Zaczyna się we Wrocławiu*

Scenariusze działań Sympozjum 70/20

* Tytuł w nawiązaniu do pracy przygotowanej przez Zbigniewa Gostomskiego na Sympozjum Plastyczne Wrocław ‘70.

Scenariusze działań to elementy składowe zestawu edukacyjnego *Zaczyna się we Wrocławiu*, przygotowanego w związku z 50. rocznicą Sympozjum Plastycznego Wrocław ‘70. Zostały opracowane z myślą o popularyzacji tego wyjątkowego przedsięwzięcia i dotarciu z założeniami oraz pomysłami opracowanymi w 1970 roku do szerokiego grona odbiorców.

Kilkanaście organizacji, instytucji i oddolnych inicjatyw połączyło siły tworząc grupę roboczą, która stworzyła program całorocznych obchodów składających się z wystaw, spacerów, pikników, działań edukacyjnych i innych wydarzeń. Punktem wyjścia do aktywności edukacyjnych są pigułka wiedzy i mapa, a ich uzupełnieniem – scenariusze do samodzielnej realizacji.

Sympozjalne prace i koncepcje, które nie doczekały się realizacji, stały się punktem wyjścia do stworzenia wokół nich twórczych aktywności dla różnych grup wiekowych. Scenariuszy można używać swobodnie, traktując je jako inspirację do działań animacyjnych w szkole, na podwórku, w ośrodku kultury, centrum aktywności lokalnej, bibliotece, a także w domu. Można dostosowywać je do własnych potrzeb i w ramach swojego doświadczenia. Ich odniesienie do kontekstu Sympozjum Plastycznego Wrocław ‘70 daje szansę na zaistnienie tego wyjątkowego zdarzenia artystycznego w dyskusji, działaniu i świadomości uczestniczek i uczestników działania. Korzystajcie!

Scenariusze działań:
1. Było, jest i będzie
2. Drom-grom
3. Niemożliwe krzesło
4. Literowo i terenowo
5. Góra, dół, moduł
6. Efemeryczne fotony
7. Geometria odbijająca

Autorki scenariuszy:
Magdalena Kreis, Maria Marszałek, Adriana Myśliwiec, Natalia Romaszkan, Małgorzata Rzerzycha-Myśliwy

Konsultacje i redakcja:
Krzysztof Bielaszka, Anna Bieliz, Anna Krukowska

Koncepcja materiałów edukacyjnych, do których należą Scenariusze działań Sympozjum 70/20 powstała w gronie tzw. komitetu ds. edukacji grupy roboczej Sympozjum 70/20, w skład którego wchodzą niezależne edukatorki i edukatorzy, a także animatorki i animatorzy związani z Fundacją Ładne Historie oraz Muzeum Współczesne Wrocław, a także Muzeum Pana Tadeusza.
Publikacja powstała z okazji obchodów 50. rocznicy Sympozjum Plastycznego Wrocław ‘70 w ramach następujących projektów:
Sympozjum 70/20. Program działań edukacyjnych wokół 50. rocznicy Sympozjum Wrocław ‘70 oraz *Miasto, sztuka, ludzie! Sympozjum 70/20 lat później*
realizowanych przez:
Muzeum Współczesne Wrocław
pl. Strzegomski 2a
53-681 Wrocław
www.muzeumwspolczesne.pl

Fundacja Ładne Historie
ul. Długa 33
58-100 Świdnica
www.ladnehistorie.pl

Organizatorzy:
MWW Muzeum Współczesne Wrocław
ładne historie

Partner:
Muzeum Pana Tadeusza Ossolineum

Wsparcie:
Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji

Wrocław miasto spotkań

Dofinansowano ze środków Gminy Wrocław

projekt graficzny: threedotstype.com

CC BY ND NC

Zaczyna się we Wrocławiu
Scenariusze działań

1.
Było, jest i będzie

słowa klucze
#sztukakonceptualna #mapa #kolaż #zabytek #przyszłość

główne założenia
Działanie ma na celu przyjrzenie się projektom zaproponowanym do realizacji w trakcie Sympozjum Plastycznego Wrocław '70, nawiązującym do historii i kształtu Wrocławia. Staną się one inspiracją do wypracowania wizji miasta przyszłości na przykładzie omawianych koncepcji sympozjalnych i pomysłów grupy uczestniczącej w działaniu.

grupa odbiorców
dzieci od 7 do12 lat i ich opiekunowie, grupa do 25 osób

czas na przygotowanie działania
30 minut

czas realizacji działania
2 godziny

potrzebne sprzęty
stoły i krzesła, projektor, ekran, smartfony uczestników z aplikacją Google Street View

niezbędne materiały
duży wydruk mapy Wrocławia – pociętej i przygotowanej do ułożenia, trzy globusy, zdjęcia różnych wrocławskich budynków i ich okolic (propozycje w załączniku 1.1), wydruk koncepcji pracy *Punkt* Jerzego Fedorowicza, linijki, 3 globusy, kartki A4, klej, nożyczki, mazaki, kredki, gazety, magazyny, druki do pocięcia i użycia w kolażach, prezentacja (informacja poniżej)

poszukaj na Mapie i w Pigułce wiedzy
Sympozjum Plastyczne Wrocław '70, sztuka konceptualna, *Zaczyna się we Wrocławiu, Punkt*

przebieg działania
1. Działanie przeprowadzamy w miarę możliwości w sali warsztatowej. Przed rozpoczęciem działania przygotowujemy prezentację z dokumentacją wybranych koncepcji, takich jak:

a. *Zaczyna się we Wrocławiu* Zbigniewa Gostomskiego,
b. *Punkt* Jerzego Fedorowicza,
c. *Linia falista 215 m* Ludmiły Popiel,
d. stopnie wodne Jerzego Olkiewicza,
e. *Kompozycja przestrzenna (dynamiczna)* Anny Szpakowskiej-Kujawskiej,
f. *Sur - integracja* Alfonsa Mazurkiewicza,
g. kompozycja przestrzenna Adama Styki,
h. *Prośba* Jerzego „Jurry" Zielińskiego,
i. *Archeologia Festung Breslau* Zbigniewa Makarewicza i Ernesta Niemczyka.

Przedstawione projekty uczestniczki i uczestnicy mogą potraktować jako inspirację dla własnych wizjonerskich pomysłów. Na mapie Wrocławia w częściach, wcześniej zaznaczamy lokalizacje wybranych do omówienia projektów.

czas przygotowania: ok. 30 min

2. Przedstawiamy wybrane projekty, opowiadamy o założeniach Sympozjum Plastycznego Wrocław '70, zwracając uwagę na nowatorskie w tamtych czasach podejście artystów do sztuki. Przechodzimy do omówienia wybranych lokalizacji i proponujemy potraktowanie projektów jako punktu wyjścia do twórczych zabaw, w których uczestniczki i uczestnicy będą „wybiegać" w przyszłość miasta, kraju, kontynentu, a nawet planety. Inicjujemy rozmowę, w czasie której pojawią się odpowiedzi na pytania takie jak np.:

a. Co to jest zabytek? Komu jest potrzebny? Do czego służy?
b. Które ze współczesnych budynków mogą okazać się zabytkiem w przyszłości i dlaczego?
c. Jakie nowe budynki, pomniki, rzeźby pojawią się we Wrocławiu przyszłości?
d. Co by było, gdybyśmy zastosowali w praktyce koncepcję Gostomskiego i Fedorowicza?

czas prezentacji i rozmowy: ok. 30 min.

3. W ramach pierwszego zadania uczestnicy mają okazję pobawić się globusem. Dzielimy grupę na trzy zespoły. Każda otrzymuje globus. Zgodnie z koncepcją Federowicza, uczestnicy na zmianę w swoich grupach wyznaczają miejsca, a następnie lokalizacje znajdujące się na przeciwnym krańcu planety.

czas działania: 10 min.

4. W ramach następnego ćwiczenia uczestniczki i uczestnicy wspólnie układają z wyciętych kawałków-puzzli (najlepiej kwadratowych) mapę Wrocławia, zaznaczają na niej miejsce, w którym się znajdują. Następnie wybierają odległość i zgodnie z nią wyznaczają sieć punktów, w których mogłyby zaistnieć obiekty „o" lub „/", proponowane przez Gostomskiego.

czas działania: ok. 20 min.

5. W kolejnym etapie uczestniczki i uczestnicy w małych, najlepiej rodzinnych zespołach, wybierają jeden z obszarów zaznaczonych wcześniej przez nas na mapie. Rozdajemy grupom zdjęcia miejsc wybranych z załącznika 1.1, uszeregowanych w nim w następującej kolejności:

a. bloki wzdłuż ul. Powstańców Śląskich, Ludmiła Popiel, *Linia falista 215 m*
b. Gimnazjum Nr 30 przy ul. Jantarowej, Jerzy Olkiewicz, *Stopnie wodne*
c. widok z Mostu Pokoju, Anna Szpakowska-Kujawska, *Kompozycja przestrzenna (dynamiczna)*
d. Komin elektrociepłowni II przy placu Strzeleckim, Alfons Mazurkiewicz, *Sur - integracja*
e. fasady kamienic przy placu Kościuszki, Adam Styka, kompozycja przestrzenna bez tytułu
f. okolice Kościoła pw. św. Karola Boromeusza, Jerzy „Jurry" Zieliński, *Prośba*
g. wzgórze Andersa, dziś w tle Aquapark, Zbigniew Makarewicz, *Archeologia Festung Breslau*

Po otrzymaniu zdjęcia z fragmentem architektury zespoły próbują, korzystając z aplikacji Google Street View, znaleźć ich dokładną lokalizację. W trakcie poszukiwań uczestnicy i uczestniczki zastanawiają się czy znają to miejsce, czy znajduje się blisko ich domu lub szkoły, czy bywają tam. W razie potrzeby pomagamy obsłużyć aplikację, angażujemy do wspólnej zabawy opiekunów dzieci.

czas działania: ok. 20 min.

6. Kolejnym etapem zadania jest działanie plastyczne. Uczestniczki i uczestnicy otrzymują kartki i tworzą kolaż przedstawiający przyszłość miejsca, które wcześniej dostali – łączą zdjęcia z fragmentami architektury wyciętymi z gazet, rysują własne koncepcje rzeźb i pomników wypełniających przestrzenie. Na koniec zadania konfrontujemy pomysły uczestników z pracami, które powstały w czasie Sympozjum Plastycznego Wrocław '70 i były dedykowane wspomnianym miejscom. Po pracy w zespołach uczestniczki i uczestnicy przedstawiają swoje prace.

czas działania: ok. 20 min.

warianty
młodzież od 13 do 17 lat
Przy sprzyjającej pogodzie koncepcję Gostomskiego stosujemy podczas spaceru po mieście – prosząc uczestniczki i uczestników, by zgodnie z ustaloną przez siebie odległością wyznaczali kolejne miejsca, w których miałby zaistnieć obiekt „o" lub „/". Wybrane miejsca osoby oznaczają symbolami Gostomskiego (rysując je kredą na ziemi). Zadaniem zespołów będzie udokumentowanie miejsca pomocą zdjęć zrobionych telefonami komórkowymi i podzielenie się swoimi spostrzeżeniami na koniec zajęć.

seniorzy
Zajęcia opieramy na pracy z mapami Wrocławia z różnych okresów istnienia miasta. Uczestniczki i uczestnicy mają w ten sposób szansę na zbadanie różnych kontekstów, w których mogłaby zaistnieć koncepcja Gostomskiego. Co więcej, seniorzy mogą opracować autorski sposób lokowania sztuki w przestrzeni miasta np. poprzez system składania mapy lub losowania jej fragmentów.

dodatkowe materiały i źródła wiedzy
- Mapa Sympozjum Plastycznego Wrocław '70 *Zaczyna się we Wrocławiu.*
- Pigułka wiedzy o Sympozjum Plastycznym Wrocław '70 *Zaczyna się we Wrocławiu.*
- Sympozjum Plastyczne Wrocław '70, pod red. Danuty Dziedzic i Zbigniewa Makarewicza, Wrocław 1982
- http://www.zacheta.wroclaw.pl/artysci/186-gostomski-zbigniew.html
- http://www.culturecongress.eu/wroclaw/monkiewicz_wroclaw

autorka scenariusza Małgorzata Rzerzycha-Myśliwy
konsultacje Anna Krukowska, Magda Kreis

Scenariusz działań *Było, jest i będzie* jest częścią materiałów edukacyjnych, które powstały z okazji obchodów 50. rocznicy Sympozjum Plastycznego Wrocław '70 w ramach następujących projektów:
Sympozjum 70/20. Program działań edukacyjnych wokół 50. rocznicy Sympozjum Wrocław '70* oraz *Miasto, sztuka, ludzie! Sympozjum 70/20 lat później

Organizatorzy:
MWW Muzeum Współczesne Wrocław
ładne_historie

Partner:
MUZEUM PANA TADEUSZA OSSOLINEUM

Wsparcie:
Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji

Wrocław miasto spotkań

Dofinansowano ze środków Gminy Wrocław

projekt graficzny: threedotstype.com

CC BY ND NC

PIEKARNIA

ZEC
ENERGETYKA
PRZEMYSŁ
CIEPŁOWNICTWO

Zaczyna się we Wrocławiu
Scenariusze działań

2.
Drom-grom

słowa klucze
#sztukakonceptualna #przestrzeń #teren #gra #arena

główne założenia
Działanie ma na celu przyjrzenie się projektom zaproponowanym do realizacji w trakcie Sympozjum Plastycznego Wrocław ‘70, nawiązującym do historii i urbanistycznego kształtu Wrocławia. Dzięki zadaniom powstanie gra inspirowana wybranymi projektami.

grupa odbiorców
dzieci w wieku od 7 do 12 lat i ich opiekunowie, grupa do 25 osób

czas na przygotowanie działania
30 minut

czas realizacji działania
2 godziny

potrzebne sprzęty
sala warsztatowa: przestrzeń na działania ruchowe, krzesła, stoły, projektor, ekran
plener: koce lub maty, tekturowe podkładki

niezbędne materiały
brystol, papier A4, flamastry, długopisy, wydruki z projektami prac, wydruki z podpowiedziami do gry (załącznik 2.1), wydruki z elementami prac (załącznik 2.2), moneta, kamyczki, żołędzie, małe woreczki, przykłady map myśli, ewentualnie prezentacja

poszukaj na Mapie i w Pigułce wiedzy
Sympozjum Plastyczne Wrocław ‘70**,** sztuka konceptualna, performer, *Żywy pomnik pt. „ Arena”*, *Neutrdrom*

przebieg działania
1. Przed rozpoczęciem działania przygotowujemy woreczki z żołędziami i kamieniami. Zbieramy też patyczki, liście, kamyki, kasztany lub inne naturalne materiały dostępne w parkach czy lasach, których uczestniczki i uczestnicy użyją w czasie działania, przygotowujemy także prezentację.
2. Działanie najlepiej zrealizować w plenerze, na Wyspie Piaskowej, przy *Żywym pomniku pt. „ Arena”*. Jeśli jednak nie jest to możliwe, przygotowujemy zdjęcia pracy Beresia (wydrukowane lub do pokazania na komputerze) oraz materiały dokumentujące dzieło Jerzego Rosołowicza *Neutrdrom*. Obie prace posłużą nie tyle jako przykładowe dzieła sztuki zaproponowane w ramach Sympozjum w 1970 roku, ale także jako elementy wciągające w działanie.
3. Przedstawiamy założenia Sympozjum Plastycznego Wrocław ’70. Opowiadamy o wybranych projektach, czyli pracach Beresia i Rosołowicza zwracając uwagę na otoczenie, relacje z przestrzenią. Następnie przedstawiamy te same prace jako przyczynek do gier. Inicjujemy rozmowę, w czasie której pojawią się odpowiedzi na pytania takie jak np.:

a. Jakie gry znacie? Na czym polegają?
b. Czym różni się gra od innych zabaw? Czy w grze zawsze musi ktoś wygrywać lub przegrywać?
c. Czy prace, które obejrzeliśmy można potraktować jako plansze do gier?
d. W przypadku Jerzego Beresia warto zapytać, czy uczestnicy znają grę, gdzie plansza jest podzielona na pół (np. mecze piłki nożnej na arenach sportowych). W przypadku dzieła Rosołowicza warto zapytać o gry, w których ważną rolę pełni kula (np. ruletka dla dzieci, bilard).

czas prezentacji i rozmowy: ok. 15 min.

4. Wyjaśniamy na czym polegają mapy myśli, pokazujemy przykłady i wyjaśniamy zadanie. Uczestniczki i uczestników dzielimy na dwie grupy. Pierwsza grupa dostaje zagadnienia dotyczące pracy Beresia, druga projektu Rosołowicza (załącznik 2.2). Zadaniem jest wypisanie na osobnych kartkach jak największej ilości skojarzeń do otrzymanych haseł. Następnie w obrębie swoich grup tworzą oni mapy myśli, przyklejając słowa/skojarzenia na duże brystole. W ten sposób uczestniczki i uczestnicy razem muszą zdecydować, które kwestie są dla dzieł kluczowe, a które mniej istotne. Następnie, za pomocą rysunków i strzałek, łączą oni elementy, budując sieć znaczeń. Na koniec grupy prezentują sobie nawzajem rezultaty wspólnych działań.

czas działania: ok. 30 min.

5. Zadanie drugie to gry dla całej grupy.
a. Zapraszamy uczestniczki i uczestników działania do wspólnej zabawy w „Przemytników”, która jest inspirowana pracą Beresia. Grupę dzielimy na trzy mniejsze drużyny: pierwsza i druga to tytułowi przemytnicy, ostatnia, najmniej liczna, to straż graniczna. Do zabawy

potrzebna jest przestrzeń podzielona na pół, linią - granicą. Zadaniem przemytników jest przeniesienie na przeciwną stronę woreczków z żołędziami, zadaniem drugiej przeniesienie woreczków z kamieniami. Obie drużyny muszą przenosić przedmioty tak, by pozostać niezauważonym przez trzecią grupę – strażników poruszających się po linii. Każdy przemytnik może wielokrotnie przechodzić przez granicę. Uczestniczki i uczestnicy mogą również przechodzić bez woreczków, by odwrócić uwagę straży. Jeśli strażnik złapie za ramię osobę przechodzącą przez granicę, może ją „przeszukać" i odebrać jej niedozwolone rzeczy. Jeśli przemytnik przeniesie przedmioty na drugą stronę i zostawi je, strażnicy nie mogą już ich zabrać. Na koniec zabawy przemytnicy muszą pokazać, ile woreczków udało im się przemycić na drugą stronę. Wygrywa drużyna, której przemytnicy przenieśli więcej pakunków.
b. W kontekście pracy Rosołowicza warto przeprowadzić popularną zabawę „Talarek". Grupa ustawia się w kole, jedna osoba znajduje się w jego środku. Osoby na okręgu podają sobie monetę recytując tekst:

Jak to miło i wesoło gdy talarek krąży w koło. Talar tu, talar tam, talareczek tu i tam. Gdzie jest talar! / 3x

Osoba znajdująca się w środku musi zgadnąć w czyich rękach znajduje się talar. Jeśli dobrze ją wskaże, to zamienia się z nią miejscem. Jeśli nie zgadnie, to szuka dalej.

czas działania: ok. 30 min.

6. Ostatni etap działania polega na projektowaniu własnych gier. Uczestniczki i uczestnicy pracują w rodzinnych zespołach. Do tworzenia gier korzystają oni z map myśli – wygenerowanych wcześniej skojarzeń wokół prac Beresia i Rosołowicza. Dodatkowo warto udostępnić wszystkim pytania pomocnicze (załącznik 2.1), które pozwolą doprecyzować rodzaj i reguły ich zabawy. Każda rodzinna grupa opracowuje swój pomysł – projektuje planszę, ustala zasady, tworzy pionki lub elementy do zestawu takie jak: kostka, karty, żetony.

czas działania: ok. 30 min.

7. Na koniec proponujemy przegląd gier i zabaw, mały turniej, by przetestować zaproponowane rozwiązania, nawet jeśli są to póki co tylko prototypowe rozwiązania.

warianty
Materiałów, które mogłyby posłużyć do zaprojektowania gry możemy poszukać podczas wspólnego spaceru na początku warsztatu. Wtedy oglądając instalację prosimy uczestniczki i uczestników o próbę zmierzenia (np. krokami) średnicy koła. Całość ma średnicę 25 metrów, co stanowi symboliczne nawiązanie do XXV-lecia Powrotu Ziem Zachodnich i Północnych do Macierzy. Na koniec zajęć możemy również zaproponować przegląd gier i zabaw, mały turniej, by przetestować zaproponowane przez uczestników rozwiązania.

młodzież od 13 do 17 lat
Młodzież pierwsze zadanie może wykonać używając telefonów komórkowych, rejestrując za ich pomocą odczucia towarzyszące poznawaniu omawianych prac. Dzielimy uczestniczki i uczestników na dwie grupy. Pierwsza nagrywa swoje refleksje spacerując po instalacji Beresia. Druga tworzy zapis doświadczeń, które mogłyby towarzyszyć uczestniczkom i uczestnikom działania Rosołowicza. Każda osoba nagrywa swoje pomysły samodzielnie przez około 30 sekund. Działanie kończymy odsłuchaniem wybranych nagrań oraz rozmową na temat różnych sposobów odbierania i odczytywania dzieł sztuki. Niespodzianką dla młodzieży mogą okazać się dźwięki, które zapiszą się w tle ich nagrań.

seniorzy
W przypadku tej grupy rozwijamy zadanie ze skojarzeniami o dyskusję na temat różnych interpretacji omawianych dzieł. Wyznaczamy czas na kontemplację wybranej pracy lub rozmowę o niej (rezygnując z działania ruchowego). W przypadku ostatniego zadania zachęcamy uczestniczki i uczestników do działania na bazie popularnych gier, takich jak: bingo, kółko i krzyżyk czy bierki. Warta uwagi jest również gra o nazwie exquisite corpse (rodzaj zabawy polegającej na dorysowywaniu swojego rysunku do rysunku innej osoby według ustalonych zasad). Zadaniem uczestników jest tak przekształcić zasady wybranych gier, by nawiązać do omawianych na zajęciach dzieł sztuki.

dodatkowe materiały i źródła wiedzy
- Mapa Sympozjum Plastycznego Wrocław '70 *Zaczyna się we Wrocławiu.*
- Pigułka wiedzy o Sympozjum Plastycznym Wrocław '70 *Zaczyna się we Wrocławiu.*
- Sympozjum Plastyczne Wrocław '70, pod red. Danuty Dziedzic i Zbigniewa Makarewicza, Wrocław 1983
- http://www.zacheta.wroclaw.pl/artysci/186-gostomski-zbigniew.html
- http://www.culturecongress.eu/wroclaw/monkiewicz_wroclaw

autorka scenariusza Małgorzata Rzerzycha-Myśliwy
konsultacja Anna Krukowska, Magdalena Kreis

Scenariusz działań *Drom - grom* jest częścią materiałów edukacyjnych, które powstały z okazji obchodów 50. rocznicy Sympozjum Plastycznego Wrocław '70 w ramach następujących projektów:
Sympozjum 70/20. Program działań edukacyjnych wokół 50. rocznicy Sympozjum Wrocław '70* oraz *Miasto, sztuka, ludzie! Sympozjum 70/20 lat później

Organizatorzy:
MWW Muzeum Współczesne Wrocław
ładne_historie

Partner:
MUZEUM PANA TADEUSZA OSSOLINEUM

Wsparcie:
Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji

Wrocław miasto spotkań

Dofinansowano ze środków Gminy Wrocław

projekt graficzny: threedotstype.com

CC BY ND NC

ZAŁĄCZNIK 2.1

Poniżej przykładowe pytania i podpowiedzi dla uczestniczek i uczestników, które pomogą im w wymyślaniu własnej gry. Odpowiedzi mogą być rodzajem instrukcji do gry. Rodzice dzieci, które nie potrafią jeszcze pisać, mogą zapisywać ich odpowiedzi (im bardziej absurdalne tym lepiej!).

a. Wybierz rodzaj gry (np. planszowa, ruchowa, słowna)
b. Dla kogo będzie przeznaczona (np. dorośli, dzieci w wieku ...)?
c. Zastanów się z czego będzie składać się Twoja gra?
d. Ile osób będzie mogło w niej brać udział?
e. Co będzie jej celem? Np. rywalizacja o coś lub współpraca w osiągnięciu czegoś, a może po prostu ciekawe doświadczenie?
f. Jakie zadanie musi wykonać uczestnik?
g. Czy gra będzie się składała z kolejnych etapów?
h. Czy w czasie gry będzie otrzymywał jakieś nagrody?
i. Kto wygrywa grę?
j. Co jeszcze powinien wiedzieć uczestnik?

Przykładowy pomysł wokół wybranego problemu: wycinanie lasów.
Odpowiedzi na pytania tworzą instrukcję do gry:

a. Wybierz rodzaj gry (np. planszowa, ruchowa, słowna)
Gra planszowa (makieta), zręcznościowa.
b. Dla kogo będzie przeznaczona (np. dorośli, dzieci w wieku 10 lat)?
Dla każdego.
c. Zastanów się z czego będzie składać się Twoja gra?
Z planszy złożonej z gęsto ułożonych pionowo wykałaczek (lekko przyczepionych do podłoża) oraz małego korkowego walca, gracz otrzyma także długi patyk.
d. Ile osób będzie mogło w niej brać udział?
W każdej rundzie jedna osoba, za każdym razem inna, nie ma limitu.
e. Co będzie jej celem? Np. rywalizacja o coś lub współpraca w osiągnięciu czegoś, a może po prostu ciekawe doświadczenie? Jakie zadanie musi wykonać uczestnik?
Uczestnik musi tak popychać patyczkiem korkowy walec (od punktu A do B), by nie strącić wykałaczek (drzew).
f. Czy gra będzie się składała z kolejnych etapów?
Nie.
g. Czy w czasie gry będzie otrzymywał jakieś nagrody – np. punkty?
Nie.
h. Kto wygrywa grę?
Grę wygrywa ten kto „przejdzie" trasę od punktu A do punktu B nie strącając patyczków (drzew).
i. Co jeszcze powinien wiedzieć uczestnik?
W grę można zagrać wiele razy, niestety wiele czasu trzeba poświęcić na układanie wykałaczek, tak jak wiele czasu potrzeba, by ścięte drzewa zastąpiły kolejne

ZAŁĄCZNIK 2.2

Elementy projektów:

Jerzy Bereś *Żywy pomnik pt. „Arena”*

arena
podział
stary dąb
młode drzewko
ścieżka
ławka bez oparcia
ławka z oparciem
korzenie
beton
trawa

Jerzy Rosołowicz *Neutrdrom*

kula
stożek
człowiek
zmysły
wieża
winda
światło
ciemność

Zaczyna się we Wrocławiu
Scenariusze działań

3.
Niemożliwe krzesło

słowa klucze
#sztukakonceptualna #architektura #rzeźba #krzesło #miasto

główne założenia
Działanie ma na celu przyjrzenie się projektom zaproponowanym do realizacji w trakcie Sympozjum Plastycznego Wrocław ‘70, opartym o założenia sztuki konceptualnej i które można zaliczyć do tzw. obiektów niemożliwych. Efektem będzie stworzenie przez uczestniczki i uczestników koncepcji rzeźby o nierzeczywistym charakterze.

grupa odbiorców
dzieci od 7 do12 lat i ich opiekunowie, grupa do 25 osób

czas na przygotowanie działania
30 minut

czas realizacji działania
1,5 godziny

potrzebne sprzęty
sala warsztatowa: krzesła, stoły, projektor, ekran
plener: koce lub maty, tekturowe podkładki

niezbędne materiały
kredki, ołówki, bibuła, tkanina, sznurek oraz wydruki: z różnymi ujęciami krzesła (załącznik 3.1) i z początkiem opisów (załącznik 3.2), wybór prac i/lub ich dokumentacji, ewentualnie prezentacja

poszukaj na Mapie i w Pigułce wiedzy
Sympozjum Plastyczne Wrocław ‘70, sztuka konceptualna, architektura niemożliwa *Usytuowanie krzesła*, *Dialog*

przebieg działania
1. Przed rozpoczęciem działania przygotowujemy karteczki z początkami zdań (załącznik 3.2) oraz wydruki z różnymi ujęciami krzeseł, które uczestniczki i uczestnicy użyją w czasie działania (załącznik 3.1), dodatkowo możemy przygotować prezentację ze zdjęciami instalacji Kantora oraz materiałami dokumentującymi dzieło Włodzimierza Borowskiego *Dialog* (jeśli zajęcia odbywają się w sali).
2. Działanie najlepiej zrealizować w plenerze obok pracy *Usytuowanie krzesła* Tadeusza Kantora, przy skrzyżowaniu ulic Rzeźniczej i Nowy Świat. Jeśli jednak nie jest to możliwe, przedstawiamy prezentację ze zdjęciami instalacji oraz materiałami dokumentującymi dzieło Włodzimierza Borowskiego *Dialog*. Obie prace posłużą w działaniu, nie tyle jako dzieła sztuki, ale jako wciągające w zadania elementy, które potraktujemy jako punkt wyjścia do stworzenia autorskich przykładów niemożliwych rzeźb.
3. Na początku przedstawiamy założenia Sympozjum Plastycznego Wrocław ‘70 i prezentujemy wybrane projekty zwracając uwagę na ich (ewentualne) otoczenie, krajobraz, relację z przestrzenią. Wspólnie z uczestniczkami i uczestnikami warsztatu oglądamy i komentujemy prace Kantora i Borowskiego, które powstały z wykorzystaniem krzeseł.
Podczas oglądania instalacji Tadeusza Kantora prosimy uczestniczki i uczestników o to, by przyjrzeli się rzeźbie z różnych perspektyw np. kucnęli, stanęli na palcach, stanęli w jakiejś odległości i podeszli bliżej, powąchali i dotknęli obiektu. Następnie inicjujemy rozmowę, w czasie której pojawią się odpowiedzi na pytania takie jak np.:

a. Co w pomysłach Tadeusza Kantora i Włodzimierza Borowskiego wydaje się Wam najbardziej absurdalne?
b. Dlaczego Waszym zdaniem artyści tworzą rzeczy niemożliwe?
c. Jakie elementy z codziennego otoczenia, np. takie, które macie w domu, mogłyby zaistnieć w przestrzeni miejskiej? Gdzie chcielibyście je ustawić we Wrocławiu?
d. Czy znacie jakieś inne miejsca, które Waszym zdaniem idealnie nadawałyby się na realizację projektów artystów?

czas prezentacji i rozmowy: ok. 20 min.

4. Kolejna część działania to zabawa w „dokończ zdanie”. Poszczególne elementy prac Kantora

i Borowskiego traktujemy jako punkt wyjścia do stworzenia opisu dzieła lub wyobrażonej jego realizacji. Grupę dzielimy na rodzinne zespoły, otrzymują one karteczki z początkiem zdania (załącznik 3.2), które zachęcamy by dokończyli. Rodzice pomagają zapisywać pomysły dzieci. Następnie liderzy grup odczytują po kolei swoje koncepcje i tym samym wspólnie tworzą opis dzieła.

czas działania: ok. 20 min.

5. W następnym zadaniu uczestniczki i uczestnicy pracują indywidualnie. Losują kartkę z narysowanym krzesłem (trzy różne ujęcia – załącznik 3.1) i mają za zadanie zaprojektować w jego pobliżu dom, most, ulicę lub inny element miejskiego pejzażu – tak, by miał on jak najbardziej niemożliwy i absurdalny charakter. Mogą również przekształcić narysowane na kartce krzesło, tworząc własne dzieło. Swoje koncepcje dzieci i rodzice rysują „w ukryciu", by na koniec podzielić się rezultatami działania z najbliższymi.

czas działania: ok. 25 min.

6. Do realizacji ostatniego zadania wykorzystujemy miejskie ławki. Jest ich pod dostatkiem np. na Wyspie Słodowej (10 minut spacerem od rzeźby Kantora). Dzielimy uczestniczki i uczestników na trzy grupy. Każda z nich losuje inną emocję np.: radość, smutek, złość. Zadaniem grup jest zaaranżowanie ławek w taki sposób, by przedstawiały wybrane hasła. Do tego celu wykorzystują oni tkaniny, bibuły i sznurki. Na koniec grupy próbują nawzajem odgadnąć hasło, które było punktem wyjścia dla stworzenia wyjątkowych miejsc do siedzenia. Proponują lokalizacje, w których mogłyby one zaistnieć w dużej skali.

czas przejścia i działania: ok. 30 min.

warianty
młodzież od 13 do 17 lat
Zadanie z rysunkami krzeseł można w przypadku młodzieży zastąpić grupowym projektem makiety niemożliwego miasta. Prosimy uczestniczki i uczestników, by swoje pomysły spróbowali przedstawić w przestrzennej formie – wycinając obiekty z papieru i przyklejając je na duży arkusz brystolu. Na koniec fotografujemy powstałą kompozycję.

seniorzy
Działanie rysunkowe zastępujemy zadaniem bazującym na rozważaniach artystów. Teksty Tadeusza Kantora można znaleźć w książce *Metamorfozy*, a Borowskiego m.in. w publikacji *Przestrzeń powodem i tworzywem działania artystycznego*. Wybrane fragmenty mieszamy ze sobą, prosząc uczestników o dopasowanie myśli twórców do ich autorów i/lub odnosząc je do omawianych podczas warsztatu dzieł. Ostatnie zadanie przekształcamy – przebywając na Wyspie Słodowej prosimy uczestniczki i uczestników, by wymyślili sytuację, w której ważną rolę pełniłaby czynność siedzenia, a następnie, wykorzystując parkowe ławki, odegrali ją dla grupy. Pozostałe osoby próbują odgadnąć na czym „siedzi" osoba, która pokazuje.

dodatkowe materiały i źródła wiedzy
- Mapa Sympozjum Plastycznego Wrocław '70 *Zaczyna się we Wrocławiu.*
- Pigułka wiedzy o Sympozjum Plastycznym Wrocław '70 *Zaczyna się we Wrocławiu.*
- Sympozjum Plastyczne Wrocław '70, pod red. Danuty Dziedzic i Zbigniewa Makarewicza, Wrocław 1983
- http://www.zacheta.wroclaw.pl/artysci/186-gostomski-zbigniew.html
- http://www.culturecongress.eu/wroclaw/monkiewicz_wroclaw

autorka scenariusza Małgorzata Rzerzycha-Myśliwy
konsultacja Anna Krukowska, Magdalena Kreis

Scenariusz działań *Niemożliwe Krzesło* jest częścią materiałów edukacyjnych, które powstały z okazji obchodów 50. rocznicy Sympozjum Plastycznego Wrocław '70 w ramach następujących projektów:
Sympozjum 70/20. Program działań edukacyjnych wokół 50. rocznicy Sympozjum Wrocław '70* oraz *Miasto, sztuka, ludzie! Sympozjum 70/20 lat później

Organizatorzy:
MWW Muzeum Współczesne Wrocław
ładne_ _historie

Partner:
MUZEUM PANA TADEUSZA OSSOLINEUM

Wsparcie:
Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji

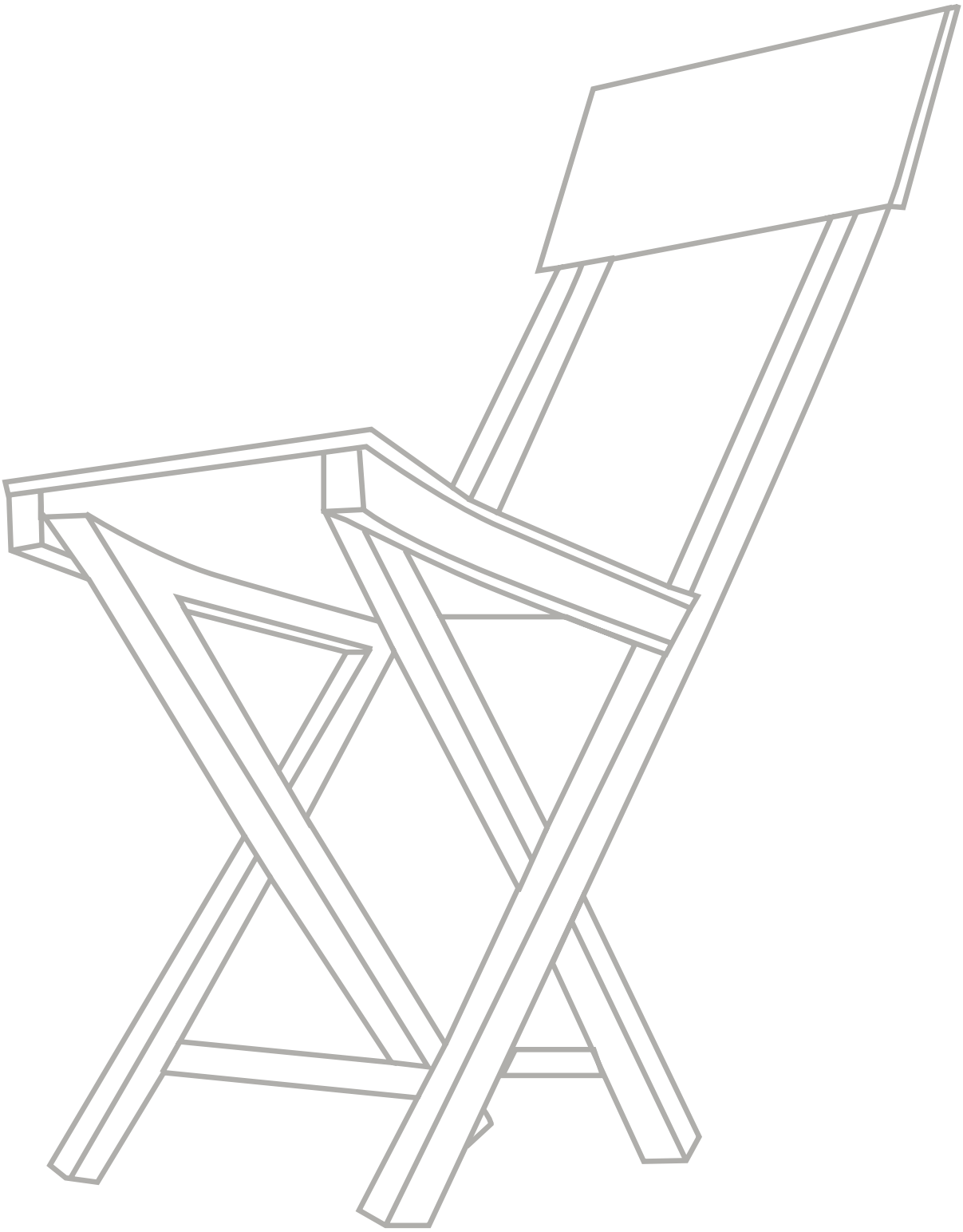
Wrocław miasto spotkań

Dofinansowano ze środków Gminy Wrocław

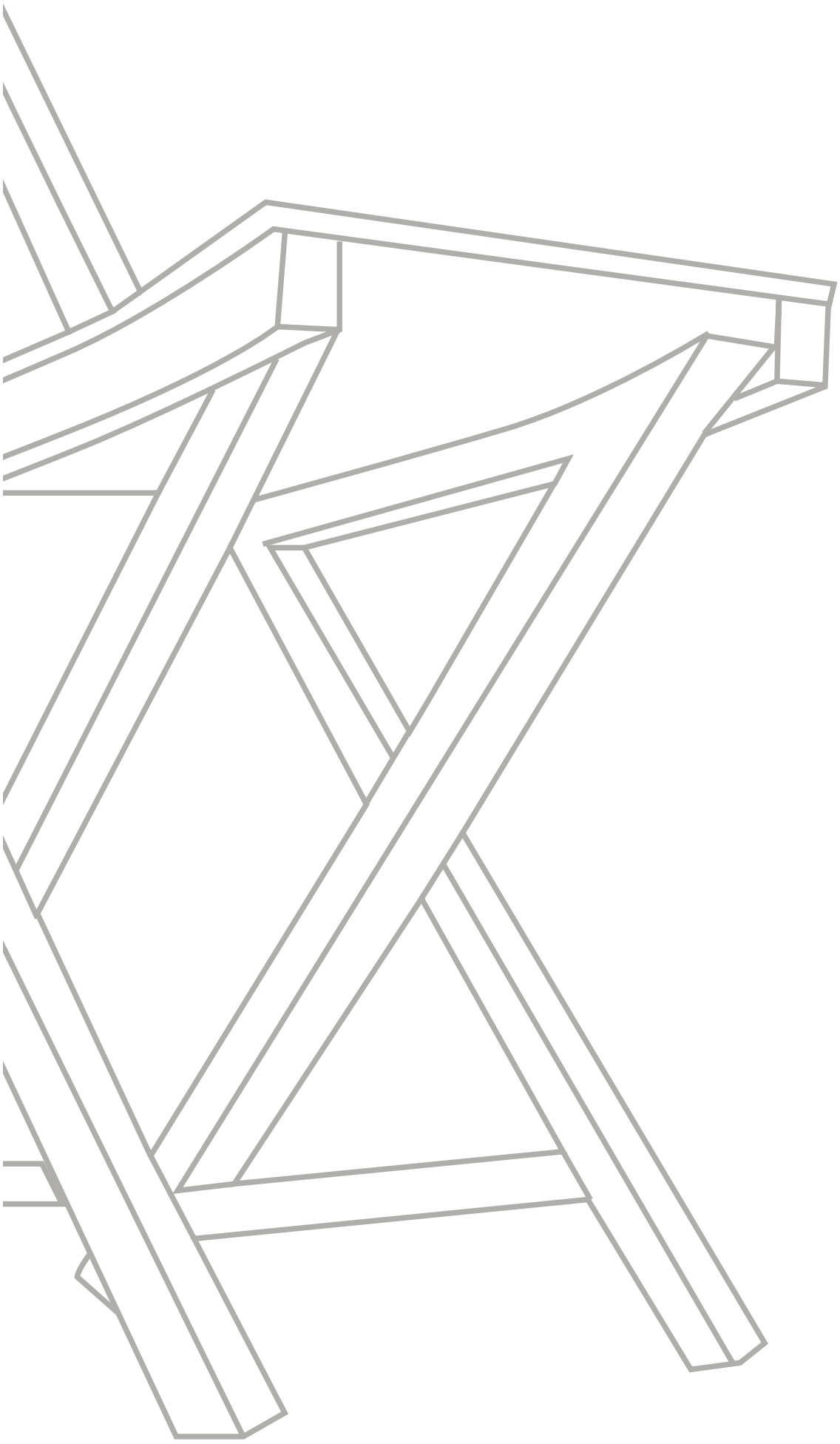
projekt graficzny: threedotstype.com

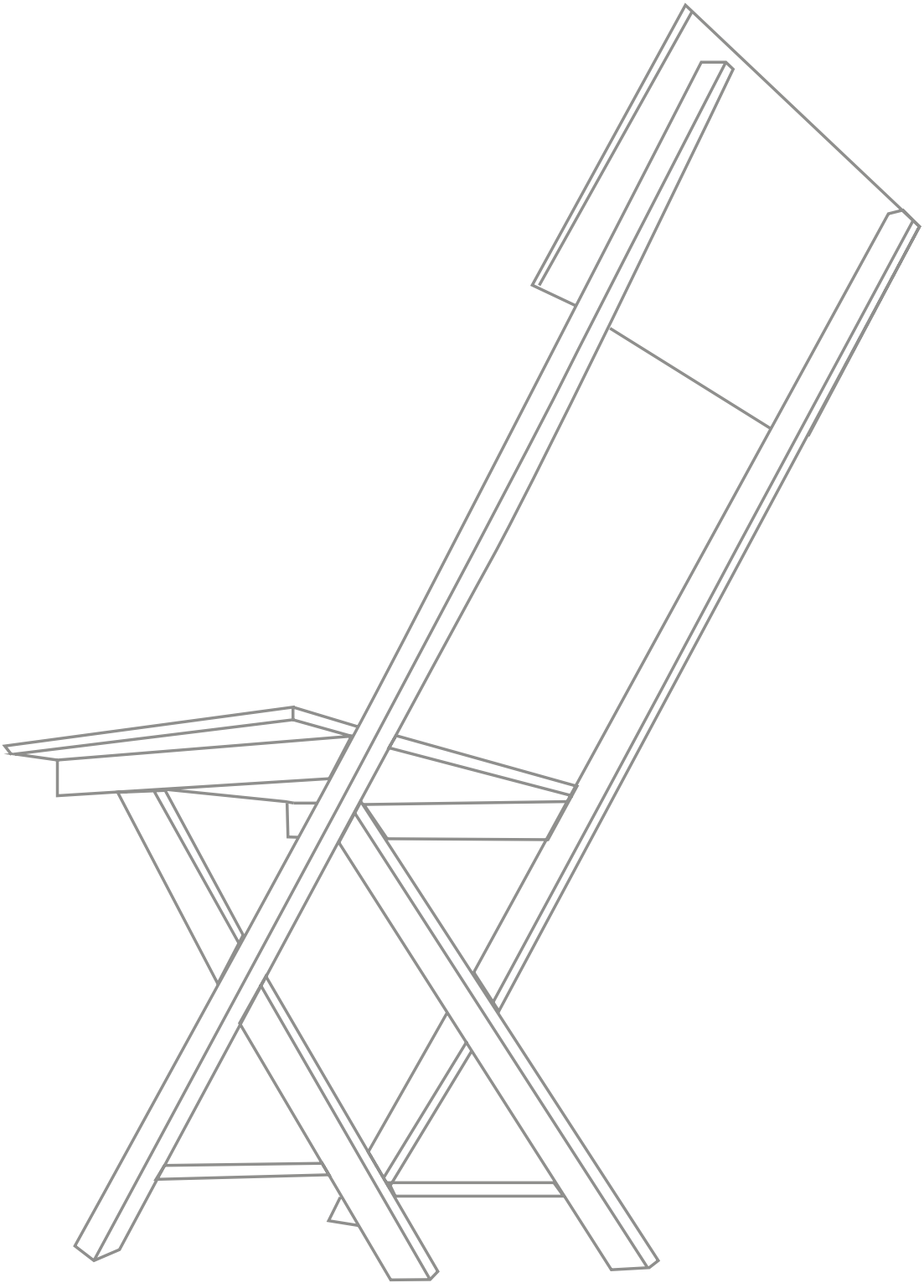
CC BY ND NC

ZAŁĄCZNIK 3.1



70





ZAŁĄCZNIK 3.2

Początki zdań do wydrukowania na mniejszych karteczkach:

1. Krzesło jest koloru (...), z czasem kolor (...)
2. Krzesło składa się z (...).
3. Krzesło jest zrobione z (...).
4. Wielkość krzesła porównałbym/porównałabym do (...).
5. Sądzę, że wokół krzesła powinien znajdować się (...).
6. Uważam, że kiedy usiadłbym na tym krześle to zobaczyłbym (...).
7. Myślę, że to krzesło jest (nie) wygodne bo (...).
8. Taki rodzaj krzesła można dziś znaleźć w (...).

Zaczyna się we Wrocławiu
Scenariusze działań

4.
Literowo i terenowo

słowa klucze
#sztukakonceptualna #poezjakonkretna #samotność #figura

główne założenia
Działanie ma na celu przyjrzenie się projektom zaproponowanym do realizacji w trakcie Sympozjum Plastycznego Wrocław ‘70, opartym o założenia poezji konkretnej. W trakcie działania uczestniczki i uczestnicy stworzą własną akcję w nurcie poezji konkretnej oraz skonfrontują ją z pojęciem samotności.

grupa odbiorców
dzieci w wieku 7-12 lat z opiekunami, grupa do 25 osób

na przygotowanie działania
30 minut

czas realizacji działania
1,5 godziny

potrzebne sprzęty
plener: koce lub maty
sala warsztatowa: krzesła, stoły, projektor, ekran

niezbędne materiały
wydruki projektów prac i/lub ich dokumentacji, wydruki z alfabetem/różne kroje pisma (załącznik 4.1), karteczki z emocjami (załącznik 4.2), gazety, nożyczki, kilka bloków rysunkowych, ołówki, kredki, koperty, pudełko, ewentualnie prezentacja

poszukaj na Mapie i w Pigułce
poezja konkretna, pojęciokształty, *Interpretacja przestrzenna poezji strukturalnej Stanisława Dróżdża „Samotność”*

przebieg działania
1. Przed rozpoczęciem działania przygotowujemy wydruki z różnymi krojami pisma, karteczki z emocjami, zbieramy makulaturę, ewentualnie przygotowujemy prezentację, w której przedstawiamy projekt *Interpretacja przestrzenna poezji strukturalnej Stanisława Dróżdża „Samotność”* Barbary Kozłowskiej, jego realizację, a także dzieło Stanisława Dróżdża *Samotność* w kontekście jego twórczości.
2. Działanie najlepiej zrealizować w plenerze, w Parku Popowickim, przy wspomnianej instalacji Kozłowskiej. Jeśli jednak nie jest to możliwe, to przedstawiamy prezentację dotyczącą dzieła. Praca Kozłowskiej oraz twórczość Stanisława Dróżdża będą punktem wyjścia do stworzenia autorskich prac w nurcie poezji konkretnej.
3. Przestawiamy założenia Sympozjum Plastycznego Wrocław ‘70, prezentujemy kilka wybranych projektów. Później skupiamy się na historii instalacji w Parku Popowickim, zwracamy uwagę na kontekst, otoczenie i krajobraz, który buduje ta praca. Inicjujemy rozmowę, w czasie której pojawią się odpowiedzi na pytania takie jak np.:

a. Jak myślicie, skąd tytuł tej pracy czyli „Samotność”?
b. Czym jest samotność?
c. Gdzie na co dzień widzimy litery i cyfry? Jak z nich korzystamy?
d. Jak inaczej można wykorzystywać litery i cyfry?
e. Co jeszcze można było by przedstawić za pomocą jedynek?
f. Czy bycie wśród ludzi wystarczy, by nie być samotnym?

czas prezentacji i rozmowy: ok. 20 min.

4. Na początku zadania tłumaczymy uczestniczkom i uczestnikom czym są pojęciokształty. Ta część działania będzie polegała na eksperymentowaniu z fragmentami poezji dla dzieci, a rodzinne zespoły będą samodzielnie przygotować własne pojęciokształty. Inspiracją do działania plastycznego będzie wiersz Juliana Tuwima *Abecadło* (załącznik 4.3). Każdy z rodzinnych zespołów w wyniku losowania otrzymuje do opracowania jedną literę z wiersza. Grupy mogą do zadania wykorzystać litery z pierwszego zadania lub litery wycięte z gazet, dorysowując wybrane elementy. Na koniec, nowopowstałe litery uczestnicz-

ki i uczestnicy układają na dużym brystolu, tak by wspólnie zbudować wiersz.

czas działania: ok. 20 min.

5. W następnym zadaniu zespoły kontynuują zabawę z literami, tym razem tworząc przestrzenny obraz z liter, składających się na słowo „samotność". Każdy rodzinny zespół powiela te litery, wycinając je z szarego kartonu. Następnie uczestniczki i uczestnicy na literach umieszczają swoje rysunki, ilustrujące ich skojarzenia związane z samotnością. Na koniec sklejają litery tak, by powstała przestrzenna kompozycja.

czas działania: ok. 30 min.

6. Zajęcia kończymy wspólnym ćwiczeniem ruchowym. Uczestniczki i uczestnicy stają w rzędach i wyciągają dłonie do przodu, stając się „jedynkami" z instalacji Kozłowskiej. Na nasz znak muszą z jedynek stworzyć nowe figury i instalację odpowiadającą zupełnie nowej, proponowanej przez nas tematyce, np. hasłom takim jak: przyjaciele, radość, wspólnota.

czas działania: ok. 20 min.

warianty
młodzież od 13 do 17 lat
Ćwiczenie z wierszem Tuwima można zastąpić pracą z konkretnymi hasłami, takimi jak: koło, zapominanie, minimum, początek. Zadaniem uczestniczek i uczestników jest oddanie znaczenia tych słów poprzez zmianę układu liter. Każdy pracuje samodzielnie, do wykonania pracy wykorzystując litery wycięte z gazet. Na koniec ćwiczenia pokazujemy uczestniczkom i uczestnikom te projekty Dróżdża, które odnoszą się do wybranych pojęć.

seniorzy
Zadanie z *Abecadłem* zastępujemy samodzielną interwencją artystyczną. Uczestniczki i uczestnicy wybierają z gazet pojęcia, które w jakimś stopniu wiążą się według nich z zagadnieniem samotności. Ich zadaniem jest wkomponowanie wyselekcjonowanych słów w przestrzeń instalacji za pomocą przedmiotów, które znajdą w parku np. patyków lub kamyków. Efekty działań dokumentujemy serią fotografii.

dodatkowe materiały i źródła wiedzy
- Mapa Sympozjum Plastycznego Wrocław '70 *Zaczyna się we Wrocławiu.*
- Pigułka wiedzy o Sympozjum Plastycznym Wrocław '70 *Zaczyna się we Wrocławiu.*
- Sympozjum Plastyczne Wrocław '70, pod red. Danuty Dziedzic i Zbigniewa Makarewicza, Wrocław 1983
- http://www.zacheta.wroclaw.pl/artysci/186-gostomski-zbigniew.html
- http://www.culturecongress.eu/wroclaw/monkiewicz_wroclaw

inne materiały wizualne
przykłady krojów pisma - Wikipedia
autorka scenariusza Małgorzata Rzerzycha-Myśliwy
konsultacja Anna Krukowska, Magdalena Kreis

Scenariusz działań *Literowo i terenowo* jest częścią materiałów edukacyjnych, które powstały z okazji obchodów 50. rocznicy Sympozjum Plastycznego Wrocław '70 w ramach następujących projektów:
Sympozjum 70/20. Program działań edukacyjnych wokół 50. rocznicy Sympozjum Wrocław '70* oraz *Miasto, sztuka, ludzie! Sympozjum 70/20 lat później

Organizatorzy:
MWW Muzeum Współczesne Wrocław
ładne historie

Partner:
Muzeum Pana Tadeusza Ossolineum

Wsparcie:
Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji

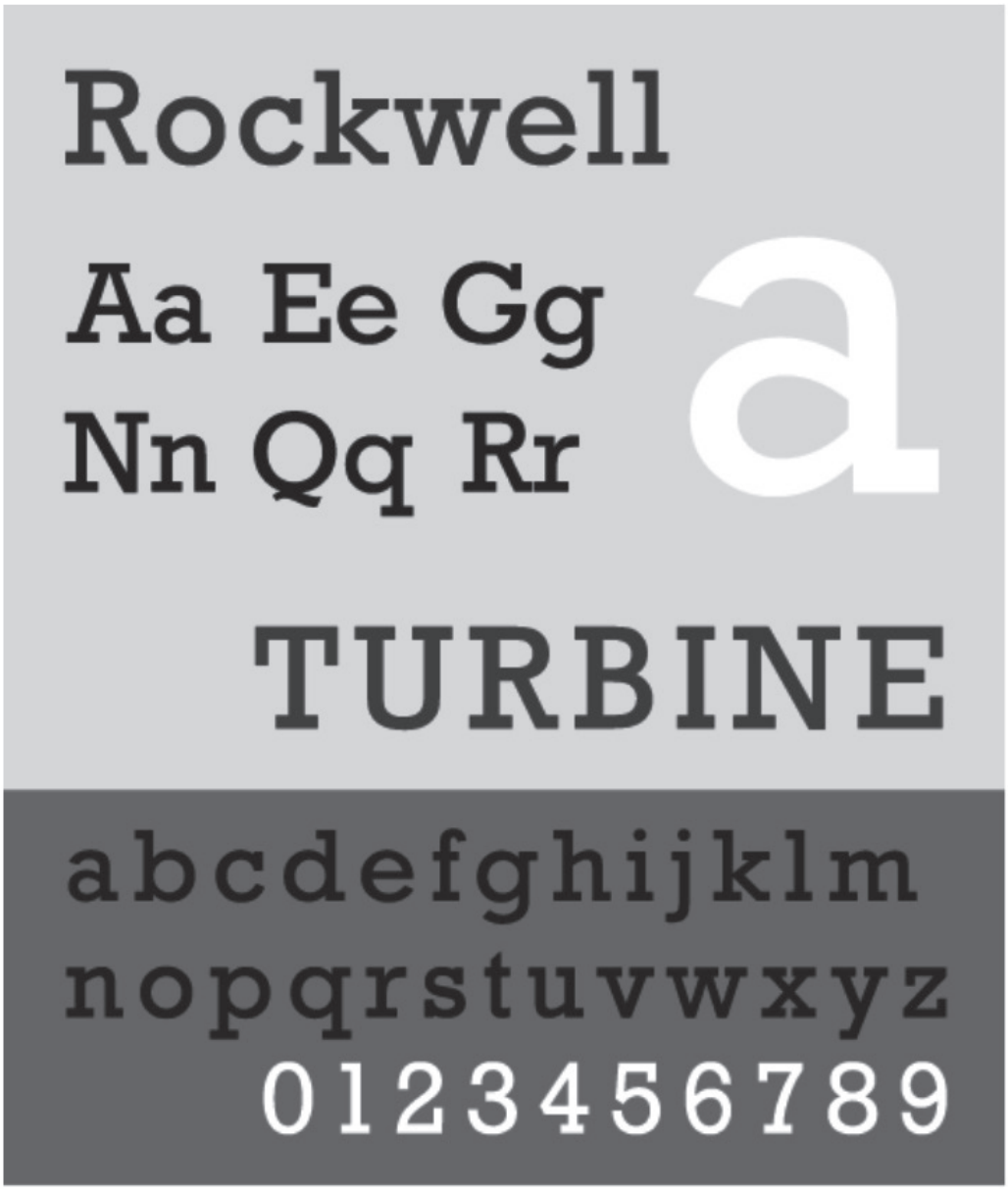
Wrocław miasto spotkań

Dofinansowano ze środków Gminy Wrocław

projekt graficzny: threedotstype.com

CC BY ND NC

ZAŁĄCZNIK 4.1



Clarendon

Aa Ee Gg
Nn Qq Rr

a

Fable

abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789

Helvetica

Aa Ee Rr

Aa Ee Rr

a

Kunsthalle

a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Comic Sans

Aa Bb Cc

Aa Bb Cc

Kidz Korner

a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

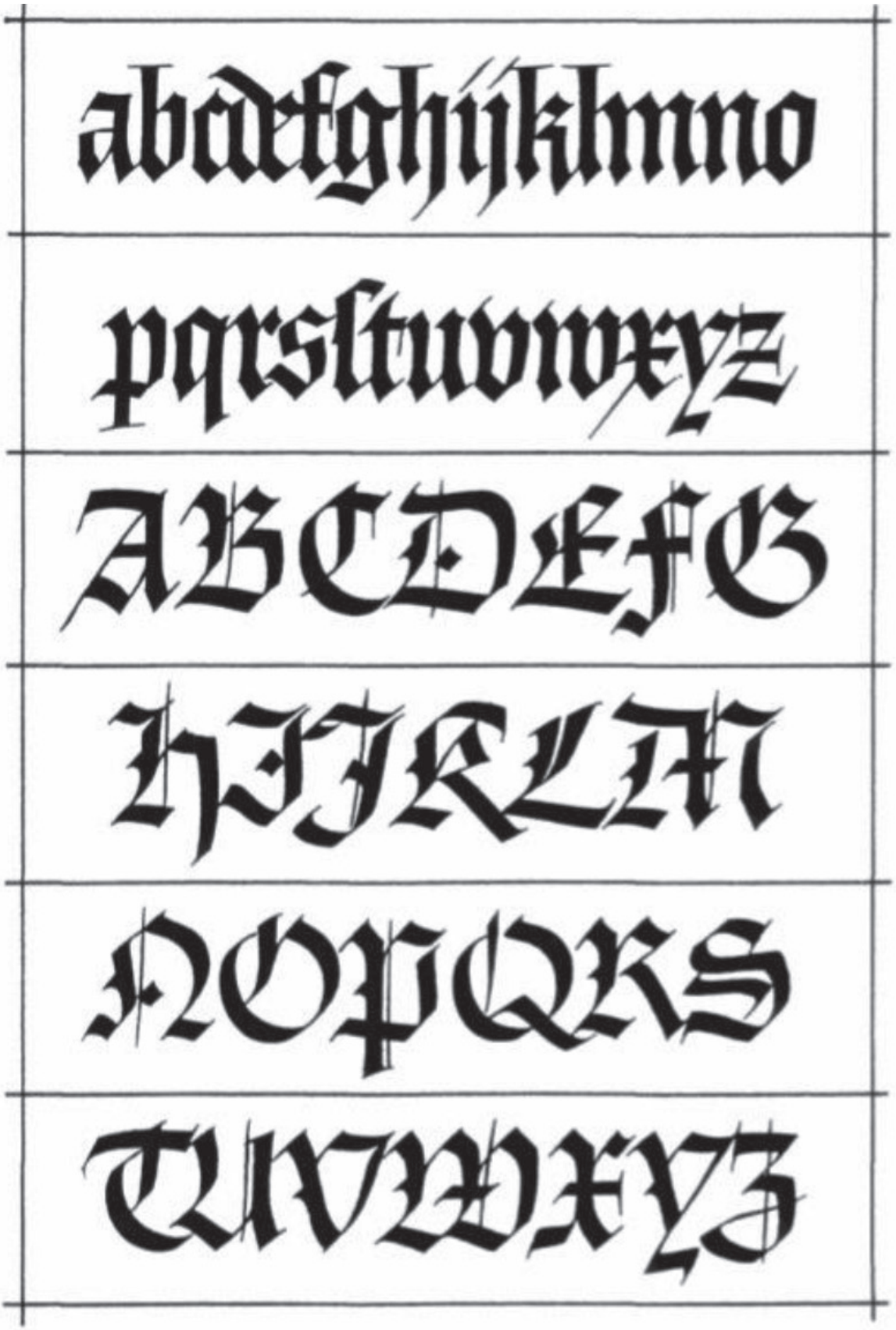
OCR-B
Aa Ee Rr
Aa Ee Rr
a
Contemporary
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789

Papyrus

Aa Ee Rr
Aa Ee Rr

Hieroglyphics

abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789


abcdefghijklmno
pqrstuvwxyz
ABCDEFG
HIJKLM
NOPQRS
TUVWXYZ

Courier
Aa Ee Gg
Nn Qq Rr
a
Think.
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
01234567890

ZAŁĄCZNIK 4.2

Różne określenia emocji:

irytacja

gniew

zdenerwowanie

podrażnienie

zniecierpliwienie

niechęć

pogarda

radość

euforia

rozbawienie

entuzjazm

zadowolenie

zachwyt

wdzięczność

wesołość

sympatia

życzliwość

satysfakcja

odprężenie

ożywienie

serdeczność

czułość

ulga

zdziwienie

tęsknota

dyskomfort

poczucie bezpieczeństwa

poczucie krzywdy

obojętność

napięcie

współczucie

niezadowolenie

akceptacja

ZAŁĄCZNIK 4.3

Do działania świetnie nadaje się i wiersz *Abecadło* Juliana Tuwima. Rodzinne zespoły otrzymują po jednym fragmencie wiersza.

I – zgubiło kropeczkę,
H –złamało kładeczkę,
B – zbiło sobie brzuszki,
A – zwichnęło nóżki,
O – jak balon pękło,
aż się P przelękło.
L – do U wskoczyło,
S – się wyprostowało,
R – prawą nogę złamało,
W – stanęło do góry dnem *i udaje, że jest M.*

CD. ZAŁĄCZNIKA 4.3

Abecadło z pieca spadło,

O ziemię się hukło,

Rozsypało się po kątach,

Strasznie się potłukło:

I – zgubiło kropeczkę,

H – złamało kładeczkę,

B – zbiło sobie brzuszki,

A – zwichnęło nóżki,

O – jak balon pękło,

aż się P przelękło.

T – daszek zgubiło,

L – do U wskoczyło,

S – się wyprostowało,

R – prawą nogę złamało,

W – stanęło do góry dnem

i udaje, że jest M.

Zaczyna się we Wrocławiu
Scenariusze działań

5.
Góra, dół, moduł

słowa klucze
#sztukakonceptualna #moduł #rytm #monotonia #konstrukcja #zasada

główne założenia
Działanie ma na celu przyjrzenie się projektom, zaproponowanym do realizacji w trakcie Sympozjum Plastycznego Wrocław ‘70, nawiązującym do historii i urbanistycznego kształtu Wrocławia. Odbiorcy dowiedzą się czym jest moduł w architekturze i jaką pełni rolę. Odkryją to, konstruując makietę wieży.

grupa odbiorców
dzieci w wieku od 7 do 12 lat, grupa do 20 osób

czas na przygotowanie działania
1 godzina

czas realizacji działania
1 godzina 10 minut

niezbędne materiały
zestaw dla jednej osoby: papier A4 lub A3, co najmniej 10 arkuszy, nożyczki/nożyk do papieru dla starszych dzieci lub prowadzącego, zszywacz, zszywki, linijka o długości min. 30 cm
opcjonalnie: tektura lub mata korkowa, szpilki, w przypadku braku zszywaczy, zastępcze materiały do łączenia pasków: klej, taśma klejąca dwustronna lub jednostronna

poszukaj na Mapie i w Pigułce
Sympozjum Plastyczne Wrocław ‘70, sztuka konceptualna, powojenny Wrocław – potrzeby urbanistyczne i symboliczne, *Linia falista długości 215 m,* forma przestrzenna bez tytułu

przebieg działania
1. Przed rozpoczęciem działania przygotowujemy plik ze wskazówkami technicznymi (załącznik 5.1), przydatne terminy (załącznik 5.2), prezentację lub wydruki z dokumentacją wybranych koncepcji, takich jak:

a. forma przestrzenna bez tytułu, Mariana Bogusza, Krzysztofa Coriolana, Henryka Gały,
b. Linia falista długości 215 m, Ludmiły Popiel,
c. Kinepentasfera, Kajetana Sosnowskiego

Inne prace do przywołania przy zadaniu:

a. Konrad Jarodzki, *Krzywa wieża* oraz *Wieża świetlna*
Zwracamy uwagę na to, czym jest wieża, jakie ma cechy i funkcje
b. Maria Michałowska, *Kompozycja przestrzenna z walców betonowych*
Zwracamy uwagę na to, że moduły mogą mieć różne formy, np. walca
c. Andrzej Wojciechowski, *Cokół samowystarczalny*
Zwracamy uwagę na to, że czasami powtarzane elementy mają różne rozmiary, ale zachowują te same proporcje

2. Przed rozpoczęciem realizacji zadań, inicjujemy rozmowę, w czasie której pojawią się odpowiedzi na pytania takie jak np.:

a. Co to znaczy, że coś się powtarza?
b. Czy widzieliście kiedyś dwie podobne do siebie rzeczy? A więcej? Podajcie przykłady.
c. Czy widzieliście kiedyś coś, co składało się z kilku części? Podajcie przykłady.
d. Czy widzieliście kiedyś coś co składało się z identycznych lub bardzo podobnych do siebie części? Podajcie przykłady.
Np. *plaster miodu, kręgosłup, łuski ryby, sieć*...
e. Czy znacie jakieś budynki, które zostały skonstruowane z powtarzających się elementów?
Np. wieża Eiffla, blok mieszkalny.
f. Jak myślicie, dlaczego artyści tworzą czasami dzieła sztuki używając modułów, czyli powtarzających się elementów? *Dzięki temu uzyskują wrażenie rytmu, harmonii, albo inne efekty, które są dla nich ważne.*
g. Jak myślicie, dlaczego z modułów korzystali architekci projektując duże osiedla? *Oprócz*

efektów artystycznych, ważne jest również to, że produkcja budowli z modułów jest często tańsza i szybsza. Najpierw produkuje się wiele identycznych (lub analogicznych) części a potem składa się z nich całość, tak, jak my będziemy to robić, podczas ćwiczenia.

3. Działanie najlepiej zrealizować w sali warsztatowej. Przedstawiamy wybrane prace. Większość z zaproszonych do udziału w wydarzeniu artystów tworzyła projekty dla konkretnych miejsc w mieście. Szczególnie ważne były przestrzenie, których zabudowa zniszczona została podczas wojny, a potem odbudowana w nowoczesnym wówczas stylu. Omawiamy prace dyskutując jednocześnie o tym, czy artyści myśleli o otoczeniu, w jakim miały stanąć ich dzieła, kiedy projektowali konstrukcje z prostych, geometrycznych modułów.

czas prezentacji i rozmowy: ok. 20 min.

4. Zaczynamy pierwsze ćwiczenie, w którym uczestniczki i uczestnicy trenują wyobraźnię przestrzenną, koordynację wzrokowo-ruchową i zdolności manualne. Zadanie będzie rozpoznaniem u nich takich zdolności. Na pewno w grupie znajdą się dzieci, dla których będzie ono bardzo łatwe i takie, które mogą mieć z nim na początku kłopot. Jednak prawidłowa realizacja ćwiczenia jest możliwa na różnych poziomach konstrukcyjnego skomplikowania.

Każdy wycina z przydzielonych mu arkuszy paski o jednakowej długości (przy użyciu linijki i nożyka do papieru można uzyskać prostą krawędź cięcia). Modułem podstawowym jest papierowy prostokąt. Powinien mieć długość dłuższego boku arkusza A4 lub A3 i szerokość 3 cm (załącznik 5.1).

czas działania: ok. 20 min.

5. W następnym kroku tłumaczymy uczestniczkom i uczestnikom czym jest moduł i przekazujemy instrukcję do następnego ćwiczenia, by każdy z przygotowanych przez siebie modułów, skonstruował jak najwyższą wieżę. Ważne, żeby się nie przewróciła. Pokazujemy, jak można łączyć ze sobą paski: zszywać je, sklejać taśmą (dwustronną lub jednostronną), łączyć na krótszych i dłuższych bokach, można je również, zaginać w harmonijkę albo wyginać jak wstęgi czy okręgi (załącznik 5.1). Nie można ich przecinać i przerywać. Opcjonalnie wieżę przymocowujemy szpilkami lub taśmą do podłoża (tektury/korka), dzięki czemu jest bardziej stabilna.

czas działania: ok. 20 min.

6. Po upływie zakładanego czasu omawiamy wspólnie powstałe projekty, zwracając uwagę na użycie modułów i uzyskane efekty: rytmu lub arytmii, harmonii lub chaosu, statyki lub dynamiki, a także na walory konstrukcyjne projektów: stabilność, łatwość kontynuacji itp.

czas rozmowy: ok. 10 min.

7. W ostatnim kroku wspólnie podsumowujemy zagadnienia wokół Sympozjum, a także zjawiska pojawiania się modułu w przyrodzie, architekturze, sztuce. Wyróżniamy te prace sympozjalne, w których obecna jest zasada wykorzystania modułu.

warianty
Działanie możemy poprzedzić spacerem, połączonym z poszukiwaniem powtarzających się elementów w przyrodzie i architekturze.

młodzież od 12 do 17 lat
Wykorzystujemy w działaniu bardziej skomplikowane moduły, oparte o trójkąt, okrąg lub będące układami form. Uczestniczki i uczestników realizujących zadanie kolejny raz, prosimy o wykonanie własnego modułu i powtarzanie go (załącznik 5.1 – przykłady bardziej skomplikowanych modułów opartych o figurę trójkąta, bądź powstające przez połączenie kilku pasków). Zamiast wieży, prosimy o stworzenie bardziej złożonych konstrukcji, np. labiryntu, mostu lub abstrakcyjnej rzeźby. Proponujemy też tworzenie konstrukcji z modułów w kilku wybranych kolorach.

seniorzy
W ramach wprowadzenia prosimy uczestniczki i uczestników o podzielenie się wspomnieniami o modularnych budynkach, z których korzystali (mieszkając, pracując) w czasie swojego życia.

dodatkowe materiały i źródła wiedzy
- Mapa Sympozjum Plastycznego Wrocław ‘70 *Zaczyna się we Wrocławiu.*
- Pigułka wiedzy o Sympozjum Plastycznym Wrocław ‘70 *Zaczyna się we Wrocławiu.*
- Sympozjum Plastyczne Wrocław ‘70, pod red. Danuty Dziedzic i Zbigniewa Makarewicza, Wrocław 1983
- http://www.zacheta.wroclaw.pl/artysci/186-gostomski-zbigniew.html
- http://www.culturecongress.eu/wroclaw/monkiewicz_wroclaw

autorki scenariusza
Maria Marszałek i Adriana Myśliwiec (Muzeum Pana Tadeusza)

Scenariusz działań *Góra, dół, moduł* jest częścią materiałów edukacyjnych, które powstały z okazji obchodów 50. rocznicy Sympozjum Plastycznego Wrocław ’70 w ramach następujących projektów:
Sympozjum 70/20. Program działań edukacyjnych wokół 50. rocznicy Sympozjum Wrocław ‘70* oraz *Miasto, sztuka, ludzie! Sympozjum 70/20 lat później

Organizatorzy:
MWW Muzeum Współczesne Wrocław
ładne historie

Partner:
MUZEUM PANA TADEUSZA OSSOLINEUM

Wsparcie:
Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji

Wrocław miasto spotkań

Dofinansowano ze środków Gminy Wrocław

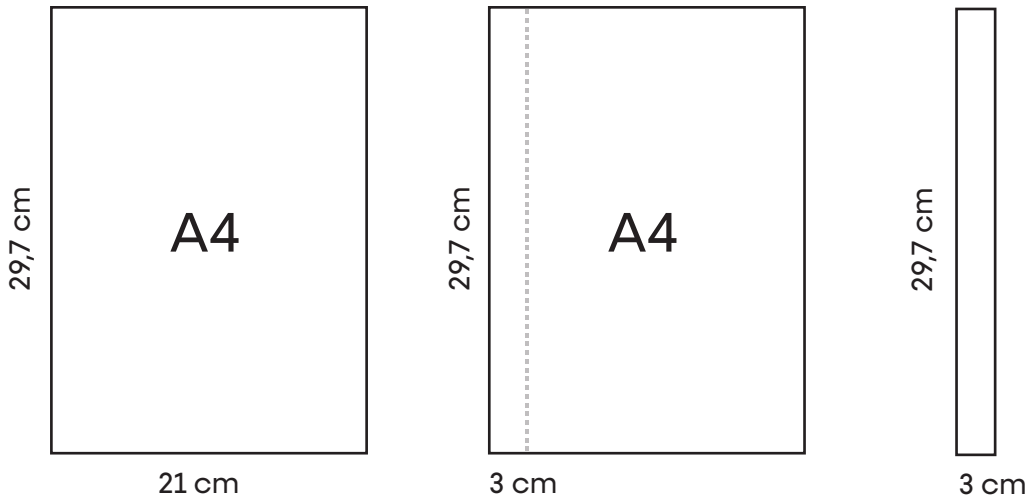
projekt graficzny: threedotstype.com

CC BY ND NC

ZAŁĄCZNIK 5.1

WSKAZÓWKI TECHNICZNE

PASEK
MODUŁ PODSTAWOWY



PRZYKŁADOWE DZIAŁANIA Z MODUŁEM PODSTAWOWYM (jak zaginać i łączyć ze sobą paski)

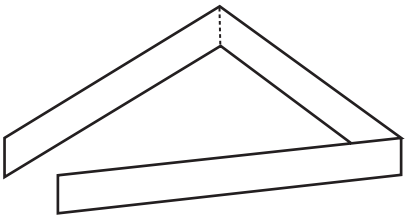
I

1

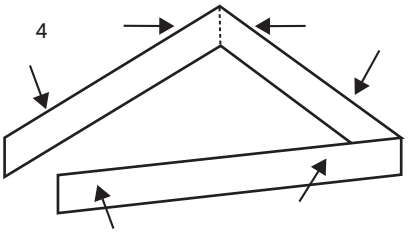
zegnij pasek w trzech miejscach

2

3

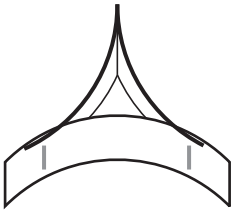


4

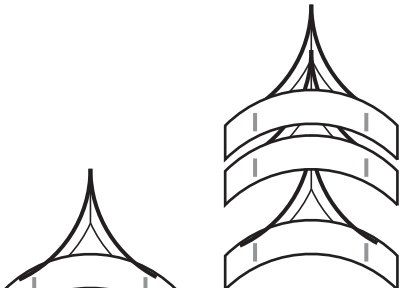


za pomocą zszywacza połącz
ze sobą narożniki

5

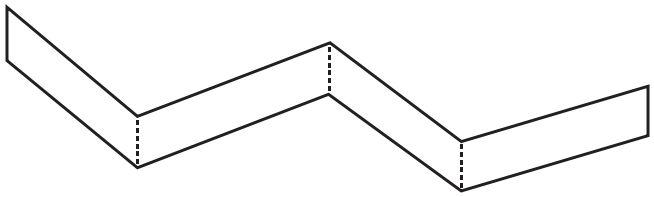


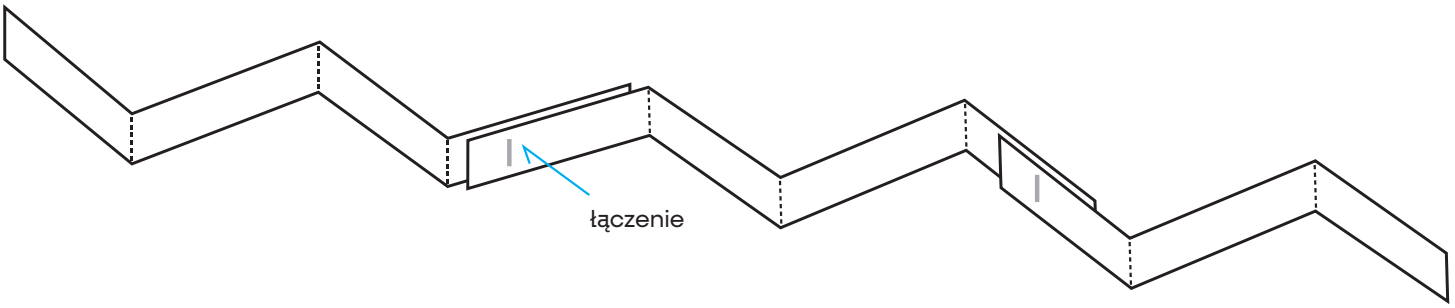
punkty łączenia

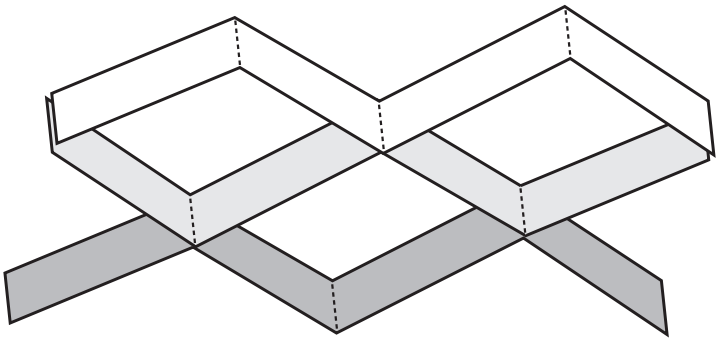


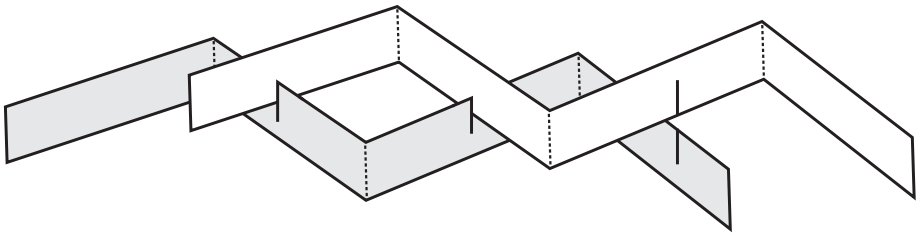
II

utwórz dowolną liczbę zagięć
możesz zginać pasek naprzemiennie tworząc „harmonijkę".

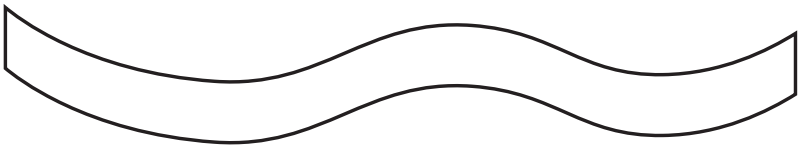


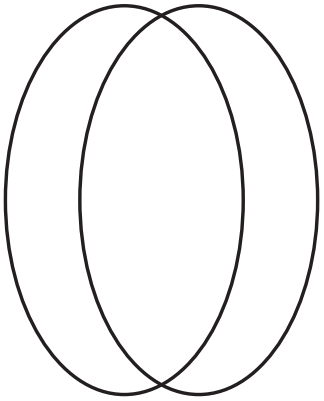


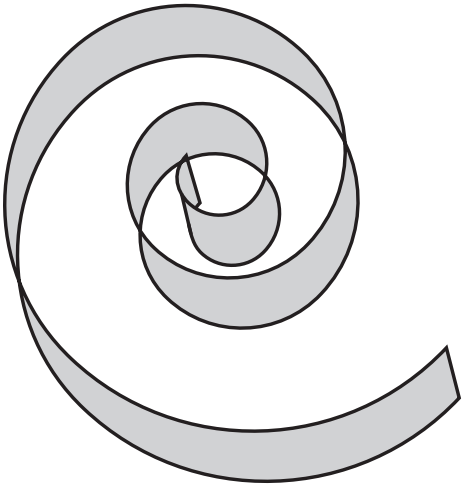


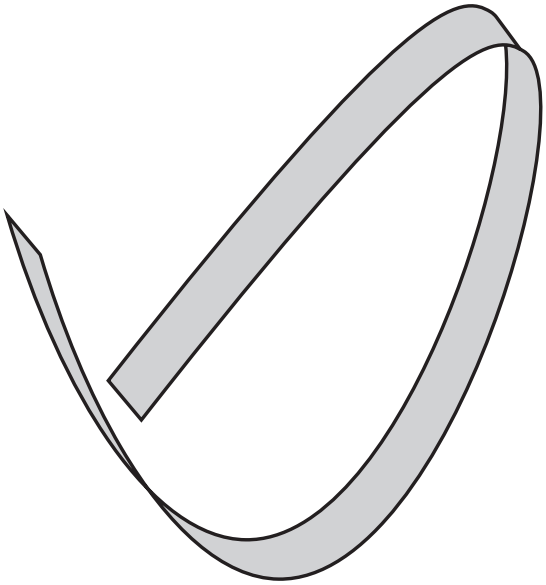


zwijaj pasek na różne sposoby









ZAŁĄCZNIK 5.2

Przydatne przy zadaniu pojęcia, wg. definicji Słownika Języka Polskiego (https://sjp.pwn.pl/):

moduł
1. «element pełniący ustaloną funkcję, łatwy do wykorzystania jako część różnych większych całości»
2. «powtarzalny wymiar czegoś»
3. «wartość bezwzględna danej liczby»
4. «jednostka miary odpowiadająca wielkości określonego elementu całości, który służy do ustalania proporcji innych elementów»

rytm
1. «regularne powtarzanie się czegoś w jednakowych odstępach czasu lub w jednakowych odległościach w przestrzeni»
2. «ustalona kolejność jakichś zdarzeń, procesów itp.»
3. lit. «równomierne powtarzanie się elementów dźwiękowych i składniowych»
4. «czynnik regulujący czas trwania dźwięków w utworze muzycznym i wyznaczający ich następstwo w czasie»

monotonia
«brak urozmaicenia lub niezmienność graniczące z nudą»

konstrukcja
1. «sposób, w jaki połączone są elementy tworzące jakąś całość»
2. «rzecz skonstruowana, zbudowana»
3. «konstruowanie, budowanie»
4. «metoda wykreślania figur geometrycznych na podstawie odpowiednich danych»

zasada
1. «prawo rządzące jakimiś procesami, zjawiskami; też: formuła wyjaśniająca to prawo»
2. «norma postępowania»
3. «ustalony na mocy jakiegoś przepisu lub zwyczaju sposób postępowania w danych okolicznościach»
4. «podstawa funkcjonowania lub konstrukcji czegoś»
5. «związek chemiczny o właściwościach przeciwnych do kwasów i w reakcjach z nimi tworzący sole»

Zaczyna się we Wrocławiu
Scenariusze działań

6.
Efemeryczne fotony

słowa klucze
#sztukakonceptualna #sztukaefemeryczna #światło #słońce #lampa

główne założenie
Działanie ma na celu przyjrzenie się projektom zaproponowanym do realizacji w trakcie Sympozjum Plastycznego Wrocław ‘70, w których ważną rolę pełniło światło – naturalne bądź sztuczne. Pozwoli to na wyjaśnienie uczestnikom i uczestniczkom pojęcia sztuki efemerycznej, a także stworzenie własnych realizacji inspirowanych światłem.

grupa odbiorców
seniorki i seniorzy (osoby powyżej 60 roku życia), grupa do 15 osób

czas na przygotowanie działania
20 minut

czas realizacji działania
2 godziny

potrzebne sprzęty
komputer lub tablet do wyświetlenia prezentacji
sala warsztatowa: stoły i krzesła
plener: koce, maty lub leżaki oraz przynajmniej jeden stół roboczy

niezbędne materiały
żółte papierowe kółka o średnicy ok. 10 cm, duży brystol do mapy myśli, pisaki i markery (najlepiej czarne), cytryny, patyczki do szaszłyków, papier biały w formacie A4, ołówki do notatek, świeczki i zapałki, ewentualnie prezentacja lub wydruk zdjęć prac

poszukaj na Mapie i w Pigułce wiedzy
Sympozjum Plastyczne Wrocław ’70, kalendarium (daty prezentacji projektu Stażewskiego), *9 strumieni koloru na niebie. Kompozycja pionowa nieograniczona, Wieża świetlna*, *Koncert na 28 poduszek i zachód słońca*, kompozycja przestrzenna z neonu, *Reproduktor widma słonecznego*, *Wieża światła*

przebieg działania
1. Działanie najlepiej zrealizować w sali warsztatowej. Na początku inicjujemy rozmowę dotyczącą światła – widzenia światła, postrzegania go w kulturze, jego symboliki, skojarzeń, różnego typu odniesień pozwalających przyjrzeć się temu zagadnieniu z różnych perspektyw. Dyskusji towarzyszy wspólne tworzenie mapy myśli – każdy pomysł, stwierdzenie, skojarzenie czy hasło zapisywane jest na niewielkiej okrągłej kartce w kolorze żółtym. Następnie karteczki są układane i grupowane w formę promieni i razem tworzą „świetlistą konstelację”. Proponowane pytania do dyskusji:

a. Jakie są źródła światła? Z czym kojarzy nam się światło? Jaką symbolikę niesie za sobą?
b. Co powoduje światło? Jakie ma właściwości?
c. Jaka jest „żywotność” światła? Zastanówmy się w jakich sytuacjach obserwujemy je przez długi czas, a kiedy tylko przez chwilę „miga” w naszych oczach.

czas rozmowy: ok. 20 min

2. W kolejnym etapie działania opowiadamy o założeniach Sympozjum Plastycznego Wrocław ‘70 i prezentujemy przykłady (w formie wydruków reprodukcji lub wyświetlanych na komputerze/tablecie zdjęć) prac, w których pojawia się temat światła:

a. *9 strumieni koloru na niebie. Kompozycja pionowa nieograniczona* Henryka Stażewskiego,
b. *Wieża świetlna* Konrada Jarodzkiego,
c. *Koncert na 28 poduszek i zachód słońca* Jerzego Rosołowicza,
d. kompozycja przestrzenna z neonu Jana Dobkowskiego,
e. *Reproduktor widma słonecznego* Jana Chwałczyka (współpraca Zbigniew Kordylewski),
f. *Wieża światła* Adama Marczyńskiego (współpraca Janusz Orbitowski),
g. *Krwioobieg świata*, Jana Dobkowskiego

Istotne przy prezentacji dzieł jest wskazanie różnych źródeł i zastosowań światła oraz odmiennych perspektyw przyjętych przez twórców.

Możemy także dobrać kilka innych przykładów prac z historii sztuki lub sztuki współczesnej, które dotyczą światła, by urozmaicić dyskusję i pokazać, że dla sztuk wizualnych światło jest niezbędnym elementem, ale też częstym i rozmaicie podejmowanym tematem. Proponowane przykłady prac:

- —*Impresja. Wschód słońca* Claude Monet (https://pl.wikipedia.org/wiki/Impresja,_wsch%C3%B3d_s%C5%82o%C5%84ca)
- —*Powidok światła. Rudowłosa* Władysław Strzemiński (https://zasoby.msl.org.pl/arts/view/254)
- —*No. 227: The light going on and off* Martin Creed (https://www.moma.org/collection/works/101549)
- —*The weather project* Olafur Eliasson (https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK101003/the-weather-project#slideshow)
- —*Sunset* Helmut Smits (http://www.helmutsmits.nl/work/sunset)

3. W następnym kroku wyjaśniamy zagadnienie „sztuki efemerycznej" na podstawie zaprezentowanych prac. Wspólnie omawiamy różnice pomiędzy sztuką efemeryczną (tymczasową, akcyjną, pojawiającą się na chwilę), a sztuką obiektową. Istotne będzie także uwydatnienie zalet dokumentacji (zapis filmowy, fotografia, szkic, opis) w przypadku działań o charakterze efemerycznym – to często jedyna rzecz, która zostaje po realizacji dzieła, jedyna możliwość dostępu do niego po zakończeniu zdarzenia.

czas prezentacji i rozmowy: ok. 30 min.

4. Ostatnim etapem działania jest tworzenie „świetlnych" wierszy haiku. Japońska krótka forma poetycka (składająca się z 17 sylab ujętych w trzy wersy kolejno po 5, 7 i 5 sylab) świetnie nadaje się do opisu ulotnych zjawisk i subtelnych wrażeń. Wiersze powinny być zapisywane przez uczestniczki i uczestników za pomocą atramentu sympatycznego – z wykorzystaniem soku z cytryny nanoszonego na papier za pomocą patyczka do szaszłyka. Dla ułatwienia prosimy o zanotowanie wiersza „na brudno", a następnie przeniesienie treści atramentem sympatycznym na papier. Zadanie wykonywane jest indywidualnie, bez konsultowania się.

czas działania: ok. 40 min.

5. Na koniec spotkania przygotowujemy kilka świeczek (możemy zgasić główne światło, jeśli znajdujemy się we wnętrzu, żeby stworzyć odpowiedni klimat). Wszystkie haiku, zapisane atramentem sympatycznym zbieramy razem, a potem ponownie rozdajemy kartki uczestnikom i uczestniczkom tak, by każdy otrzymał przypadkowy wiersz. Zapisany tekst odczytujemy nad ogniem (delikatnie zbliżając kartę papieru tuż nad płomień). Dzielimy się refleksjami i spostrzeżeniami w formie luźnej dyskusji. Możemy sięgnąć do początkowych pytań, by wzbudzić refleksję nad światłem po doświadczeniu twórczym.

czas działania: ok. 30 min.

warianty
Warsztat możemy rozpocząć od krótkiej sesji lub spaceru w słońcu – uczestniczki i uczestnicy działania wychodzą na zewnątrz, ustawiają się w słońcu. Zamykają oczy i przez kilka minut nieruchomo stoją. Następnie wracają do przestrzeni warsztatowej i zaczynają działanie od rozmowy o tym, co czują po takim „słonecznym" doświadczeniu.

młodzież
W przypadku działań z młodzieżą spotkanie możemy rozwinąć o wątek rozszczepiania światła, zabawy z pryzmatem, lustrami, odbiciami, grą światła i cieni. Takie tematy mogą sprawdzić się jako element zajęć szkolnych np. fizyki. Wskazujemy przy tej okazji na współpracę artystów z naukowcami, inżynierami. Rozwijamy także wątek dotyczący kooperacji organizatorów Sympozjum Plastycznego Wrocław '70 z wrocławskimi i dolnośląskimi zakładami przemysłowymi, w celu wykonania prac.

dzieci od 7 do 12 lat
Opracowując działanie dla dzieci upraszczamy zadanie z atramentem sympatycznym. W tej sytuacji sprawdzi się (zamiast haiku) opcja rysunkowa. Dzieci tworzą ilustrację zainspirowaną światłem – naturalnym bądź sztucznym. Wcześniej wspólnie śledzimy drogę słońca w ciągu doby, a także zastanawiamy się nad różnymi rodzajami lamp i oświetleń, żeby urozmaicić prace dzieci. Korzystamy w miarę możliwości z książki *Drawing the Sun* Bruno Munariego.

dodatkowe materiały i źródła wiedzy

- Mapa Sympozjum Plastycznego Wrocław '70 *Zaczyna się we Wrocławiu.*
- Pigułka wiedzy o Sympozjum Plastycznym Wrocław '70 *Zaczyna się we Wrocławiu.*
- Sympozjum Plastyczne Wrocław '70, pod red. Danuty Dziedzic i Zbigniewa Makarewicza, Wrocław 1983

autorka scenariusza
Magdalena Kreis

Scenariusz działań *Efemeryczne fotony* jest częścią materiałów edukacyjnych, które powstały z okazji obchodów 50. rocznicy Sympozjum Plastycznego Wrocław '70 w ramach następujących projektów:
Sympozjum 70/20. Program działań edukacyjnych wokół 50. rocznicy Sympozjum Wrocław '70* oraz *Miasto, sztuka, ludzie! Sympozjum 70/20 lat później

Organizatorzy:
MWW Muzeum Współczesne Wrocław
ładne historie

Partner:
MUZEUM PANA TADEUSZA OSSOLINEUM

Wsparcie:
Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji

Wrocław miasto spotkań

Dofinansowano ze środków Gminy Wrocław

projekt graficzny: threedotstype.com

CC BY ND NC

Zaczyna się we Wrocławiu
Scenariusze działań

7.
Geometria odbijająca

słowa klucze
#sztukakonceptualna #wzrok #odbicie #lustro #ruch #geometria

główne założenia
Działanie ma na celu przyjrzenie się projektom zaproponowanym do realizacji w trakcie Sympozjum Plastycznego Wrocław ‘70, w których istotną rolę odgrywały zjawiska optyczne i widzenie. Efektem będzie przygotowanie mobilu z geometrycznych elementów lustrzanych, który ma tworzyć kompozycję odbijającą światło.

grupa odbiorców
młodzież od lat 14, grupa do 20 osób

czas na przygotowanie działania
do 60 minut

czas realizacji działania
do 2 godzin

potrzebne sprzęty
sala warsztatowa: krzesła, stoły, projektor, ekran
plener: koce lub maty, tekturowe podkładki

niezbędne materiały
30 arkuszy sztywnego kartonu lub tektury w formacie A3, taśma lustrzana lub folia aluminiowa/lustrzana, patyczki (najlepiej okrągłym przekroju, dla każdego uczestnika 1x30 cm i 6x15 cm lub patyczki do szaszłyków, lub patyki pozbierane w parku), nożyczki, nożyki introligatorskie, kleje w sztyfcie, żyłka, prezentacja z przykładami prac artystów

poszukaj na Mapie i w Pigułce wiedzy
Sympozjum Plastyczne Wrocław ‘70, sztuka konceptualna, *Geometria uzdrawiająca*, *Peryskop*, *Zespół Lustrzany*, Ława optyczna, Światowit, *Zwierciadło*

przebieg działania
1. Działanie najlepiej zrealizować w sali warsztatowej. Rysujemy na tablicy/brystolu/kartce różne figury geometryczne i krótko rozmawiamy o tym, w jaki sposób opisują rzeczywistość, dlaczego są tak ważne. Krótko przedstawiamy zagadnienia związane z widzeniem i optyką, zwracamy uwagę na rolę odbicia oraz wskazujemy na przykładach przenikanie się dziedzin technicznych – matematyki i fizyki z działaniami artystycznymi (w zależności od potrzeb związanych z tematem lekcji albo przedmiotem możemy dowolnie rozbudowywać tę część).

czas rozmowy: ok. 10 min.

2. Następnie krótko omawiamy zagadnienie geometryzacji sztuki, rozwoju abstrakcji geometrycznej w sztuce i zmiany sposobu przedstawiania rzeczywistości przez artystów, warto wesprzeć się przy tym pokazaniem przykładów prac:

a. Pablo Picasso, *Guernica*
b. Georges Braque *Le Jour*
c. Nauma Gabo, *Konstruktywistyczna głowa nr 1*
d. Władimir Tatlin *Wieża Tatlina*
e. Piet Mondrian *Kompozycja w czerwieni, żółci, błękicie i czerni*,
f. Katarzyna Kobro, *Kompozycja przestrzenna 4*
g. Gerrit Rietveld *Czerwono-niebieskie krzesło*
h. Bridget Riley *Descending*

czas prezentacji i rozmowy: ok. 10 min.

3. Od światowej historii sztuki przechodzimy do zagadnienia Sympozjum Plastycznego Wrocław ’70, przedstawiamy założenia i pokazujemy przykłady prac, związanych z zagadnieniem geometrii, odbicia i widzenia. Ważne jest wskazanie w tym wątku kwestii przestrzeni publicznej, oddziaływania na odbiorcę, kontekstu miasta i mieszkańców oraz odbudowy po zniszczeniach wojennych. Warto, jeśli zaprezentujemy w tym momencie jeszcze trzy inne istniejące realizacje:

- Anish Kapoor *Sky Mirror*
- Joanna Rajkowska *Pasaż Róży*
- Joanna Piaścik *Reflex*
-

czas prezentacji i rozmowy: ok. 10 min.

4. Po wstępie przechodzimy do zadania twórczego, czyli budowania własnych konstrukcji opartych na figurach geometrycznych i odbiciu lustrzanym. Każda uczestniczka i uczestnik otrzymują arkusz tektury, nożyk, taśmę lustrzaną (folię aluminiową lub folię lustrzaną), żyłkę oraz 7 patyczków. Najdłuższy patyk jest początkiem konstrukcji mobilu – do jego obu końców przywiązujemy na jednakowej długości żyłkach kolejne dwa patyczki. Dzięki temu konstrukcja będzie stabilna. Dalej możemy tworzyć formę o dowonym kształcie, rozbudowywać ją, przy założeniu, że kolejne elementy będą się równoważyć. Do zawieszenia na patyczkach przygotowujemy tylko geometryczne elementy, wycinamy je z tektury i dokładnie oklejamy lustrzaną folią. Uczestniczki i uczestnicy decydują, czy ich ruchoma rzeźba będzie przedstawiająca czy też abstrakcyjna. Lustrzane elementy łączymy z patyczkami żyłką, tak by pozostały one mobilne i ruszały się pod wpływem ruchu powietrza, ale z zachowaniem równowagi całej konstrukcji.

czas działania: ok. 60 min.

5. Na zakończenie prezentujemy powstałe mobilne formy, najlepiej wieszając je w przestrzeni sali warsztatowej czy w parku, by mogły swobodnie się poruszać. Rozmawiamy o efektach naszych prac, wskazując na zjawiska optyczne, które dzięki ich działaniu zachodzą.

warianty
dzieci od 7 do 12 lat:
Realizując działanie z dziećmi skracamy do niezbędnego minimum wstęp teoretyczny, skupiając się jedynie na tym, że sztuka nie tylko dosłownie przedstawia rzeczywistość. Starszym dzieciom pokazujemy kilka przykładów z wyżej wymienionych. Przede wszystkim jednak rozmawiamy o sztuce w przestrzeni publicznej, o tym jak oddziałuje na odbiorcę, co może zmienić w mieście, gdzie może się pojawić. Opowiadamy o fenomenie Sympozjum Plastycznego Wrocław '70 i pomyśle stworzenia kilkudziesięciu instalacji w mieście w bardzo krótkim czasie. Następnie przechodzimy do konstruowania mobilu, który mógłby zaistnieć zarówno w przestrzeni miejskiej, ale i w naszym pokoju, na działce czy balkonie. Liczbę patyczków możemy zmniejszyć do trzech lub pięciu by było łatwiej.

seniorzy
Pracując z seniorami skupiamy się na kwestii geometryzacji sztuki oraz Sympozjum Plastycznego Wrocław '70, rezygnując z punktu 1. Uwagę poświęcamy głównie percepcji sztuki w przestrzeni publicznej, dyskutujemy również o mariażu powojennej odbudowy i planowania nowych założeń urbanistycznych oraz eksperymentów jakie miały miejsce na wrocławskim Sympozjum w roku 1970. Omawiamy rolę sztuki w przestrzeni miasta, skupiając się na współczesnych przykładach, omawiamy także prace współczesnych artystów lub najnowsze realizacje artystyczne. Eksplorujemy także wątek lustra, odbicia, patrzenia, szklanych elewacji.

W działaniu plastycznym zmniejszamy liczbę patyczków oraz zamieniamy tekturę na płyty cd (najlepiej takie bez oklein), z których wycinamy jedynie trójkąty. Stworzony mobil, zarówno tekturowy jak i z płyt cd, świetnie sprawdzi się jako straszak na nieproszone ptaki w ogrodzie, na balkonie czy działce.

autorka scenariusza Natalia Romaszkan

Scenariusz działań *Geometria odbijająca* jest częścią materiałów edukacyjnych, które powstały z okazji obchodów 50. rocznicy Sympozjum Plastycznego Wrocław '70 w ramach następujących projektów:
Sympozjum 70/20. Program działań edukacyjnych wokół 50. rocznicy Sympozjum Wrocław '70* oraz *Miasto, sztuka, ludzie! Sympozjum 70/20 lat później

Organizatorzy:
MWW Muzeum Współczesne Wrocław
ładne historie

Partner:
Muzeum Pana Tadeusza Ossolineum

Wsparcie:
Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji

Wrocław miasto spotkań

Dofinansowano ze środków Gminy Wrocław

projekt graficzny: threedotstype.com

CC BY ND NC