

**19. Międzynarodowe
Warsztaty Niepokoju Twórczego**

Kieszka Vincenta
Poznań, 13–16 października 2020

**The 19th International
Creative Anxiety Workshops**

Vincent's Pocket
Poznań, October 13–16, 2020

Copyright by

Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu, 2020
Stowarzyszenie Artystyczno-Edukacyjne Magazyn, 2020

ISBN 978-83-953075-7-7

Redakcja katalogu Editing

Tadeusz Wieczorek

Korekta Copy editing

Hanna Woźniak

Tłumaczenie Translation

Natalia Pater-Ejgierd

Opracowanie graficzne Graphic design

Tadeusz Wieczorek

Layout i okładka Layout and cover design

Aleksandra Andreeva

Wydawca Published by

Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu
Stowarzyszenie Artystyczno-Edukacyjne Magazyn

Druk katalogu Printed by

Studio Poligrafia Wysogotowo

Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu
Święty Marcin 80/82
61-809 Poznań
tel. 61 64 64 470
fax 61 64 64 472
www.csdpoznan.pl

**19. Międzynarodowe
Warsztaty Niepokoju Twórczego**

Kieszonka Vincenta
Poznań, 13–16 października 2020

**The 19th International
Creative Anxiety Workshops**

Vincent's Pocket
Poznań, October 13–16, 2020



Spis treści

Contents

Kieszeń Vincenta 2020	
The Vincent's Pocket 2020.....	5
Program/warsztaty, forum	
Program/Workshops, Forum.....	6
Eugeniusz Józefowski <i>Dwuletni projekt Kieszeń Vincenta 2020-2021</i>	
Eugeniusz Józefowski <i>The two-year project of the Vincent's Pocket for 2020 and 2021</i>	9
Opieka artystyczna nad projektami	
Artistic supervision of projects.....	19
Uczestnicy projektu	
Participants.....	23
Wybrane scenariusze warsztatów zrealizowane z dokumentacją fotograficzną	
Selected scenarios of workshops conducted with photographic documentation.....	25
Wybrane scenariusze warsztatów	
Selected scenarios of workshops.....	67
Eugeniusz Józefowski <i>Ad-hoc – czyli na poczekaniu czyszczenie Magazynu działanie warsztatowe o charakterze efemerycznym</i>	
Eugeniusz Józefowski <i>Ad-hoc – that is cleaning the Warehouse on the spot, the workshop activity of an ephemeral nature</i>	99
Działania efemeryczne Zespołów dokumentacja fotograficzna	
<i>Ephemeral activities of Teams, photographic documentation</i>	102
Janina Florczykiewicz <i>Działania aranżowane w przestrzeni sztuki jako obszar rozwijania kreatywności podmiotu</i>	
Janina Florczykiewicz <i>Activities arranged in the art space as an area of developing the subject's creativity</i>	113
Marcin Berdyszak <i>Kreacji ciąg dalszy</i>	
Marcin Berdyszak <i>Creation to be continued</i>	125
Piotr Bosacki <i>Wiersze dwustronne (Tajemnica kelnerska)</i>	
Piotr Bosacki <i>Bilateral poems (Waiter's secret)</i>	127
Magdalena Parnasow-Kujawa <i>Znane, a jednak wyjątkowe</i>	
Magdalena Parnasow-Kujawa <i>Known, yet unique</i>	129
Zespół realizujący	
Producers.....	134
Przygotowanie i organizacja projektu	
<i>Preparation and organisation of the project</i>	138

19. Międzynarodowe Warsztaty Niepokoju Twórczego *Kieszeń Vincenta* 2020 zapoczątkowały dwuletni program, którego idea wyrażona w przesłaniu: „Kreatywność w procesie *edukacji sztuką*” nawiązuje do praktyki edukacyjnej. Planowane działania zostały pomyślane jako innowacyjne warsztaty artystyczno-edukacyjne dla dzieci, młodzieży i młodych animatorów zamykające okres dwudziestu lat istnienia tego artystyczno-edukacyjnego przedsięwzięcia.

W roku 2020 hasłem przewodnim warsztatów było „Tajemnice kreatywności w procesie *edukacji sztuką*”, natomiast w roku 2021 będzie hasło „Serwisowanie kreatywności w procesie *edukacji sztuką*”.

Założenia programowe dwuletniej edycji opracował prof. dr hab. Eugeniusz Józefowski przy współpracy z prof. dr. hab. Marcinem Berdyszakiem, dr Barbarą Kaczorowską, dr Beatą Marcinkowską, dr Magdaleną Parnasow-Kujawą, dr Natalią Pater-Ejgierd oraz zespołem Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu.

W dniach 13-16 października 2020 przeprowadzona została na żywo część warsztatowa 19. *Kieszeni Vincenta* na Scenie Wspólnej i w parku Cytadela. Przyjechały zaproszone Zespoły studentów z: Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi i Wrocławia, Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu oraz Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu wraz z wykładowcami.

14 października odbywały się działania warsztatowe o charakterze efemerycznym przygotowane przez studentów na Scenie Wspólnej pod hasłem „Ad-hoc – czyli na poczekaniu czyszczenie Magazynu”.

W dniach 15-16 października Zespoły poprowadziły warsztaty z dziećmi z poznańskich szkół. W czasie Forum *Kieszeni Vincenta* swoją twórczość prezentowali między innymi: prof. Marcin Berdyszak, prof. Eugeniusz Józefowski, dr Piotr Bosacki oraz studenci.

The 19th International Creative Anxiety Workshops *Vincent's Pocket* started a two-year programme whose idea is expressed in the message: “Creativity in the process of art education” which refers to educational practice. The designed activities were conceived as innovative artistic and educational workshops for children, young people and young art animators, closing the twenty years of this artistic and educational undertaking.

In 2020, the workshop's slogan was “Secrets of creativity in the process of art education”, while in 2021 it will be “Servicing creativity in the process of art education”.

The programme assumptions of the two-year edition were developed by Professor Eugeniusz Józefowski in collaboration with Professor Marcin Berdyszak, PhD Barbara Kaczorowska, PhD Beata Marcinkowska, PhD Magdalena Parnasow-Kujawa, PhD Natalia Pater-Ejgierd and the team of the Children's Art Centre in Poznań.

On 13-16 October 2020, on the Common Stage (Scena Wspólna) and in the Citadel Park was conducted the workshop part of the 19th Vincent's Pockets. The workshops were conducted by the invited teams of students from the: Academy of Fine Arts in Łódź and Wrocław, University of Arts in Poznań and Nicolaus Copernicus University in Toruń.

On 14 October, students performed some workshop activity of an ephemeral nature entitled “Ad-hoc – that is, cleaning the Warehouse on the spot”.

On 15-16 October, the students' teams conducted workshops with children from Poznań schools. During the Vincent's Pocket Forum, their work presented among others Professor Marcin Berdyszak, Professor Eugeniusz Józefowski, PhD Piotr Bosacki and students.

19. Międzynarodowe Warsztaty Niepokoju Twórczego Kieszonka Vincenza Poznań, 13-16 października 2020

Spotkania twórcze inspirowane hasłem *Tajemnice kreatywności w procesie edukacji sztuką*

PROGRAM

13 października (wtorek)

Przyjazd i zakwaterowanie od godz. 13:00

godz. 16:00-17:00

FORUM dla ZESPOŁÓW Scena Wspólna (Duża Scena), ul. Brandstaettera 1/Za Cytadelą

- powitanie przez kuratora artystycznego prof. Eugeniusza Józefowskiego (Akademia Sztuk Pięknych we Wrocławiu)

- prezentacja dr. Piotra Bosackiego (Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu)

godz. 17:15-18:00

- prezentacja HASŁA do działań efemerycznych ZESPOŁÓW – prof. Eugeniusz Józefowski (Akademia Sztuk Pięknych we Wrocławiu)

- dyskusja

- moderator spotkania – dr Natalia Pater-Ejgierd

14 października (środa)

FORUM dla ZESPOŁÓW, Scena Wspólna (Duża Scena, Mała Scena, Foyer), ul. Brandstaettera 1/Za Cytadelą

godz. 9:30-14:00

- działania efemeryczne ZESPOŁÓW na Scenie Wspólnej (Duża Scena, Mała Scena, Foyer)

godz. 16:00-16:30

- *Kreacja a człowieczeństwo*, prezentacja prof. Marcina Berdyszaka (Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu)

godz. 16:45-18:00

- prezentacje ZESPOŁÓW na Scenie Wspólnej (Duża Scena,)

- moderator spotkania – dr Natalia Pater-Ejgierd

15 października (czwartek)

godz. 10:00-11:30 warsztaty z dziećmi (Mała Scena, Foyer)

godz. 11:00-12:30 warsztaty z dziećmi (Patio)

godz. 12:45-13:30

- dyskusja dotycząca realizacji warsztatów, moderator dr Magdalena Parnasow-Kujawa (Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu)

godz. 16:00-17:30

FORUM dla ZESPOŁÓW, Scena Wspólna (Duża Scena), ul. Brandstaettera 1/Za Cytadelą

- *Aranżowane działania w przestrzeni sztuki jako obszar rozwijania kreatywności – mechanizmy towarzyszące kreacji*, prezentacja dr Joanny Florczykiewicz (Uniwersytet Przyrodniczo-Humanistyczny w Siedlcach)

- prezentacje multimedialne opiekunów artystycznych ZESPOŁÓW

- moderator spotkania – dr Natalia Pater-Ejgierd

16 października (piątek)

godz. 10:00-11:30 warsztaty z dziećmi (Mała Scena, Foyer)

godz. 11:00-12:30 warsztaty z dziećmi (Patio)

godz. 13:00-14:00

FORUM dla ZESPOŁÓW, Scena Wspólna (Duża Scena), ul. Brandstaettera 1/Za Cytadelą

- podsumowanie, dyskusja, moderatorzy – dr Magdalena Parnasow-Kujawa, dr Natalia Pater-Ejgierd

**The 19th International Workshops of Creative Anxiety Vincent's Pocket,
Poznań, October 13-16, 2020**

Creative meetings inspired by the slogan *Secrets of creativity in the process of art education*

PROGRAM

October 13th (Tuesday)

Arrival and accommodation -13:00

16:00-17:00

FORUM FOR THE TEAMS Scena Wspólna (Common Stage), Brandstaettera Street 1/
Behind the Citadel Park

- Welcome by the artistic curator Professor Eugeniusz Józefowski (Academy of Art and Design in Wrocław)

- presentation by PhD Piotr Bosacki (University of Arts in Poznań)

17:15-18:00

- presentation of the IDEA of the ephemeral activities – Professor Eugeniusz Józefowski (Academy of Art and Design in Wrocław)

- discussion

- moderator of the meeting – PhD Natalia Pater-Ejgierd

October 14th (Wednesday)

FORUM FOR THE TEAMS, Scena Wspólna (Common Stage), Brandstaettera Street 1/
Behind the Citadel Park

9:30-14:00

- ephemeral activities of the TEAMS on the Common Stage (Big Stage, Small Stage, Foyer)

16:00-16:30

- *Creation and humanity*, presentation by Professor Marcin Berdyszak (University of Arts in Poznań)

16:45-18:00

- presentations of the TEAMS on the Common Stage

- moderator of the meeting – PhD Natalia Pater-Ejgierd

October 15th (Thursday)

10.00-11.30 am workshops with children (Small Stage, Foyer)

11:00-12:30 pm - workshops with children (Patio)

12:45-13:30

- discussion on the implementation of the workshops, moderator PhD Magdalena Parnasow-Kujawa (University of Arts in Poznań)

16:00-17:30

FORUM FOR THE TEAMS, Common Stage (Big Stage), Brandstaettera Street 1/Behind the Citadel Park

- *Arranged activities in the space of art as an area of developing creativity – mechanisms accompanying creation*, presentation by PhD Joanna Florczykiewicz (Siedlce University of Natural Sciences and Humanities)

-multimedia presentations of the art works of ARTISTIC SUPERVISORS OF THE TEAMS

- moderator of the meeting – PhD Natalia Pater-Ejgierd

October 16th (Friday)

10.00-11.30 am - workshops with children

11:00-12:30 pm - workshops with children

13:00-14:00

FORUM FOR THE TEAMS, Scena Wspólna (Common Stage), Brandstaettera Street 1/
Behind the Citadel Park

- summary, discussion, moderators – PhD Magdalena Parnasow-Kujawa, PhD Natalia Pater-Ejgierd



Połączenia odbite Reflected connections

Dwuletni projekt *Kieszka Vincenta* na lata 2020 i 2021

Eugeniusz Józefowski

Syntetyczny opis zadania

19. i 20. Międzynarodowe Warsztaty Niepokoju Twórczego *Kieszka Vincenta* to dwuletni projekt warsztatów edukacyjno-artystycznych kierowanych do dzieci i młodzieży (w tym tych o utrudnionym dostępie do kultury) realizowany pod hasłem: „Kreatywność w procesie *edukacji sztuką*”. Na miejsce ich realizacji wybrano park Cytadela w Poznaniu. Warsztaty zostaną poprowadzone przez zespoły młodych edukatorów sztuki z Polski i zagranicy – animatorów kultury oraz absolwentów kierunków artystycznych i pedagogicznych, na bazie opracowanych przez nich innowacyjnych scenariuszy warsztatów twórczych przy kreacji wizualnej. Zamierzeniem warsztatów jest tworzenie okazji rozwojowych dla ich uczestników. Zakłada się, że dzięki zastosowaniu nietypowych materiałów artystycznych i narzędzi edukacyjnych staną się obszarem niecodziennego doświadczenia twórczego powiązanego z autentycznym doświadczaniem sztuki. Zaproszeni edukatorzy sztuki i animatorzy kultury zdobędą cenne doświadczenie w prowadzeniu warsztatów, co przyczyni się do rozwoju ich umiejętności zawodowych oraz ułatwi start zawodowy. Zdobędą oni nowe doświadczenia, podzielą się obserwacjami oraz nawiążą międzynarodowe kontakty artystyczne. Wezmą udział w dyskusjach, warsztatach, prezentacjach, które pogłębią ich wiedzę i rozwiną umiejętności w zakresie realizacji warsztatowych. Najważniejszym rezultatem planowanego przedsięwzięcia będzie aktywizacja twórcza uczestników, czyli dzieci, młodzieży i studentów oraz ich integracja w realizacji artystycznego celu. Tak pomyślane działanie będzie skutkować podniesieniem kompetencji artystycznych kulturowych i twórczych jego uczestników.

Ogólna koncepcja oraz przewidywane jakościowe rezultaty realizacji zadania

Planuje się, że 19. i 20. Międzynarodowe Warsztaty Niepokoju Twórczego *Kieszka Vincenta* staną się przestrzenią refleksji nad autentycznością doświadczania sztuki, stąd ich idea wyrażona w przesłaniu: „Kreatywność w procesie *edukacji sztuką*” nawiązuje do praktyki edukacyjnej. Planowane działania zostały pomyślane jako innowacyjne warsztaty artystyczne zamykające okres dwudziestu lat istnienia tego artystyczno-edukacyjnego przedsięwzięcia. W roku 2020 hasłem przewodnim warsztatów będzie „Tajemnice kreatywności w procesie *edukacji sztuką*”, natomiast w roku 2021 „Serwisowanie kreatywności w procesie *edukacji sztuką*”.

Przeprowadzenie warsztatów zaplanowano w drugim tygodniu maja 2020 i 2021 roku na terenie parku Cytadela w Poznaniu.

Adresatami zamierzonego przedsięwzięcia są dzieci i młodzież z Poznania, Wielkopolski i sąsiednich województw oraz zespoły młodych edukatorów sztuki z Polski, Ukrainy, Czech i Słowacji. Zaplanowano dla nich odmienne zadania – dzieciom i młodzieży oferowany jest udział w warsztatach, natomiast zespołom edukatorów sztuki i animatorów warsztatów z kierunków artystycznych oraz pedagogicznych przypadła rola ich opracowania. Zakłada się, że pod okiem doświadczonych profesorów, mentorów ze swoich macierzystych uczelni, przygotowują innowacyjne scenariusze warsztatów twórczych. O ich wyborze zdecydują następujące kryteria: innowacyjność pomysłu warsztatowego i metod działania edukacyjno-artystycznego, oryginalność planowanych środków artystyczno-edukacyjnych, ukierunkowanie na rozwój kompetencji artystycznych, kulturowych i twórczych.

Teoretyczną podstawą planowanego przedsięwzięcia jest koncepcja edukacji sztuką sformułowana przez Eugeniusza Józefowskiego. Stanowi ona alternatywę dla wcześniejszej koncepcji edukacji przez sztukę osadzonej w poglądach Herberta Reada. W pewnym sensie można rozpatrywać ją jako aktualizację poglądów, w odpowiedzi na zmiany zachodzące w sztuce oraz myśli pedagogicznej. Koncepcja edukacji sztuką uwzględnia dokonujące się przemiany w sztuce. Odwołując się do nowego rozumienia sztuki i jej współczesnych realizacji, respektuje postulaty wobec społecznej roli, jaką pełni. Jej poznawcza wartość wynika z określenia nowego wymiaru dla ważnego edukacyjnie postulatu wychowania przez sztukę – sztuka traktowana dotąd przedmiotowo, jako środek realizacji celów edukacyjnych, w omawianej koncepcji jest rozpatrywana jako przestrzeń edukacyjna, w której dokonuje się podmiotowy rozwój jednostki. Model kontemplacyjnego odbioru sztuki zostaje zastąpiony ideą partycypacji, podstawą działań artystycznych czyni się współtworzenie i udział w kreacji – sztuka staje się okazją do podmiotowego rozwoju, niekoniecznie artystycznego. Zakłada się nie dyrektywność planowanych oddziaływań – rolą edukatora/artysty jest organizacja przestrzeni edukacyjnej, która na gruncie sztuki przejawia się w aranżowaniu sytuacji estetycznych o charakterze otwartym, zakładającym wielość rozwiązań, prowokujących aktywność uczestnika we współtworzeniu ostatecznego „dzieła”. Należy podkreślić zmianę poglądów na cele sztuki – postulowane w założeniach edukacji przez sztukę kształtowanie postaw i nauczanie przez wzbogacanie zasobu wiedzy za pośrednictwem dzieł sztuki zostało zastąpione dążeniem do inicjowania doświadczenia partycypującego w sztuce podmiotu.

Należy dodać, że cele stawiane na gruncie koncepcji edukacji sztuką mają charakter wewnętrzny – są immanentną właściwością procesów zachodzących w rozległym polu estetycznym. Koncepcja edukacji sztuką posiada bezpośrednie odniesienia praktyczne, w formie wypracowanej metody autorskiego warsztatu twórczego, którego skuteczność została zweryfikowana empirycznie.

Proponowane przez nią formy działania uwzględniając współczesne nurty w myśleniu o sztuce, w którym porzuca się myślenie, że kontakt ze sztuką sprowadza się jedynie do estetycznej przyjemności obcowania, przyjmuje się natomiast, że kontakt ze sztuką wymaga przede wszystkim aktywnego odbioru, współuczestniczenia w akcie twórczym, interaktywnego komunikowania się i interpretowania jej na swój sposób. Warsztat twórczy staje się przestrzenią spotkania z innym człowiekiem, tworzenia we wspólnocie i poszukiwania łączności ze sobą i innymi uczestnikami¹.

Do projektu zostaną wybrane najciekawsze propozycje wykorzystujące innowacyjne metody edukacyjne, oferujące partycypację w działaniach oraz autentyczność doświadczeń twórczych, propozycje, które ze względu na swój charakter staną się przestrzenią spotkania ze sztuką, kontaktu i dialogu.

Autorem zamysłu 19. i 20. warsztatów jest profesor Eugeniusz Józefowski, który obecnie jest pracownikiem Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu, gdzie prowadzi Pracownię Komunikacji Twórczej w Katedrze Mediacji Sztuki na Wydziale Malarstwa i Rzeźby. Jest malarzem, grafikiem rysownikiem i fotografem traktującym działania twórcze o charakterze warsztatowym, odbywające się przy kreacji wizualnej, jako kolejny nie mniej ważny obszar sztuki.

¹ Bardziej obszerne wyjaśnienie koncepcji edukacji sztuką jest dostępne między innymi w publikacjach: Józefowski E., Florczykiewicz J., *Warsztat twórczy jako okazja rozwoju podmiotowego w przestrzeni sztuki*, JAKS, Wrocław 2015, Florczykiewicz J., *Koncepcja edukacji sztuką – założenia teoretyczne*, [w:] *Świat z perspektywy sztuki, sztuka w perspektywie świata*, pod redakcją Marcina Jaworskiego, Bernardety Didkowskiej i Joanny Cieślakowskiej, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Tom II, Toruń 2018, s.139-152

Jest też autorem kilku książek merytorycznie związanych z edukacją artystyczną i warsztatami twórczymi łącznie z arteterapią, do której napisał uniwersytecki podręcznik akademicki. W swoim życiu zawodowym zrealizował ponad trzysta warsztatów twórczych. W 2018 roku obchodził czterdziestolecie swojej pracy edukacyjno-artystycznej, licząc od pierwszej akcji plastycznej z dziećmi w przestrzeni publicznej w 1978 roku.

Naukowym opiekunem warsztatów jest dr hab. Janina Florczykiewicz, profesor Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach, autorka wielu publikacji z obszaru edukacji artystycznej i arteterapii. Po raz pierwszy w historii *Kieszeni Vincenta* towarzyszyć im będą badania naukowe nad edukacyjną i artystyczną wartością tego przedsięwzięcia.

Głównymi liderami zespołów warsztatowych z Polski są:

dr Barbara Kaczorowska – pracownik Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu oraz Muzeum Sztuki w Łodzi, która zrealizuje w ramach tej instytucji warsztaty edukacyjno-artystyczne,

dr Beata Marcinkowska z Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi kierująca Katedrą Działań Intermedialnych i Edukacyjnych na Wydziale Sztuk Wizualnych,

dr Magdalena Parnasow-Kujawa – pracownik Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu prowadząca Pracownię Projektów i Działań Twórczych w Katedrze Interdyscyplinarnej na Wydziale Edukacji Artystycznej i Kuratorstwa.

Opracowywane propozycje warsztatowe powinny tworzyć okoliczności do pojawienia się kreatywności i okazji rozwojowych. Cechą charakterystyczną tych celowo wygenerowanych na *Kieszeń Vincenta* projektów są:

Autorska i innowacyjna koncepcja pomysłodawcy warsztatu proponującego sposób uczestnictwa w kreacji wizualnej tak, by nie powielał dotychczasowych istniejących propozycji.

Dostosowanie projektu warsztatowego do długości trwania spotkania w relacji do wybranego w parku miejsca i zastosowanego tworzywa.

Dostosowanie scenariusza do realizacji w grupach mieszanych wiekowo – chodzi o rozbięcie formalnej grupy szkolnej, takiej jak klasa, na inne – jednoczące przedstawicieli co najmniej dwóch, a najlepiej trzech klas z różnych grup wiekowych. Głównym uzasadnieniem jest generowanie współpracy i rozbięcie ustaleń hierarchicznych grupy formalnej.

Prezentacja jasnego sposobu omawiania powstałych prac pozbawionego elementów oceny, szczególnie oceny numerycznej lub autokratycznej lidera warsztatów.

Przekraczanie granic przyzwyczajęń, które zakłada porzucenie tradycyjnych materiałów plastycznych (np. papier, kredki, farby) używanych najczęściej w kameralnych pomieszczeniach zamkniętych.

Traktowanie działania jako obszaru sztuki i edukacyjnego wspomaganie rozwoju podmiotowego przez uczestnictwo w kreacji razem z grupą innych osób mających wspólne wyzwanie twórcze.

W roku 2020, którego hasło brzmi: „Tajemnice kreatywności w procesie *edukacji sztuką*”, planuje się następujące zadanie dla międzynarodowych zespołów z różnych uczelni:

„Zaprojektuj działanie warsztatowe odbywające się przy kreacji wizualnej, biorąc pod uwagę następujące warunki:

1. Miejscem realizacji jest przestrzeń parku (park Cytadela w Poznaniu), która posiada zarówno przestrzenie płaskiej trawy, jak również trawiaste zbocza o różnych kątach nachylenia, ścieżki asfaltowe oraz większe płaszczyzny pokryte asfaltem nawet do 400 metrów kwadratowych, ścieżki pokryte jasnym żwirem oraz obszary zalesione drzewami o różnych wysokościach i różnorodnej gęstości.

2. Czas trwania spotkania warsztatowego może mieć różną długość, ale powinien mieścić się w przedziale od 1 do 3 godzin. Prosimy o wyważenie proporcji pomiędzy wypowiedziami niewerbalnymi z werbalnym omawianiem powstałych obiektów wizualnych i dostosowanie ich do wielkości grup lub podgrup.

3. Uczestnikami warsztatu będą grupy dzieci i młodzieży w liczbie 25 w różnym wieku.

4. Prosimy o koncepcję prowadzenia warsztatu według scenariusza jednej osoby, ale realizowanego przez trójkę prowadzących. Podział grupy dzieci na mniejsze podgrupy jest możliwy.

5. Wybrane tworzywa i materiały używane do warsztatu mają być precyzyjnie opisane i uwzględnić powinny ilość potrzebną do dwukrotnego działania grupy w ciągu dwóch dni.

6. Prosimy o przywiezienie do Poznania po jednej pracy wizualnej każdego prowadzącego animatora warsztatów, celem realizacji wystawy w przestrzeni Sceny Wspólnej.

7. Prosimy o uwzględnienie w swoim projekcie wersji działania na powietrzu także w wypadku opadów deszczu. W tym celu organizatorzy corocznie przygotowują zadane duże namioty nieposiadające zabudowanych boków, które są otwarte na przestrzeń, ale chronią przed deszczem.

8. Koncepcja prowadzenia warsztatu powinna skupić się w roku 2020 na mechanizmach i narzędziach generujących kreatywność. Okazja rozwojowa przy kreacji plastycznej ma uwzględniać osoby niezajmujące się na co dzień taką aktywnością, osoby oceniające się jako niezdolne plastycznie. Prosimy więc o unikanie aktywności malowania i rysowania na papierze kojarzącymi się bezpośrednio z dotychczasowymi przyzwyczajeniami. Generowanie kreatywności jako umiejętności potrzebna jest zarówno w każdym uprawianym zawodzie jak i w rozwiązywaniu decyzji życiowych. Niech każdy z projektantów takiej okazji kreatywności zbuduje projekt, w którym sam chętnie by uczestniczył.

Jakościowym rezultatem działania ma być:

doświadczenie czegoś nowego i inspirującego, przekonanie o istotności poszukiwań nowych rozwiązań we wszystkich dziedzinach życia, wgląd w istotę kreacji jako siły sprawczej podmiotowo potrzebnej do realizacji ważnych w życiu decyzji.

W roku 2021 hasłem jest: „Serwisowanie kreatywności w procesie *edukacji sztuką*”.

Zadanie dla międzynarodowych zespołów z różnych uczelni będzie następujące: „Zaprojektuj działanie warsztatowe odbywające się przy kreacji wizualnej, biorąc pod uwagę następujące warunki:

Siedem wymienionych w roku 2020 punktów dotyczących miejsca, wielkości grupy oraz jej specyfiki i używanych tworzyw nie zmienia się.

1. Miejscem realizacji jest przestrzeń parku (park Cytadela w Poznaniu), która posiada zarówno przestrzenie płaskiej trawy, jak również trawiaste zbocza o różnych kątach nachylenia, ścieżki asfaltowe oraz większe płaszczyzny pokryte asfaltem nawet do 400 metrów kwadratowych, ścieżki pokryte jasnym żwirem oraz obszary zalesione drzewami o różnych wysokościach i różnorodnej gęstości.

2. Czas trwania spotkania warsztatowego może mieć różną długość, ale powinien mieścić się w przedziale od 1 do 3 godzin. Prosimy o wyważenie proporcji pomiędzy wypowiedziami niewerbalnymi z werbalnym omawianiem powstałych obiektów wizualnych i dostosowanie ich do wielkości grup lub podgrup.

3. Uczestnikami warsztatu będą grupy dzieci i młodzieży w liczbie 25 w różnym wieku.

4. Prosimy o koncepcję prowadzenia warsztatu według scenariusza jednej osoby, ale realizowanego przez trójkę prowadzących. Podział grupy dzieci na mniejsze podgrupy jest możliwy.

5. Wybrane tworzywa i materiały używane do warsztatu mają być precyzyjnie opisane i uwzględnić powinny ilość potrzebną do dwukrotnego działania grupy w ciągu dwóch dni.

6. Prosimy o przywiezienie do Poznania po jednej pracy wizualnej każdego prowadzącego animatora warsztatów celem realizacji wystawy w przestrzeni Sceny Wspólnej.

7. Prosimy o uwzględnienie w swoim projekcie wersji działania na powietrzu także w wypadku opadów deszczu. W tym celu organizatorzy corocznie przygotowują zadaszone duże namioty nieposiadające zabudowanych boków, które są otwarte na przestrzeń, ale chronią przed deszczem.

8. Koncepcja warsztatu wynikająca z hasła powoduje nową sytuację poznawczą polegającą na wprowadzeniu elementów służebnych wobec ciągle zmieniających się obszarów sztuki współczesnej. Te zmiany są identyfikowane z konkretnymi postawami artystycznymi konkretnych twórców. Koncepcja może się do tych konkretnych postaw i twórców odwoływać w sposób nie naruszający ich praw autorskich i z odpowiednim szacunkiem dla ich dokonań. Zmiany identyfikacji czym jest sztuka wizualna lub czym się zajmuje, jak ustosunkowuje się do się nowych technologii, nowych sposobów spędzania czasu i partycypacji w rzeczywistości społecznej jest kolejnym obszarem możliwym do serwisowania w ramach edukacji sztuką. Problem serwisowania sztuki zostanie rozpatrzony we wszystkich możliwych kierunkach penetracji. Szczególnie ważne wydaje się postawienie uczestników działań w sytuacjach ułatwiających zrozumienie nowych sposobów funkcjonowania artystów oraz ich pól penetracji przez czynne uczestnictwo w takiej kreacji. Istnieje nieustanna potrzeba aktualizowania wiedzy o sztuce i jej nowych metodach działania. Serwisowanie może się także odbywać celem przybliżenia metod pracy artystów poruszających się po nowoczesnych obszarach technologii wynikających z wykorzystywania ich do celów kreacji wizualnej.

Jakościowym rezultatem tego działania będzie:

doświadczenie bycia twórcą objaśniającym swoją twórczość, przekonanie o istotności poszukiwań komunikacji z samym sobą i z innymi ludźmi celem wymiany specyfiki podmiotowej percepcji rzeczywistości i tworzenia wypowiedzi na jej temat, wgląd w istotę kreacji jako zapisu artystycznego zgodnego z duchem czasów, w których żyje artysta.

Najważniejszym rezultatem zadań wspieranych w ramach programu jest podniesienie poziomu kompetencji artystycznych kulturowych i twórczych ich uczestników oraz kształtowanie poczucia, że kultura jest nieodzownym elementem rozwoju osobistego i społecznego. Ważne jest również zachęcenie autorów przedsięwzięć kulturalnych do stałego podnoszenia jakości działań oraz korzystania z niesablonowych rozwiązań edukacyjnych i artystycznych.

The two-year project of the *Vincent's Pocket* for 2020 and 2021 Eugeniusz Józefowski

Synthetic description of the task

The 19th and 20th International Workshops of Creative Anxiety *Vincent's Pocket* is a two-year project of educational and artistic workshops addressed to children and young people (including those with difficult access to culture) under the slogan: "Creativity in the process of art education". The Citadel Park in Poznań was chosen as the place of their realization. The workshops will be conducted by teams of young art educators from Poland and abroad – culture animators and graduates of art and pedagogical faculties, based on innovative scenarios of creative workshops in visual creation developed by them. The intention of the workshops is to create development opportunities for their participants. It is assumed that thanks to the use of unusual artistic materials and educational tools they will become an area of unusual creative experience connected with authentic experience of art. The invited art educators and cultural animators will gain valuable experience in conducting the workshops, which will contribute to the development of their professional skills and facilitate their professional start. They will gain new experience, share their observations and establish international artistic contacts. They will take part in discussions, workshops and presentations that will deepen their knowledge and develop their skills in workshop implementation. The most important result of the planned undertaking will be the creative activation of the participants, i.e. children, youth and students and their integration in the realization of the artistic goal. Such a project will result in the improvement of the participants' artistic and cultural competences.

General concept and expected qualitative results of the task implementation

It is planned that the 19th and 20th International Workshops of Creative Anxiety *Vincent's Pockets* will become a space for reflection on the authenticity of the experience of art, hence their idea expressed in the message: "Creativity in the process of art education" refers to educational practice. The planned activities were conceived as innovative artistic workshops closing the period of twenty years of this artistic and educational undertaking. In 2020, the workshops' slogan will be "Secrets of creativity in the process of art education" and in 2021 "Servicing creativity in the process of art education".

The workshops are planned for the second week of May 2020 and 2021 in the Citadel Park in Poznań.

The intended addressees of the project are children and young people from Poznań, Wielkopolska and neighbouring regions as well as teams of young art educators from Poland, Ukraine, Czech Republic and Slovakia. Different tasks have been planned for them – children and young people are offered to participate in workshops, while teams of art educators and workshop animators from artistic and pedagogical faculties have been assigned the role of developing workshops. It is assumed that under the supervision of experienced professors, mentors from their home universities, they will prepare innovative scenarios of creative workshops. The following criteria will determine their selection: innovativeness of the workshop idea and methods of educational and artistic activities, originality of the planned artistic and educational methods, and focus on the development of artistic, cultural and creative competences.

The theoretical basis of the planned undertaking is the concept of art education formulated by Eugeniusz Józefowski. It is an alternative to the earlier

concept of education through art embedded in the views of Herbert Read. In a sense, it can be seen as an actualisation of his views, in response to changes taking place in art and pedagogical thought. The concept of this art education takes into account the changes taking place in art. Referring to the new understanding of art and its contemporary realizations, it respects the postulates concerning its social role. Its cognitive value results from the definition of a new dimension for the important educational postulate of upbringing through art – art treated so far as a subject matter, as a means of achieving educational goals, in the discussed concept is considered as an educational space in which subjective development of an individual takes place. The model of contemplative reception of art is replaced by the idea of participation, the basis of artistic activities includes co-creation and participation in creation – art becomes an opportunity for subjective, not necessarily artistic, development. It is assumed that the planned influence is not directive – the role of an educator/artist is to organize the educational space, which on the ground of art manifests itself in arranging aesthetic situations of an open character, assuming a multitude of solutions, provoking the participant's activity in co-creating the final 'work'. The change of views on the aims of art should be emphasized – the postulated in the assumptions of education through art, shaping attitudes and teaching through the enrichment of knowledge through works of art has been replaced with the aim of initiating the experience of the subject participating in art.

It should be added that the objectives set on the basis of the concept of art education are of an internal nature – they are an inherent feature of processes taking place in the broad aesthetic field. The concept of art education has direct practical references, in the form of a developed method of author's creative workshop, whose effectiveness has been verified empirically.

The forms of action it proposes take into account contemporary trends in thinking about art, which abandon the idea that contact with art is reduced only to the aesthetic pleasure, while it is assumed that contact with art requires, above all, active reception, participation in the creative act, interactive communication and interpreting it in its own way. A creative workshop becomes a space for meeting another person, creating in a community and seeking communications with oneself and other participants¹.

The most interesting proposals using innovative educational methods will be selected for the project, offering participation in activities and the authenticity of creative experiences, proposals which, due to their nature, will become a space for meeting the art of contact and dialogue.

The author of the idea of the 19th and 20th workshops is Professor Eugeniusz Józefowski, who is currently an employee of the Academy of Art and Design in Wrocław, where he runs the Studio of Creative Communication at the Chair of Art Mediation at the Faculty of Painting and Sculpture. He is a painter, graphic artist, draughtsman and photographer who treats creative activities of a workshop character, taking place during visual creation, as another no less important area of art. He is also the author of several books on art education and creative workshops, including art therapy, for which he wrote a university textbook. In his professional life, he has conducted over three hundred creative

¹ A more comprehensive explanation of the concept of art education is available in publications, among others: Józefowski E., Florczykiewicz J. *Warsztat twórczy jako okazja rozwoju podmiotowego w przestrzeni sztuki*, JAKS, Wrocław 2015, Florczykiewicz J., *Koncepcja edukacji sztuką – założenia teoretyczne*, [in:] *Świat z perspektywy sztuki, sztuka w perspektywie świata*, ed. Marcin Jaworski, Bernardeta Didkowska i Joanna Cieślukowska, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Vol II, Toruń 2018, pp.139-152.

workshops. In 2018, he celebrated the 40th anniversary of his educational and artistic work, counting from the first artistic action with children in public space in 1978.

The scientific supervisor of the workshops is PhD Janina Florczykiewicz, professor at the Siedlce University of Natural Sciences and Humanities, author of many publications on artistic education and art therapy. For the first time in the history of the Vincent's Pocket the workshops will be accompanied by scientific research on the educational and artistic value of this undertaking.

The main leaders of workshop teams from Poland are:

PhD Barbara Kaczorowska – an employee of the Nicolaus Copernicus University in Toruń and the Museum of Art in Łódź, who is going to organise educational and artistic workshops within this institution,

PhD Beata Marcinkowska from the Academy of Fine Arts in Łódź, head of the Chair of Intermedia and Educational Activities at the Faculty of Visual Arts.

PhD Magdalena Parnasow-Kujawa – an employee of the University of Arts in Poznań who runs the Studio of Projects and Creative Activities in the Interdisciplinary Department of the Faculty of Art Education and Curatorship.

The elaborated workshop proposals should create circumstances for creativity and development opportunities. The characteristic feature of these intentionally generated projects for the Vincent's Pocket is:

An original and innovative concept of the originator of the workshop proposing a way to participate in visual creation so that it does not duplicate existing proposals;

Adapting the workshop scenario to the length of the meeting in relation to the place chosen in the park and the material used.

Adjusting the scenario for implementation in mixed-age groups – the idea is to divide a formal school group, such as a class, into other - uniting representatives of at least two, or preferably three classes from different age groups. The main justification is to generate cooperation and break down the hierarchical arrangements of the formal group.

Presentation of a clear way of discussing the resulting work without any evaluation elements, especially the numerical or autocratic evaluation of the workshop leader.

Crossing the boundaries of habits that assume abandonment of traditional art materials (e.g. paper, crayons, and paints) most often used in intimate in-door spaces.

Treating activity as an area of art and educational support of subjective development through participation in creation together with a group of other people with a common creative challenge.

In the year 2020, whose slogan is: "Secrets of creativity in the process of art education", the following task is planned for international teams from various universities:

"Design a workshop activity taking place in visual creation, taking into account the following conditions:

1. The site of the workshop is the space of the park (Citadel park in Poznan), which has both flat grass spaces as well as grassy slopes with different inclination angles, asphalt paths and larger surfaces covered with asphalt up to 400 square meters, paths covered with light gravel and areas covered with trees of different heights and density.

2. The duration of the workshop meeting may vary in length, but should be between 1 and 3 hours. Please balance the proportion of non-verbal statements

with verbal discussion of the resulting visual objects and adjust them to the size of groups or subgroups.

3. The participants of the workshop will be groups of 25 children and young people of different ages.

4. We ask for the concept of conducting the workshop according to the scenario of one person, but implemented by the three leaders. Dividing the group of children into smaller subgroups is possible.

5. The selected materials and tools used in the workshop are to be precisely described and should take into account the amount needed for two days.

6. Please bring one visual work of each workshop animator to Poznań to carry out the exhibition in the Common Stage.

7. Please include in your project a version of the outdoor activity also in case of rain. For this purpose, the organisers prepare large roofed tents with no built up sides, which are open to the space but protect against rain.

8. The concept of conducting the workshop in 2020 should focus on mechanisms and tools that generate creativity. The developmental opportunity for artistic creation is to take into account people who do not engage in such activity on a daily basis, people who assess themselves as not having artistic talent. Therefore, we ask you to avoid the activity of painting and drawing on paper, which is directly associated with the habits of the past. Generating creativity as a skill is needed both in every profession and in solving life decisions. Let each of the designers of such an opportunity for creativity build a project in which they would like to participate.

The qualitative result is to be:

experience something new and inspiring, conviction about the importance of searching for new solutions in all areas of life, the insight into the essence of creation as a driving force subjectively needed to implement important decisions in life.

In 2021, the motto is: "Servicing creativity in the process of art education".

The task for international teams from different universities will be as follows: "Design a workshop activity for visual creation, taking into account the following conditions:

The seven points mentioned in 2020 concerning the place, size of the group and its specifics and the materials used do not change.

1. The site of the workshop is the space of the park (Citadel park in Poznań), which has both flat grass spaces as well as grassy slopes with different inclination angles, asphalt paths and larger surfaces covered with asphalt up to 400 square meters, paths covered with light gravel and areas covered with trees of different heights and density.

2. The duration of the workshop meeting may vary in length, but should be between 1 and 3 hours. Please balance the proportion of non-verbal statements with verbal discussion of the resulting visual objects and adjust them to the size of groups or subgroups.

3. The participants of the workshop will be groups of 25 children and young people of different ages.

4. We ask for the concept of conducting the workshop according to the scenario of one person, but implemented by the three leaders. Dividing the group of children into smaller subgroups is possible.

5. The selected materials and tools used in the workshop are to be precisely described and should take into account the amount needed for two days.

6. Please bring one visual work of each workshop animator to Poznań to

carry out the exhibition in the Common Stage.

7. Please include in your project a version of the outdoor activity also in case of rain. For this purpose, the organisers prepare large roofed tents with no built up sides, which are open to the space but protect against rain.

8. The concept of the workshop resulting from the slogan opens a new cognitive situation based on the introduction of servant elements to the ever-changing areas of contemporary art. These changes are identified with specific artistic attitudes of particular artists. The concept may refer to these specific attitudes and creators in a way that does not violate their author's rights and with appropriate respect for their achievements. Changes in identification of what visual art is or what it deals with, how it responds to new technologies, new ways of spending time and participating in social reality is another area that can be serviced by art education. The problem of servicing art will be considered in all possible directions of penetration. It seems particularly important to put the participants in situations that facilitate understanding of new ways of functioning of artists and their half penetration through active participation in such creation. There is a constant need to update knowledge about art and its new methods of operation. Servicing can also take place in order to bring closer the working methods of artists moving around modern areas of technology resulting from using them for the purposes of visual creation.

The qualitative result of this action will be:

experience of being an artist explaining his or her work, conviction about the importance of the search for communication with oneself and with other people in order to exchange the specificity of subjective perception of reality and creating statements about it, the insight into the essence of creation as an artistic record consistent with the spirit of the times in which the artist lives.

The most important result of the aims supported under the programme is to raise the level of artistic, cultural and creative competences of their participants and to shape the feeling that culture is an indispensable element of personal and social development. It is also important to encourage the authors of cultural undertakings to constantly improve the quality of their activities and to use unconventional educational and artistic solutions.

Opieka artystyczna nad projektami

dr Tatiana Bachurová Uniwersytet Preszowski w Preszowie (Słowacja)

Pedagog na Uniwersytecie w Preszowie na Wydziale Pedagogicznym, specjalizuje się w ilustracji książkowej dla dzieci oraz warsztatach interdyscyplinarnych dla dzieci i młodzieży. Od 2011 r. współpracuje ze stowarzyszeniem RUTENICART jako koordynator artystyczny warsztatów twórczych versus poświęconych konfrontacji sztuki tradycyjnej oraz nowoczesnej. Artystka zajmuje się malarstwem olejnym, grafiką oraz ceramiką, Wystawia w kraju i za granicą.

dr Krasimira Drumeva Uniwersytet Św. Cyryla i Metodego Wielkie Tyrnowo (Bułgaria)

Jest grafikiem. Poprzez swoją pracę stara się aktywnie wpływać na formę, dialog oraz rozrywkę związaną z przestrzenią wizualną i grafiką. Pracuje w dziedzinie projektowania stron internetowych, logo, materiałów promocyjnych firm, plakatów, fotografii, animacji, malarstwa i ilustracji. Od 2000 roku jest wykładowcą grafiki projektowej i komunikacji wizualnej na Uniwersytecie Św. Cyryla i Metodego w Wielkim Tyrnowie w Bułgarii. W 2016 roku uzyskała tytuł doktora sztuk w zakresie projektowania graficznego i komunikacji wizualnej.

dr Daniela Hrehová

Pracuje jako szefowa Wydziału Nauk Społecznych Politechniki w Koszycach (Słowacja)

Pedagogicznie i naukowo koncentruje się na estetyce i sztuce. Prowadzi zajęcia dla studentów architektury, projektowania, malarstwa i grafiki. Tworzy i bierze udział w wielu projektach artystycznych w kraju i za granicą, a także w działaniach kulturalnych i edukacyjnych, różnych wydarzeniach mających na celu rozwój kompetencji artystycznych. Uczestniczy w wielu warsztatach edukacyjnych/artystycznych w kraju i za granicą (wieloletni uczestnik Międzynarodowych Warsztatów Twórczego Niepokoju *Kieszeń Vincenta* w Poznaniu). Organizuje dyskusje i wystawy młodych artystów we współpracy z instytucjami artystycznymi oraz przygotowuje różne wydarzenia kulturalne i artystyczne w Koszycach i na Słowacji. Jest także członkinią jury programu telewizyjnego Talenty. Jest także recenzentem badań naukowych i członkiem rady naukowej w czasopiśmie poświęconym estetyce, sztuce i twórczości artystycznej. Jest współautorką kilku książek i opracowań o sztuce i estetyce w Chorwacji, Polsce, Czechach i na Słowacji (zwłaszcza o wpływie sztuki literackiej na twórczość artystyczną).

prof. Eugeniusz Józefowski Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu (Polska)

Prowadzi trzy przedmioty: Pracownię komunikacji twórczej, Warsztat twórczości edukacyjnej oraz Widzenie a obrazowanie na Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu. Uprawia malarstwo, grafikę, rysunek, fotografię. Zajmuje się również książką artystyczną. Jest autorem ponad setki książek unikatowych, kilku książek naukowych i podręczników akademickich oraz wielu artykułów zajmujących się edukacją artystyczną, arteterapią i działaniami warsztatowymi odbywającymi się przy kreacji plastycznej.

Pracował ponad dwadzieścia lat na kierunkach artystycznych różnych wyższych uczelni takich jak: Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu, Uniwersytet Zielonogórski, Akademia Jana Długosza w Częstochowie, Uniwersytet Wrocławski. Był współzałożycielem wyższej uczelni i pierwszym rektorem Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Głogowie.

Miał kilkadziesiąt wystaw indywidualnych malarstwa i grafiki w Polsce i za granicą. Uczestniczył w kilkuset wystawach ogólnopolskich i międzynarodowych. Przeprowadził w latach 1978-2013 ponad 350 warsztatów twórczych w Polsce, Niemczech, Holandii. Od 1983 roku jest członkiem Związku Polskich Artystów Plastyków.

dr Barbara Kaczorowska Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (Polska)

Adiunkt w Zakładzie Edukacji Artystycznej UMK w Toruniu. Artystka wizualna i edukatorka. Swoje zainteresowania artystyczne lokuje na granicy sztuki i edukacji. Jest autorką wielu projektów, warsztatów artystyczno-edukacyjnych, przedsięwzięć mix i intermedialnych, współautorką i współprowadzącą program o sztuce współczesnej „KulturaneK” (reż. A. Frątczak) – TVP Kultura. Szczególny akcent kładzie na żywy i autentyczny kontakt z odbiorcami, za idealną uznając sytuację, kiedy są oni sprowokowani do współtworzenia. Śmieszą ją sytuacje obiektywnie nieśmieszne.

dr Beata Marcinkowska Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi (Polska)

Artysta plastyk, pedagog. Uprawia twórczość intermedialną, w której zajmuje się różnorodnymi aspektami życia współczesnego człowieka, jego tożsamości i przypisanych jej kulturowo cech. Realizuje własne projekty artystyczne – obiekty, instalacje, kolaże, land art i performanse. Bierze udział w wystawach indywidualnych i zbiorowych oraz akcjach artystycznych, działaniach trans-

-medialnych i site-specific. Prowadzi warsztaty edukacyjne i artystyczne dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Jest autorką publikacji, w tym podręczników i ćwiczeń do plastyki dla dzieci i młodzieży. Członkini Polskiego Komitetu Międzynarodowego Stowarzyszenia Wychowania przez Sztukę InSEA. Jest dyrektorem Instytutu Edukacji Artystycznej w Akademii Sztuk Pięknych im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi.

prof. Michael Opalev Państwowa Akademia Projektowania i Sztuki w Charkowie (Ukraina)
Adiunkt w Narodowej Akademii Sztuk Pięknych w Charkowie. Uczy następujących przedmiotów: projektowania grafiki przestrzennej, projektowania stron internetowych, projektowania interfejsów i fotografii cyfrowej. Autor ponad 30 projektów internetowych i ponad 10 projektów multimedialnych przeznaczonych dla teatrów. Jego prace prezentowane były na licznych wystawach na Ukrainie i za granicą, w tym na Międzynarodowym Biennale Projektowania Graficznego „Złota Pszczoła”, Moskwa, 2004, Wystawie Designu organizowanej przez Charkowski Związek Designu, Charków, 2007.

Został nagrodzony Grand Prix podczas Międzynarodowego Festiwalu Filmów Remedialnych, Kijów, 2007 r. Wieloletni uczestnik *Kieszeni Vincenta*.

dr Magdalena Parnasow-Kujawa Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu (Polska)
Urodzona 8 sierpnia 1975 roku w Poznaniu. Studia ukończyła z wyróżnieniem na ASP w Poznaniu, na Wydziale Edukacji Artystycznej w dwóch zakresach: krytyk i promotor sztuki oraz edukator artystyczny. Studiowała także na Wydziale Grafiki tej samej uczelni. Zrobiła dyplom z wyróżnieniem w zakresie grafiki warsztatowej i w zakresie malarstwa sztalugowego.

Od 2003 pracuje na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu. Od 2010 do 2016 roku była kierownikiem Uniwersytetu Artystycznego III Wieku działającego w ramach Uniwersytetu Artystycznego. W 2012 roku obroniła doktorat na Wydziale Grafiki i Komunikacji Wizualnej na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu. Od 2012 roku jest kierownikiem Pracowni projektów i działań twórczych na studiach licencjackich Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu.

W latach 2007-2014 była wiceprzewodniczącą Polskiego Komitetu Międzynarodowego Stowarzyszenia Wychowania przez Sztukę InSEA. W 2007 rozpoczęła współpracę z Muzeum Narodowym w Poznaniu, w ramach której zajmuje się popularyzacją działań w obszarze rysunku i malarstwa. Od 2017 roku jest prezesem Stowarzyszenia MUA.

W 2004 roku została laureatką Programu Stypendialnego Ministra Kultury „Młoda Polska”. W 2008 roku otrzymała od Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego półroczne stypendium twórcze. Zajmuje się malarstwem, rysunkiem oraz litografią. Była uczestniczką wystaw w kraju i za granicą.

doc. Jiří Surůvka Uniwersytet Ostrawski w Ostrawie (Czechy)

Wybitny artysta multimedialny, performer, obecnie pracuje jako wykładowca i kierownik Katedry Nowych Mediów na Wydziale Intermediów, Wydział Sztuk Pięknych Uniwersytetu w Ostrawie (Czechy). Od 1989 roku wystawia swoje prace na wystawach indywidualnych i zbiorowych m.in.: w Czechach, Polsce, Niemczech, Wielkiej Brytanii, USA, Chinach, na Słowacji, Ukrainie, Węgrzech. Od 1989 roku pokazuje autorskie performace na licznych festiwalach sztuki performatywnej w Czechach, innych krajach Europy i USA. Był też wielokrotnie kuratorem tychże festiwali. Obecnie zaliczany jest do czołówki czeskiej awangardy.

dr Marc Tobias Winterhagen Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu (Polska)

Urodzony w 1977 roku we Frankfurcie nad Menem. W latach 1999-2001 pracował jako montażysta oraz asystent produkcji filmowej w Monachium. W 2002 jako reżyser, scenograf i operator kamery w Indiach nakręcił krótkometrażowy film „The Musical Chairs”. W latach 2002 i 2004 pracował w Teatrze Narodowym w Oldenburgu jako asystent reżysera m.in. u Daniela Riesa, Matthiasa Kniesbecka, Rainera Mennickena. W 2004 podjął studia (Akademia Sztuk Pięknych – intermedia) w Lipsku. W 2007 otrzymał stypendium ERASMUS i studiował intermedia na Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu na Wydziale Komunikacji Multimedialnej (ukończone w 2010).

Od 2015 roku pracuje w Pracowni projektów i działań twórczych na Wydziale Edukacji Artystycznej na UAP u dr Magdaleny Parnasow-Kujawy. W 2016 obronił doktorat na Wydziale Rzeźby i Działań Przestrzennych, w dziedzinie: sztuki plastyczne, w dyscyplinie: sztuki piękne, promotor główny: prof. dr Janusz Bałdyga, promotor pomocniczy: dr Paweł Flieger. Bierze udział w konkursach i wystawach krajowych oraz zagranicznych, międzynarodowych, zbiorowych oraz indywidualnych.

Artistic supervision of projects

PhD Tatiana Bachurová University of Presov (Slovakia)

Educator at the University of Prešov at the Faculty of Pedagogy, she specializes in children's book illustrations and interdisciplinary workshops for children and adolescents. Since 2011 she has been cooperating with the RUTENICART association as the artistic coordinator of creative workshops devoted to the confrontation of traditional and modern art. The artist deals with oil painting, graphics and ceramics. She exhibits in Slovakia and abroad.

PhD Krasimira Drumeva St. Cyril and St. Methodius University, Veliko Tarnovo (Bulgaria)

Graphic designer. Through her work she attempts to bring style, dialogue and entertainment in the graphical environment. She works in the field of web design, logo, corporate promotional materials, posters, photography, animation, painting and illustration. Since 2000 she has been a lecturer in Graphic Design and Visual Communication at the University of St. Cyril and St. Methodius in Veliko Tarnovo, Bulgaria. Since 2016 she has had a PhD degree in arts in graphic design and visual communication.

PhD Daniela Hrehová

She works as a chief of the Department of Social Science, Technical University in Kosice (Slovakia)

Pedagogically and scientifically she focuses on aesthetics with the emphasis on art. She teaches students of architecture, design, painting and graphics. She creates and participates in a number of art projects at home and abroad, also cultural and educational activities of various events aimed at developing competencies of art. She participates in a number of educational / art workshops at home and abroad (Multiannual participant of the *Vincent's Pocket* International Creative Anxiety Workshops in Poznań). She organizes discussions and exhibitions of young artists in cooperation with art agencies and prepares various cultural and artistic events in Kosice and in Slovakia. She is also a member of the jury of the TV Talent show. She is also a reviewer of scientific studies and a member of the scientific board in a journal focusing on aesthetics, art, and artistic creation. She is the co-author of several books and studies on art and aesthetics in Croatia, Poland, the Czech Republic and Slovakia (especially the influence of literary art on artistic creativity).

Professor Eugeniusz Józefowski The Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wrocław (Poland)

Runs three subjects: Studio of Creative Communication, the Workshops of Educational Creativity and Vision and Imaging at the Academy of Fine Arts in Wrocław.

He creates painting, graphics, drawing and photography. He also deals with an artist's book. He is the author of over a hundred unique books. He is the author of several scholarly books and academic textbooks and many articles dealing with art education, art therapy and workshop activities taking place during a creative process. He has worked for more than twenty years on the artistic faculties of various universities such as Adam Mickiewicz University in Poznań, University of Zielona Góra, Jan Długosz Academy in Częstochowa, University of Wrocław. He was a co-founder and first rector of the State Higher Vocational School in Głogów.

He had several dozen individual exhibitions in Poland and abroad. He participated in several hundred national and international exhibitions. He conducted more than 350 creative workshops in Poland, Germany and the Netherlands in the years 1978-2013. Since 1983 he has been a member of the Association of Polish Artists.

PhD Barbara Kaczorowska Nicolaus Copernicus University in Toruń (Poland)

Assistant professor at the Department of Art Education of the Nicolaus Copernicus University in Toruń. Visual artist and educator. Her artistic interests are located on the edge of art and education. She is the author of many projects, artistic and educational workshops, mix and intermedia undertakings, co-author and co-director of the program on contemporary art "KulturaneK" (directed by A. Fraczkak) – in TVP Kultura. She puts the special emphasis on live and authentic contact with the audience, making it an ideal recognition of the situation when they are provoked to co-create. She finds funny situations that are objectively not funny.

PhD Beata Marcinkowska The Strzemiński Academy of Fine Arts in Łódź (Poland)

Artist, teacher. She deals with intermedia art in which she explores various aspects of the life of modern man, his/her identity, and their cultural attributes. Beata Marcinkowska carries out her own artistic projects – objects, installations, collages, land art and performance. She participates in individual and collective exhibitions and artistic actions, trans-media and site-specific activities.

She conducts educational and artistic workshops for children, adolescents and adults. Beata Marcinkowska is the author of publications including textbooks and workouts for children and adolescents. She is a member of the Polish Committee of the International Society for Education through Art (InSEA). She is a head of the Education Institute at the Strzemiński Academy of Art in Łódź.

Professor Michael Opalev Kharkiv State Academy of Design and Arts (Ukraine)

Assistant Professor at Kharkiv State Academy of Design and Fine Arts. He teaches following subjects Motion Design, Web-design, Interface Design, and Digital Photography. The author of more than 30 web-design projects and more than 10 multimedia projects for theaters. His works were shown on numerous exhibitions in Ukraine and abroad including The International Biennial of Graphic Design "Golden Bee", Moscow, 2004, Design Exhibition of Kharkov Design Union, Kharkov, 2007. He was awarded during The International Remedial Film Festival, Grand Prix, Kyiv, 2007. Multiannual participant of the Vincent's Pocket International Creative Anxiety Workshops in Poznan (2006-2018).

PhD Magdalena Parnasow-Kujawa Poznań University of Arts (Poland)

She graduated with distinction from the Faculty of Artistic Education at the Academy of Fine Arts in Poznań, in two majors: art criticism and promotion and artistic education. She also studied at the Department of Graphics at the same university. She obtained a diploma with distinction in the field of graphic arts and painting.

Since 2003 she has been working at the Poznań University of Arts. From 2010 to 2016 she was the head of the University of the Third Age acting within the structure of the Poznan University of Arts. In 2012 she got her doctorate at the Department of Graphic and Visual Communication at Poznań University of Arts. Since 2012 she has been the head of the Studio of Creative Projects and Artistic Activities at the Bachelor's Degree of the Poznań University of Arts.

In the years 2007-2014 she was the vice-president of the Polish Committee of the International Society for Education through Art (InSEA). In 2007 she started cooperation with the National Museum in Poznań, where she was involved in the popularization of drawing and painting. Since 2017 he is the president of the MUA Association. In 2004 she was a laureate of the Scholarship Program of the Minister of Culture „Young Poland”. She deals with painting, drawing and lithography. She was a participant of exhibitions in Poland and abroad.

Doc. Jiří Surůvka University of Ostrava (Czech Republic)

Outstanding multimedia artist, performer, currently works as a lecturer and head of the New Media Department at the Intermediate Department, Faculty of Fine Arts, University of Ostrava (Czech Republic). Since 1989 he has exhibited his works at individual and collective exhibitions in the Czech Republic, Poland, Germany, Slovakia, USA, China, Ukraine, Hungary, Great Britain. From 1989 he has been presenting his own performances at numerous festivals of the performing arts in the Czech Republic, Europe and the USA. He is also the curator of these festivals. He is one of the leading avant-garde Czech artist.

PhD Marc Tobias Winterhagen Poznań University of Arts (Poland)

Born on 1977 in Frankfurt am Main. Between 1999 and 2001 worked as editor and film production assistant at various companies in Munich. In 2002 worked as a director, set designer and camera operator in Auroville, India, where he shot the short film „The Musical Chairs”. Between 2002 and 2004 he worked at the National Theater in Oldenburg as an assistant director, among others with Daniel Ries, Matthias Kniesbeck, Rainer Mennicken. In 2004 he started Intermedia study at the Academy of Fine Arts in Leipzig. In 2007 he got an ERASMUS scholarship and studied at Intermedia at the Academy of Fine Arts in Poznań at the Department of Multimedia Communication where he graduated with distinction in 2010.

In following years he worked as an assistant at this University. In December 2016 he got his doctorate in Sculpture and Spatial Operations, in the field of Fine Arts. Main Promoter: Professor Janusz Bałdyga, assistant supervisor: PhD Paweł Flieger. He takes part in many national and international competitions and international, collective and individual exhibitions.

Uczestnicy projektu **Project participants**

Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu, Polska

Children's Art Centre in Poznań, Poland

Jerzy Moszkowicz (dyrektor), Agata Felikszevska-Igiel (z-ca dyrektora), Małgorzata Ambroży (główna księgowo), Magdalena Brylewska, Barbara Czarnecka, Tadeusz Jakubowski, Marta Maksimowicz, Izabella Nowacka, Wojciech Nowak, Anna Raichenbach, Marian Suchanecki, Tadeusz Wieczorek, Joanna Żygowska

Polska Poland

Stefaniya Abbasova, Monika Aleksandrowicz, Piotr Bedliński, Marcin Berdyszak, Justyna Bogucka, Piotr Bosacki, Sara Oda Chabowska, Jessica David, Joanna Fujarska, Przemysław Fus, Paulina Gołoś, Eugeniusz Józefowski, Kinga Kaczewiak, Barbara Kaczorowska, İlsu Kaya, Bohdan Klimchuk, Filip Kołat, Kornel Kowalski, Sarah Kraku, Beata Marcinkowska, Magdalena Mazur, Patrycja Nowatkowska, Agata Nowicka, Tytus Niewiedział, Olga Ossowska, Magdalena Parnasow-Kujawa, Natalia Pater-Ejgierd, Janusz Piwowarski, Agata Polny, Agata Rożyńska, Eliza Sereda, Ida Sielska, Weronika Stuczyńska, Marta Tracewska, Donata Turek, Anastasiia Utkina, Ewa Wrembel, Marc Tobias Winterhagen, Marta Wojtyńska, Przemysław Zimoląg

Czechy Czech Republic

Kristýna Klouparová, Karieva Nigina (Nico), Laura Šolinová, Jiří Surůvka, Adriana Tomulcova, Gréta Ulmová, Marta Velkoborská

Bułgaria Bulgaria

Krasimira Borisova Drumeva, Lilia Krasimirova Kuneva, Gergana Anoilova Paskaleva, Galateya Tzvetanova Zaharieva

Słowacja Slovakia

Tatiana Bachurová, Zuzana Bodnárová, Adela Daňová, Júlia Dulinová, Daniela Hrehová, Lucia Melikantová, Leoš Ondriš, Simona Saporová

Ukraina Ukraine

Mariia Izbash, Mikhael Opalev, Anastasiia Rabko, Kseniia Tataryntseva



Pamięć kamienia The memory of the stone

Pamięć kamienia

Założenie koncepcyjne

Kamień, jako element przyrody nieożywionej, jest niemy obserwator tego świata od samych jego początków – najpewniej nosi w sobie nieopisaną mądrość płynącą z doświadczenia, ale i niezwykle historie, których był świadkiem.

Jeśli przesterować dziecięcą percepcję na kreatywne myślenie w tych kategoriach, może się okazać, że kamień dla dziecka jest jak dziadek dla wnuków – spotykamy się z nim, by usłyszeć wszystkie niebywałe historie i przygody, które przeżył.

Niestety pamięć „dziadka kamienia”, tak jak i pamięć naszych dziadków, bywa zwyczajnie zawodna – rozmywa się i umyka w czasie.

Zadaniem dzieci jest wydobycie pamięci z kamienia oraz stworzenie nowych, wspólnych historii poprzez interakcję z kamieniem w przestrzeni.

Cele

- uruchomienie dziecięcej wyobraźni – włożenie pamięci/wspomnień oraz dostrzeżenie jej w miejscach i obiektach, które na pozór jej nie mają
- wprowadzenie w „magiczny” i abstrakcyjny świat animizacji obiektów, które nas otaczają
- pogłębienie relacji z otaczającą naturą, której częścią jesteśmy (kamień – członkiem rodziny)

Etap 1

Trening wyobraźniowy.

Razem z dziećmi wchodzimy w magiczny świat kamieni, które stają się naszymi dziadkami. Opowiadamy dzieciom historię o tym, jak kamień, który leżał w parku od wielu lat, był świadkiem wielu niespodziewanych, zaskakujących, czasem wzruszających historii. Że był tutaj najpewniej, nim park stał się parkiem. Może przyjaźni się ze starym klonem, w którego korzeniach leży? Może złości się na młode listki, które jesienią opadają na niego, całkiem go zakrywając? Może stokrotki z rabatek po prawej były kiedyś jego sąsiadkami, nim któregoś dnia go przeniesiono?

Wprowadzamy dziecko w historie ich wybranego kamienia, ale i zachęcamy do stworzenia swoich własnych poprzez interakcję z kamieniem. Jak kamień tworzy pamięć? Poprzez dotyk, poprzez wzrok, poprzez wspólne przebywanie?

Etap 2

Tworzenie wspólnej historii.

Ta część warsztatu stanowi szereg aktywności dzieci w ramach przestrzeni parku.

- przenoszenie go do miejsc, w których dotąd nie był, a chcielibyśmy, by je zapamiętał
- turlanie go/toczenie po fakturach (np. ziemia, trawa, piasek, kora...), które przypominieć mają mu dawne zdarzenia
- „spotkanie z dawnym przyjacielem” – wizyta w miejscu, w którym kamień niegdyś mieszkał, „rozmowa” z kumplem jesionem
- zebranie po drodze drobnych skarbów (np. listków, patyków, szyszek...), by następnie stworzyć z nich dla kamienia niezapomnianą mapę wspomnień.

Etap 3

Mapa wspomnień.

Na dostarczonych kołach z folii lustrzanej dzieci układają historie, których doświadczyły z kamieniem oraz te, które on ma zapamiętać.

- wybieramy miejsce, w którym kamień ma mieszkać i tworzyć wspomnienia
- sytuujemy kamień na środku koła z folii, w ten sposób wybieramy to, co w odbiciu będzie widział kamień (np. odbicie nieba, część korony wybranego drzewa, niewielki krzak...)
- układamy mapę wspomnień kamienia z elementów wcześniej zebranych przez dzieci

Etap 4

Mój dzień z dziadkiem kamieniem.

W tej części dzieci opowiadają o tym, jakie historie stworzyły z kamieniem, o których on ma pamiętać. Jakie niezwykle historie opowiedział im kamień, kiedy sobie o nich

przypomniał. Jakie spotkania się dziś wydarzyły oraz co przedstawia mapa wspomnień ich kamienia.

Materiały

koło o średnicy 40cm wycięte z brystolu 3mm szt. 25, rolka folii lustrzanej samoprzylepnej do oklejenia kół szt. 3, kamień „parkowy” o wielkości ok. dwóch pięści szt. 25, różne naturalne obiekty znalezione w parku

Wiek uczestników

7-9 lat

Scenariusz: Ewa Wrembel

Prowadzenie: Eliza Sereda, Ida Sielska, Ewa Wrembel

Opieka artystyczna: prof. dr hab. Eugeniusz Józefowski, dr Monika Aleksandrowicz

Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, Polska

Refleksje

Spotkanie z dziećmi i współtworzenie z nimi działania warsztatowego okazało się być dla mnie lekcją wrażliwości, uważności oraz pokory.

Każdy z ośmiu 8-letnich chłopców, z którymi prowadziłam warsztat, był oddzielnym kosmosem – wrażliwym na inne bodźce, w całkiem inny sposób postrzegającym świat, inaczej wchodzącym w relacje, o innych predyspozycjach i naturalnych zainteresowaniach. Każdy z tych małych kosmosów wymaga zaopiekowania – dostrzeżenia go i pochylecia się nad jego wrażliwością, łagodnego kierowania w stronę tego, co go interesuje i rezygnacji z tego, co nie zwraca jego uwagi, bez próby przeforsowania swoich przekonań.

Po warsztacie pojawiła się we mnie refleksja – jak kruchą materią są dzieci, a potem wyrastający z nich dorośli. Jak łatwo przeoczyć jedno cichsze, mniej przebojowe dziecko w grupie żywych i głośniejszych kolegów. Jak często unifikuje się dzieci, ugładza pod matrycę, ucisza, ignoruje, lekceważy w procesie edukacji, nie tylko artystycznej, częstokroć nawet bez złej intencji. Chwila nieuwagi, rozproszenia i rzecz dzieje się sama.

Na samym wstępie warsztatu okazało się, że chłopcy w ogóle nie „czują” założenia warsztatowego, który im zaproponowałam. Konfrontacja konceptu na papierze z żywą tkanką dziecięcych zainteresowań dała prztyczek w nos. Wymusiło to na mnie dynamiczne i spontaniczne reagowanie na potrzeby grupy – zmianę koncepcji na warsztaty, aby organicznie pójść za kierunkiem, który wskazują mi zainteresowania chłopców. Zatem jestem jedynie współautorem powstałego warsztatu – 1/9 pomysłu.

Sam czas spędzony na Kieszce Vincenta był czasem intensywnym i pełnym inspiracji, pomimo trudności związanych z czasem w jakim się znajdujemy, stworzył przestrzeń do rozwoju i współpracy.

Ewa Wrembel

The memory of the stone

Conceptual framework

The stone, as an element of inanimate nature has been a silent observer of this world since its very beginning – it probably carries within it indescribable wisdom resulting from its experience, but also the unusual stories it has witnessed.

If you tune the child's perception into creative thinking in these categories, you may find that a stone is for children like a grandfather to his grandchildren – we meet him to hear all the incredible stories and adventures he has experienced.

Unfortunately, the memory of the 'stone grandfather', just like the memory of our grandparents, is simply unreliable – it fades away and escapes in time.

The children's task is to bring the memory out of the stone and create new, common stories by interacting with the stone in space.

Aims

- to activate children's imagination – evoking memory/remembrances and seeing it in places and objects that seemingly do not have it
- introduction to the "magical" and abstract world of animalization of objects that surround us
- deepening the relationship with the surrounding nature of which we are part (a stone – as a family member).

Stage 1

Imaginary training.

Together with the children we enter the magical world of stones, which become our grandparents. We tell the children a story about how a stone that has been lying in the park for many years has witnessed many unexpected, surprising and sometimes touching stories. We tell them that a stone probably had been here before the park became a park. Maybe it is a friend of an old maple whose roots surround it? Maybe it is angry with the young leaves that fall on it in autumn, covering it up completely? Maybe the daisies from the flowerbed on the right, had been once its neighbours, before it was moved one day?

We introduce the child to the story of their chosen stone, but also encourage them to create their own by interacting with the stone. How does a stone create memory? By touch, by sight, by being together?

Stage 2

Making a common history.

This part of the workshop is a series of children's activities within the park space.

- moving it to places where it hasn't been before, and we would like it to be remembered
- rolling it on the different textures (e.g. earth, grass, sand, bark...) to remind it of past events
- "meeting an old friend" – a visit to the place where the stone once lived, "talking" to a buddy
- collecting small treasures along the way (e.g. leaves, sticks, cones...) and then making them into an unforgettable map of memories for stone.

Stage 3

Map of memories.

On the mirror-foil wheels, children arrange the stories they have experienced with the stone and those they are supposed to remember.

- We choose the place where the stone is to live and create memories
- we place the stone in the middle of a circle made of foil, so we choose what the stone will see in the reflection (e.g. the reflection of the sky, part of a selected tree, a small bush...)
- we arrange a map of memories of the stone from elements previously collected by children

Stage 4

My day with Grandpa Stone.

In this part, the children talk about stories they have created with the stone that it is supposed to remember. About extraordinary stories the stone told them when it reminded them. About the meetings that have taken place today and about the map of memories of their stone shows.

Materials

a circle with a diameter of 40cm cut out of Bristol 3mm 25pcs., a roll of self-adhesive mirror foil for plastering wheels 3 pcs., a "park" stone of the size of about two fists 25pcs., various natural objects found in the park

Age of participants

7-9 years old

Scenario: Ewa Wrembel

Conducting: Eliza Sereda, Ida Sielska, Ewa Wrembel

Artistic supervision: Professor Eugeniusz Józefowski, PhD Monika Aleksandrowicz
The Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wrocław, Poland

Reflections

Meeting children and co-creating a workshop activity for them turned out to be a lesson in sensitivity, mindfulness and humility for me.

Each of the eight 8-year-old boys with whom I conducted the workshop was a separate universe – sensitive to different stimuli, with a completely different perception of the world, different relationships, different predispositions and natural interests. Each of these small universes needs to be taken care of – to see him and take into account his sensitivity, gently directing towards his interests and giving up what doesn't attract his attention, without trying to push his beliefs through.

After the workshop appeared a reflection – how fragile the matter is for children and then for future adults. How easy it is to overlook one quieter, less go-getting child in a group of lively and noisy colleagues. How often children are unified, smoothed under the matrix, silenced, ignored, disregarded in the process of education, not only artistic, often even without bad intentions. A moment of inattention, distraction and things just go on.

At the very beginning of the workshop, it turned out that the boys do not "feel" at all the workshop ideas I presented them. The confrontation of the concept on paper with the living tissue of children's interests brought me down a peg. It forced me to react dynamically and spontaneously to the needs of the group – to change the concept for the workshop in order to organically follow the direction that the boys' interests show me. So I am only the co-author of the workshop – 1/9 of the idea.

The time spent on the Vincent's Pockets was an intense and inspiring time, despite the difficulties of the time we find ourselves in, it created a space for development and cooperation.

Ewa Wrembel



Pamięć kamienia The memory of the stone



Pamięć kamienia The memory of the stone



Wiatroloty Windcrafts

Wiatroloty

Opis działań

Podczas warsztatów poznamy skrywane tajemnice żywiołów Ziemi, skupiając się na żywiole wiatru. Spróbujemy dowiedzieć się, w jaki sposób wiatr wpływa na materię nieożywioną i na nasze zmysły. Zagłębimy się w niematerialność mas powietrza oddziałujących na naszą kreatywność i odczuwanie. Stworzymy instalacje artystyczne korespondujące ze środowiskiem naturalnym. Wspólnymi siłami podejmiemy próbę dialogu z wiatrem.

Cele

- edukacyjne

Rozwój odczuwania wrażeń sensorycznych, doskonalenie umiejętności manualnych poprzez manipulowanie i konstruowanie różnorodnymi, nieoczywistymi (w tym pochodzącymi z natury) tworzywami, wiedza teoretyczna z land artu, wiedza na temat żywiołów, wiedza na temat wiatru, wiedza o materiałach, inspirowanie się twórczością artystów land artowych, rozwijanie wyobraźni i kreatywnego myślenia poprzez poszukiwanie nieoczywistych, tajemniczych cech przedmiotów, projektowanie oryginalnej instalacji spełniającej określone funkcje w przestrzeni naturalnej, znalezienie przestrzennej reprezentacji swojej wizji.

- artystyczne

Poznanie właściwości materiałów w ruchu, tworzenie instalacji korespondujących z otoczeniem, budowanie na podstawie obserwacji otoczenia relacji pomiędzy przestrzenią rzeczywistą a światem wyobrażeń, powstanie obiektu artystycznego, wystawa powstałych obiektów.

Przebieg sytuacji twórczej

Uczestnicy zapoznają się z prowadzącymi oraz ze sobą nawzajem.

Dzieci siadają przy stolikach według uznania. Następnie prowadzący przeprowadzają z nimi krótką pogadankę na temat wiatru oraz techniki land artu. Wspominają o tym, że land art może być mały jak kałuża i wielki jak pole. Przy land artcie pojawiają się takie nazwiska, jak: Robert Smithson, Richard Long, Christo, Tadeusz Kantor. Reprodukcje ich dzieł zostaną pokazane na zdjęciach.

Prowadzący wytłumaczą główne zadanie polegające na stworzeniu pojedynczych instalacji odpowiadających na cztery zagadnienia, którymi będą: dźwięczność, bezdźwięczność, ciężar i lekkość. Pojedyncze wiatroloty będą zawieszane na gałęziach drzew odpowiadających danej właściwości.

Następnie dzieci dostaną brystol i podkładowki oraz spróbują odpowiedzieć ilustracyjnie i kreatywnie na pytania: „Czym jest wiatr?”, „Jak sobie go wyobrażasz?”, „Jak wiatr oddziałuje na przedmioty nieożywione?”. Po ukończeniu wstępnych szkiców omawiamy wspólnie prace i pomysły dzieci na instalacje.

Rozpoczęcie pracy

Każdej z czterech grup zostanie przypisana właściwość instalacji: dźwięczność, bezdźwięczność, ciężar i lekkość.

Prowadzący wyjaśniają, jaką formę ma przybrać wiatrolot (są to zawieszki z dowolną ilością elementów o odpowiednich właściwościach doczepionych do sznurka).

Realizacja

Dzieci rozpoczynają pracę nad swoimi indywidualnymi wiatrolotami, korzystając z przygotowanych materiałów. W trakcie pracy mogą dyskutować między sobą i wymieniać się pomysłami i przemyśleniami. Grupa z właściwością „dźwięczności” korzysta z materiałów generujących dźwięki, np. dzwoneczki, puszki, tacki grillowe. Grupa „bezdźwięczność” wykorzystuje, np.: bryły ze styropianu, pióra dekoracyjne. Grupa „ciężkość” korzysta przykładowo z: drewnianych koralików, zdobyczy z parku (np. gałęzie).

Grupa „lekkość” może korzystać np. z piór, folii bąbelkowej, woreczków spożywczych.

Zakończenie

W finale każda z grup zawiesza na określonej gałęzi drzewa swoje wiatroloty. Dodatkowo na linie przy drzewie zostają zawieszane szkice dzieci sprzed rozpoczęcia zadania głównego. Po wyeksponowaniu prac każdy uczestnik opowiada o swoim

działaniu, trudnościach w trakcie wykonywania instalacji przestrzennej, o tym czy szkic pomógł w realizacji pracy i czy dokonania korespondują ze środowiskiem naturalnym. Dzieci będą mogły zabrać szkice ze sobą, a większa instalacja z wiatrolotów jest sukcesywnie rozbudowywana przez następane grupy w kolejnych dniach.

Materiały i narzędzia

Bibuła kolorowa 50cm x 65cm, różne kolory 4 zestawy po 5 szt., krepa kolorowa mix 50 x 200cm 3 zestawy, sznurek konopny 100m szt. 4, sznurek bawełniany szt. 6 – 2mm 150mb., żyłka wędkarska 250m 0,25mm szt. 4, włóczka 100m szt. 5, zakrętki od butelek szt. 300, pastele 10 zestawów po 12 szt., gumki szt. 20, temperówki szt. 12, brystol 250g 50cm x 70cm 30 arkuszy, tekturowe podkładki 50cm x 70cm 2mm, klej wikol szt. 10, pędzle szczecinowe szt. 20, nożyczki szt. 15, taśma papierowa szt. 30, taśma przezroczysta szt. 30, taśma dwustronna szt. 10, folia aluminiowa szt. 20, folia stretch, folia malarska szt. 1, gąbka florystyczna szt. 15, dzwoneczki szt. 110 (1 opakowanie), drewniane korale 5cm średnicy szt. 100, drut miedziany 1mm 10m szt. 1, tacki grillowe aluminiowe szt. 10, pióra dekoracyjne 5 opakowań, makaron rurki 10 opakowań, folia bąbelkowa 0,5m x 10m, woreczki spożywcze, zdobycze z parku

Wiek uczestników

9-12 lat

Scenariusz: Justyna Bogucka, Patrycja Nowatkowska, Agata Rożyńska

Prowadzenie: Justyna Bogucka, Agata Rożyńska

Opieka artystyczna: dr Barbara Kaczorowska

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, Polska

Refleksje

Udział w 19. edycji Kieszeni Vincenta był dla nas niesamowitym przeżyciem pod każdym względem. Spotkania z innymi uczestnikami były doświadczeniem niezwykle inspirującym i budującym. Mogliśmy dyskutować na różne tematy dotyczące sztuki, dzielić się swoimi doświadczeniami, przeżyciami artystycznymi a także zobaczyć, że każdy rozumie sztukę na swój własny sposób. Prezentacje przygotowane przez uczestników warsztatów były bardzo mobilizujące do własnych działań i poszukiwań. Niezwykle pobudzały naszą kreatywność. Prowadzący również nie zawadzili, wspierając nas na każdym kroku oraz dzieląc się o wiele większym doświadczeniem w zakresie sztuki i pracy z dziećmi. Co zaś dotyczy warsztatów przeprowadzanych w ramach festiwalu, to nadal nie możemy wyjść z podziwu, że pomimo tak trudnych warunków byliśmy wszyscy w stanie się zorganizować.

Nasza grupa nie była liczna, raptem osiem osób, jednak okazała się bardzo różnorodna pod względem podejścia do zadań, kreatywnych rozwiązań i osobowości. Dzieci były bardzo otwarte na współpracę, choć nie było to takie oczywiste na samym początku, ale wszystkie niepewności i wstyd udało się przełamać w imię dobrej zabawy. Byliśmy bardzo usatysfakcjonowane, że scenariusz i warsztaty, które przygotowałyśmy w ramach konkursu tak bardzo przypadły do gustu naszym uczestnikom! Ogromnie się cieszyliśmy, że w tych trudnych czasach mogliśmy podarować im choć półtorej godziny zabawy i kontaktu z innymi ludźmi. Dla nas, jako przeprowadzających warsztaty, te doświadczenia miały wymiar edukacyjny.

Zajęcia pokazały nam, że nie zawsze wszystko idzie zgodnie ze scenariuszem, czasem wypadnie jakaś niespodziewana okoliczność. Czasami sprawa dotyczyła innego pomysłu na realizację, która zupełnie odbiegała od tej zamierzonej, niekiedy robiło się poważniej i trzeba było przełamywać pewne blokady emocjonalne. Każda z tych sytuacji wymagała od nas profesjonalnego podejścia i przede wszystkim zyczliwości dla uczestnika. Te trudności nauczyły nas szybkiego reagowania i gimnastyki kreatywności, by jak najlepiej rozwiązać problem. Po warsztatach mieliśmy możliwość wspólnej dyskusji z innymi grupami, mogliśmy wtedy „przegadać” różne trudności i sposoby ich rozwiązywania.

Udział w 19. Kieszeni Vincenta na pewno na długo zapisze się nam w pamięci jako wydarzenie budujące, pouczające i rozwijające naszą kreatywność.

Justyna Bogucka, Agata Rożyńska

Windcrafts

Description of activity

During the workshop we will learn the hidden secrets of the elements of the earth, focusing on the elements of the wind. We will try to learn how the wind affects inanimate matter and our senses. We will delve into the immateriality of air masses influencing our creativity and feeling. We will create artistic installations that correspond to the environment. Together, we will try to dialogue with the wind.

Aims

- educational

Development of sensory experience, improvement of manual skills by manipulating and constructing various, non-obvious (including natural) materials, theoretical knowledge of Land Art, knowledge of the elements, knowledge of the wind, knowledge of materials, inspiration from the work of Land Art artists, development of imagination and creative thinking by searching for non-obvious, mysterious features of objects, designing an original installation fulfilling certain functions in natural space, finding a spatial representation of your vision.

- artistic

Learning the properties of materials in motion, creating installations corresponding to the environment, building relations between the real space and the world of ideas on the basis of observation of the environment, creation of an artistic object, exhibition of created objects

The course of a creative event

Participants get to know each other and art animators.

Children sit down at the tables as they wish. Later, the art animators conduct a short talk about the wind and Land Art technique. They mention that Land Art can be small as a puddle and big as a field. The names Robert Smithson, Richard Long, Christo and Tadeusz Kantor appear in the context of Land Art. Reproductions of their works are shown in the pictures.

The art animators explain the main task of creating individual installations that respond to four issues: sound, soundlessness, weight and lightness. The individual windcrafts are to be hung on tree branches corresponding to a given property.

Then the children receive Bristol and pads and try to answer the questions illustratively and creatively: "What is wind?", "How do you imagine it?", "How does the wind affect inanimate objects?". After completing the preliminary sketches, we discuss the children's works and ideas for installations together.

Starting work

Each of the four groups is assigned an installation property: sound, soundlessness, weight and lightness.

The art animators will explain what form the windcrafts should take (these are hangers with any number of elements with appropriate properties attached to the string).

Implementation

Children start working on their individual windcrafts using the prepared materials. During the work they can discuss and exchange ideas and thoughts.

A group with a 'sound' property uses materials that generate sounds, e.g. bells, cans, grill trays.

The "soundless" group uses e.g. polystyrene blocks and decorative feathers.

The "heaviness" group uses, for example: wooden beads, park findings (e.g. branches).

The "lightness" group can use e.g. feathers, bubble wrap, food bags.

Completion

In the finale, each group hangs its windcrafts on a selected branch of the tree. Additionally, children's sketches made before the main task are hung on a rope next to the tree. After the works are exposed, each participant talks about his/her activity, difficulties during the execution of the spatial installation, whether the sketch helped in the execution of the work and whether the achievements correspond to the natural environment. The children can take the sketches with them, and the larger windcraft installation is gradually extended by the works of next groups in the following days.

Materials and tools

colourful tissue paper 50cm x 65cm, different colours 4 sets of 5 each, colour crepe mix 50 x 200cm 3 sets, hemp string 100m, 4pcs., cotton string - 2mm - 150m., fishing line 25mm-250m., yarn 100m 5pcs., bottle caps 300pcs., pastels 10 sets of 12 each, rubber 20pcs., sharpeners 12pcs., Bristol 250g 50cm x 70cm 30 sheets, cardboard pads 50cm x 70cm 2mm, glue 10pcs., brushes 4pcs., yarn 250m, pastels 10 sets of 12 each, rubber 5pcs., scissors 15pcs., paper tape 30pcs., transparent tape 30pcs., double-sided tape 10pcs., aluminium foil 20pcs., stretch foil, painting foil, floral sponge 15pcs., bells 110pcs. (1 package), wooden beads 5cm diameter, 100pcs., copper wire 1mm 10m pcs., aluminium grill trays 10pcs., decorative feathers 5 pcs., macaroni 10 pcs., bubble foil 0,5m x 10m, food bags, park findings

Age of participants

9 -12 years old

Scenario: Justyna Bogucka, Patrycja Nowatkowska, Agata Rożyńska
Conducting: Justyna Bogucka, Agata Rożyńska
Artistic supervision: PhD Barbara Kaczorowska
Nicolaus Copernicus University in Toruń, Poland

Reflections

Participation in the 19th edition of the Vincent's Pocket was an incredible experience for us. Meetings with other participants were an extremely inspiring and edifying experience. We were able to discuss various art topics, share our experiences, and see that everyone understood art in their own way. The presentations prepared by the participants of the workshops were very mobilizing for our actions and explorations. They were extremely stimulating for our creativity. The art supervisors also did not disappoint us, supporting us at every step and sharing experience of art and working with children.

As for as the workshops conducted within the framework of the festival are concerned, we still cannot imagine that despite such difficult conditions we were all able to organize ourselves. Our group was not numerous, only eight people, but turned out to be very diverse in terms of approach to tasks, creative solutions and personality. The children were very open to cooperation, although it was not so obvious at the very beginning, but all the uncertainties and shyness could be overcome in the name of good fun.

We were very satisfied that the scenario and the workshops we prepared for the competition were so much to our participants' liking! We were very happy to give them at least one and a half hours of fun and contact other people in these difficult times. For us, as workshop leaders, these experiences had an educational dimension. The workshops showed us that not always everything went according to the scenario, sometimes some unexpected circumstance would happen. Sometimes it was another idea for realization, which was completely different from the intended one, sometimes it got more serious and some emotional blockades had to be overcome. Each of these situations required a professional approach and above all kindness to the participant. These difficulties taught us how to react quickly and how to exercise creativity in order to solve the problem in the best possible way. After the workshop we had the opportunity to discuss with other groups, we could then "talk" about the different difficulties and how to solve them. Participation in the 19th Vincent's Pocket will surely be long remembered as an event that builds, instructs and develops our creativity.

Justyna Bogucka, Agata Rożyńska



Wiatroloty Windcrafts



Wiatroloty Windcrafts



Kreatywni odkrywcy – ponadczasowe wynalazki Creative explorers – timeless inventions

Kreatywni odkrywcy – ponadczasowe wynalazki

Opis działań

Podczas warsztatów poznamy niezwykle wynalazki z obecnych oraz minionych czasów. Spróbujemy odpowiedzieć na pytania: „Po co są nam nowe odkrycia?“, „Czy można stworzyć jeszcze coś nowego?“. Zanurzymy się w świat, który nie posiada ograniczeń naszej kreatywności. Wspólnymi siłami stworzymy objekty jeszcze nieistniejące, które może w przyszłości zmienią świat.

Cele

- edukacyjne

- inspirowanie się twórczością wybitnych wynalazców
- rozwijanie wyobraźni i kreatywnego myślenia poprzez poszukiwanie nieoczywistych, tajemniczych cech i zastosowań przedmiotów
- projektowanie intrygującego obiektu spełniającego określone funkcje
- wykonanie prototypu zaprojektowanego przedmiotu, znalezienie przestrzennej reprezentacji swojego pomysłu
- rozwijanie zdolności manualnych poprzez manipulowanie i konstruowanie różnorodnymi, zaskakującymi (w tym pochodzącymi z natury) tworzywami
- praca w grupie, ćwiczenie współpracy i wspieranie relacji interpersonalnych

- artystyczne

- powstanie obiektu artystycznego
- wystawa powstałych obiektów

Przebieg

Wprowadzenie do warsztatów, zapoznanie się uczestników i prowadzących.

Dzieci siadają na kocach w grupach 4-5-osobowych. Wysłuchują pogadanki o wybranych wynalazcach (np. Leonardo da Vinci, Cai Lin, Jan Szczepanik). Każda grupa otrzymuje tajemniczy przedmiot lub reprodukcję przedmiotu. Zadaniem uczestników jest odgadnąć, do czego one mogą służyć (np. podwójne nosidełko dla dziecka do jazdy na łyżwach), zapisują swoje przypuszczenia na kartkach.

Przedmioty wędrują od grupy do grupy.

Na końcu prowadzący zbierają kartki i podsumowują pomysły dzieci. Odczytują ich przypuszczenia, a następnie opowiadają o faktycznym zastosowaniu przedmiotu.

Rozpoczęcie pracy

Prowadzący zadają pytania o wymarzony przedmiot do rozwiązania jakiegoś własnego problemu lub marzenia, np. maszyna do rozwiązywania pracy domowej, teleporter do innych wymiarów, sokownik napojów magicznych itd. Dzieci indywidualnie wykonują szkice tych przedmiotów ołówkami i mazakami na kartkach A4. Następnie uczestnicy w grupach nawzajem oglądają swoje prace. Zadaniem jest połączenie wszystkich pomysłów w jeden obiekt, wykorzystując minimum jedną cechę każdego szkicu do pracy finalnej. Grupy rysują swoje połączone pomysły na kartkach papieru w taki sam sposób jak poprzednio. Efektem grupowych projektów jest stworzenie przestrzennej formy – makiety, wizualizacji do 1 metra wysokości, nie mniejszej niż 35 cm.

Spacer

Dzieci pod opieką prowadzących na spacerze w parku szukają potrzebnych elementów konstrukcyjnych i wykończeniowych – patyków, liści, kamieni, zbierając je do koszyków (każda grupa dostaje jeden koszyk).

Realizacja

Z zebranych na spacerze elementów oraz z materiałów przygotowanych wcześniej przez prowadzących dzieci tworzą makietę, prototyp swojego wynalazku na stolikach.

Zakończenie pracy

Każda z grup przedstawia swój wynalazek. Omawia jego założenia, zastosowanie, przedstawia również szkic, na podstawie którego powstała makietka. Prowadzący zadają pytania dzieciom: „Co w przedstawianej pracy jest interesujące? Na jakie kreatywne pomysły wpadli projektanci wynalazku? Czy chcieliby z niego skorzystać?“

Po prezentacji uczestnicy mają okazję obejrzeć prace innych grup jak na muzealnej wystawie.

Materiały i narzędzia

koce szt. 5, ołówki B2 szt.25, gumki do ścierania szt. 25, markery czarne szt. 25, kartki A4 ksero szt. 50, taśmy papierowe szare szt. 5, sznurki jutowe około 50m szt. 5, tektury 100cm x70cm o grubości 2mm szt. 10, talerzyki papierowe okrągłe (najlepiej w kolorze zwykłej tektury) szt. 30, słomki papierowe (najlepiej w kolorze zwykłej tektury) szt. 100, kartonowe pudełka około 20x20x20 szt. 15, kleje w płynie do papieru szt. 5, pędzelki o 3 różnych grubościach (do kleju) po 6 szt., kubeczki papierowe (najlepiej w kolorze zwykłej tektury) szt. 50, nożyczki szt.15, patyki od 10cm do 50cm ok. 2cm średnicy 50 szt., kamienie otoczaki nie większe niż pięć szt. 30, liście 5 garści, koszyki wiklinowe szt. 5

(do przeprowadzenia jednego warsztatu dla około 25 uczestników)

Wiek uczestników

10 - 12 lat

Scenariusz: Kinga Kaczewiak, Magdalena Mazur, Anastasiia Utkina

Prowadzenie: Paulina Gołoś, Agata Polny, Weronika Stuczyńska

Opieka artystyczna: dr Barbara Kaczorowska

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, Polska

Refleksje

Tegoroczne warsztaty twórcze miały odmienny przebieg od tych, które odbywały się w ubiegłych latach. Były one wyzwaniem zarówno dla uczestników jak i organizatorów. Uważam jednak, że mimo trudnych okoliczności, w których się znaleźliśmy, narodziło się wiele ciekawych pomysłów na kreatywne spożytkowanie wspólnego czasu.

Jednym z nich były Działania efemeryczne, których pomysłodawcą był prof. Eugeniusz Józefowski. Dały nam szansę na integrację i wspólne uczestnictwo w wymyślonych aktywnościach. Niezwykle interesującym pomysłem było również wprowadzenie możliwości prezentacji swoich dokonań artystycznych, dzięki czemu zapoznaliśmy się z twórczością prowadzących i studentów. Było to dla mnie głęboko inspirującym doświadczeniem, gdyż rzadką okazją jest możliwość pokazania swoich prac na forum.

Przeprowadzony warsztat Kreatywni odkrywcy – ponadczasowe wynalazki, moim zdaniem zaciekał młodych uczestników.

Na początku, aby wzbudzić zainteresowanie dzieci, zaproponowałyśmy zabawę integracyjną w „głuchy telefon”, w której dzieci przekazywały sobie hasła dotyczące warsztatu, np. ornitohopter. Następnie przeprowadziłyśmy burzę mózgow na temat odkrywców i ich wynalazków. Dzieci chętnie wypowiadały się na temat znanych im innowatorów, z zaciekawieniem słuchały naszej pogadanki o wybranych przez nas wynalazkach m.in. Janie Szczepaniku, Józefie Hoffmannie czy Leonardo Da Vincim.

W celu pobudzenia abstrakcyjnego myślenia dzieci, przyniosłyśmy ze sobą pewne rekwizyty, np. widły do przerzucania ziemniaków, miotłę, dziurkacz. Zadałyśmy uczestnikom pytania, czy wiedzą, do czego służą te przedmioty. Pogłębiając dalej temat, zapytałyśmy, do czego innego mogłyby one służyć. Miało to na celu rozbudzenie kreatywności uczestników. Nasz cel został osiągnięty, gdyż dzieci miały bardzo dużo ciekawych pomysłów, np., że widły mogłyby zostać wykorzystane w biurze jako wieszak do ubrań, a dziurkacz jako przyrząd do produkcji konfetti.

W celu wprowadzenia do pierwszego szkicu dzieci miały odpowiedzieć na pytanie: Jakich wynalazków potrzebują na co dzień? Czego im brakuje we współczesnym świecie?

Uczestnicy zostali podzieleni na trzy grupy, w których tworzyli swoisty projekt – hybrydę.

W każdej grupie powstał obiekt, który był prototypem wynalazku. Dzieci miały do dyspozycji tylko naturalne tworzywa: kartony, tuby papierowe, patyki, sznurki i kamienie. Naszym celem było to, aby dzieci poczuły się jak dawni wynalazcy, którzy nie mieli dostępu do nowoczesnych technologii.

Przeprowadzone przez nas zajęcia spotkały się z ogromnym zainteresowaniem, dzieci były bardzo pobudzone twórczo i wykazywały duże zaciekawienie tematem warsztatu. Jedynym ograniczeniem był dla nich czas.

Reasumując: 19. edycja Kieszonki Vincenta była niezwykle ciekawym czasem, wypełnionym inspirującymi doznaniem, rozbudzającym naszą kreatywność. Sądzę, że zarówno nas jak i dzieci pobudzi do dalszej pracy twórczej.

Weronika Stuczyńska

19. Międzynarodowe Warsztaty Niepokoju Twórczego Kieszonki Vincenta, ze względu na szczególny czas, który jest niewątpliwie trudny dla wszystkich i stawia nas w obliczu nowej rzeczywistości, miały w tym roku wyjątkowy przebieg. Niemniej to właśnie dzięki Kieszonki Vincenta mieliśmy możliwość oderwania się od codzienności i zanurzenia się w świecie „twórczego niepokoju”.

Tegoroczne spotkania zaczęliśmy od „działań efemerycznych”, które zaproponował prof. Eugeniusz Józefowski. Ich istotą było twórcze działanie z pozyskaną z magazynu materiałem. Owe działanie, czy może i wyzwanie, zmierzanie się ze spontaniczną akcją oraz reakcją uczestników, pozwoliło na integrację wszystkich osób biorących udział w warsztatach. Była to świetna rozgrzewka przed działaniami z dziećmi.

Warsztat Kreatywni odkrywcy – ponadczasowe wynalazki, który przeprowadziłyśmy z młodymi „wynalazcami” z pewnością zaangażował wszystkich młodych uczestników do wspólnego działania. Bez wątplenia pobudził w nich kreatywność oraz skłonił do abstrakcyjnego myślenia. Grupa bardzo dobrze odnalazła się w warsztatowej rzeczywistości i bez problemu, za to z ogromną ilością pomysłów przystąpiła do pracy twórczej.

Pogadanka, burza mózgów, zabawa integracyjna – sprawiły, że dzieci szybko zaczęły odpowiadać nietuzinkowymi projektami na pytanie: Jakich wynalazków jeszcze nie ma? Czego użytecznego brakuje we współczesnym świecie?

Aby mocniej zaktywizować dzieci do pracy twórczej, zostały one podzielone na trzy bardzo małe grupy. Dzieci na początku miały wymyślić swój indywidualny, niesamowity wynalazek i przedstawić jego projekt na kartce. W kolejnym etapie, każdym uczestnik prezentował swój pomysł w obszarze swojej małej grupy. Następnie, zadaniem każdej z grup, było zbudowanie prototypu maszyny, która będzie zawierać w sobie wszystkie najważniejsze cechy i elementy, stworzonych wcześniej, indywidualnych wynalazków. Nad powstaniem hybrydowej maszyny dzieci pracowały wspólnie, jednakże każde dziecko szczególną uwagę skupiło na swoim „indywidualnym” elemencie wynalazku. W efekcie wspólnej pracy, powstały niesamowite obiekty – trzy prototypy nowych ponadczasowych wynalazków.

Dzieci w trakcie warsztatu były bardzo zaangażowane – od początku, aż do samego końca. Potrafiły skupić uwagę na swoim szczególnym elemencie, jak i na wspólnym, ogólnym projekcie. Pomimo pracy grupowej miały możliwość wyróżnienia swojego oryginalnego pomysłu.

Jeszcze raz bardzo chciałabym podziękować wszystkim organizatorom i uczestnikom 19. Międzynarodowych Warsztatów Niepokoju Twórczego Kieszonki Vincenta, za to, że w tym trudnym i wyjątkowym czasie, mogliśmy zaznać „twórczego niepokoju”, który „niepokoić” będzie nas oby jak najdłużej.

Agata Polny

Creative explorers – timeless inventions

Description of activity

During the workshop we will learn about extraordinary inventions from the present and past times. We will try to answer questions: "Why do we need new discoveries?"; "Can we create something new?". We will dive into a world that has no limits to our creativity. Together we will create objects that do not exist yet, which may change the world in the future.

Aims

- educational

- being inspired by the work of outstanding inventors
- developing imagination and creative thinking by searching for unobvious, mysterious features and applications of objects
- designing an intriguing object that fulfils certain functions
- making a prototype of the designed object, finding a spatial representation of your idea
- developing manual skills by manipulating and constructing a variety of surprising (including natural) materials
- group work, exercise cooperation and support interpersonal relationships

- artistic

- creation of an art object
- exhibition of the created objects

The course of the workshop

Introduction to the workshop, getting acquainted with the participants and the art instructors.

Children sit on blankets in groups of 4-5 people. They listen to talks about selected inventors (e.g. Leonardo da Vinci, Cai Lin, Jan Szczepanik).

Each group receives a mysterious object or a reproduction of an object. The participants' task is to guess what they may be used for (e.g. a double baby carrier for skating), write down their speculations on cards.

The objects go from group to group.

At the end, the instructors collect the cards and summarize the children's ideas. They read out their foundations and then talk about the actual use of the object.

Starting work

The art instructors ask questions about the object of your dream to solve your own problem or dream, e.g. homework solving machine, teleporter to other dimensions, magical drinks juicer, etc. Children make individual sketches of these objects with pencils and markers on A4 cards.

Then participants in groups watch each other's work. The task is to combine all ideas into one object, using at least one feature of each sketch for final work. The groups draw their combined ideas on sheets of paper in the same way as before.

The effect of group projects is to create a spatial form - a mock-up, visualization up to 1 meter high, not less than 35 cm.

Walk

Children go on a walk to the park to look for the necessary construction and finishing elements –sticks, leaves, stones, and collect them into baskets (each group gets one basket).

Implementation

From the elements collected during the walk and from the materials prepared earlier by the art instructors they create a model, a prototype of their invention on the tables.

Completion of work

Each group presents its invention. They discuss its foundations, application, and also present a sketch, on the basis of which the model was created. The art instructors ask questions to the children: "What is interesting about the presented work? What creative ideas did the designers of the invention come up with? Would they like to use it?".

After the presentation the participants have the opportunity to see the works of other groups as in the museum exhibition.

Materials and tools

blankets 5pcs., pencils B2 25pcs., rubbers 25pcs., black markers 25pcs., A4 paper sheets 50pcs., grey paper strips 5pcs., jute cords about 50m 5pcs., cardboard 100cm x70cm thick 2mm 10pcs., round paper plates (preferably in the color of plain cardboard) 30pcs., paper straws (preferably in the color of plain cardboard) 100pcs., cardboard boxes about 20x20x20 15pcs., liquid glue to paper 5pcs., brushes of 3 different thicknesses (for glue) 6 each, paper cups (preferably in the color of plain cardboard) 50pcs., scissors 15pcs., sticks from 10cm to 50cm about 2cm in diameter 50 pcs, pebble stones no bigger than a fist 30pcs., leaves 5 handfuls, wicker baskets 5pcs. (for one workshop for about 25 participants)

Age of participants

10 - 12 years old

Scenario Kinga Kaczewiak, Magdalena Mazur, Anastasia Utkina
 Conducting: Paulina Gołoś, Agata Polny, Weronika Stuczyńska
 Artistic supervision: PhD Barbara Kaczorowska
 Nicolaus Copernicus University in Torun, Poland

Reflections

This year's creative workshops were different from those held in previous years. It was a challenge for both participants and organisers. However, I think that despite the difficult circumstances in which we found ourselves, many interesting ideas for creative use of common time were born.

One of them was the Ephemeral Activities, whose originator was Professor Eugeniusz Józefowski. They gave us a chance to integrate and participate together in imaginary activities. It was also an extremely interesting idea to introduce the possibility of presenting our artistic achievements, thanks to which we became acquainted with the work of the teachers and students. It was a deeply inspiring experience for me, as it is a rare opportunity to show our works in the forum.

The workshop "Creative Explorers – Timeless Inventions", which was conducted, in my opinion, interested young participants.

At the beginning, in order to arouse the interest of the children, we proposed an integration game in the "dead phone", in which the children communicated the slogans concerning the workshop, e.g. ornithohopter. Then we brainstormed about the explorers and their inventions. The children were eager to talk about the innovators they knew and listened with interest to our conversation about the inventors we chose, such as Jan Szczepanik, Józef Hoffman or Leonardo Da Vinci.

In order to stimulate children's abstract thinking, we brought with us some props, e.g. a potato pitchfork, broomstick, punch. We asked the participants if they knew what these objects were for. Further on, we asked what else they could be used for. This was to stimulate the creativity of the participants. Our goal was achieved because the children had a lot of interesting ideas, e.g. that a pitchfork could be used in the office as a clothes hanger and a punch as an instrument for making confetti.

In order to introduce the first sketch, the children had to answer the question: What kind of inventions do they need every day? What do they lack in the modern world?

The participants were divided into three groups, in which they created a kind of project - a hybrid.

In each group an object prototype of the invention was created. The children had only natural materials at their disposal: cardboards, paper tubes, sticks, cords and stones. Our goal was to make the children feel like old inventors who had no access to modern technologies.

The workshops we conducted generated great interest, the children were very creative and showed great interest in the topic of the workshop. The only limitation for them was time.

To sum up: the 19th edition of the Vincent's Pocket was an extraordinary time, filled with inspiring experiences, arousing our creativity. I think that both we and the children will be stimulated to further creative work.

Weronika Stuczyńska

The 19th International Workshop of Creative Anxiety Vincent's Pocket, due to a special time which is undoubtedly difficult for all and which confronts us with a new reality, and has had a special course this year. Nevertheless, it was thanks to the Vincent's Pocket that we had the opportunity to break away from everyday life and immerse ourselves in the world of "creative anxiety".

This year's meetings started with "ephemeral activities" proposed by Professor Eugeniusz Józefowski. Their essence was the creative action with the matter obtained from Tadeusz Wieczorek's workshop. This action, or maybe even a challenge, facing the spontaneous action and the reaction of the participants, allowed for the integration of all the people taking part in the workshops. It was a great warm-up before the activities with children.

The Creative Explorers-Timeless Inventions Workshop that we conducted with young "inventors" certainly involved all the young participants in the joint action. It undoubtedly stimulated their creativity and made them think in an abstract way. The group found itself very well in the workshop reality and without any problem, but with a lot of ideas started to work creatively.

Talk, brainstorm, integration play– this made the children quickly respond with unusual projects to the question: What inventions do we need? What useful things are missing in the modern world?

In order to encourage children to work creatively, they were divided into three very small groups. In the beginning, the children were supposed to come up with their individual, amazing invention and present its design on a piece of paper. In the next stage, each participant presented their idea in his/her small group. Then, the task of each group was to build a prototype of a machine that would contain all the most important features and elements of the previously created individual inventions. The children worked together on the creation of the hybrid machine, however, each child focused particular attention on its "individual" element of the invention. As a result of the joint work, amazing objects were created – three prototypes of new timeless inventions.

The children were very engaged during the workshop – from the beginning to the end. They were able to focus their attention on their particular element as well as on the common overall project. Despite the group work, they were able to distinguish their original idea.

Once again, I would like to thank all the organisers and participants of the 19th International Creative Anxiety Workshop Vincent's Pocket, for the fact that in this difficult and exceptional time, we could have experienced "creative anxiety", which will "bother" us for as long as possible.

Agata Polny



Kreatywni odkrywcy – ponadczasowe wynalazki Creative explorers – timeless inventions



Kreatywni odkrywcy – ponadczasowe wynalazki Creative explorers – timeless inventions



Tajemnice kreatywnej przyrody The secrets of creative nature

Tajemnice kreatywnej przyrody

Cele warsztatu

Wytlumaczenie zagadnienia kreatywności oraz tajemnicy poprzez porównanie ich do tajemnic kreatywności przyrody.

Przebieg warsztatu

Wprowadzenie

Pytania do dzieci o ich wiedzę związaną z przyrodą, np.: Czym jest dla was drzewo? Jak je postrzegacie? Czy wiecie, jaką funkcję pełnią korzenie drzewa? Czy uważacie, że drzewa są potrzebne? Co teraz dzieje się pod powierzchnią ziemi, na której stoimy?

Etap I

Temat zostanie rozszerzony o informacje zaczerpnięte z książki Petera Wohllebena *Sekretne życie drzew*, na przykład dotyczące komunikacji drzew poprzez korzenie, wydzielany zapach, czy też roli grzybni jako leśnego Internetu.

W dalszej kolejności uczniowie dowiedzą się, na czym polega wzajemna relacja ekosystemu, jak wszystko jest od siebie zależne i powinno współgrać, by uzyskać harmonię.

Etap II

Na podstawie przekazanych informacji, poprzez działania plastyczne na chodnikowej nawierzchni, uczestnicy będą mieli za zadanie stworzenie swojego własnego ekosystemu, który charakteryzowałby się ustalonymi przez dzieci zasadami oraz zależnościami.

Każde z nich na początek poszuka w lesie jednego wybranego dowolnie przedmiotu, który związany jest z naturalnym środowiskiem, z przyrodą. Na jego podstawie, z pomocą dodatkowych materiałów (takich jak kolorowa kreda, wytłaczanki na jajka, naturalny sznurek), uczestnicy wykreują dookoła przestrzeń integralną z przestrzenią pozostałych osób. Inspirując się przyrodą, zbudują swój kreatywny system powiązań i wzajemnych relacji.

Zakończenie

Prowadzący podsumują wykonaną pracę uczestników. Zadadzą im pytania o ich pracę: „Jakie zależności wymyśliście? Czy coś z tych rozwiązań można by wprowadzić w nasze życie?”

Prowadzący podkreślą, jak bardzo przyroda jest niezbędna i potrzebna nam do życia, jednocześnie niosąc przesłanie, by o nią dbały.

Materiały

zebrane wcześniej, przez nas oraz z uczestników, materiały pochodzenia naturalnego, 10 paczek kolorowej kredy, patyki do szaszłyków 10 paczek, 3 kłębki średnio grubego naturalnego sznurka po 100 metrów, wytłaczanki na jajka 50 szt., 20 par nożyczek

Wiek uczestników

10-12 lat

Scenariusz: Filip Kołat

Prowadzenie: Filip Kołat, Tytus Niewiedział, Olga Ossowska

Opieka artystyczna: dr Beata Marcinkowska

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Polska

Refleksje

Uważamy, iż młodzi uczestnicy warsztatów poradzili sobie doskonale. Każdy miał za zadanie stworzyć swój własny ekosystem na podstawie zebranych w pobliskim parku elementów natury, a dokładniej mówiąc, system współzależności. Uczestnicy do dyspozycji również mieli dostarczone przez organizatorów materiały w postaci różnych sznurków, wytłaczanek czy wykałaczek. Przy ich użyciu powstały przeróżne i ciekawe konstrukcje zbudowane z liści, gałęzi, kamieni a przede wszystkim kasztanów, których było tam dość sporo.

Chcieliśmy, żeby dzieci wykorzystały swoją wyobraźnię, poszerzoną o zdobytą na warsztatach wiedzę dotyczącą skomplikowanych, wzajemnych relacji w życiu przyrody. Ważne było, by powstające projekty wynikały z przemyślanych działań bazujących na prawdziwych schematach, o których była mowa podczas krótkiego wprowadzenia.

Przebieg warsztatu był niezwykle przejmujący. Wszyscy byli emocjonalnie zaangażowani w budowę konstrukcji. Każdy miał okazję zaskoczyć innych swoim oryginalnym podejściem do tematu, co zapewniło też nieprzewidziany rozwój zdarzeń.

Niezwykle ciekawe okazało się zachowanie młodych uczestników, gdyż zaczęli zawiązywać między sobą sojusze, co doprowadziło również do powstania podziałów i konfliktów. Trzeba jednak tutaj przyznać, iż takie zachowania również w naturze są na porządku dziennym, co podkreśla nierozłączność z nią człowieka.

Możemy śmiało powiedzieć, że zajęcia były dla nas interesującą lekcją. Dały nam dużo do myślenia odnośnie działania grupy oraz związanej z nią odpowiedzialności.

Spodobało nam się również późniejsze powarsztatowe spotkanie, które według nas było bardzo owocne, gdyż pozwoliło nam na wymienienie się spostrzeżeniami z pozostałymi grupami prowadzącymi warsztaty.

Filip Kołat, Tytus Niewiedział, Olga Ossowska

The secrets of creative nature

Objectives of the workshop

Explaining the issue of creativity and mystery by comparing them to the secrets of nature's creativity.

The course of the workshop

Introduction

Questions to children about their knowledge of nature, such as: What is a tree to you? How do you see it? Do you know what the roots of a tree do? Do you think that trees are needed? What is happening now under the surface of the ground we are standing on?

Stage I

The topic will be expanded to include information taken from Peter Wohlleben's book *The Secret Life of Trees*, for example, on the communication of trees through roots, the smell, or the role of mycelium as the forest internet.

Then the pupils will learn about the relationship between the ecosystems, how everything is interdependent and should interact to achieve harmony.

Stage II

On the basis of the information provided, through artistic activities on the pavement, the participants will have the task of creating their own ecosystem, which would be characterised by the principles and dependencies established by children.

Each of them will first of all look for one freely chosen object in the forest, which is connected with the natural environment, with nature. On its basis, with the help of additional materials (such as coloured chalk, stamps, natural string), the participants will create a space around the forest that is integral to the space of the others. Inspired by nature, they will build their creative system of connections and mutual relations.

Completion

The art animators will summarise the work done by the participants. They will ask some questions about their work:

"What kind of relationships did you invent? Could any of these solutions be implemented in our life?"

The art animators will emphasize how much nature is necessary for us to live, while at the same time carrying the message to take care of it.

Materials

collected earlier, materials of natural origin, 10 packets of coloured chalk, shashlik sticks 10 packets, 3 balls of medium thick natural string 100 metres each, egg stamps 50 pieces, 20 pairs of scissors

Age of participants

10-12 years old

Scenario: Filip Kołat

Conducting: Filip Kołat, Tytus Niewiedział, Olga Ossowska

Artistic supervision: PhD Beata Marcinkowska

The Strzeмиński Academy of Fine Arts in Łódź, Poland

Reflections

We believe that the young participants of the workshops did well. Everyone had the task, on the basis of the elements of nature collected in the nearby park, to create their own ecosystem, or more precisely, a system of interdependence. The participants also had at their disposal materials provided by the organisers in the form of various strings, packings or toothpicks. They were used to create various interesting constructions made of leaves, branches, stones and, above all, chestnuts, of which there were quite a few.

We wanted the children to use their imagination, extended by the knowledge gained from the workshops concerning complicated, mutual relations about the life of nature. It was important that the projects were based on well thought-out actions, based on real schemes, which were mentioned during the short introduction.

The course of the workshop was extremely moving. Everyone was emotionally involved in the construction of the structure. Everyone had the opportunity to surprise others with their original approach to the topic, which also ensured unforeseen developments.

The behaviour of the young participants turned out to be extremely interesting as they started to form alliances between themselves, which also led to divisions and conflicts. However, we have to admit here that such behaviour is also ordinary in nature, which therefore emphasises man's inseparability from it.

We can securely say that workshops were an interesting lesson for us. It gave us a lot to think about how the group works and the responsibility that follows it.

We also liked the subsequent post-workshop meeting, which we thought was very fruitful, as it allowed us to exchange our observations with the other groups conducting the workshops.

Filip Kołat, Tytus Niewiedział, Olga Ossowska



Tajemnice kreatywnej przyrody The secrets of creative nature



Tajemnice kreatywnej przyrody The secrets of creative nature



Tajemnicza dłoń – narzędzie kreatywności The mysterious hand – a tool for creativity

Tajemnicza dłoń – narzędzie kreatywności

Opis

Uczestnicy warsztatu zdobędą wiedzę z zakresu sztuki instalacji. Ich zadaniem będzie kreatywne wykorzystanie jednego elementu jakim jest odcisk własnej dłoni, do stworzenia wspólnej realizacji przestrzennej. Projekt będzie nawiązywał do twórczości Magdaleny Abakanowicz *Nierozpoznani*, w której ciało człowieka odegrało istotną rolę i niesie przesłanie tajemniczości. Praca artystki mówi o fenomenie życia, porusza problemy odwagi, przetrwania. Ludzka dłoń również jest tajemnicą. Nie ma dwóch identycznych dłoni. Każda linia naszej dłoni jest wyjątkowa i niepowtarzalna. Każdy odcisk linii papilarnych jest inny i od wieków pozostaje on tajemnicą. Jednocześnie dłoń jest narzędziem kreatywności i symbolem działania, sprawczości, mocy i wsparcia. To dzięki naszym dłoniom możemy tworzyć to, co podsuwa nam wyobraźnia. Praca będzie polegać na stworzeniu formy własnej dłoni, a następnie umieszczeniu jej w konkretnej przestrzeni parku. Celem warsztatu jest pobudzenie wyobraźni przestrzennej oraz rozwijanie kreatywnego myślenia o ludzkim ciele.

Cele

- kreatywne wykorzystanie własnych dłoni
- ukazanie możliwości wykorzystania własnego ciała w sztuce
- analiza pracy Magdaleny Abakanowicz
- pogłębianie wiedzy dotyczącej instalacji
- ćwiczenie wyobraźni przestrzennej.

Przebieg

Zajęcia rozpoczną się przy pracy Magdaleny Abakanowicz, do której prowadzący przejdą z grupą.

Wprowadzenie: Przedstawienie uczestnikom sylwetki Magdaleny Abakanowicz oraz największej plenerowej realizacji pracy artystki.

Pytania do uczestników: Co przedstawia praca Magdaleny Abakanowicz? O czym waszym zadaniem mówi ta praca? Jakie emocje w was budzi?

Etap I

Dzieci tną bandaże gipsowe na małe kawałki. Następnie smarują jedną z dłoni wazeliną. Moczą kawałki bandażu w wodzie i samodzielnie okleją nimi wewnętrzną stronę lewej lub prawej dłoni. Czekają, aż bandaże wyschną i zdejmują je, przyczepiają do nich sznurek (również mokrym bandażem).

Etap II

Przybliżenie dzieciom pojęcia sztuki instalacji. Prowadzący pokazują przykłady instalacji artystycznych umieszczonych w przestrzeni publicznej. Uczestnicy robią wspólnie instalacje z powstałych gipsowych dłoni. Na sznurkach rozciągniętych pomiędzy drzewami, w określonej wcześniej przestrzeni parku, dzieci będą zawieszać swoje odciski dłoni, tak by powstała instalacja przestrzenna.

Zakończenie: Rozmowa na temat instalacji. Pytania do uczestników: „Jakie przesłanie niesie wasza praca i jakie emocje budzi?”.

Materiały

bandaż gipsowy szt. 30 (1 bandaż dla 1 uczestnika), sznurek jutowy 100m (grubość 5 mm), około 15 pojemników/kuwet na wodę, 6 opakowań wazeliny (500g), 3 większe wiadra do wody, papierowe ręczniki szt. 8, suszarka do włosów szt. 2

Wiek uczestników

10-14 lat

Scenariusz: Donata Turek

Prowadzenie: Przemysław Fus, Donata Turek, Marta Wojtyńska

Opieka artystyczna: dr Beata Marcinkowska

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Polska

Refleksje

19. edycja Kieszeni Vincenta była niewiarygodnym przeżyciem, przepelnionym ogromną dawką emocji i refleksji w odniesieniu do całego wydarzenia, a zwłaszcza do warsztatów. Mając na uwadze obecny czas, z jakim musieliśmy się zmierzyć, nie odebrało to nam (jako grupie tworzącej warsztat) czerpania przyjemności i różnych refleksji życiowych z prowadzenia zajęć. Mimo, iż było nas troje i byłoby można wnioskować, że posiadamy trzy odmienne doświadczenia, to w wielu aspektach nasze przemyślenia mocno się pokrywały. Uczestnicy warsztatu podeszli do tematu z ogromną otwartością i łatwością. Przebieg części technicznej nie sprawił im problemu, a przechodząc do finalnego elementu warsztatu, dzieci przebiły całkowicie nasze oczekiwania. Z dużą wrażliwością wyszły na świat. Skonfrontowały siebie, swoje emocje, wizje artystyczne ze światem zewnętrznym w sferze instalacji artystycznej.

Pierwszym etapem było zapoznanie się z rzeźbą Magdaleny Abakanowicz Nierozpoznani, która mieści się w centralnej części parku Cytadela w Poznaniu. W trakcie oglądania rozwinęła się dyskusja na temat form rzeźbiarskich dotyczących tej pracy. Dzieci wnikliwie i chętnie przyglądały się rzeźbie, podjęły próbę głębszej analizy dzieła, przechadzając się pomiędzy odlewami, dotykając ich, co pomogło w zapoznaniu się z formą rzeźbiarską. Taka introdukcja pozwoliła na pobudzenie dziecięcej wyobraźni, co przełożyło się na dalszą część warsztatu, który przebiegł pomyślnie i sprawnie.

Po obejrzeniu rzeźby zapoznaliśmy dzieci z głównym zadaniem warsztatu – stworzeniem formy gipsowej własnej dłoni. Młodzież nie bała się eksperymentować z własnym ciałem. Każda forma gipsowa była całkowicie inna, ale mogłyby się zdawać, że są bardzo podobne. Niektóre z dzieci zrobiły bardziej statyczne prace, inne nieco bardziej ekspresyjne. Jedne wykonywały je z większą wnikliwością, ale każde było ogromnie przejęte i zaangażowane. Praca z własnym ciałem była dla nich elementem zaskoczenia i ciekawości. Chętnie i bez wahania poddały się temu tematowi. Nie bały się tego, że mogą się ubrudzić, że ciężko będzie ściągnąć formę z dłoni. To pokazało, jak wyobraźnia nieblokowana przez opiekunów, którzy dają wsparcie i zainteresowanie, może dać efekty niesamowitej otwartości w działaniu.

Ostatnim etapem było ustawienie grupowej instalacji przez uczestników (co bezpośrednio miało odwoływać się do Nierozpoznanych). Dzieci mogły same zdecydować, gdzie postawią swoje własne formy gipsowe. My, prowadzący, byliśmy bardzo zaskoczeni tym, z jaką łatwością i otwartością dzieci podeszły do końcowej fazy warsztatu. Bez dłuższego zastanawiania stworzyły niesamowitą, wpływającą na wyobraźnię odbiorcy instalację. Z łatwością wykorzystywały elementy otaczającej przyrody do umieszczenia form w przestrzeni. Na koniec mogły skonfrontować swoją pracę z pracami innych uczestników. Porównać, dotknąć i zwrócić uwagę na różnice. Całość warsztatu można ocenić jako piękne doświadczenie, które zostanie z nami na bardzo długo. Warsztat odbył się w spokojnej i bezkonfliktowej atmosferze. Uczestnicy byli bardzo zadowoleni i z chęcią zabrali dzieła artystyczne wykonane przez siebie do domu.

Przemysław Fus, Donata Turek, Marta Wojtyńska

The mysterious hand – a tool for creativity

Description

Workshop participants will gain knowledge of the art of installation. Their task will be to create a creative use of one element, which is the imprint of their own hand, to create a joint spatial realization. The project will refer to the work of Magdalena Abakanowicz – *Unrecognized*, in which the human body plays an important role and carries a message of mystery. The artist's work speaks about the phenomenon of life, touches upon the problems of courage, and survives. The human hand is also a mystery. There are no two identical hands. Each line of our hand is unique and unrepeatable. Each fingerprint is different and has remained a mystery for centuries. At the same time, the hand is an instrument of creativity and a symbol of action, efficiency, power and support. It is thanks to our hands that we can create what our imagination suggests.

The work will consist in creating the form of our own hand and then placing it in a specific space in the park. The aim of the workshop is to stimulate spatial imagination and develop creative thinking about the human body.

Aims

- creative use of your own hands
- showing the possibility of using one's own body in art
- analysis of Magdalena Abakanowicz's work
- improving knowledge of installations
- exercise of spatial imagination.

The course of the workshop

The workshops will begin with the work of Magdalena Abakanowicz, to which the art animators take the group.

Introduction: Short talk about Magdalena Abakanowicz and her biggest extensive outdoor work in the Citadel Park.

Questions to participants: What does Magdalena Abakanowicz's work present? What does this work tell you about? What emotions do you have?

Stage I

Children cut plaster bandages into small pieces. They then grease one of their hands with Vaseline. They can put pieces of bandage in water and plaster their left or right hand. They wait for the bandages to dry and take them off and attach a string to them.

Stage II

Introducing the concept of the art of installation to children. The art animators show examples of art installations placed in public spaces. The participants make installations together from their plaster hands. On strings stretched between the trees, in a pre-determined park space, the children hang their palm prints so that a spatial installation is created.

Completion: Conversation about the installation. Questions to participants: "What message does your work convey and what emotions does it evoke?"

Materials

gypsum bandage 30 pcs. (1 bandage for 1 participant), jute cord 100m (thickness 5 mm), about 15 water containers/cuvettes, 6 packs of Vaseline (500g), 3 big water buckets, paper towels 8pcs., hair dryer 2pcs.

Age of participants

10-14 years old

Scenario: Donata Turek

Conducting: Przemysław Fus, Donata Turek, Marta Wojtyńska

Artistic supervision: PhD Beata Marcinkowska

The Strzemiński Academy of Fine Arts in Łódź, Poland

Reflections

The 19th edition of the Vincent's Pocket was an incredible experience. It was filled with a huge dose of emotions and reflection, referring to the whole event as well as to the workshops. Bearing in mind the current time we had to face, it did not deprive us (as a group designing the workshop) of the pleasure and the enjoyment of various life reflections from conducting workshops. Although there were three of us, so one could conclude that we had three different experiences, our reflections overlapped strongly in many aspects. The workshop participants approached the topic with great openness and ease. The course of the technical part did not cause any problems, and moving on to the final part of the workshop, the children exceeded our expectations completely. They must have been born with great sensitivity. They confronted themselves, their emotions and artistic visions with the outside world in the sphere of artistic installation.

The first stage was to get acquainted with the sculpture by Magdalena Abakanowicz – Unrecognized, which is located in the central part of the citadel in Poznan. During the viewing, we discussed the sculptural forms concerning this work. The children looked at the sculpture carefully and willingly, and attempted a deeper analysis of the work by walking between the casts, touching them, which helped them to become familiar with the sculptural form. Such an introduction allowed the children's imagination to be stimulated, which in effect strengthened the further part of the workshop, which went well and efficiently.

After seeing the sculpture, we returned to the building, where we introduced the children to the main task of the workshop. The children's task was to create a plaster form of their own hand. The young people were not afraid to experiment with their own body. Each gypsum form was completely different, abstracted from the fact that you can see that these are the gypsum forms of the hand. Some of the children made more static works, others slightly more expressive. Some of them did it with more insight, but each one was extremely concerned and devoted. Working with their bodies was an element of surprise and curiosity for them. They willingly welcomed this subject without hesitation. They were not afraid that they might get dirty, or that it would be difficult to pull the cast out of their hands. This has shown how the imagination unblocked by the animators, who give support and interest, can result in an incredible openness in action.

The last stage was making a group installation (which was to refer directly to the group of forms in the Unrecognized sculpture). The children could decide where they would place their own plaster forms. We were very surprised by how easily and openly the children approached the final stage of the workshop. Without much thought, the children created an incredible installation, influencing the imagination of the recipient. They easily used elements of the surrounding nature to place the forms in a given space. At the end they could confront their work with that of the other participants. Compare, touch and draw attention to the differences. The whole workshop can be assessed as a beautiful experience that will stay with us for a very long time. The workshop took place in a calm and conflict-free atmosphere. The participants were very satisfied and willingly took their artwork home.

Przemysław Fus, Donata Turek, Marta Wojtyńska



Tajemnicza dłoń – narzędzie kreatywności The mysterious hand – a tool for creativity



Tajemnicza dłoń – narzędzie kreatywności The mysterious hand – a tool for creativity



Podróż przez pustynię – film poklatkowy A journey through the desert – a stop-motion film

Podróż przez pustynię – film poklatkowy

Przygotowanie

Przed rozpoczęciem warsztatów prowadzący przygotowują z desek drewnianą ramę – kwadrat o boku 150cm. Ułożona na ziemi zostaje wewnątrz wysypana warstwą piasku o grubości ok. 5-8 cm. Nad piaskownicą ustawiają statyw, który podtrzymuje aparat cyfrowy. Kadr obejmuje całą piaskownicę. Obok stanowiska umieszczają dodatkowo wiadro kamieni, patyki i grabie.

Przebieg

Uczestnicy ustawiają się przy piaskownicy, kolejno są proszeni o ingerencję w jej przestrzeń. Podstawowymi sposobami są rzut kamieniem, grabienie lub rysowanie patykami. Każda z tur opatrzona jest dodatkowym poleceniem, np. „bądź siłaczem”, „góry i doliny”, „fatamorgana”, „gwiazdziste niebo”. Po każdej rundzie dzieci decydują, czy chcą usunąć kamienie i wygładzić rysunki, czy kontynuować bez oczyszczania piasku. Po każdej ingerencji wykonujemy cyfrowe zdjęcie piaskownicy. Dzięki umieszczeniu aparatu w nieruchomym punkcie jedyną zmienną na fotografii jest kompozycja powstająca na piasku. Pozwoli nam to na proste przekształcenie serii zdjęć w animację poklatkową. Na koniec wspólnej zabawy obejrzymy powstały film – zapis podróży przez pustynię.

Celem warsztatu jest współpraca i budowanie wspólnoty wśród uczestników. Każda ingerencja w przestrzeni piaskownicy uwieczniona w filmie ukazuje etapowość procesu twórczego. Daje to dzieciom poczucie, że ich wkład w działanie grupy jest ważny, widoczny i wartościowy. Dodaje im to pewności siebie i chęci do działania. Poprzez obserwowanie kolegów, którzy w różny sposób realizują hasła prowadzących, inspirowanie się wzajemnie. Poprzez ukazanie mnogości rozwiązań jednego zadania, uczą się kreatywności i niesablonowego myślenia.

Materiały i narzędzia

piasek drobnoziarnisty, czarny ok. 100 kg, otoczaki białe wielkości dziecięcej pięści szt. 80, 4 deski do budowy piaskownicy o wymiarach 150x20 cm, gwoździe, młotek, wiadro kamieni, patyki, grabki, aparat fotograficzny o ogniskowej 18mm, który obejmie w kadrze kwadrat o wymiarach 150x150cm, statyw fotograficzny

Wiek uczestników

11-14 lat

Scenariusz: Ida Sielska

Prowadzenie: Eliza Sereda, Ida Sielska, Ewa Wrembel

Opieka artystyczna: prof. dr hab. Eugeniusz Józefowski

Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, Polska

Refleksje

Tegoroczna Kieszka Vincenta była festiwalem pełnym zaskoczeń, wymagała elastyczności, spontaniczności i otwartego umysłu. Na początku powitały nas „epidemiczne” zmiany i ostrzeżenia, podczas warsztatów zaskoczyły mnie dzieci i ich wizja. Czarny piasek zahipnotyzował grupę tak bardzo, że o działaniu w kolejności i pojedynczo nie było mowy. Wspólnie zasiedliśmy przy piaskownicy i z pomocą haseł z kapelusza rysowaliśmy patykami, układaliśmy kamienie w konstelacje i budowle. Przez moment zmartwiło mnie to odejście od scenariusza, ale radość i zaangażowanie dzieci szybko rozwiąły moje wątpliwości. Nie chciałam narzucać im swojej wizji, być warsztatowym tyranem, surową nauczycielką. Chciałam, by ten czas był wytchnieniem od szkolnej ławki, edukacyjnych szablonów i ograniczeń. Powstała podczas pracy animacja dokumentuje wielość pomysłów i energię jej małych twórców.

Bardzo cieszy mnie, że mogłam wziąć udział w Kieszce Vincenta. Warsztaty, zarówno te prowadzone przeze mnie, jak i te, w których uczestniczyłam, dużo mnie nauczyły. Spotkanie z dziećmi dało mi energię i motywację do dalszej pracy. Mam nadzieję, że spotkamy się na festiwalu również za rok.

Ida Sielska

A journey through the desert – a stop-motion film

Preparation

Before the workshop the art animators prepare a wooden frame from the boards – a square of 150cm. It is placed on the ground and filled with a layer of sand about 5-8cm thick. Above the sandpit, there is a tripod which supports a digital camera. The frame covers the whole sandpit. Next to the stand art animators place an additional bucket of stones, sticks and a rake.

The course of the workshop

The participants stand by the sandpit, one by one and they are asked to interfere with its space. The basic methods are: stone throwing, raking or drawing with a stick. Each of the rounds is marked with an additional command, e.g. "be a strong man", "mountains and valleys", "Fata Morgana", "starry sky". After each round, children decide whether they want to remove stones and smooth the drawings or continue without cleaning the sand.

After each intervention we take a digital photo of the sandbox. Thanks to placing the camera in a fixed point, the only variable in the photograph is the composition created on the sand. This will allow us to easily transform a series of photographs into time-lapse animation. At the end of the play we will watch the created film – a record of the journey through the desert.

The aim of the workshop is cooperation and building community among the participants. Each interference in the space of the sandpit recorded in the film shows the gradual nature of the creative process. This gives the children the feeling that their contribution to the group is important, visible and valuable. This gives them confidence and willingness to act. By observing their colleagues, who in different ways implement the idea of the workshop, they inspire each other. By showing the multitude of solutions for one task, they learn to be creative and think outside the box.

Materials and tools

fine black sand about 100 kg, white pebbles the size of a child's fist 80pcs, 4 planks for building a sandpit 150x20cm, nails, hammer, bucket of stones, sticks, rakes, camera with a focal length of 18mm, which will cover a 150x150cm square in a frame, photo tripod

Age of participants

11-14 years old

Scenario: Ida Sielska

Conducting: Eliza Sereda, Ida Sielska, Ewa Wrembel

Artistic supervision: Professor Eugeniusz Józefowski

The Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wrocław, Poland

Reflections

This year's Vincent's Pocket was a festival full of surprises, requiring flexibility, spontaneity and an open mind. At the beginning we were welcomed by "epidemic" changes and warnings, during the workshop I was surprised by the children and their vision. The black sand hypnotised the group so much that there was no question of acting in order and one by one. Together we sat by the sandpit and with the help of the slogans from the hat, we drew with sticks, arranged stones into constellations and buildings. For a moment I was worried about this withdrawal from the workshop's scenario, but the joy and commitment of the children quickly dispelled my doubts. I didn't want to impose my vision on them, to be a workshop tyrant, a strict teacher. I wanted this time to be a respite from the school bench, educational templates and limitations. The animation created during the work documents the multitude of ideas and the energy of its little creators. I am very happy that I was able to take part in the Vincent's Pocket. The workshops, both those conducted by me and those in which I participated, taught me a lot. The meeting with children gave me energy and motivation to continue working. I hope that we will also meet at the festival next year.



Podróż przez pustynię – film poklatkowy A journey through the desert – a stop-motion film



Podróż przez pustynię – film poklatkowy A journey through the desert – a stop-motion film



Kształt myśli Shape of thought

Kształt myśli

Wprowadzenie / Tekst dla nauczycieli

Komunikacja od zawsze była i jest fundamentalną potrzebą człowieka. Podczas ewolucji przybierała różne formy, kształty i korzystała z wielu typów narzędzi – środków przekazu informacji, pełniła różne funkcje. Porozumiewamy się ze sobą na różne sposoby, poprzez język werbalny, mimikę, gesty, dotyk, twórczość itp. Jednym z wielu sposobów komunikacji jest telepatia, w której upatruje się języka przyszłości. Dzięki niej ludzie będą mogli komunikować się za pomocą wysyłanych impulsów, fal elektrycznych z zakodowaną informacją. Wystarczy powołanie myśli jako przyczynku do aktu komunikacji. Powstaje pytanie: co to takiego myśl, jak wygląda, czym się charakteryzuje? Trudno ją opisać, ponieważ ma złożoną budowę i nie jest dogłębnie jeszcze zbadana. W dzisiejszych czasach istnieje wiele teorii na temat tego, czym naprawdę jest myśl. Niektóre z teorii są związane z kolorami i falami magnetycznymi, inne natomiast z metafizyką i praktykami duchowymi. Nasz proces myślenia jest powiązany z naszymi zmysłami, percepcją, wiedzą i wieloma innymi aspektami.

Przebieg warsztatu

Wprowadzenie w temat działania i tematykę wizualizacji myśli. Podział grupy uczestników na pary i podanie zadania twórczego. W pierwszym etapie pracy każda osoba tworzy wizualizację myśli stanowiącej pytanie dla partnera z pary. Później następuje wymiana materialnej formy pytań i w ich kontekście w drugim etapie warsztatu powstają odpowiedzi na nie. Po powstaniu realizacji następuje objaśnienie intencji stawianych pytań i udzielanych na nie odpowiedzi. Konfrontacja założeń ideowych z realnie stworzonymi formami stanowić będzie obszar doświadczenia twórczego. Po omówieniu wszystkich realizacji będzie miała miejsce prezentacja na temat telepatii, sposobów komunikacji, wibracji elektrycznych w procesie myślenia.

Zadanie

Zadaniem uczestników będzie zbudowanie dialogu, dokonanie aktu komunikacji za pomocą wizualnej interpretacji myśli. Pracując w parach, dzieci i młodzież spróbują odpowiedzieć na pytanie: czy myśl może mieć materialną, wizualną formę, która posiada konkrety kształt, wielkość, wagę, kolor, fakturę czy strukturę? Jakie powinna mieć cechy i właściwości, by być klarowną i zrozumiałą? Każda ze zgromadzonych osób przygotowuje dla swego warsztatowego partnera „zmaterializowaną myśl” – stanowiącą pytanie. Nie ujawniając faktycznego jej sensu, znaczenia, koncentrując się jedynie na jej fizyczności i materialnych walorach, poprosi o odpowiedź na zadane pytanie. Po wykonaniu odpowiedzi twórczej uczestnicy zaprezentują werbalnie faktyczne sensy pytań i odpowiedzi, konfrontując je powstałymi realizacjami.

Materiały i narzędzia

potrzebny będzie laptop/rzutnik, kartony przestrzenne, butelki plastikowe, folie, gąbki, słomki, sznurki, kolorowe brystole, taśmy klejące, kleje, nożyczki

Wiek uczestników

11-14 lat

Scenariusz i prowadzenie: Stefaniya Abbasova, Ilsa Kaya, Sarah Kraku
Opieka artystyczna: dr Magdalena Parnasow-Kujawa, dr Tobiasz Winterhagen
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu, Polska

Refleksje

Bycie po raz pierwszy prowadzącym warsztat podczas Kieszeni Vincenta było naprawdę wielkim i satysfakcjonującym doświadczeniem. Pomimo tych trudnych pandemicznych czasów, całe wydarzenie było naprawdę dobrze zorganizowane i efektywne dla każdego uczestnika festiwalu. Kieszeń Vincenta została umiejętnie zaplanowana, obfitując w zajęcia zarówno dla uczestników jak i prowadzących. Dzień z efemerycznymi zajęciami był szczególnie wymagający i jednocześnie pełen emocji. Całość była przyjemna i stanowiła dobrą okazję do otwarcia szerszej perspektywy edukacyjnej.

Jako debiutanci na festiwalu Kieszeń Vincenta, jesteśmy bardzo zadowoleni z przebiegu warsztatu, który okazał się być bardzo konsekwentny, zabawny i edukacyjny. Przyjemnie było widzieć dzieci pracujące, myślące i tworzące, a także czerpiące z tego radość i dobrą zabawę. Praca w grupach, zadanie wymagające „nieszablonowego myślenia” i tworzenie czegoś co skłania do głębszego myślenia, pomogło stworzyć bardzo pozytywną i produktywną atmosferę.

Stefaniya Abbasova, IIsu Kaya, Sarah Kraku

The shape of thoughts

Introduction / Text for teachers

Communication has always been and is a fundamental human need. During the evolution it took various forms, shapes and used many types of tools – means of information transfer, it had various functions. We communicate with each other in different ways, through verbal language, facial expressions, gestures, touch, creativity, etc. One of the many ways of communication is telepathy, in which we see the language of the future. It will enable people to communicate by means of impulses, electric waves with coded information. It is enough to call up thoughts as a contribution to the act of communication. The question is: what is a thought, what does it look like, what is its characteristic? It is difficult to describe, because it has a complex structure and hasn't been fully studied yet. There are many theories today about what a thought really is. Some theories are related to colours and magnetic waves, others to metaphysics and spiritual practices. Our thinking process is linked to our senses, perception, knowledge and many other aspects.

The course of the workshop

Introduction to the topic of thought visualization. Dividing the group of participants into pairs and giving a creative task. In the first stage of the work each person creates a visualization of a thought which is a question for the partner of the pair. Then the material form of the questions is exchanged and in their context the answers to them are created in the second stage of the workshop. After the creation of the work, the intentions and answers to the questions are explained. The confrontation of ideological principles with the real created forms will be an area of creative experience. After discussing all the children's works there will be a presentation about telepathy, ways of communication, and electric vibrations in the process of thinking.

Task

The task of the participants will be to build a dialogue, to make an act of communication by means of visual interpretation of thoughts. Working in pairs, children and young people will try to answer the question: can a thought have a material visual form that has a specific shape, size, weight, colour, texture or structure? What qualities and properties should it have in order to be clear and understandable? Each of the gathered participants will prepare for their workshop partner a "materialised thought" – a question. Without revealing its true sense, meaning and focusing only on its physicality and material qualities, they will ask for an answer to the question asked. After the creative response, the participants will present verbally the actual senses of questions and answers, confronting them with the resulting realisations.

Materials and tools

a laptop/ projector, spatial cartons, plastic bottles, foils, sponges, straws, strings, coloured bristles, adhesive tapes, adhesives, scissors

Age of participants

11-14 years old

Scenario and conducting: Stefaniya Abbasova, İlsu Kaya, Sarah Kraku
Artistic supervision: PhD Magdalena Parnasov-Kujava, PhD Tobias Winterhagen
University of Arts in Poznań, Poland

Reflections

Being the first time an art animator of a workshop during the Kieszon Vincenta was a really great and satisfying experience. Despite these pandemic hard times, the whole event was really well-managed and effective for every participant of the festival. It was planned skilfully, abound in activities both for participants and art animators. The day with ephemeral activities was especially challenging and at the same time full of excitement. The whole thing was enjoyable and a good opportunity for opening a wider educational perspective.

Being debutants at the festival Kieszon Vincenta, we are highly satisfied with the course of the workshop. It turned out to be very consistent, fun and educative. It was pleasant to see children working, thinking and creating as well as enjoying it and having so much fun. Working in groups, having "thinking outside the box" type of the task and creating something that made them think deeper helped to arrange a very positive and productive atmosphere.

Stefaniya Abbasova, IIsu Kaya, Sarah Kraku



Kształt myśli Shape of thought



Kształt myśli Shape of thought



Tajemnice kreatywnej przyrody *The secrets of creative nature*

Dzika rzeka

Wprowadzenie

Przyroda jest niewątpliwie jednym z głównych źródeł kształtowania kultury poznawczej i społecznej dzieci. Dzięki eksperymentom, kreatywności i zabawie z materiałami naturalnymi, dzieci uczą się wielu nowych rzeczy, znajdują ciekawe związki, nabywają umiejętności, kształtują świadomość i zachowanie w środowisku naturalnym. Ich zachowanie w świecie przyrody jest spontaniczne i naturalne, wynika z poziomu wiedzy o przyrodzie. Sztuka jest inspirowana przez naturę i prowadzi w kierunku konstruktywnego wsparcia i współpracy. Warsztaty twórcze *Dzika rzeka* wzbudzają aktywność umysłową, emocjonalną i fizyczną, co pozytywnie wpływa na ogólny rozwój dziecka.

Cele

Działania w ramach warsztatu twórczego *Dzika rzeka* pomogą każdemu dziecku zbudować poczucie własnej wartości, rozwinąć ciekawość i rozpoznać własną tożsamość. Zwiększą umiejętności pracy w zespole, tolerancję, pobudzą inicjatywę i kreatywność. W wyniku współpracy w grupie uczestnicy zostaną nagrodzeni poczuciem satysfakcji i zabawy. Wolność działania ma prowokować do eksperymentowania, ponieważ sztuka jest spontaniczna i nie podlega wcześniejszemu planowaniu. Głównym celem warsztatów artystycznych jest nauczenie dzieci samodzielnego myślenia, swobodnego wyrażania siebie, dzielenia się swoimi fantazjami i pomysłami oraz odważnego rozwiązywania każdego problemu, który stanie im na drodze.

Przebieg

Warsztat zaczyna się od gry – *Bezpieczne przejście przez rzekę*. Wyimaginowana rzeka to niebieska tkanina położona na ziemi. Dzieci i animatorzy podzieleni na trzyosobowe grupy przejdą przez rzekę, stąpając po czterech kamieniach. Gra ta wprawi dzieci w dobry nastrój, zminimalizuje początkowy stres i otworzy ich umysły na kreatywność.

Drugi etap polega na wrzuceniu dużego worka nienadających się do recyklingu przedmiotów do wyimaginowanej rzeki. Animatorzy opowiadają o problemie zanieczyszczenia rzek i oceanów plastikiem oraz o cierpieniu morskich stworzeń. Proponują dzieciom, aby za pomocą taśmy klejącej, farby, liny i naturalnych materiałów, pracując całkowicie swobodnie, zamieniać niebezpieczne odpady w wodne stworzenia (potwory, abstrakcyjne kompozycje). Proces ten opiera się całkowicie na kreatywności i wyobraźni uczestników. Dzieci będą eksperymentować z nietypowymi materiałami i tworzyć swobodnie, bez krytyki i napięcia. Odkryją poprzez sztukę świat niewyczerpanych idei. Użycie metafory wizualnej, w której stworzenia (potwory, abstrakcyjne kompozycje) symbolizują lekkomyślny stosunek człowieka do natury, ma na celu sprzyjanie pozytywnemu emocjonalno-ewaluacyjnemu nastawieniu do żywej i nieożywionej przyrody, co jest warunkiem wstępnym do kształtowania pozytywnej postawy dzieci.

Materiały

10 szt. pasków (po 2: czerwone, żółte, niebieskie, zielone, pomarańczowe), jasnoniebieski materiał 4 m, folia PVC 24 arkusze (różne kolory), farba akrylowa 500 ml z każdego koloru (czerwony, żółty, pomarańczowy, niebieski, zielony, biały), taśma klejąca 3 szt. z każdego koloru jw., nożyczki 10 par, pędzle 20 szt., wiaderka na wodę/kubki 5 szt.

Wiek uczestników

10 - 12 lat

Scenariusz: dr Krasimira Borisova Drumeva
Uniwersytet Św. Cyryla i Metodego Wielkie Tyrnowo, Bułgaria

The Wild River

Introduction

Nature is undoubtedly one of the main source of information in shaping children's cognitive and social culture. Through experimentations, creativity and play with natural materials, children learn a lot of new knowledge, find interesting relationships, acquire skills, shape their environmental awareness and behaviour. Their reflection on the natural world is spontaneous and natural, motivated by the degree of their knowledge about it. The art is inspired by nature and has always worked in the constructive direction of support and collaboration. *The Wild River Creative Workshop* activates mental, emotional and physical activity, which positively affects the overall mental development of the child's personality.

Objectives

The activities during the Creative Workshop "The Wild River" will help each child to build self-esteem, develop curiosity and identity. It will increase teamwork skills, tolerance, provoke initiative and creativity. As a result of creative collaborations in a group, participants will be rewarded with a sense of satisfaction and fun. Freedom of action is given to provoke the desire to experiment, because art is spontaneous and not subject to prior planning. The main purpose of the art workshop is to teach children to think independently, to express themselves freely, to share their fantasies and ideas, and to solve boldly any problem that they face.

Scenario

The workshop begins with a game - *Cross the River Safely*. The imaginary river is a blue fabric laid on the ground. Children and art animators will be divided into groups of three participants and have to cross the river stepping on four stones. This game will improve the mood of the children and help to overcome the initial stress set up by the encounter with strangers and will open their mind for creativity.

The second stage involves the dumping of a large sack of non-recyclable trash into the imaginary river. Art animators talk about the problem of pollution of rivers and oceans by plastic and the suffering of all marine life. They tell to children to turn hazardous waste into water creatures (or monsters, or abstract composition) with the help of scotch tape, paint, rope and materials from nature. The process of creating water creatures will give complete freedom to work. It relies entirely on the creativity and imagination of the participants. They will experiment with unusual materials and create freely without criticism and tension. They will discover the world of inexhaustible ideas through art. The use of the visual metaphor, in which the creatures (or monsters, or abstract composition) symbolize man's reckless attitude towards nature, seeks to foster a positive emotional-evaluative attitude towards the living and non-living nature, which is a prerequisite for shaping the value orientation of children.

Materials

10 pcs. of stripes 2 red, 2 yellow, 2 blue, 2 green, 2 orange, light blue fabric 4 meters, PVC Foil 24 sheets (different colours), acrylic paint 500 ml. from each colour red, yellow, orange, blue, green, white, Scotch tape 3 pcs., from each colour red, yellow, orange, blue, green, white, scissors 10 pcs., brushes 20 pcs., water cans / cups 5 pcs.

Age of children

10 - 12 years old

Scenario: Krasimira Borisova Drumeva
University of Veliko Turnovo St Cyril and St. Methodius (Bulgaria)

Fundamenty przyszłości

Cele

Nowe doświadczenia i inspiracje. Interaktywne komunikowanie i współuczestnictwo w procesie kreatywnym, rozwój osobisty poprzez własne interpretowanie pewnych zjawisk i obiektów.

Przebieg

1. Część organizacyjna/wprowadzenie do tematu

Przywitanie uczestników. Przekazanie podstawowych informacji na temat pojęcia utopii. Prezentacja opinii dzieci i młodzieży na temat hipotetycznej przyszłości; jakie zmiany muszą zajść, aby nastąpił rozwój cywilizacji, co dla tego jest niezbędne.

2. Część zasadnicza

Każdy uczestnik otrzymuje worek łupku, kredę i zadanie stworzenia modułu z zawartym w nim przekazem, który będzie częścią fundamentu idealnej przyszłości. Przekaz powinien dotyczyć przemyśleń odnośnie przyszłości, może mieć charakter napisu, symbolu bądź być formą przestrzenną – modułem. Uczestnicy warsztatów zostaną również poproszeni o współpracowanie ze sobą dla stworzenia struktury globalnej. Po wykonaniu elementów powstanie wspólny, rozbudowany obiekt przestrzenny prezentujący megastrukturę „fundamentów przyszłości”.

3. Omawianie prac i dokumentacja

Indywidualne omawianie każdego modułu, dzielenie się odczuciami i spostrzeżeniami. Wspólna dyskusja dotycząca powstałej struktury. Podziękowanie dla uczestników za zaangażowanie i pracę. Dokumentacja zdjęciowa.

Miejsce

przestrzeń płaska z trawą, zbocza o różnych kątach nachylenia, ewentualnie ingerujące w zalesione obszary (w wypadku opadów deszczu, płaski obszar otwarty na przestrzeń pod namiotem)

Materiały

łupek ciemny grafit frakcja 40-80 mm 400 kg (50 worków po 8 kg), kreda biała szt. 100

Wiek uczestników

7-15 lat

Scenariusz: Eliza Sereda

Opieka artystyczna: prof. dr hab. Eugeniusz Józefowski, dr Monika Aleksandrowicz
Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, Polska

The foundations of the future

Objectives

New experiences and inspirations. Interactive communication and participation in the creative process, personal development through own interpretation of certain phenomena and objects.

The course of the workshop

1. Organisational part/ introduction to the topic

Welcome to the participants. Providing basic information on the concept of utopia. Presentation of children and young people's opinions about a hypothetical future; what changes must take place for the development of civilization to take place, which is necessary for this.

2. Main part

Each participant receives a bag of slate, chalk and the task of creating a module with the message, which will be part of the foundation of a perfect future. The message should be about reflection on the future, it can be a writing, a symbol or a spatial form – a module. Workshop participants will also be asked to work together to create a global structure. After the completion of the elements, a common, expanded spatial object will be created, presenting a megastructure of the "foundations of the future".

3. Discussing the work and documentation

Discussing each module individually, sharing feelings and thoughts. Joint discussion of the structure created. Words of thanks to the participants for their commitment and work. Photographic documentation.

Place

flat space with grass, slopes with different inclination angles, possibly interfering with wooded areas (in case of rain, flat area open to the space under the tent)

Materials

dark graphite slate fraction 40-80 mm 400 kg (50 bags of 8 kg), white chalk 100 pcs.

Age of participants

7-15 years old

Scenario: Eliza Sereda

Artistic supervision: Professor Eugeniusz Józefowski, PhD Monika Aleksandrowicz
The Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wrocław, Poland

Historia jeszcze nieopowiedziana

Wprowadzenie

Celem warsztatu jest rozwijanie kreatywności i wyobraźni poprzez stworzenie niezwykłej, unikalnej historii z użyciem wcześniej przygotowanych słów (w formie karteczek do losowania) oraz wykonanie strojów i artefaktów potrzebnych do przedstawienia tej historii. Celem jest również rozwój ekspresji twórczej. Dzieci będą miały do dyspozycji różne materiały, które będą mogły wykorzystać w dowolny sposób. Jednocześnie będą rozwijały umiejętność pracy w grupie i działania indywidualnego. Dzieci będą miały także okazję spróbowania pracy z ciałem i ruchem.

Przebieg

Prowadzący przedstawią uczestnikom temat warsztatu i wytłumaczą zasady tworzenia bajki metodą bricolage. W odniesieniu do procesów twórczych termin bricolage używany jest do opisywania procesów tworzenia nowej rzeczy lub dzieła artystycznego przy wykorzystaniu zastanych elementów składowych. W przypadku bajki będzie to tworzenie opowieści przy użyciu dostępnych słów. Słowa zostaną uprzednio przygotowane przez prowadzących i będą nawiązywały do parku oraz rzeczy, które można w nim znaleźć (np. kamień, strumyk, grzyb...). Każde dziecko ze specjalnie przygotowanego pudełka wylosuje jedno słowo i z jego użyciem stworzy jedno zdanie do bajki. Ważne jest, aby historia była spójna i zakończona zręczną pointą.

Wszystkie zdania będą zapisywane przez prowadzącego na dużym białym kartonie. Po stworzeniu historii, zostanie ona wspólnie odczytana. Kolejnym etapem warsztatów będzie tworzenie własnych strojów oraz przedmiotów, które kojarzą im się ze słowami uprzednio wylosowanymi. Każdy uczestnik będzie miał swoje słowo, z którym spróbuje się utożsamić, np. dziecko, które wylosowało słowo „liść” może stworzyć dla siebie zieloną pelerynę oraz ogonek lub gałązkę. Może stworzyć również coś mniej oczywistego i posłużyć się swoją wyobraźnią oraz kreatywnością. Do dyspozycji będą: kolorowe materiały, bibuła, ścinki filcu. Mogą zostać wykorzystane też przedmioty znalezione w parku.

Na zakończenie warsztatów dzieci wspólnie odtworzą wymyśloną przez siebie bajkę w przestrzeni parku.

Materiały

materiały i tkaniny w różnych kolorach (2 razy: 2x1,5 m, np. zielony, pomarańczowy, różowy, niebieski, fioletowy, czarny, czerwony, żółty, szary, biały, brązowy), ścinki filcu kolorowego (1kg), kolorowa bibuła (np. zielony, pomarańczowy, różowy, niebieski, fioletowy, czerwony, żółty – w sumie 50 arkuszy 50x70 cm), kolorowe markery (zielony, niebieski, czarny, czerwony), zszywacz, zszywki, kolorowy papier, np. karton kolorowy CANSON Iris A4 50 ark., nożyczki 25 par, nożyki do papieru szt. 3, taśmy dwustronne szt. 10, agrafki (opakowanie szt. 100), duży biały karton B1

Wiek uczestników

10-12 lat

Scenariusz: Marta Wojtyńska

Opieka artystyczna: dr Beata Marcinkowska

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Polska

A story yet to be told

Introduction

The aim of the workshop is to develop creativity and imagination by creating an extraordinary unique story using previously prepared words (in the form of draw tickets) and making costumes and artefacts needed to present the story. The aim is also to develop creative expression. Children will have various materials at their disposal, which they can use in any way they want. At the same time they will develop their ability to work in a group and to act individually. Children will also have the opportunity to try out body and movement work.

The course of the workshop

The art animators will introduce participants to the topic of the workshop and explain the rules of creating a fairy tale using the bricolage method. In relation to creative processes, the term bricolage is used to describe the processes of creating a new thing or artistic work using the basic elements. In the case of a fairy tale, it will be creating a story using available words. The words will be prepared in advance by the art animators and will refer to the park and things that can be found in it (e.g. a stone, a stream, a mushroom...). Each child will draw one word from a special box and use it to create one sentence for the fairy tale. It is important that the story is coherent and finished with a skilful point.

All sentences will be written by the art animators on a large white cardboard box.

After the story is created, it will be read together. The next stage of the workshop will be to create their own outfits and objects that they associate with the words they have previously used. Each participant will have their own word with which they will try to identify themselves, e.g. the child who drew the word "leaf" can create a green cape and a tail or twig for themselves. They can also create something less obvious and use their imagination and creativity. Colourful materials, crepe paper, felt cuttings will be available. Items found in the park can also be used.

At the end of the workshop, the children will play a fairy tale they have invented together in the park.

Materials

materials and fabrics in different colours (twice: 2x1.5 m, e.g. green, orange, pink, blue, violet, black, red, yellow, grey, white, brown), coloured felt cuttings (1kg), coloured crepe paper (e.g.: green, orange, pink, blue, violet, black, red, yellow, grey, white, brown) green, orange, pink, blue, violet, red, yellow – 50 sheets 50x70 cm in total), colour markers (green, blue, black, red), stapler, staples, coloured cardboard, e.g. CANSON Iris A4 50 pcs, scissors 25 pairs, paper scissors 3pcs., double-sided tapes 10pcs., safety pins (pack 100 pcs), large white cardboard B1

Age of participants

10-12 years old

Scenario: Marta Wojtyńska

Artistic supervision: PhD Beata Marcinkowska

The Strzemiński Academy of Fine Arts in Łódź, Poland

Kamień filozoficzny

Wprowadzenie

Kamień filozoficzny to substancja, która zmienia metale nieszlachetne w szlachetne. Według słownika frazeologizmów jest to sposób rozwiązania trudnego problemu.

Wykorzystując to znaczenie, każdy uczestnik ma za zadanie stworzyć na wybranym przez siebie kamieniu kompozycję plastyczną będącą metaforą dostrzeganego przez siebie problemu związanego ze zmianami klimatycznymi oraz sposobu, w jaki chciałby/mógłby z nim walczyć.

Używając materiałów pochodzenia naturalnego i z recyklingu, np. jutowe sznurki, ścinki szarych gazet oraz kleju ziemniaczanego, uczestnicy mają stworzyć własny kamień filozoficzny, dowolnie komponując go w wyznaczonej przestrzeni tak, aby scalał się z naturą, stając się metaforycznym wsparciem w walce z globalnymi problemami.

Przebieg

Przywitanie uczestników, krótka rozmowa o tym, jak często korzystamy z dóbr natury, jak wiele daje przyroda, jakie zagrożenia pojawiają się w jej kontekście i jakie niesie to problemy.

Wyjaśnienie frazeologicznego pojęcia *kamień filozoficzny* jako metody rozwiązywania trudnego problemu.

Uczestnicy wybierają własny kamień filozoficzny spośród dostępnych kamieni oraz zastanawiają się, w jaki sposób są w stanie pomóc Ziemi w walce z problemami związanymi z naturą.

Wybrany kamień filozoficzny jako środek wyrazu twórczego – zachęcenie uczestników do wykonania kompozycji plastycznej, przy użyciu kamienia, sznurów i naturalnego kleju, będącej metaforą wybranego przez siebie problemu i pomysłu na jego rozwiązanie.

Umieszczenie wykonanej pracy w przestrzeni tak, aby praca stała się jej częścią.

Spacer i szukanie zakomponowanych w przestrzeni kamieni filozoficznych oraz ich dokumentacja fotograficzna.

Wypowiedź grupy na temat wykonanej pracy oraz wyjaśnienie autora.

Materiały

80 kamieni wielkości jabłka (i większe), 1000m sznurka jutowego różnej grubości, 4 l wody, 200g mąki ziemniaczanej, wiadro po farbie, 25 szt. małych pustych słoiczków, 30 szt. pędzli różnej grubości, 10 szt. szarych gazet

Wiek uczestników

12-15 lat

Scenariusz: Wiktoria Owczarek

Opieka artystyczna: prof. dr hab. Eugeniusz Józefowski, dr Monika Aleksandrowicz
Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, Polska

Philosophers' Stone

Introduction

The Philosophers' Stone is a substance that turns non-precious metals into precious ones.

According to the dictionary of phraseologies, it is a way of solving a difficult problem. Using this meaning, each participant has the task of creating on a stone of his or her own choice an artistic composition which is a metaphor for the problem he or she perceives as related to climate change and the way he or she would like to fight against it.

Using natural and recycled materials such as jute cords, newspaper clippings and potato glue, participants are to create their own Philosophers' Stone, freely composing it in a designated space so that it integrates with nature, becoming a metaphorical support in the fight against global problems.

The course of the workshop

Welcoming the participants, a short conversation about how often we use the goods of nature, how much nature gives us, what dangers arise in its context and what problems it brings.

Explaining the phraseological concept of the Philosophers' Stone as a method of solving a difficult problem.

Participants choose their own Philosophers' Stone among the available stones and wonder how they are able to help the Earth in the fight against problems related to nature.

The chosen Philosophers' Stone as a means of creative expression - encouraging participants to make an artistic composition, using stone, ropes and natural glue, which is a metaphor for the chosen problem and the idea of solving it.

Placing the work in space so that the work becomes a part of it.

Walking and searching for Philosopher's Stones composed in space and their photographic documentation.

Group's explanations about the work and explanation of the author.

Materials

80 apple-sized stones (and larger), 1000m of jute string of various thicknesses, 4 l of water, 200g of potato flour, paint bucket, 25 pieces of small empty jars, 30 pieces of brushes of various thicknesses, 10 pieces of grey newspapers

Age of participants

12-15 years old

Scenario: Wiktoria Owczarek

Artistic supervision: Professor Eugeniusz Józefowski, PhD Monika Aleksandrowicz

The Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wrocław, Poland

Kolorowe „domy”

Wprowadzenie

Kolorowe „domy” to projekt, w którym dzieci uaktywnią swoją kreatywność i pomysłowość. Za pomocą farby, taśmy, przezroczystej folii, kilku patyczków, i oczywiście zabawy, stworzą nową rzeczywistość. Pracując osobno lub w grupach, odkryją niekończący się świat sztuki. Odnajdą się w nowym wymiarze i przestrzeni, dziele swojej wyobraźni, kreatywności i pomysłowości. W trakcie tego procesu twórczego odkryją na nowo siłę własnego umysłu i zdolność do zmiany otaczającego ich świata zgodnie z ich potrzebami i wyobrażeniami.

Przebieg

„Domy”, inaczej mówiąc namioty, będą instalacjami artystycznymi. Przygotowane wcześniej cztery kolumny zostaną przymocowane do podłoża. Dzięki temu uczestnicy będą mieli więcej miejsca do działania. Namioty będą składać się z czterech ścian. Każda z nich zostanie złożona/zafoliowana. Uczestnicy zdecydują, gdzie jest otwór na wejście i wyjście, czy są okna, dach itd. Po wykonaniu projektu przyjdzie czas na zabawę z farbą. Za pomocą pędzli i farb dzieci muszą umieścić na płótnie swoje unikalne pomysły. Rysując na „płótnie” 3D, uczestnicy zobaczą, jak ich obrazy zmieniają się w zależności od kąta patrzenia. Jest to ćwiczenie na orientację przestrzenną. Dzieci zobaczą również, że rysunek nie jest tylko wykonywany na kartce papieru czy płótnie. Może być tworzony na różnych powierzchniach.

Wykorzystując światło i kolory, uczestnicy będą mogli narysować swoje własne wyobrażenia o tym, jak wyglądałyby ich kolorowe „domy”. Grupy będą liczyły około 10/12 osób.

Etap I - projektowanie

Etap II - dekoracja kolorowego „domu”

Etap III – zakończenie pracy

Grupy zaprezentują swoje prace. Po prezentacji uczestnicy będą mieć okazję obejrzeć indywidualnie prace powstałe w innych grupach.

Materiały

listwy drewniane o wymiarach 3x3x150cm zaokrąglone z jednej strony, aby można je było wbić w ziemię, 10 szt. kolorowych pasków (po 2: czerwone, żółte, niebieskie, zielone, pomarańczowe), folia PVC 24 szt. (różne kolory), farba akrylowa 500 ml z każdego koloru (czerwony, żółty, pomarańczowy, niebieski, zielony, biały), nożyczki 15 par, pędzle 25 szt., wiaderka na wodę/kubki 5 szt.

Wiek uczestników

10-12 lat

Scenariusz: Gergana Anoilova Paskaleva
Opieka artystyczna: dr Krasimira Borisova Drumeva
Uniwersytet Św. Cyryla I Metodego Wielkie Tyrnowo, Bułgaria

Colorful houses

Introduction

Colorful houses is project in which the children will activate their creativity and ingenuity. With the help of paint, tape, transparent foil, few sticks and of course fun, they will create new reality. Working separately or in groups, they will discover the endless world of art. At the finals, they will find themselves in a new dimension, in a world of their imagination, creativity and ingenuity. During this creative process, they will re-discover the power of their own minds and their ability to change the world around them according to their needs and ideas.

Scenario

The "houses", or in other words the tents, will be art installations. The pre-prepared four columns will be fixed to the ground. This will give participants more room for action. The tents will consist of four sides. Each side will be stripped / foiled. Participants must decide whether there is an opening for entry and exit, whether there are windows, the roof, etc. After the design is completed, the funny part with the paint comes. Using brushes and paints, children have to put their unique ideas on the canvas. By drawing on 3D "canvas" participants will see how their images change according to the angle of view. This is an exercise in space perception. They also see that drawing is not just on a sheet or canvas. It can be on different surfaces.

Using light and color, children / teenagers will be able to draw their own ideas of what their colorful "houses" would look like. The groups they will work in will be about 10/12 people.

Stage one – Design.

Stage two – Decoration of the colored "house".

Stage three – Finished Product.

Materials

8pcs. 1.5-2 m long rods (plastic, metal, wood) sharpened at one side so that it can be buried in the ground, 10 pcs. of colored stripes 2 red, 2 yellow, 2 blue, 2 green, 2 orange, PVC Foil 24 sheets (different colors), acrylic paint 500 ml. from each color red, yellow, orange, blue, green, white, scissors 10pcs, brushes 25pcs. 7, water cans / cups 5 pcs

Age of participants

10-12 years old

Scenario: Gergana Anoilova Paskaleva

Artistic supervision: PhD Krasimira Borisova Drumeva

University of Veliko Turnovo St Cyril and St. Methodius, Bulgaria

Planeta zwierząt

Opis

Uczniowie zostaną poproszeni o podzielenie się na 8-osobowe grupy. Projekt składa się z następujących działań: Na kuli ziemskiej (która będzie wykonana z kartonu) uczestnik przyklei wyściółkę, gazetę, folię aluminiową itp. a następnie uczestnicy wykonają powierzchnię naszej planety (góry, lasy, pustynie, góry lodowe...). Ponadto każdy uczestnik narysuje jeden ze śladów przypadkowego zwierzęcia.

Następnie uczestnicy z ciastoliny wykonają odcisk łapy tego zwierzęcia. Ciastolina będzie służyła jako forma do odlewu gipsowego. Kolejnym zadaniem będzie stworzenie maski zwierzęcia wybranego przez uczniów. Dzięki formie quizu uczestnicy odgadną zwierzęta po ich śladach. Każdy uczestnik (ubrany w maskę) wykona kolorowy ślad na miejscu, w którym mieszka dane zwierzę. Uczniowie będą dyskutować o miejscu, w którym żyje zwierzę. Na zakończenie projektu dzieci zostaną zaproszone na kulę ziemską. W pobliżu planety uczniowie będą opowiadać o sobie, będą wydawać odgłosy swoich zwierząt.

Cel

Celem projektu jest zdobycie wiedzy, umiejętności poznawczych dzięki zabawnej formule i różnym formom sztuki.

Materiały

grube kartony (o powierzchni 3x4m), bawełna (surówka) 10 m.b., folia aluminiowa szt. 3, zestawy farb temperowych szt.5, farby w wiaderkach, nożyczki 5 par, klej do papieru szt. 6, klej uniwersalny szt. 5, zszywacz (taker) szt. 5, glina ceramiczna 5 kg ciastolina/playdough, 8 opakowań, biały karton A2 szt.25, blok techniczny A4 szt. 25, sznurek, 3 motki, pędzel szt. 25, pojemniki na wodę/farbę

Wiek uczestników

10-12 lat

Scenariusz: Júlia Dulinová, Leoš Ondriš, Simona Saparová

Opieka artystyczna: dr Daniela Hrehová

Uniwersytet Techniczny w Koszycach, Słowacja

The planet of animals

Description

The participants will be divided into 8 person groups. The project consists of the following chain of activities. On the globe (which will be made from carton) participant will glue some padding, newspaper, aluminium foil etc. making a surface of our planet (mountains, forests, deserts, icebergs...). Then every participant will draw one of the tracks of a random animal.

Later the children will make a footprint of this animal from the playdough. Playdough will serve like a form for plaster cast. The next task will be creating the mask of a chosen animal. In the form of quiz children will guess animals by their tracks. Every participant (disguised as an animal) will make a colour track on the place where the animal lives. Children will discuss a place, where an animal lives. At the end of the project, the children will be invited next to the globe. Standing near the globe pupils will talk about their chosen animals, they will make a noise/sound of their animals. The aim of the project is to gain new knowledge, cognitive skills and combine them with funny form due to different forms of art.

Materials

thick cardboards (for area 3x4m), 2x cotton, 3x aluminium foil, 5x pack of tempera paints or paints in buckets, 5x scissors, 3x adhesive paper, 3x glue, 4x staple gun, 4x plaster or ceramic clay, 8x playdough, 30x paper plate, 50x drawing mat (A4), 1x clew of cord, 25x brush, buckets for water/paint

Age of participants

10-12 years old

Scenario: Júlia Dulinová, Leoš Ondriš, Simona Saporová

Artistic supervision: PhD Daniela Hrehová

Technical University of Košice, Slovakia

Portret dialogu

Cele

Rozwijanie przestrzeni dialogu społecznego oraz umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów.

Uczestnicy mają na celu zbudowanie dialogu, który dotyczy wylosowanego problemu społecznego. Dialog odbywa się tylko przy użyciu pędzli i farb. Osoby biorące udział w warsztatach tworzą wymyśloną historię, która dotyczy danego tematu i mogą zasugerować rozwiązanie problemu. Metoda zlikwidowania danej perypetii może być abstrakcyjna, uczestnicy mogą wymyślić wynalazek, zasugerować protest, pokazać w jaki sposób oni sami mogą poradzić sobie z problemem. Celem warsztatu jest zwrócenie uwagi na współczesne problemy a przy okazji rozwinięcie kreatywności przy ich rozwiązywaniu.

Forma pracy: uczestnicy dobierają się w pary, każdy ma do dyspozycji określoną liczbę farb i pędzli oraz jedną stację malarską.

Przebieg

1. Faza wstępna: zapoznanie uczestników z formą warsztatów, omówienie losowanych problemów ekologicznych czy społecznych (np. ksenofobia, homofobia, rasizm, globalne ocieplenie, śmiecenie), wyjaśnienie niezrozumiałych pojęć, podzielenie się na pary, losowanie 4 omawianych zagadnień po 2 na osobę (pary nie wiedzą, jakie zagadnienia wylosowała druga osoba).

2. Faza realizacyjna: uczestnicy stają po przeciwnych stronach stretchu rozciągniętego między drzewami, w parach próbują nakreślić wylosowane zagadnienie poprzez namalowanie pierwszego rysunku, po czym zamieniają się miejscami. Następnie, kiedy problem zostanie namalowany, uczestnicy pracując nadal w tych samych parach, starają się znaleźć rozwiązanie problemu drugiej osoby, poprzez namalowanie rysunku (rozwiązania) obok. Uczestnicy nie powinni porozumiewać się werbalnie, ich językiem mogą być tylko dostarczone materiały, dlatego jeśli osoba szukająca rozwiązania nie jest pewna, jaki problem został ukazany, uczestnik z wylosowanym zagadnieniem musi do skutku próbować nakreślić dany problem. Gdy rozwiązanie zostanie ustalone i zatwierdzone, uczestnicy przystępują do namalowania następnego wylosowanego problemu. Wszyscy zadanie z malowaniem wylosowanych problemów/zagadnień powtarzają czterokrotnie.

3. Faza podsumowująca: uczestnicy kontaktują się ze sobą i omawiają zagadnienia oraz kwestię ich rozwiązania, jednocześnie proponując swoje rozwikłanie kłopotu.

Materiały

Farby (kolory podstawowe: żółty, czerwony, zielony, niebieski, czarny, biały) każdy kolor po 2 butelki 0,5l., pędzle ok. 20 szt., folia przezroczysta stretch lub malarska (ok. 40m²)

Wiek uczestników

10-14 lat

Scenariusz: Kornel Kowalski

Opieka artystyczna: dr Beata Marcinkowska

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Polska

The portrait of the dialogue

Objectives

Developing a space for social dialogue and the ability to solve problems creatively. The participants aim to create a dialogue that deals with a social problem that has been drawn. The dialogue takes place only with the usage of brushes and paints. Participants of the workshop create an imaginary story that deals with the topic and can suggest a solution to the problem. The method of eliminating a given problem can be abstract, participants can come up with an invention, suggest a protest, and show how they can deal with the problem. The aim of the workshop is to draw attention to contemporary problems and to develop creativity in solving them.

Form of work: participants are divided into pairs, each has a specific number of paints and brushes and one painting station.

Instructions

1. Initial phase: getting participants acquainted with the form of the workshop, discussion of the ecological or social problems (e.g. xenophobia, homophobia, racism, global warming, garbage), explaining incomprehensible concepts, dividing participants into pairs, drawing 4 discussed issues 2 per person (pairs do not know what issues the other person has drawn).

2. Realisation phase: participants stand on opposite sides of a stretch stretched between the trees, in pairs they try to draw the drawn issue by painting the first drawing and then they change places. Then, when the problem is painted, the participants, still working in the same pairs, try to find a solution to the other person's problem by painting a drawing (solution) next to it. The participants should not communicate verbally, their language can only be provided material, so if the person looking for a solution is not sure what problem has been shown, the participant with the problem drawn must try to draw the problem once again. Once the solution has been established and approved, participants proceed to paint the next problem drawn. All tasks with painting of the drawn problems/issues are repeated four times.

3. Summary phase: participants contact each other and discuss the issues and the solution and the question of how to solve the problem while proposing their solution.

Materials

Paints (basic colours: yellow, red, green, blue, black, white) each colour 2 bottles of 0.5 l., brushes approx. 20 pieces, painting or transparent stretch (approx. 40m²)

Age of participants

10-14 years old

Scenario: Kornel Kowalski

Artistic supervision: PhD Beata Marcinkowska
The Strzemiński Academy of Fine Arts in Łódź, Poland

Rzeczywistość rozszerzona

Rzeczywistość rozszerzona ostatnimi czasy jest bardzo modna i popularna. Stopniowo zaczyna zmieniać nasze otoczenie. Ta zabawa zyskuje na popularności w grupie młodych ludzi, którzy w pewnym stopniu znają temat, ponieważ obcuja ze współczesnym gadżetem, którym jest smartfon. To właśnie młodzież jest wyznacznikiem trendów i to ona jest twórcą rzeczy nierealnych w naszym realnym świecie. Rzeczywistość rozszerzona jest popularna w kulturze i sztuce, zarówno w tradycyjnej, jak i współczesnej. Szczególną uwagę zwraca edukacyjna strona rzeczywistości rozszerzonej. W krótkim czasie powstaje wiele projektów, które mają na celu odnalezienie czegoś nowego. Najtrudniejszym krokiem w tworzeniu rzeczywistości rozszerzonej jest wyobrażenie sobie, co ma w niej właściwie być. Nasz projekt ma na celu pobudzenie wyobraźni. Ważnym krokiem, według nas, jest umiejętność krytykowania swojego punktu widzenia, ale również sprawdzanie, analizowanie i zastosowywanie różnych informacji w procesie twórczym w warunkach zmieniającego się świata. Znakomitością rzeczywistości rozszerzonej jest stworzenie środowiska, które człowiek jest w stanie odebrać poprzez organy czucia. Innowacyjna koncepcja naszych warsztatów polega na daniu możliwości krytycznego przeanalizowania rzeczywistości rozszerzonej poprzez różnorodność materiałów i sposób realizacji. Stworzyliśmy przeszkodę z dość niespodziewanej, według nas, strony, zamieniając miejscami słowa „rzeczywistość rozszerzona”. Chcemy przedstawić trzy warianty „rozszerzonej rzeczywistości” w trzech grupach wiekowych.

Podwodny świat (najmłodsza grupa)

Planujemy stworzyć istoty podwodne. Praca będzie przeprowadzona w formie gry. Dzieciom zostaną przedstawione kartki z istotami świata podwodnego, które następnie będą mogły sobie wybrać i stworzyć z dostępnych materiałów różnymi technikami. Głównym celem projektu jest wykonanie kolorowych, jaskrawych obiektów, które będą przedstawiały podwodny świat. Podwiesimy je na linach (sznurkach) o różnych długościach. Gdy pogoda będzie dopisywać, prace zostaną rozwieszane wśród drzew parku Cytadela, a gdy zaskoczy nas deszcz – w namiocie. Po skończonej pracy prosimy dzieci, aby wcieliły się w istoty podwodne i odegrały życie tych zwierząt, co będzie można udokumentować na filmie. W ten sposób utworzy się efekt bullet time, który jako pierwszy zobrazował Yevhen Mamut (ang. Eugene Mamut) w filmie braci Wachowskich *Matrix* z 1999 roku. My uzyskamy taki efekt za pomocą jednego telefonu. Wykorzystując liny, dzieci będą tworzyć różne pozy. Finalnie otrzymamy wideo uczestników warsztatu w otoczeniu rzeczywistości rozszerzonej połączonej z obiektem sztuki. W ten sposób tworzymy wyjątkowy performans z zastosowaniem tradycyjnych i współczesnych technologii, dzięki któremu każdy z uczestników warsztatu zostawi w swoim telefonie nadzwyczajne wspomnienie wideo.

Anty-lęki (średnia grupa)

Głównym sensem naszej propozycji jest pokonanie przez dzieci ich największego lęku. Są to lęki przed potworami, wymyślonymi stworami, zwierzami itd. Stwory pod łóżkiem, schowane w szafie, bądź złe duchy – wytwór fantazji maluszków, która towarzyszy im również podczas snu. Gdyby tak przedstawić dzieciom zjawy z innej strony i uświadomić im, że nie mają wpływu na ich realne życie i nie zrobią im nic złego, ponieważ są tylko w ich wyobraźni, to przestaną się ich bać. Ludzie już wymyślili różne metody pokonania strachu. Inspiracją do warsztatów jest film animowany *Potwory i spółka* wyprodukowany przez wytwórnię Pixar.

Takie święta jak Dzień Zmarłych w Meksyku oraz Halloween w Stanach Zjednoczonych, które ukształtowały w nas negatywne a także pozytywne, bardziej zabawne, spojrzenie na tę ciemniejszą stronę dziecięcej wyobraźni. Chcemy namówić dzieci, aby stworzyły swoje kolorowe otoczenie w ciepłych barwach, które mogłyby oddać nastroj podobnych świąt, ale w rodzinnej atmosferze. Pomożemy dzieciom zbudować świat, w którym one chciałyby być i czuć się dobrze. Po zrobieniu instalacji, które w tej grupie również będziemy wieszac na linach, chcemy odtworzyć cały zamysł i nagrać bawiące się dzieci na wideo.

Metropolis (starsza grupa)

Projekt został stworzony na bazie filmu *Metropolis* z 1927 roku w reżyserii Fritza Langa. Ten najbardziej znany, i najdroższy film w historii kina niemieckiego, miał precedensowy wpływ na dalszy rozwój kina. Planujemy stworzyć lokalizacje, miejsca, mroźnego i nieludzkiego megapolis w różnych stylach architektury, począwszy od amerykańskiej awangardy, berlińskiego konstrukttywizmu i nowoczesności aż do Wieży Babel z obrazu Pietera Breughela. W naszym projekcie planujemy stworzyć instalacje z kartonów w stylu noir, następnie chcemy zebrać wszystkie instalacje małych rozmiarów, ustawiając analogicznie jak w filmie *Metropolis*. Zostaną wydane dzieciom wzorniki architektoniczne i lokalizacje referencyjne, z którymi będą pracować. Pracę zakończymy w taki sam sposób, jak z poprzednimi dwiema grupami – instalacje na sznurkach oraz nagranie wideo.

Materiały

cienika linka (lub mocna nić) 200 m, linka (lub sznur) 8-10 mm 20 m, transparentne kolorowe arkusze plastikowe A3, A4) 30 szt., CD 50 szt., papier czarno-biały A4 50 arkuszy, plastikowe butelki 0,5 l, 1,5 l 20 sztuk, zszywacz 5 szt., kolorowa tkanina, skrawki różnych wielkości 1 kg, wata w rolce 300 g, piórka sztuczne kolorowe 3 opakowania, cienki drut (miedź, aluminium) 10 m, kolorowe talerze papierowe 20 szt., kolorowe nitki muliny 50 motków, plastikowe kolorowe kubki na napoje 200 szt., błyszczące, kolorowe ozdobne cekiny 3 opakowania, klej w sztyfcie 15 sztuk, kolorowe farby gwaszowe 12 kolorów 3 opakowania, papier kolorowy 3 opakowania, klej PVA 3 szt., białe serwetki 5 opakowań, kolorowa tektura 3 opakowania, kolorowe markery 5 opakowań, plastelina 5 opakowań, kolorowe kredki 5 opakowań, gumki do mazania 10 szt., pudełka kartonowe o dowolnym rozmiarze 20 szt., pędzle 30 szt., papier metalizowany w różnych kolorach 40 arkuszy, taśma klejąca dwustronna (szeroka) 15 szt., przezroczysta taśma klejąca 3 szt., nożyczki 20 szt.

Scenariusz: Mariia Izbash, Anastasiia Rabko, Kseniia Tataryntseva

Opieka artystyczna: prof. Mikhael Opalev

Państwowa Akademia Projektowania i Sztuki w Charkowie, Ukraina

tłumaczenie z języka ukraińskiego Weronika Petka

Augmented reality

Augmented reality has recently been very fashionable and popular. It is gradually beginning to change our environment. This kind of entertainment is gaining in popularity among young people, who know the subject to some extent because they are familiar with the modern gadget, which is a smartphone. It is young people who are trendsetters and they are the creators of things that are not real in our real world. Augmented reality is popular in culture and art, both traditional and contemporary. The educational side of augmented reality draws particular attention. In a short period of time, many projects are being created, which aim to find something new. The most difficult step in creating augmented reality is to imagine what is actually supposed to be there. Our project aims to stimulate the imagination and creativity. An important step, in our opinion, is to be able to change your point of view, but also to check, analyse and apply various information in the creative process in a changing world. The greatness of augmented reality is to create an environment that man is able to perceive through his sensory organs. The innovative concept of our workshop is to give the opportunity to critically analyse augmented reality through a variety of materials and ways of implementation. We have created an obstacle from a rather unexpected side, in our opinion, by changing the words "Augmented Reality" in places. We want to present three variants of "augmented reality" for three age groups.

Underwater world (the youngest group)

We plan to create underwater creatures. The work will be done in the form of a play. Children will be presented with cards with creatures of the underwater world, which they will then be able to choose and create from the available materials with different techniques. The main aim of the project is to make colourful bright objects that will represent the underwater world. We will hang them on ropes (strings) of different lengths. When the weather is good, the works will be hung among the trees at the Citadel Park, and when we are surprised by the rain – in a tent. When we finish the work, we ask children to play the role of underwater creatures and play the life of these animals, which can be documented on film. This will create the bullet time effect that Yevhen Mamutom (Eugene Mamut) first depicted in the 1999 film by the Wachowski brothers *Matrix*. We will achieve this effect with one phone. Using ropes, children will create different poses. Finally, we will get a video of the participants of the workshop surrounded by augmented reality combined with an art object. In this way we create a unique performance with the use of traditional and modern technologies, thanks to which each participant of the workshop will have an extraordinary video memory in his or her phone.

Anti-fear (medium group)

The main point of our proposal for children is to overcome their greatest fears. These are the fears of monsters, imaginary creatures, animals and so on. Creatures under the bed, hidden in the wardrobe, or evil spirits – a product of the fantasy of little ones, which also accompanies them during their sleep. If you present the phantoms from the other side to the children in this way and make them realize that they have no influence on their real life and will do them no harm because they are only in their imagination, they will stop being afraid of them. People have already come up with different ways of overcoming fear. The inspiration for the workshop is an animated film *Monsters, Inc* produced by the Pixar studio.

Celebrations such as the Day of the Dead in Mexico and Halloween in the United States have shaped us into a negative as well as a positive, more amusing, look at this darker side of children's imagination. We want to persuade children to create their own colourful surroundings in warm colours that could reflect the mood of similar holidays, but in a family atmosphere. We will help children to build a world in which they would like to be and feel good. After making the installations, which we will also hang on ropes, we want to recreate the whole idea and record the children playing on video.

Metropolis (the oldest group)

The project was created on the basis of the film *Metropolis* from 1927 directed by

Fritz Lang. This best known and most expensive film in the history of silent cinema had an unprecedented impact on the further development of the cinema. We plan to create locations, places, cold and inhuman megalopolis in various architectural styles, from the American avant-garde, Berlin constructivism and modernity to the Tower of Babel from Pieter Breughel's painting. In our project we plan to create installations from noir-style made out of cardboard boxes, and then we want to collect all the small installations, setting them up just like in the Metropolis film. The children will be given architectural templates and reference locations to work with. We will finish the work in the same way as with the previous two groups - the string installations and the video recording.

Materials

thin cord (or strong thread) 200 m, cord (or rope) 8-10 mm 20 m, transparent A3, A4 coloured plastic sheets) 30 pcs., CD 50 pcs., black and white A4 paper 50 sheets, plastic bottles 0.5 l., 1.5 l. 20 pcs., stapler 5 pcs., coloured fabric, scraps of various sizes 1 kg, wadding in a roll 300 g., coloured artificial feathers 3 packages, thin wire (copper, aluminium) 10 m, coloured paper plates 20 pcs, coloured mulline threads 50 skeins, plastic coloured drink cups 200 pcs, shiny, coloured decorative sequins 3 packs, glue stick 15 pcs, coloured gouache paints 12 pcs, coloured paper 3 packs, PVA glue 3 pcs, white napkins 5 pcs., coloured cardboard 3 pcs., coloured markers 5 pcs., plasticine 5 pcs., coloured crayons 5 pcs., rubber 10 pcs., cardboard boxes of any size 20 pcs., brushes 30 pcs., metallized paper in various colours 40 sheets, double-sided (wide) adhesive tape 15 pcs., transparent adhesive tape 3 pcs., scissors 20 pcs.

Scenario: Mariya Izbash, Anastasiia Rabko, Kseniya Tataryntseva
Artistic supervision: Professor Mikhael Opalev
State Academy of Design and Art in Kharkiv, Ukraine

Ruchoma rzeźba

Opis

Inspiracją dla tegorocznych warsztatów jest sztuka kinetyczna Alexandra Caldera, która w pomysłowy sposób łączy w sobie ruch, statyczność i sztukę. W latach 30. XX wieku po raz pierwszy pojawia się w sztuce zupełnie nowy element – ruchome rzeźby, tzw. mobile. Artysta był zafascynowany możliwościami naturalnego ruchu. W swoich obiektach łączył ruch, design i umiejętności konstruktorskie. Uczestnicy warsztatów spróbują stworzyć własne ruchome głowy lub całe figury, podobnie jak robił to słynny rzeźbiarz. Ich zadaniem będzie przygotowanie autoportretu w technice stylizowanego linearnego rysunku. Rysunek będzie oparty na zdjęciu własnej twarzy. Portret posłuży jako punkt wyjścia, na podstawie którego uczestnicy będą modelować własny portret z drutu. Mogą stworzyć głowę lub całą postać. Efektem będzie obiekt, który można zawiesić w przestrzeni.

W trakcie tworzenia obiektu uczestnicy najpierw zajmą się stylizacją detali twarzy z prostych linii. Następnie będą formowali drut, rozwijając umiejętności manualne. Podczas konstruowania obiektu muszą uwzględnić jego właściwości fizyczne: ciężar, zdolność ruchu, przestrzeń, kształt. Staną się konstruktorami, którzy muszą pamiętać o modelowaniu przestrzennym. Obiekt zostanie wprowadzony w ruch przez czynnik naturalny, jakim jest wiatr. To właśnie stanowi punkt przecięcia między wiedzą, nauką i sztuką. Moment, w którym dochodzi do zetknięcia na granicy nauki i sztuki, a rezultatem jest proces kreatywny.

Uczestnicy przyniosą ze sobą uprzednio wydrukowane w szkole własne zdjęcia (portrety), na których będzie dobrze widoczna twarz. Wystarczy czarno-biały wydruk w formacie A4. Następnie stworzą własny portret w technice prostego rysunku linearnego, który składa się jakby z jednej niekończącej się linii. Na podstawie rysunku będą modelowali z drutu szczegóły twarzy, głowę, ewentualnie całą postać (jeśli czas pozwoli). Poszczególne części (szczegóły twarzy, głowa, tułów, ramiona, ręce, nogi) mogą być ze sobą połączone w sposób umożliwiający ruch. Całą głowę lub postać można podwiesić w przestrzeni (na ścianie namiotu lub na gałęzi drzewa), aby powstały mobile.

Przebieg

1. Biało-czarny wydruk portretu w formacie A4. Może być powiększone zdjęcie wykonane telefonem. Uczestnicy przynoszą zdjęcie na warsztaty.
2. Wstępna motywacja – zapoznanie uczestników z celem, znaczeniem i sposobem pracy. Prezentacja ruchomych rzeźb autorstwa Alexandra Caldera.
3. Przeniesienie detali twarzy na wydruk zdjęcia techniką rysunku linearnego. Ewentualnie, jeśli wystarczy czasu, uczestnicy mogą stworzyć całą postać w skali zbliżonej do naturalnej.

1. W tym celu formują miękki drut, opierając się na przygotowanym rysunku. Można zacząć od detali, elementów, które na koniec zostaną ze sobą połączone.
2. Instalacja gotowego obiektu (podwieszenie w przestrzeni).
3. Końcowa prezentacja prac.

Materiały

czarno-biały wydruk zdjęcia (portretu) formatu A4, markery, flamastry 25 szt., kartki papieru formatu A1 50 szt., miękki elastyczny drut o średnicy ok. 0,5 mm (drut może mieć gumową osłonkę w różnych kolorach), drut w formie zwoju dł. ok. 150m, obcęgi do obcinania drutu, taśma klejąca 25 szt.

Wiek uczestników

12-14 lat

Scenariusz: Zuzana Bodnárová, Adela Daňová, Lucia Melikantová
Opieka artystyczna: mgr Tatiana Bachurová
Uniwersytet w Preszowie, Słowacja

Mobile sculpture

Description

The inspiration for this year's workshop is Alexander Calder's kinetic art, which in an ingenious way combines movement, staticity and art. In the 1930s, a completely new element appeared for the first time in art - moving sculptures, the so-called mobile. The artist was fascinated by the possibilities of natural movement. In his objects he combined movement, design and construction skills. The workshop participants will try to create their own moving heads or whole figures, just like the famous sculptor did. Their task will be to prepare a self-portrait in the technique of stylized linear drawing. The drawing will be based on a photo of a face. The portrait will serve as a starting point for making own wire portrait. They can create a head or a whole figure. The result will be an object that can be hung in space.

During the creation of the object, the participants will first work on styling the face details using only straight lines. Then they will form a wire, developing manual skills. When constructing an object, they must take into account its physical properties: weight, movement ability, space, shape. They will become constructors who must remember about spatial modelling. The object will be set in motion by a natural factor, which is the wind. This is the intersection between knowledge, science and art. The moment when it comes to contact on the borderline between science and art, and the result is a creative process.

The participants will bring their own photographs (portraits) with clearly visible faces previously printed at school. A black and white A4 printout is enough. They will then create their own portrait in the technique of simple linear drawing, as if it is one endless line. On the basis of the drawing they will model the details of the face, head, or possibly the whole figure (if time permits) from the wire. The individual parts (details of the face, head, trunk, arms, arms, legs) can be connected in a way that allows movement. The whole head or figure can be hung in space (on the wall of the tent or on a tree branch) to form a mobile.

The course of the workshop

1. Black and white print of the portrait in A4 format. The photo taken by phone can be enlarged. Participants bring the photo to the workshop.
2. Initial motivation - acquainting participants with the aim, meaning and method of work. Presentation of moving sculptures by Alexander Calder.
3. Transfer of face details from the photo using linear drawing technique.

Alternatively, if there enough time, participants can create the whole figure on a scale close to the natural one.

1. For this purpose they form a soft wire based on the prepared drawing. You can start with details, elements which will be connected with each other at the end.
2. Installation of the finished object (hanging in space).
3. Final presentation of the works.

Materials

black and white printout of a photo (portrait) of A4 format, markers 25 pcs., sheets of paper of A1 format 50 pcs., soft flexible wire of approx. 0.5 mm diameter (the wire can have a rubber casing in various colours), wire in the form of a coil of approx. 150m, wire cutter, adhesive tape 25 pcs.

Age of participants

12-14 years old

Scenario: Zuzana Bodnárová, Adela Daňová, Lucia Melikantová
Artistic supervision: PhD Tatiana Bachurová
University of Prešov, Slovakia

Stemple w parku

Opis

Ponieważ uważam, że na świecie jest zbyt dużo odpadów, tematem, którym chciałabym się zająć, jest głównie praca z materiałami naturalnymi. Będzie się wiązała z pewnego rodzaju kolażem, prostą techniką graficzną i land artem.

Uczestnicy będą testować swoją kreatywność w formie stemplowania naturalnych materiałów na kartonie lub płycie. Każdy znajdzie w parku przedmioty naturalne, które odłoży na bok. Kiedy dzieci będą zadowolone z wyboru materiałów, będą mogły wybrać kolor do pomalowania tego, co znalazły wcześniej (kamienie, glina, liście...). Następnie odbiją to na grubym kartonie lub płycie. Dzieci powinny szybko działać, gdy farby są jeszcze wilgotne, więc polecam malowanie warstwami jedna po drugiej, ponieważ farby wysychają bardzo szybko. Zadaniem uczestników będzie stworzenie takim sposobem 1-3 obrazów (w zależności od tego jak dużą bazę/podstawę wybiorą).

Po tej części uczestnicy mogą tworzyć małe statuetki lub przedmioty z rzeczy, które wcześniej pomalowali, aby zapobiec ich wyrzucaniu z powrotem do parku.

Na koniec każdego dnia dzieci stworzą prostą wystawę obrazów i przedmiotów, które wykonały wcześniej. Mogą o tym porozmawiać i zobaczyć, co inni stworzyli. Wszyscy przechodnie mogą oglądać, co powstało podczas warsztatów. Będzie to ładna wystawa w przyrodzie stworzona z natury.

Temat jest bardzo prosty i myślę, że każdy może uczestniczyć w takich zajęciach. Chcę, aby uczestnicy zobaczyli, co to jest praca z przyrodą, odpoczynek i zabawa z szukaniem materiałów przyrodniczych wokół nas i poznali park podczas robienia stempli.

Materiały (naturalne)

kamienie, opadnięte gałązki, liście, żwirek, piasek, glina, kora drzewa, owoce z drzew...

Materiały

gruby karton lub płyta (co najmniej A4, A3 max. A2), farby (akryl lub tempera), różne pędzle, nożyczki, taśma klejąca/przewodząca, sznurek, kołki, pistolet do klejenia

Wiek uczestników

10-12 lat

Scenariusz: Laura Šolinová
Opieka artystyczna: doc. Jiří Surůvka
Uniwersytet w Ostrawie, Czechy

Stamps in the park

Description

Since I think, there is enough waste in the world, topic which I'd like to process will be mainly about working with natural materials. It will be related to a kind of collage, simple graphic technique and land-art.

Participants will test their creativity in form of stamping natural materials on carton or fireboard. Everybody finds a few natural materials that they put aside. When they will be satisfied with their choice of materials, they can choose a color to paint what they found before (stones, loam, leaves...) and then stamp it on the base (rough carton or fireboard). They should proceed quickly while the colors are still wet, so I recommend painting things one by one, because the colors dry very quickly. Their task will be to create with this procedure 1-3 pictures (depends of how big base they choose).

After this part, they can create small statuettes or objects from the things they painted earlier, to prevent painted things from being thrown back into nature in the park. At the end of the each day, participants will create a simple exhibition of pictures and objects, which they have created. They can talk about it and see what others have created. All passers-by can see what they created. That will be a pretty exhibition in nature created from nature.

The topic is very simple and I think that everyone can participate in such activities. I want participants to see what it is like to work with nature, relax and have fun looking for natural materials around us and get to know the park while making stamps.

Natural materials

stones, fallen twigs, leaves, grit, sand, loam, tree skin, fruit from trees...

Materials

rough carton or fireboard (at least A4, A3 max. A2), colors (acryl or tempera), different brushes, scissors, glue/duct tape, cord, pegs, glue gun

Age of participants

10-12 years old

Scenario: Laura Šolinová
Artistic supervision: doc. Jiří Surůvka
University of Ostrava, Czech Republic

Tajemnice mikroświata

Opis działań

Wydarzenie dedykowane młodzieży, mające na celu nietypowe wprowadzenie w świat przyrody i nauki z wykorzystaniem ekspresji artystycznej. Dzięki użytym w trakcie warsztatu aparatom i mikroskopom uczestnicy stworzą mikrofotografie, wybierając próbki z materiałami. W pięcioosobowych zespołach uczniowie artystycznie popracują nad wielkoformatową interpretacją tego, co zobaczyli przy użyciu mikroskopu. Za pomocą podstawowych materiałów plastycznych, np. farb oraz przedmiotów znalezionych na miejscu pracy jakim jest park, tworzą realizacje będące wynikiem inspiracji i wspólnych pomysłów.

Cele

- edukacyjne

- rozwijanie wyobraźni i kreatywnego myślenia poprzez komponowanie ciekawych kadrów fotograficznych oraz tworzenie intrygujących i atrakcyjnych wizualnie prac
- rozwijanie zdolności manualnych poprzez zastosowanie tworzyw i materiałów zarówno z pracowni malarskiej jak i twórców natury
- ćwiczenie współpracy i wspieranie relacji interpersonalnych dzięki pracy w grupie
- rozwijanie wrażliwości artystycznej
- przygotowanie do pracy twórczej, rozbudzanie motywacji, rozwijanie twórczych podstaw

- artystyczne

Powstanie obiektu artystycznego i grupowa wystawa prac.

Przebieg

Wstęp

Zapoznanie się uczestników i prowadzących. Wprowadzenie do zadania, czyli zapoznanie uczestników z ideą spotkania. Krótka pogadanka – prowadzący przedstawia bogaty wachlarz możliwości, który oferuje użycie mikroskopu oraz zasady użytkowania sprzętu. Rozmowa z uczniami na temat mikroświata. Swobodna rozmowa o świecie przyrody, mikroorganizmów i ich odniesieniach w sztuce.

Rozpoczęcie pracy

Uczestnicy zostają podzieleni na 5 grup pięcioosobowych, w każdej wybierany jest lider. Każda z grup otrzymuje 1 mikroskop i 1 aparat fotograficzny. Uczniowie losują pudełka z próbkami, w których znajdują się, np. woda z sadzawki, rośliny, gleba. Mogą też używać tworzyw z otoczenia. Uczniowie z pomocą opiekunów przygotowują próbki i obserwują je pod mikroskopem. Następnie wykonują zdjęcia przy pomocy aparatów (ok. 5 zdjęć).

Młodzież wraz z opiekunami w parku znajdą potrzebne przedmioty do zbudowania kompozycji na papierze. Po powrocie każda grupa postara się odtworzyć kadr wcześniej zrobionego zdjęcia za pomocą zebranych materiałów i narzędzi przygotowanych przez prowadzących.

Zakończenie pracy

W finale warsztatów każda grupa prezentuje swoją pracę. Po prezentacji uczestnicy mają okazję obejrzeć prace innych grup indywidualnie.

Materiały/narzędzia

mikroskop szt. 5, aparat fotograficzny z pierścieniem makro umożliwiającym wykonanie zdjęć z mikroskopu szt. 5, próbki/pudełka z materiałami szt. 5, brystole w formacie B0, 300g/m2 szt. 5, farby akrylowe 5 zestawów po 5 kolorów, pędzle do farb o różnych grubościach szt. 15, ołówki B2 szt. 15

Wiek uczestników

13-14 lat

Scenariusz: Sara Oda Chabowska, Bohdan Klimchuk, Agata Nowicka
Opieka artystyczna: dr Barbara Kaczorowska
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, Polska

Secrets of the micro-world

Description

An event dedicated to young people, aimed at an unusual introduction to the world of nature and science with the use of artistic expression. Thanks to the cameras and microscopes used during the workshop, the participants will create microphotographs, selecting test tubes with materials. In teams of five, the students will artistically work on a large-format interpretation of what they saw using the microscope. Using basic plastic materials, e.g. paints and Secrets of the micro-world objects found at the work place such as the park, they create realisations that are the result of inspiration and common ideas.

Aims

- educational

- developing imagination and creative thinking by composing interesting frames photographic and creating intriguing and visually attractive works
- developing manual skills through the use of materials and materials from both the painting studio and nature's works
- exercise of cooperation and support of interpersonal relations through group work
- developing artistic sensitivity
- preparation for creative work, stimulation of motivation, development of creative foundations

- artistic

The creation of an artistic object and a group exhibition of works.

The course of the workshop

Introduction

Getting to know participants and trainers. Introduction to the task, i.e. getting participants acquainted with the idea of the meeting. A short talk - the presenter presents a wide range of possibilities offered by the use of a microscope and the rules of using the equipment. Conversation with students about the micro world. Free conversation about the natural world, microorganisms and their references in art.

Starting work

The participants are divided into five groups of five, each with a leader selected. Each group receives 1 microscope and 1 camera. Pupils draw boxes with test tubes in which there is water from the pond, plants, soil. They may also use materials from the environment. The pupils prepare the samples with the help of tutors and observe them under a microscope. They then take pictures with cameras (about 5 pictures). The youngsters and their tutors in the park find the necessary objects to build a composition on paper. Upon their return, each group will try to recreate a frame of the previously taken photo using the collected materials and tools prepared by the guides.

Completion of work

In the final of the workshop each group presents its work. After the presentation, participants have the opportunity to see the work of other groups individually.

Materials/tools

microscope 5 pcs., a camera with a macro ring for taking pictures from a microscope 5pcs., test tubes/boxes with materials 5pcs., bristles in B0 format, 300g/m2 5pcs., acrylic paints 5 sets of 5 colours each, paint brushes of different thicknesses 15pcs., pencils B2 15pcs.

Age of participants

13-14 years old

Scenario: Sara Oda Chabowska, Bohdan Klimchuk, Agata Nowicka
Artistic supervision: PhD Barbara Kaczorowska
Nicolaus Copernicus University in Toruń, Poland

Ulepszanie edukacji sztuką

Szkoła, wbrew powszechnemu przekonaniu, nie jest dla większości ludzi najszczęśliwszym okresem w życiu. Wielu z nas pamięta szkołę tylko z powodu całonocnego uczenia się do jakiegoś testu lub sprawdzianu, z którym mieliśmy się zmagać następnego dnia, albo z powodu nieopisanego ilości pracy domowej, która doprowadzała nas do łez. Dlatego za każdym razem, gdy nauczyciel wprowadza nowe metody nauczania, uczniowie są podekscytowani. My, jako studenci, zawsze chwalimy nowe i niekonwencjonalne metody nauczania, ponieważ dzięki tym metodom informacje, które otrzymujemy, są od razu zapisywane w naszych mózgach i towarzyszą im pozytywne emocje w trakcie procesu uczenia się. Metody te przypominają uczniom, że uczenie się nowych rzeczy pozwala im odkrywać otaczający świat, że nauka nie musi być pełna łez i niechęci – może być zabawą i radością.

Warsztaty te mają na celu dać dzieciom możliwość uczenia się w nowy i ekscytujący sposób, pomagając im w przyswajaniu nowej wiedzy. Dzieci są niezwykle kreatywnymi istotami, często szukają możliwości rozwinięcia swojej kreatywności, są też bardzo ciekawe otaczającego je świata, choć obecny system edukacyjny sprawia, że cały proces uczenia się jest dla nich niezwykle trudny. Często szkoła ogranicza ich kreatywność i muszą wybierać pomiędzy nauką a tworzeniem. Uważamy, że nie musi tak być i dlatego proponujemy ten warsztat jako element alternatywnej edukacji, który połączy te dwa światy.

Dzieci posłuchają lekcji historii, a na podstawie tego, czego się nauczyły, zostaną poproszone o zrobienie krótkiego komiksu. To ćwiczenie pomoże zapamiętać otrzymane informacje i da im możliwość pokazania światu, jak rozumiały materiał i co o nim myślały. W połączeniu z pracą zespołową wszystko to scementuje nowe informacje i pozwoli dzieciom być kreatywnymi i towarzyskimi podczas zdobywania wiedzy.

Opis

Wprowadzenie (poznanie się nawzajem, krótka rozmowa z dziećmi o zadaniach, które będą wykonywać; poproszenie, by opowiedziały, co myślały o szkole i w jaki sposób przedstawia ona informacje; zapytanie, czy chciałyby poprawić obecne sposoby edukacji (jeśli tak – to jak, jeśli nie – to dlaczego)).

- Przedstawienie tematu.
- Odpowiadanie na pytania związane z tematem.
- Pozostawienie dzieci na ok. 5 minut, a następnie stworzenie 5-osobowych zespołów.
- Proces tworzenia (rysowanie komiksów).
- Każdy zespół prezentuje swoją pracę, wyjaśniając swój proces myślowy i opinię.
- Po każdej prezentacji dzieci z innych zespołów mogą zadawać prezentującemu je zespołowi dowolne pytania.

Materiały

blok techniczny A4 szt. 20, kolorowe kredki-pastele szt. 12, gumka do mazania, temperówka szt.3, długopisy szt. 12, kolorowe markery szt. 30

Wiek uczestników

9-12 lat

Scenariusz: Karieva Nigina (Nico)
Opieka artystyczna: doc. Jiří Surůvka
Uniwersytet Ostrawski, Czechy

Improving education through art

School time, contrary to popular belief, is not the happiest time of life for most people. Many of us remember school only because of the all-night study for some test or test we had to deal with the following day, or because of the indescribable amount of homework that made our eyes glassy with tears. That is why, whenever the teacher offers new teaching methods, students get excited about learning again. We, as students, always praise the new and unconventional ways of teaching, because with those methods the information we receive is immediately ingrained in our brains, accompanied by positive emotions we received during the learning process. Those methods remind students that learning new things allows them to discover the world around them, that learning does not have to be full of tears and resentment – it can be a fun and joyful activity.

This workshop aims to give children an opportunity to learn in new and exciting ways, helping them to digest new knowledge. Children are extremely creative beings, and want to develop their creativity, they are also extremely curious about the world around them, although current educational system makes the whole process of learning extremely difficult for children. Often school limits their creativity and they have to choose between learning and creating. We think it does not have to be this way, and so we propose this workshop as means of alternative education, that will combine these worlds.

Children will be taught a history lesson, and keeping in mind the things they have learned, they would be asked to make a short comic. This activity will help them remember the information they received and give them a possibility to show how they understood the lesson and what they think of it. Combined with teamwork, all of this will cement new information and allow children to be creative and sociable while learning new things.

A brief description of the activities

Introduction (getting to know each other; a brief talk to children about the tasks they will be performing; asking them to tell us what they think about school and the way it presents information to them; asking them if they would like to improve current ways of education – if yes, then how, if no, then why)

- Presenting the subject
- Answering questions about the subject
- Letting children socialize for approx. 5 minutes and then making teams of 5 people
- Creative process (drawing the comics)
- Each team presents their work, explaining their thoughts and opinions
- After each presentation, children from other teams can ask some related questions

Materials and tools (per person)

5 pieces of paper, color pencils, eraser, pencil sharpener, pens, markers

Age of participants

10-12 years old

Scenario: Karieva Nigina (Nico)
Artistic supervision: doc. Jiří Surůvka
University of Ostrava, Czech Republic

Uratować ten fantastyczny świat

Opis działań

W królestwie pojawia się zły czarnoksiężnik, który perfidnie psuje książki, wymazując z nich bohaterów i najważniejsze zdarzenia. Zadaniem dzieci będzie uratowanie bohaterów pewnej książki, żeby nie zostali zapomniani. Zepsute przez czarnoksiężnika fragmenty książek będą do wymyślenia na nowo a następnie do zilustrowania. Aby stworzyć rysunki, dzieci będą wykonywać różne wyzwania. Ilustracje będą powstawać na ścianie postawionej w przestrzeni, tworząc pewnego rodzaju mozaikę.

Cele

- edukacyjne

- rozwijanie myślenia dywergencyjnego, prowokowanie wyobraźni twórczej
- twórcze rozwijanie narracji literackiej i wizualnej
- zapoznanie i praktyczne wykorzystanie wiedzy dotyczącej zagadnień: kolory podstawowe, walor, pejzaż i portret
- integrowanie sztuki z innymi dziedzinami, np. matematyką
- rozwijanie pracy indywidualnej i grupowej

- artystyczne

Powstanie mozaiki z ilustracji wykonanych przez dzieci

Przebieg

Wstęp

Warsztat rozpoczyna się od wspólnego czytania historii (napisanej przez edukatora), dzieci w tym czasie mogą się wyciszyć i odprężyć. W pewnej chwili edukator przerywa czytanie i informuje dzieci o czarnoksiężniku, który psuje książki, wymazując z niej bohaterów i najważniejsze zdarzenia. Dzieci powinny wykonać różne zadania, żeby temu przeciwdziałać. Na miejscu ze ściankami są puste kafle – na brakujące fragmenty książki, które są do wymyślenia i namalowania.

Po każdym malowaniu edukator czyta kolejne, krótkie fragmenty historii, które nie zostały wymazane, by zbudować ramę do fabuły kolejnych ilustracji.

Zadania-wyzwania

Aby odnaleźć pierwszą odpowiedź dotyczącą wymazanego fragmentu dzieci mają odszukać 10 rozmieszczonych na drzewach białych kwadratów. W przestrzeni otoczonej przez te drzewa, gdzieś na ziemi, znajduje się wystający ponad nią drut, który zaznacza miejsce zakopania tajemniczej skrzynki. Po wykopaniu okazuje się, że jest to kapsuła czasu, w której znajduje się kompas i zdjęcie wodospadu. Każde z dzieci udaje się do swojego stanowiska i wykorzystując swoje skojarzenia z zawartością kapsuły czasu, ilustruje brakującą część historii.

Następnym zadaniem będzie odnalezienie trzech flag zawieszonych na drzewach i odgadnięcie koloru, który powstanie po ich połączeniu. Kolor ten jest wskazówką do wykonania kolejnej ilustracji. Po wykonaniu drugiej ilustracji edukator pokaże dzieciom skrzynkę zamkniętą na trzy kłódki. Aby zdobyć klucze, uczestnicy warsztatu powinni znaleźć 3 osoby przebrane za bohaterów opowieści i odpowiedzieć na ich pytania: „Jakimi narzędziami możemy stworzyć rysunek?“, „Jakie są kolory podstawowe?“ oraz „Co to jest autoportret?“. Po udzieleniu odpowiedzi każdy z bohaterów da dzieciom klucz, a po otwarciu tajemniczej skrzynki znajdą tam lustro oraz trzy kredki: żółtą, czerwoną i niebieską, co będzie wskazówką do tego, że dzieci w tej ilustracji należy narysować siebie, przy użyciu zaledwie 3 kolorów.

By wykonać ostatnią ilustrację, dzieci będą rozwiązywać proste zadania matematyczne, które będą znajdować się na pudełkach o różnych walorach, a po rozwiązaniu należy ułożyć je w kolejności od najmniejszego wyniku do największego – edukator zapyta, co łączy te pudełka?

(różnica w walorze). Po krótkim wyjaśnieniu – co to jest walor, dzieci będą wybranym przez siebie kolorem malować ostatnią ilustrację tak, by ilość walorów zgadzała się z ilością walorów na wcześniej ułożonych pudełkach.

Podsumowanie

Po wykonaniu wszystkich ilustracji edukator wraz z całą grupą obejrzy prace, a każde z dzieci opowie swoją interpretację historii.

Materiały/narzędzia

farby akwarelowe szt. 16, ścianki działowe 1,5m na 1m, pędzle, kubki, pudełka, biała farba, skrzynka, kłódki szt. 3, pędzle, kubki jednorazowe, sześcian/pudełka szt. 5, flagi szt. 3, 100x70papier po szt. 2 na dziecko, lustro/lusterko, kompas, materiały do przebrania

Wiek uczestników

7-10 lat

Scenariusz: Jessica David, Joanna Fujarska, Przemysław Zimoląg

Opieka artystyczna: dr Barbara Kaczorowska
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, Polska

Let's save this fantastic world

Description

An evil wizard appears in the kingdom, who perfidiously spoils books, erasing their heroes and the most important events. The children's task will be to save the heroes of a book so that they are not forgotten. The damaged fragments of books will be re-invented and then illustrated. In order to create the drawings, the children will perform various challenges. Illustrations will be created on a wall in space, creating a kind of mosaic.

Aims

- educational

- developing divergent thinking, provoking creative imagination
- creative development of literary and visual narration
- familiarising with and making practical use of the knowledge of the issues: basic colours, hue, landscape and portrait
- integrating art with other disciplines such as mathematics
- developing individual and group work

- artistic

A mosaic of illustrations made by children

The course of the workshop

Introduction

The workshop starts with a common reading of the story (written by the art educator), children can calm down and relax during this time. At some point the art educator interrupts the reading and informs the children about the wizard, who damages the books, erasing the characters and the most important events. Children need to perform various tasks to react against it. There are empty tiles on the walls – for the missing parts of the book that have to be invented and painted.

After each painting, the art educator reads subsequent short fragments of the story, which have not been erased in order to build a frame for the plot of subsequent illustrations.

Tasks and Challenges

To find the first hint of the erased story, children are to find 10 white squares placed on the trees. What is more, in the space surrounded by these trees, somewhere on the ground, there is a wire from it, which marks the place where the mysterious box is buried. After digging it out, it turns out to be a time capsule with a compass and a picture of the waterfall. Each child goes to his or her own position and using his or her associations with the contents of the time capsule, illustrates the missing part of the story.

The next task will be to find the three flags hanging on the trees and guess the colour that will be created when they are combined. This colour is a clue for the next illustration. After the second illustration is made, the art educator will show the children a box fastened with three padlocks. To get the keys, the workshop participants should find 3 people dressed up as the story characters and answer their questions: "What tools can we use to create a drawing?", "What are the basic colours?" and "What is a self-portrait?". After the answer, each of the characters will give the children a key and when they open the mysterious box they will find a mirror and three crayons: yellow, red and blue, which will indicate that the children should draw this illustration using only 3 colours.

To make the last illustration, the children will solve simple mathematical tasks, which will be placed on boxes of different hues, and once solved, they should be arranged in order from the lightest to the darkest – the art educator will ask what connects these boxes?

(the different hue). After a short explanation - what is the hue, the children will paint the last illustration in their chosen colour so that the number of hues matches the number of hues on the previously arranged boxes.

Summary

After all the illustrations have been made, the art educator and the whole group will watch the works and each of the children will tell his/her interpretation of the story.

Kieszeń Vincenta Vincent's Pocket

Materials/tools

watercolour paints 16, pcs. partition walls 1.5m-1m, brushes, cups, boxes, white paint, box, padlocks 3pcs., brushes, disposable cups, cube/boxes 5pcs., flags 3pcs., 100x70paper each 2pcs. per child, mirror/ little mirror, compass, cloths for dressing-up

Age of participants

7-10 years old

Scenario: Jessica David, Joanna Fujarska, Przemysław Zimoląg

Artistic supervision: PhD Barbara Kaczorowska
Nicolaus Copernicus University in Toruń, Poland

Warsztaty lalkarskie

Wprowadzenie

Po zaprezentowaniu się, dzieci zobaczą krótkie przedstawienie kukiełkowe, które jest motywacją do późniejszego tworzenia własnych lalek-pacynek. Na koniec uczestnicy przygotowują krótką etiudę ze stworzonymi lalkami. Na podstawie własnych doświadczeń dzieci poznają koncepcję teatru lalek, uczą się pracować nad prostą historią i jej prezentacją przed innymi. Warsztat ma na celu rozwijanie kreatywności, zręczności, percepcji estetycznej, współpracy, komunikacji i autoekspresji.

Przebieg warsztatu

Przez cały czas trwania zajęć dzieci prowadzone są przez dwóch animatorów. Na początku wszyscy są witani i siadają w kole, gdzie animatorzy przedstawiają się uczestnikom i przybliżają im problematykę lalkarską w formie zabawy. Następnie odbywa się krótki pokaz kukiełkowy, który pozwala dzieciom zobaczyć, jak lalki działają w praktyce. Następnie animatorzy zapraszają wszystkich do stołów, przy których znajdują się różnorodne materiały do stworzenia pacynki. Podczas ich tworzenia dzieci przygotowują krótki spektakl lub krótką etiudę, którą mogą odegrać indywidualnie lub w grupach, w zależności od chęci uczestników. Na koniec dzieci będą miały przestrzeń do zaprezentowania swoich dzieł i przećwiczenia lub improwizowania krótkiego przedstawienia.

Scenariusz

- Wprowadzenie i wstępna zabawa

Animatorzy usadzają dzieci w kręgu, w formie zabawy wyjaśniają, co oznacza termin teatr lalkowy.

- Przedstawienie kukiełkowe

Animatorzy zagrają krótkie przedstawienie kukiełkowe z pacynkami. Zazwyczaj jest to fragment bajki lub legendy. Przedstawienie kukiełkowe musi być dostosowane do wieku uczestników. Przedstawienie ma na celu zmotywowanie widza i pokazanie, jak koncepcja lalki przekłada się na praktykę teatralną.

- Warsztaty lalkarskie

Celem warsztatów lalkarskich jest stworzenie lalki-pacynki. Prowadzący zapraszają uczestników do stołów z przygotowanymi różnymi materiałami do tworzenia lalek. Animatorzy zademonstrują również ustalony sposób wykonania podstawy głowy i szyi, a następnie każde dziecko na swój sposób ozdobi i uzupełni lalkę. Animatorzy są zawsze dostępni i pomocni podczas tworzenia.

- Końcowe przedstawienie lalkowe uczestników

Na koniec dzieci pokazują lalki lub improwizują krótkie przedstawienie, indywidualnie lub w grupach.

Materiały

papier pakowy, żółte taśmy maskujące, białe rękawiczki robocze, kolorowe taśmy klejące, 6 pistoletów z klejem, naboje do pistoletów z klejem, różne kolory wełny, kolorowy filc, kawałki tkanin, kolorowy papier krepowy, długopisy z wkładem alkoholowym, tekstylne akcesoria (oczka, guziki, koraliki, pompony)

Wiek uczestników

6-10 lat

Scenariusz: Marta Velkoborská
Opieka artystyczna: doc. Jiří Surůvka
Uniwersytet w Ostrawie, Czechy

The puppet workshop

Introduction

After a short introductory play there is a short puppet performance, which is the motivation for the subsequent creation of own puppets. In the end, the participants prepare a short etude with their hand-made puppets. Based on real experience, children gain a concept of Puppet Theater, learn to work with a simple story and a presentation in front of others.

The workshop is to develop creativity, dexterity, aesthetic perception, cooperation, communication and self-expression.

The course of the workshop

Throughout the workshop children are guided by two animators. At the beginning everyone is greeted and seated in a circle, where animators introduce themselves to the participants and introduce them to the term Puppet Theatre in the form of a play. This is followed by a short puppet performance, which allows children to see how puppets work in practice. Then the animators invite everyone to the tables where there is a variety of materials for the creation of the puppet. During it they prepare a short puppet performance which they can play individually or in groups, depending on their wishes. Finally, children will have space to present their creations and improvise a short performance.

Scenario

- Introduction and introductory play

The animators seat the children in a circle, in the form of play explain what the term puppet theatre means.

- Puppet performance

The animators will play a short puppet performance. Usually this is an excerpt from a fairy tale or fable. The puppet performance should be adapted to the age of the participants.

The performance is intended to motivate the viewer and show how the concept of a puppet is translated into theatrical practice.

- Puppet workshop

The aim of the puppet workshop is to create a puppet. The animators will provide participants with the various materials for puppet making. Animators will also demonstrate the established procedure to make the base of the head and neck, but then children will decorate and complete the puppet on their own. Animators are always available and helpful during creation.

- Final puppet performance of the participants

In the end, children show their puppets, or improvise a short performance, either individually or in groups.

Materials

wrapping paper, yellow masking tapes, white work gloves, colored adhesive tapes, 6x hot melt glue guns, hot melt glue gun cartridges, various wool colors, colored felt, fabric shreds, colored crepe paper, alcohol felt-tip pens, textile pens, accessories (eyelets, buttons, beads, pompons)

Age of participants

6-10 years old

Scenario: Marta Velkoborská
Artistic supervision: doc. Jiří Surůvka
University of Ostrava, Czech Republic

Ad-hoc – czyli na poczekaniu czyszczenie Magazynu działanie warsztatowe o charakterze efemerycznym

Eugeniusz Józefowski

Istotą pomysłu warsztatowego skierowanego do wszystkich uczestników 19. Międzynarodowych Warsztatów Twórczego Niepokoju *Kieszeń Vincenta* jest propozycja opracowania scenariuszy krótkich warsztatów przez każdy zespół biorący w nich udział. Warsztatowa twórcza aktywność ma zakończyć się realizacją obiektów wizualnych o charakterze efemerycznym – to znaczy takich, których żywotność jest chwilowa, przemijająca, krótka. Dokumentacja działania powinna być możliwa do zarejestrowania fotograficznie lub filmowo.

Warsztaty będą miały miejsce w dniu 14 października 2020 roku w godzinach 9.30 do 14.00.

Czas trwania każdego z doświadczeń warsztatowych to od 30 do 60 minut wraz z ich omawianiem.

Przez osiemnaście lat Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu i Stowarzyszenie Artystyczno-Edukacyjne Magazyn korzystały wspólnie z niewielkiego budynku nazywanego magazynem, a znajdującego się w parku na Cytadeli. Po każdych warsztatach zostawało tam trochę materiałów i w ten sposób powstała olbrzymia kolekcja niekontrolowanych ilościowo przedmiotów.

W magazynie znajdują się głównie tektury płaskie, brystole, taśmy klejące w różnych kolorach, paliki ogrodowe, agrowłóknina, sznurki, farby, pinezki, spinacze biurowe i bieliźniane i dziesiątki nieznanymi i nieujawnionymi jeszcze przedmiotów. Magazyn ma zostać opróżniony i „czyszczenie magazynu”, (które jest hasłem marketingowym wielu wyprzedaczy) w naszym przypadku będzie czyszczeniem Magazynu po raz ostatni.

Wiatr, ogień to tylko przykładowe siły do efemerycznych modyfikacji każdego z materiałów. Nagrzewanie drutu ogniem i praca z tekturą może mieć przecież zupełnie inne wymiary koncepcyjne. Pomyślcie i przywieźcie ze sobą pomysły. Jeśli będziecie bardziej zaskoczeni tym, co odkryjecie w Magazynie to i tak ad-hoc możecie wtedy zmodyfikować swoje wcześniejsze założenia.

Dokumentacja fotograficzna z działań efemerycznych Zespołów znajduje się w dalszej części katalogu na stronach 101-112, wykonana przez Piotra Bedlińskiego.

Ad-hoc – that is cleaning the Warehouse on the spot, the workshop activity of an ephemeral nature

Eugeniusz Józefowski

The essence of the workshop idea addressed to all participants of the 19th International Workshops of Creative Anxiety *Vincent's Pocket* is a proposal to develop scenarios for short workshops by each team participating in them. The workshop's creative activity is to end with the realisation of visual objects of ephemeral character – that is, those whose vitality is temporary, transient and short. Documentation of the activity should be possible to record photographically or by film.

The workshops will take place on 14 October 2020 from 9.30 a.m. to 2 p.m.

The duration of each of the workshop experiences is from 30 to 60 minutes along with their discussion.

For eighteen years, the Children's Art Centre in Poznań and the Art and Education Association – Magazyn have used a small building called the Warehouse, located in the park on the Citadel. After each workshop, some materials were left there and in this way a huge collection of uncontrolled items was created.

The Warehouse mainly contains flat cardboard, bristles, adhesive tapes in various colours, garden stakes, agro-textile, cords, paints, pins, office and lingerie clips and dozens of unknown and yet undisclosed items. The Warehouse is to be emptied and "cleaning the warehouse" (which is the marketing slogan of many sales) in our case will be the last cleaning of the Warehouse.

Wind and fire are only exemplary forces for ephemeral modifications of each material. After all, heating the wire with fire and working with cardboard can have completely different conceptual dimensions. Think and bring ideas with you. If you are more surprised by what you discover in the Warehouse, you can still modify your previous assumptions ad hoc.

Photographic documentation of ephemeral activities of the Teams in the further part of the catalogue on pages 101-112, photo: Piotr Bedliński.



W magazynie In the warehouse



Połączenia odbite Reflected connections



Połączenia odbite Reflected connections



Połączenia odbite Reflected connections



Połączenia odbite Reflected connections



Rytmizacja dźwięku Rhythmization of sound



Rytmizacja dźwięku Rhythmization of sound



Rytmizacja dźwięku Rhythmization of sound



Pamięć lustra Mirror's memory



Pamięć lustra Mirror's memory



Pamięć lustra Mirror's memory



Gluche tubofony Deaf tube-phones



Gluche tubofony Deaf tube-phones



Gluche tubofony Deaf tube-phones



Gluche tubofony Deaf tube-phones



Sieć The web



Sieć The web



Sieć The web



Sieć The web



Głuche tubofony Deaf tube-phones

Działania aranżowane w przestrzeni sztuki jako obszar rozwijania kreatywności podmiotu

Janina Florczykiewicz

słowa kluczowe: kreatywność, sztuka, dialogiczność sztuki, interaktywność sztuki, partycypacja w sztuce, rozwój podmiotowy w sztuce, warsztat twórczy przy kreacji plastycznej

Podjęte rozważania nawiązują do idei przewodniej 19. Międzynarodowych Warsztatów Niepokoju Twórczego *Kieszeń Vincenta*: „Kreatywność w procesie edukacji sztuką”. Ich przedmiotem są pedagogiczne inklinacje sztuki współczesnej, których egzemplifikacją jest rozwój podmiotowy (poznawczy, emocjonalny, społeczny) dokonujący się na bazie doświadczenia inicjowanego w przestrzeni sztuki za pośrednictwem aktywizacji dyspozycji twórczych. Obejmują one właściwości sztuki związane z wywieraniem przez nią wpływu na jednostkę posiadającą różny status, tj. będącą widzem (odbiorcą dzieła) lub partycypującą w dziele, stając się jego współtwórcą, zgodnie z zamysłem artysty – wówczas jednostka współtworzy artystyczną strukturę dzieła, dopełniając je wewnętrznymi treściami.

Odwołując się do koncepcji Arnolda Berleanta (2007), który postrzega sztukę jako pole estetyczne wyznaczone przez interakcje pomiędzy artystą, dziełem a odbiorcą, należy przyjąć, że w tym właśnie polu konstytuuje się dzieło. Na pierwszy plan wysuwają się zatem cechy sztuki związane z jej dialogicznością oraz interaktywnością. Warunkiem koniecznym dla uruchomienia ich wpływu na jednostkę jest aktywizacja jej dyspozycji twórczych.

Przestrzeń sztuki jako środowisko stymulujące rozwój kreatywności

Dyspozycje twórcze są to tkwiące w człowieku potencje do przekraczania własnych ograniczeń (mentalnych i behawioralnych). Przejawiają się w przyjmowaniu postawy twórczej wobec rzeczywistości, która sprzyja generowaniu pomysłów, przedstawianiu się na nowe punkty widzenia oraz motywuje do podejmowania aktywności zmierzającej do rozwiązania pojawiającego się problemu natury poznawczej, emocjonalnej bądź społecznej (Nęcka, 2002; Szmidt, 2007). Dyspozycje twórcze określają kreatywność jednostki, rozumianą jako jej cechę osobowości. Krzysztof Szmidt (2007, s. 53) definiuje ją jako „zdolność człowieka do generowania nowych i wartościowych wytworów (rzeczy, idei, metod działania itd.)”.

Zgodnie z założeniami przyjmowanymi w paradygmacie personologicznym kreatywność jest cechą ciągłą przynależną człowiekowi, co oznacza, że każdy człowiek jest twórczy, ale w różnym stopniu. Kreatywność jako cecha osobowości daje się rozwijać w określonym, sprzyjającym jej rozwojowi środowisku. Ten rozwój jest warunkowany dwojakiego rodzaju czynnikami: wewnętrznymi i zewnętrznymi. Czynniki wewnętrzne – podmiotowe są powiązane z osobowością i tworzą tzw. *psychologiczne środowisko jednostki twórczej*. Należą do nich: wiedza, motywacja, system wartości, sposób myślenia i reagowania. Zewnętrzne warunki twórczości są określane poprzez społeczny kontekst, w jakim przebiega działanie twórcze. Składają się na nie czynniki pozapodmiotowe – materialne, społeczne, kulturowe (Szmidt, 2007).

Jednym z wymienianych najczęściej uwarunkowań twórczości, oprócz właściwości środowiska wychowawczego, jest charakter zadań stawianych przed jednostką (Szmidt, 2007). Rozwijaniu kreatywności sprzyjają zadania problemowe, tj. nowe dla jednostki, wymagające zmiany perspektywy postrzegania problemu i uruchamiania różnych rodzajów myślenia (m.in. pytajnego, meta-

forycznego, indukcyjnego – przez analogie – intuicyjnego, asocjacyjnego...).

Działania aranżowane w przestrzeni sztuki w ramach jej współczesnych manifestacji, zakładające partycypację odbiorców, zawierają w zamyśle problemowość oferowanej sytuacji artystycznej. Aktywność podjęta przez widza (odbiorcę) w reakcji na zaaranżowaną sytuację artystyczną domyka pole estetyczne – widz (odbiorca) staje się jego częścią, biorąc udział w konstituowaniu dzieła. Zastana przez niego struktura artystyczna wymaga włączenia się w jego kreację, zaplanowane przez artystę oddziaływanie wymaga od niego podejmowania nierutynowych czynności – tworzenia symboli wizualnych, odczytywania znaczeń, nadawania sensów, stawiania pytań i tworzenia odpowiadającej na nie struktury artystycznej. Towarzyszące tym czynnościom myślenie wizualne (obrazowe) pozwala zobaczyć nowe, niedostrzegane dotychczas aspekty rozważanego problemu, sprzyjając przestawianiu się na nowe perspektywy oglądu rozważanych kwestii. Sztuka nie tylko oferuje jej uczestnikom nietypowe, niecodzienne sposoby oglądu rzeczywistości, zarówno tej wewnętrznej (psychologicznej), jak i zewnętrznej (fizycznej i społecznej), ale przede wszystkim tworzy klimat do kreowania rzeczywistości nowej, wygenerowanej w umyśle uczestników kreacji, na bazie doświadczeń zainicjowanych w polu estetycznym. Kreatywność jest zatem wpisana w akt twórczy, staje się jej immanentną cechą aktywności podejmowanej w przestrzeni sztuki.

Dialogiczność sztuki

Przyjmując perspektywę sztuki jako źródła znaczeń, zaproponowaną przez Arthura C. Danto (2006) proces twórczy towarzyszący pracy nad obiektem wizualnym staje się przestrzenią jego urzeczywistnienia. Istotą kreacji artystycznej jest poszukiwanie struktury wizualnej odzwierciedlającej myśli, przeżycia, potrzeby artysty (tworzącego podmiotu). Owa struktura staje się nośnikiem zakodowanego w niej przekazu, jego sens ujawnia się w symbolice narzucającej się odbiorcy. Zatem obrazy, obiekty artystyczne mówią do nas (odbiorców) poprzez wizualne symbole – owa narracja ujawnia dialogiczny wymiar sztuki.

Pośrednikiem dialogu w sztuce zawsze jest dzieło (artystyczna struktura), natomiast sam dialog zachodzi w dwóch płaszczyznach – między artystą a odbiorcą oraz artystą a artystą. Rozpatrując mechanizmy złożone na kreację, należy odwołać się do dialogu prowadzonego przez artystę (twórcę obiektu plastycznego). Dialog ten „opiera się na wymianie ról”. Jest odmianą wewnętrznej rozmowy prowadzonej przez artystę (tworzący podmiot) ze sobą za pośrednictwem tworzonej struktury wizualnej. Owa struktura odzwierciedla wyobrażony świat, a jej kolejne wersje kreowane w procesie twórczym stanowią bazę dla określania znaczeń, wskazywania sensów, stających się tworzywem wizualnej narracji. Obraz rzeczywistości w kolejnych tworzonych jej wersjach zostaje poddany interpretacjom, zmiany mentalne prowadzą do modyfikacji artystycznej struktury.” (Florczykiewicz, 2017). Interlokutorem staje się zatem tworzony obiekt, jego narracja jest odpowiedzią na pytania stawiane przez jego twórcę, przy czym to sam twórca musi zrekonstruować pytanie do tej narracji (Folkierska, 1995). Proces ten trwa do uzgodnienia ostatecznej wersji obiektu, zarówno w jej warstwie formalnej jak i znaczeniowej.

Dialogiczność, jako właściwość przynależną sztuce, tworzy kontekst dla rozpatrywania jej wpływu na jednostkę.

Interaktywność i partycypacja w sztuce

Interaktywność jest właściwością wywoływania zmian w partnerze interakcji. W sztuce podstawowe interakcje przebiegają między dziełem a odbiorcą,

zatem w zależności od formy dzieła i jakości wpływu na jednostkę, interaktywność może być przypisana jednostce (widzowi) lub być wpisana we właściwość dzieła. Odwołując się do typów interaktywności wyróżnionych przez Erica Zimmermana: poznawczej, funkcjonalnej, eksplicytnej oraz meta-interaktywności (za: Kluszczyński, 2010), interaktywność możemy przypisywać odpowiednio dziełu albo człowiekowi. W przypadku, gdy dzieło/obiekt plastyczny oddziałuje na jednostkę, jej poglądy i emocje interaktywność zachodzi na poziomie operacji mentalnych a jej istotą jest negocjacja i nadawanie znaczeń (interaktywność poznawcza). Struktura dzieła (kompozycja) wywołuje określone reakcje odbiorcy, w tym uruchamia niespecyficzne procedury zachowań człowieka (interakcja funkcjonalna). Jakość i zakres doświadczenia podmiotowego jest wyznaczone zatem przez artystyczną strukturę (por. Florczykiewicz, 2016).

W omówionych wyżej sytuacjach mamy do czynienia z wpływem dzieła/obiektu plastycznego na człowieka i jemu jest przynależna interaktywność. Z interaktywnością dzieła/obiektu plastycznego mamy do czynienia wówczas, gdy ma ono właściwość inicjowania ingerencji odbiorcy/widza w jego strukturę artystyczną. Dzieło prowokuje widza do wejścia „do środka”, wprowadzenia w nim zmian, rezerwując dla niego tym samym status współtwórcy. W tym wypadku mamy do czynienia z interaktywnością eksplicytną, która jest wpisana w możliwości kreacyjne dzieła. Jest ona cechą dzieł otwartych, w których zakłada się zmienność struktury, czyli dzieł, przyjmujących formę działania. Dzieło i człowiek, jak pisze Kluszczyński (2010), stają się wówczas wykonawcami performansu realizowanego przez dzieło. W tym ujęciu dziełem staje się działanie, wydarzenie, zaaranżowana sytuacja artystyczna współtworzona na równi z artystą przez odbiorców partycypujących w oferowanych im formach aktywności (por. Kluszczyński, 2010).

W zależności od zamysłu artystycznego sytuacja artystyczna może być aranżowana: (1) bezpośrednio przez artystę, (2) komputer sterujący zachowaniem widzów na bazie odpowiedniego programu lub (3) postaci wirtualne wykreowane przez artystów (Kluszczyński, 2010).

Aranżowane sytuacje artystyczne jako przestrzeń aktywizowania dyspozycji twórczych i rozwoju podmiotowego na przykładzie warsztatu twórczego przy kreacji plastycznej

Wpływ sztuki na jednostkę jest warunkowany zamysłem artysty określanym poprzez formę dzieła i rozważany problem (znaczenie). Forma dzieła w klasycznym jego rozumieniu jako przedmiotu mającego postać materialną wyznaczana jest przez technikę i warsztat artysty. Inaczej dzieje się w realizacjach z zakresu sztuki współczesnej, porzuca się w nich zasadę materialności dzieła, sztuką staje się samo działanie (interakcja, sytuacja aranżowana przez artystę). Ta odmienność formalna rodzi wymóg przeprowadzenia oddzielnych analiz ukazujących zakres i charakter oddziaływania na jednostkę form sztuki współczesnej. W dalszej części zostaną one omówione na przykładzie warsztatu twórczego.

Warsztat twórczy jest formą działania artystycznego realizowanego w przestrzeni sztuki, ukierunkowanego na rozwój dyspozycji twórczych jednostki, wykorzystującego przynależne jej środki wyrazu i procesy. Tradycje stosowania warsztatu twórczego w Polsce sięgają lat 80. ubiegłego wieku. Jego idea wywodzi się z działań artystyczno-edukacyjnych podejmowanych przez artystów i pedagogów tworzących w latach osiemdziesiątych grupę pARTner. Ich celem było promowanie i upowszechnianie alternatywnych metod edukacji plastycznej opartych na działaniu uczestników i doświadczaniu sztuki. Warsztat twórczy

jako forma działania artystycznego powstał na bazie akcji plastycznych w wyniku wprowadzania do nich nowych elementów strukturalnych w postaci wizualizacji i dyskusji. Po rozwiązaniu pARTnera jego członkowie rozwinęli autorskie koncepcje warsztatu twórczego. Wśród nich dają się wskazać co najmniej trzy konceptualizacje: (1) Eugeniusza Józefowskiego, który rozwija koncepcję warsztatu przy kreacji plastycznej, ukierunkowana na polisensoryczne i mentalne doświadczanie sytuacji artystycznej, (2) Wiesława Karolaka, który akcentuje wartości estetyczne, koncentrując się na artystycznej formie oraz (3) Janusza Byszewskiego, który skupia się na kształtowaniu kompetencji w zakresie odbioru sztuki (por. Józefowski, Florczykiewicz, 2015). Każda z przywołanych koncepcji sięga do innych założeń, stąd proponowane w jej ramach warsztaty nie tylko realizują różne cele, lecz różnią się w swojej strukturze (zamyśle warsztatowym).

Samo pojęcie warsztatu jest kategorią ogólną stosowaną w pedagogice w różnych konotacjach. W przyjętym tu rozumieniu *warsztat twórczy* odnosi się do progresywnych realizacji artystycznych koncentrujących się na działaniu i partycypacji w sztuce. Przyjmuje się, że warsztat jest dziełem konstytuującym się w interakcjach zachodzących w przestrzeni sztuki (polu estetycznym).

W literaturze przedmiotu najszerzej została opisana koncepcja warsztatu twórczego przy kreacji plastycznej rozwijana przez Eugeniusza Józefowskiego. Opracowanie teoretyczne i badania empiryczne sytuują ją wśród pełnoprawnych metod pracy z drugim człowiekiem ukierunkowanej na wspomaganie rozwoju podmiotowego. Teoretyczne podstawy koncepcji warsztatu zostały sformułowane w koncepcji *edukacji sztuką* Eugeniusza Józefowskiego (2017, Józefowski, Florczykiewicz, 2015) i sięgają założeń koncepcji estetyki zaangażowania Arnolda Berleanta (2007) oraz koncepcji sztuki Arthura C. Danto. Przyjmuje się, że:

Sztuka, dzięki właściwościom wpisanym w jej istotę, stanowi przestrzeń rozwoju podmiotowego.

Czynnikami rozwoju jednostki w przestrzeni sztuki są doświadczenia podmiotu inicjowane w procesie kreacji artystycznej.

Formy sztuki współczesnej zakładające partycypację odbiorcy w tworzeniu dzieła realizują cele pedagogiczne związane ze wspieraniem rozwoju podmiotowego, w czym wyraża się edukacyjny wymiar sztuki.

Warsztat twórczy przyjmuje postać symultanicznego działania grupy osób podczas kreacji plastycznej, przy czym owo działanie jest ukierunkowane na intensyfikację ich podmiotowego doświadczenia (Józefowski, 2017; Józefowski, Florczykiewicz, 2015). Jego zakres wyznaczają dwa czynniki: (1) artystyczny zamysł (temat i technika, bądź forma działania określone przez artystę) oraz (2) zaangażowanie tworzącego podmiotu mierzone autentycznością doświadczeń inicjowanych w warsztacie.

Artystyczna forma warsztatu opiera się na założeniach sformułowanych na gruncie nowatorskich nurtów sztuki rozwijanych od lat 40. ubiegłego wieku m.in. sztuką kinetyczną, akcji, interaktywną, odnoszących się do przesunięcia koncentracji z dzieła na proces twórczy i partycypacji w jego tworzeniu – poprzez wypełnienie artystycznej struktury proponowanej przez artystę podmiotowymi treściami uczestnicy warsztatu stają się jego współtwórcami (Józefowski, 2017). Z formalnego punktu widzenia warsztat jest sytuacją artystyczną aranżowaną przez artystę a dopełnianą przez jego uczestników. Istotą aktywności zaplanowanej dla uczestników jest doświadczanie i przeżywanie rzeczywistości (wewnętrznej-podmiotowej i zewnętrznej-fizycznej i społecznej)

wykreowanej w polu estetycznym¹ (Józefowski, Florczykiewicz, 2015). Ważną jego cechą jest zniesienie dystansu między dziełem a odbiorcą, w warsztacie dzieło (warsztat) narzuca się odbiorcy (uczestnikowi) za pośrednictwem swojej struktury (aktywności zaplanowanych przez artystę dla uczestników), wymaga wejścia do środka, uczestnictwa w działaniach – współtworzenia warsztatu (Józefowski, Florczykiewicz, 2015). Warsztat (dzieło) staje się „wydarzeniem kreowanym na równi przez artystyczny zamysł i autonomiczne działania uczestników” (Józefowski, 2017, s. 26). W warsztat wpisana jest zatem interaktywność eksplicitna – jego otwarta struktura inicjuje określoną, zaplanowaną przez artystę aktywność uczestników.

Warsztat przy kreacji plastycznej oferuje uczestnikom trzy rodzaje aktywności integralnie połączonych ze sobą: (1) pracę z wyobraźnią (na etapie treningu wyobraźniowego), (2) kreację wizualnego obiektu artystycznego, (3) dyskusję nad znaczeniem prac (Józefowski, 2009, 2012, 2017). Kreacji towarzyszy interaktywność poznawcza i funkcjonalna. Dzieło (tworzony obiekt) inicjuje wewnętrzny dialog, obejmujący pytania odnoszące się do rzeczywistości – odpowiedzią na nie jest struktura artystyczna powstała na danym etapie tworzenia. Tworzący podmiot nadaje jej znaczenia, które generują nowe pytania. Dialog ten trwa do momentu ukończenia dzieła.

Inny aspekt wpływu warsztatu na jednostkę wynika z procesów grupowych – warsztat jest działaniem grupowym, doświadczenia z relacji zachodzących między uczestnikami w trakcie procesu warsztatowego (współdoświadczenie treści, wsparcie grupy, odczucie bliskości, bezpieczeństwa, empatycznego rozumienia, informacje zwrotne, zainteresowanie) intensyfikują podmiotowe doświadczenia uczestników (Józefowski, Florczykiewicz, 2015).

Ujmując warsztat twórczy z perspektywy rozwoju podmiotowego, należy zaznaczyć, że przede wszystkim stanowi on przestrzeń rozwoju kreatywności jego uczestników. Inicjowana w warsztacie kreatywność jest odmianą autokreacji, bowiem poprzez odkrycie nowych, niedostrzeganych dotąd aspektów rzeczywistości wewnętrznej i zewnętrznej rekonstruuje własne *ja*, wzbogacając je o nowe elementy, poszerzając tym samym samowiedzę. W mentalnej przestrzeni warsztatu zachodzi proces konstytuowania siebie na bazie doświadczeń inicjowanych w polu estetycznym, „tworzona jest osobista mitologia, która odzwierciedla ideał siebie wykreowanego w procesie warsztatowym” (Józefowski, Florczykiewicz, 2015, s. 111). Roman Shultz (1990) określa ją jako autokreację, którą łączy z kształtowaniem siebie, rozwijaniem osobowości, kierowaniem własnym życiem. Jej „wynikiem jest twórcza rewizja dotychczasowego rozumienia świata w czasie, w którym przyszło jednostce żyć” (Józefowski, Florczykiewicz, 2015, s. 111).

Koncepcja warsztatu odwołuje się do formułowanego na gruncie awangardy postulatu kształtowania rzeczywistości przez sztukę. Kształtowanie rzeczywistości zewnętrznej w warsztacie dokonuje się poprzez aranżowanie przestrzeni publicznej, wprowadzanie do niej nowego porządku za pośrednictwem powstających instalacji, jako artystycznego efektu działania grupy. Rzeczywistość wewnętrzna jest kształtowania przez uzyskane w warsztacie doświadczenia, na które składają się emocje, sądy poznawcze, wartościowanie i które poszerzają zakres wiedzy o sobie.

¹ Odwołuję się tu do założeń koncepcji estetyki zaangażowania A. Berleanta (2007), w myśl których pole estetyczne jest przestrzenią mentalną tworzoną przez funkcjonalny związek między twórcą, dziełem a odbiorcą.

Czynnikiem sprzyjającym podmiotowemu rozwojowi dokonującemu się w przestrzeni warsztatu jest kreatywność. Poszukiwanie wizualnych środków dla odzwierciedlenia myśli, przeżyć, potrzeb wymaga przekroczenia przyzwyczajzeń, pokonania rutyny w stosowaniu środków artystycznych. Sprzyja temu nietypowe użycie technik, wykorzystanie materiałów nieplastycznych, a wreszcie budowanie metafor na bazie interdyscyplinarnego ich połączenia. Struktura warsztatu inicjuje niecodzienne, niestereotypowe sposoby myślenia i działania w procesie twórczym. Jak twierdzi Eugeniusz Józefowski, autor koncepcji warsztatu przy kreacji plastycznej, od lat prowadzący warsztaty twórcze: „warsztat jest okazją rozwojową”, „spacerem w głąb siebie”, oferującym nowy rodzaj spotkania ze sobą (Józefowski, Florczykiewicz, 2015) pozwala na poznanie siebie a także swoich relacji z otoczeniem społecznym.

Bibliografia

- Berleant A., *Prze-myśleć estetykę. Niepokorne eseje o sztuce*, Universitas, Kraków 2007
- Danto A.C., *Świat sztuki. Pisma z filozofii sztuki*, przekł. L. Sosnowski, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2006
- Florczykiewicz J., *Oblicza interaktywności. Warsztat twórcy przy kreacji plastycznej jako interaktywna forma sztuki*, [w:] Florczykiewicz, Nowak (red.), *Sztuki wizualne w edukacji*, Pracownia Wydawnicza Wydziału Humanistycznego, Siedlce 2016
- Florczykiewicz J., *Teoretyczne i praktyczne aspekty edukacji plastycznej w Polsce w XX i XXI wieku*, Oficyna Wydawnicza Aspra, UPH w Siedlcach, Warszawa-Siedlce 2018
- Florczykiewicz J., *Terapeutyczny wymiar kreacji w sztukach wizualnych na podstawie prac interdyscyplinarnych Eugeniusza Józefowskiego*, [w:] R. Bartel (red.), *Sztuka w terapii, terapia w sztuce. Teoretyczne i praktyczne aspekty autoterapii przez sztukę*, Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu, Poznań 2017, s. 143-158
- Folkierska A., *Kształcąca funkcja pytania. Perspektywa hermeneutyczna*, [w:] J. Rutkowiak (red.), *Odmiany myślenia o edukacji*, Kraków 1995
- Józefowski E., *Edukacja artystyczna w działaniach warsztatowych*, AHE, Warszawa 2017
- Józefowski E., *Warsztaty twórcze przy kreacji plastycznej jako doświadczenie partycypacji w sztuce*, Difin, Warszawa 2017
- Józefowski E., *Arteterapia w sztuce i edukacji*, UAM, Poznań 2012
- Józefowski E., Florczykiewicz J., *Warsztat twórczy jako okazja rozwoju podmiotowego w przestrzeni sztuki*, Jaks, Wrocław 2015
- Kluszczyński R., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010
- Nęcka E., *Psychologia Twórczości*, GWP, Gdańsk 2002
- Shultz R., *Twórczość – społeczne aspekty zjawiska*, PWN, Warszawa 1990
- Szmidt K., *Pedagogika twórczości*, GWP, Gdańsk 2007

dr hab. Janina Florczykiewicz, pedagog, pracuje w Instytucie Pedagogiki Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach. Prowadzi interdyscyplinarne badania z zakresu edukacji sztuką, arteterapii i edukacji artystycznej ze szczególnym uwzględnieniem pedagogicznych aspektów kreacji artystycznej oraz wpływu sztuki na rozwój podmiotowy. Autorka publikacji z zakresu pedagogiki artystycznej i arteterapii.

Activities arranged in the art space as an area of developing the subject's creativity

Janina Florczykiewicz

keywords: creativity, art, dialogicality of art, interactivity of art, participation in art, subjective development in art, creative workshop in art creation

The undermentioned considerations refer to the guiding idea of the 19th International Workshop of Creative Anxiety *Vincent's Pocket*: "Creativity in the process of art education". Their subject are pedagogical inclinations of contemporary art, which are exemplified by subjective development (cognitive, emotional, social), which takes place on the basis of experience initiated in the space of art through the activation of creative dispositions. They include the properties of art connected with exerting influence on an individual having different status, i.e. being a viewer (recipient of the work) or participating in the work, becoming its co-creator, according to the artist's idea – then the individual co-creates the artistic structure of the work, complementing it with internal content.

Referring to the concept of Arnold Berleant (2007), who perceives art as an aesthetic field determined by the interaction between the artist, the work and the recipient, it should be assumed that this is the field in which the work is constituted. Thus, the features of art related to its dialogicality and interactivity come to the fore. The prerequisite for activating their influence on the individual is to activate his or her creative dispositions.

The space of art as an environment for stimulating creativity

Creative dispositions are the human potential to transcend one's own limitations (mental and behavioural). They manifest themselves in the adoption of a creative approach towards reality, which fosters the generation of ideas, the shift to new points of view, and motivates to undertake activities aimed at solving an emerging problem of a cognitive, emotional or social nature (Nęcka, 2002; Szmidt, 2007). Creative dispositions define the creativity of an individual, understood as his or her personality trait. Krzysztof Szmidt (2007, p. 53) defines it as "the ability of a person to generate new and valuable products (things, ideas, methods of action, etc.)".

According to the assumptions adopted in the personological paradigm, creativity is a continuous feature belonging to man, which means that every man is creative, but to a different extent. Creativity as a trait of personality can be developed in a specific environment that is conducive to its development. This development is conditioned by two kinds of factors: internal and external. Internal – subjective factors are linked to the personality and create the so-called *psychological environment of the creative individual*. These include: knowledge, motivation, value system, way of thinking and reaction. The external conditions of creativity are determined by the social context in which the creative activity takes place. They consist of non-subjective factors – material, social, cultural (Szmidt, 2007).

One of the most frequently mentioned conditions of creativity, apart from the characteristics of the educational environment, is the nature of the tasks set for the individual (Szmidt, 2007). The development of creativity is facilitated by problematic tasks, i.e. tasks that are new to the individual, requiring a change of perspective on the perception of the problem and the initiation of various types of thinking (e.g. questionable, metaphorical, inductive – by analogy – intuitive, associative...).

Activities arranged in the space of art within the framework of its contemporary manifestations, assuming the participation of the audience, include in their concept the problematic nature of the offered artistic situation. The activity undertaken by the viewer (recipient) in reaction to the arranged artistic situation closes the aesthetic field – the viewer (recipient) becomes a part of it, taking part in creating the work. The artistic structure that he or she finds requires him or her to join in its creation, the impact planned by the artist requires him or her to undertake non-routine activities – creating visual symbols, reading meanings, and giving meaning, posing questions and creating an artistic structure that answers them. The visual (pictorial) thinking that accompanies these activities allows us to see new, so far unnoticed aspects of the problem under consideration, favouring a shift to new perspectives of viewing the issues under consideration. Art not only offers its participants unusual, unfamiliar ways of seeing reality, both internal (psychological) and external (physical and social), but most of all it creates an atmosphere for creating a new reality, generated in the mind of the participants of the creation, based on experiences initiated in the aesthetic field. Creativity is therefore inscribed in the creative act, it becomes its immanent feature of activity undertaken in the space of art.

Dialogicality of art

Taking the perspective of art as a source of meanings, proposed by Arthur C. Danto (2006), the creative process accompanying work on a visual object becomes a space of its realization. The essence of artistic creation is the search for a visual structure that reflects the thoughts, experience, and needs of the artist (a creative subject). This structure becomes a carrier of the message encoded in it, its sense is revealed in the symbolism imposed on the viewer. Thus, images and artistic objects speak to us (the viewers) through visual symbols – this narrative reveals the dialogical dimension of art.

The medium of dialogue in art is always the work of art (artistic structure), while the dialogue itself takes place on two levels – between the artist and the viewer and the artist and the artist. When considering the mechanisms constituting creation, one should refer to the dialogue conducted by the artist (the creator of an artistic object). This dialogue “is based on the exchange of roles”. It is a variant of the internal conversation conducted by the artist (creator) with each other through the created visual structure. This structure reflects the imaginary world, and its subsequent versions created in the creative process form the basis for defining and indicating meanings, becoming the material of visual narration. The image of reality in its subsequent versions is subject to interpretation, mental changes lead to modification of the artistic structure. (Florczykiewicz, 2017). The object being created becomes the interlocutor, its narration is an answer to the questions posed by its creator, and it is the creator himself who must reconstruct the question to this narrative (Folkierska, 1995). This process continues until the final version of the object is agreed upon, both in its formal and semantic layer.

Dialogicality, as a property belonging to art, creates a context for considering its impact on the individual.

Interactivity and participation in art

Interactivity is the property of causing changes in the interaction partner. In art, basic interactions take place between the work and the viewer, so depending on the form of the work and the quality of the influence on the individual, interactivity can be assigned to the individual (viewer) or be inscribed in the

properties of the work. Referring to the types of interactivity distinguished by Eric Zimmerman: cognitive, functional, explicative and meta-interactivity (see: Kluszczyński, 2010), interactivity can be attributed to a work or a person respectively. When a work/artistic object affects an individual, his or her views and emotions, interactivity takes place at the level of mental operations and its essence is negotiation and assigning meanings (cognitive interactivity). The structure of the work (composition) evokes specific reactions of the recipient, including the initiation of non-specific procedures of human behaviour (functional interaction). The quality and scope of subjective experience is therefore determined by the artistic structure (cf. Florczykiewicz, 2016).

In the situations discussed above, we are dealing with the influence of a work/artistic object on the human being and the interactivity belonging to it. We deal with the interactivity of a work of art/object when it has the property of initiating the recipient/viewer's interference in its artistic structure. The work provokes the viewer to enter 'inside', to introduce changes in it, thus reserving for him/her the status of co-creator. In this case we are dealing with explicative interactivity, which is inscribed in the creative possibilities of the work. It is a feature of open works, which assume a changeable structure, that is, works that take the form of action. As Kluszczyński (2010) writes, the work and the human being then become the performers of the performance realised by the work. In this approach, the work becomes an action, an event, an arranged artistic situation co-created along with the artist by the audience participating in the forms of activity offered to them (cf. Kluszczyński (2010).

Depending on the artistic idea, the artistic situation can be arranged: (1) directly by the artist, (2) a computer controlling the audience's behaviour on the basis of an appropriate programme, or (3) virtual characters created by artists (Kluszczyński, 2010).

Arranged artistic situations as a space for activating creative dispositions and subjective development on the example of a creative workshop for artistic creation

The influence of art on an individual is conditioned by the artist's intention, defined by the form of the work and the deliberated problem (meaning). The form of a work of art in its classical understanding as an object having a material form is determined by the artist's technique and skills. It is different in the realisations of contemporary art, the principle of the materiality of the work is abandoned, and the action itself becomes art (interaction, situation arranged by the artist). This formal difference gives rise to the requirement to carry out separate analyses showing the scope and nature of impact on the individual of contemporary art forms. In the following, they will be discussed on the example of a creative workshop.

A creative workshop is a form of artistic activity carried out in the space of art, aimed at developing the creative dispositions of an individual, using the means of expression and processes belonging to him/her. The tradition of using the creative workshop in Poland dates back to the 1980s. Its idea stems from the artistic and educational activities undertaken by artists and educators who formed the pARTner group in the 1980s. Their aim was to promote and disseminate alternative methods of artistic education based on participants' actions and experiencing art. The creative workshop as a form of artistic activity was created on the basis of artistic actions as a result of introducing new structural elements in the form of visualisation and discussion. After the dissolution of the PARTNER, its members developed their original concepts of the creative

workshop. At least three conceptualisations can be indicated among them: (1) Eugeniusz Józefowski, who develops the concept of a workshop for artistic creation, focused on the polysensory and mental experience of an artistic situation, (2) Wiesław Karolak, who emphasises aesthetic values, focusing on artistic form, and (3) Janusz Byszewski, who focuses on shaping competences in the field of art reception (cf. Józefowski, Florczykiewicz, 2015). Each of the above mentioned concepts reaches for different principles, hence the workshops proposed within its framework not only pursue different goals, but differ in their structure (workshop concept).

The very concept of a workshop is a general category used in pedagogy in various connotations. In the understanding adopted here, the creative workshop refers to progressive artistic realizations focused on action and participation in art. It is assumed that the workshop is a work that constitutes itself in the interactions taking place in the art space (aesthetic field).

In the literature on the subject, the concept of the creative workshop for artistic creation developed by Eugeniusz Józefowski has been described in the most extensive way. Theoretical elaboration and empirical research situate it among fully-fledged methods of work with another human being aimed at supporting subjective development. The theoretical basis of the workshop's concept was formulated in the concept of Eugeniusz Józefowski's art education (2017, Józefowski, Florczykiewicz, 2015) and reaches the assumptions of Arnold Berleant's environmental aesthetics (2007) and Arthur C. Danto's art concept. It is assumed that:

1. Art, thanks to the properties inscribed in its essence, is a space of subjective development.
2. The factors of the development of the individual in the space of art are the experiences of the subject initiated in the process of artistic creation.
- 3) The forms of contemporary art, assuming the participation of the recipient in the creation of the work, realize the pedagogical goals connected with the support of subjective development, in which the educational dimension of art is expressed.

The creative workshop takes the form of simultaneous action of a group of people during artistic creation, with this action being aimed at intensifying their subjective experience (Józefowski, 2017; Józefowski, Florczykiewicz, 2015). Its scope is determined by two factors: (1) the artistic idea (subject and technique, or form of action as defined by the artist) and (2) the involvement of the creator of the subject measured by the authenticity of the experience initiated in the workshop.

The artistic form of the workshop is based on principles formulated on the basis of innovative art trends developed since the 1940s, including kinetic, action, interactive art, relating to the shift of focus from the work of art to the creative process and participation in its creation – by filling the artistic structure proposed by the artist with subjective content, the participants of the workshop become its co-creators (Józefowski, 2017). From the formal point of view, the workshop is an artistic situation arranged by the artist and completed by its participants. The essence of the activity planned for the participants is to experience and experience reality (internal-subject and external-physical and social) created in the aesthetic field¹ (Józefowski, Florczykiewicz, 2015).

¹ I refer here to the assumptions of A. Berleant's (2007) concept of aesthetics of Environment, according to which the aesthetic field is a mental space created by the functional relationship between the creator, the work and the recipient.

An important feature is the elimination of the distance between the work and the viewer, in the workshop the work (workshop) is imposed on the viewer (participant) through its structure (activities planned by the artist for the participants), it requires entering inside, participating in activities – co-creating the workshop (Józefowski, Florczykiewicz, 2015). The workshop (work of art) becomes “an event created on an equality by the artistic intention and autonomous actions of the participants”. (Józefowski, 2017, p. 26). Thus, an explicative interactivity is inscribed in the workshop - its open structure initiates the specific, planned by the artist activity of the participants.

The workshop offers participants three types of activities that are integrally connected to each other: (1) work with the imagination (at the stage of imaginative training), (2) creation of a visual artistic object, (3) discussion on the meaning of the works (Józefowski, 2009, 2012, 2017). The creation is accompanied by cognitive and functional interactivity. The work (created object) initiates an internal dialogue, including questions relating to reality – the answer is the artistic structure created at a given stage of creation. The creator of the subject gives it meaning, which generates new questions. This dialogue lasts until the completion of the work.

Another aspect of the workshop's influence on the individual results from group processes – the workshop is a group activity, experiences from the relations between participants during the workshop process (co-experience of the content, group support, feeling of closeness, safety, empathic understanding, feedback, interest) intensify subjective experiences of participants (Józefowski, Florczykiewicz, 2015).

When presenting the creative workshop from the perspective of subjective development, it should be noted that first of all it is a space for the development of creativity of its participants. The creativity initiated in the workshop is a variety of self-creation, because through the discovery of new, previously unnoticed aspects of internal and external reality, it reconstructs its own self, enriching it with new elements, thus broadening self-knowledge. In the mental space of the workshop, a process of self-creation takes place, based on experiences initiated in the aesthetic field, “a personal mythology is created that reflects the ideal of the self, created in the workshop process”. (Józefowski, Florczykiewicz, 2015, p. 111). Roman Shultz (1990) describes it as self-creation, which he combines with shaping oneself, developing one's personality, managing one's life”. Its “result is a creative revision of the existing understanding of the world at the time when the individual has to live”. (Józefowski, Florczykiewicz, 2015, p. 111).

The concept of the workshop refers to the avant-garde postulate of shaping reality through art. The shaping of the external reality in the workshop is done by arranging the public space, introducing a new order into it by means of emerging installations, as an artistic effect of the group's activity. The internal reality is shaped by the experience gained in the workshop, which consists of emotions, cognitive judgments, valuing and which broaden the scope of knowledge about oneself.

Creativity is a factor conducive to subjective development taking place in the workshop space. Searching for visual means to reflect thoughts, experiences and needs requires exceeding habits, overcoming the routine of using artistic means. This is facilitated by the unusual use of techniques, the use of non-artistic materials, and finally building metaphors based on an interdisciplinary combination of them. The structure of the workshop initiates unusual, non-stereotypical ways of thinking and acting in the creative process. As Eugeniusz

Józefowski claims, the author of the concept of the workshop for artistic creation who has been conducting creative workshops for years: "the workshop is a developmental opportunity", "a walk into yourself", offering a new kind of meeting yourself (Józefowski, Florczykiewicz, 2015) allows you to get to know yourself and your relations with the social environment.

Bibliography

- Berleant A., *Prze-myśleć estetykę. Niepokorne eseje o sztuce*, Universitas, Kraków 2007
- Danto A.C., *Świat sztuki. Pisma z filozofii sztuki*, przekł. L. Sosnowski, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2006
- Florczykiewicz J., *Oblicza interaktywności. Warsztat twórcy przy kreacji plastycznej jako interaktywna forma sztuki*, [w:] Florczykiewicz, Nowak (red.), *Sztuki wizualne w edukacji*, Pracownia Wydawnicza Wydziału Humanistycznego, Siedlce 2016
- Florczykiewicz J., *Teoretyczne i praktyczne aspekty edukacji plastycznej w Polsce w XX i XXI wieku*, Oficyna Wydawnicza Aspra, UPH w Siedlcach, Warszawa-Siedlce 2018
- Florczykiewicz J., *Terapeutyczny wymiar kreacji w sztukach wizualnych na podstawie prac intermedialnych Eugeniusza Józefowskiego*, [w:] R. Bartel (red.), *Sztuka w terapii, terapia w sztuce. Teoretyczne i praktyczne aspekty autoterapii przez sztukę*, Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu, Poznań 2017, s. 143-158.
- Folkierska A., *Kształcałca funkcja pytania. Perspektywa hermeneutyczna*, [w:] J. Rutkowiak (red.), *Odmiany myślenia o edukacji*, Kraków 1995
- Józefowski E., *Edukacja artystyczna w działaniach warsztatowych*, AHE, Warszawa 2017
- Józefowski E., *Warsztaty twórcze przy kreacji plastycznej jako doświadczenie partycypacji w sztuce*, Difin, Warszawa 2017
- Józefowski E., *Arteterapia w sztuce i edukacji*, UAM, Poznań 2012
- Józefowski E., Florczykiewicz J., *Warsztat twórczy jako okazja rozwoju podmiotowego w przestrzeni sztuki*, Jaks, Wrocław 2015
- Kluszczyński R., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010
- Nęcka E., *Psychologia Twórczości*, GWP, Gdańsk 2002
- Shultz R., *Twórczość – społeczne aspekty zjawiska*, PWN, Warszawa 1990
- Szmidt K., *Pedagogika twórczości*, GWP, Gdańsk 2007

Janina Florczykiewicz, PhD, educator, works at the Institute of Pedagogy of the Siedlce University of Natural Sciences and Humanities. She conducts interdisciplinary research in the field of education through art, art therapy and art education with particular emphasis on pedagogical aspects of artistic creation and the influence of art on subjective development. Author of publications in the field of artistic pedagogy and art therapy.

Kreacji ciąg dalszy

Marcin Berdyszak

Na koniec odwołam się do mitu o Gilgameszu. Mit jest przecież – jak mówi Rollo May – „*wglądem w nieskończoność*”. Dziś, kiedy to po euforii globalizacji i otwarcia się wszystkiego na wszystko, żyjemy w okresie pandemii koronawirusa i tak naprawdę nie wiemy, czy jest on tworem ludzkim, czy też naturalnym, nie ma to tak naprawdę znaczenia w kontekście tego, co nam czyni. Pomimo, iż statystyki umieralności ludzi w kontekście innych chorób są znikome, to jednak działania podejmowane od informacji po opiekę medyczną i ograniczanie wolności jakby mają nam nachalnie przypomnieć o naszej śmiertelności, jak i uczulić nas, Homo sapiens, że zagrożeniem dla nas może być drugi przedstawiciel gatunku.

Przypomnę, że problem śmiertelności to problem, który trapił ludzkość od samego początku. Większość wierzeń religijnych śmierć uczyniło jednym z głównych sensów życia. Wierzenia i systemy uczyły Homo sapiens, jak się pogodzić ze śmiertelnością. Zagadka śmierci nie została rozwiązana, a wydawałoby się, że już byliśmy tak blisko, skoro odkrycia naukowe dają nam realne możliwości przedłużania życia w postaci przeszczepów, protez, implantów, lekarstw. Wszystko się zawaliło, a przecież wydawałoby się, że nasz porządek wyobrażony powinien być na to przygotowany. Tak jak władca miasta Uruk Gilgamesz nie mógł znaleźć antidotum na nieśmiertelność swojego przyjaciela Enkidu i tylko bogatszy o wiedzę i doświadczenie wrócił, rozumiejąc tym samym, że bogowie stworzyli człowieka i uczynili go śmiertelnym, a człowiek musi nauczyć się z tym żyć, tak my musimy nauczyć się żyć z nowymi śmiertelnymi zagrożeniami, które przecież pośrednio bądź bezpośrednio są efektami naszych działań.

Medycyna dokonuje postępów, również rozwój sztucznej inteligencji i cyberprzestrzeni może stanowić przyszłą szansę dla nieśmiertelności, może naszego porządku wyobrażonego, a może gdzieś umieszczonej naszej świadomości, może ciało i świadomość cybernetyczna będą istniały oddzielnie. Może nasze ciało umrze, ale my jako świadomość nie. Tego nie wiemy i to należy także do obszaru kreacji i mitu a w konsekwencji wartości wyobrażonych. Covid nam o tym przypomni i jednocześnie przywiązani i uzależnieni od porządków wyobrażonych trudno akceptujemy to jako realne zagrożenie. Może to ściana, do której doszedł humanizm stawiający na piedestał Homo sapiens, a cała sytuacja uzmysławia nam, że jesteśmy potencjalnym zagrożeniem dla nas samych.

Oczywiście łatwiej nam akceptować a nawet rozumieć zagrożenie, na przykład terrorystyczne i traktujemy to po tylu latach jako coś normalnego, ale dlatego, że jest ono wynikiem działań w sferach wyobrażonych, które nam porządkują świat. Covid jest zagrożeniem jakby ze świata realnego, naturalnego, wręcz biologicznego. Obudził nas uspiionych w poczuciu bezpieczeństwa, które miało nam nie grozić ze strony bakterii czy wirusów, tylko świata wyobrażonego, bo tak jesteśmy wyedukowani, a przecież te dwa światy mogą kolaborować, z naszą zgodą bądź też bez niej, o czym się chyba przekonaliśmy.

Creation to be continued

Marcin Berdyszak

Finally, I will refer to the myth of Gilgamesh. The myth is, after all, as Rollo May says, “an insight into infinity”. Today, when, after the euphoria of globalisation and the opening of everything to everything, we are living in a period of a pandemic of coronavirus and we do not really know whether it is human or natural product, and it does not really matter in the context what it does to us. Although the statistics on human mortality in the context of other diseases are insignificant, the actions taken from information to medical care and restriction of liberty are, however, as if they were to forcefully remind us of our mortality and to alert us, *Homo sapiens*, that we could be threatened by a second species.

I would remind you that the problem of mortality is a problem that has troubled humanity from the very beginning. Most religious beliefs have made death one of the main meanings of life. Beliefs and systems have taught *Homo sapiens* how to accept mortality. The mystery of death has not been solved, and it would seem that we were already so close, since scientific discoveries give us real opportunities to prolong life in the form of transplants, prostheses, implants and medicines. Everything has collapsed, and yet it would seem that our imaginary order should be prepared for this. Just as the Lord of the city of Uruk, Gilgamesh, could not find an antidote to the immortality of his friend Enkid and only came back with knowledge and experience, thus understanding that the gods created man and made him deadly, and man must learn to live with it, so we must learn to live with new deadly threats, which, after all, are directly or indirectly the result of our actions.

Medicine is making progress, and the development of artificial intelligence and cyberspace may also represent a future opportunity for immortality, maybe our imaginary order, or maybe our consciousness placed somewhere, maybe the body and cyber consciousness will exist separately. Perhaps our body will die, but we as consciousness will not. We do not know this, and this also belongs to the area of creation and myth and, consequently, to imaginary values. Covid has reminded us of it and, at the same time, we find it difficult to accept this as a real threat when we are attached to and dependent on the imaginary order.

Perhaps it is the brick wall which has been reached by humanism placing *Homo sapiens* on the pedestal and the whole situation makes us realise that we are a potential threat to ourselves. Of course, it is easier for us to accept or even understand a terrorist threat, for example, and after so many years we are treating it as something ordinary but because it is the result of actions in imaginary areas that are putting the world in order. Covid is a threat from a real, natural, even biological world. It has awakened us sleeping in a sense of security, which was not supposed to threaten us with bacteria or viruses, but with the imaginary world, because that is how we are educated, and yet these two worlds can collaborate with or without our consent, as we have probably seen.

Wiersze dwustronne (Tajemnica kelnerska)

Piotr Bosacki

Obiekt-gablota – skrzynia z płyty MDF, w której znajduje się 9 okienek-witryn. Każde okienko to małe akwarium z umieszczoną w środku instalacją rzeźbiarską. Każdą instalację można oglądać z dwóch stron gabloty. Ta sama instalacja ma również z obydwu stron gabloty odmienne podpisy, dzięki czemu jeden obiekt bierze udział w dwóch różnych narracjach literackich. Skumulowane w małej przestrzeni poetyckie historie, połączone z dziwacznymi obiektami zebranymi i spreparowanymi przez artystę, tworzą swoiste minimum prezentujące postawę artystyczną autora oraz jego finezyjne poczucie humoru.



Piotr Bosacki ukończył Akademię Sztuk Pięknych w Poznaniu. Wykłada na uczelni macierzystej (obecnie UAP) w Katedrze Intermediów. Współtworzył grupę artystyczną PENERSTWO. Zajmuje się sztukami wizualnymi (zwłaszcza filmem animowanym), kompozycją muzyczną i literaturą. W roku 2009 obmyślił technologię obrazu filmowego liniowego (filmu bez klatek). Opublikował *Urządzenie elementów* (2012) pracę teoretyczną na temat dzieła sztuki jako konstrukcji językowej. W roku 2014 rozpoczął pracę nad cyklem filmów animowanych *Die Kunst der Animation*.

Bilateral poems (Waiter's secret)

Piotr Bosacki

Object-showcase – a box made of MDF board, in which there are 9 little windows-shop windows. Each window is a small aquarium with a sculptural installation placed inside. Each installation can be viewed from both sides of the showcase. The same installation also has different signatures on both sides of the showcases, thanks to which one object takes part in two different literary narratives. Poetic stories accumulated in a small space, combined with bizarre objects collected and prepared by the artist, create a kind of mini-museum presenting the author's artistic attitude and his refined sense of humor.



Piotr Bosacki graduated from the Academy of Fine Arts in Poznań. He lectures at his home university (currently UAP) in the Department of Intermedia. He co-founded the artistic group PENERSTWO. He deals with visual arts (especially animated film), music composition and literature. In 2009 he devised a linear film image technology (film without frames). He published *Urządzenie elementów* (2012) a theoretical work on the work of art as a linguistic structure. In 2014 he started working on a series of animated films *Die Kunst der Animation*.

Znane, a jednak wyjątkowe Magdalena Parnasow-Kujawa

19. edycja Międzynarodowych Warsztatów Niepokoju Twórczego *Kieszeń Vincenta* była szczególna. Wyjątkowo wyczekiwana ze względu na zaistniałą sytuację pandemiczną do ostatniej chwili trzymała w niepewności swego spełnienia. Można pokusić się o stwierdzenie, że realizacja projektu stanowi swoisty cud, który „wpasował” się w przerwę obostrzeń sanitarnych i tylko dzięki desperacji i niezmiernemu wysiłkowi organizatorów mógł zaistnieć.

W wyjątkowy sposób mogliśmy w tym roku docenić fakt spotkania się w gronie dzieci, studentów, nauczycieli i animatorów. Radość z możliwości wspólnego działania była zdwojona. To niewiarygodne, jak bardzo doceniliśmy bezpośredni kontakt i aktywność twórczą przy boku drugiego człowieka. Udział w tej inicjatywie zawsze nas budował, ale może go w pełni nie docenialiśmy. W istocie nasze pokolenie jest troszkę rozpieszczone bogactwem możliwości, które stoją przed nami otworem. Przywykliśmy do pewnych sytuacji, uznając je za oczywiste i konieczne. Obfitość w naturalny sposób usypia nasze reakcje. Mając blisko siebie to co ważne, przestaliśmy zauważać wartości istotne. Sytuacja nietypowa, w której się znaleźliśmy, krępując nasze poczucie wolności, wybudziła nas z rutyny i znużenia. Jest to swoisty paradoks, ale sytuacja życiowa tak ciężka dla nas wszystkich wpisuje się doskonale w założenia warsztatowe, które już po raz 19. zrealizowała *Kieszeń Vincenta*.

Warsztaty, których zadaniem jest łamanie konwenansów, sposobów schematycznego, stereotypowego myślenia i powoływanie nowych sytuacji twórczych są troszkę jak pandemia, która wykoleiła nas ze stagnacji i z bezpiecznej sytuacji, poza którą wykraczają nieliczni, ci co zbuntowani i poszukujący. Oczywiście nie można w tym układzie porównania założyć równoległości, a i liczba 19 nie jest punktem odniesienia. Odwołuję się tylko do pewnego powstałego kontekstu i refleksji daleko posuniętej. Warsztat stawia uczestnika w nietypowej sytuacji, w której musi się on wykazać myśleniem, kreacją i umiejętnością precyzowania swoich poglądów. Poprzez zbudowaną nową jakość sytuacji twórczej osoba partycypująca w działaniu ma możliwość poznania siebie w nowym otoczeniu, w nowej perspektywie, która nieczęsto wyznacza nieznanne dotąd granice. Podobnie w czasie Covidu poznajemy siebie z innej strony, odkrywamy swoje możliwości, zachowania, sposoby myślenia, o które byśmy sobie wcześniej nie podejrzewali.

Zmiany są cywilizacyjnie niezbędne i proponuję w całej tragiczności sytuacji starać się dostrzec to, co mimo wszystko może nas budować. Warto zweryfikować swój dotychczasowy światopogląd i docenić utratę „poczucia bezpieczeństwa – wykolejenie z pozycji bezpiecznej”. Przykładowo: gdyby nie pandemia, nigdy byśmy nie działali w ramach *Kieszeni Vincenta* jesienią, mogąc korzystać z liści i kasztanów. Niby to banał, a jednak... W tym miejscu nie sposób nie wspomnieć właśnie o tym, że stała się rzecz wyjątkowa. Artefakty zarezerwowane dla aury jesiennej ewaluowały i wyszły poza swe granice. Nie posłużyły jako budulec do tworzenia kasztanowych ludzików lub zwierząt – stały się natomiast budulcem „czystym”, kulturowo nieobciążonym. Kasztan zafunkcjonował jako element multiplikacji, element osadzony w kontekście abstrakcyjnego myślenia. Można go uznać za symbol wyjścia poza. Wyjątkowości w czasie trwania 19. edycji Międzynarodowych Warsztatów Niepokoju Twórczego *Kieszeń Vincenta* było więcej. Na naszych twarzach, choć ukryty pod maseczkami, gościł szerszy uśmiech, w sercu panowała większa radość, a podczas rozmów cechowała nas większa otwartość wypowiedzi i chęć

nawiązania dialogu. Doceniliśmy to, co było nam dane przeżyć w tak wyjątkowy sposób. Czasami trzeba nam coś zabrać, byśmy mogli docenić to, co posiadamy. Może to taki dar od natury, który ma wzmacniać nas w życiowej pokorze, ucząc jednocześnie braku pokory w obszarze działań twórczych? Może gdyby nie pandemia, to kolejna edycja *Kieszeni Vincenta* minęłaby nam mniej refleksyjnie, byłaby przedostatnią, lekko wygasającą? A tak zostaliśmy obudzeni, pobudzeni i mamy na co czekać, tak jak czekają dzieci na spełnienie swoich marzeń. Dzieci posiadają niezwykłą umiejętność skupienia się na rzeczach prostych, potrafią czerpać radość ze spraw małych. Może warto się od nich uczyć, otworzyć oczy i dotknąć drugiego człowieka, który stoi tak blisko nas, a my go często nie widzimy, skupiając się na tym, czego nie mamy?

Known, yet unique

Magdalena Parnasow-Kujawa

The 19th edition of the International Creative Anxiety Workshops *Vincent's Pocket* was special. Extremely awaited due to the pandemic situation, it kept us in the uncertainty of its fulfilment until the last moment. One can be tempted to say that the realization of the project is a kind of miracle, which "fitted" into the break of sanitary restrictions and only thanks to desperation and unearthly effort of the organizers could take place. In a unique way, this year we could appreciate the fact of meeting children, students, teachers and art animators. The joy of being able to act together was doubled. It is unbelievable how much we appreciated direct contact and creative activity in front of another person. Participation in this initiative has always been important for us, but maybe we did not fully appreciate it. In fact, our generation is a little spoiled by the richness of possibilities that are open to us. We have become accustomed to certain situations, considering them obvious and necessary. The abundance naturally puts our reactions to sleep. Having close to each other what is important, we stopped noticing the essential values. The unusual situation in which we found ourselves, restricting our sense of freedom, awakened us from routine and boredom. It is a kind of paradox, that a life situation so difficult for all of us, fits perfectly into the workshops' assumptions, which for the 19th time was implemented by the Vincent's Pocket.

Workshops, whose task is to break conventions, schematic and stereotypical ways of thinking and to create new creative situations are a bit like a pandemic, which derailed us from stagnation and a safe situation, beyond which only few would come, mostly rebels and seekers. Of course, in this comparison, parallelism cannot be assumed, and the number 19 is not a point of reference either. I refer only to a certain context that has been created and a far-reaching reflection. The workshop puts the participant in an unusual situation, in which he or she has to show his or her thinking, creation and the ability to define their views. By building a new quality of the creative situation, the participant has the opportunity to get to know himself or herself in a new environment, in a new perspective, which rarely sets unknown boundaries. Similarly, during Covid we get to know ourselves from the other side, we discover our abilities, behaviours, ways of thinking about which we would not have suspected before.

The changes are civilizationally necessary and I propose in this tragic situation to try to see what can still build us. It is worth to verify our current worldview and appreciate the loss of "sense of security – derailment from a safe position". For example: if it wasn't for the pandemic, we would never have acted within the Vincent's Pocket in the autumn, being able to use leaves and chestnuts. It seems to be a cliché, and yet... At this point it is impossible not to mention that an exceptional thing happened. Artefacts reserved for the autumn aura evolved and went beyond their limits. They did not serve as a building block for the creation of chestnut men or animals – instead, they became a "clean", culturally unencumbered building block. Chestnut functioned as an element of multiplication, an element embedded in the context of abstract thinking. It can be considered as a symbol of going beyond. There was more uniqueness during the 19th edition of the International Workshops of Creative Anxiety *Vincent's Pocket*. There was a wider smile on our faces, although hidden under the masks, there was more joy in our hearts, and during the conversations we were more open-minded and willing to enter into a dialogue. We appreciated what we were able to experience in such a unique way. Sometimes we need to take

something away so that we can appreciate it. Maybe it is such a gift from nature, which is supposed to strengthen us in life's humility, while teaching us the lack of humility in the area of creative activities? Maybe if it wasn't for the pandemic, the next edition of Vincent's Pockets would be less reflective, it would be the next to last, slightly fading away? And so we have been awakened, stimulated and we have something to wait for, just as children are waiting for their dreams to come true. Children have an extraordinary ability to focus on simple things, they can draw joy from small things. Maybe it is worth learning from them, opening eyes and touching another person who stands so close to us and we often don't see him/her, focusing on what we miss?



Wiatroloty Windcrafts



prof. zw. Marcin Berdyszak urodzony w Poznaniu w 1964 roku. Dyplom z malarstwa w pracowni prof. Włodzimierza Dudkowiaka oraz z rzeźby w pracowni prof. Macieja Szańkowskiego w PWSSP w Poznaniu w 1988 roku. Od 1989 roku związany z Akademią Sztuk Pięknych w Poznaniu, a obecnie Uniwersytetem Artystycznym. Pracuje na stanowisku profesora zwyczajnego i prowadzi pracownię działań przestrzennych na Wydziale Rzeźby i Działań Przestrzennych. W latach 1999-2002 prodziekan Wydziału Edukacji Artystycznej w ASP w Poznaniu. W latach 2002-2008 pełnił funkcję prorektora ds. studenckich i współpracy z zagranicą. Rektor Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu w latach 2008-2016. Członek Stowarzyszenia Artystyczno-Edukacyjnego Magazyn, którego jest współzałożycielem wraz z Tadeuszem Wieczorkiem, Piotrem Pawlakiem i Wojciechem Nowakiem.

Zajmuje się instalacją, obiektem, rysunkiem. Swoje prace prezentował na różnych wystawach zbiorowych i indywidualnych między innymi w Polsce, Niemczech, Słowacji, Bułgarii, Hiszpanii, Węgrzech, Czechach, Finlandii, Austrii, Szwecji, Japonii, Szwajcarii, Meksyku, Wielkiej Brytanii, Litwie, Ukrainie, Rosji, Bośni i Hercegowinie oraz USA. Brał udział w licznych spotkaniach i konferencjach dotyczących edukacji artystycznej. Zrealizował kilkadziesiąt warsztatów autorskich w kraju i za granicą.

e-mail: marcin_berdyszak@wp.pl

Professor Marcin Berdyszak born in Poznań in 1964. Diploma in painting in Professor Włodzimierz Dudkowiak's studio and in sculpture in the studio of Professor Maciej Szańkowski at the PWSSP in Poznań in 1988.

Since 1989 he has been working at the Academy of Fine Arts in Poznań, now the University of Arts in Poznań. He works as a full professor and leads a Studio of Spatial Activity at the Department of Sculpture and Spatial Operations and conducts workshops in educational activity at the Department of Artistic Education.

Between 1999-2002, Dean of the Faculty of Art Education at the Academy of Fine Arts in Poznań. Between 2002 and 2008 he held the position of Vice-Rector for Student Affairs and International Cooperation. Rector of the Poznań University of Arts in 2008-2016. Vice President of the Artistic and Educational Association Magazyn, co-founded with Tadeusz Wieczorek, Piotr Pawlak and Wojciech Nowak.

He deals with installation, object, and drawing. He presented his works at various group and individual exhibitions in Poland, Germany, Russia, Czech Republic, Finland, Austria, Sweden, Japan, Switzerland, Mexico, Great Britain, Bosnia and Herzegovina, the USA and Slovakia, Hungary, Lithuania and Ukraine. His works are in numerous collections in Poland and abroad. He participated in numerous meetings and conferences on artistic education. He conducted several dozens of the author's workshops in Poland and abroad.

e-mail: marcin_berdyszak@wp.pl



dr Magdalena Parnasow-Kujawa urodzona 8 sierpnia 1975 roku w Poznaniu. Studia ukończyła z wyróżnieniem na ASP w Poznaniu, na Wydziale Edukacji Artystycznej w dwóch zakresach: krytyk i promotor sztuki oraz edukator artystyczny. Studiowała także na Wydziale Grafiki tej samej uczelni. Zrobiła dyplom z wyróżnieniem w zakresie grafiki warsztatowej i w zakresie malarstwa sztalugowego.

Od 2003 pracuje na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu. Od 2010 do 2016 roku była kierownikiem Uniwersytetu Artystycznego III Wieku działającego w ramach Uniwersytetu Artystycznego. W 2012 roku obroniła doktorat na Wydziale Grafiki i Komunikacji Wizualnej na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu. Od 2012 roku jest kierownikiem Pracowni projektów i działań twórczych na studiach licencjackich Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu.

W latach 2003-2006 pełniła funkcję skarbnika Polskiego Komitetu Międzynarodowego Stowarzyszenia Wychowania przez Sztukę (InSEA). W latach 2007-2014 była wiceprzewodniczącą tego stowarzyszenia. W 2007 rozpoczęła współpracę z Muzeum Narodowym w Poznaniu, w ramach której zajmuje się popularyzacją działań w obszarze rysunku i malarstwa. Od 2017 roku jest prezesem Stowarzyszenia MUA.

W 2004 roku została laureatką Programu Stypendialnego Ministra Kultury „Młoda Polska”.

W 2008 roku otrzymała od Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego półroczne stypendium twórcze. Zajmuje się malarstwem, rysunkiem oraz litografią. Była uczestniczką wystaw w kraju i za granicą. Brała udział w licznych działaniach warsztatowych dla dzieci, młodzieży a także dla osób dorosłych pochodzących z różnych grup społecznych.

e-mail: pracowniawarsztatow@gmail.com

PhD Magdalena Parnasow-Kujawa born on August 8, 1975 in Poznań. She graduated with distinction from the Faculty of Artistic Education at the Academy of Fine Arts in Poznań, in in two majors: art criticism and promotion and artistic education. She also studied at the Department of Graphics at the same university. She obtained a diploma with distinction in the field of graphic arts and painting.

Since 2003 she has been working at the Poznań University of Arts. From 2010 to 2016 she was the head of the University of the Third Age acting within the structure of the Poznań University of Arts. In 2012 she got her doctorate at the Department of Graphic and Visual Communication at Poznań University of Arts.

Since 2012 she has been the head of the Studio of Creative Projects and Artistic Activities at the Bachelor's Degree of the Poznań University of Arts. In the years 2003-2006 she was a treasurer of the Polish Committee of the International Association for the Education through Art (InSEA). In the years 2007-2014 she was the vice-president of this association. In 2007 she started cooperation with the National Museum in Poznań, where she was involved in the popularization of drawing and painting. Since 2017 she is the president of the MUA Association.

In 2004 she was a laureate of the Scholarship Program of the Minister of Culture „Young Poland”. In 2008 she received a half-yearly creative scholarship from the Minister of Culture and National Heritage.

She deals with painting, drawing and lithography. She was a participant of exhibitions in Poland and abroad. She participated in numerous workshops for children, adolescents and adults from different social groups.

e-mail: pracowniawarsztatow@gmail.com



Wojciech Nowak urodzony w Lesznie 5 lipca 1954 roku, zamieszkały w Poznaniu. Ukończył filologię polską ze specjalnością teatrologia na Uniwersytecie Adama Mickiewicza. Pracował w Poznańskim Teatrze Lalki i Aktora Marcinek jako asystent reżysera i kierownik filii teatru. Od 1987 roku pracuje w Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu, zajmuje się produkcją imprez artystycznych. Prowadzi zajęcia z zakresu produkcji teatralnej i estradowej w Wyższej Szkole Umiejętności Społecznych w Poznaniu. Członek założyciel Stowarzyszenia Artystyczno-Edukacyjnego Magazyn. Aktywnie uczestniczy w działaniach stowarzyszenia.
e-mail: wnowak@cspdpoznan.pl

Wojciech Nowak born on 5 July 1954 in Leszno, lives in Poznań. Nowak graduated in Polish Philology – Theatreology from Adam Mickiewicz University in Poznań. He worked in *Marcinek* Actor and Puppet Theatre in Poznań as a director's assistant and as a manager of theatre's branches. Since 1987 he has worked in the Children's Art Centre in Poznań, he is responsible for the production of artistic events. He conducts classes in theatrical and entertainment production at the Poznań School of Social Sciences. He is the founder and member of MAGAZYN Art and Education Association and he actively participates in this associations activity.
e-mail: wnowak@cspdpoznan.pl



dr Natalia Pater-Ejgierd poznanianka z urodzenia i wyboru. Absolwentka historii sztuki oraz filologii angielskiej na Uniwersytecie Adama Mickiewicza w Poznaniu. Tytuł doktora w zakresie nauk społecznych zdobyła na Uniwersytecie Gdańskim. Jako interdyscyplinarny naukowiec zajmuje się współczesną kulturą wizualną, nowymi formami komunikacyjnymi oraz zagadnieniami związanymi z alfabetyzacją wizualną. Współautorka kilku grantów uniwersyteckich przyczyniających się do rozwoju alfabetyzacji wizualnej w Polsce. Organizatorka konferencji naukowych oraz wydarzeń artystycznych. Autorka licznych artykułów naukowych, tłumacz oraz redaktor publikacji naukowych i popularnonaukowych. Natalia Pater-Ejgierd jest czynną edukatorką, pracuje także jako metodyk nauczania. Współautorka i producentka interaktywnych e-booków. Jej autorski e-book „Prawdziwi Super bohaterowie” zyskał wsparcie Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego w roku 2017. Członek Polskiego Komitetu Międzynarodowego Stowarzyszenia Wychowania przez Sztukę (InSEA).
e-mail: natalia.pe@op.pl

PhD Natalia Pater-Egjier resident of Poznań from birth and choice. A graduate of art history and English studies at Adam Mickiewicz University in Poznań. She received her PhD in social sciences from the University of Gdańsk. As an interdisciplinary scientist, she deals with contemporary visual culture, new forms of communication, and issues related to visual literacy. Co-author of several university grants contributing to the development of visual literacy in Poland. Organizer of scientific conferences and artistic events. Author of numerous scientific articles, translator and editor of scientific and popular scientific publications.

Natalia Pater-Egjier is also an active educator and also works as an educationalist. Co-author and producer of interactive ebooks. Her author's ebook „Real-life Superheroes” was supported by the Ministry of Culture and National Heritage in 2017. Member of the Polish Committee of the International Society for Education Through Art (InSEA).

e-mail: natalia.pe@op.pl



Tadeusz Wieczorek urodzony w Wolicach, woj. bydgoskie. Artysta malarz, animator edukacji przez sztukę. Mieszka w Suchym Lesie. 1975-1980 studia z malarstwa sztalugowego w pracowni prof. Norbertta Skupniewicza, a także w pracowniach prof. Andrzeja Kurzawskiego i prof. Tadeusza Brzozowskiego w PWSSP w Poznaniu. 1981-1983 nauczyciel w Państwowym Liceum Sztuk Plastycznych w Poznaniu, od 1984 główny instruktor plastyki w Ogólnopolskim Ośrodku Sztuki dla Dzieci i Młodzieży, obecnym Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu. Od roku 2000 prezes Stowarzyszenia Artystyczno-Edukacyjnego Magazyn, w latach 2002-2010 przewodniczący Polskiego Komitetu Międzynarodowego Stowarzyszenia Wychowania przez Sztukę (InSEA). Od 1985 roku wystawia indywidualnie i zbiorowo w kraju i za granicą. Od 1994 także w kraju i za granicą realizuje projekty artystyczno-edukacyjne dla dzieci i młodzieży .

e-mail: twieczorek@csdpoznan.pl

Tadeusz Wieczorek

Born in Wolice, near Bydgoszcz, Poland. Artist, painter, “education-through-art” animator. Lives in Suchy Las. 1975-80 Studied at the State School of Fine Arts (PWSSP) in Poznań in the studio of professors: Norbertt Skupniewicz, Andrzej Kurzawski and Tadeusz Brzozowski. A degree in Easel Painting under the direction of Professor N. Skupniewicz.

1981-83 Teacher at the State School of Fine Arts in Poznań. Since 1984 Visual arts instructor-in-chief at the National Centre of Art for Children and Young People (now Children's Art Centre) in Poznań. 2000 President of the MAGAZYN Art and Education Association, from 2002 to 2010 President of the Polish Committee of the International Society for Education through Art (InSEA). Since 1985 – individual and collective exhibitions in Poland and abroad. Since 1994 – educational and artistic projects for children and adolescents in Poland and abroad.

e-mail: twieczorek@csdpoznan.pl

Przygotowanie i organizacja projektu

Organizatorzy

Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu,
Stowarzyszenie Artystyczno-Edukacyjne Magazyn

Partnerzy

Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu,
Polski Komitet Międzynarodowego Stowarzyszenia Wychowania przez Sztukę (InSEA),
Stowarzyszenie MUA

Kurator projektu

Tadeusz Wieczorek

Koordynatorzy projektu

Wojciech Nowak, Tadeusz Wieczorek

Zespół realizujący

Marcin Berdyszak, Wojciech Nowak, Natalia Pater-Ejgierd,
Magdalena Parnasow-Kujawa, Tadeusz Wieczorek

Redakcja katalogu

Tadeusz Wieczorek

Layout i okładka

Aleksandra Andreeva
fotografia z warsztatu *Pamięć lustra* (str. 1 i 4)

Zdjęcia

Piotr Bedliński, Eugeniusz Józefowski, Tadeusz Wieczorek

Filmy

Janusz Piwowarski, Marian Suchanecki

Projekt dofinansowano ze środków:

**Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury
oraz ze środków z budżetu Miasta Poznania #poznanwspiera**

Preparation and organisation of the project

Organisers

Children's Art Centre in Poznań,
Magazyn Art and Education Association

Partners

The Poznań University of Arts (Poland),
Polish Committee of the International Society for Education through Art (InSEA),
MUA Association

Curators of the project

Tadeusz Wieczorek

Project co-ordinators

Wojciech Nowak
Tadeusz Wieczorek

Producers

Marcin Berdyszak, Wojciech Nowak, Natalia Pater-Ejgierd,
Magdalena Parnasow-Kujawa, Tadeusz Wieczorek

Editing of the catalogue

Tadeusz Wieczorek

Layout and cover design

Aleksandra Andreeva
The photo from the workshop *Mirror's memory* (p. 1 and 4)

Photography

Piotr Bedliński, Eugeniusz Józefowski, Tadeusz Wieczorek

Films

Janusz Piwowarski, Marian Suchanecki

**The project was co-financed by the Minister of Culture and National Heritage
from the Fund for the Promotion of Culture
and from the budget of the City of Poznań #poznanwspiera**



**KIESZEN
VINCENTA**

Organizatorzy | Organisers

Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu,
Stowarzyszenie Artystyczno-Edukacyjne Magazyn

Children's Art Centre in Poznan,
Magazyn Art and Education Association



Centrum Sztuki
Dziecka w Poznaniu



STOWARZYSZENIE ARTYSTYCZNO-EDUKACYJNE MAGAZYN

Projekt dofinansowano ze środków | The project was co-financed by

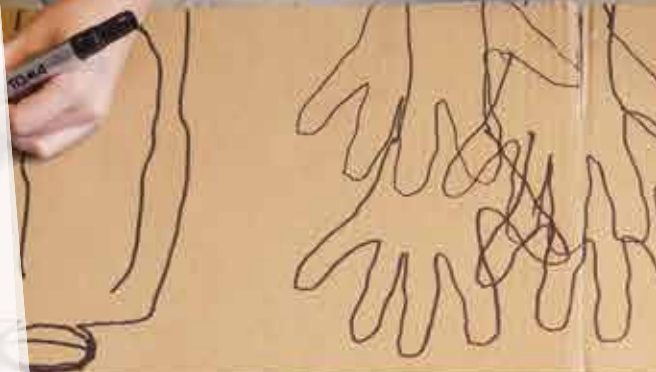
**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.**


Ministra Kultury i Dziedzictwa
Narodowego pochodzących
z Funduszu Promocji Kultury |
The Minister of Culture and
National Heritage from the Fund
for the Promotion of Culture

POZnań*

oraz ze środków z budżetu
Miasta Poznania #poznanwspiera |
and from the budget of the City
of Poznań #poznan supports


ISBN 978-83-953075-7-7





**19. Międzynarodowe
Warsztaty Niepokoju Twórczego
*Kieszka Vincenta***

Poznań, 13–16 października 2020



**The 19th International
Creative Anxiety Workshops
*Vincent's Pocket***

Poznań, October 13–16, 2020