDRA STAŃCZUK-SOSNOWSKA**
REDAKCJA PORTALU PLATFORMA KULTURY

¹ Zainteresowanym community arts polecamy publikację: *Lokalnie: animacja kultury / community arts*, red. Iwona Kurz, Warszawa 2008.

Słowo wstępne

Animacja kultury pozwala podnosić jakość naszego życia społecznego. Poprzez upowszechnianie kultury możemy wpływać nie tylko na kształt przestrzeni nas otaczającej, ale także na świadomość jej odbiorców. Nie bez powodu mówi się o kulturze jako o najważniejszym czynniku zmiany społecznej.

Dzisiaj, gdy coraz powszechniej postrzega się kulturę jako ważny element rozwoju społecznego i gospodarczego, warto zwrócić uwagę na jeszcze jedną jej rolę – jako środka dialogu i rozwiązywania problemów społecznych.

Zadaniem stojącym przed nami jako działaczami sektora kultury jest przeciwdziałanie ekskluzji i marginalizacji osób, które mają ograniczony dostęp do kultury. Wierzymy, że poprzez zwiększenie udziału w kulturze można przeciwdziałać zjawiskom niepożądanym

społecznie. Kultura bowiem służyć może rozwojowi różnych grup, w tym także „wykluczonych”.

Powinniśmy jednak pamiętać, że animacja kulturalna to odpowiedzialne zadanie. Na animatorach spoczywa często obowiązek kształtowania gustów odbiorców ich działań. Dlatego też tak ważne jest, aby współpraca animatorów, artystów czy instytucji kultury polegała również na wprowadzaniu sztuki w przestrzeń życia społecznego.

Połączenie animacji kultury i sztuki pozwoli nie tylko dokonywać ważnych zmian społecznych, ale także dzielić się z innymi aksjologicznymi wartościami piękna i dobra.

KRZYSZTOF DUDEK
DYREKTOR NARODOWEGO CENTRUM KULTURY

Cieszymy się, że to właśnie w przestrzeni Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie odbyła się Ogólnopolska Giełda Projektów 2013 – dla wszelkich działań animacyjnych nasze drzwi są zawsze otwarte. Budując od podstaw naszą instytucję, bardzo się pilnujemy, by Muzeum nie przekształciło się w biurokratycznego molocha oraz by nasze działania nie ugrzęzły w rutynie. Dlatego ciągle przyglądamy się pracy prawdziwych zapaleńców, skupionych w trzecim sektorze i w mniejszych instytucjach, ponieważ tam jest się najbliżej realnych potrzeb społeczności. To animatorzy są najlepszymi nauczycielami realizowania przedsięwzięć, których „nie da się” zrealizować – a nic nie sprawia większej satysfakcji niż czynienie niemożliwego. W Muzeum, borykającym się wciąż z problemami wieku dojrzwiania, wciąż de facto bezdomnym, bardzo doceniamy takie podejście

do życia. Integracja środowiska animatorów kultury, aktywna wymiana doświadczeń i pomysłów, której wyrazem jest Giełda Projektów i planowany NieKongres Animatorów, to także dla nas, ludzi sztuki, świetna okazja, by włączyć się w dialog o tym, jak lepiej korzystać z naszych zasobów – współczesna sztuka jest w ogromnej mierze blisko spraw codziennych, blisko społeczności, jest szukaniem drogi ku zwykłemu człowiekowi. Bardzo chcielibyśmy, by w naszej praktyce instytucjonalnej te cele wielu artystów spotykały się z Waszym podejściem do pracy. Dlatego nie tylko gościmy Was u nas, ale i zapraszamy całe środowisko animatorów do współpracy.

MARCEL ANDINO VELEZ
ZASTĘPCA DYREKTORA MUZEUM SZTUKI NOWOCZESNEJ



Animacja przez lupe i lunetę – wywiad z Marią Parczewską

GABRIELA SITEK

Gabriela Sitek: Mając w pamięci sytuacje, w których uczestniczyłam podczas warsztatów prowadzonych w Laboratorium Edukacji Twórczych, pozostające w moim odczuciu na pewnym poziomie głębokiego przeżycia, oraz inne Wasze projekty, chciałabym zapytać o to, jak dalece praca animatora kultury jest związana z projektowaniem sytuacji otwartości, która wydaje mi się ważna zarówno w sztuce, jak i w projektowaniu działań animacyjnych? Czy istnieje granica, której nie wolno przekraczać w pracy animacyjnej?

Maria Parczewska: Pracę animatora kultury trzeba rozgraniczyć z pracą terapeutyczną. Może się zdarzyć, że animator przekroczy granicę działań animacyjnych, które – co oczywiste – wymagają od uczestnika bycia osobą autentyczną, szczerą, działającą w zgodzie ze sobą. Jednak ocena tego, w jaki sposób chce się być otwartym, zawsze należy do osoby, której to dotyczy. To ona o tym decyduje.

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. Nie może być mowy o żadnym nacisku czy nawet oczekiwaniu. Ja sama nie oczekuję, by proponowane działania weszły w obszary głębokiej intymności i z tego powodu stały się bardziej interesujące dla mnie czy dla grupy lub korzystne z jakiegoś innego powodu. Dzięki temu, że praca odbywa się w zespole, każdy na innym poziomie wchodzi

w proponowane przeze mnie działania. Jedni traktują temat bardzo osobiście i otwarcie dzielą się swoim doświadczeniem, refleksją, inni zatrzymują się na powierzchni. Szanuję to. Natomiast niewykluczone, że obserwacja różnorodnych sposobów uczestniczenia w proponowanych działaniach u tych osób, które się powstrzymały przed taką otwartością, o jaką pytasz, w przyszłości zaprocentuje. Może będą w stanie śmiało wejść w nowe sytuacje tego typu, ponieważ przekonały się już, że to, co się ujawnia w trakcie moich działań, nie jest w żaden sposób komentowane, publicznie analizowane, wykorzystywane. To podstawowy warunek – umiejętność tworzenia poczucia bezpieczeństwa.

Aktywność w grupie ma kolosalne znaczenie. Planując, myślę o pojedynczej osobie, ale jej działanie w naturalny sposób dopełnia grupę, ta zaś dopełnia osobę. Grupa jest przecież zbiorem indywidualności i odrębności. To stanowi jej siłę. Sytuacja animacyjna, warsztat twórczy – to znakomita okazja do zajęcia się tym, co dla każdego z osobna staje się ważne w tym konkretnym czasie i w tym miejscu, a dzięki obecności w grupie każdy „głos” wzbogacają „głosy” innych osób zaangażowanych w proces. Na każdym kroku każdy podejmuje decyzje – co, jak i dlaczego chce powiedzieć, pokazać, ujawnić. Nie ma tutaj żadnej innej zasady niż akceptacja różnych punktów widzenia, różnych sposobów bycia, różnych form ekspresji i refleksji. Zdarzyła mi się kiedyś taka podwójna obecność i nieobecność zarazem.

Ktoś nie podjął działania, ale chciał zostać. To trudne dla wszystkich zainteresowanych – jego samego, prowadzącego i grupy, na którą ta sytuacja przecież wpływa. Osoba ta włączyła się w ostatnią fazę. Ja zaś czułam, że problem leży poza tym miejscem i miałam rację. To jedno z trudniejszych moich doświadczeń.

Czy rolą sztuki, wykorzystywanej w tego typu warsztatach, działaniach animacyjnych, jest udostępnienie języka, który umożliwia bezpieczną otwartość?

Może tak jest, kiedy przechodzimy do fazy ekspresji – zagłębiamy się w obszary sztuki wizualnej i staramy się dzięki językom sztuki stworzyć komunikat w sposób symboliczny. Dzieje się tak, jeśli nie musimy się tłumaczyć z naszych wyborów, jeśli praca warsztatowa cały czas jest nastawiona na proces autorefleksji i osobistego wyboru, bez strachu przed oceną z zewnątrz. Po etapie refleksji pojawia się na ogół etap realizacji. Jeżeli ktoś będzie głębiej wchodził w zadanie nie tylko zaproponowane, zainspirowane przeze mnie, ale też wybrane przez niego samego z puli możliwych tematów, to pewnie gdzieś będzie musiał dotknąć jakichś ważnych dla siebie punktów, prywatnych obszarów. Tutaj raczej mówiłabym o otwartości przed sobą samym, czyli gotowości do tego, żeby poddać analizie temat – słowo klucz, które każdy wybiera sam, tak jak to się dzieje na naszych warsztatach. Chodzi o wybór tematu znaczącego, angażującego, pociągającego. Ale nie znam kryteriów tych wyborów. Są oczywiście różne i nikt się z tego nie tłumaczy. Jeśli ktoś się zajmie tematem, który jest dla niego aktualny, choć niełatwy emocjonalnie, to jest to jego osobista odpowiedź na zaproponowane zadanie. To też jest odpowiedź na sytuację, którą tworzę jako prowadząca, bezpieczeństwo, które daje grupa, umowność sytuacji, która przecież nie jest terapeutyczna, tylko twórcza. W pewnym stopniu decyduje o tym miejsce – jesteśmy w centrum kultury – na styku sztuki i rzeczywistości, w sytuacji wolności wyboru. Realizuje się tu potrzeba znaczącej refleksji i twórczej ekspresji w nowej, nietypowej formie spędzania czasu.

Problem autentyczności, otwartości jest w tym przypadku wielowątkowy i wymaga analizy z wielu perspektyw – osoby, grupy i prowadzącego. Zawiera potrzebę mówienia czegoś o sobie innym, poczucia bezpieczeństwa, funkcji, jaką pełni animator, tego, co robi z tym grupa, co z tego wyniknie na poziomie formy, a także zadowolenia z tego, w jaki sposób się w tę sytuację weszło, a potem w satysfakcjonujący dla siebie sposób z niej wyszło. Tu jest tak wiele wątków, na które trudno krótko odpowiedzieć.

Poszukując określenia celu działań animacyjnych w kontekście edukacji, zapamiętałam z Waszej książki „Sztuka współczesna – instrukcja obsługi” określenie: „aby uczestnicy wychodzili z warsztatów z większym niż przypuszczali przekonaniem o swoich możliwościach”. Jak kształtuje się relacja sztuki i animacji w kontekście tak sformułowanego zadania?

Laboratorium Edukacji Twórczej realizuje wiele celów dotyczących sztuki, rozwoju postaw twórczych, roli instytucji kultury, zmiany sposobów funkcjonowania poza nią – w przestrzeni społecznej.

Przerzucając pomost między trudną ciągle jeszcze sztuką współczesną a bezradnym i zagubionym odbiorcą często sięgamy po te same języki, którymi posługują się dzisiaj artyści, by je oswajać, by pokazać drogę do rozumienia realizacji artystycznych poprzez przejście własnego procesu twórczego. To jest pierwsze zadanie LET skierowane zarówno do odbiorców sztuki współczesnej, także tych potencjalnych, jak i do osób zajmujących się edukacją artystyczną czy kulturą. Okazuje się, że to droga skuteczna. Dopiero gdy sam zmagasz się z zadaniem artystycznym, zaczynasz rozumieć proces twórczy. Kiedy uczestnicząc w naszych warsztatach, uświadamiasz sobie, że jesteś gotowa podjąć ten sam temat, co artysta, a potem go zanalizować, rozwinąć, zrealizować w którymś z języków wizualnych – z pewnością odkrywasz w sobie wcześniej niesprawdzone możliwości. Ten proces analizy, a potem syntezy jest podstawową definicją procesu intelektualnego. Po tym następuje faza realizacji przy użyciu języków nigdy wcześniej niewykorzystywanych lub nie w takiej formie. Powstają instalacje, poezja wizualna, książki artystyczne, teatr cieni. Tworzywem stają się: słowo, fotografia, slajd non camera, cień, gotowe przedmioty, przestrzeń, ciało, głos, cisza, ziemia, woda itd. W tego typu działaniach odkrywamy w sobie potencjał, który często po raz pierwszy się ujawnia, ponieważ wcześniej nie korzystaliśmy z tak nieoczekiwanych materiałów. Nie malujemy, nie rysujemy, nie rzeźbimy. Żadnych konwencjonalnych technik, o których wiemy z przeszłości, że nie mamy do tego zdolności. To wyobrażenie i wspomnienie ograniczeń blokuje naszą aktywność. Należy więc proponować to, co nowe, otwarte, niesprawdzone, świeże – czyli jeszcze nieocenione krytycznie. Lęk przed ośmieszeniem zabija kreatywność. Dlatego tak ważne jest budowanie zaufania do siebie.

Odnosząc się do pytania o edukacyjny cel takich metod, uważam, że skorzystać z nich mogą – poza animatorami – wychowawcy, terapeuci, nauczyciele, muzealnicy. Doświadczenie psychologiczne, terapeutyczne i też praktyczne animacyjne dostarcza mi wiedzy o tym, jakie mechanizmy mogę uruchomić i po co. Staram się projektować

sytuacje warsztatowe – zwłaszcza szkoleniowe – tak, by uruchamiać uśpiony potencjał, a także na metapoziomie wprowadzam część teoretyczną, mówiąc, jakie pułapki hamujące rozwój grupy czyhają na nas jako na prowadzących.

Sprzyjać rozwojowi to sprawiać, by ludzie byli autonomiczni, samostrowni, niezależni, autentyczni, by byli po prostu szczęśliwi. To cele, którym w ogóle powinna służyć edukacja. Niestety szkoła ich nie realizuje. Gdy pracuję z nauczycielami, mówię o tym, jakie ich zachowania mogą hamować, zamiast rozwijać grupę. Porządek, zaniżanie oczekiwań, brak wiary w możliwości grupy, koncentracja na efekcie z pominięciem znaczenia procesu – są hamujące z punktu widzenia rozwoju. Takich pułapek jest wiele.

Warto wiedzieć, co dobrego i co złego może wynikać z konkretnych postaw prowadzącego i dlaczego tak się dzieje. Przykładem może być unikanie tematów trudnych, tematów tabu, by nie konfrontować się nie tylko z własnym napięciem i niepewnością, ale także z niespodziewaną reakcją grupy, w obawie, że nie zdoła się zapanować nad nią. Mamy wówczas do czynienia z unikaniem przez prowadzącego sytuacji generujących emocje. Zagrożający bywa i śmiech, i płacz. Pedagodzy wycofują się z takich sytuacji nie z powodu obojętności, tylko bezradności. W innej sytuacji, gdy prowadzący skupiony jest bardziej na ochronie własnego autorytetu niż na interesie grupy, tworzy sytuacje zamknięte, rutynowe, bezpieczne, bo znane, i na ogół nie dopuszcza do polemiki, krytyki, pytań, na które mógłby nie znać odpowiedzi. Gdyby zaryzykował poszukiwanie tych odpowiedzi razem z uczniami, mógłby przekonać się, że raczej zyskuje się wtedy i sympatię, i autorytet.

Kontakt z grupą to kontakt z fascynującymi osobowościami, których często nie doceniamy, gdyż są początkowo bierne, wyczekujące, niepewne siebie. Chodzi więc o to, by znać czynniki mogące sprawić, by w pełni dały się poznać, by same odkryły własne możliwości. Proces ten przynosi satysfakcję obu stronom.

Jaką możliwość realnego wpływania na rzeczywistość, dążenia ku zmianie, mają sztuka wykorzystywana w działaniach animacyjnych czy warsztaty ze społecznościami lokalnymi poprzez sztukę?

Odwołam się do jednego z projektów Laboratorium Edukacji Twórczej z zakresu community art. W projekcie „4 x Pieróg, czyli władza dla wyobraźni”, realizowanym w latach 90. we wsi Pieróg pod Siedlcami, nikt nie zakładał zmiany społecznej. Doszło do niej w wyniku procesów, które zadziały się między artystami a mieszkańcami, a także wewnątrz społeczności – między uczestniczącymi w projekcie sąsiadami.

Obudziła się w nich potrzeba odpowiedzialności za swoje miejsce i uwierzyli w możliwość współdziałania. Rozpoczynając projekt, nie zdawaliśmy sobie sprawy z realnych potrzeb mieszkańców Pieroga. Postrzegaliśmy wieś jako niezintegrowaną, bierną wobec problemów codziennego życia. Panowało poczucie braku perspektyw. To wieś bez sklepu, szkoły, twardej drogi.

Projekt realizowaliśmy sezonowo przez cztery lata – w okresach letnich. Dzięki powrotom, licznym akcjom – początkowo z dziećmi, potem z rodzinami – oswajaliśmy się wzajemnie i poznawaliśmy. Do realnej zmiany, bo o niej mówimy, prowadziło działanie długofalowe i autentyczne na poziomie naszego zaangażowania.

Wracamy tutaj do pierwszego pytania o otwartość. To znaczy do pozwolenia sobie na bycie takim, jakim się jest, w całym bogactwie i różnorodności swoich zachowań, postaw, zainteresowań. Byliśmy tam długo i byliśmy tam długo obserwowani. To sprawa budowania zaufania. Początkowo traktowano nas w Pierogu jak obcych, co jest naturalne. Dodatkowo zachowywaliśmy się w sposób inny, niekonwencjonalny. Czas oswajania przechodził różne fazy. Po czterech latach wielu, wielu działań, mieszkańcy zaangażowali się w projekt Janusza Byszewskiego. Przy technicznej pomocy ze strony fotografów, artystów, kilkanaście rodzin przedstawiło swoje życie w formie prac wizualnych, niezwykle interesujących, prezentowanych przez miesiąc w muzeum w Siedlcach. Przypuszczam, że to był pierwszy projekt z nurtu community arts w Polsce i pierwszy raz zdarzyło się, że członkowie społeczności lokalnej mówili o ważnych dla siebie sprawach własnym głosem, z własnej perspektywy. Musieliśmy zdobyć to zaufanie, jeśli pierożanie zdecydowali się na współdziałanie.

Wróć jednak do pytania o zmianę społeczną. Jedną z grup naszego projektu zajmowała się tematem drogi. Nie rozumieliśmy, dlaczego mieszkańcy Pieroga sami nie podejmą części prac, żeby przy pomocy gminy tę drogę zbudować. Dlatego też droga była jednym z tematów naszych artystycznych i zaskakujących działań oraz terenem samych akcji. Po sześciu miesiącach, w czasie wizyty reporterskiej we wsi okazało się, że jest tam asfaltowa droga! Zbudowali ją sami – po 30 latach brnięcia po kolana w piachu, cztery kilometry po chleb do Kotunia. Nie zakładaliśmy, że ma powstać droga, nie namawialiśmy do tego. Wszystko, co stało się podczas tego projektu, nowe relacje, satysfakcja z tych wspólnych działań, nasze zaangażowanie w ich życie, pomoc przy żniwach, wystawa, wernisaż – wszystko to sprawiło, że nasza obecność zaprocentowała w sposób, który wieś sama wybrała. Dokonała się zmiana w realnym, codziennym wymiarze, której wcześniej nie zakładaliśmy.

Pojawia się tu jednak poważne pytanie – czy jeśli nie powstanie żadna „droga”, projekt animacyjny można uważać za udany?

Zrobiliśmy coś bardzo podstawowego – zainwestowaliśmy swój czas, swoją uwagę. Weszliśmy w autentyczne, otwarte relacje z propozycją ciekawego spędzania czasu, która przecież nie dawała wymiernych korzyści. Nasza aktywność była tylko komunikatem: macie duży potencjał, ciekawe jest to, co macie do powiedzenia, lubimy z wami być. Zadziało się tam tysiąc drobnych sytuacji, które w konsekwencji doprowadziły do zmiany w funkcjonowaniu tej społeczności. Bo dzięki naszym akcjom, nawiązały się tam nowe relacje.

Dążę do tego, że wkraczając w jakąś sytuację, musimy mieć świadomość, co idzie za naszym działaniem, jakie pociąga to za sobą konsekwencje, co się dzieje na styku my – oni, swój – obcy, kiedy zaczynamy tworzyć jedną wspólną grupę. Chodzi o myślenie o mechanizmach, które się uruchamia, dzięki takiemu, a nie innemu sposobowi bycia, podejmowaniu określonych tematów, dzięki znajomości przestrzeni, w którą się wkracza, relacjom, jakie się buduje, czasowi, jaki się temu poświęca.

Chodzi także o spójność z własnymi przekonaniem, co zawsze zostanie zauważone. Dlatego sama zajmuję się tematami, które nie są mi obojętne. Tworzę tylko takie sytuacje, które mnie samą angażują. Uczestnicząc we własnych warsztatach, nie unikam konfrontowania się z wysiłkiem, który proponuję grupie. Zmagam się tak samo jak inni. To jest sposób, żeby wchodząc w proponowaną inną sytuację 1:1, sprawdzić, jak to działa i na mnie, i na uczestników warsztatów. To jest moja metoda na budowanie więzi i zaufania w grupie.

MARIA PARCZEWSKA

Psycholog, pedagog, projektant, od 1990 r. kurator Laboratorium Edukacji Twórczej Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski w Warszawie. Zrealizowała kilkadziesiąt projektów ogólnopolskich i międzynarodowych oraz kilka akcji miejskich i ze społecznościami lokalnymi. Od 15 lat współtworzy i realizuje program specjalizacji „Animacja kultury” w Instytucie Kultury Polskiej UW, współpracuje z UJ i Akademią Teatralną w Warszawie. Jest autorką publikacji i artykułów z zakresu animacji kultury i kreatywności. Projektuje wydawnictwa artystyczne. Nagrody: Ministra Kultury w dziedzinie edukacji twórczej (1993) i Zasłużony dla Kultury Rzeczypospolitej Polskiej (2005). Ma dwóch dorosłych synów.

GABRIELA SITEK

Absolwentka filologii polskiej i „Animacji kultury” w Instytucie Kultury Polskiej na UW; podyplomowych studiów „Wiedza o kulturze” w PAN, doktorantka I roku filmoznawstwa w Instytucie Sztuk Audiowizualnych UJ. Współpracowała z kwartalnikiem „Res Publika Nowa” jako sekretarz i członkini redakcji oraz z portalem Zwierciadło.pl. Członkini Grupy Okołofotograficznej, prowadzącej działania animacji kulturalnej.



Jak rzeczy nie zepsuć

ŁUKASZ TRZCIŃSKI

O swojenie ze sztuką współczesną jako naturalnym i niezbędnym elementem higieny intelektualnej jest dla tzw. szerokiego odbiorcy z Polski procesem/zjawiskiem względnie nowym. W momencie, gdy dla społeczeństw zachodnich wizyta w galerii, uczestnictwo w wydarzeniach związanych ze sztuką jest naturalną pozycją konsumenckiego repertuaru właściwie wszystkich grup społecznych, w naszym przypadku zainteresowanie deklaruje ledwie promil populacji. W tym samym czasie, choć jeszcze szeroko nie oswojona, sztuka coraz chętniej jest zawłaszczana przedmiotowo na potrzeby procesów gentryfikacji miast, gdzie swoiste „iniekcje” ze sztuki mają być remedium na konkretne problemy czy też najprościej – służyć celom promocyjnym.

Jednocześnie artyści wciąż zmuszeni są do negocjowania własnego statusu społecznego na zupełnie bazowym poziomie, nierzadko problem ten dotyczy pozycji samej sztuki, w tym uznania jej za pełnoprawne narzędzie w dialogu społecznym.

Z kolei dążenie do zmiany tej sytuacji, chociaż wydawałoby się oczywiste, niesie ze sobą wyraźne ryzyko zarówno utraty naturalnej płaszczyzny odbicia dla sztuki, jak i najzwyczajniej – zjawiska naturalnego dla społeczeństw konsumpcyjnych – jej utowarowienia, zawłaszczania i prób sformatowania tym razem przez wymogi obiegu rynkowego. Niezwykle kuszące dla technokratów wizje czerpane są

m.in. z przywoływanego przez Deborda – Clarka Kerra, który wskazywał na kulturę jako na jeden z flagowych „produktów” (sic!) współczesnej cywilizacji. Proces produkcji, dystrybucji i konsumpcji wiedzy miał według niego stać się w drugiej połowie XX wieku dźwignią gospodarki, tak jak wcześniej motoryzacja a przed nią kolej. Szczęśliwie uproduktowanie w pełni nie zaskoczyło, jednak gdyby z tabelek wynikowych pozornie najbardziej przyjemnych biznesów odessać te pozycje, w których sztuka, czy szerzej rozumiana kultura, miała swój udział (choćby przez otwieranie myślenia zarządzających koncernami kadr) – niewiele by zostało.

Sztuka, korzystając jednocześnie z dorobku wielu dziedzin, testuje i przesuwając granice poznawcze z nieosiągalnymi w ramach jednego medium sprytem i elastycznością. Pozostaje najbardziej otwartą a przez to rozwojową przestrzenią intelektualną współczesnych nam czasów. Nie oglądając się na archaiczne dziś granice poszczególnych dziedzin, korzysta chętnie z całości dorobku kulturowego, występując w roli didżeja miksującego równolegle pozornie odległe sobie narracje i doświadczenia. Wchodzi w bezkompromisowy dialog z najmniej spodziewanymi obszarami nauk ścisłych, nierzadko korzystając w tym samym momencie jednocześnie z filozofii czy socjologii, gwarantując przy tym niezbędny pierwiastek deliberatywny. Dzięki tak szeroko prowadzonemu dyskursowi zapewnia nieosiągalną za pomocą selektywnych, zamkniętych dziedzin – funkcję poznawczą. Na tym nie poprzestaje,

bo jak słusznie zauważa Stanisław Ruksza, sztuka jest samouczącym się narzędziem. Idzie więc dalej, kompulsywnie czerpiąc z nowych doświadczeń, by oddać z nadstatkiem przepracowaną wiedzę.

Proporcjonalnie wzrasta potencjał społecznego oddziaływania sztuki. Zaskakująco chętnie przywoływana ostatnio, czy wręcz nadużywana, Beuys'owska koncepcja rzeźby społecznej odnosi się do najistotniejszej kwestii w relacji artysta – społeczeństwo. Beuys, przesuwając, a właściwie ścierając tę granicę, nie tyle zamknął rozdział twórca – odbiorca, ile zakładając, że wszyscy są twórcami, odniósł się do fundamentalnej warstwy potencjalnej zmiany proponowanej przez sztukę – ewolucji mentalnej. Założenie zmiany nie może przecież zaistnieć w formie trwałej bez podstawy świadomościowej. Nie chodzi tu rzecz jasna jedynie o osvajanie z językiem sztuki na poziomie konsumenta kultury, ale o trwałą inkorporację jej potencjału poznawczego do codzienności.

W kategorii narzędzia zmiany zdaje się spełniać najistotniejszą rolę, gdy stawia tworzące polis jednostki wobec konieczności samodzielnego rekonfigurowania skali wartości. Mechanicznie odtwarzane instrukcje do obsługi rzeczywistości, kolejne konstrukcje inżynierii społecznej z dokładnie przewidzianym dla jednostki miejscem i schematem działania są w sposób naturalny zastępowane przez działania wypracowane wobec realnych potrzeb. Konieczną elastyczność, umiejętność ciągłego przeformułowywania wymusza na jednostce dynamika współczesności. Ma to kluczowe znaczenie w kontekście opisywanej przez Agambena formuły nadchodzącej (czy też stającej się właśnie) demokracji, która przesuwa oś konstrukcji współczesnych społeczeństw z dyktatu dominujących grup społecznych w stronę drobnych, samoorganizujących się inicjatyw oddolnych, dobrze znających specyfikę swojego terytorium i dzięki temu łatwiej nazywających swoje potrzeby. Pozostaje pytanie: w jakim stopniu diagnoza podejmowana z tak liniowej perspektywy bezpośrednio zainteresowanego będzie w stanie zawsze objąć pełne spektrum zjawiska? W takich sytuacjach niemal niezbędny wydaje się katalizator z zewnątrz. W tej roli może wystąpić artysta – wchodzący w lokalne środowisko nie z perspektywy kolonizatora, ale jako mechanizm stymulujący samoorganizację danej grupy. Zapewnia niezbędny impuls z zewnątrz, wsłuchując się w temperaturę lokalnych problemów i zjawisk.

Warto przypomnieć, że tak intensywnie przywoływana koncepcja inicjowania zmiany społecznej za pomocą wykraczających poza dotychczasowe formuły narzędzi sztuki nie jest jednocześnie osiągnięciem wyłącznie ostatnich dekad. Korzenie krytyczno-sprawczego jej potencjału sięgają faktycznie o wiele dalej niż Beuys'owska rzeźba społeczna. Już w traktacie „O literaturze i sztuce” z roku 1846 sztuka,



Ł. Trzeciński, Gabinet dobrej historii, fragment

wychodząc poza granice danego medium, pyta o cel, któremu ma służyć. Zamknięte i dobrze oswojone przez mieszczaństwo dziedziny sztuki wychodzą poza przypisane im ramki – w tej koncepcji nie ma już malarzy czy rzeźbiarzy, są ludzie posługujący się tymi mediami w konkretnych celach. To czas, kiedy sztuka rozpoczyna proces emancypacyjny z komfortowego, niewymagającego osvajania, bezpiecznego pułapu salonowej konfekcji. Skonfrontowana z rozwojem technicznym, zwłaszcza z rozwijającym się medium fotografii czy filmu, zrzuca z siebie resztki spoczywającego na niej zobowiązania/oczekiwania reprezentacji świata. Tę, skądinąd jedynie częściowo dającą się zrealizować, rolę przejmują media, przynajmniej w swojej fizycznej naturze – techniczne. W miejsce malarzy czy rzeźbiarzy pojawić się mają ludzie jedynie posługujący się malarstwem czy rzeźbą. Sama fizyczna natura tych dziedzin staje się zaledwie jednym z narzędzi, które mają pomóc w osiągnięciu nadrzędnego celu.

Myśląc o sztuce w tej kategorii, należy pamiętać, że – jak wiadomo – sztuka nie musi niczego i choć może być niezwykle czułym, wielofunkcyjnym narzędziem, jednocześnie sama bardzo źle znosi właśnie narzędziowe, przedmiotowe traktowanie. Do tych, między innymi, kwestii wyjątkowo celnie odnosi się Bogna Burska w projekcie pt. „Co jedzą rusałki?”. Działanie artystki, oparte na próbie hodowli motyli w whitecube'owej przestrzeni galerii, w zaskakująco wielu wymiarach porusza naturę dzieła sztuki. Specjalne, sterylne warunki są równocześnie warunkami sztucznymi

– tym większej więc ostrożności wymagają w założonej metodologii i ewaluacji procesu. Koncepcja artystki dopuszcza przy tym, jakże oczywistą, wpisaną w proces i wręcz konieczną ewentualność niewyklucia się motyli (dzieł sztuki) ze wszystkich kokonów. Zakłada również, że część tych należnie rozwiniętych bytów będzie miała swój dalszy, należny im wolny żywot – wypuszczenie przez artystkę motyli na wolność odnosi się do wolnego obiegu dzieł sztuki, które w pewnym momencie zaczynają żyć swoim, niezależnym od autora (hodowcy) i farmera (tu wpisać stosowne: kuratora, dyrektora, koordynatora etc.) życiem.

Artystka kieruje naszą uwagę również na sam proces, dopuszcza porażkę w procesie – żywot części narodzonych motyli/prac dokona się przecież w wytyczonym dla ich narodzin miejscu – umrą, nim wypuszczone „za okno” zdążą obrosnąć w nowe znaczenia. Pozostaje pytanie: które z nich zostaną spreparowane i przybite w krytej szkle gablocie, a ich waga i znaczenie zostaną wyznaczone przez technokratyczną maszynę instytucjonalną, ile ich będzie?

Do uproduktowania i technokratyzacji sztuki, a także jej srogi sterydyzacji w ramach programów grantowych, wymagających jasnych, namacalnych i policzalnych wyników, boleśnie odwołuje się Lars Holdhus w swoim projekcie „Authentic Post-Industrial Experience”. Antycypowana przez artystę, futurystyczna, acz niepokojąco realna, wizja miasta celuje za pomocą ich własnej broni zarówno w strategię gentryfikacyjną, jak i w odgórną, zza biurka konstruowane programy rewitalizacyjne bądź promocyjne. Według opisywanego przez niego scenariusza mieszkańcy wymagających zmiany miast przenoszą się na ich obrzeża, by do ich postindustrialnych centrów wracać co dzień jedynie w celach zarobkowych – w celu odgrywania swoich wcześniejszych ról społecznych.

W futurystycznej wizji, by zwiędającym miasta zapewnić bardziej autentyczne doznania, mieszkańcy stosują specjalne terapie farmakologiczne, aby utrzymać swoją, niezbędną dla utrzymania turystycznej atrakcyjności odmienność. Skuteczność projektu zapewnić ma specjalnie opracowany, precyzyjny schemat przewidujący dokładne szlaki dystrybucji lokalnej tożsamości i odmienności. Rozwinięcie myśli artysty stanowi refleksja nad mającą dziś miejsce, swoistą sterydyzacją kultury.

W kontekście konieczności gwarantowania przez instytucje stałej tzw. oferty programowej nieodmiennie powraca jeden z projektów Oskara Hansena. Jego propozycja, złożona w konkursie na budynek nowego muzeum sztuki w Skopje (stary został zniszczony w trakcie trzęsienia ziemi w 1963 r.), za oś koncepcji uznawała moment, kiedy wszystko w zrujnowanej strukturze można było

ustawiać od początku. Hansen wykorzystał tę sytuację, by postawić pytanie, na które w poukładanych relacjach trudno znaleźć miejsce – co jeśli w którymś momencie sztuka nie będzie mieć nic wartościowego do zaoferowania? Proponowane przez niego rozwiązanie zakładało zarówno elastyczną, fizyczną formę, jak i programową formułę obiektu, dostosowującego się do aktualnej kondycji sztuki. Czy nie warto, mając szansę, pracując nad koncepcją od zera, pokusić się o tej rangi generalną refleksję?

Być może zmęczona ciągłym dopominaniem się o należne jej miejsce w otwartym dyskursie sztuka również powinna mieć szansę na wypracowanie swojego prawa do oddechu, czekania na punkt zwrotu, prawa do oddania pola innym, więcej mającym do zaoferowania w danym momencie dziedzinom.

Wobec sztuki bezkrytycznie rozpisywanej na mechaniczne strategie i ich wynikowe, jej wszechobecnego uprojektowania, pojawia się konieczne pytanie: czy wartość intelektualna nie jest w stanie obronić się bez przeliczalnej na wskaźniki formy? Strategom bezbronnym wobec wymogów wymierności i namacalności tzw. efektów podpowiadam – idee nie wymagają generowania kolejnych funduszy na konserwację, obrastają przy przekazie ustnym w nowe wartości, wreszcie mogą dowolnie i wielorazowo być wdrażane w życie, mnożąc pierwotnie założone wskaźniki. Polecam też lekturę najnowszej pracy Bogny Burskiej pt. „Gniazdo”. Artystce, zamykanej w łatwej do ogarnięcia klasyfikacji wideo-art, tym razem wyszedł... dramat. Rozpisana na charaktery środowiskowe sztuka, choć pozornie rozgrywająca się jedynie w okoł artystycznym świecie, dzięki pojemności znaczeniowej bohaterów przewidziała prawdopodobnie pełną możliwą gamę typów uczestniczących w grze. Typów mniej lub bardziej świadomie w nią wciśniętych czy też próbujących do gry dołączyć. Świeżo wydana sztuka pyta w tytule: „Jak użyć rzeczy w sposób nieodpowiedni i potem jeszcze ich nie zmarnować...”.

ŁUKASZ TRZCIŃSKI

Artysta wizualny, współautor i koordynator merytoryczny wraz ze Stanisławem Rukszą programu „Projekt Metropolis”. „Projekt Metropolis” podejmuje próbę stworzenia współczesnego portretu Górnego Śląska i Zagłębia Dąbrowskiego przy użyciu narzędzi sztuk wizualnych. Odnosi się do niego z wielu perspektyw: społecznych, ekonomicznych, historycznych, obyczajowych. Otwiera dyskusję artystów wizualnych i dźwiękowych, a sztukę traktuje jako narzędzie poznawcze.



Animator kultury w każdym artyście, niezależnie od tego, czy jest kucharzem, ogrodnikiem, architektem, rolnikiem

IZA RUTKOWSKA

Przyglądając się projektom animującym społeczność lokalną, organizując je i partycypując w nich, często zastanawiam się, kim są osoby, które te projekty inicjują. Nie istnieją projekty bezosobowe. Za każdym działaniem stoi człowiek, ze swoją historią i osobowością.

Nie zgadzam się z tym, że inicjatorami działań lokalnych są władze czy instytucje kultury. Rzeczywiście, to one – inspirowane działaniami oddolnymi animatorów kultury – tworzą programy rozwoju kultury, przeznaczają budżety na działania kulturalne, ale 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. Jednostki te są na tyle silne i na tyle pewne potrzeb społecznych, że nie wymagają sterowania zewnętrznego, reguł i zasad narzucanych przez władze. Często ich praca jest przez długi czas niedoceniana, a jej znaczenie i zasługi marginalizowane, jednak to animatora kultury nie powinno powstrzymywać, ponieważ jedynym celem jego działań jest – uogólniając – chęć rozwoju kultury.

KIM ZATEM JEST ANIMATOR KULTURY?

Z perspektywy założycielki Fundacji Form i Kształtów uważam, że animator kultury to osoba działająca na pograniczu różnych dziedzin,

często nie mająca świadomości bycia i nie określająca się jako animator. Mogą nimi być artyści definiujący się jako ogrodnicy, kucharze, architekci, rolnicy. Bardzo często posiadają umiejętności i wiedzę z każdej z tych dziedzin na raz, a ich działania uznawane są za najciekawsze zjawiska w sztuce – wykorzystywane i powielane przez najważniejsze instytucje kultury na świecie. Najistotniejsze, ponieważ najbardziej otwarte, są działania w przestrzeni.

ARTYŚCI?

Niezwykle interesujące okazuje się przyjrzenie się różnym przejawom animacji kultury na świecie. Każde działanie animacyjne jest zależne od specyfiki środowiska i kręgu kulturowego, w jakim jest realizowane. Jeśli ma dotrzeć do społeczności lokalnej, to musi być zaprojektowane z myślą o jej potrzebach, a uniwersalizm ludzkich potrzeb przekłada się na uniwersalizm projektów możliwych do realizacji w dowolnym miejscu na Ziemi. Takie projekty inicjuje na przykład holenderski artysta Florentijn Hofman. Jego olbrzymie rzeźby, takie jak gigantyczna żółta kaczka do wanny czy królik, który spadł z nieba, podróżują po całym świecie. Florentijn po kilku przykrych doświadczeniach, związanych ze zniszczeniem jego rzeźb, stwierdził, że musi włączać ludzi w proces twórczy, konsultować z nimi kształt obiektów albo zapraszać ich do konstruowania instalacji, by mieli poczucie współuczestnictwa,



Teren Budowy, Fundacja Form i Kształtów

identyfikowali się z obiektem i dbali o niego. W taki sposób powstała między innymi Gruba Małpa w Sao Paulo – dmuchany obiekt, obwiązany przez ludzi najbardziej popularnym brazylijskim obuwiem, kłapkami Havaianas – czy kilkumetrowy ptaszek kiwi wyklejony z tektury w całości przez dzieci z przedszkola, w którym następnie kiwi zamieszkał. Florentijn uważa elementy animacji za niezbędne w projektach artystycznych.

Również norweska artystka fotografka, Riitta Ikonen, włącza zainteresowanych ludzi w proces twórczy. Do projektu „Eyes as big as plates” zaprasza osoby starsze. Udzielają jej one wskazówek na temat przyrody w swojej okolicy, pomagają budować konstrukcje z wybranych roślin i pozuja do zdjęć, których tematem jest powrót do natury i skandynawski folklor. Niektórzy są na tyle otwarci, że pozuja, stojąc nago w rzece z liśćmi lilii we włosach, inni robią sobie kapelusze ze słomy czy korony z gałęzi. Riitta Ikonen znajduje uczestników i modeli poprzez warsztaty w domach starości albo puka od domu do domu w okolicy, w której działa. W przypadku tej artystki działania na styku sztuki i animacji przełamują bariery wstydu, wieku i skłaniają do głębszej refleksji na temat natury człowieka.

PROJEKTANCI?

Artyści stają się animatorami kultury niejako przy okazji. Tak było w przypadku Oliviera Bishopa-Younga, który łączy sztukę i recykling, wyszukując materiały do tworzenia w kontenerach na śmieci. Jako człowiek wychowany wśród natury i przyzwyczajony do wspólnego



Teren Budowy, Fundacja Form i Kształtów

spędzania czasu po przyjeździe na studia do Londynu postanowił dla siebie i współlokatorów stworzyć na ulicy przestrzeń, która pełniłaby funkcję świetlicy. Naturalne wydało mu się wykorzystanie stojącego pod oknami kontenera na śmieci, w którym, po opróżnieniu, urządził wewnętrzny pokój. Przestrzeń wypełniły znalezione na śmietniku: stary dywan, kanapa, lampka i telewizor. Nietypowe miejsce zaczęło przyciągać nie tylko przyjaciół Oliviera, ale również sąsiadów i znajomych z okolicy. Szybko powstały kolejne pomysły na wykorzystanie kontenera, który chciano przerobić na basen, ogród i salę do gry w ping-ponga. Projekt Oliviera podchwyciło Victoria and Albert Museum i w niedługim czasie przyjmowano zapisy na kąpiele w basenie – śmietniku. Londyńczycy ustawiali się w kolejce, zaintrygowani absurdalnością projektu.

OGRODNICY?

We wszystkich wielkich miastach na świecie popularne są projekty tworzone z wyczuwalnej tęsknoty za naturą (Nomadisch Grun w Berlinie; Public Farm, MoMa w Nowym Jorku). Animatorzy mobilizują mieszkańców do uprawiania tymczasowych ogródków, sadzenia warzyw na dziedzińcach osiedli, wspólnego zbierania ziół jadalnych itp. Tych projektów jest wiele i w zależności od szerokości geograficznej mają swoją specyfikę. Warto jednak wspomnieć o akcji Sebastiana Errazuriza z Santiago w Chile, który pewnego dnia postanowił uratować krowę przeznaczoną do uboju. Na dachu 10-piętrowego wieżowca w samym centrum Santiago zasiał trawę i stworzył ogrodzone

pastwisko, na które przetransportowano zwierzę. Mieszkańcy licznych wysokościanców z okolicy mogli obserwować pasącą się krowę, a część z nich zaczęła regularnie przychodzić na pastwisko.

Fundacja Form i Kształtów również zrealizowała projekt inspirowany naturą, w którym rośliny służyły do nauki użytkowania przestrzeni publicznej w Chełmnie i Łowiczu. Uczestnicy, głównie mieszkańcy, brali udział w spacerze po mieście, podczas którego przyglądali się mu z perspektywy turysty. Następnie wspólnie z prowadzącą projekt wymyślali hasła, które miałyby nadać nowe znaczenia wybranym przestrzeniom. Litery wycinali sekatorami z krzewów według instrukcji, a następnie, po przemarszu przez miasto, wkopywali je w ziemię w wybranych miejscach. Krzewami opiekują się do dziś urzędy miejskie.

KUCHARZE?

Wydaje się, że wszystkim animatorom kultury na świecie znane jest hasło „przez żołądek do serca”. Warsztaty kulinarne, pikniki i wspólne gotowanie odbywają się w wielu miejscach (Public Pie, Holandia; Stadtkuche, Berlin; Kueng Caputo, Zurych; Inzosi Nziza, Butare, Rwanda). W ciekawy sposób wykorzystali temat jedzenia do animacji kultury Jon Rubin i Dawn Waleski z Pittsburga w Stanach Zjednoczonych, którzy stworzyli bar „Konflikt Kitchen”. To miejsce, gdzie serwuje się wyłącznie dania z krajów, z którymi Stany Zjednoczone są w konflikcie. Menu jest aktualizowane raz na cztery miesiące. Kilka razy w tygodniu we współpracy z imigrantami z danego kraju przygotowywane są spotkania, debaty polityczne, wydarzenia kulturalne, projekty artystyczne, które mają pomóc w asymilacji imigrantów ze społecznością lokalną.

Wielu animatorów kultury postawiło sobie za cel zwiększyć świadomość ludzi na temat procesów produkcji żywności. Wykorzystują do tego celu różne narzędzia, między innymi kuchnie obwoźne (Mobile Food Collective). Kueng Caputo z Zurychu – para choreografów i kuratorów obiadów, jak się określają, stworzyła Improkitchen, krążącą po stolicy Szwajcarii w trakcie otwarcia sezonu teatralnego. Kucharz znajdujący się wewnątrz pojazdu przygotowywał obiad dla wszystkich, którzy stanęli mu na drodze. Zainteresowani ludzie w kowrodzie ciągnęli kuchnię po całym mieście, by po dotarciu do punktu docelowego zjeść wspólny posiłek. Wieczorem kuchnia zmieniała się w scenę. Projekt odbywał się regularnie przez cały rok w Fabrik-theater, tak że ludzie zdążyli się przyzwyczaić do wspólnych obiadów.

JAKI JEST EFEKT?

Bazując na doświadczeniach własnych i wynikających z rozmów z innymi animatorami kultury, uważam (pomimo że nie zawsze tak się dzieje) łączenie działań artystycznych i animacyjno-kulturalnych za niezbędne. Zarówno wychodzenie do ludzi, rozmowy, warsztaty, wspólne przyglądanie się rzeczywistości, jak i tworzenie dzieła powinny być nierozłączne. Coraz częściej artyści koncentrują się na potrzebach ludzi, z którymi pracują, wykazują zrozumienie dla ich lokalnych mitów i historii, a także proponują wspólne działania, którym nadają jednolitą formę.

Możemy ograniczyć się tylko do tego, że damy ludziom aparaty do rąk, aby fotografowali chmury, ale możemy również zapytać ich, dlaczego akurat te chmury sfotografowali i co w nich widzą, a następnie wspólnie wybraną chmurę, na przykład w kształcie dostrzeżonego przez kogoś hipopotama, uszyć, położyć ją w parku i pozwolić przypadkowym przechodniom wskoczyć na nią w drodze do pracy. To, jak skonstruujemy projekt, zawsze zależy od nas, naszej osobowości i tego, kim jesteśmy oraz czym chcemy podzielić się z innymi ludźmi.

IZA RUTKOWSKA

Założycielka Fundacji Form i Kształtów. Swoimi działaniami nadaje nowe formy i kształty rzeczywistości, zmienia przestrzeń publiczną w miejsce interakcji ze sztuką. Jej projekty są uniwersalne i ciepło przyjmowane na całym świecie wśród różnych grup wiekowych i społecznych, od Pragi po Sao Paulo. Część działań realizuje indywidualnie, np. Wyprzedaż na Chłodnej czy Przytulankę, do innych angażuje projektantów – Grzybobranie, Wędkowanie czy Robale.

www.formyiksztalty.pl



Kilka „nie wiem” na NieKongres

EDYTA OŁDAK

Nie wiem, jak daleko może posunąć się artysta, żeby oddziaływał lub współdziałał społecznie. **Nie wiem**, gdzie leży granica między sztuką a codziennością i czy w ogóle taka granica istnieje. **Nie wiem**, czy wandalizm (świadome niszczenie) jest formą agresji czy interakcją odbiorcy.

Celowo zaczęłam od słów: **nie wiem**, ponieważ doskonale obrazują skomplikowaną relację artysta – dzieło sztuki – odbiorca w projektach z pogranicza animacji, sztuki społecznie zaangażowanej oraz działań w przestrzeni publicznej. Trzeba na nowo zdefiniować pojęcia takie jak twórca, dzieło, odbiorca lub szukać uzupełniających definicji dla nich, obalając przy tym mity stojące się amalgamatem wtedy, gdy nie znajdujemy odpowiedzi i boimy się powiedzieć: **nie wiem**.

Kim jest artysta, jakich środków może używać a jakich powinien się wystrzegać? Co jest dziełem i czy może nim być tylko pozazmysłowy zapis idei? Kim jest odbiorca i dlaczego „spalenia tęczy”¹ nie rozpatruje się w kategoriach działania interaktywnego, które sztuka w przestrzeni publicznej dopuszcza? Dlaczego mity narosły podczas „romansu” sztuki i animacji mogą być niebezpieczne zarówno dla jednej, jak i dla drugiej strony?

ARTYSTA

W sztuce w przestrzeni publicznej nastąpiło przekierowanie uwagi z dzieła na artystę. To on staje się inicjatorem zmian, głównym graczem, projektantem idei i sprawcą wydarzeń. Przy tym wszystkim zbliża się do codzienności, do zwykłego życia, a co za tym idzie – odgrywa bardziej rolę zwykłego człowieka niż naznaczonego demiurga. Zmiany są znaczące, zmniejsza się dystans między twórcą a odbiorcą, znika postawa wyższości artystycznej, ale czy świat staje się lepszy?

W tym, co już zostało powiedziane na temat sztuki w przestrzeni publicznej, pokutuje stwierdzenie, jakoby artysta miał możliwość dokonywania zmian tam, gdzie nie zadziała system polityczny. Musi być przy tym pełnoprawnym użytkownikiem przestrzeni, w której działa. Najlepiej, jeśli zamieszka na dłuższą chwilę wśród lokalnej społeczności dla lepszego zdiagnozowania jej potrzeb.

Ale czy sztuka ma być walką ze społeczeństwem, czy ma być raczej próbą jego naprawy? Czy jesteśmy uczciwi, kiedy wchodzimy w jakąś społeczną strukturę (choćby na miesiąc) i nazywamy siebie pełnoprawnymi użytkownikami tej przestrzeni?

Przyjrzyjmy się dwóm skrajnym przypadkom postaw artysty. Pierwsze case study dotyczy sytuacji twórczej, którą doskonale znam jako jej inicjatorka i koordynatorka. Projekt „Mursk/Ładne w kolorze” miał poprzez działania animacyjne i szeroko zakrojone działania warsztatowe przyczynić się do konkretnej zmiany na lepsze. Tematem

działania uczyniłam „znalezienie koloru wsi”, który finalnie posłużył do pomalowania zbudowanych na potrzeby Murska elementów infrastruktury (wiaty autobusowe, ławki, tablice) oraz zdefiniowania dwóch przestrzeni: publicznej i prywatnej. Projekt postanowiłam przeprowadzić „oczywiście” wspólnie z mieszkańcami. „Oczywiście” w wyniku diagnozy popartej głęboką analizą. „Oczywiście” wchodząc w rolę „jednego z nich”, przy okazji stając się nieomal pracownikiem socjalnym. Ale nie jest dla mnie „oczywiste”, czy taki scenariusz jest receptą na udany projekt. To, z czym zostałam, to niesamowicie wygórowane żądania odbiorcy. Wymagania, o jakich wielokrotnie słyszy się w utarczkach między politykami a obywatelami, w relacjach między władzami samorządowymi a mieszkańcami. Dlatego **nie wiem**, czy taki model nie jest tylko i wyłącznie usprawiedliwieniem artysty, zawołaniem konkwistadorskiego charakteru działania, biernym de facto przyjęciem dość modnego modelu „partycypacji społecznej”, za którą w większości przypadków idą wysokie żądania i mylenie ról (czy artysta na dobrą sprawę ma kwalifikacje do bycia pracownikiem socjalnym?). Raz jeszcze zaznaczam słowa: **nie wiem**, ponieważ doskonale obrazują one moje wątpliwości.

Z jednej strony przestrzeń konkretna, miejsce spotkań mieszkańców, została zaprojektowana z uwzględnieniem potrzeb osób, które wzięły udział w konsultacjach. Powstały twarde rezultaty, z którymi do tej pory utożsamiają się mieszkańcy. Dzieci nabrały przekonania, że mają realny wpływ na przestrzeń, w której mieszkają. Ale słabym punktem tego projektu było borykanie się z wygórowanymi żądaniami odbiorców (przy czym podkreślam, że wielokrotnie zaznaczałam granice moich możliwości, definiowałam poszczególne role w rozmowach z mieszkańcami). Projekt zmienił się w westernowy film, podczas którego bardzo płynnie przypisywano mi różne role. Role tradycyjnie nkreślone, w stylu: ten dobry (jeździ na jasnym koniu, ma poszanowanie dla miejscowych prostytutek) i ten zły (ubrany na czarno, pije whiskey a w finale napada na indiańską wioskę). Ponadto zauważyłam pułapkę założenia – artysta musi wejść w przestrzeń, w której pracuje, stać się pełnoprawnym jej użytkownikiem. Przez trzy miesiące mieszkalam w Mursku i nie stałam się „jednym z nich”. Nie z powodu jakichś społecznych blokad, tylko dlatego, że w przeciwieństwie do mieszkańców Murska mam perspektywę powrotu do wielkiego miasta, posiadam stabilność finansową i buduję swoją pozycję w konkretnym środowisku (również poprzez ten tekst). To jest ten mit, którym podpira się zarówno animacja, jak również sztuka z zakresu community art. Mit, nad którym warto się zastanowić, również poprzez analizę postawy innego artysty, Grzegorza Drozda, autora projektu „Universal” na osiedlu Dudziarska w Warszawie.

Artysta Grzegorz Drozd zadziałał znienacka, zarówno wizualnie, jak i poprzez specyficzną strukturę logiczną. Osiedle Dudziarska, wyrzucone poza nawias społeczeństwa (bloki komunalne dla wykluczonych społecznie), ujął w nawias modernizmu, poprzez namalowanie sugestywnych murali, nawiązujących do dzieł Malewicza i Mondriana. Czarne kwadraty na ścianach bloków miały być wykrzyknikiem, cichym kataklizmem, trochę surrealem deszczem meteorytów, obserwowanym zza szyby monitora. Czerń miała sygnalizować problem, a stała się udręką mieszkańców oraz tematem najczęstszych chyba krytyk w środowisku animatorów. Czy słusznie?

Mieszkańcy zbuntowali się przeciwko takiemu działaniu. Czerń nie była dla nich sygnałem zmian, ale pogrzyżyła ich w poczuciu przegrania, spotęgowała beznadzieję. Poczuli stygmat na czole, tatuaż, którego nie da się usunąć, radioaktywny symbol nad wejściem do domu, do którego chcą zaprosić gości. Jednak ten bunt przerodził się w działanie pożądane. Mieszkańcy zjednoczyli się w argumentach przeciwko artyście, zwołali zebranie, zwyczajowo najmniej aktywna grupa (13–18 lat) przeprowadziła ankietę, pytała i notowała odpowiedzi. W rezultacie artysta zadziałał partycypacyjnie (mieszkańcy zaczęli głośno wyrażać opinie) oraz integrująco (zjednoczyli się przeciwko artyście), zachowując przy tym swoją pozycję. Nie budzi to zdziwienia, jeśli przypomnimy sobie, że pęknięta rura na osiedlu, gwałtowna wichura czy ulewa są takim samym pretekstem do rozmów lub sygnałem do przeprowadzenia działań.

Dlatego **nie wiem**, czy partycypacja musi koniecznie być punktem wyjścia. Czy lepszych rezultatów nie osiąga się ostrym, chirurgicznym cięciem?

DZIEŁO SZTUKI

Sztuka w przestrzeni publicznej z pewnością nabiera cech specjalnych, tak jak specjalne są warunki, w jakich się pojawia. Zapomnijmy o white cube, o wyrobionym, galeryjnym widzu, o palcu złożonym na ustach w akcie zadumy nad dziełem, o katalogu do wystawy, z którego możemy się dowiedzieć, „co artysta miał na myśli”. Sztuka pojawia się niespodziewanie, jest modyfikowana za pomocą reakcji widzów, jest tymczasowa, tak jak tymczasowa i niestabilna jest przestrzeń, w której się pojawia. Jest zdarzeniem, logiką lub jej brakiem, konkretem lub efemerydą, Scyllą lub Charybdą albo jedną i drugą w relacji dzieła sztuki – odbiorca. Zderzenie „niepraktyczności” dzieła sztuki z funkcjonalnością przestrzeni publicznej jest już pierwszym działaniem, z jakim styka się odbiorca. Sztuka jakby niczemu nie służy, po prostu jest, ale nie tak konkretnie jak billboard informujący o promocji

„Mursk w kolorze”, materiały Stowarzyszenia „Z Siedzibą w Warszawie”

albo budynek, do którego wchodzimy w określonym celu. Artysta sygnalizuje, namawia, buntuje albo prowokuje. Sam fakt przeniesienia działania w miejsce publiczne jest zazwyczaj działaniem przemysłowym (potrzebujemy szerszego grona odbiorców, chcemy opowiedzieć o ważnym społecznie zagadnieniu).

Tylko jak odróżnić „dzieło sztuki” od „niedzieła sztuki”? Nie mamy przecież krytyka przemawiającego na wernisażu, nie podpieramy się prestiżem czy historycznym znaczeniem galerii, która organizuje wystawę. Jesteśmy sami z dziełem, które albo na nas działa, albo nie. Relacje są mniej wyspekulowane, bardziej bezpośrednie. Otoczenie dzieła staje się jego integralną częścią (uwarunkowania społeczne, przestrzeń, w której się znajduje, reakcje odbiorców). Lubię takie podejście do sztuki, lubię w niej również to, że stoi blisko granicy z codziennością, że można ją pomylić z kiczem albo fałszem. Bo czy kicz i fałsz nie są takim samym elementem układanki? Elementem prawdziwszym niż sterylne warunki i miękkie światło wpadające przez przysłonięte kalką okno galerii?

ODBIORCA

Rola odbiorcy wynika bezpośrednio z ról, jakie gra artysta i jego dzieło w przestrzeni publicznej. Odbiorca jest nie tyle widzem, ile świadkiem zdarzenia. Zostaje zaproszony do działania, przynajmniej tak deklaruje twórca. Ale czy przypadkiem ten sam twórca nie obsadza odbiorcy w ściśle określonej przez siebie roli, dopuszczając tylko pewien zakres zachowań? Mam tu na myśli np. niszczenie dzieła, które od razu jest aktem wandalizmu, a nie rodzajem interakcji widza z komunikatem artysty. Dlaczego spalenie tęczy nazywa się tylko i wyłącznie aktem chuligaństwa grupy nieuków? Zapomina się jakoby o wcześniejszych deklaracjach artystki, która mówiła, że „tęcza” jest dla ludzi i uwolniona od skojarzeń, ma oddziaływać społecznie. Artystka z wandalami się nie zgadza, po czym śmiało korzysta z „ich dzieła”, nazywając spaloną tęczę

papierkiem lakmusowym społecznych nastrojów. Razi ta niekonsekwencja i nakazuje znów napisać: **nie wiem**, czy interakcja jest czystą intencją artysty, czy tylko chwytem, dzięki któremu może wpuścić oswojonego odbiorcę w przysłowiowe maliny, które nawet nie wiem jak słodkie, nigdy nie zastąpią satysfakcji współtworzenia dzieła sztuki wspólnie z artystą.

Stało się zatem tak, że „tęcza” i czarny wrak po spalonej „tęczy” funkcjonują w artystycznym i społecznym obiegu jako integralne dzieło, które „coś” mówi. Dlaczego więc przy spełnieniu dwóch podstawowych warunków (dzieło oddziałuje społecznie oraz ostateczny kształt nadaje mu odbiorca) dzielimy odbiorców na wandalów (tych, którzy tęczę spalili) i społeczników (tych, którzy tęczę budowali)?

Związki sztuki i animacji mają dużą siłę, rokuja na przyszłość, ale też niosą ze sobą spore ryzyko komedii pomyłek. Bo artyści niby oddziałują, ale boją się podpaleń, niby szukają kontaktu, ale unikają spotkań, niby dokonują zmian, ale wiedzą, że nie to jest ich rolą.

Dlatego **nie wiem**, czy iść do galerii, czy wybrać się na spacer, **nie wiem**, czy brać sprawy w swoje ręce, czy raczej uważnie obserwować.

Dlatego **nie wiem**, czy odbudowywać tęczę.

EDYTA OŁDAK

Absolwentka ASP w Warszawie, założycielka Stowarzyszenia „Z Siedzibą w Warszawie” i jego Prezesa. Przybliżyła miasto poprzez realizowane z mieszkańcami projekty. Miłośniczka tymczasowej architektury i „tymczasowości” jako takiej. Pomysłodawczyni i koordynatorka kilkunastu projektów edukacyjnych, m.in.: „Wielka Architektura i kolory niewidzenia”, „Muzeum Dźwięku czyli orkiestra Niewidzialnych Instrumentów”, „Mursk/Ładne w kolorze”, „STOP! Brzeska 9”, „Maszyna do...”. Współpracuje z Mazowieckim Centrum Kultury i Sztuki, Państwowym Muzeum Etnograficznym, Fundacją im. Roberta Schumanna w zakresie projektów edukacyjnych. Konsultantka w projektach z zakresu edukacji włączającej.

¹ Instalacja „Tęcza” na Placu Zbawiciela w Warszawie, autorstwa Julity Wójcik.



Raport z badania „gwiazdorów animacji”

O BADANIU

Raport jest rezultatem badania zrealizowanego podczas trzeciej edycji Ogólnopolskiej Giełdy Projektów (7 grudnia 2013 roku, na terenie Muzeum Sztuki Współczesnej w Warszawie) w formie dwudziestu czterech wywiadów swobodnych. Głównymi zadaniami były: zebranie opinii animatorów o kierowanych do nich propozycjach spotkań środowiskowych, wysondowanie nastrojów przed zbliżającym się Nie-Kongresem, przyjrzenie się środowisku animatorów.

Przedmiotem badania były najbardziej udane, najciekawsze projekty z zakresu animacji kultury, które zdobyły aprobatę organizatorów i zostały wyróżnione poprzez możliwość publicznej prezentacji na forum Ogólnopolskiej Giełdy Projektów 2013. Animatorzy odpowiadający za wybrane przez komisję i prezentowane inicjatywy musieli wykazać się nie tylko sprawnością dobrego organizatora, wiedzą merytoryczną, ale także wizją, pomysłowością i charyzmą. Dlatego reprezentantów ekip realizujących zwycięskie projekty nazwaliśmy „gwiazdoram animacji”¹. Chcieliśmy zobaczyć, kim są osoby odpowiedzialne za sukcesy animacyjne. Uznaliśmy, że interesujące może być podejście do animacji prezentowane przez animatorów, którzy „mają na swoim koncie” projekty ważne, dostrzeżone, uznane w środowisku i pokazywane jako dobre praktyki.

Badanie miało charakter jakościowy i zespołowy. Tematy poruszane podczas wywiadów koncentrowały się wokół kilku motywów przewodnich/kategorii centralnych wyłonionych na etapie konceptualizacji badania. Pytaliśmy „gwiazdorów animacji” o to:

- Co ich inspiruje w pracy animacyjnej? Gdzie szukają „siły napędowej” do codziennej pracy? Skąd czerpią pomysły na konkretne działania? Skąd wziął się pomysł na projekt prezentowany podczas Giełdy?
- Co sprawiło, że ów projekt okazał się sukcesem? Co pozwoliło go stworzyć i zrealizować? Jakie są składniki sukcesu w pracy animacyjnej? Co to znaczy udany projekt? Kim jest dobry animator/„gwiazdor animacji”? Co animatorzy uznają za swoje najmocniejsze strony?
- Z jakimi problemami mierzą się w czasie realizacji projektów? Co sprawia im największe trudności? Jak je pokonują? Czy dostrzegają w swojej pracy takie momenty, w których idea boleśnie zмага się z materią? Jakie trudności stanęły przed nimi przy realizacji prezentowanego projektu? Czy coś się nie udało?
- Jak widzą efekty swojej pracy? Jakie efekty chcieliby zobaczyć?
- Co lubią w swojej pracy, w byciu animatorem? Jak stali się animatorami? Czy czują się animatorami? Czym jest dla nich animacja kultury/bycie animatorem?
- Jakich rad udzieliliby „gwiazdorzom animacji” innym animatorom? Jakie rozwiązania rekomendują?

Mamy świadomość, że ograniczony zakres tematyczny badania i niewielka grupa rozmówców sprawiają, iż zrealizowane przez nas badanie nie może być uznane za diagnozę środowiska animatorów. Proponujemy patrzeć na wyniki omawiane w raporcie jak na badawczy obrazek, w którym czytelnicy-animatorzy być może dostrzegą choćby część swojej codziennej pracy – inspiracji, zmagania, radości. Chcielibyśmy, żeby prezentowane opracowanie było głosem zachęcającym do dalszych rozmów o animacji, otwarciem na nowe pytania o zarządzanie się sfery idei i sfery realizacji w działaniach animacyjnych.

PROJEKTY

Na Giełdzie prezentowane były inicjatywy, w których różne dziedziny sztuki wykorzystane zostały do animowania społeczności lokalnych. Spośród zgłoszonych projektów organizatorzy wybrali te, które najpełniej realizowały ideę łączenia działań artystycznych z pracą animacyjną. Już samo sformułowanie tego wymagania sprawiło, że na Giełdę przyjechali przedstawiciele najbardziej udanych inicjatyw, które „wykraczają poza średnią”, łamią tradycyjne podejście do edukacji kulturalnej, pozytywnie się wyróżniają i odbiegają od nieszczerze krzepiącego wizerunku składanych do MKiDN wniosków na realizację projektów z zakresu edukacji kulturalnej. Specyfika tych wniosków i projektów opisana została w badaniach „Animacja/edukacja. Możliwości i ograniczenia edukacji i animacji kulturowej w Polsce”². Najbardziej niepokojące konkluzje z badania pokazują, że inicjatywy z zakresu edukacji kulturalnej najczęściej:

- są incydentalne i jednorazowe, wpisują się w „kulturę eventu”;
- dzieją się w metropoliach i większych ośrodkach miejskich;
- koncentrują się na wzmacnianiu zdolności i pasji artystycznych, a nie na kształtowaniu w odbiorcach szeroko rozumianych kompetencji społecznych;
- kierowane są do różnych kategorii społecznych, ale rzadko mają ambicje integracji środowisk i grup, a poprzez to wzmacniają podziały społeczne, zamiast je niwelować;
- są mało innowacyjne zarówno w kwestii definiowania kultury, jak i w obszarze wykorzystywanych metod i narzędzi pracy.

Na tym tle projekty obecnych na Giełdzie „gwiazdorów animacji” pozytywnie się wyróżniają.

Po pierwsze, w znakomitej większości są to projekty długofalowe. Formy kontynuacji prezentowanych inicjatyw są różne:

➔ Najbardziej oczywistą formą jest stała praca z jedną społecznością lokalną. Wśród zaproszonych „gości” Giełdy było wiele projektów, które

dzieją się od lat w danym miejscu i kierowane są do tej samej grupy odbiorców. To przykłady projektów powtarzanych w tym samym środowisku co roku (edycyjnych) bądź trwających nieprzerwanie (ciągłych), działań, które zakorzeniły się mocno w lokalnych społecznościach.

➔ Drugą metodą kontynuacji działań jest organizacja w danym miejscu cyklu różnorodnych wydarzeń w ramach jednej idei, misji. Wówczas, nawet jeśli same projekty są incydentalne, to są częścią większych programów obliczonych na animację konkretnej grupy ludzi lub środowiska społecznego. Takie inicjatywy wpisane są w programowe, systemowe myślenie o zmianie społecznej. Często są składnikiem systematycznego wysiłku animacyjnego jakiejś instytucji/organizacji działającej lokalnie.

➔ Trzeci typ projektów długofalowych to działania będące częścią dużych programów, które mają swoje kolejne edycje, koncentrują się na zmianie świadomości społecznej i promocji pewnych rozwiązań, często przez rozszerzanie zasięgu oddziaływań, a nie przez pracę organiczną w konkretnym, fizycznym miejscu. Tu myślenie długofalowe objawia się więc raczej na poziomie kontynuacji wspierania idei, niż na pracy w tych samych środowiskach.

Po drugie, ponad połowa prezentowanych projektów wyszła poza granice dużych miast. Były wśród nich działania dziejące się w całości „w regionie”, kierowane do konkretnych społeczności lokalnych na prowincji lub w małych miastach. Było także kilka „inicjatyw wizytujących”, które podróżując po Polsce, trafiają także na wieś i do mniejszych miejscowości. Chociaż, to trzeba zaznaczyć, większość organizatorów prezentujących swoje projekty podczas Giełdy ma swoje siedziby w jednym z dużych miast.

Po trzecie, celem „gwiazdorskich” projektów było nie tylko i nie głównie rozwijanie kreatywności uczestników (choć i ten priorytet pojawiał się podczas stolikowych prezentacji), ale także rozmaite oddziaływanie na inne wymiary życia społecznego. Ważne dla realizatorów były więc m.in.: integracja społeczności lokalnej, integracja międzypokoleniowa, działanie na rzecz tolerancji, przeciwdziałanie wykluczeniom, znoszenie barier w dostępie do kultury, aktywizacja społeczna konkretnych grup odbiorców, kształtowanie wrażliwości estetycznej, promocja odpowiedzialności za środowisko materialne, rewitalizacja przestrzeni, edukacja obywatelska, partycypacja społeczna, dialog międzykulturowy itd.

To łączy się z czwartą charakterystyką projektów obecnych na tegorocznej Giełdzie – są one w większości bardzo mocno nastawione na

budowanie wspólnot i relacji międzyludzkich, integrowanie grup i środowisk, niwelowanie nierówności społecznych – jednym słowem, dążeniem „gwiazdorów animacji” jest sklepanie tego, co w społeczeństwie podzielone, rozbite. Większość badanych projektów miała charakter wkluczający, poczynając od idei, po sposób rekrutacji do projektów.

Ostatnią, piątą kwestią wyróżniającą giełdowe projekty było innowacyjne podejście do działań w obszarze kultury. W żadnej rozmowie nie spotkaliśmy się z wąskim rozumieniem kultury. Nikt z naszych rozmówców nie utożsamiał kultury wyłącznie ze sztuką. Ponadto, dosłownie w kilku przypadkach spotkaliśmy się z wykorzystaniem w projektach „metod podających”, opartych na hierarchicznym modelu nauczyciela i ucznia. Dominujące było podejście animacyjne, które zakłada uczenie się w procesie samodzielnego poznawania, eksperymentowania, podążania za wyobraźnią.

INSPIRACJE

Pytaliśmy animatorów o to, co ich inspirowało w codziennej pracy. Interesowały nas zarówno inspiracje na poziomie powstawania i budowania motywacji do podejmowania działań animacyjnych, jak również inspiracje do inicjowania i uruchamiania konkretnych projektów animacyjnych.

● INSPIRACJE-MOTYWACJE

Praca animacyjna – która rzadko kończy się spektakularnym efektem, wymaga od animatora dużego zaangażowania na poziomie osobistym, często wydaje się niewdzięczną „walką z wiatrakami” – wynika z różnych motywacji. „Gwiazdorzy animacji”, pytani o to, co stanowi „siłę napędową” w ich pracy, woleli opowiadać o momentach rodzenia się chęci do pracy animacyjnej, potrzeby działania, „rozpalania” ducha animatora. Dużo mówili o tych inspiracjach, które decydowały o wejściu na drogę bycia animatorem i konsekwentnym kroczeniu tą drogą. Odwoływali się też, choć znacznie rzadziej, do momentów trudnych, w których ciężko wykrzesać siły do dalszych działań, do chwil, w których pojawia się poczucie wypalenia. Mówili, co w takich sytuacjach pozwala im kontynuować drogę animatorów kultury. Podzieliliśmy zatem kategorię inspiracji-motywacji na dwie podkategorie – pierwszą stanowi to, co rozpala; drugą to, co utrzymuje płomień. Te metaforyczne określenia, zaczerpnięte z wypowiedzi badanych, najlepiej oddają żywiołową, pełną zapału (i ognia) atmosferę towarzyszącą opowieściom o inspiracjach animatorów.

Co zatem rozpala płomień i stanowi impuls do podejmowania działań z zakresu animacji kultury?

(1) LUDZIE

W tym przypadku motywacja wynika przede wszystkim z potrzeby spotkania, nawiązywania bliskich więzi. Inspirujący jest sam wybór pracy opartej na tworzeniu relacji z drugim człowiekiem. Spotkaliśmy się też z relacjami animatorów, którzy wskazywali konkretne osoby/grupy ludzi, np. dzieci; albo takich, którzy są autentycznie ciekawi ludźmi, z życzliwością przyglądają się sprawom innych, ich potrzebom i stylom życia. Pracę z ludźmi trzeba lubić – wydają się mówić animatorzy – i wtedy inspiracji nie trzeba nigdzie szukać.

W końcu, mówiąc o ludziach jako o źródłach motywacji, animatorzy mają na myśli odzew ze strony odbiorców działań, proste informacje zwrotne, trafiające do nich od osób, na rzecz których pracują. Sił dodaje to, że uczestnicy pamiętają i zapraszają ich na swoje inicjatywy, oraz małe dowody wdzięczności, które budzą w animatorze motywujące wzruszenie i poczucie wykonywania pracy potrzebnej, istotnej dla konkretnych osób.

(2) MISJA

Wielu rozmówców łączyło potrzebę działania w duchu animacji kultury z silnym poczuciem misji. Niemal każdy identyfikował się z pewnymi twórczymi i społecznymi ideami, do których krzewienia czuł się osobiście powołany. Animatorzy mówili o potrzebie promocji dobrych działań, trendów, praktyk społecznych i kulturowych. Podkreślali ideowy charakter swojej działalności.

Niektórzy badani wspominali o motywującej chęci przeciwdziałania niebezpiecznym ideom, negatywnym zjawiskom, problemom społecznym.

Czasami te dążenia się łączyły. Wielu „gwiazdorów animacji” motywują zarówno potrzeba negacji pewnych złych mechanizmów w funkcjonowaniu życia społecznego, jak i marzenia, aby kreować pozytywne zjawiska. Dostrzeżenie problemów i wrażliwość na zło rodzą marzenia, aby to zło przemieniać w coś dobrego. Ta myśl, nawet jeśli brzmi banalnie czy utopiśnie, sama w sobie jest dla animatorów inspirująca i motywująca.

(3) ŻYCIE OSOBISTE

Ważną grupą inspiracji-motywacji są różne osobiste dążenia animatorów.

Po pierwsze, wynikają one z potrzeby przepracowania własnych barier i problemów, odreagowania sytuacji z własnego życia.

Po drugie, w budowaniu i wzmacnianiu motywacji istotne są osobiste cele animatorów, ich własny rozwój, dążenia, marzenia

twórcze, poczucie spełnienia w pracy. Dlatego tak ważną motywacją są poszukiwania własne animatora jako osoby, która działa w polu sztuki czy nauk społecznych.

W końcu, wewnętrzna potrzeba animacji pojawia się w wyniku silnego powiązania animatora z własnym środowiskiem, miejscowością, z rodzinnymi stronami, z grupą, do której należy. Poczucie wspólnoty i tożsamość lokalna animatora-człowieka sprawiają, że kielkuje w nim odpowiedzialność za tę społeczność lokalną, z którą związana jest jego biografia. Wielu rozmówców powoływało się w trakcie wywiadów na miejsce swojego pochodzenia, łącząc biograficzne związki z regionem z potrzebą podejmowania działań „właśnie tam” i animowania społeczności bliskich im osobiście. Bycie częścią społeczności lokalnej, jako impuls do podjęcia działań na rzecz tej społeczności, wydaje się także ważnym początkiem jednej z możliwych trajektorii stawania się animatorem kultury.

(4) EFEKTY PRACY

Dostrzeżenie skutków swojej pracy, a także wyników pracy innych animatorów, było w wypowiedziach „gwiazdorów animacji” ważnym argumentem za podejmowaniem nowych wyzwań w pracy animacyjnej. Najsilniejsze emocje towarzyszyły opowieściom o zmianach, które zachodziły w konkretnych ludziach i ich losach pod wpływem działań animatorów.

Mobilizujące i inspirujące do kontynuacji animacyjnej kariery może być także dokonanie fizycznej, namacalnej zmiany, która trwa, zostaje i działa nawet po zakończeniu danego projektu.

Wyniki pracy animatorów mogą być także bardziej subtelne – to długofalowa zmiana społeczna, zmiana świadomości bądź umocnienie pewnych praktyk kulturowych. Nawet jeśli te efekty trudno zmierzyć i zobaczyć.

Podsumowując, w pracy animacyjnej ważny jest koniec działania, wyznaczanie horyzontów pracy, stawianie sobie celów, dążenie do osiągnięcia pewnych efektów (choć niekoniecznie mierzalnych wyników). Inspiracją-motywacją jest doprowadzenie procesu animacyjnego do końca.

Co natomiast dostarcza inspiracji-motywacji w sytuacjach trudnych? W sytuacjach, w których nie widać efektów pracy, misja boleśnie ściera się z materią działania, współpraca z ludźmi okazuje się ciężka, a życie osobiste toczy się inną drogą niż praca animacyjna.

(1) ODCIĘCIE SIĘ OD PRACY

Czasami, aby ponownie rozpalic zapał do pracy i przywrócić motywację, animatorom potrzebna jest regeneracja – wyjście na chwilę ze świata animacji.

(2) WYMIANA DOŚWIADCZEŃ, WIZYTY STUDYJNE, ROZMOWA Z INNYMI ANIMATORAMI, SUPERWIZJA

Równie ważne w momentach kryzysowych może okazać się jeszcze silniejsze zwrócenie się w stronę świata animacji. Tam także warto poszukiwać sił i motywacji do dalszej pracy. To działanie zupełnie odwrotne do poprzedniej propozycji. Narzędzia, które ułatwiają przepracowanie trudności wraz z innymi animatorami są bardzo różne – to może być superwizja, wizyty studyjne, spotkania środowiska animatorów, w węższym lub szerszym gronie. Takie zgromadzenia umacniają animatorów w przekonaniu o sile środowiska animacyjnego, bowiem, jak mówią sami zainteresowani, ważny jest motyw spotkania, siła wspólnoty bądź zespołu.

● INSPIRACJE-POMYSŁY

Rozmawianie o inspiracjach w świecie animacji, w sposób jeszcze bardziej bezpośredni niż do motywacji, odnosi się do źródeł pomysłów, z których wyrastają poszczególne działania animacyjne. W rozmowach pytaliśmy nie tylko o to, jak rodziły się pomysły na projekty prezentowane podczas Giełdy, ale także o inspiracje do innych inicjatyw podejmowanych przez „gwiazdorów animacji”.

Rozpiętość inspiracji-pomysłów była w opowieściach badanych bardzo szeroka. Pogrupowaliśmy je w trzy większe kategorie – projekty animacyjne „gwiazdorów” rodzą się w zetknięciu z trzema światami: (1) światem animacji, (2) rzeczywistością społeczno-kulturową oraz z (3) osobistym życiem animatora.

(1) ŚWIAT ANIMACJI

W świecie animacji „gwiazdorzy” szukają inspiracji przede wszystkim w środowisku albo w działaniach.

Środowisko to ludzie i instytucje. Pomysły pojawiają się często w nowych układach organizacyjnych, już samo pojawienie się nowego podmiotu może działać inspirująco. To sytuacje:

- gdy powstaje nowa instytucja/organizacja;
- gdy powołany do życia zostaje nowy zespół, grupa współpracowników.

Równie ważna jest atmosfera pracy – gros pomysłów na wszelkie inicjatywy rodzi się w wyniku pracy zespołowej, projekty „gwiazdorów animacji” to rzadko pomysły autorskie.

Środowisko jako źródło inspiracji to także sieci współpracowników (np. artystów, innych animatorów), którzy przychodzą ze „świeżą głową” i nowymi pomysłami. Spośród takich pomysłów animator może wybierać te najciekawsze i z największym potencjałem. Wspieranie się pomysłami „współpracowników-satelitów” bywa dla animatorów, szczególnie pracujących w instytucjach, pewnym oddechem, poszerzeniem horyzontów, zmianą perspektywy, a przez to prawdziwą kopalnią inspiracji.

W końcu, ważne są wizyty studyjne, spotkania, warsztaty.

Jeśli chodzi o działania, pomysłów szukać można przede wszystkim we własnej pracy:

- w dotychczas zrealizowanych projektach;
- w procesie, który w idei animacji jest otwarty i stwarza wciąż nowe możliwości, kształtuje się podczas działania;
- w trudnościach i problemach, które trzeba było pokonać w pracy animacyjnej i które budują doświadczenie zawodowe, inspirując przy tym do podejmowania nowych inicjatyw;
- w diagnozach, będących wynikiem wieloletnich działań animatorów w danym obszarze albo w diagnozach prowadzonych w trakcie projektu, w refleksji bezpośrednio towarzyszącej danemu działaniu.

Inspiracją mogą być także projekty innych animatorów, podpatrzone rozwiązania, wypracowane modele i programy pracy, pionierskie działania w danym obszarze, które zwróciły oczy środowiska na jakiś problem, grupę ludzi, formę pracy. Jeszcze inne projekty niejako „wypączkowały” z dużych programów animacyjnych. Włączenie w szerszą inicjatywę skutkowało chęcią podejmowania własnych działań z zakresu animacji, według zaproponowanych założeń i modelu.

(2) RZECZYWISTOŚĆ SPOŁECZNO-KULTUROWA

To bardzo obszerne pole poszukiwań pomysłów – inspirować może tu praktycznie wszystko, co jest częścią codzienności, otoczenia materialnego i duchowego, życia publicznego i intelektualnego, tradycji kulturowej. Dwa najczęstsze źródła powstawania konkretnych pomysłów na działania animacyjne są związane z dorobkiem kulturowym i rozwojem kultury oraz z dotkliwymi brakami w życiu społecznym.

Sięganie do rozmaitych tekstów kultury (tradycyjnych i współczesnych) i śledzenie zmian kulturowych, czyli – ogólnie mówiąc – uczestnictwo animatorów w kulturze daje bardzo często pierwszy impuls do podejmowania działań w zakresie animacji kulturowej.

Projekty „gwiazdorów animacji” bywają również ugruntowane w różnych prądach myślowych, w bardzo konkretnych ideach obecnych w humanistyce, w myśleniu o sztuce, kulturze. Tu wyraźnie

widać, że inspiracje w animacji mogą pojawiać się nie tylko na poziomie wyboru metod i narzędzi pracy, teoretycznej konceptualizacji projektu, ale także na poziomie aksjologii i myślenia o wartościach.

Odrębnym obszarem „łowienia” pomysłów na projekty ze świata kultury są nowe technologie.

Problemy i braki dostrzegane we współczesnym społeczeństwie lub/i w poszczególnych mniejszych społecznościach równie często bywają początkiem inicjatyw animacyjnych.

Pojawia się tu także motyw dostrzeżenia przez animatora po raz pierwszy pewnych ważnych i niezaspokojonych potrzeb ludzi, grup lub środowisk. To rodzi w animatorach wewnętrzny imperatyw, aby „wziąć się do dzieła”.

Rozmówcy pytani o to, skąd biorą pomysły na działania, niekiedy nawiązywali także do takiej kategorii „inspirujących problemów”, która łączy się z ich własną biografią, potrzebami, środowiskiem życia. Animatorzy chętnie dzielili się swoimi historiami, które zapoczątkowały ich projekty.

Łączenie (czasami nawet utożsamianie) własnych problemów z problemami innych pokazuje duże przywiązanie animatorów do idei solidarności społecznej oraz wiarę w ideę wzajemności w obszarze relacji międzyludzkich.

(3) ŻYCIE OSOBISTE

„Gwiazdorzy animacji” to bardzo często pasjonaci. Zawodowcy i pół-profesjonaliści, którzy łączą w działalności animacyjnej swoje różne kompetencje, zdolności, wyuczone zawody. Bez względu na motywacje do podejmowania działań animacyjnych, konkretne pomysły często bywają ukierunkowane właśnie przez ich profesjonalną wiedzę w różnych dziedzinach. Łączenie osobistych pasji i wyuczonych profesji z niedającą się łatwo zdefiniować animacją samo w sobie jest „pomysłogenne”. Wejście w obszar animacji może być przyczyną innowacyjnego, twórczego przededefiniowania swoich dotychczasowych obszarów działalności.

Animatorzy w poszukiwaniach tematów i metod swoich działań często powołują się na codzienne doświadczenia. Zdarza się, że pomysły są nierozzerwalnie związane z aktualnymi przeżyciami. Również doświadczenia z przeszłości powracają w roli inspiracji do podejmowania konkretnych działań.

Granica między życiem, doświadczeniem życiowym a pracą animatora zaciera się w przeważającej większości opowieści „gwiazdorów animacji” o stylach ich działania.

Ostatnią, bodaj najbardziej enigmatyczną odpowiedzią na pytanie o źródła inspiracji było wskazanie na zdolności osobiste animatora.

Niektórzy animatorzy mają po prostu pomysły na projekty „w głowie”. Ważne są też osobowość, talenty animatorskie (bliżej nieokreślone), dryg do bycia animatorem.

Animatorzy zastrzegają, że mówiąc o szukaniu pomysłów na działania animacyjne w swoim doświadczeniu życiowym, animacyjnym albo nawet w tym, jak postrzegają i odczytują rzeczywistość społeczną, trzeba być ostrożnym. Wydaje się, że na zakończenie tego badawczego obrazka opisującego inspiracje animatorów kultury dodać należałoby dialog. Chociaż w wypowiedziach „gwiazdorów animacji” dialog z odbiorcami działań jako źródło pomysłów nie pojawia się wprost, to konieczność szukania inspiracji w konsultacjach z beneficjentami, bezpośrednio zainteresowanymi, uczestnikami działań przebija z wielu opowieści, przykładów i historii.

REALIZACJE: SUKCESY

Najważniejszym punktem stycznym projektów zaproszonych na Giełdę jest otarcie się o sukces – przy wykorzystaniu innowacyjnych metod, różnorodnych narzędzi.

Dla jednych to zaproszenia dla projektu wystosowane przez wiele instytucji bądź zainteresowanie i chęć współpracy ze strony artystów mogą być miarą sukcesu. Również projekty, które nie znajdują aprobaty w środowisku, można przekuć w sukces, dzięki fermentowi, debacie, reakcji, jaką wyzwołyły.

Zdefiniować jednoznacznie sukces jest niezmiernie trudno. Można rozpatrywać go z punktu widzenia animatora, instytucji, społeczności lokalnej. Trudności nastrocza samo słowo, nawet słownikowo to nie tylko: „pomyślny wynik jakiegoś przedsięwzięcia, osiągnięcie zamierzonego celu”, ale też „zdobycie sławy, majątku, wysokiej pozycji”³. Może dlatego w środowisku animatorów nawet miara sukcesu bywa niełatwa do określenia.

Popularność i szum wokół projektu, który dotyka tak delikatnej materii, jaką jest tkanka społeczna, wystawiony na oddziaływanie rozmaitych czynników nablonek kultury, nie jest jakimkolwiek wyznacznikiem. Bowiem sukcesy są czasem niewidzialne, a w takich przypadkach trudno znaleźć ich miarę.

Co zatem jest sukcesem dla animatorów? W rozmowach, które przeprowadziliśmy z „gwiazdoram animacji”, mówiąc o sukcesie, badani najczęściej powoływali się na: zaistnienie zmiany; umożliwienie kontynuacji działań; uzyskanie samodzielności przez grupę bądź społeczność, z którą pracował animator; oraz zachowanie równowagi między efektem a procesem.

(1) ZMIANA

Choć animatorzy zgodnie uznają kategorię zmiany za warunkującą zwycięstwo, to jednocześnie przyznają, że trudno określić jej charakter i wielkość. Bo jak mierzyć sukces, który łączy się ze zmianami postaw, wpływa na aktywność, samoocenę uczestników? Jeśli w trakcie realizacji projektu pojawiają się ważne spotkania, interakcje, nie dziwi fakt, że takie sytuacje są niemierzalne.

(2) KONTYNUACJA

Wielu pytanym utożsamia sukces z towarzyszeniem, kontynuacją, stałymi procesami, które mogą inicjować i realizować w danej społeczności.

(3) SAMODZIELNOŚĆ

Sukces wydarza się wtedy, gdy grupa nabiera samodzielności, sama rozwija projekt lub gdy uczestnicy sami stają się animatorami.

(4) RÓWNOWAGA

Sekretem sukcesu jest też osiągnięcie równowagi między produktem i procesem.

Mimo umiarkowanego entuzjazmu „gwiazdorów animacji” do mierzenia sukcesu własnych działań, mimo początkowego dystansu wobec kategorii „gwiazdorstwa”, mimo rezerwy w mówieniu o osiągnięciach, animatorzy kultury chcą widzieć perspektywy swojej pracy. Perspektywy zmiany, kontynuacji, samodzielności i równowagi. Nie po to, żeby poczuć splendor, ale po to, by zobaczyć sens swoich działań. A więc, jak mawiała Maria Dąbrowska: „Trochę sukcesu przydaje się nawet ludziom najmniej dbającym o sławę”.

REALIZACJE: TRUDNOŚCI

Okazji do podzielenia się swoimi trudnościami i refleksją nad ich źródłem w większej grupie przedstawicieli środowiska animacji jest stosunkowo mało. Dlatego też niezwykle ciekawym zagadnieniem jest kwestia problemów, z jakimi mieli okazję zetknąć się autorzy wyróżnionych projektów – zarówno w trakcie realizacji tychże projektów, jak i ogólnie, w pracy animacyjnej. Wypowiedzi na ten temat, choć w rozmowach z „gwiazdoram animacji” formułowane były dosyć oszczędnie w porównaniu do innych wątków, stanowią ważne świadectwo pracy animacyjnej. Opowieści animatorów o trudnościach w większości przypadków szły w kierunku sfery emocji i etyki pracy, opisywane problemy wynikały z ciężkiej na animatorach odpowiedzialności oraz

uwikłania w relacje międzyludzkie. Tylko kilka osób wiązało problemy na drodze animacyjnej z tzw. trudnościami obiektywnymi – wynikającymi z istniejących rozwiązań systemowych i braku regulacji w obszarze animacji kultury.

(1) TRUDNOŚCI WYNIKAJĄCE Z ODPOWIEDZIALNOŚCI ZAWODOWEJ

Rozmówcy często poruszali kwestię troski i społecznej odpowiedzialności za osoby, które biorą udział w ich projektach. Ważnym wątkiem rozmów była obawa, aby swym działaniem faktycznie uruchomić pozytywne procesy w danej społeczności, tworzyć działania długofalowe, a nie jednorazowe akcje.

Praca ze społecznością wiąże się dla animatora również z ryzykiem, że jego przedsięwzięcia w efekcie będą traktowały instrumentalnie ludzi, którzy im zaufali. Pogłębiona autorefleksja animatorów na temat własnych działań sięga głębiej. W wypowiedziach badanych – obok pilnowania samych siebie, „trzymania siebie za rękę” – pojawia się świadomość wysiłku i wyzwań, jakie stawia przed odbiorcami wkroczenie do ich świata animatora kultury. Ta świadomość również generuje wiele problemów – blokad i wątpliwości, głównie natury moralnej.

Kwestia opieki nad projektem i czujnego obserwowania tego, co dzieje się wokół, wskazuje na ciężar ogromnej odpowiedzialności odczuwany przez rozmówców. To rodzi szereg pytań o jakość i etyczność działań, cele i priorytety.

(2) TRUDNOŚCI W RELACJACH MIĘDZYLUDZKICH

Częstą wskazywaną przez animatorów trudnością była nieufność ludzi, do których kierowane były działania. Szczególnie w kontekście pracy z trudnymi środowiskami animator kultury na początku działań traktowany jest w kategoriach „obcego”. Wiele wysiłku wymaga od niego przełamanie lęków i zyskanie zaufania grupy, z którą nawiązuje kontakt. Często szczere zaangażowanie w lokalne sprawy może budzić podejrzenia o chęć uzyskania osobistych profitów, a w konsekwencji opór i niechęć otoczenia. Jako trudność definiowano w kilku opowieściach moment rekrutacji uczestników. Nigdy nie można mieć pewności, czy ludzie przyjdą, czy nie. W efekcie duży nakład pracy i wysiłku może nie znaleźć odbiorców, co budzi frustrację i poczucie klęski.

Z drugiej strony, zbudowanie pozycji animatora w społecznej świadomości może prowadzić do włączania go w lokalne niesnaski. To powoduje trudności w zachowaniu neutralności, co może być sporym obciążeniem psychicznym. Dla animatora kultury

problematiczne może być zatem nie tylko wejście w grupę, ale i zachowanie dystansu. Tylko czy dystans jest faktycznie narzędziem pracy animatora kultury?

W wielu wypowiedziach podkreślano aspekt emocjonalnego zaangażowania animatora kultury, co jest nieuniknione. Prowadząc działania, będąc opiekunem grupy, animator uczestniczy także w procesach, które w niej zachodzą. Aspekt emocjonalnego zaangażowania prowadził rozmówców do refleksji na temat potrzeby spotykania się w gronie osób prowadzących projekty, wagi zespołu i grupy wsparcia. Dwuznaczność roli koordynatora działań i w tym samym momencie uczestnika procesu powinna być jednym z tematów warsztatów specjalistycznych dla animatorów – sygnalizowali badani. W rozmowach o trudnościach powracała ogromna potrzeba systemowego wsparcia w tym zakresie dla osób prowadzących projekty. Animatorzy potrzebują wymiany doświadczeń, a także mentoringu, możliwości konsultowania swoich działań i sposobu pracy. Często wskazywano na wartość rozmów z bardziej doświadczonymi osobami.

Zawód animatora kultury, przez niektórych rozmówców rozumiany jako styl życia, wiąże się z łączeniem prywatnych i zawodowych aspektów w codziennym funkcjonowaniu. Część rozmówców traktowała brak granic między pracą animatora a życiem prywatnym i zawodowym (w przypadku, gdy animacja była wykonywana wolontariacko) jako coś naturalnego, a dla części był to jednak duży problem.

(3) TRUDNOŚCI OBIEKTYWNE

Bardzo zróżnicowane kompetencje animatorów i duży wysiłek wkładany w realizację działań nie idą natomiast w parze z wysokim statusem zawodu animatora kultury. Jako znaczącą trudność w wypowiedziach zaznaczano rozdźwięk pomiędzy bardzo dużym nakładem pracy, zaangażowaniem i brakiem adekwatnego wynagrodzenia za te wysiłki. Rozmówcy mieli tu na myśli zarówno wynagrodzenie finansowe, jak i emocjonalne. Trudności w pracy animatora są również związane z brakiem docenienia w środowisku, które stanowi ważną motywację do podejmowania działań animacyjnych. To również ważny wymiar problemów wynikających z niskiego (i niestabilnego) statusu animatora kultury.

W końcu tym, co utrudnia życie animatorom, jest też przesadna biurokracja. Duża świadomość problemów czysto formalnych, na które przypuszczalnie się natrafi, zniechęca, ale jednocześnie motywuje do bardzo skrupulatnego planowania działań, szczególnie tych w przestrzeni miejskiej. Kwestia oficjalnych

pozwoleń i stosowania się do wymogów prawa znacznie wydłuża okres finalizacji przedsięwzięć. Często odbiera też część radości z działania.

W wywiadach pytaliśmy o sytuacje trudne, w których idea animacji boleśnie zderza się z materią – rzeczywistością, systemem. Założyliśmy, że to właśnie warunki realizacji projektów są główną przeszkodą w pracy animacyjnej. Okazało się jednak, że „gwiazdorzcy animacji” gdzie indziej widzą największe bariery w swojej działalności. Nie w zderzeniu idei z materią, ale w samej idei. Idei projektu animacji kulturowej – mglistym, niedookreślonym, wymagającym; oraz idei samego animatora – postaci o niejasnym statusie, balansującej między neutralnością a zaangażowaniem, obarczonej wielką odpowiedzialnością etyczną i emocjonalną, zawodową i osobistą.

EFEKTY

Czy słowo „efekt” w ogóle nie pochodzi ze słownika animatora?

Z wielu wypowiedzi wynika, że efekty są często trudno mierzalne, ciężko je przedstawić w liczbach.

Istnieją jednak sposoby na to, by liczby oddały skalę rezultatów animacyjnych działań, jednocześnie nie sprowadzając wyników do absurdu. Do wymiernych rezultatów zaliczyć bowiem można wszystko, co da się policzyć – w jednym z projektów zawiązała się grupa teatralna o określonej liczbie uczestników, pokłosiem kolejnego projektu było wydanie książek i zeszytów do designu w nakładzie 700 egzemplarzy.

Pozostają jeszcze efekty niemierzalne. Bo jak zmierzyć liczbowo zasiane wskutek warsztatów w duszy małej dziewczynki zamilowanie i zrozumienie dla sztuki współczesnej?

Wobec tego rodzaju trudności z przykładaniem sztywnych miar do skutków własnych działań, animatorzy stosują własne kryterium pomiaru, a jest nim szeroko rozumiana zmiana. Owa metamorfoza, transformacja, swoiste przeistoczenie dotyczy zarówno uczestników projektu oraz przestrzeni, w której jest on realizowany, jak i samych animatorów. By tak wiele mogło się przemienić, niezbędny jest czas. Zmiana bowiem nie zachodzi raptownie, jest skutkiem procesu, który dla animatorów wydaje się wartością samą w sobie, uświęconym i uświęcającym sensem wszelkich działań. Położenie nacisku na proces warunkuje dotarcie do wymarzonego celu, choć jest on względem procesu zepchnięty na dalszy plan.

Ale co konkretnie zmienia się w procesie animacji? Gdzie zachodzą zmiany-efekty działań animacyjnych?

(1) ZMIANY W UCZESTNIKACH

Zmiany interpersonalne

Może to być osobista przemiana, nowa energia, zmiana w sposobie myślenia, większa otwartość, wrażliwość, podejście do pracy twórczej jak do procesu.

Poczucie wspólnotowości

Nowe relacje, a nawet więź między uczestnikami, zawiązane dzięki nowym, twórczym aktywnościom, wspólnej idei i działaniu, towarzyszącym im silnym emocjom i doświadczaniu. Poczucie wspólnotowości rodzi się bowiem nie tylko w obrębie społeczności lokalnej, ale też pomiędzy nią a animatorami.

Nowy stosunek do twórczości

Kolejną metamorfozą, która często zachodzi w uczestnikach wskutek animacyjnych działań, jest nowe podejście do szeroko rozumianej twórczości. Odkrywają oni nie tylko rolę i znaczenie sztuki w życiu, lecz także to, że sztuka jest w nich, sami są jej twórcami. Rzadko się zdarza, by taka przemiana dotyczyła całej społeczności, jednak nawet gdy talent odkryje w sobie kilku uczestników, to niewątpliwie jest to powód do radości.

Nowe inspiracje i pasje

„Inspiracja istnieje, ale musi zastać cię przy pracy” – mawiał Picasso. Odbiorcy działań rozpoczynają własne poszukiwania, dzięki podejmowaniu wspólnych działań, a co więcej, swobodnie poruszają się w jakiejś dziedzinie sztuki. W animacyjnym obcowaniu z pasjonatami-animatorami uczestnicy projektu mają szansę się zainspirować.

(2) ZMIANY PRZESTRZENI

A co z projektami, których przedmiotem są działania w przestrzeni? Przykładem tego rodzaju przedsięwzięć są inicjatywy z pogranicza rewalizacji. Ich celem jest ożywienie i poprawa funkcjonalności przestrzeni, co obejmuje także poprawę jakości życia mieszkańców i odtworzenie więzi społecznych. Oddziaływanie na przestrzeń, a przez nią na ludzi, czynienie jej bardziej dostępną i zrozumiałą, a zarazem wspólną – to zmiana, na jakiej zależy animatorom.

(3) ZMIANY SYSTEMU

Zakusy animatorów nie wyczerpują się na rozciągnięciu swojego wpływu na uczestników i przestrzeń. Animatorzy pragną zmienić świat! Niekiedy całościowo i totalnie, bo zdają sobie sprawę z doraźności ich działań oraz konieczności rozwiązań systemowych. Projekty

często uświadamiają drzemiące w społeczności potrzeby, naświetlają problem wobec opinii publicznej, polityków.

(4) ZMIANY W ANIMATORACH

W swoich wypowiedziach o efektach własnych projektów, które bezpośrednio ich dotyczą, najczęściej wskazują na poczucie satysfakcji oraz wzbudzenie w sobie autorefleksji.

Satysfakcja

Realizacja projektu, który kończy się sukcesem – czy to spektakularnym, czy też tym niewidocznym – wzbudza u animatora zasłużone poczucie zadowolenia i świadomość dobrze wykonanej pracy.

O niesamowitych przeżyciach, jakich dostarcza projekt animatorowi, mówił jeden z nich, przywołując w pamięci zdarzenie mające miejsce podczas realizacji projektu (z dziedziny edukacji muzycznej dla osób niesłyszących), który zakończył się pierwszym na świecie koncertem muzyki klasycznej wykonywanym przez osoby niesłyszące – kiedy dzieci i dorośli mają szansę obcować z muzyką, instrumentami i doświadczać ich pierwszy raz w życiu.

Autorefleksja

Wzbudzenie w sobie autorefleksji w połączeniu z podejmowaniem działań w obrębie animacji i szeroko pojętej sztuki sprawia, że animator ma możliwość w sposób twórczy, a więc jemu właściwy, zmierzyć się z własnym doświadczeniem.

Projekt zatem trwa, rezonuje i żyje własnym życiem. Jego efektem staje się szeroko pojęta zmiana, która dotyczy zarówno uczestników projektu, przestrzeni, w której wszystko się wydarza, jak i samych animatorów.

DOBRE RADY

Jakie dobre rady dla początkujących animatorów mają „gwiazdorzycy animacji”? Czy jest jakiś przepis na animacyjny sukces? Na początku warto wspomnieć, że nie każdy „gwiazdor” czuł się na siłach udzielać innym dobrych rad. Wynikać to mogło z poczucia bycia osobą nie na tyle kompetentną, aby stawiać się w roli mentora, lub też z faktu bardzo zindywidualizowanej i nieschematycznej formy pracy, jaką wykonują animatorzy.

Z wypowiedzi badanych wynika, że podstawę dobrej pracy animacyjnej i wyznacznik sukcesu stanowią przede wszystkim ludzie i stosunek do nich: zarówno w odniesieniu do dobrego

zespołu, partnerów, samych siebie, jaki i odbiorców czy uczestników pracy animacyjnej. Chodzi o to, aby dbać o innych, swoje środowisko i o siebie. Rozmówcy podkreślali również siłę motywacji, jako istotę dobrej pracy animacyjnej. Starali się przekazać innym animatorom, żeby wierzyli w swoje odczucia, kompetencje, wiedzę i misję.

A oto czym powinni kierować się animatorzy kultury według recepty „gwiazdorów animacji”:

ZGRANY ZESPÓŁ

Dobry zespół oznacza ludzi kompetentnych, zaangażowanych i dyspozycyjnych, a jednocześnie ukierunkowanych na wspólny cel i wspierających się wzajemnie. Jak podkreśla jeden z rozmówców, ważnym elementem jest okazywanie szacunku współpracownikom.

BUDOWANIE PARTNERSTW

Doświadczeni animatorzy rekomendowali także udział w różnego rodzaju partnerstwach i dbanie o partnerów. Podkreślali wartość współpracy z innymi lokalnymi organizacjami, instytucjami kultury, samorządami. Takie partnerstwa mogą być rozwiązaniem dla różnego rodzaju problemów z finansowaniem czy zasobami, mogą stanowić też wsparcie merytoryczne. Budowanie współpracy z innymi organizacjami, które adresują swoją działalność do tej samej grupy odbiorców, może przyczynić się do lepszych efektów pracy z daną grupą odbiorców. Trzeba jednak pamiętać o wspólnej misji, bez niepotrzebnej rywalizacji i konkurencji.

RZETELNY REKONESANS I MONITORING

Rozmówcy wśród rekomendacji podkreślają obowiązek rzetelnego poznania środowiska, z którym się pracuje, i samych odbiorców pracy animacyjnej, a także istniejących w danej miejscowości problemów społecznych, z którymi odbiorcy mają do czynienia i z którymi – chcąc nie chcąc – musi zmierzyć się animator. Jest to niezwykle ważne dla opracowania właściwych działań i osiągnięcia zamierzonych rezultatów. Szacunek dla uczestników oraz właściwe dopasowanie działań do nich i ich potrzeb jest także podstawą do pozyskania przez animatora akceptacji danej społeczności oraz późniejszego powodzenia projektu.

Sprawdzanie potrzeb grupy docelowej powinno towarzyszyć działaniom animacyjnym nieustannie, przez całość danego projektu czy przedsięwzięcia. Skupienie na ludziach nie tylko staje się źródłem inspiracji do konkretnych działań, ale też często bywa podstawą do znalezienia motywacji w trudnej nieraz pracy animacyjnej.

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Gruntowne poznanie odbiorców działań łączy się z obowiązkiem przyjęcia swego rodzaju odpowiedzialności za daną grupę. Poważne podejście do tej odpowiedzialności to również ważna rada przekazywana przez „gwiazdorów animacji”.

Odpowiedzialność za grupę, szacunek dla czasu, energii i zaangażowania ludzi biorących udział w danym przedsięwzięciu, nieopuszczanie uczestników przy pierwszych trudnościach – te rekomendacje, w świetle całości wypowiedzi „gwiazdorów”, stają się swego rodzaju postulatami dla całego środowiska animatorów kultury w Polsce. Zwrócenie uwagi na te aspekty pracy animacyjnej ma przeciwdziałać pojedynczym, incydentalnym wydarzeniom w życiu danej społeczności – wydarzeniom, które tylko na chwilę wyrwywają jej członków z danego problemu, a brak kontynuacji podjętych działań na powrót wypycha ich w nieatrakcyjną codzienność, stwarzając niebezpieczeństwo zniechęcenia ludzi do następnych projektów kulturalnych i kolejnych trudów podejmowanych przez animatorów. Odpowiedzialność za realizowane inicjatywy, ludzi, społeczności i grupy to wspólna sprawa wszystkich – całego środowiska animatorów.

PRZECIWDZIAŁAĆ WYPALENIU

A jak przeciwdziałać wypaleniu zawodowemu związanemu z kolei ze zbytnią koncentracją na potrzebach grupy, z którą pracujemy? „Gwiazdorzy” podpowiadają – należy szukać własnej ścieżki rozwoju, dbać o higienę pracy, dać sobie od czasu do czasu wolne.

SZUKAĆ WSPARCIA WŚRÓD INNYCH ANIMATORÓW

Jak podkreślają rozmówcy, w każdym projekcie czy w każdej pracy animacyjnej mogą pojawić się trudności, problemy, które ciężko przewidzieć na początku. Albo takie, których – co prawda – można się było spodziewać, ale nie można się było w żaden sposób na nie przygotować, przepracować ich zawczasu. Dobrym rozwiązaniem jest w takich sytuacjach korzystanie ze wsparcia instytucji oraz osób bardziej doświadczonych.

EWALUACJA PRZEZ POWROTY

W kilku wypowiedziach pojawiła się także rekomendacja ewaluowania działań animatorów nie tylko w trakcie realizacji projektu, ale także długo po jego zakończeniu. Zarówno jest to istotne dla sprawdzenia, co stało się z grupą czy społecznością (albo nawet z konkretnymi osobami), jak również stanowi ocenę skuteczności narzędzi i metod wykorzystanych w pracy animacyjnej.

ZBIERAĆ WSZYSTKIE DOŚWIADCZENIA

Każdy projekt stanowi wyzwanie i staje się polem do zebrania doświadczeń – nie tylko dobrych, ale także złych praktyk, które w kolejnych przedsięwzięciach stanowić będą źródło cennej wiedzy.

NIE BAĆ SIĘ I NIE PODDAWAĆ

No i na koniec gorące zachęty – by praktykować bez obaw, że coś nie wyjdzie, szczególnie, jeśli ma się poczucie, że temat jest ważny. Nawet gdy pojawią się przeciwności.

Oczywiście wszystkie wyżej wymienione rady mogą się wydać niektórym dość powierzchowne, oczywiście, mało odkrywcze i mało konkretne. Badanym ciężko było skompletować jakiś jeden dekalog postępowania, który zapewniłby bezproblemową realizację zamierzeń animatora. Sami deklarowali się raczej jako wciąż poszukujący wskazówek i dobrych rad. Zgodnie z wcześniejszym cytatem – gotowej recepty nie mają nawet „gwiazdorzy animacji”.

ANIMATOR

Kim jest? Czy to bardziej twórca, artysta, kulturoznawca, realizator projektów? Raczej nie trener i działacz – te słowa ewidentnie budzą złe skojarzenia.

Według słownika „animator” to człowiek, który „zachęca do jakiegoś działania, pobudza działania, jest aktywny w danej dziedzinie i wzbudza nią zainteresowanie środowiska”⁴. Wydawać by się mogło, że skoro i etymologia, i uzus językowy są animatorom znane, próba określenia, czym powinien charakteryzować się wzorowy animator, nie przysporzy rozmówcom problemów. Jednak okazuje się, że to sama działalność jest dość enigmatyczna.

Niemniej jednak pytanie: „kim jest gwiazdor animacji i co go cechuje?” zostało postawione. Karkołomną próbę sklejania definicji dobrego animatora z wypowiedzi samych „gwiazdorów” przedstawiamy hasłowo poniżej.

A zatem: animator musi być obdarzony *wiedzą, intuicją, wyobraźnią*. Powinien być *kreatywny, odważny, pełen pomysłów, niekiedy nawet tych nie do zrealizowania; świadomy własnych kompetencji i możliwości*, a jednocześnie powinien mieć *bardzo dużo pokory*. Z jednej strony musi *mieć niesamowitą empatię*, z drugiej – *sporo dystansu*. Animator bowiem *musi być twardy i odważny*.

Niewątpliwie powinien umieć *śłuchać i obserwować*. Dzięki prowadzeniu nieustannej obserwacji i uruchomieniu w sobie wrażliwości na drugiego człowieka animator nabywa umiejętności rozumienia lokalnej

społeczności. Jednakże zainicjowanie procesu, podczas którego człowiek odkrywa w sobie moc twórczą, to dopiero początek drogi – kolejnym krokiem jest zachęcenie go do twórczego działania. Jak tego dokonać? Z jednej strony do tego, by dawać innym natchnienie i inspirację, nie trzeba posiadać wymyślnych narzędzi, z drugiej – animator wie, że jego praca wymaga wyjścia poza stereotypy. Wobec takich wymagań nie dziwi fakt, że animator musi mieć wielką pasję do tego, co robi.

Powinien posiadać też szereg innych, przydatnych (a może i niezbędnych?) w swojej pracy umiejętności z zakresu rozmaitych dziedzin: od rzeczowej rozmowy z urzędnikami, poprzez umiejętność przewidywania konsekwencji swoich działań, po kompetencje rachunkowe. Powinien też posiadać wiedzę niemal tajemną, czyli z powodzeniem dostrzegać ukryte znaczenia, wreszcie – dawać natchnienie i ożywiać.

Taki obraz wzorowego animatora, który posiadał wszystkie te niemożliwe do pomieszczenia w sobie na raz cechy i umiejętności, tak silnie zakorzenił się w wyobraźni animatorów, gdyż mają świadomość, że bycie animatorem pracującym z ludźmi wiąże się z wielką odpowiedzialnością. To właśnie odpowiedzialność wysuwa się na prowadzenie w rankingu cech, które animator powinien posiadać. Wymaga od animatora dojrzałości, kompetencji socjologiczno-psychologicznych.

Nic dziwnego zatem, że niekiedy animatora przenika niepokój. Lecz mimo obaw i niepokojów, animator nie powinien się poddawać.

„Jeśli chcesz zmienić świat, zacznij od siebie” – mówił Janusz Korczak, a animatorzy z zapałem podążają za tą radą, stawiając na swój rozwój i poszukiwania, bycie w procesie, weryfikowanie swojej drogi i działań oraz nieustanną otwartość.

Niewątpliwie taka praca nad sobą jest olbrzymim wyzwaniem. Warto wówczas sięgnąć po teksty teoretyków bądź przykłady praktyków animacji, by nie tylko wyznaczyć sobie kierunki, ale też samemu się z-animować. Do grona swoich mistrzów badani „gwiazdorzyc animacji” najczęściej zaliczali: Krzysztofa Czyżewskiego z Ośrodka „Pogranicze – sztuk, kultur, narodów” w Sejnach; Janusza Byszewskiego i Marię Parczewską z Laboratorium Edukacji Twórczej CSW; Tomka Rakowskiego, etnografa z Kolektywu Terenowego; Marka Krajewskiego, socjologa, pomysłodawcę projektu „Niewidzialne miasto”; Stowarzyszenie Inicjatyw Twórczych „e”; Marka Sztarka, animatora i menadżera kultury oraz rozwoju lokalnego; a nawet filozofa i socjologa Zygmunta Baumana.

Odkrywszy w sobie zespół wyżej wymienionych cech oraz prowadząc nieustannie pracę nad sobą, a zatem będąc w stanie permanentnego „niedokończenia”, animator jest gotowy do działania. Jakże wówczas postawy⁵ przyjmuje?

ARTYSTA KONTRA KURATOR

Jeśli chodzi o podejście do twórczości, wśród animatorów kultury zauważalne są dwie postawy – jedna to **Animator-Artysta**, natchniony twórca, który dzięki pasji, potrzebom i umiejętnościom kreuje wydarzenia i angażuje ludzi. Druga – **Animator-Kurator**, który łączy zjawiska pochodzące ze świata sztuki z kontekstem społecznym.

Kurator może pobudzać i włączać osoby niezwiązane ze sztuką w tworzenie, wprowadzać sztukę w obszary, w których może zadziałać w nowy sposób. Zadaniem **Kuratora** jest wtedy dobór tematu, artysty, przestrzeni, by odpowiedzieć na potrzeby społeczności lokalnej, dbając o estetykę i profesjonalizm.

Animatorzy-Artyści zgadzają się co do wagi łączenia wartości estetycznych i społecznych, jednak dodają, że animator powinien być również twórcą oraz dać uczestnikom możliwości i przestrzeń do tworzenia.

Jak osiągnąć stan wypośrodkowania między skrajnościami? Jak, będąc **Artystą**, nie zatracić się w estetycznych wartościach? Jak, czując się **Kuratorem**, nie stać się podległym potrzebom innych, nie stracić własnej perspektywy?

AKUSZER KONTRA DOWÓDCA

Jeśli chodzi o stosunek animatorów do sposobu prowadzenia animacyjnych działań, ich postawy też wahają się pomiędzy dwiema. Z jednej strony jest to postawa lidera – wielkiego zarządcy, zmyślnego organizatora, zaangażowanego w działanie realizatora, z drugiej jednak strony pojawia się pytanie: czy animator powinien być liderem? Czy w pracy animacyjnej nie chodzi bardziej o inicjowanie i towarzyszenie uczestnikom?

Taka postawa, bycie słuchaczem, partnerem, kimś, kto dba o warunki, jest w kontakcie z emocjami uczestników, przywodzi na myśl postać **Akuszerza**. **Animator-Akuszer** czynnie wspomaga proces dążenia do celu projektu i zachodzącą w trakcie przemianę uczestników. Chce słuchać i być otwartym. Jest nastawiony na proces, zapewnia warunki do spokojnych narodzin pomysłów, pomaga projektom przychodzić na świat.

Sposób działania **Animatora-Akuszerza**, swoistego położnika animacyjnych przedsięwzięć, jest zdecydowanie odmienny od poczynąń nadzorującego, uważnego, stojącego na czele oddziału uczestników, świetnego taktika – **Animatora-Dowódcy**. Ten z kolei bardziej wspomaga projekt od strony menadżerskiej, umie też działać w środowisku i współdziałać z ludźmi, jest „człowiekiem czynu”⁶. Niczym przewidujący wojskowy strateg, obiektywny, zaradny, przewidujący. I choć wydawać by się mogło, że jego

działaniom przyświeca jedynie cel, do którego konsekwentnie na czele oddziału dąży, to **Animator-Dowódca** nie ztraca ważnego „współczynnika humanistycznego”⁷, choć zwykle nawet emocje towarzyszące projektowi chce uporządkować. Rola **Dowódcy** przysługuje jedynie wytrawnym animatorom, zahartowanym w bojach wojakom, niezłomnym w działaniu, a jednocześnie wyczulonym na potrzeby oddziału.

I choć przerysowane obrazy opiekuńczych **Akuszerów** i taktycznych **Dowódców** należy traktować z przymrużeniem oka, to w krytyce jednych względem drugich te skrajne postawy są silnie obecne. **Dowódcą** zarzuca się zbyt liderującą rolę, to, że mogą stawiać się na czele grupy. Ci, którym bliżej do **Dowódców**, nie dają się jednak zbić z pantafiku, jak na doświadczonych liderów przyszło. Podkreślają, że animator, mimo że jest częścią grupy, musi dostosować się do potrzeb grupy a jednocześnie dbać o poziom projektu, nowe wyzwania i doświadczenia.

I znów, podobnie jak w przypadku szukania złotego środka między postawami **Animatora-Artysty** a **Animatora-Kuratora**, tak i tu próba szukania równowagi pomiędzy byciem **Akuszerem** a **Dowódcą** jest jednym z podstawowych dylematów animatora.

Co ciekawe, owe poszukiwania – próby zrównoważenia szalek wagi, która z jednej strony przechyla się na rzecz zarządzania projektem, podczas gdy na drugiej szalce ma wspomaganie i wspieranie uczestników w ich samodzielnych działaniach – dokonują się w trakcie trwania projektu. Bardzo często początkowo animator jest (musi być?) **Dowódcą**, lecz gdy tylko przypisze społeczności aktywność twórczą, punkt ciężkości przechyla się w drugą stronę. Animator przestaje być sternikiem na rzecz przyjęcia postawy **Akusзера**.

PROFESJA KONTRA MISJA

Lista odmiennych postaw wobec bycia animatorem na tym się nie kończy. Kolejną kwestią, wobec której rodzą się wśród animatorów odmienne zdania, jest sposób podejścia do samej profesji. Postawa nierozdzielania życia prywatnego od pracy, działania, animacji swymi korzeniami sięga kontrkultury, której jednym z głównych haseł była nierozdzielność życia i twórczości, jedność myślenia i działania. „Lepiej nie sztukować życia” – radził Jerzy Grotowski. „Lepiej mieć miejsce, w którym przecinają się praca i życie”⁸.

Nie wszyscy jednak z tak rozumianą postawą misyjną się zgadzają, zakładając konieczność rozdzielenia sfery prywatnej od zawodowej, pielęgnowania swoich zainteresowań, przyjaźni, rodziny.

Równowaga, balans, część wspólna, obszar tego, co pomiędzy, stają się terminami określającymi przestrzeń działania animatora. Bycie w balansie lub znalezienie obszaru pomiędzy tymi płaszczyznami to znalezienie się w obszarze tego, co jest na styku, co jest nieodokreślone, przyjęcie postawy, która znajduje się pomiędzy byciem **Akuszerem** a **Dowódcą**, pomiędzy byciem **Kuratorem** a **Artystą**, pomiędzy uznaniem animacji za styl życia a traktowaniem jej jako zawód czy też pomiędzy zatraceniem się w drugim człowieku a zatraceniem się w sobie.

Pomiędzy⁹ jako środowisko naturalne animatorów jawi się zatem nie tylko jako jedynie możliwa przestrzeń dla animacyjnych działań, ale też jako pewnego rodzaju relacja otwartości na Innego.

ANIMACJA

Inspiracje, sukcesy, trudności, efekty – czyli centralne kategorie, na których skoncentrowane było badanie „gwiazdorów animacji” – są bardzo obszerne, niejednorodne i pełne sprzeczności. Ciężko podsumować w kilku zdaniach wyniki analiz tego niewielkiego rozpoznania badawczego. Z całą pewnością można natomiast powiedzieć, że animacja kultury w Polsce to wielodyskursywny obszar praktyk społecznych. Problemy definicyjne, które towarzyszyły nam podczas rozmów z animatorami i analiz materiałów, potwierdzają, że nie ma jednego języka mówienia o animacji¹⁰. Dla części przedstawicieli środowiska animatorów mówienie o efektach czy sukcesach pracy animacyjnej było wyjściem poza słownik animatora kultury. Inni chętnie odwoływali się w swoich wypowiedziach do tych kategorii. Niektórzy animatorzy swoje motywacje łączyli z obszarem problemów, wyzwań i potrzeb. Inni szukali inspiracji w tym, co się udało/udaje. W animacji sukcesem nie musi być efekt, trudność może stanowić sukces, efekt może inspirować. A bycie „gwiazdorem animacji” to niekoniecznie odnoszenie sukcesów, czasami wręcz przeciwnie – to poddawanie się trudnościom.

Dlatego w ramach podsumowania chcielibyśmy odwołać się do różnych metafor opisujących świat animacji. W opowieściach animatorów o „ich animacji” i o „byciu animatorem” – mimo że są to narracje krótkie, wyrwykowe, niepełne – można wskazać kilka wiodących metafor, które budują wielogłosowy dyskurs o animacji i wielotorowe ścieżki działania. Zgodnie z logiką zdejmowania metafor z tekstu¹¹, poszukiwanie wiodących metafor, zbierających poszczególne zwroty i wyrażenia metaforyczne stosowane w odniesieniu do animacji i animatorów, rozpoczęliśmy od wynotowania z wypowiedzi rozmówców pojedynczych słów oraz zdań o charakterze metaforycznym. Analiza

CZTERY SPOSOBY METAFORYZOWANIA ŚWIATA ANIMACJI KULTURY

Animacja to życie

Gdy animację kultury definiuje się w kategoriach codziennych praktyk społecznych obecnych w życiu każdego człowieka, mamy do czynienia z budowaniem narracji o „animacji jako życiu”. Animacja utożsamiana jest ze spotkaniem, zdarzeniem, wymianą, działaniem, aktywnością, zaangażowaniem, powrotem, robieniem czegoś, znajdowaniem odpowiedzi itd. Wszystkie te praktyki, zawierające się w obszarze animacji kultury, w niektórych narracjach zastępują pojęcie animacji – zbyt abstrakcyjne, za dalekie od codzienności.

Takie pojmowanie animacji prowadzi do przyjęcia określonej postawy wobec bycia animatorem. W metaforykę „animacji jako życia” wpisane są: działanie bardziej niż analizowanie; praktyka zamiast teorii; brak czasowych i emocjonalnych granic między animacją a życiem; bycie animatorem „po prostu”, a nie praca w zawodzie animatora; stawianie się animatorem niepostrzeżenie, a nie w wyniku kształcenia czy wyboru ścieżki kariery.

Animacja to walka

Jeśli opowieść o animacji i animatorach pojawia się głównie w odniesieniu do walki o coś lub z kimś albo w czyimś imieniu, mamy do czynienia z metaforyką „animacji jako walki”. Opisy doświadczeń animacyjnych pełne są wojennego słownictwa – animacja to poligon, przeszkody, bariery, konkursy grantowe. To również walka w sferze emocji: z samym sobą, ze społecznością, ze sposobami myślenia o animacji, z warunkami instytucjonalnymi itp. Ta metaforyka jest często łączona z myśleniem zarówno o „animacji jako życiu”, jak i o „animacji jako pracy”. O ile dwie pierwsze narracje o animacji zdają się być równoległe, o tyle ta przenika się z pozostałymi metaforycznymi ujęciami sfery animacji kulturowej.

Animator walczący – czy to jako człowiek, czy jako pracownik: poświęca się dla dobrej sprawy; reprezentuje pewne idee i staje w obronie interesów i ludzi; działa strategicznie, taktycznie.

Animacja to praca

Mówienie o animacji kultury w kontekście świata relacji profesjonalnych, używanie slangu branżowego, porównywanie działalności w sferze animacji do różnych praktyk z obszaru życia zawodowego – to wszystko buduje drugą narrację o animacji, opartą na metaforze „animacji jako pracy”. W miejsce animacji pojawiają się takie określenia, jak: zajęcie, zawód, profesja, branża, praca. W polu animacji znajdują się też konkretne narzędzia pracy, odpowiedzialność zawodowa, cele, efekty.

Metaforyczne ujęcie „animacji jako pracy” wiąże się z: koniecznością uczenia się i podnoszenia kompetencji zawodowych; podejmowaniem prób systemowego, programowego spojrzenia na animację kultury; myśleniem o kwestiach bytowych związanych z wykonywaniem pracy animatora; oddzielaniem czasu pracy od czasu wolnego; wejściem w obszar refleksji, przy jednoczesnym pielęgnowaniu praktyki animacji.

Animacja to hybryda

Animacja w wypowiedziach badanych była również obszarem, do którego nikt nie chciał się przyznać, którego nikt nie chciał zasiedlić, z którym trudno było się zidentyfikować. Tę swoistą rezerwę do animacji kultury widać w języku pełnym negacji, figur retorycznych tworzących dystans, odwołań do innych obszarów, poza animacją. Z opowieści opartych na tej metaforze – „animacji jako hybrydy” – łatwiej było się dowiedzieć, czym animacja na pewno nie jest, niż zdefiniować, czym jest. Ten styl myślenia o animacji jest też najbardziej pojemny – animacja jest dla każdego, może być wszystkim, ciężko powiedzieć, czy ma w ogóle jakieś ramy. To zarówno życie, jak i praca. Nie tylko czas walki, ale i czas pokoju. Coś.

Animator hybrydowy widziany był jako ktoś, kto łączy tak wiele zadań i dyspozycji, że nie jest w stanie z całą pewnością samookreślić się jako animator. Metaforze „animacji jako hybrydy” towarzyszyły często dylematy tożsamościowe; dążenia do indywidualnego ustawienia się w jakiejś pozycji do animacji kultury; próby uporządkowania refleksji o animacji na poziomie meta.

znaczeń i kontekstów tych wyrazów umożliwiła nam wyróżnienie **czterech sposobów metaforyzowania świata animacji kultury: animacja to życie, praca, walka i hybryda** (zob. s. 34). ←

Animacja kultury korzysta z wielu słowników. Sposoby myślenia i mówienia o animacji kultury rzutują na postawy życiowe i zawodowe animatorów, którzy są zwolennikami poszczególnych dyskursów. Ta poczwórna (a być może jeszcze bardziej podzielona) metaforyka obszaru animacji stanowi potencjalne źródło niepowodzeń w tworzeniu wspólnych definicji, ram dla zawodu animatora. Wydaje nam się jednak, że jest to przede wszystkim siła i potencjał animacji i animatorów. To, że w animacji jest wiele optyk, wiele słowników, wiele dyskursów przekłada się na fakt, że jest też wiele stylów działania, wiele perspektyw, wiele praktyk animacyjnych. Jeśli rzeczywiście tak jest, o animację kultury nie powinniśmy się martwić. Bowiem bez względu na to, czy przyjmimy którąś z metaforycznych wizji animacji, musimy się zgodzić, że animator jest/pracuje/walczy dla wielu różnych społeczności, w imię wielu różnych idei i zasad, na rzecz rozwiązywania wielu różnych problemów.

Dlatego istnienie odmiennych narracji animacyjnych jest krępującym widokiem na przyszłość. Jeśli wrócimy na chwilę do zasadniczych celów naszego zadania podczas Giełdy Projektów i włączymy rozpoznanie „gwiazdorów animacji” na powrót w ramy badań ewaluacyjnych, możemy pokusić się o sformułowanie przesłania-rekomendacji dla przyszłych uczestników NieKongresu Animatorów Kultury: Pilnujmy wielogłosu w animacji, dbajmy o każdą metaforyczną narrację animacyjną, nie starajmy się scalać ani ujednolicać wizji animacji kultury w Polsce.

KONCEPCJA BADANIA:

Katarzyna Kalinowska

AUTORKI RAPORTU:

Katarzyna Binda (trudności)

Katarzyna Kalinowska (o badaniu, projekty, inspiracje, animacja)

Jurgita Kraužlis (dobre rady)

Katarzyna Kułakowska (sukcesy, efekty, animator)

REALIZATORZY BADANIA:

Michał Bargielski

Katarzyna Binda

Karolina Jastrzębska-Mitzner

Katarzyna Kalinowska

Jurgita Kraužlis

Katarzyna Kułakowska

PODMIOT REALIZUJĄCY:

Fundacja Obserwatorium

¹ Chcielibyśmy to nieco przewrotne określenie traktować z dużą dozą autoironii i dystansu, które zresztą były mocno obecne w wypowiedziach rozmówców.

² Komunikat z pierwszego etapu badań kierowanych przez Marka Krajewskiego i Filipa Schmidta został ogłoszony w publikacji przygotowanej na NieKongres Animatorów Kultury, rozdawanej podczas Ogólnopolskiej Giełdy Projektów 2013. Całość raportu dostępna jest na stronie: badania-w-kulturze.mik.krakow.pl.

³ Hasło „sukces” w *Słowniku języka polskiego* PWN.

⁴ Hasło „animator” w: A. Markowski, R. Pawelec, *Kieszonkowy słownik wyrazów obcych*, Langenscheidt, Warszawa 2007.

⁵ Zarysowane tu typy animatorów są oczywiście weberowskimi typami idealnymi, jedynie konstruktami, które w czystej postaci nie występują w rzeczywistości.

⁶ Jeden z najważniejszych reformatorów teatru XX wieku, Jerzy Grotowski, człowiekiem czynu nazwał performerą [Tegoż, *Performer*, w: *Teksty z lat 1965–1969. Wybór*, pod red. J. Deglera, Z. Osińskiego, Wrocław 1999, s. 214].

⁷ Termin Floriana Znanieckiego, bez którego „badacz (...) miałby do czynienia z bezładną masą naturalnych rzeczy oraz procesów, pozbawionych wszelkiego podobieństwa do rzeczywistości, którą zaczął analizować” [Tegoż, *Metoda socjologii*, przeł. E. Hałas, Warszawa 2008, s. 68].

⁸ Jerzy Grotowski, *Pogadanka o teatrze dla młodzieży szkolnej*, pod red. L. Kolankiewicz, „Dialog”, 2 (1980), s. 137.

⁹ „Pomiędzy” to termin użyty przez Annę Wykę w kontekście prowadzenia badań społecznych. „Pomiędzy” będzie dla niej trudnym do zracjonalizowania konstruktem myślowym, z którego może wyłonić się prawda i dotycząca badanej rzeczywistości, i osoby badacza [A. Wyka, *Badacz społeczny wobec doświadczenia*, Warszawa 1993, s. 163]. „Pomiędzy” jest też propozycją tłumaczenia angielskiego terminu *betweenness*, którym posługuje się kolejna antropolożka, Kristen Hastrup [Tejże, *The Ethnographic Present: A Reinvention*, „Cultural Anthropology”, 5/1 (1990), s. 56].

¹⁰ Czytelnicy z pewnością zauważą, że również w niniejszym raporcie mieszają się różne języki, słowniki i sposoby metaforyzowania obszaru animacji kultury.

¹¹ Por. B. Fatyga, P. Zieliński, *Tempus fugit. Analiza metafor czasu – propozycja metodologiczna*, „Przegląd Socjologii Jakościowej”, tom II, nr 1/2006.



Sztuka + animacja
– projekty z Ogólnopolskiej
Giełdy Projektów 2013

3D czyli Dizajn Dla Dzieci

„3D czyli Dizajn Dla Dzieci” to projekt, którego celem jest edukacja w zakresie dizajnu pojmowanego jako wiedza o rzeczywistości otaczającej człowieka. Wszystko, czego używamy, zostało przecież przez kogoś zaprojektowane. W ramach działań przypatrujemy się bacznie naszej codzienności. Chcemy kształtować świadomość dzieci i ich najbliższych, co pozwoli na podejmowanie przemyślanych decyzji dotyczących naszego otoczenia. Zależy nam również na rozwijaniu kreatywności dzieci poprzez pracę twórczą, a nie odtwórczą.

Projekt rozpoczął się w kwietniu 2010 roku, kiedy pojęcie dizajnu zaczęło się pojawiać w kontekście codziennego życia. Zauważyliśmy potrzebę działań skierowanych do najmłodszych, bo dizajn to wdzięczny temat dla dzieci, które poznając rzeczywistość, mogą to czynić przez pryzmat projektowania. Możemy zaryzykować stwierdzenie, że to jedyny tak regularny i kompleksowy projekt dotyczący dizajnu dla dzieci w Polsce.

● ANIMACJA I SZTUKA

W naszych działaniach skupiamy się przede wszystkim na dizajnie, wskazujemy także punkty wspólne oraz różnice między projektowaniem a sztuką. Dizajn, podobnie jak sztuka, stwarza możliwości kreowania czy zmiany społecznej, ale różni go przede wszystkim użyteczność. Pokazujemy zatem, jak dizajn odpowiada na codzienne problemy i potrzeby, by najmłodszy zauważał i rozumiał funkcję przedmiotów, z których korzystają bądź które ich otaczają. Tym „teoretycznym” rozmowom z uczestnikami każdorazowo towarzyszą działania twórcze.



● PROJEKT

Od początku realizujemy warsztaty dla dzieci oraz warsztaty rodzinne odbywające się w sobotnie przedpołudnia i towarzyszące aktualnym wystawom w galerii. Ponadto dużą część projektu stanowią działania wyjazdowe. Projekt okazał się na tyle interesujący, że wiele instytucji kultury zaprasza do siebie „3D czyli Dizajn Dla Dzieci”. Odwiedziliśmy m.in. Warszawę, Łódź, Poznań, Kraków, Szczecin, Opole, Szydłowiec, Jelenią Górę. Bierzymy także udział w konferencjach, warsztatach twórczych dla edukatorów oraz targach projektów kulturalnych.

Do tej pory zorganizowaliśmy także dwa projekty, które działały w specyficznym formacie wystawy-kawiarni-pracowni-świetlicy – „Teraz dizajn!” (listopad 2011) i „Dizajn dla wszystkich!” (luty – marzec 2012). Miały one na celu oswajanie publiczności z przestrzenią galeryjną.

Pod koniec 2011 roku ukazała się książka „Zeszyty do dizajnu”, która zbiera wiedzę oraz zadania związane z dizajnem i jest dedykowana najmłodszym oraz ich najbliższym (www.zeszytydodizajnu.pl).

W listopadzie 2013 roku odbył się projekt „Przepis na mały dizajn”, składający się z wystawy, programu towarzyszącego oraz publikacji. W przedsięwzięciu wzięło udział 17 projektantów i grup projektowych, które przygotowały tytułowe przepisy pozwalające

wykonać proste i niedrogie obiekty. Wszystkie przepisy zostały udostępnione na licencji Creative Commons.

Każdy warsztat to poważny proces projektowania – rozmawiamy o pomysłach, tworzymy projekty, wybieramy materiały i budujemy prototypy. Korzystamy z nietypowych materiałów śmieciowych (m.in. plastikowe i papierowe pojemniki, kawałki folii, zakrętki, gazety, resztki tkanin) wzbogaconych tradycyjnymi materiałami plastycznymi.

● GRUPY DOCELOWE

Grupą docelową projektu są głównie dzieci w wieku od 5 do 12 lat. Często pracujemy również w ramach warsztatów rodzinnych, które wciągają do działania rodziców, babcie i dziadków oraz starsze i młodsze rodzeństwo. Kilka naszych działań było dedykowanych młodzieży, osobom dorosłym i seniorom. Organizujemy także spotkania dla grup szkolnych i nauczycieli.

„Sztukę można potraktować jako narzędzie animacyjne, dzięki któremu mamy możliwość poznać czy doświadczyć czegoś nowego – ważny jest proces poznawania i aspekt twórczy, a nie efekt końcowy działania.

● EFEKTY

Projekt ma przede wszystkim edukować, czym jest dizajn – rozumiany jako otaczająca nas rzeczywistość. Chcemy, by uczestnicy projektu stawali się świadomymi użytkownikami rzeczy z codziennego otoczenia, by badawczo się im przyglądali pod kątem ich wykonania. Zależy nam, by rozumieli, że za każdą rzeczą stoi człowiek, który wymyślił daną rzecz, zaprojektował i wykonał, dlatego też wszystkim obiektom należy się szacunek. Ponadto w działaniach twórczych stawiamy na własne poszukiwania, odwagę, próbowanie i nieszablonowe decyzje, nigdy na efekt.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Projekt jest realizowany dzięki dotacji z Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Wydarzenia wyjazdowe są finansowane ze środków instytucji zapraszającej projekt do siebie. Partnerami są goszczące projekt instytucje kultury, a także inicjatywy i instytucje lokalne.

● WYZWANIA

Podczas realizacji projektu nie było większych kłopotów, które stanowiłyby wyjątkowe wyzwanie dla przedsięwzięcia czy osób nim zarządzających. Dzięki zgranej pracy zespołowej wszelkie kwestie administracyjne, organizacyjne czy promocyjne zawsze udaje się świetnie rozwiązać.



GALERIA DIZAJN ODDZIAŁ BWA WROCŁAW

Program galerii kształtują autorskie wystawy i projekty, m.in. Noworoczne Postanowienia, Midnight Show, Szafa Polska. Nowa propozycja galerii, realizowana od 2009 roku przez jej kierowniczkę Katarzynę Roj, to „dizajn poszerzony”, krytyczny wobec kultury przedmiotu. Twórczyniami i realizatorkami projektu „3D czyli Dizajn Dla Dzieci”, części programu edukacyjnego „Teraz Dizajn!”, są Magdalena Kreis i Natalia Romaszkan – studentki i absolwentki kierunków humanistycznych i artystycznych.

Galeria Dizajn oddział BWA Wrocław
województwo dolnośląskie
ul. Świdnicka 2-4, 50-067 Wrocław
www.bwa.wroc.pl
www.facebook.com/3D.czyli.Dizajn.Dla.Dzieci

5 zmysłów eMOTION

„5 zmysłów” to cykl prospołecznych projektów edukacji kulturalnej, których celem jest angażowanie społeczności osób niepełnosprawnych w działania związane z różnymi dziedzinami kultury i sztuki. Projekt „5 zmysłów. Audiodeskrypcja” (2011) współrealizowany z Muzeum Narodowym w Poznaniu zakładał prezentację pierwszej w Polsce wystawy sztuk wizualnych dla osób niewidomych. „5 zmysłów. Pauza” (2012) to współorganizowane z Orkiestrą Kameralną Polskiego Radia „Amadeus” przedsięwzięcie, w ramach którego zrealizowano program edukacyjny związany z muzyką, adresowany do osób niesłyszących.



Inspiracją od samego początku towarzyszącą realizacji „5 zmysłów” była chęć przybliżenia świata kultury i sztuki osobom, które uznaje się za wykluczone z powodu niepełnosprawności. Pierwsza edycja projektu umożliwiła

osobom niewidomym wizytę w Muzeum Narodowym w Poznaniu i odbiór sztuki wizualnej przez wszystkie pozostałe zmysły, aktywne i wyostrzone u osób niewidzących. Poszczególne projekty składające się na cykl łączą różne dziedziny sztuki z ważnym problemem społecznym.

● ANIMACJA I SZTUKA

Każdy projekt „5 zmysłów” zajmuje się inną dziedziną sztuki – muzyką, tańcem, sztukami wizualnymi, stąd traktujemy połączenie animacji i sztuki bardziej jako synergii, umożliwiającą fantastyczne działania.

● PROJEKT

„5 zmysłów eMOTION” (2013) to projekt, w którym udział wzięły osoby niepełnosprawne. Projekt wykorzystywał taniec współczesny, stąd naturalnym partnerem stał się Polski Teatr Tańca – Balet Poznański. W ramach edycji zrealizowaliśmy ok.





250 wydarzeń, prowadzonych przez czołową tancerkę, choreografów i pedagogów z całej Polski. Projekt zakończył się spektaklem, w którym obok profesjonalnych tancerzy wystąpiły osoby niepełnosprawne.

W ramach projektu realizowaliśmy warsztaty, spotkania naukowe, seminaria, panele dyskusyjne. Nie zabrakło także wydawnictw: naukowych, edukacyjnych, autorskich komiksów. Każdy projekt to również koncepcyjna kampania społeczna dotycząca osób niepełnosprawnych i ich funkcjonowania w przestrzeni publicznej, świecie kultury i sztuki.

● GRUPY DOCELOWE

Każdy z realizowanych przez nas projektów dotyczy określonego obszaru sztuki i ma na celu udostępnienie jej kolejnym grupom wykluczonym: osobom niepełnosprawnym ruchowo, intelektualnie, niewidomym oraz niesłyszącym.

„Poruszanie umysłów i serc – właśnie tak powinny działać realizowane przez nas projekty.

● EFEKTY

Projekty w ramach cyklu „5 zmysłów” umożliwiają zrobienie czegoś po raz pierwszy w życiu tysiącom jego uczestników. Pierwsza wizyta w muzeum i „oglądanie obrazów” przez osoby niewidome, dotyk skrzypiec i zapach kalafonii oraz próba słuchania tego instrumentu przez dotyk przez osoby niesłyszące, chwila, kiedy niepełnosprawne osoby dzięki zajęciom tańca współczesnego po raz pierwszy w życiu przyjmują prostą postawę – to najważniejsze efekty naszych działań.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Projekt współfinansowany przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Samorząd Województwa Wielkopolskiego, Wojewodę Wielkopolskiego, Miasto Poznań, Powiat Poznański, Związek Artystów i Kompozytorów Scenicznych oraz sponsorów prywatnych. Partnerami realizacji byli: Polski Teatr Tańca, Wyższa Szkoła Nauk Humanistycznych i Dziennikarstwa, Fundacja Art Stations Foundation, Centrum Kultury ZAMEK, a także około 30 mniejszych fundacji i stowarzyszeń zajmujących się problematyką osób niepełnosprawnych.

● WYZWANIA

Realizacja cyklu „5 zmysłów” to gigantyczny wysiłek zarówno fizyczny, jak i emocjonalny. Ale nie ma innego projektu, który tworzylibyśmy z taką przyjemnością. Czasami mówimy, że organizatorzy sami są uczestnikami – tyle korzyści czerpią z każdej części „5 zmysłów”.

STOWARZYSZENIE EDUKACYJNE MCA

Stowarzyszenie Edukacyjne MCA istnieje od 2001 roku, realizując wydarzenia kulturalne, a także projekty edukacji kulturalnej. Od kilku lat specjalizuje się w realizacjach związanych z kulturą adresowaną do grup społecznie wykluczonych.

Stowarzyszenie Edukacyjne MCA
województwo wielkopolskie
ul. Dmowskiego 5/7a/33, 60-222 Poznań
osoba do kontaktu: Paweł Gogolek
www.5zmyslow.pl



ART-GENERACJE – międzypokoleniowy projekt edukacji kulturalnej

Projekt jest realizowany od marca 2013 r. przez Fundację Drama Way we współpracy z brytyjską organizacją Tale Valley Community Theatre. Ma na celu wzmocnienie więzi między pokoleniami, rozwinięcie aktywności twórczej oraz integrację grup wiekowych i społecznych poprzez zaangażowanie w warsztaty dramowo-teatralne. Rezultatem projektu jest wspólne przygotowanie oraz wystawienie spektaklu „Generation Express 1960–2060” powstałego na bazie osobistych historii starszych uczestników.


Z

każdym dniem przybywa osób starszych, nierzadko wykluczonych z życia społecznego.

Dostrzegamy potrzebę wzmocnienia ich aktywności w środowisku lokalnym, równego dostępu do kultury i kontaktu z osobami w różnym wieku. Aby zaktywizować osoby starsze, wzmocnić i docenić wartość historii ich życia w oczach młodego pokolenia, korzystamy z inspiracji brytyjskich – metody teatru ze społecznością (Community Theatre).

● ANIMACJA I SZTUKA

Drama jest metodą, u której podstaw leży łączenie animacji i sztuki. Praca w grupie metodą teatru ze społecznością aktywizuje grupę do wspólnego działania i tworzenia, a efektem jest spektakl jako produkt artystyczny.

● PROJEKT

Głównym założeniem projektu było stworzenie spektaklu opartego na historii uczestników. Na początku obie grupy (seniorzy i młodzi) uczestniczyli w warsztatach twórczych (dramowych, ruchowych, teatralnych), podczas których zbierano materiał dotyczący przeszłości i przyszłości uczestników oraz przemian międzypokoleniowych. Następnie rozpoczęto prace nad spektaklem teatralnym pokazującym młodość seniorów oraz starość młodych. Pierwsze efekty projektu zaprezentowano w Łazienkach Królewskich podczas „Wieczoru Opowieści – performansu międzygeneracyjnego”, zaś zwieńczeniem projektu był spektakl „Generation Express 1960–2060” opracowany podczas tygodniowych warsztatów z Johnem Somersem. Za interesowanie spektaklem przeszło nasze najmilsze oczekiwania – na widowni zasiadło ponad 250 osób.

Główne metody wykorzystane w procesie pracy z grupą to drama i teatr ze społecznością. Teatr ze społecznością to metoda integracji społeczności poprzez uczestnictwo w wydarzeniach o charakterze artystycznym. Ideą tego typu projektów jest włączenie społeczności do prac nad spektaklem. Uczestnicy, w tym przypadku młodzi i seniorzy, wspólnie z osobą prowadzącą warsztaty piszą scenariusz, muzykę, tworzą kostiumy, scenografię oraz grają w spektaklu. Rezultatem jest zwykle przygotowanie i wystawienie spektaklu teatralnego opartego na historii ludzi, wydarzeniach czy legendzie – ważnych dla tej społeczności. Podsumowaniem metody pracy niech będzie cytat jednego z uczestników: „Najciekawsze było to, że scenariusz był napisany przez nas – zwykłych ludzi, a efekt był ponad moje oczekiwania”.

„Naszą metodą pracy jest drama: w tej metodzie jest szaleństwo – w tym szaleństwie jest metoda!

● GRUPY DOCELOWE

Projekt realizowano metodami aktywnymi w formie warsztatów prowadzonych przez trenerki Drama Way z grupą młodzieży i osób starszych.

● EFEKTY

Bezpośrednim rezultatem projektu była prezentacja dwóch wydarzeń teatralnych w Łazienkach Królewskich w Warszawie: „Wieczoru Opowieści – performansu międzygeneracyjnego” oraz spektaklu „Generation Express 1960–2060”. Długofalowy efekt projektu to przełamanie stereotypu osoby starszej jako nieaktywnej i integracja ze środowiskiem osób młodych. Uczestnicy tak piszą o swoich doświadczeniach: „Spotkania wzbogaciły mnie o wiedzę o przeszłości – wymiana między generacjami wzbudziła we mnie pewnego rodzaju szacunek i miłość do osób starszych”, „Praca wspólna z osobami w podeszłym wieku sprawiła, że mam dużo refleksji nt. swojej własnej starości. Będę dbała o to, by przede wszystkim moi najbliżsi, starsi, czuli się na co dzień docenieni przeze mnie”.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Projekt realizowany przez Drama Way Fundację Edukacji i Kultury dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa



Narodowego. Partnerem merytorycznym jest brytyjska organizacja Tale Valley Community Theatre, Warszawski Żeński Chór Harfa oraz Ośrodek Edukacji Muzeum Łazienki Królewskie w Warszawie.

● WYZWANIA

Dużym wyzwaniem była rekrutacja uczestników pochodzących z tak różnych grup wiekowych. Poradziliśmy sobie z tym problemem, nawiązując współpracę z organizacjami takimi jak uniwersytety trzeciego wieku oraz warszawskie szkoły. Drugą trudność stanowiły integracja uczestników oraz zachęcenie ich do dzielenia się swoimi osobistymi historiami. Doskonałą metodą pozwalającą sprostać temu zadaniu była drama, dająca przestrzeń do dialogu i budująca atmosferę otwartości i bezpieczeństwa.

FUNDACJA DRAMA WAY

Fundacja została powołana w marcu 2011 r. przez osoby od wielu lat profesjonalnie zajmujące się pracą metodą dramy w obszarze kultury, edukacji i rozwoju osobistego. Fundatorzy połączyli swe siły, aby tworzyć i wspierać niekomercyjne projekty, w których drama i teatr służą podniesieniu jakości życia ich uczestników – szczególnie w odniesieniu do grup marginalizowanych i defaworyzowanych. Zespół tworzą osoby z pasją, energią, twórczą, o wysokich umiejętnościach i kwalifikacjach. Realizujemy projekty społeczno-kulturalne oraz kursy szkoleniowe dla kadry kultury.

Fundacja Drama Way
województwo mazowieckie
ul. Chocimska 12 m. 4, 00-791 Warszawa
aldona.kudelska@dramaway.pl
maria.kwiatek@dramaway.pl
www.fundacja.dramaway.pl
www.facebook.com/dramaway

Cud nad Martwą Wisłą

„Cud nad Martwą Wisłą” organizowany przez CSW Łaźnia to festiwal artystyczny „włóczegostwa miejskiego” odbywający się w przestrzeni dzielnicy Nowy Port w Gdańsku. Jego celem była rewitalizacja obszaru pełnego niepowtarzalnych zabytków, choć odizolowanego od centrum i zdegradowanego. Działania przyczyniły się do zmiany charakteru dzielnicy, stworzyły „przyjazną przestrzeń publiczną” dzięki przeniesieniu sztuki i działań artystycznych z galerii na zewnątrz oraz zachęciły mieszkańców do aktywnego i kreatywnego spędzania czasu.



Nowy Port, gdzie znajduje się oddział CSW Łaźnia, to niesamowity fragment miasta, o pięknej zabudowie, który częściowo stracił swój portowy charakter. Odnosząc się do położenia dzielnicy nad kanałem Martwej Wisły, postanowiliśmy zrealizować artystyczne obchody „Cudu nad Wisłą”. Zainspirowani charakterem dzielnicy oraz „psychogeografią”, ideą poznawania miejsc z perspektywy swobodnych włóczęg, wcielenia się w postać fleneur’a, postanowiliśmy użyć sztuki jako „wehikułu przemian” i dokonać „cudów” w przestrzeni publicznej.

ANIMACJA I SZTUKA

Poprzez działania w przestrzeni zanimowaliśmy całą dzielnicę, od placu nad kanałem rzeczny (m.in. Targ Żywności, plener kinowy, miejsce koncertowe oraz namiot warsztatowy), po park jordanowski (ćwiczenie jogi, granie w siatkówkę oraz jedzenie wspólnie przygotowanych posiłków). Dzielnicą była poznawana podczas włóczęg, we współpracy z mieszkańcami sadziliśmy miejskie ogrody na nieużytkach, szukaliśmy dzikiej jadalnej roślinności, oglądaliśmy architekturę

z perspektywy pamięci o miejscach. Animowaliśmy przestrzeń publiczną przez alternatywne, zdrowe i kreatywne formy spędzania czasu.

PROJEKT

Projekt został zaplanowany jako dwudniowy festiwal w przestrzeni publicznej dzielnicy. Zaaranżowaliśmy plac nad kanałem Martwej Wisły na miejsce spotkań, warsztatów, pokazów, zorganizowaliśmy szereg włóczęg-spacerów. Do współpracy zaprosiliśmy polskich i zagranicznych artystów oraz lokalnych animatorów z Nowego Portu. Zorganizowaliśmy „Targ Żywności”, gdzie wystawiali się lokalni ekologiczni restauratorzy, producenci żywności, cukiernicy i piwowarzy. Zapraszaliśmy do wspólnej nauki budowania latawców, kompozycji kwiatowych, lampionów. We współpracy z mieszkańcami i kolektywem Kwiatkibratki sadziliśmy miejskie





ogrody. W plenerowej kuchni gotowaliśmy „dzikie uczty” z Pixe i Miejską Kuchnią Roślinną. Aktywne osoby ćwiczyły jogę i grały w siatkówkę w parku, z instruktorem. Wieczory to czas koncertów gdańskich muzyków – Natalii Grzymały i Jacka Kuleszy oraz pokazy filmów w kinie plenerowym. Festiwal był okazją do dokonania małych „cudów”, które udowodniły, że w Nowym Porcie są „dobre przestrzenie publiczne”, które odpowiednio animowane zaludniają się mieszkańcami i przybyszami z innych dzielnic.

● GRUPY DOCELOWE

Projekt skierowany był do mieszkańców Nowego Portu i całego Gdańska. Różnorodne formy pozwalały na dotarcie do różnych grup wiekowych. Podjęliśmy również współpracę z konkretnymi grupami: pracownikami i odbiorcami Centrum Treningu Umiejętności Społecznych i Galerii Nowy Port, Klubem Aktywnego Mieszkańca, Restauracją „Perła Bałtyku”.

● EFEKTY

Dzielnica Nowy Port zaistniała w świadomości gdańszczan jako atrakcyjne miejsce do spędzania czasu. Wielu z nich odwiedziło tę przestrzeń po raz pierwszy lub po wieloletniej przerwie. Mieszkańcy mieli okazję zobaczyć miejsce w innej perspektywie: nie jako opustoszałe obszary, ale tętniące życiem przestrzenie rekreacji i odpoczynku. Nastąpiła zmiana wizerunkowa dzielnicy, co zwiększyło poczucie sprawczości mieszkańców, odpowiedzialności za „przestrzeń wspólną” i ład estetyczny. Uczestnicy warsztatów i projektów zdobyli wiedzę i umiejętności z zakresu zdrowego żywienia, ogrodnictwa i warsztatu artystycznego.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Projekt był finansowany ze środków budżetowych Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia (który jest jednostką samorządową przy Mieście Gdańsk) oraz z grantu otrzymanego od Narodowego Centrum Kultury w ramach programu „Kultura: Interwencje”.

● WYZWANIA

Trudnością było zachęcenie ludzi spoza Nowego Portu do odwiedzenia dzielnicy. Mieszkańcy mają wrażenie peryferyczności i słabego zainteresowania ich problemami. W Nowym Porcie działa kilka społecznych i miejskich inicjatyw. Często realizowany przez nie program jest postrzegany jako konkurencyjny, stąd próby zawiązania szerokiej współpracy z lokalnymi organizacjami. Trudne jest połączenie oczekiwań mieszkańców Nowego Portu wobec programu kulturalnego z misją CSW Łaźnia. Zaproponowane działania musiały być kompromisem pomiędzy naszymi ambicjami a potrzebami dzielnicy.

„Najistotniejsze jest zaangażowanie uczestnika w działania tak, by zarazem poczuł się twórcą i częścią większej całości.

CENTRUM SZTUKI WSPÓŁCZESNEJ ŁAŹNIA

Jedna z pierwszych publicznych instytucji kultury utworzona w Polsce po 1989 roku, zainicjowana przez miejscowe środowisko niezależnych artystów. Za główny cel stawia sobie prezentację i upowszechnianie uniwersalnych wartości sztuki współczesnej poprzez ukazywanie najnowszych zjawisk w sztuce, reagowanie na aktualne zjawiska kulturalno-cywilizacyjne oraz edukację poprzez wystawy, wymiany artystyczne, nowatorskie programy edukacyjne, konferencje naukowe, wykłady, koncerty i pokazy filmowe.

Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia
województwo pomorskie
ul. Jaskółcza 1, 80-767 Gdańsk

Centrum Edukacji Artystycznej Łaźnia 2
ul. Strajku Dokerów 5, 80-544 Gdańsk
office@laznia.pl
www.laznia.pl

Dialogi z sąsiadami 3

„Dialogi z sąsiadami 3: Śladami znaczeń wzornictwa ludowego na pograniczu polsko-białoruskim” – to projekt Stowarzyszenia na rzecz Ziemi Podlaskiej DRUMLA, który służył lepszemu wzajemnemu zrozumieniu się mieszkańców pogranicza, upowszechnieniu nowoczesnego podejścia do dziedzictwa ludowego z wykorzystaniem języka dizajnu, znalezieniu podobieństw i wspólnego źródła motywów ludowych. Do udziału w projekcie zaproszono młodych projektantów, grafików i architektów. Ich prace inspirowane poruszaną tematyką zaprezentowano na wystawie i w albumie.



Jak mówić o dziedzictwie ludowym w sposób nowoczesny, który zainteresuje ludzi młodych, z wykorzystaniem języka dizajnu? Czy w motywach ludowych występujących po obu stronach polsko-białoruskiej granicy można odnaleźć podobieństwa, świadczące o wspólnym dziedzictwie Podlasia i okręgu grodzieńskiego? Jak na ich bazie budować porozumienie ponad granicami? Takie pytania postavili sobie autorzy inicjatywy.



● ANIMACJA I SZTUKA

Motywy przewodnim projektu było ludowe dziedzictwo kulturowe Podlasia i Grodzieńszczyzny – drewniane zdobnictwo chat, charakterystyczne wzory haftu i tkactwa oraz próba identyfikacji podobieństw i różnic między zasobami kultury materialnej. Kultura ludowa stała się przestrzenią dialogu mieszkańców, a ukazanie jej w atrakcyjnej formie miało pomóc w promowaniu jej w lokalnych społecznościach.

● PROJEKT

Kluczowym elementem działań była 10-dniowa podróż po terenach zachodniej Białorusi oraz wschodniego Podlasia. Uczestnicząca w niej 16-osobowa grupa z obu krajów odwiedziła miejsca związane z rzemiosłem oraz rękodziełem ludowym, w tym pracownię twórców ludowych, muzea sztuki ludowej czy niezależne ośrodki promujące dziedzictwo kulturowe. Spotkała się z etnografami, kulturoznawcami i historykami badającymi tereny pogranicza, a w szczególności charakterystyczne dla nich zdobnictwo drewniane oraz haft i tkactwo ludowe. Zorganizowano warsztaty haftu, ciesielstwa i sitodruku, a na podstawie zgromadzonych inspiracji w trakcie pleneru artystycznego młodzi twórcy opracowali własne projekty wzornictwa użytkowego, które prezentowali podczas wystawy dla lokalnej społeczności.

Kolejnym etapem projektu był konkurs na najlepszy projekt graficzny wydawnictwa promocyjnego lub przedmiotu inspirowanego wzornictwem ludowym skierowany do zainteresowanych Polaków i Białorusinów. Najciekawsze prace wybrali jury ekspertów oraz internauci w trakcie plebiscytu. Wyniki konkursu ogłoszono podczas otwarcia wystawy finałowej w białostockiej Galerii im. Sleńdzińskich. Prace znalazły się też

” Poszukaj punktów wspólnych między pałacami problemami społecznymi a sztuką, również tą ludową. Tradycję kulturową można upowszechnić za pomocą nowoczesnego języka, np. dizajnu.



w dwujęzycznym, polsko-białoruskim katalogu, którego załącznikiem jest poradnik nt. realizacji projektów animujących społeczność lokalną wokół miejscowej tradycji kulturowej.

● GRUPY DOCELOWE

Działania skoncentrowane były na wycinku pogranicza polsko-białoruskiego – na Podlasiu i w okręgu grodzieńskim. Punkt wypadowy stanowiła gmina Michałowo i jej okolice (w tym Szlak Otwartych Okiennic).

W warsztatach uczestniczyło 16 młodych artystów z Polski i Białorusi, interesujących się rzemiosłem ludowym. Do prac włączani byli także przedstawiciele społeczności lokalnej oraz miejscowe NGO i instytucje kultury.

● EFEKTY

Młodzi artyści tworzyli własne projekty inspirowane sztuką ludową. Ich robocze wersje przedstawili mieszkańcom Michałowa. Społeczność lokalna mogła poznać bogactwo i wartość własnego dziedzictwa kulturowego. Spotkanie w Michałowie wsparli lokalni partnerzy.

Efekty prac i konkursu prezentowano na wystawie i w katalogu, gdzie przedstawiono tradycję ludową za pomocą języka współczesnego dizajnu, tym samym trafiając w gusta ludzi młodych, przybliżając wiedzę o wzornictwie ludowym i przekonując o jego wartości.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Projekt sfinansowany w ramach Programu Operacyjnego Fundusz Inicjatyw Obywatelskich administrowanego przez Ministerstwo Pracy i Polityki Społecznej oraz ze środków własnych partnerów projektu: Grodzieńskiego Stowarzyszenia Młodych Naukowców „VIT”, Pracowni Filmu, Dźwięku i Fotografii Michałowo – „Niezbudka”, Gminnego Ośrodka Kultury w Michałowie, białostockiej Galerii im. Słędzińskich, Białostockiego Muzeum Wsi oraz Fundacji Hospicyjnej z Nowej Woli.

● WYZWANIA

Głównym wyzwaniem była praca z wielokulturową grupą, różnie podchodzącą do postawionego jej zadania i mówiącą o projektowaniu odmiennym językiem. Trudna okazała się próba zaangażowania przedstawicieli społeczności lokalnej, co udało się w przypadku lokalnych partnerów instytucjonalnych. Dotarciu do lokalnej społeczności służyły specjalnie dobrane działania promocyjne dotyczące projektu (plakaty, publikacje w lokalnych gazetkach, promocja szeptana) oraz szerokie działania PR w podlaskich mediach.

STOWARZYSZENIE NA RZECZ ZIEMI PODLASKIEJ DRUMLA

Od 2003 roku prowadzimy działania poświęcone aktywizacji lokalnych społeczności oraz ochronie zanikającego wielokulturowego krajobrazu Podlasia. Przykładem mogą być projekty „Śladami opowieści z przeszłości Podlasia” oraz „Odmalować harmonię wielokulturowego miasteczka”. Ponadto wspieramy rozwój współpracy i dialogu międzykulturowego między studentami i działaczami organizacji pozarządowych z Polski i krajów sąsiadujących, m.in. w ramach projektów „Dialogi z sąsiadami”.

Stowarzyszenie na rzecz Ziemi Podlaskiej DRUMLA
województwo podlaskie
ul. Sobieskiego 5/4, 15-013 Białystok
drumla_s@wp.pl
www.drumla.org.pl
www.facebook.com/StowarzyszenieDrumla

DOM Arka Pasożyta

DOM Arka Pasożyta zrealizowany został w ramach „Przebudzenia – ?????” organizowanego przez CS Galerię EL w Elblągu. Projekt polegał na próbie samodzielnego zbudowania przez artystę w ciągu trzech miesięcy „z niczego” obiektu mieszkalnego w przestrzeni publicznej Elbląga i zamieszkaniu w nim. Materiałem budowlanym były znalezione i zdobyte przez artystę w mieście bądź pozyskane od lokalnych spółek różnorodne materiały. W budowę domu zaangażowała się lokalna osiedlowa społeczność, a także grupa osadzonych z Aresztu Śledczego.

Realizując DOM, chcieliśmy na czas lata stworzyć dla społeczności z blokowisk miejsce stanowiące ich wspólną przestrzeń, w której mogliby np. porozmawiać i wypić kawę, wyprawić urodziny dziecku itp. Chcieliśmy też zorganizować twórcze aktywności dla dzieci i młodzieży spędzających wakacje w mieście. Obecność artysty i budowa jego domu miały być pretekstem do nawiązywania przyjaznych relacji sąsiedzkich.

● ANIMACJA I SZTUKA

Istotą działania była integracja środowiska oraz angażowanie w twórcze akcje i autentyczne tworzenie sztuki zwykłych ludzi i społeczności niezwiązanych ze sztuką.

● PROJEKT

Na początku lipca artysta Arek Pasożyt z minimalnym ekwipunkiem niezbędnym do przeżycia osiedlił się pomiędzy blokami w jednej z dzielnic Elbląga i rozpoczął budowę. Nie mając domu, a próbując go od podstaw stworzyć, starał się wdrażać, wtapiać i włączać w lokalną społeczność. Przez półtora miesiąca mieszkał w namiocie, a potem przeprowadził



się do zbudowanego wspólnymi siłami domu. Proces swojego zasiedlania rozłożył na kilka miesięcy. Najpierw w budowę spontanicznie zaangażowały się dzieci i młodzież. Wraz z ich zaufaniem przyszło zainteresowanie ze strony dorosłych. Wokół DOMU zawiązała się silna społeczność – ponad kilkadziesiąt osób w różnym wieku, o różnym statusie społecznym, zainteresowaniach i potrzebach. Mieszkańcy donosili artyście np. gwoździe, wkręty, drzwi, materac, obiad czy też wpadali po to, by porozmawiać o czymś bardziej lub mniej istotnym, dzielili się swoim doświadczeniem, wiedzą, udzielali wskazówek. Lokalne firmy dawały materiały, przy budowie pomagali też osadzeni z Aresztu Śledczego. Fizycznie i merytorycznie DOM zbudowany został przez wiele osób.

By zaangażować innych w budowę domu, zastosowaliśmy prostą metodę pracy – otwarcie się na zewnątrz, na mieszkańców, na ich potrzeby, umiejętności. Stworzyliśmy niecodzienną możliwość twórczego kontaktu ze znanym artystą. Arek Pasożyt przeprowadzał z sąsiadami liczne rozmowy na różnorodne tematy (tj. przestrzeń miejska), a także konsultacje, dyskusje, ankiety. Dzieciom i młodzieży niemalże codziennie zapewniał liczne atrakcje i organizował czas wolny (np. warsztaty artystyczne, pokazy filmów, zabawy sportowe i gry podwórkowe, spotkania z literaturą, wystawy). Artysta, opuszczając

„Bądź odważny w działaniach i miej zaufanie do artystów.”

DOM, pozostawił po sobie obiekt naładowany narracjami mieszkańców osiedla – ich różnorodnymi opowieściami, przygodami, przeżyciami.

● GRUPY DOCELOWE

Grupą docelową byli przede wszystkim mieszkańcy osiedla (szczególnie dzieci i młodzież), na którym zamieszkał Arek Pasożyt, a także całe lokalne środowisko miasta – wszyscy ci, którzy mieli okazję uczestniczyć w realizacji DOMU. Kłódlimy nacisk również na dotarcie do tych osób i grup społecznych, które mają w jakikolwiek sposób utrudniony dostęp do wydarzeń kulturalnych (np. z powodu braku środków finansowych).

● EFEKTY

Z czasem DOM zaczął funkcjonować samodzielnie, poza głównym projektem. Od września pod kuratelą Arka Pasożyta spełnia funkcję osiedlowego domu kultury otwartego na wszelkie oddolne inicjatywy, którego kołem napędowym jest lokalna społeczność. W DOMU odbywają się np. spotkania i rozmowy wokół sztuki i nie tylko – projekcje filmowe, DOMOWE warsztaty i wystawy. DOM otwarty jest na wszystkich, jego program tworzy się na bieżąco.

● WYZWANIA

Jednym z ważniejszych wyzwań w projekcie było zdobycie zaufania mieszkańców osiedla, co udało się dzięki odwadze i otwartości artysty, jego bezpośredniej i ciągłej obecności na osiedlu, reakcji na potrzeby dzieci, młodzieży – poświęceniu im uwagi i czasu, zaproponowaniu zajęć i zabaw animacyjnych,

a także prowadzeniu konsultacji społecznych z dorosłymi – słuchaniu ich rad i wskazówek dotyczących samej budowy DOMU. Dzięki temu mieszkańcy stali się autentycznymi współtwórcami DOMU.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Projekt zrealizowany został ze środków MKiDN i wkładu własnego CS Galerii EL. Wkład rzeczowy i usługowy wniosły w budowę DOMU również lokalne spółki i firmy. Areszt Śledczy w Elblągu skierował stałą grupę osadzonych do pomocy przy budowie, szkoła specjalna (SOSW nr 1) w Elblągu udostępniła łazienkę i kuchnię dla potrzeb artysty, Fundacja Dłaczego Pomagam włączyła się w organizację działań artystycznych.



CENTRUM SZTUKI GALERIA EL W ELBLĄGU

Organizatorem projektu jest Centrum Sztuki Galeria EL w Elblągu. Autorem i kuratorem jest Karina Dziewczyńska – kurator i historyk sztuki. Od września 2011 r. pracuje w CS Galerii EL w Elblągu. Jak dotąd zrealizowała pięć rocznych edycji „Przebudzenia” (trzy edycje w Świeciu w latach 2008–2010 oraz dwie edycje w Elblągu w latach 2012–2013). W działalności kuratorskiej skupia się na organizacji projektów inżynierskich w szeroko rozumianą przestrzeń publiczną i bezpośrednio angażujących w twórcze działania mieszkańców danego miasta.

Centrum Sztuki Galeria EL w Elblągu
województwo warmińsko-mazurskie
ul. Kuśnierska 6, 82-300 Elbląg
karinadziewczynska73@gmail.com
www.przebudzenie.art.pl

Future Artist – twórcza kontynuacja 3

Projekt „Future Artist – twórcza kontynuacja 3” jest kolejnym etapem projektu rozpoczętego w 2008 roku, realizowanego przez Centrum Kultury Katowice. Jego pomysłodawczynią jest Ewa Kokot. Główny aspekt to systematyczny i różnorodny kontakt dzieci ze sztuką wizualną, wzmacnianie postawy kreatywnej i doświadczanie wartości. Edukatorzy i artyści wykorzystują przestrzenie galerijne i miejskie, współpracując z animatorami, co pozwala na wypracowanie wspólnej koncepcji pracy z dzieckiem. Poprzez projekt tworzy się lokalna „rzeźba społeczna”, funkcjonująca w ramach szerszej sieci w Polsce i Europie.

Inspiracją do stworzenia projektu była luka w systemie edukacji dzieci, dotycząca sztuk wizualnych. Animację kulturalną i sztukę wizualną w naturalny sposób połączyło długofalowe i systematyczne działanie z dzieckiem, nauczycielem i rodzicem.

● ANIMACJA I SZTUKA

Sztuka wizualna jest świetnym komentarzem do rzeczywistości, a dla małego odbiorcy kultury może być ciekawym etapem w budowaniu jego wrażliwości oraz pojmowania wartości.

● PROJEKT

Projekt od samego początku polegał na organizowaniu sytuacji twórczych i kształtowaniu kreatywności, jednak w każdym roku przybiera inną formę. W 2013 roku jego realizację rozpoczęto od konsultacji merytorycznych ze specjalistami. Dla uczestników projektu, oprócz wycieczek miejskich i warsztatów w instytucjach kultury, w których stawia się na aktywny udział dzieci, zrealizowano także pięć wystaw sztuki dziecięcej. ŚCIEŻKA ZMYŚŁOWA to pięć projektów dla mieszkańców Śląska. Na ich kształt składały się: rzeźba przestrzenna KAPSUŁA CZASU, nagrania MIEJSKIEJ ŚCIEŻKI DŹWIĘKÓW, pokaz GALERII MALARSTWA, fotografie TEATR



I MASZYNY oraz film animowany NIE MA ZAGROŻENIA.

Formuła spotkań opierała się na zapoznaniu dziecka z wybitnymi postaciami sztuki polskiej, w tym roku z Tadeuszem Kantorem i Krzysztofem Wodiczko – ich dorobkiem artystycznym i warsztatem.

Osobami odpowiedzialnymi za warsztaty, powstawanie obiektów i realizację akcji artystycznych były: E. Kokot, P. Lutyński, G.P. Kowalski, A. Dudzińska, P. Kula, Z. Oslisło.

● GRUPY DOCELOWE

Najważniejszą grupą uczestników i odbiorców działań są dzieci ze Śląska – ze szkół i świetlic socjoterapeutycznych oraz biorące udział w zajęciach rodzinnych. Ważnym elementem projektu było przygotowanie wychowawców oraz opiekunów grup do kreatywnej pracy własnej, a także wykłady dla rodziców.

● EFEKTY

W listopadzie 2013 roku odbyła się debata „FUTURE ARTIST – edukacja kulturalna dla przyszłości”, podsumowująca pięć lat działania projektu w CKK. W projekcie prezentujemy szeroki zakres sztuk wizualnych, by dać szansę poznania najważniejszych, współczesnych zjawisk artystycznych. Efektem jest kontakt dzieci ze sztuką, bezpośredni udział w warsztatach i działaniach w przestrzeni miejskiej, ich praca nad wydawnictwem i filmem. Projekt przygotowuje do aktywnego uczestnictwa w życiu kulturalnym na Śląsku. Propagujemy tym samym idee wolnego dostępu do wartości kultury i kreatywnego rozwoju w środowisku lokalnym. Wydanie książki dla dzieci umożliwi pierwszy kontakt ze sztuką współczesną, a promocja całego działania ma dać możliwość dzielenia się jego ideą w Polsce i Europie.



● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Projekt jest finansowany przez Centrum Kultury Katowice im. K. Bochenek, program Edukacja Kulturalna Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu. Bezpłatnych konsultacji merytorycznych udzieliły uczelnie wyższe, instytucje kultury oraz organizacje pozarządowe. Instytucje kultury na Śląsku umożliwiły bezpłatne zwiedzanie wystaw. Biblioteki, szpitale, instytucje samorządowe udostępniły przestrzeń do pokazu prac. Placówki oświatowe i świetlice socjoterapeutyczne koordynowały grupy.

● WYZWANIA

W trakcie realizacji pojawił się problem z dojazdem dzieci z mniejszych miejscowości (dojazd płatny). W przyszłości myślimy o animacji w terenie oraz współpracy z małymi pracowniami plastycznymi z rejonu Śląska. Pracowaliśmy też nad wzrostem świadomości rodziców dzieci, pokazując, że nie chodzi tylko o umiejętności, ale również o pracę twórczą dziecka, gdzie wytwór jest wtórny wobec przeżycia (wykłady dla rodziców). Trudna okazała się organizacja przestrzeni w parku miejskim w celu usadowienia rzeźby.

„Każde działanie jest jak roślina – wymaga, żeby ją zasiać, potem długo wzrasta i nagle rozkwita... Wtedy wiadomo, że było warto.

CENTRUM KULTURY KATOWICE IM. KRYSZTINY BOCHENEK

Centrum prowadzi działalność wystawieniową w galeriach sztuki, organizuje ogólnopolskie wydarzenia kulturalne: Silesian Jazz Festival, Ogólnopolski Festiwal Sztuki Reżyserskiej „Interpretacje”, festiwal teatralny (LOT) we współpracy z Teatrem Korez, Galę „Ambasador Polscyzyzny”. Realizuje programy edukacji kulturalnej i animacji społecznej w zakresie sztuki dla dzieci i dorosłych np. „Ośrodek Edukacji Kulturowej” i „Future Artist” czy „Muzyczną Scenę Edukacyjną”. Autorką idei i koordynatorką projektu „FUTURE ARTIST – twórcza kontynuacja 3” jest Ewa Kokot, edukatorka sztuki (ewa.kokot@ck.art.pl).

Centrum Kultury Katowice im. Krystyny Bochenek
województwo śląskie
pl. Sejmu Śląskiego 2, 40-032 Katowice
info@ck.art.pl
http://www.ck.art.pl/

Kto za kolejką tą stoi?

„Kto za kolejką tą stoi?” realizowane przez Centrum Kultury i Inicjatyw Obywatelskich to projekt łączący w sobie elementy pracy ze wspomnieniami lokalnej społeczności Podkova Leśnej i okolic, warsztaty teatralne oraz spektakl w przestrzeni publicznej. Narracja widowiska dotyczyła kolejki podmiejskiej WKD kojarzonej ze spotkaniami, czasem rozmowami i byciem tylko ze sobą. Aktorzy amatorzy za pomocą teatru ruchu przekazywali widzom emocje i refleksje na temat tego, co usłyszeli od mieszkańców i co sami wypracowali podczas warsztatów.



Szukaliśmy tematu, miejsca, obszaru, który łączy mieszkańców Podkova Leśnej i okolic. Kolejka WKD była „znakiem firmowym” naszego miasta. Dawała poczucie bliskości metropolii – Warszawy, ale też „zdrowy dystans” do problemów wielkiego miasta. W WKD spotykamy się codziennie, jeżdżąc do szkoły, na uczelnię, do pracy, załatwiając sprawy w stolicy i okolicznych miastach. Temat WKD oraz sceneria dworca WKD Podkova Leśna były atrakcyjnym poligonem dla teatralnego eksperymentu.

● ANIMACJA I SZTUKA

Projekt zakładał zainteresowanie jak największej liczby mieszkańców, wymiar animacyjny był równie ważny jak artystyczny. Utworzyliśmy adres e-mail oraz blog projektu www.wkdprojekt.blog. Na mieście wisiały plakaty zachęcające do „dostarczenia” wspomnień, udziału w warsztatach teatralno-ruchowych oraz występie finalnym. Najskuteczniej zadziałał „marketing szeptany” i „nakręcanie” dobrej atmosfery wokół wydarzenia.

● PROJEKT

Pierwszy etap projektu to zainteresowanie mieszkańców tematem. Organizowaliśmy spotkania dotyczące kolejki WKD i wspomnień z nią związanych w różnych miejscach i środowiskach, w tym na dworcu WKD, w kawiarni, na Uniwersytecie Trzeciego Wieku, w domach prywatnych. Zależało nam na wydobyciu aspektu emocjonalnego, ludzkiego, osobistego.

Drugi etap to warsztaty teatralne, na których pracowaliśmy nad przełożeniem usłyszanych historii na gest, ruch, mowę ciała. Trzeci etap, czyli wielki finał, to pokaz spektaklu na stacji kolejki Podkova Leśna Główna. Spektakl był prezentowany w ramach Festiwalu Otwarte Ogrody, największej imprezy kulturalnej w mieście. Obejrzała go około 200-osobowa widownia.

Metody pracy różniły się w zależności od etapu projektu – na etapie zbierania wspomnień i skojarzeń korzystaliśmy ze specjalnie opracowanej ankiety oraz rozmów indywidualnych. Wybrane wspomnienia, które wydały się nam najbardziej inspirujące, nagrane zostały przez profesjonalistę na taśmę i wykorzystane w finalnym pokazie spektaklu. Fragmenty wspomnień umieszczone zostały również w folderach – programach rozdawanych zebranej publiczności przed rozpoczęciem spektaklu.





Podczas pracy nad spektaklem czerpaliliśmy z różnych dziedzin zajmujących się szeroko rozumianą pracą z grupą i ruchem, między innymi z technik improwizacji ruchowej, tańca współczesnego, kreacji postaci. Każde spotkanie składało się z treningu sprawności ruchowej, poszerzania świadomości ciała, zadań improwizacji ruchowej oraz integracji i rozwoju osobistego przez ruch.

Całość narzędzi miała za zadanie zintegrować, poruszyć i pobudzić kreatywność oraz dać moc wyrazu artystycznego uczestnikom projektu. Odbiorców zaś zapoznać z inną formą sztuki współczesnej, dostarczyć nowego rodzaju wrażeń estetycznych i zachęcić ich do myślenia, interpretowania, poszukiwania odpowiedzi na postawione pytania.

Spektakl z kolejką w tytule poruszył bardzo osobiste wątki dotyczące relacji, bliskości, więzi. Uczestnikom dał poczucie siły i sprawczości, przesunął granice wyobrażenia o sobie i swoim potencjale. Społeczność lokalna zobaczyła nowy rodzaj teatru, w którym ważna jest odwaga i chęć eksperymentowania. Praca grupy jest kontynuowana. Jako KIOSK RUCHU pokazaliśmy spektakl DOMKNIĘCIE, bardziej osobisty, bo oparty na własnych historiach i przeżyciach.

„Nie bójcie się nowych i odważnych metod, ale dajcie szansę uczestnictwa na różnych poziomach zaangażowania, wtedy „siła rażenia projektu” jest większa, i satysfakcja też...”

● GRUPY DOCELOWE

Staraliśmy się dotrzeć do wszystkich środowisk, aby uzyskać w miarę pełny obraz, czym jest kolejka WKD dla mieszkańców i kto tak naprawdę „za nią stoi”. Najłatwiej było dotrzeć do grupy seniorów. Ogółem w projekcie wzięło udział około 40 osób, w samym spektaklu wzięło udział 10 osób. Siłą grupy i spektaklu była wielopokoleniowość – najstarsza uczestniczka miała 81 lat, najmłodsza – 23.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Projekt był współfinansowany ze środków programu „Seniorzy w akcji” Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności i Towarzystwa Inicjatyw Twórczych „e”.

● WYZWANIA

Wyzwaniem były nowa metoda pracy, występ w specyficznej przestrzeni publicznej „z udziałem kolejki WKD”, sceny wymagające „kontaktu z podłożem”. Ograniczyło to na pewno liczbę uczestników biorących udział w warsztatach i spektaklu, ale zostali ci najwytrwalsi.

CENTRUM KULTURY I INICJATYW OBYWATELSKICH.

CKiIO ma formułę otwartą, realizuje cele społeczne, kulturalne, edukacyjne i promocyjne. To miejsce spotkań i inkubator inicjatyw społecznych. Program wydarzeń artystycznych jest tworzony we współpracy z instytucjami kultury, oświaty, organizacjami społecznymi. Najważniejsze projekty: Festiwal Otwarte Ogrody, Dziecko w Teatrze, Filharmonia Dziecięca, „Światło na młodych”, „Włącz mnie – sąsiedztwo wielokulturowe”, Jazz w Kasynie oraz Babie Lato.

Autorzy projektu: Aleksandra Zdunek, Emilia Drzewicka i Barbara Potkańska.

Centrum Kultury i Inicjatyw Obywatelskich
województwo mazowieckie
ul. Lilpopa 18, 05-807 Podkowa Leśna
info@ckiopodkowa.pl
www.ckiopodkowa.pl

Kulthurra! Zajęcia artystyczne w szkole

To program Centrum Edukacji Obywatelskiej, w którym uczniowie przygotowują projekty artystyczne pod hasłem „Moje miejsce, moja historia”. Zespoły projektowe otrzymują wsparcie ze strony twórców i animatorów w trakcie warsztatów artystycznych. Celem programu jest wzbogacenie oferty zajęć artystycznych oraz zachęcenie uczniów i nauczycieli do prowadzenia aktywnych i twórczych działań w swoich miejscowościach.

Chcemy wzbogacić ofertę zajęć artystycznych w szkołach, przede wszystkim w małych miejscowościach. Wierzymy, że kontakt z twórcą – nie tylko specjalistą w swojej dziedzinie, ale też pasjonatem i dobrym animatorem – jest świetną motywacją i zachętą do samodzielnych działań. W małych społecznościach często łatwiej zrobić coś wspólnie – nasze działania są próbą zmiany spojrzenia młodych ludzi na ich miejsce zamieszkania i zachętą do aktywnego działania.

● ANIMACJA I SZTUKA

Do współpracy przy programie „Kulthurra!” zapraszamy twórców, którzy są również animatorami kultury. Są to reżyserzy, aktorzy, pedagodzy teatru, opowiadacze historii, fotograficy.

● PROJEKT

Program „Kulthurra!” polegał na realizacji przez młodych ludzi projektów artystycznych (np. filmu, animacji, fotoreportażu, instalacji) o tematyce lokalnej. Program był podzielony na etapy, zaczęliśmy od zebrania

zgłoszeń pomysłów na projekty artystyczne ze szkół i wyboru piętnastu z nich. Następnie realizowaliśmy warsztaty dla nauczycieli – opiekunów projektów w Warszawie, gdzie uczyliśmy, czym jest animacja poklatkowa, jak działają warsztaty teatralne, mówiliśmy o sztuce współczesnej, konsultowaliśmy projekty. Byliśmy też z wizytą w teatrze. Kolejny etap to warsztaty twórcze w szkołach. Na ich potrzeby przygotowaliśmy materiały pomocnicze dla autorów projektów, np. „Przybornik młodego animatora kultury”. Ostatnim etapem były lokalne prezentacje projektów.

W programie stawiamy na pracę metodą projektu, która uczy pracy w grupie, planowania, podziału zadań, zbierania i dokumentacji materiałów, prezentacji. W ramach programu realizujemy warsztaty twórcze, m.in. jak zrobić film animowany, fotoreportaż, jak rozmawiać z młodymi ludźmi o sztuce współczesnej, zajęcia z pedagogiki teatru, tworzenia map miejscowości czy zajęcia z projektowania przestrzeni.

● GRUPY DOCELOWE

Bezpośrednio to uczniowie szkół, ze szczególnym uwzględnieniem małych miejscowości. Pośrednio dotarliśmy również do nauczycieli – opiekunów grup.





” Zanim zaczniesz działać, posłuchaj, co mają do powiedzenia osoby, z którymi będziesz pracować jako animator, ale nie rezygnuj też z siebie – z tego, co lubisz i w co wierzysz – pasja się udziela, inspiruje i może być początkiem zmian!

● FEKTY

Efektami programu są prace uczniów: film, animacje, fotoreportaże, fotokasty, widowiska narracyjne. Ale ważny jest też sam proces. Uczestnicy stają się bardziej kreatywni, otwarci na sztukę współczesną, przełamują schematy w myśleniu o prezentacji swojej pracy – to nie musi być nudna i wyklepana akademia szkolna, ale np. instalacja, która

zaprasza odbiorcę do aktywnego udziału. Uczestnicy programu inaczej patrzą na miejsce, w którym żyją – bardziej świadomie i twórczo. Realizując projekt, poznają swoich sąsiadów, angażują się w działania na rzecz lokalnej społeczności. Poprzez kontakt z twórcą i udział w warsztatach zyskują nowe umiejętności.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Program został dofinansowany przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Ministerstwo Edukacji Narodowej, Biuro Kultury Urzędu m.st. Warszawy.

Nasi partnerzy to Narodowa Galeria Sztuki Zachęta, Stowarzyszenie Pedagogów Teatru, Grupa Studnia O., Fundacja 8 Życzeń.

● WYZWANIA

Wyzwaniem jest utrzymanie „temperatury” pracy. Bywało, że realizatorzy zatrzymali się w połowie pracy nad projektem i nie kończyli go. W kolejnej edycji programu wprowadziliśmy obowiązkowe uczestnictwo nauczycieli w warsztatach w Warszawie – zanim zacząć prowadzić projekt z uczniami. Dzięki temu poznajemy dobrze uczestników, możemy omówić projekty, pomóc w ich realizacji, zainspirować.

FUNDACJA CENTRUM EDUKACJI OBYWATELSKIEJ

To niezależna instytucja edukacyjna. Prowadzimy projekty edukacyjne z zakresu edukacji kulturalnej, ekonomicznej, globalnej, matematyczno-przyrodniczej, w ramach samorządu uczniowskiego i wolontariatu – oparte na lokalnych działaniach uczniów. Polecamy materiały edukacyjne, warsztaty, coachingowe kursy internetowe, podręczniki.

Nasze programy edukacji kulturalnej to m.in.: „Ślady przeszłości”, „Opowiem Ci o wolnej Polsce”, „Literacki atlas Polski”, „Miłosz odnowa”, „Filmoteka szkolna”, „Akcja!”, „Włącz się. Młodzi i media”.

Centrum Edukacji Obywatelskiej
województwo mazowieckie
ul. Noakowskiego 10, 00-666 Warszawa
ceo@ceo.org.pl
www.ceo.org.pl

M4 – Moje Miasto, Moje Miejsce

„W Mielcu sztuka współczesna nie gości” – to stwierdzenie jednego z uczestników M4 sprzed roku. A kiedy gości, to nie jest zbyt dobrze witana, ponieważ często mało kto ją rozumie. Mało kto również pomaga w jej zrozumieniu. My postawiliśmy na uczestniczące edukowanie o sztuce. To był początek myślenia o REKREACJI M4 czyli o 8 edycji inicjatywy „M4 – Moje Miasto, Moje Miejsce”. Jej organizatorem jest Stowarzyszenie Kulturalne JARTE oraz grupa wolontariuszek i wolontariuszy.

Interujemy się sztuką współczesną, doceniamy jej wartość i chcemy dzielić się tym z innymi. Ludzie często nie posiadają kompetencji do odbioru sztuki, podchodzą do niej z niechęcią. Zależy nam, aby uczestniczenie w wydarzeniach artystycznych, również takich jak nasze, było dla innych wartościowym wydarzeniem, by zdobyli umiejętność świadomej interpretacji sztuki. Wiemy, że jeśli ktoś raz zazna radości z obcowania ze sztuką, zaczyna jej poszukiwać. Rodzi się w nim potrzeba dalszej aktywności.

● ANIMACJA I SZTUKA

Zapraszamy uznanych artystów i proponujemy im współpracę z mieszkańcami przy realizacji wspólnych działań artystycznych w przestrzeni miasta. Sugerujemy, aby koncepcje krążyły wokół lokalnych problemów. Czasem skłaniamy do interpretacji konkretnych tematów tj. koniec świata, rekreacja.

● OPIS PROJEKTU

M4 to połączenie edukacji kulturalnej, tworzenia, tożsamości, lokalnej specyfiki. Uczestnicy mają ostateczny wpływ na kształt



projektu, a artyści im towarzyszą. Podczas miesięcznych warsztatów razem przygotowywali widowisko teatralne, w tym scenografię, muzykę, kostiumy. Aktorami byli mieszkańcy miasta. Treść spektaklu odnosiła się zarówno do indywidualnych doświadczeń, jak i do rzeczywistości Mielca. Zaprosiliśmy tworzących w Mielcu artystów amatorów, którzy pod okiem opiekuna artystycznego zrealizowali własne autorskie projekty. Podczas letniego weekendu w przestrzeni miejskiej odbyła się wspólna prezentacja spektaklu oraz poszczególnych projektów. Zorganizowaliśmy rozmowę, która była okazją do wymiany wrażeń, doświadczeń i poglądów. Wyświetliliśmy na zakończenie dokumentalny film z przeprowadzonych warsztatów. Tłumy widzów przyciągnął koncert, na którym zagrali Gooral oraz Bartosz Szczęsny. W organizacji przedsięwzięcia pomagało 30 wolontariuszek i wolontariuszy.

Współpracę oparliśmy na pracy warsztatowej, nakierowanej na zdobywanie nowych umiejętności np. projektowania ubiorów, szycia, budowania konstrukcji, operowania kolorami, emisji głosu i nagrywania dźwięków. Łącznikiem między dziedzinami była sztuka performatywna, przenikająca się z teatrem. Artyści amatorzy wykorzystywali i łączyli ze sobą fotografię, street art, animację kultury, modę, malarstwo i muzykę. Aby

publiczność mogła lepiej zrozumieć intencje artystów i uczestników warsztatów, zrobiliśmy filmy na temat pojęć z obszaru sztuki i udostępniłyśmy je przed finałem.

● GRUPY DOCELOWE

Do projektu zaprosiliśmy kilka grup, a każda miała swoją rolę i wpływ. Dotarliśmy do młodzieży, osób pracujących, seniorów, nauczycieli, twórców amatorów, a także grup zainteresowanych pogłębianiem wiedzy o sztuce współczesnej. Artyści m.in. performerzy, projektanci ubiorów, twórcy wizualni realizowali model edukacji „many to many” – „wszyscy uczą się od wszystkich”.

● EFEKTY

Efekty wspólnej pracy to: widowisko teatralne, wystawy fotograficzne, instalacje malarskie, mural, dyskusja, pokaz filmu dokumentalnego, koncert, akcje animacyjne.

„Pamiętajcie, w jaki sposób mówicie o sztuce. Zapraszamy do współpracy artystów, którzy podejmują dialog z odbiorcą i uczestnikiem, którzy są otwarci na pomysły innych.

Interdyscyplinarność działania wpłynęła na twórczą współpracę wszystkich zaproszonych artystów i mieszkańców. Wyzwoliła kreację, napędzała twórczo i stworzyła relacje, które wzmocniły wszystkich uczestników.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Inicjatywa „M4 – Moje Miasto, Moje Miejsce” 8 edycja została dofinansowana ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Województwa Podkarpackiego, Gminy Miejskiej Mielec, Powiatu Mieleckiego oraz ze środków Stowarzyszenia Kulturalnego JARTE pozyskanych z 1% podatku. Partnerami byli: Samorządowe Centrum Kultury, Szkoła Muzyczna I i II st. w Mielcu, I Liceum Ogólnokształcące, Spółdzielnia Socjalna Wyspa Przypód, Klub Studio oraz LED ART.

● WYZWANIA

Dużym wyzwaniem było zarządzanie grupą wolontariuszy oraz organizatorów. Staraliśmy się stworzyć jak najlepsze warunki do współpracy artystów i uczestników.



STOWARZYSZENIE KULTURALNE JARTE

Od 2004 roku animujemy życie kulturalne w Mielcu i regionie Podkarpacia. W działaniu nawiązujemy relacje z ludźmi, z przestrzenią miejską, sztuką. Jesteśmy grupą współpracujących ze sobą przyjaciół i wciąż przybywają do nas nowi zapaleńcy. Organizujemy „M4 – Moje Miasto, Moje Miejsce” – coroczną imprezę miejską. Prowadzimy Dyskusyjny Klub Filmowy Metalowiec. Silną grupę w stowarzyszeniu stanowi Fotokolektyw, którego członkowie starają się tworzyć i promować fotografię na wszelkie sposoby.

Stowarzyszenie Kulturalne JARTE
województwo podkarpackie
ul. Dworcowa 10/13, 39-300 Mielec
jarte@jarte.org
www.jarte.org
www.m4.mielec.pl

Nie do wiary! To Tatarzy?

Projekt realizowany przez Fundację Teatrikon odbywał się w przestrzeni przemysłowej lubelskiej dzielnicy Tatarzy. Jego założeniem była aktywizacja uczniów Gimnazjum nr 17 metodami edukacji pozaformalnej, poprzez trzymiesięczny cykl warsztatów. We współpracy z profesjonalnymi lubelskimi animatorami i artystami gimnazjaliści stworzyli spektakl teatralny, poruszający temat historii Tatar. Bazą do napisania scenariusza były ich osobiste doświadczenia oraz wspomnienia seniorów z dzielnicy.

Jednym z priorytetów, jakie w działalności kulturalnej wyznaczył sobie Lublin, jest aktywizacja dzielnic i rozwój kultury poza centrum miasta. Energia władz miasta zbiegła się z naszą pasją do rozwijania kultury w jej naturalnym lokalnym środowisku oraz z zainteresowaniem historią Tatar. Kilka lat temu na obszarze wokół gimnazjum realizowany był projekt „Osiedłówka”. Wtedy, w czasie wakacji, zaaranżowano stary amfiteatr, tworząc miejsce spotkań mieszkańców i odkrytą scenę dla artystów. Uczestniczyliśmy w tej



” Animatorze, pamiętaj, że siłą projektu jest ostatni etap – pomnażanie rezultatów.

akcji i polubiliśmy tę część miasta. Była w nas niezgoda na słowa: „Wasze dzieci nie mają tu przyszłości”, „Tatarzy są niebezpieczne”, „Kto chciałby tutaj mieszkać”. Ponadto jedna z członkiń zespołu projektowego – Ewa – wychowywała się na Tatarach, co było dodatkowym impulsem, by tam umiejscowić naszą inicjatywę.

● ANIMACJA I SZTUKA

Postanowiliśmy wyjść naprzeciw uprzedzeniom, tworząc z nastoletnimi mieszkańcami dzielnicy spektakl teatralny, oparty na ich doświadczeniach oraz na wspomnieniach ich dziadków, rodziców, innych osób związanych z dzielnicą. Pracę nad scenariuszem poprowadziliśmy szeregiem warsztatów tanecznych, kuglarskich, beatboxu oraz spotkaniami z seniorami, których historie były bazą do dalszej pracy. Naszą sceną stały się korytarze szkoły. Każde piętro oddano innej opowieści, a utrzymanie całości w półmroku, gra cieni i włączenie prostych rekwizytów spowodowały, że w czasie finału przedstawienia „Witaj w świecie, gdzie obcy ginie” zapanowało ogromne skupienie.

W finałowej scenie pojawiła się potężna styropianowa kukła – Juliusz Tatar, wykonana samodzielnie przez młodych aktorów pod okiem artystycznych opiekunów. Walka z potworem i zwycięstwo nad nim to symboliczne zmaganie się ze stereotypami i zwycięstwo prawdy oraz siły młodych nad kierowanymi wobec nich oskarżeniami.



● PROJEKT

Projekt składał się z naboru uczestników i akcji promocyjnej w szkole, trzymiesięcznej pracy warsztatowej na terenie szkoły i dzielnicowego domu kultury Bronowice, filii na Tatarach, oraz pracy nad samym spektaklem z wybraną grupą trzech uczniów. Realizacja projektu była oparta na warsztatach artystycznych, spotkaniach i dyskusjach, pracy przy tworzeniu spektaklu od podstaw: zakupach materiałów, projektowaniu i wykonaniu scenografii, wspólnej pracy nad scenariuszem.

● GRUPY DOCELOWE

Łącznie w pracę warsztatową zaangażowaliśmy 30 uczniów, 6 animatorów kultury i artystów, sześciuosobową grupę inicjatywną i kilku członków fundacji.

● EFEKTY

Efekty projektu to prowadzony przez kilka miesięcy blog, szereg zdjęć zebranych jako podsumowanie wspólnej pracy, dwa występy dla lokalnej społeczności, a przede wszystkim zawiązanie się grupy kilku gimnazjalistów, którzy od tej pory zaczęli się włączać w działania kulturalne w Lublinie. Uważamy za sukces nasz rozwój osobisty osiągnięty dzięki wspólnej pracy, pokonaniu drobnych problemów. Uczyliśmy się w myśl zasad edukacji pozaformalnej.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Projekt był finansowany z programu „Młodzież w działaniu”, Akcja 1.2. „Inicjatywy lokalne”, we współpracy z Gimnazjum nr 17 w Lublinie oraz DDK Bronowice – filia na Tatarach.

● WYZWANIA

W czasie trwania działań na Tatarach spotkał się z niewiarą kilku nauczycieli, którzy projekt uważali za dobry, ale zbędny. Dzięki silnemu zaangażowaniu części gimnazjalistów udało się jednak zmienić to nastawienie. W planach sugerowaliśmy, że w projekcie weźmie udział większa grupa uczniów, niż to się finalnie udało. Nie uznajemy tego za porażkę, ale zdecydowanie zderzyliśmy się z rzeczywistością, w której nie każdy czuje potrzebę i chęć rozwoju artystycznego według przyjętych przez nas założeń. Poczuliśmy, że nie tak łatwo jest podejmować dialog z lokalną społecznością, że wymaga to znacznego zagłębienia się w przeszłość dzielnicy, osobiste historie. Zależało nam na kontynuacji pracy z dzielnicą, tak jak dzieje się w innych naszych projektach edukacyjnych. Z kolejną edycją tego projektu jeszcze nie udało nam się wrócić na Tatary.

FUNDACJA TEATRIKON

Fundacja działa w Lublinie od 2010 roku, animując i rozwijając życie kulturalne lubelskiej młodzieży poprzez warsztaty, konferencje, prace badawcze, codzienne spotkania, gry miejskie, budowanie sieci. Inwestujemy w wymianę doświadczeń oraz w młodych, to oni będą kolejnymi twórcami i świadomymi odbiorcami kultury. Do najważniejszych realizowanych przez nas projektów należą: Festiwal Teatralny Zwierciadła (w 2013 roku obchodził 10 urodziny), LOkomotywy, Stacje Kultury, Spotkajmy się Teatralnie!, Syntezy, Tydzień Edukacji Pozaformalnej i Kulturalnej.

Pomysł i realizacja projektu: Ewelina Jurasz i Agata Sztorc.

Fundacja Teatrikon
województwo lubelskie
ul. Szpinalskiego 4/17, 20-860 Lublin
www.teatrikon.org.pl

Ogródek dźwiękowy

Muzeum Miasta Łodzi to instytucja kultury, której misją jest dokumentowanie i upowszechnianie wiedzy o historii i kulturze Łodzi oraz budowanie tożsamości miasta i jego społeczeństwa. Prowadzi działania wystawiennicze, naukowo-badawcze i kulturalno-edukacyjne. „Ogródek dźwiękowy” to część większego przedsięwzięcia nazwanego „Tkalnią dźwięków”. Był to szereg działań, które w efekcie zbudowały zawartość multimedialnego portalu służącego edukacji kulturalnej.

Zainspirowani przez Suavasa Lewego, łódzkiego artystę dźwiękowego, gitarzystę, performerę, kompozytora, wokalistę i multiinstrumentalistę, przeprowadziliśmy kilkanaście warsztatów, koncertów, wydarzeń w przestrzeni miejskiej, a co najważniejsze zbudowaliśmy Ogródek Dźwiękowy, który metalicznymi brzmieniami oznajmia swoją obecność w Parku Staromiejskim w Łodzi.

● ANIMACJA I SZTUKA

Łączenie różnych środowisk i dziedzin sztuki, czasami z pozoru zupełnie odmiennych od siebie, przynosi wspaniałe rezultaty, a wykorzystanie takich mediów jak internet, film czy nagrania dźwiękowe otwiera projekt na tyśiące ludzi, którzy mają szansę dowiedzieć się o inspirujących inicjatywach w różnych zakątkach Polski lub świata.

● PROJEKT

Pierwsza część zadania, finansowana przez Fundację Orange, polegała na przeprowadzeniu serii warsztatów muzyczno-plastycznych, które miały za zadanie umuzykalnić dzieci i pokazać im, że „muzyka jest



wszędzie” a wszystko może służyć za instrument, nawet z pozoru beużyteczne przedmioty. Używając plastikowych butelek, gumek recepturek, tektur, puszek, plastikowych kubków i innych rzeczy, dzieci budowały instrumenty, tworzyły też rysunki maszyn dźwiękowych, które później posłużyły jako inspiracja do budowy instalacji.

Ważną rolę odegrali studenci Akademii Muzycznej z Łodzi, którzy po wcześniejszym przeszkoleniu, w ramach swoich zajęć z metodyki nauczania przedmiotu „muzyka”, poprowadzili warsztaty oraz stworzyli scenariusze lekcji dla nauczycieli wykorzystujące schematy pracy z młodymi ludźmi, wypracowane w trakcie realizacji projektu.

Następnie dzieci, których rysunki zostały wybrane do stworzenia maszyn dźwiękowych, otrzymały możliwość uczestniczenia w specjalnych warsztatach w siedzibie Radia Łódź, gdzie zapoznawały się z pracą w rozgłośni i sposobami montażu dźwiękowego.

Odsłonięcie gotowego Ogródka Dźwiękowego nastąpiło podczas pikniku w Dniu Dziecka – 1 czerwca 2013 roku. Wydarzeniu towarzyszyła gra miejska i działania animacyjne. Dźwięki wydawane przez poszczególne instrumenty zostały zarejestrowane i stworzono z nich dzwonki do telefonów, możliwe do ściągnięcia – wraz ze scenariuszami lekcji – ze strony: www.tkalniadzwiekow.muzeum-lodz.pl.

Drugą częścią przedsięwzięcia było stworzenie portalu internetowego, gromadzącego wypracowane w toku całorocznych działań efekty w jednym miejscu. Dzięki wsparciu Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego udało się zrealizować spacer i warsztaty wakacyjne oraz film edukacyjny i kolejną, wyjątkową, grę miejską. Tym razem, kontynuując tematykę dźwiękową, skupiliśmy się na łódzkich rzekach, które choć niewidoczne w przestrzeni miasta, są możliwe do usłyszenia – gdy wie się, gdzie należy słuchać. Zadanie uczestnikom gry ułatwił Suavas Lewy, nagrywając pluski i szmery Łódki, Sokółki, Jasienia i umieszczając gotowe odgłosy na interaktywnej mapie Łodzi wraz z innymi dźwiękami miasta, nagranych przez siebie i pozyskanych z archiwum Radia Łódź. Został w ten sposób stworzony unikatowy portret miasta, który możemy poznać nie, jak to zwykle bywa, wzrokiem, ale przede wszystkim słuchem.

”Współpracujcie, jeśli tylko macie taką możliwość. Łączenie różnych środowisk – czasami z pozoru zupełnie odmiennych od siebie, przynosi wspaniałe rezultaty.

● EFEKTY

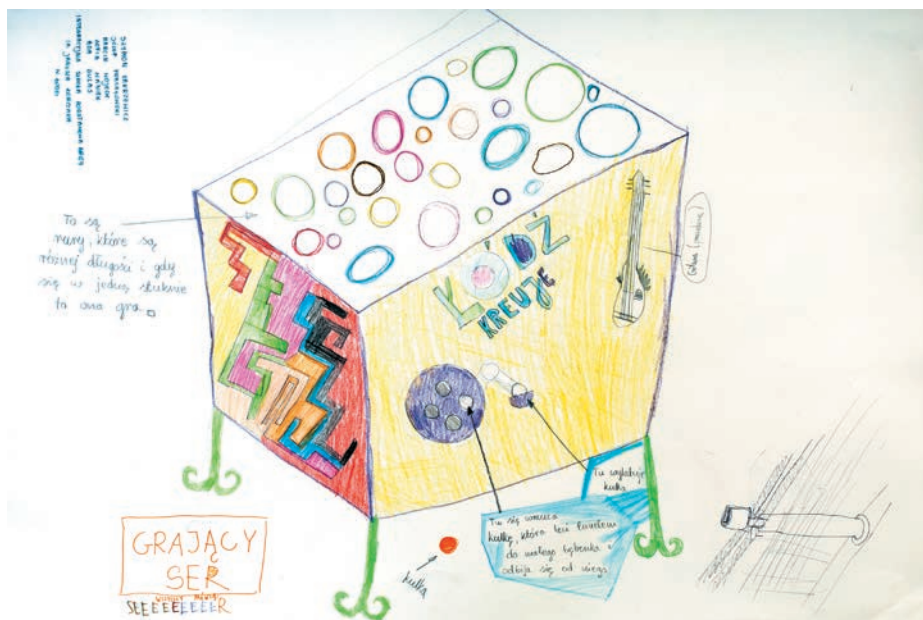
W czasie projektu powstał Ogródek Dźwiękowy z maszynami dźwiękowymi oraz materiały budujące stronę www.tkalniadzwiekow.muzeum-lodz.pl. Portal zapewnia możliwość własnych eksperymentów z dźwiękami za pomocą „Krosnofonu” – urządzenia do tworzenia melodii z przygotowanych odgłosów. Powstała również interaktywna mapa z dźwiękami miasta, materiałami archiwalnymi i dźwiękami rzek. Ważnym efektem projektu był 15-minutowy film o łódzkich rzekach „Niezliczone Trzyszcą Źródła”, umieszczony w serwisie YouTube.

● GRUPY DOCELOWE

Projekt był skierowany do szerokiego grona mieszkańców miasta. Dużo uwagi i działań skierowaliśmy do najmłodszych.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Projekt został zrealizowany dzięki synergicznej współpracy Muzeum Miasta Łodzi z Fundacją Orange, dzięki finansowaniu MKiDN. Ważnym elementem była współpraca z Suavasm Lewym.



MUZEUM MIASTA ŁÓDZI

Przez ostatnie dwa lata zrealizowało kilkadziesiąt wystaw o charakterze artystycznym i historycznym oraz kilka interdyscyplinarnych projektów, m.in.: „Jan Karski – powrót bohatera” (projekt, którego efekty to multimedialne wydawnictwo edukacyjne, warsztaty metodyczne dla nauczycieli, lekcje i warsztaty dla dzieci), „Ludzki język łódzki” (konkurs na bajkę o Łodzi wraz z publikacją najlepszych prac w postaci książki), „Dybuk guide” (aplikacja na smartfony łącząca funkcje przewodnika po mieście, quizów i źródła wiedzy o Łodzi), „Łódź utkana dźwiękiem” (interaktywna strona internetowa gromadząca dźwięki miasta).

Muzeum Miasta Łodzi
województwo łódzkie
ul. Ogrodowa 15, 91-065 Łódź
www.muzeum-lodz.pl

Okno na teatr

To projekt artystyczno-animacyjny zrealizowany przez grupę „Liczi” z Krasnegostawu. Głównym celem działania było stworzenie przez 20-osobową grupę młodzieży spektaklu teatralno-ogniowego uwrażliwiającego na problem nietolerancji i dotarcie z nim do małych miejscowości, gdzie dostęp do wydarzeń kulturalnych jest utrudniony. Dzięki projektowi udało się utworzyć pierwszą w Krasnymstawie grupę zajmującą się fireshow, wyjechać z wizytą do sześciu małych miejscowości i nawiązać sieć kontaktów na terenie powiatu.

G

łówną motywacją do działania było rozbudzenie naszej własnej aktywności twórczej.

W 2012 roku zorganizowaliśmy dwudniowe warsztaty i spotkania „Okno na teatr”, prowadzone przez zaprzyjaźnionych animatorów i animatorki. We wrześniu spotkaliśmy się z Ewelina Jurasz, ambasadorką programu „Młodzież w działaniu”, co zmotywowało nas do pracy nad własnym projektem.

● ANIMACJA I SZTUKA

Narzędziem naszego działania był teatr. Jako widowisko, które przekazuje określone treści publiczności, jako rozrywka w formie fireshow oraz warsztat integracyjny. Największym wyzwaniem i eksperymentem było wprowadzenie do projektu tańca z ogniem – sztuki ulicznej, typowej dla dużych miast. Większość odwiedzanych przez nas miejsc nie dysponowała salą nadającą się do wystawienia przedstawienia teatralnego, ale w każdym z nich była przestrzeń dla widowisk plenerowych.

● PROJEKT

Inspiracją do działania była zauważalnie mała ilość wydarzeń kulturalnych na terenie naszego powiatu. Wiele osób dojeżdża do Krasnegostawu, gdzie uczy się lub pracuje. Słaba komunikacja utrudnia wyjście do kina, na koncert czy udział w większej ilości zajęć dodatkowych. Z kolei niektórzy mieszkańcy okolic niechętnie opuszczają swoje miejsce zamieszkania, a ich kontakt z kulturą ograniczony jest do wydarzeń dostępnych na terenie własnej miejscowości. Chcieliśmy również uwrażliwić na problem nietolerancji, uprzedzeń i stereotypów – co stało się myślą przewodnią naszego spektaklu.

„Każde miejsce i każdy człowiek ma swój potencjał, który trzeba odkryć.





Podzieliliśmy projekt na trzy etapy. Na początku przez trzy miesiące dwudziestoposobowa grupa młodzieży, związana wcześniej z pracownią teatralną MDK w Krasnymstawie, pracowała nad rozwijaniem umiejętności i integracją zespołu m.in. poprzez warsztaty teatralne, wokalne, fireshow i wprowadzające w tematykę praw człowieka. Dzięki spotkaniom powstał spektakl i umocnił się sam zespół. Następnie jeździliśmy do małych miejscowości w powiecie krasnostawskim, by zaprezentować spektakl i prowadzić warsztaty. Ostatni etap – ewaluacji i wykorzystania rezultatów – ponieważ ciągle trwa. Był to nasz pierwszy projekt i wciąż zastanawiamy się, jak można go ulepszyć. Wyjechaliśmy na Festiwal „Śladami Singera”, wystąpiliśmy na „Chmielakach Krasnostawskich”, konferencji „Pokonać Smoka”, wciąż ćwiczymy umiejętności kuglarskie i wspólnie realizujemy wydarzenia. Część z nich inspirowana jest „Oknem na teatr”.

● GRUPY DOCELOWE

Nasz projekt to teatr i taniec z ogniem, prezentowany przez młodzież dla mieszkańców powiatu krasnostawskiego. Skupialiśmy się na miejscach, gdzie dostęp do kultury jest utrudniony. W warsztatach wzięły udział osoby w różnym wieku.

● EFEKTY

Utworzyliśmy pierwszą w Krasnymstawie grupę fireshow. Dzięki wyjazdom poznaliśmy lepiej swój region. Dwadzieścia młodych osób miało szansę odwiedzić cerkiew prawosławną, zabytki, spotkać się z kołami gospodyń wiejskich. Grupa uwrażliwiła się na problemy związane z uprzedzeniami. Poruszyliśmy kwestie związane z prawami człowieka, czym wywołyaliśmy dyskusję wśród widzów, kontynuowaną po widowisku.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Projekt zrealizowany był dzięki wsparciu Komisji Europejskiej w ramach programu „Młodzież w działaniu”. Głównym partnerem był Młodzieżowy Dom Kultury w Krasnymstawie, który udzielił osobowości prawnej i zaplecza technicznego. Ważne były placówki i grupy z odwiedzanych miejscowości: Gminny Ośrodek Kultury w Siennicy Nadolnej, Centrum Społeczno-Kulturalne w Gorzkowie, Zespół Szkół w Orłowie Drewnianym, Koło Gospodyń Wiejskich z Płonki i Gmina Rudnik, Gminna Biblioteka Publiczna w Krasniczynie, Towarzystwo Przyjaciół Borowicy.

● WYZWANIA

Najtrudniejszą częścią projektu okazało się tworzenie spektaklu. Grupa była liczna, mieliśmy trudności z dobraniem terminów spotkań, treningów. 2–3 tygodnie przed wyjazdami były bardzo intensywne i stresujące. Nie zaważyło to jednak na przebiegu projektu.

„LICZI” – GRUPA TEATRALNA DZIAŁAJĄCA PRZY MŁODZIEŻOWYM DOMU KULTURY W KRASNYMSTAWIE

Pracujemy pod okiem instruktorki Janiny Młynek. Koordynatorką projektu była Izabella Gawęcka – absolwentka kulturoznawstwa, animatorka chętnie wykorzystująca teatr jako narzędzie aktywizacji grupy i pracy prospołecznej.

Młodzieżowy Dom Kultury w Krasnymstawie
województwo lubuskie
ul. Piłsudskiego 5a, 22-300 Krasnystaw
liczi.teatr@gmail.com
www.facebook.com/OknoNaTeatr
www.oknonteatr.blogspot.com
www.tinylink.pl/licziteatr

Rewiry

Pracownia Sztuki Zaangażowanej Społecznie „Rewiry” jest artystyczno-społecznym projektem realizowanym przez Towarzystwo Kulturalne w Lublinie oraz Centrum Kultury w Lublinie. To interdyscyplinarne działania, których podstawowe założenie stanowi przekonanie, że kultura i sztuka mogą stać się mechanizmem zmiany społecznej i realnie wpływać na życie mieszkańców miasta. Pracownia stawia na obecność wybitnych artystów związanych z nurtem sztuki krytycznej w defaworyzowanych obszarach miasta.

Dostrzeżliśmy potrzebę zmiany społecznej inspirowanej sztuką. Bezpośrednim odniesieniem był teatr uciśnionych Augusto Boala. Towarzyszy nam silne przekonanie, że sztuka jest motorem zmiany, dzięki czemu można uczynić świat lepszym.

● ANIMACJA I SZTUKA

Obecność artystów miała charakter rezydencjalny. Wspólnie z mieszkańcami artyści stworzyli trwałe prace wtapiające się w krajobraz, będące komentarzem do problemów danego miejsca i starające się „odczarować” otoczenie. Projekt odchodzi od formuły festiwalu na rzecz procesów i ciągłości zdarzeń w przestrzeni miasta. Często realizacje w ramach „Rewirów” przyjmowały formę manifestu, dzięki czemu stawały się dobrym narzędziem do wywierania presji politycznej w celu rozwiązania jakiegoś problemu. Wykorzystywane były w tym celu takie techniki jak mural, instalacja, rzeźba.



● PROJEKT

Na początku realizacji projektu powstała swoista „mapa problemów miasta” opracowana przez socjologów, wskazująca na obszary dotknięte wykluczeniem ze względu na płeć, odmienną orientację seksualną czy przynależność etniczną; a także przemocą, nietolerancją, prostytutką, biedą, gentryfikacją. Następnie uznani artyści zostali poproszeni o wykonanie pracy poruszającej problemy, z którymi borykają się ludzie w miejscu ich pobytu. Tworzyli ją w miarę możliwości wspólnie z mieszkańcami danego obszaru. Istotą nowatorskiego podejścia jest włączenie i aktywizacja dotąd marginalizowanej grupy społecznej, potraktowanie jej jako równorzędnego partnera – zasada empowermentu. Realizacja przybrała formę kilkutygodniowego rezydowania w wybranych przestrzeniach miejskich. Artyści

mierzili się z określonym problemem wspólnie z mieszkańcami, próbując „odczarować” dany obszar przez sztukę. Posłużyli się wieloma różnorodnymi środkami artystycznymi, takimi jak: rzeźba, wideoart, performance, instalacja, komiks, co gwarantowało zróżnicowanie powstających obiektów. Istotny jest fakt, że rezydowanie następowało kolejno po sobie, a nie równolegle, co zapewniło ciągłość prowadzonych działań. To wynik przyjętego założenia, aby podchodzić do lokalnej społeczności w sposób podmiotowy, ciągły, procesowy, a nie czysto projektowy na zasadzie „przyjścia i wyjścia”.

● GRUPY DOCELOWE

Grupę docelową stanowili mieszkańcy zagrożonych degradacją i wykluczeniem społecznym dzielnic Lublina, które zostały wyłonione poprzez analizę statystyk policyjnych i informacji Miejskiego Ośrodka Pomocy Rodzinie.



● EFEKTY

Powstało kilkanaście realizacji artystycznych w różnych częściach miasta. Wejście sztuki w te obszary „odczarowało” je. Mieszkańcy zaangażowani w projekt dostali lekcję tolerancji i otwartości. Zobaczyli też, że ich okolica może być atrakcyjną przestrzenią do życia.



● INANSOWANIE I PARTNERZY

Projekt finansowano ze środków Centrum Kultury w Lublinie, Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Organizacje społeczne służyły pomocą przy wyborze miejsc realizacji projektu i podczas konsultacji merytorycznych.

● WYZWANIA

Artyści często byli odbierani jako intruzi na obszarze zamieszkałym przez dość hermetyczne społeczności. Dzięki współpracy z organizacjami społecznymi, takimi jak Miejski Ośrodek Pomocy Rodzinie, udawało się przełamać takie bariery.

TOWARZYSTWO EDUKACJI KULTURALNEJ

TEK wspiera i upowszechnia twórcze inicjatywy kulturalne. Działa w obszarze teatru oraz sztuk wizualnych poprzez inicjowanie i wspieranie, wspólnie z innymi organizacjami pozarządowymi i samorządowymi, produkcji przeglądów, festiwali, warsztatów teatralnych. Chcemy edukować nowe pokolenia odbiorców i uczestniczyć w działaniach kulturowych miasta na rzecz osób wykluczonych.

Szymon Pietrasiewicz – animator kultury, kulturoznawca. Realizuje projekty kulturalno-społeczne. Pracownik Centrum Kultury w Lublinie, twórca centrum kultury niezależnej Tektura, koordynator działań promujących polską sztukę za granicą, projektów skierowanych do osób wykluczonych i kibiców; komisarz festiwalu Kontestacje.

Towarzystwo Edukacji Kulturalnej w Lublinie
województwo lubelskie
ul. Peowiaków 12 lok. 108, 20-007 Lublin
www.rewiry.lublin.pl

Sen nocy letniej

Realizacja widowiska plenerowego „Sen nocy letniej” to efekt współpracy Miejskiego Ośrodka Kultury w Dynowie i Stowarzyszenia De-Novo. Projekt pod nazwą „Szekspir w Dynowie” zrealizowaliśmy dzięki kilkuletniej współpracy z Instytutem Teatralnym im. Z. Raszewskiego, przy wsparciu finansowym z programu „Lato w teatrze”. Stawiamy na łączenie w pracy twórczej różnych środowisk. Stworzenie wielkiego, profesjonalnego widowiska w krótkim czasie mobilizuje siły tkwiące zarówno wewnątrz środowiska lokalnego, jak i poza nim, i jest okazją do znoszenia podziałów i barier.



W 2004 r. Magdalena Miklasz postanowiła w ramach Dni Pogórza Dynowskiego wystawić „Sen nocy letniej” W. Szekspira. Dostrzegła potencjał lokalnych rzemieślników, zaraziła entuzjazmem ludzi z Dynowa i Białegostoku, w tym Ewę Woźniak, która odpowiada za scenografię widowisk. Pierwszy spektakl przyciągnął niespodziewaną ilość widzów. Wówczas nikt nie przypuszczał, że ta przygoda będzie trwała nieprzerwanie 10 lat. W 2013 r. chcieliśmy zamknąć ten czas klamrą i dokonać artystycznych podsumowań. Grupa dzieci i młodzieży, która brała udział w spektaklu w 2004 r., dzisiaj kończy szkoły średnie, studiuje, pracuje. To „zderzenie z czasem” wydawało nam się bardzo inspirujące.

● ANIMACJA I SZTUKA

Realizacja widowisk plenerowych w naturalny sposób łączy sztukę i animację. Inspirują nas słowa P. Besnarda – francuskiego badacza animacji, który uważał, że łączy ona trzy zachodzące równolegle procesy: odkrywania, tworzenia związków i twórczości. Najważniejsze jest łączenie w naturalny

i niekonwencjonalny sposób ludzi, którzy do tej pory nie mieli okazji nawiązać ze sobą relacji, i to właśnie ta relacja daje szansę zmiany. W czasie realizacji spektaklu uczestnicy są twórcami, którzy swoją pasją przyciągają pozostałe osoby. Nagle to, co najbardziej naturalne w każdym z nas, staje się częścią grupy, działania, spektaklu, a później własnego życia. Tworzy się KRAĞ OTWARTY.

● PROJEKT

Na cały miesiąc zapraszamy do Dynowa artystów z różnych regionów Polski reprezentujących rozmaite dziedziny sztuki, a także studentów szkół artystycznych, aby wspólnie z mieszkańcami Dynowa, w tym z dziećmi i młodzieżą, przygotowali profesjonalny spektakl plenerowy, którego premiera ma miejsce na stacji kolejki wąskotorowej w Dynowie. Chcemy, aby mieszkańcy stali się twórcami i odbiorcami dzieła artystycznego, tworzonego w przestrzeniach ich codziennego życia, dzieła pobudzającego do niekonwencjonalnego myślenia i działania. Stawiamy na teatr intuicyjny, happeningowy, „obecny”. Korzystamy z naszych predyspozycji, doświadczeń, naszej pasji i wiedzy – każda metoda jest dobra, jeżeli czujemy, że pomaga nam się otworzyć.

● GRUPY DOCELOWE

Udział w spektaklu i w naszych działaniach może wziąć każdy. Często dołączają do nas dzieci nawet kilka dni przed premierą widowiska. Stacja kolejki wąskotorowej to miejsce żywe, które przyciąga ludzi pomocnych, chętnych do działania.

● EFEKTY

Efektom działań jest spektakl plenerowy i wszystko to, co się wydarzyło w następstwie procesów: odkrywania, tworzenia związków i kreacji. Niektórzy mówią, że

zmienili się sami, a także zmienili swoje relacje z otoczeniem, inaczej patrzą na świat. Jednak najważniejsze jest to, by spotkać się za rok z jeszcze większą siłą.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

W 2013 r. naszym głównym partnerem był Instytut Teatralny im. Z. Raszewskiego w Warszawie, portal Wspieramkulturę.pl, Gmina Miejska Dynów, Nadleśnictwo Dynów, Firma



Sów-Pol, Zespół Szkół w Dynowie, przedsiębiorcy, sklepy i hurtownie spożywcze, instytucje miejskie, tartak w Dąbrówce Starzeńskiej, właściciele pola z wikliną, mama jednej z dziewczynek, która przywoziła nam codziennie drożdżówki, radio Rzeszów, TVP Rzeszów, gazeta codzienna „Nowiny”, „Gazeta Wyborcza/Rzeszów”.

● WYZWANIA

Naszym największym wyzwaniem jest uczynienie z przestrzeni nieteatralnej profesjonalnego miejsca na spektakl. To inicjuje działania, integruje, jest pretekstem do nawiązania nieprzewidywalnych relacji. Cel, który sobie stawiamy, uruchamia procesy kreacji, budzi uśpione do tej pory siły społeczne. Wyzwania stają się szansą na wartościowe działanie, łącząc sztukę i animację.



„Ostatecznie chodzi o to, żeby ciekawie, mądrze, lepiej żyć. Pozwolić sobie na „zakorzenienie/zadomowienie” w ludziach, w działaniu, w miejscu i tę wartość nieść dalej.

FUZJA MIEJSKIEGO OŚRODKA KULTURY, LOKALNYCH ORGANIZACJI I TWÓRCÓW DZIAŁAJĄCYCH W DYNOWIE

To naturalny model działania w dynowskiej społeczności, dla niej i z nią. Jest on konsekwencją inicjatyw zapoczątkowanych w 2004 r. Po kilku latach spotkanie się Magdy Miklasz, Ewy Woźniak i Anety Pepaś zaowocowało kolejnymi spektaklami oraz nową formułą pracy instytucji kultury, której misją jest nowoczesna edukacja kulturalna w oparciu o świadome, długofalowe działania w procesie.

Miejski Ośrodek Kultury w Dynowie
województwo podkarpackie
ul. ks. Ożoga 10, 36-065 Dynów
mok@dynow.pl
www.mok.dynow.pl
www.facebook.com/mokdynow?fref=ts

Stowarzyszenie De-Novo
ul. Piłsudskiego 85, 36-065 Dynów
stowarzyszeniedenovo@gmail.com
www.denovo.net.pl

Sztuka po Angielsku™ w Bibliotece

„Sztuka po Angielsku™ w Bibliotece” to cykl warsztatów twórczych przybliżających sylwetki i metody pracy artystów wizualnych opolskim dzieciom, przeprowadzony w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Opolu przez Lucillę Kossowską, reprezentującą Instytut Edukacji przez Sztukę. Warsztaty odbywały się w języku angielskim.

J

eszcze 10 lat temu zrealizowanie projektu dla dzieci o sztuce po angielsku byłoby trudne ze względu na brak wystarczających umiejętności komunikacji w języku angielskim. Teraz znajomość języka w tej grupie jest dużo większa. Ciągłe istnieje potrzeba działań edukacyjnych przybliżających sylwetki artystów wizualnych. Impulsem do realizacji projektu było entuzjastyczne przyjęcie propozycji warsztatów przez dyrektor biblioteki – Elżbietę Kampę.

● ANIMACJA I SZTUKA

Najskuteczniejszym sposobem przybliżenia sztuki współczesnej jest forma warsztatu, gdzie przekazywanie treści wizualnych i słownych odbywa się w procesie działania i doświadczania, zachodzącym między uczestnikami i artystą.

” Animacja kulturalna jest narzędziem łączącym sztukę współczesną, jednostkę kultury i odbiorcę.

● PROJEKT

Projekt „Sztuka po Angielsku™” składał się z 9 warsztatów, które miały na celu przybliżenie sylwetek artystów wizualnych polskich i zagranicznych oraz metod ich pracy opolskim dzieciom odwiedzającym Bibliotekę Publiczną. Warsztaty odbywały się w języku angielskim, w przypadku grup składających się w większości z małych dzieci warsztaty były dwujęzyczne. Przeprowadzono m.in. warsztaty: Plastelinowy Duchamp (instalacja), Malarskie Puzzle Breugela (warsztat malarski), Gwiazdozbiory Jacksona Pollocka (action painting), Swojski Pejzaż Nowosielski (warsztat malarski), Moja Pierwsza Abstrakcja Geometryczna (warsztat rysunkowy). Po każdym warsztacie efekty pracy dzieci były eksponowane w przestrzeniach biblioteki.

Postawiono na metody interaktywne, oparte na TPR (total physical response – pełne zaangażowanie kinestetyczne),





pobudzając wizualnie przed pracą twórczą. Ponadto angażowano rodziców młodszych dzieci do pomocy w wykańczaniu prac i w ich montażu.

● GRUPY DOCELOWE

Grupę docelową stanowiły dzieci w wieku 5–12 lat. W projekcie każdorazowo uczestniczyło 20 dzieci, w sumie wzięło w nim udział 180 uczestników.

● EFEKTY

Zwiększała się stopniowo liczba uczestniczących dzieci, które przed i po warsztatach korzystały z oferty biblioteki dziecięcej. Dzieci poznały twórczość artystów, nauczyły się pracować technikami mistrzów oraz poznały ich specyficzny sposób odbierania i przedstawiania świata. Warsztaty



rozwinęły umiejętność komunikacji, zabawa w języku angielskim przybliżyła dzieciom mówiony język angielski i oswoiła je z nim, rozwinęła ich językową intuicję, zachęciła do dalszej nauki języka.

Efektom projektu są również prace uczestników, które zasiły Pierwszą Industrialną Galerię Dziecięcą w Opolu, mieszczącą się w siedzibie Instytutu Edukacji przez Sztukę.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Miejska Biblioteka Publiczna w Opolu finansowała koszt 8 warsztatów, materiały plastyczne, użyczała pomieszczenia podczas realizacji projektu oraz organizowała wolontariuszy do pomocy. IEPS finansował pierwszy warsztat.

● WYZWANIA

Projekt przebiegał bez problemów, jedyne skargi zgłaszał personel sprzątający – stąd wniosek na przyszłość, by zaplanować wystarczającą ilość czasu na porządkowanie przestrzeni po warsztatach, które zazwyczaj są żywiołowe i spontaniczne. Należy również wcześniej poinformować personel, że prace powarsztatowe będą eksponowane, aby nie zostały sprzątnięte jako śmieci.

INSTYTUT EDUKACJI PRZEZ SZTUKĘ

Lucilla Kossowska – malarka, pedagog, anglistka, założycielka Instytutu Edukacji przez Sztukę, wykładowca w Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu, sekretarz zarządu Międzynarodowego Stowarzyszenia Wychowania przez Sztukę. Autorka realizuje program autorski „Angielski przez Sztukę™”. Zrealizowała ponad 60 autorskich warsztatów twórczych m.in. dla Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski w Warszawie, Muzeum Śląska Opolskiego, Miejskiej Biblioteki Publicznej w Opolu. Wyróżniona Nagrodą Prezydenta Miasta Opola w 2008 i stypendium Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego w 2010 roku. Mieszka w Suchym Borze.

Instytut Edukacji przez Sztukę
województwo opolskie
ul. Chabrowa 6, 46-053 Suchy Bór
www.lucillakossowska.art.pl
www.ieps.com.pl

Tutaj

Projekt „Tutaj” został zrealizowany przez Stowarzyszenie Praktyków Kultury. W 2011 roku zostaliśmy zaproszeni przez Narodowe Centrum Kultury do udziału w programie Dom Kultury+. W ramach programu poprowadziliśmy serię warsztatów twórczych w ośrodkach kultury w małych miejscowościach. Po tym bardzo udanym, lecz krótkim doświadczeniu, w kolejnym roku postanowiliśmy powrócić do tych miejscowości na dłużej, zakosztować lokalnej kultury i na jej bazie poprowadzić warsztaty.



Motyacją do działania było doświadczenie pracy w ośrodkach kultury w małych miejscowościach, gdzie pozytywnie zaskoczył nas „głód kultury”. Jednocześnie często spotykaliśmy się z deprecjonowaniem lokalnej kultury. Stąd nasz pomysł na projekt dowartościowujący ten obszar.

● ANIMACJA I SZTUKA

Staramy się utrzymać równowagę pomiędzy produktem a procesem. W trakcie projektu staramy się maksymalnie włączać osoby, z którymi pracujemy, w proces twórczy. Jednocześnie korzystamy z umiejętności ekspertów w swoich dziedzinach, aby ostateczny produkt miał najwyższą jakość. Wychodzimy z założenia, że tożsamość ludzi, z którymi pracujemy (uchodźcy, wychowankowie zakładu poprawczego itd.), nie może być jedynym magnesem przyciągającym ludzi na nasze wydarzenia.

● PROJEKT

W pięciu niewielkich miejscowościach – Michałowie, Wleniu, Chocianowie, Krasnymstawie i Pełczycach – przeprowadziliśmy dwutygodniowy cykl warsztatów wokół historii lokalnych.

Warunkiem powodzenia pracy z młodzieżą w tak delikatnej materii jest zbudowanie zaufania pomiędzy wszystkimi uczestnikami procesu – młodzieżą, animatorami



„Porzuć podział na sztukę wysoką i niską – jest on źródłem wykluczenia – w zamian postaraj się zobaczyć w każdym objawie kreatywności załączek kultury.

„z zewnątrz” oraz tymi znanymi – z domu kultury. Stąd pomysł warsztatów wstępnych, o „luźniejszej” tematyce, wykorzystujących naukę chodzenia na szczudłach i hip hop. Najistotniejszą częścią warsztatów było zbieranie wywiadów ze starszymi mieszkańcami przez młodzież przy wsparciu animatorów. Zbieranie opowieści, zdjęć, dokumentów – zarówno osobistych życiorysów, jak i historii miejsc (np. budynków, cmentarzy, miejsc symbolicznych) – jest pretekstem do spotkania się konkretnych osób. Forma użycia zebranych materiałów zależała od umiejętności ekipy prowadzącej zajęcia.

W Michałowie powstała interaktywna mapa z dźwiękami miasteczka i wywiadami. We Wleniu został wystawiony spektakl oraz nakręcony reportaż o Gołębiarce z lokalnej legendy.

W Chocianowie nakręciliśmy dwa filmy fabularne. W Krasnymstawie powstała video-pocztówka. W Pełczycach zostały nagrane słuchowiska i piosenki.

Na zakończenie zorganizowaliśmy „Grę NieMiejską” w Trawnikach, dzięki której mieszkańcy oraz goście mogli odkryć lokalne, niezwykle miejsca oraz zobaczyć, usłyszeć i doświadczyć wyników warsztatów z innych miejscowości.

W Trawnikach odbyło się również pięciodniowe szkolenie z animacji kultury i antydyskryminacji, w którym wzięły udział osoby pracujące w ośrodkach kultury oraz lokalni aktywiści.

Wydaliśmy publikację powarsztatową wraz z płytą prezentującą efekty wizualne projektu.



● GRUPY DOCELOWE

W naszej definicji animacja kultury jest spotkaniem między światem osób, z którymi pracujemy, a naszym własnym.

● EFEKTY

Materialnymi efektami były produkty warsztatów. Jednak najważniejszym efektem działań jest zmiana nastawienia do lokalnej kultury i emocji związanych z nią. Pokazaliśmy mieszkańcom nasze zewnętrzne spojrzenie, zainteresowanie i zachwyt. To sprawiło, że spojrzeli inaczej na swoją miejscowość. Wspólnie przerabialiśmy znalezione skarby, śledząc powiązane z nimi historie i przetwarzając je w nową formę, czym chwaliliśmy się w czasie finału oraz w Internecie.

Wypozażyliśmy też siedmiu lokalnych działaczy w wiedzę z dziedziny animacji kultury i edukacji antydyskryminacyjnej.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Projekt został sfinansowany ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Urzędu Marszałkowskiego Województwa Lubelskiego w Lublinie. Współpracowały

z nami gminne i miejsko-gminne ośrodki kultury z Trawników, Pełczycy, Michałowa, Ośrodek Kultury, Sportu i Turystyki we Wleniu, Krasnostawski Dom Kultury, Chocianowski Ośrodek Kultury, a także Stowarzyszenie Inicjatyw Trawnickich oraz Krasnostawskie Stowarzyszenie Paralotniowe.

● WYZWANIA

Główną trudnością było wycofanie się Wojewódzkiego Ośrodka Kultury w Lublinie z obietnic współfinansowania. Dziurę w budżecie prowizorycznie załataliśmy pożyczkami od członków stowarzyszenia.

Poza tym jeden z ośrodków kultury nie miał dobrego kontaktu z mieszkańcami, nie udało mu się zebrać grupy warsztatowej przed naszym przyjazdem.

STOWARZYSZENIE PRAKTYKÓW KULTURY

Działamy od 2006 roku. Realizujemy projekty łączące sztukę i animację, by prowokować zmiany społeczne. Stawiamy na budowanie pomostów pomiędzy różnymi środowiskami, przeciwdziałanie wykluczeniu społecznemu, budowanie społeczeństwa obywatelskiego. Obecnie pracujemy głównie z uchodźcami (m.in. projekty Cafe Babel, Integracja Kreatywna, Historie Ziny), z wychowankami zakładu poprawczego w Falenicy (Mnemosyne, Audiostacja.Falenica, Błękitny Express), w szkołach (Cała w Pikselach, Liderzy Tolerancji w Działaniu, Bellany) i z kulturą lokalną (Tutaj, Trawniki Sounds, Non Urban Culture).

Stowarzyszenie Praktyków Kultury
województwo mazowieckie
ul. Działdowska 12 lok. 24, 01-184 Warszawa
www.praktycy.org

Wędrujące opowieści

„Wędrujące opowieści” – to projekt z zakresu animacji społeczno-kulturalnej i etnografii realizowany przez Polski Instytut Antropologii. Podczas 40 dni podróży grupa animatorów i towarzyszący im artyści przemierzali wozem konnym miejscowości Podlasia, aby wspólnie z mieszkańcami wymieniać się opowieściami, organizować pokazy filmów, międzykulturowe warsztaty, widowiska narracyjne, koncerty zespołów inspirowanych się folkie i muzyką mniejszości etnicznych. Podróż pozwoliła odkryć różne poziomy aktywności kulturowej oraz źródła tożsamości odwiedzanych miejsc.

Interесują nas tematy wielokulturowości, tożsamości lokalnej i ukryte wymiary kultury, zawarte w legendach, opowieściach, muzyce i codziennych działaniach. Inspiracją była kultura romska oraz metoda łączenia animacji z etnografią, dzięki której wspólnie z mieszkańcami tworzyliśmy treści warsztatów i program wydarzeń. Projekt inspirowany był również działaniami grupy animatorów dziś tworzących Fundację Pogranicze, prowadzonymi pod nazwą „Podróż na Wschód” z lat dziewięćdziesiątych.

● ANIMACJA I SZTUKA

Wyjątkowy element projektu stanowiły warsztaty opowieści zorganizowane we współpracy z grupą artystyczną Studnia O. Animację z etnografią łączyliśmy także w pracy z filmem i zdjęciami.

● PROJEKT

Od połowy lipca i przez cały sierpień podróżowaliśmy po miejscowościach województwa podlaskiego. Odwiedziliśmy Smolniki, Rutkę Tartak, Igrzły i Kamionkę Starą. Naszą „wizytówką” były projekcje filmów o tematyce

” Nasze dzienniki etnograficzne na stronie internetowej były czytane i komentowane przez uczestników projektu – świetne narzędzie etnograficzne i animacyjny!

romskiej. Rozmowy i spontaniczne interakcje pozwalały poznać mieszkańców odwiedzanych wsi. Działania te służyły zebraniu materiałów etnograficznych. W ramach projektu odbyły się wydarzenia specjalne z udziałem młodych artystów z regionu, którym partnerowali lokalni twórcy. Ważnym elementem były warsztaty inspirowane tematyką filmów, wielokulturowością oraz zebranymi lokalnie materiałami etnograficznymi.

Po terenowym etapie projektu dzieliliśmy się doświadczeniami z gronem akademików, studentów i działaczy organizacji pozarządowych podczas warsztatów promujących zarówno projekt, jak i metodę łączenia animacji z etnografią.

Podstawę naszych działań stanowiła metoda animacji kulturalnej połączona z etnografią, realizowana w małych społecznościach.





Animacja była inspirowana treściami lokalnej kultury, odkrywanymi wspólnie przez animatorów i mieszkańców odwiedzanych społeczności, umożliwiła także obserwacje etnograficzne. Podejście to wzorujemy na metodzie stworzonej przez animatorów z Instytutu Kultury Polskiej na Uniwersytecie Warszawskim.

● GRUPY DOCELOWE

Głównym motywem pracy animacyjnej w naszym projekcie były wymiana opowieści pomiędzy mieszkańcami Podlasia (historia mówiona, historie życia) a animatorami (treści romskie, żydowskie, litewskie) i tworzenie wspólnej opowieści. Opowieść to też narracja, muzyka, teatr i obraz.

Działania te były możliwe dzięki silnej grupie etnologów i studentów etnologii oraz animatorów i artystów. Działania z nami wolontariuszki z Instytutu Etnologii

i Antropologii Kulturowej UW oraz grupy animatorów: Studnia O, Teatr Małe Mi, Teatr Węgajty.

● EFEKTY

Efekt naszych działań stanowiły niezwykle spotkania ekipy realizującej projekt z mieszkańcami odwiedzanych miejscowości. W trakcie tych spotkań poruszyliśmy ukryte wymiary kultury i tożsamości. Negocjowaliśmy je i odgrywaliśmy wspólnie z mieszkańcami w improwizowanych wydarzeniach artystycznych: warsztatach, koncertach, widowiskach teatralnych, wystawach.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Projekt jest realizowany dzięki wsparciu Funduszu Inicjatyw Obywatelskich i Urzędu Marszałkowskiego Województwa Podlaskiego. Partnerzy projektu to Studnia O – grupa

opowiadaczy, Stowarzyszenie Dziedzictwo Kulturowe Igry, Fundacja Pogranicze i pan Tomasz Rakowski.

● WYZWANIA

Podczas warsztatów kilkakrotnie zdarzyło się, że było więcej uczestników, niż początkowo planowaliśmy. Wymagało to od nas zdwojonych wysiłków i o wiele więcej pracy. W niektórych miejscowościach projekcje filmów spotykały się z zainteresowaniem nie ze względu na treść, ale możliwość interakcji mieszkańców z przybyszami z zewnątrz. Początkowo wydało nam się to niepożądanym efektem. Szybko jednak odkryliśmy, że jest to inna interpretacja naszych działań przez mieszkańców i niepowtarzalna okazja do nawiązania z nimi bliskich relacji.

POLSKI INSTYTUT ANTROPOLOGII

PIA jest fundacją wspierającą rozwój szeroko rozumianej antropologii w Polsce. Autorkami projektu są Agata Hummel i Weronika Brączek. Agata Hummel, antropolożka, eksploruje polskie korzenie społeczno-kulturowe, szczególnie w społecznościach wiejskich. Etnografia to dla niej nie tylko zbieranie informacji, ale też możliwość rozwoju osobistego dzięki wymianie doświadczeń. Weronika Brączek, animatorka kultury, w pracy łączy działania społeczne z elementami kultury i sztuki. Interesuje się m.in. międzykulturowością, polską emigracją na wschodzie Europy, migrantami w Argentynie.
www.opowiesci.pia.org.pl

Polski Instytut Antropologii
województwo mazowieckie
ul. Żurawia 4, 00-503 Warszawa
info@pia.org.pl
www.pia.org.pl

Zachodniopomorskie Forum Kultury – sieć animatorów w działaniu – odsłona druga

To projekt, którego pomysłodawcą jest Złocieniecki Ośrodek Kultury. Ideę projektu stanowi wzmocnienie i rozszerzenie sieci 13 podmiotów kultury z 11 miast i miejscowości poprzez wspólne opracowanie, produkcję i prezentację instalacji artystycznej pod kierunkiem ekspertów, trenerów i artysty. Celem jest podniesienie kompetencji uczestników sieci w zakresie pracy animacyjnej, zarządzania projektami i organizacji wydarzeń artystycznych.

Zainspirował nas sukces pierwszego Zachodniopomorskiego Forum Kultury, podczas którego animatorzy z 10 miast północno-zachodniej Polski opracowali metody animacji kulturalnej i zastosowali je w swoich lokalnych miejscowościach. Kilkumiesięczna praca grupy animatorów, wspólne spotkania, rozmowy, wymiana poglądów i doświadczeń skutkowały pojawieniem się pytań: co dalej, czego nam brakuje i co możemy razem zrobić? Tak powstała druga odsłona sieci.

● ANIMACJA I SZTUKA

Łączenie animacji kulturalnej ze sztuką w naszym przypadku było instynktowne. Dzięki temu, że daliśmy sobie czas na wzajemne poznanie, udało się nam – animatorom wraz z zaproszonym artystą stworzyć wspólną instalację.

● PROJEKT

Pierwsza odsłona ZFK pozwoliła na rozpoznanie potrzeb kompetencyjnych animatorów współpracujących z ośrodkami sieci. W odsłonie drugiej zorganizowaliśmy warsztaty dotyczące metod włączania społeczności lokalnej do działań kulturalnych, pracy animacyjnej w przestrzeni publicznej, zwiększania kompetencji w zakresie wyzwalania kreatywnego myślenia, dynamiki wydarzenia kulturalnego oraz zarządzania czasem i projektem.

Ponieważ uznaliśmy, że skuteczność edukacji wymaga powiązania wiedzy z doświadczeniem, postanowiliśmy podjąć wyzwanie i przygotować wspólną produkcję artystyczną.

Przez cały cykl warsztatów, które trwały od marca do czerwca, do animatorów przyjeżdżał zaproszony do projektu Jarosław



Perszko – artysta rzeźbiarz, instalator i performer, który rozpoczął wspólną przygodę z animatorami z 12 partnerskich domów i ośrodków kultury, organizacji i fundacji. Odbły się dwa otwarte seminaria w Darłowie i Złocieniu.

Czas od czerwca do września 2013 roku to czas pracy animatorów w ich lokalnych środowiskach.

Wszystko po to, aby 7 października po raz pierwszy zaprezentować wspólną instalację w Złocieniu – złożoną z blisko 3000 odlewów ludzkich dłoni.

● GRUPY DOCELOWE

Realizacja projektu ma zasięg regionalny, dotyczy 3 województw: pomorskiego, lubuskiego i zachodniopomorskiego. Prace nad wspólną produkcją artystyczną odbywały się w siedzibach uczestników projektu w Darłowie, Goleniowie, Kaliszu Pomorskim, Kamieniu Pomorskim, Lubniewicach, Pełczycach, Sławnie, Szczecinie, Ustce i Wierzbrowie.

Grupą docelową byli mieszkańcy 11 miast i miejscowości. Dzięki pracy grupy animatorów Zachodniopomorskiego Forum Kultury włączyli się oni w proces tworzenia wspólnej instalacji.

● EFEKTY

Najważniejszym efektem naszego projektu jest wspólna instalacja artystyczna, na którą składa się blisko 3000 odlewów gipsowych ludzkich dłoni. Wyraża ona wspólne dla 11 miast i miejscowości idee i przesłania. Instalacja została wypracowana przez animatorów kultury z czynnym udziałem społeczności lokalnej pod kierunkiem artysty. Jest trwała, możliwa do prezentacji w wielu miastach. Zauważyliśmy dużą aktywność i zainteresowanie publiczności identyfikującej się z powstałą instalacją. Ważnym efektem



projektu jest wzmocnienie sieci ośrodków kultury poprzez cykl regularnych spotkań oraz podpisanie i zrealizowanie wielostronnej umowy partnerskiej.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Projekt został sfinansowany ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z Funduszu Promocji Kultury, wkład własny przekazał Złocieniecki Ośrodek Kultury oraz 10 partnerów finansowych projektu: Miejsko-Gminny Ośrodek Kultury w Kaliszu Pomorskim, Goleniowski Dom Kultury, Kamieński Dom Kultury, Gminny Ośrodek Kultury w Lubniewicach, Miejsko-Gminny Ośrodek Kultury w Pełczycach, Darłowski Ośrodek Kultury im. Leopolda Tyrmanda, Sławiński Dom Kultury, Dom Kultury w Ustce, Gminny Ośrodek Kultury, Sportu i Turystyki w Wierzbrowie oraz Fundacja Kultury i Sportu „Prawobrzeże” w Szczecinie.

● WYZWANIA

Podczas realizacji naszego projektu zawiodła np. pogoda i trener, który miał dojechać do nas na warsztaty, musiał wykazać się akrobatycznymi umiejętnościami, aby wydostać się z zalanej wtedy części Warszawy. Gdy pojawiają się niedogodności, zawsze poszukujemy rozwiązań.

„Mamy jedną radę na początkowy opór – może go przełamać konstruktywna rozmowa.

ZŁOCIENIECKI OŚRODEK KULTURY

ZOK realizuje zadania z zakresu edukacji kulturalnej i wychowania przez sztukę. Najważniejsze projekty to rozbudowa i modernizacja ZOK, w tym zakup projektora cyfrowego, zakup trybun, sceny i strojów, uruchomienie pracowni muzycznej. Poza tym odkrywamy i wspieramy oddolne inicjatywy kulturotwórcze, dążymy do rozwijania aktywności społeczności lokalnej. Realizujemy Program Obsługi Klienta (PISF).

Złocieniecki Ośrodek Kultury
województwo zachodniopomorskie
ul. Połczyńska 6, 78-520 Złocieniec
www.zok.zlocieniec.pl
www.facebook.com/ZLOCIENIECKI.OSRODEK.KULTURY

Zrozumieć sierpień 2013

Projekt „Zrozumieć sierpień 2013” to trzecia edycja społecznych obchodów Sierpnia '80 upamiętniających współpracę, jedność i solidarność mieszkańców Gdańska podczas strajków sierpniowych. Projekt ma angażować i integrować lokalną społeczność, podkreślać wartość współdziałania, wcielać idee solidarności w różnych wymiarach życia codziennego, czerpać inspiracje z doświadczeń wspólnoty z czasów Sierpnia 1980 roku. Projekt realizowany jest wspólnie z mieszkańcami, lokalnymi organizacjami pozarządowymi, radami osiedli w dzielnicach Gdańska: Brzeźno, Nowy Port, Orunia, Sąsiedzi Stoczní, Siedlce, Stogi.

L

udzie byli dla siebie lepsi”, „Człowiek ufał człowiekowi” – takie wspomnienia z czasów PRL słyszał każdy, mimo że panowała wówczas dyktatura jednej partii, ludzi zamykano za przekonania w więzieniach i nie było wolności słowa w mediach. Tęsknimy za wspólnym przeżywaniem w społeczności większej niż własna rodzina – tak wynika z badań sondażowych. Doświadczenie wspólnoty dał Sierpień '80, trudne czasy stanu wojennego, strajki '88 i wybory czerwcowe. Solidarność stworzyła kapitał społeczny, oparty na wzajemnych relacjach międzyludzkich i zaufaniu.



Projekt „Zrozumieć sierpień” powstał po to, abyśmy na nowo odnaleźli w sobie poczucie wspólnoty, przekroczyli progi własnych domów, współdziałali, lepiej się poznali, zmieniali otaczający nas świat. Bliżej niż sąsiad z sąsiadem w sferze społecznej nie można już być, stąd szukamy nowych energii w dzielnicach Gdańska.

● ANIMACJA I SZTUKA

Inicjatorem akcji „Zrozumieć sierpień” jest Europejskie Centrum Solidarności, które stawia na współpracę. Naszym narzędziem jest sztuka w przestrzeni lokalnej – wystawa, która powstała ze zdjęć dostarczonych przez mieszkańców, koncerty w wykonaniu lokalnych artystów amatorów, wystawa prac plastycznych i fotograficznych dzieci, wspólna parada mieszkańców z bębнами.

Pomysły rodzą się w głowach aktywistów i przez nich są realizowane. Lokalni działacze najlepiej znają potrzeby swoich społeczności i rozpoznają metody, jakimi można do nich dotrzeć. ECS jako instytucja zaufania publicznego dba o profesjonalną realizację projektów.

● OPIS PROJEKTU

Projekt polegał na wspólnej realizacji działań społeczno-kulturalnych w 6 dzielnicach Gdańska. Każdy z projektów stanowił odpowiedź na potrzeby mieszkańców i był tworzony przy ich współudziale. Projekt rozpoczął się w maju naborem listów intencyjnych. Wszystkie zgłoszone pomysły zostały przyjęte do drugiego etapu – generatora pomysłów. Podczas warsztatów partnerzy (osoby fizyczne, NGO, rady osiedli) dopracowywali swoje pomysły i przygotowywali się do realizacji.

Sierpniowa aktywność staje się przyczynkiem do kreowania własnej, wspólnej, nowej rzeczywistości. Były warsztaty graffiti dla młodzieży w Brzeźnie, sąsiedzkie opowieści

Specyfika pracy z każdą społecznością lokalną jest inna, za każdym razem wymaga odmiennych narzędzi i skupienia się na konkretnych potrzebach danej społeczności.



w Nowym Porcie, warsztaty fotograficzne i plastyczne dla dzieci na Oruni, piknik sąsiedzki za miedzą stoczni, warsztaty pozytywnego kibicowania i gry fair play oraz Święto Ulicy Skarpowej na Siedlcach i akcja ożywiania zapomnianego Pustego Stawu na Stogach.

● GRUPY DOCELOWE

Projekt „Zrozumieć sierpień 2013” angażował 6 dzielnic Gdańska i sąsiadów stoczni. To wspólna akcja 24 organizacji, instytucji i osób prywatnych – razem 72 osoby zaangażowane w organizację. W 17 projektach wzięło udział około 1200 uczestników.

● EFEKTY

W większości dzielnic udało nam się zrealizować działania stanowiące faktyczną odpowiedź na potrzeby mieszkańców. Ponadto nawiązana została współpraca pomiędzy osobami/podmiotami, które dotąd ze sobą nie współpracowały albo nawet nie wyobrażały sobie takiej współpracy.

Udało się również wzmocnić u mieszkańców poczucie tożsamości lokalnej, dumy i odpowiedzialności za przestrzeń publiczną w danej dzielnicy. Inicjatywa została oddana mieszkańcom, a projekty były realizowane z myślą o wszystkich grupach społecznych w danej dzielnicy. Uczestnicy deklarują chęć kontynuacji projektu, mocniej angażując się w lokalne inicjatywy.

● FINANSOWANIE I PARTNERZY

Projekt został sfinansowany ze środków własnych Europejskiego Centrum Solidarności. Partnerami byli mieszkańcy, lokalne organizacje pozarządowe, rady osiedli oraz osoby prywatne.

● WYZWANIA

Trudnością była niewystarczająca współpraca pomiędzy niektórymi partnerami (zwłaszcza pod względem promocji wydarzeń) oraz nieumiejętność wyjścia poza swój dotychczasowy, schematyczny sposób działania i myślenia. Udało się nam to przezwyciężyć poprzez długi i intensywny proces weryfikacji i dopracowywania projektów.

EUROPEJSKIE CENTRUM SOLIDARNOŚCI

Europejskie Centrum Solidarności w Gdańsku to instytucja żywa i otwarta. Pracę z młodzieżą uważamy za jedno z najważniejszych zadań. Mamy na swoim koncie m.in. 625 projektów adresowanych do młodych ludzi, 781 filmowych świadectw opozycjonistów, 195 konferencji, 31 otwartych wykładów, 22 wystawy czasowe, 17 zrealizowanych filmów dokumentalnych i 45 wydanych książek. W 2014 roku ECS zyska nowy budynek, który ma być miejscem spotkań, prezentacji wystawy o historii ruchu Solidarność, z pracownią warsztatów twórczych dla młodych ludzi z całego kraju.

Europejskie Centrum Solidarności
województwo pomorskie
ul. Doki 1, 80-958 Gdańsk
ecs@ecs.gda.pl
www.ecs.gda.pl
www.facebook.com/solidaritycentre

Notatki

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Aleksandra Stańczuk-Sosnowska (Narodowe Centrum Kultury)
Joanna Krupa (Narodowe Centrum Kultury)

Zdjęcia w publikacji pochodzą z dokumentacji projektów.

OPRACOWANIE GRAFICZNE

 **RZECZYOBRAZKOWE.PL**

REDAKCJA/KOREKTA

Magdalena Jackowska

DRUK:

Heldruk Helena Rąbalska
ul. Partyzantów 3B, 82-200 Malbork

WYDAWCA

Narodowe Centrum Kultury
Wydanie I, Warszawa 2014
Wszelkie prawa zastrzeżone

Nakład: 500 sztuk

ISBN

978-83-7982-012-2

Narodowe Centrum Kultury
ul. Płocka 13, 01-231 Warszawa
tel.: 22 21 00 100 fax: 22 21 00 101
www.nck.pl www.platformakultury.pl



NieKongres Animatorów Kultury to pierwsze ogólnopolskie spotkanie animatorów kultury. Ideą NieKongresu jest poszukiwanie nowego stylu narracji o animacji kultury, wyjście poza ramy języka projektowego i grantowego, próba przemówienia przez animatorów własnym głosem. NieKongres to dyskusje panelowe z udziałem zaproszonych ekspertów, moderowane przez autorytety merytoryczne, oraz praca w grupach roboczych, której celem jest wypracowanie wspólnych stanowisk i rekomendacji dla polityk dotyczących animacji i edukacji kulturalnej. To również pierwsze w Polsce Targi Grantodawców, które są okazją do spotkania oraz zaprezentowania z jednej strony środowiska organizacji wspierających inicjatywy kulturalne, z drugiej strony – organizatorów projektów wykorzystujących granty.

NieKongres przygotowywany jest przez Narodowe Centrum Kultury i Forum Kraków pod honorowym patronatem Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Prezydent Miasta Stołecznego Warszawy. Dla Narodowego Centrum Kultury NieKongres stanowi zwieńczenie prowadzonych od wielu lat działań: szkoleń, programów i wydarzeń skierowanych do animatorów kultury. Forum Kraków – samorządne, dobrowolne i trwałe zrzeszenie osób działających na rzecz animacji kultury – jest inicjatorem i partnerem merytorycznym wydarzenia. NieKongres pozostałby jednak jedynie ideą, gdyby nie zaangażowanie oraz pełne wsparcie Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego, które nie tylko włączyło się na poziomie finansowania przedsięwzięcia, ale także aktywnie wzięło udział w opracowywaniu założeń programowych.

NieKongres Animatorów Kultury: 26–28 marca 2014 roku, Fort Sokolnickiego, Warszawa.
www.platformakultury.pl

Organizator:



Partner merytoryczny:



Honorowy patronat:



PATRONAT HONOROWY PREZYDENTA
MIASTA STOŁECZNEGO WARSZAWY

Partner:



Miejsce:





Platforma Kultury to założony przez Narodowe Centrum Kultury otwarty portal internetowy współtworzony przez praktyków i animatorów kultury. Istotą Platformy Kultury jest budowanie sieci kontaktów oraz obszernej bazy wiedzy z zakresu animacji kultury, służącej profesjonalizacji, efektywnej współpracy oraz wymianie doświadczeń.

Publikowane na Portalu informacje stanowią kompendium wiedzy na temat animacji kultury, w tym programów NCK (Dom Kultury+, Mapa Kultury, Kadra Kultury, Obserwatorium Kultury, Kultura się liczy) i Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz inicjatyw partnerskich, sieci partnerów lokalnych, działań poszczególnych instytucji kultury. Zachęcamy wszystkich praktyków oraz teoretyków kultury, instytucje grantodawcze oraz lokalne inicjatywy i organizacje do dzielenia się na Platformie Kultury doświadczeniami i informacjami o własnych inicjatywach.

W ramach projektu Platforma Kultury NCK co roku organizuje Ogólnopolską Giełdę Projektów – wydarzenie, którego głównym celem jest umożliwienie animatorom kultury i lokalnym liderom wymiany doświadczeń wyniesionych z realizacji projektów kulturalnych, aktywizujących społeczności lokalne w całej Polsce. Podsumowaniem każdej Giełdy jest publikacja z serii „Edukacja + Animacja”, którą udostępniamy w wersji elektronicznej na Portalu, a także przez aplikację NCKiosk.

Redakcja Portalu: Aleksandra Stańczuk / Zofia Dzieduszycka / Miriam Kołak

Kontakt: platformakultury@nck.pl

www.platformakultury.pl



Narodowe Centrum Kultury to państwowa instytucja kultury, której statutowym zadaniem jest podejmowanie działań na rzecz rozwoju kultury w Polsce. Przedmiotem tych działań jest: edukacja kulturalna oraz zwiększanie zainteresowania kulturą i sztuką, rozwój i profesjonalizacja sektora kultury, promocja polskiego dziedzictwa narodowego jako elementu europejskiego dziedzictwa kulturowego oraz podtrzymywanie i upowszechnianie tradycji narodowej i państwowej. Narodowe Centrum Kultury zajmuje się również inspirowaniem i wspomaganie działających w sferze kultury i dziedzictwa narodowego ruchów społecznych oraz organizacji pozarządowych, informacją kulturalną oraz pracami badawczymi w zakresie kultury i dziedzictwa narodowego, a także podwyższaniem kwalifikacji kadr zajmujących się działalnością kulturalną.

www.nck.pl

KONTAKT:

Narodowe Centrum Kultury

ul. Płocka 13

01-231 Warszawa

tel.: (22) 21 00 100

e-mail: nck@nck.pl | platformakultury@nck.pl

www.nck.pl | www.platformakultury.pl