16. Międzynarodowe
Warsztaty Niepokoju Twórczego
Biennalowa Kieszeń Vincenta
Poznań, 8-11 maja 2017

The 16th International Creative Anxiety Workshops
– *the Biennale Vincent's Pocket*
Poznan, May 8-11, 2017

Copyright by
Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu, 2017
Stowarzyszenie Artystyczno-Edukacyjne Magazyn, 2017

ISBN 978-83-946660-3-3

Redakcja katalogu **Editing**
Tadeusz Wieczorek

Korekta **Copy editing**
Hanna Woźniak

Tłumaczenie **Translation**
Natalia Pater-Ejgierd

Opracowanie graficzne **Graphic design**
Tadeusz Wieczorek

Okładka **Cover**
Alina Kus

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 64 477
fax 61 64 64 472
www.csdpoznan.pl

16. Międzynarodowe
Warsztaty Niepokoju Twórczego
Biennalowa Kieszeń Vincenta
Poznań, 8-11 maja 2017

The 16th International Creative Anxiety Workshops
– *the Biennale Vincent's Pocket*
Poznan, May 8-11, 2017

KIESZEŃ VINCENTA

Spis treści
Contents

Biennalowa Kieszeń Vincenta 2017
The Biennale Vincent's Pocket 2017 5
Program/warsztaty, forum
Program/Workshops, Forum 5
Do śmiechu wprowadzenie
Laughter introduction 7
Opieka artystyczna nad projektami
Artistic supervision of projects 11
Uczestnicy
Participants 17
Wybrane scenariusze warsztatów zrealizowane z dokumentacją fotograficzną
Selected scenarios of workshops conducted with photographic documentation 19
Wybrane scenariusze warsztatów
Selected scenarios of workshops 67
Wystawa *Design z uśmiechem*
Exhibition *Design with a smile* 119
Wystawa *Do śmiechu*
Exhibition *The Laughter* 120
Monika Goetzendorf-Grabowska i Beata Marcinkowska *Czy z tym żartem Ci do twarzy?*
Monika Goetzendorf-Grabowska and Beata Marcinkowska *Does this joke become you?..* 123
Natalia Pater-Ejgierd *Śmiech w Internecie, czyli kilka słów o memach internetowych*
Natalia Pater-Ejgierd *Laughter on the Internet, a few words about Internet memes* 127
Przygotowanie i organizacja projektu
Preparation and organisation of the project 133
Zespół realizujący
Producers 134

16. Międzynarodowe Warsztaty Niepokoju Twórczego *Biennalowa Kieszeń Vincenta*, Poznań, 8-11 maja 2017

16. edycja *Kieszeni Vincenta* nawiązywała do pojęcia śmiechu i związanych z nim skojarzeń. Działania zaprojektowane zostały z myślą o dzieciach szkół podstawowych i młodzieży gimnazjalnej. Forma realizacji przygotowanych propozycji opierała się na triadzie: obraz-ruch-dźwięk modulowanej w zależności od idei poszczególnych spotkań.
Programowi dla dzieci towarzyszyło forum studentów, nauczycieli i animatorów kultury, w ramach którego odbyły się dwa spotkania twórcze: *Czy z tym żartem Ci do twarzy*? oraz *Joga śmiechu. Droga do radości*, a także prezentacja multimedialna dr Natalii Pater-Ejgierd *Śmiech w Internecie, czyli kilka słów o memach internetowych*. Na zakończenie miała miejsce prezentacja podsumowująca przebieg przedpołudniowych spotkań twórczych z dziećmi i młodzieżą przygotowanych przez zespoły młodych animatorów oraz dyskusja.
W zmiennej pogodzie udało się nam przeprowadzić 24 warsztaty twórcze dla dzieci i młodzieży przygotowane przez zespoły młodych animatorów z pięciu polskich uczelni oraz trzech zespołów z zagranicy: Bułgarii, Czech i Ukrainy. Zaprezentowane zostały dwie wystawy: *Design z uśmiechem*, plakaty bułgarskich studentów oraz *Do śmiechu*, plakaty przygotowane przez zespoły młodych animatorów biorące udział w projekcie. Łącznie w zajęciach wzięło udział około 900 dzieci, młodzieży i dorosłych. Spośród nadesłanych scenariuszy do katalogu wybraliśmy 30.

Program/Warsztaty, Forum

8 maja (poniedziałek)
- g. 16 spotkanie organizacyjne Cytadela, okolice Amfiteatru (magazyn, pole namiotowe)
- g. 17 Scena Wspólna, ul. Brandstaettera 1/Za Cytadelą

FORUM
otwarcie wystawy: *Design z uśmiechem*, plakaty wykonane przez studentów Wydziału Grafiki i Komunikacji Wizualnej Uniwersytetu Św. Cyryla i Metodego w Wielkim Tyrnowie w Bułgarii

9 maja (wtorek)
- g. 10-12 park Cytadela, okolice Amfiteatru

WARSZTATY dla dzieci i młodzieży
- g. 17-20

Scena Wspólna, ul. Brandstaettera 1/Za Cytadelą

FORUM
– *Joga śmiechu. Droga do radości*, prowadzenie: Piotr Bielski (dwukrotnie)
– *Czy z tym żartem Ci do twarzy?,* prowadzenie: Monika Goetzendorf-Grabowska i dr Beata Marcinkowska (dwukrotnie)

10 maja (środa)
- g. 10-12 park Cytadela, okolice Amfiteatru

WARSZTATY dla dzieci i młodzieży
- g. 17-19 Scena Wspólna, ul. Brandstaettera 1/Za Cytadelą

FORUM Warsztat dla nauczycieli i animatorów
– *Czy z tym żartem Ci do twarzy*, prowadzenie: Monika Goetzendorf-Grabowska i dr Beata Marcinkowska

11 maja (czwartek)
- g. 10-12 park Cytadela, okolice Amfiteatru

WARSZTATY dla dzieci i młodzieży
- g. 17-20 Scena Wspólna, ul. Brandstaettera 1/Za Cytadelą

FORUM
– prezentacja multimedialna: dr Natalia Pater-Ejgierd *Śmiech w Internecie, czyli kilka słów o memach internetowych*
– prezentacje zespołów warsztatów zrealizowanych podczas *Kieszeni Vincenta* 2017
– dyskusja

The 16th International Creative Anxiety Workshops – *the Biennale Vincent's Pocket,* Poznan, May 8-11, 2017

The 16th edition of *Vincent's Pocket* referred to the notion of laughter and related to it associations. The activities were designed for children in primary and junior high school. The form of the realization of our proposals was based on the triad: image-motion-sound modulated according to the idea of individual meetings.

The program for children was accompanied by a forum for students, teachers and cultural animators. Within this framework took place two creative meetings *Does this joke become you?* and *Laughter yoga. The way to Joy* as well as the multimedia presentation by PhD Natalia Pater-Ejgierd *Laughter on the Internet, a few words about Internet memes*. Finally, there was a presentation summarizing the course of the morning creative sessions with children and young people prepared by the teams of young animators and a final discussion.

Despite varied weather conditions we managed to conduct 24 creative workshops for children and young people prepared by teams of young animators from five Polish universities and three teams from abroad: Bulgaria, Czech Republic and Ukraine. Two exhibitions were presented: *Design with a smile* – posters of Bulgarian students and *Laughter* – posters prepared by teams of young animators participating in the project. Approximately 900 children, adolescents and adults participated in the project. From the submitted scripts we selected 30 scenarios to this catalog.

Program/Workshops, Forum

May 8 (Monday)
• 16.00 organizational meeting in the park at the Citadel,
• 17.00 Scena Wspólna, Brandstaettera Str.1 / Behind the Citadel
FORUM
Opening of the exhibition: *Design with a smile*, posters made by the students of the Graphic Department and Visual Communication at St. Cyril and Methodius University in Veliko Tarnovo, Bulgaria
May 9 (Tuesday)
• 10.00-12.00 the Citadel park, next to the Amphitheater
WORKSHOPS FOR CHILDREN AND YOUTH
• 17.00-20.00
Scena Wspólna, Brandstaettera Str.1 / Behind the Citadel
FORUM
– *Laughter yoga. The way to Joy*, led by Piotr Bielski (twice)
– *Does this joke become you?* led by: Monika Goetzendorf-Grabowska and PhD Beata Marcinkowska (twice)
May 10 (Wednesday)
• 10.00-12.00 the Citadel park, next to the Amphitheater
WORKSHOPS FOR CHILDREN AND YOUTH
• 17.00-19.00
Scena Wspólna, Brandstaettera Str.1 / Behind the Citadel
FORUM
Workshop for teachers and animators – *Does this joke become you?* led by: Monika Goetzendorf-Grabowska and PhD Beata Marcinkowska
May 11 (Thursday)
• 10.00-12.00 the Citadel park, next to the Amphitheater
WORKSHOPS FOR CHILDREN AND YOUTH
• 17.00-20.00 Scena Wspólna, Brandstaettera Str.1 / Behind the Citadel
FORUM
– multimedia presentation: PhD Natalia Pater-Ejgierd – *Laughter on the Internet, a few words about Internet memes* – presentations of the workshops team made during the Vincent's Pocket 2017
– discussion

Do śmiechu

Śmiech i powiązane z nim pojęcia takie jak: komedia, jeden z gatunków dramatu, uśmiech, komizm, humor i jego gatunki – żart, dowcip, satyra, farsa czy radość kojarzą nam się miło, dogadzają naszemu dobremu samopoczuciu, jednak śmiech jest pojęciem niezwykle pojemnym. Przecież znamy czarny humor, śmianie się przez łzy, nie są nam obce stany nie do śmiechu oraz sytuacje śmiechu warte itd.

Śmiech uważany jest powszechnie za objaw wesołości, zatem ma dualistyczną specyfikę i bywa przewrotny w swej istocie. Może być przejawem radości czy szerzej pojętego szczęścia, bywa jednak także przejawem strachu – reakcją obronną w sytuacji zagrożenia. Zygmunt Freud twierdził, że śmiech posiada w sobie umiejętność rozładowania napięcia powstałego zarówno na skutek pozytywnego jak i negatywnego bodźca. Niezależnie od kulturowej przynależności (w przeciwieństwie do poczucia humoru) jest naturalną reakcją na stymulacje, na zaskoczenie. Reakcja ta jest wrodzona, nie wyuczona. Rozróżnić możemy co prawda śmiech prawdziwy i sztuczny oraz kontrolowany, w sensie jednak pierwotnego pochodzenia jest niezależny od naszej woli. Jest wyrazem emocji. Henri Bergson w *Śmiechu. Eseju o komizmie* stwierdził, że to, co nas rozśmiesza związane jest z mechaniczną bezwładnością nakładającą się na element życia. Śmiech bywa także specyficznym rodzajem interpunkcji.

Josh Billings stwierdził, że śmiech jest dobrym samopoczuciem całego ciała okazywanym w jednym miejscu. Znamionują go szeroko rozciągnięte usta, odsłonięte zęby, a także zmarszczki w kącikach oczu oraz skurcz przepony powodujący drganie ciała.

Powołując się na słowa Wiesława Karolaka, zauważamy: „Naukowcy twierdzą, że śmiech to cecha, która zdecydowanie odróżnia ludzi od zwierząt. Nie posiada jej ani nasz najbliższy krewniak szympans, ani machający ogonem pies. Lekarze uważają, że ponuractwo może być objawem poważnej choroby. Lekarze zgodnie twierdzą, że u pacjentów, którzy zachowują optymizm i dobry humor, często szybciej następuje poprawa stanu zdrowia. Śmiech poprawia krążenie krwi, jest najweselszą gimnastyką brzucha. Od dawna w Ameryce ogólnie znane i bardzo często używane jest określenie *keep smiling*. Cóż to znaczy *kepp smiling*? To ni mniej, ni więcej jak: *bądź uśmiechnięty* i *tak trzymaj*, *trzymaj uśmiech*".

Kuba Kryś dodaje: „Amerykanie z południa USA dużo się uśmiechają. Gdy jest inaczej, bywają spostrzegani jako chorzy lub smutni. Wyniki badań podpowiadają, że uśmiechając się, poprawiamy sobie nastrój. Osoby uśmiechnięte spostrzegane są jako lepsze, cieplejsze, uczciwsze i bardziej przyjacielskie. Uśmiechnij się, a świat uśmiechnie się do Ciebie". Kuba Kryś polemizuje jednak, dodając: „Uśmiechnij się, a świat uśmiechnie się do Ciebie? Też nie wszędzie. Nasze badania przeprowadzone w 44 kulturach pokazały, że w Iranie, Korei czy Indiach osoby uśmiechnięte mogą być spostrzegane jako głupsze od osób nieuśmiechniętych".

Jak pisze Wiesław Karolak: „Pierwszy, świadomy uśmiech pojawia się na buzi noworodka w szóstym tygodniu życia, a w piątym miesiącu życia dziecko potrafi już śmiać się na całego. Później… Niestety, w miarę dorastania poważniejemy. Dlaczego? Dlaczego kiedy dziecko spotyka na drodze kałużę, to wchodzi w jej środek i śmiejąc się, podskakuje, rozchlapuje wodę? Dla dziecka kałuża wody staje się pretekstem, początkiem radości wynikającej z zabawy. A dorosły? Jak reaguje dorosły, kiedy spotyka na drodze kałużę? Człowiek dorosły najczęściej obejdzie ją dokoła, a na dodatek będzie to dla niego pretekst do zdenerwowania i narzekań – na system, decydentów, polityków… A może warto jeszcze raz powrócić do dzieciństwa? Może kałuże („życiowe kałuże") zasługują tylko na uśmiech.

Możemy zaakcentować związek uśmiechu z zabawą, ze szczęściem. Kuba Kryś pisze: „Okazuje się, że szczęście nie jest uniwersalną wartością. Szczęście ceni się w krajach, w których rzadko występowały choroby zakaźne: trąd, denga, tyfus, malaria. Wiemy to z badań Sharon Koh – psycholożki kulturowej Singapuru. Osoby szczęśliwe są bardziej otwarte na nowe znajomości, a te, w środowiskach występowania

chorób zakaźnych, były poważnym niebezpieczeństwem dla całych społeczności. Dlatego, w wielu krajach pozaeuropejskich, szczęście jest mniej cenione niż we względnie wolnych od chorób zakaźnych w Europie i USA.

Na przykładzie tych dwóch głosów doświadczamy względności pewnych twierdzeń. Pewne założenia i teorie zależne są od kontekstu, w którym je omawiamy. Śmiech możemy interpretować także w wielu aspektach, zastanawiając się nad jego związkami i relacjami z innymi pojęciami, stanami, zjawiskami dookreślającymi jego byt. Możliwość interpretacji śmiechu i osadzenia go w przeróżnych kontekstach jest ogromna. Możemy mówić o śmiechu w ujęciu radości jak i smutku, szczęścia jak i mechanizmu obronnego, szczerego jak i ironicznego, poczucia humoru i jego braku.

Jerzy Moszkowicz podkreśla, że: „…humor stanowi istotny element dziecięcego postrzegania rzeczywistości, pozwala między innymi na tworzenie niezbędnego i dającego swoistą ochronę dystansu". Kontynuując swą myśl, dyrektor 21. Biennale Sztuki dla Dziecka zauważa, że ważnym jest fakt niesienia przez humor wartości głębszych, humanistycznych o uniwersalnych przesłaniach.

Kuba Kryś zauważa: „Humor i akt tworzenia opierają się na procesie biosocjacji. Termin ten ukuł Arthur Koestler do opisania procesów zachodzących na przecięciu dwóch różnych płaszczyzn znaczeń. (…) Zaskoczenie, wydarzenie należące do różnych płaszczyzn znaczeń, pozorna niespójność – te właściwości biosocjacji bywają przyczyną eksplozji aktu twórczego oraz eksplozji radości".

Natomiast Andrzej Kostołowski w swym tekście pt.: *Humor i sztuka. Uwagi i typ(k) ologiczne* stwierdza: „Spoglądając na dzieje sztuki, elementy humorystyki odnajdujemy we wszystkich epokach i cywilizacjach. Obserwujemy, jak występowały z rożnym natężeniem, a także ze zróżnicowaną wyrazistością (od mgławicowych aluzji po dobitną prześmiewczość), a ich obecność dostrzegamy i w malarstwie wazowym Greków, i w groteskach rzeźb romańskich. O żartach zaświadczają też np.: średniowieczne iluminacje, grafiki Jacquesa Callota, wyczyny nowożytnych ekscentryków.

Specjalne poczucie humoru podnosi romantyzm ze swoim niedoścignionym mistrzem żartu i groteski, jakim był Ernest Teodor Amadeusz Hoffmann (uwielbiany przez Baudelaire'a). A sztuka graficzna z elementami komizmu w XIX wieku zyskała z jednej strony dzieła takich satyryków wysokiego lotu jak Honore Daumier, a z drugiej – przyniosła plebejskość *Imagerie d' Epinal*. Zaznaczyć można przy tym, że u artystów XX wieku humor nie tylko stopniowo wysuwał się w ich strategiach na plan pierwszy, lecz także niejednokrotnie inicjował pewne zmiany form wyrazu. I dochodzimy w ten sposób do sytuacji aktualnej, w której obecność żartów i psikusów staje się oczywistością w propozycjach sztuki".

Grzegorz Leszczyński potwierdza, że: „z antropologicznego punktu widzenia nie ma i nigdy nie było społeczności, które nie znałyby żartu, którym obcy byłby śmiech. Humor wywiedziony z tradycji ludowych obrzędów, rytuałów i tradycyjnej kultury śmiechu dominuje w sztuce dla młodych odbiorców co najmniej od początku wieku XX (…)".

Organizatorom projektu zależy na stworzeniu propozycji działań „pełnej śmiechu", która zdaniem Jerzego Moszkowicza powinna wykraczać poza odwołanie się do podstawowych, zasadniczych emocji służących jedynie płaskiej formie rozrywki.

Analizując hasło „Do śmiechu", czy to osadzając je w kontekście sztuki, szeroko rozumianej kultury, w kontekście społecznym czy historycznym stwórzmy projekty działań o sprecyzowanych zadaniach stawiających uczestników spotkań w nietypowej sytuacji pozbawionej możliwości korzystania z wcześniejszych doświadczeń. Niech postawione twórcze problemy przełamują stereotypy, skłaniając odbiorcę do śmiałego konstruowania twórczych interpretacji. Postawmy zadania dotyczące dobrostanu emocjonalnego i psychicznego dzieci i młodzieży, pamiętając, że śmiech uczy, rozładowuje emocje i pełni między innymi funkcje poznawcze.

Jak mówi szkockie przysłowie: uśmiech znacznie mniej kosztuje niż elektryczność i daje więcej światła.

Życzymy zatem wiele uśmiechów w czasie przygotowywania projektów i w trakcie ich realizacji. Niech Wam światła nie brakuje.

Laughter

Laughter and related concepts such as comedy – one of the drama genres, smile, humor, and its genres – a joke, satire, farce or joy are usually associated with pleasure, they pamper our well-being, but nevertheless laughter is an extremely spacious concept. After all, we know the black humor, we laugh through tears, and sometimes we are not having a laugh or encounter laughable situations and so on.

Laughter is widely regarded as a sign of mirth, therefore, it has dualistic characteristics and sometimes it is perverse in its nature. It may be a sign of joy or broader happiness but sometimes also a manifestation of fear - a defensive reaction in an emergency. Sigmund Freud argued that laughter has in itself the ability to defuse tension resulting from both positive and negative stimuli. Regardless of the cultural affiliation (contrary to the sense of humor) it is a natural response to the stimulations and a surprise. This reaction is innate, it doesn't have to be learned. We can distinguish between a true real laughter and an artificial controlled one, but in the sense of its origin, it is independent of our will. It is an expression of our emotion. Henri Bergson in *Laughter: An Essay on the Meaning of the Comic* said that what amused us was related to the mechanical inertia superimposed on part of life. Laughter is sometimes also a specific kind of punctuation.

Josh Billings said that laughter was the well-being of the whole body shown in one place. It is characterized by the wide stretched mouth, exposed teeth and wrinkles at the corners of the eyes and the contraction of the diaphragm causing oscillation of the body.

Citing the words of Wieslaw Karolak, we note: "Scientists say that laughter is a feature that definitely distinguishes humans from animals. Our closest relative the chimpanzee does not laugh, nor a dog wagging its tail. Doctors believe that the humorlessness may be a symptom of serious illness. Doctors agree that patients who are full of optimism and good humor often improve their health quicker. Laughter improves blood circulation, it is the happiest and the best abdominal gymnastics. Not surpassingly the Americans who know these facts well keep smiling all day".

Kuba Krys adds: "The Americans from the south of the United States smile a lot. If they don't do it, they tend to be seen as sick or sad. The test results suggest that smiling improves your mood. People who are smiling are perceived as better, warmer, more honest and more friendly. Smile and the world will smile to you". Kuba Krys argues, however, adding: "Smile and the world will smile to you? Not everywhere. Our research carried out in 44 cultures showed that in Iran, Korea or India smiling people may be perceived as more stupid than people who don't smile".

Wieslaw Karolak writes: "The first conscious smile appears on the face of a newborn in the sixth week of life, and being fife month old a child is able to laugh to the full. Later ... Unfortunately, as we grow up we become more serious. Why? Why does a child who encounters a puddle on its way, enters into its center laughing jumping and splashing water? For a child a pool of water becomes a pretext, the beginning of the joy and fun. What about an adult? How does he/she response, when he/she meets a puddle on the way? An adult usually would go around it, and find it as an excuse to frustration and complaints – to the system, policy makers, politicians ... Why not again return to childhood? Maybe pools („life puddles") deserve only a smile.

We also may emphasize the relationship of a smile with fun and happiness. Kuba Krys writes: "It turns out that happiness is not a universal value. Happiness is valued in those countries in which seldom occurred infectious diseases: leprosy, dengue, typhoid, malaria. We know it from the research of Sharon Koh – a cultural psychologist from Singapore. Happy people are more open to new people and relations which in the environments of infectious diseases were a serious danger for the whole community. Therefore, in many countries outside Europe, happiness is less valued than in the relatively free from infectious diseases Europe and the USA.

Having in mind these two opinions we may experience the relativity of some

claims. Certain assumptions and theories dependent on the context in which they were discussed. Laughter can be interpreted in many ways, considering its relations with other terms, conditions and phenomena explaining its existence. There are a lot of possibilities to interpret laughter and place it in a variety of contexts. We can talk about laughter in terms of joy and sorrow or happiness as well as a defense mechanism, irony or a sense of humor and the lack of it.

Jerzy Moszkowicz emphasizes: "... humor is an important part of children's perception of reality, among other things it allows to create the necessary and providing a kind of protection distance". Continuing his thought, the director of the 21. Biennale of Art for Children notes that it is important that the humor carries the deeper, universal humanistic messages.

Kuba Krys notes: "Humor and the act of creation are based on the process of biosociality. This term coined by Arthur Koestler describes the processes occurring at the intersection of two different areas of meaning. (...) The surprise, the event belonging to different areas of meaning, the apparent inconsistency - these properties of biosociality tends to cause an explosion of the creative act and the explosion of joy". While Andrzej Kostolowski in his text entitled Humor *and art. Typological comments* says: "Looking at the history of art, humorous elements can be found in all epochs and civilizations. We may observe as they occurred with varying intensity, varying from the subtle hint to obvious jokes. Their presence can be seen in the vase painting of the Greeks, and in grotesque Romanesque sculptures. The jokes also appeared in medieval illuminations, Jacques Callot's graphics, and the art works of modern eccentrics.

Special sense of humor rises in romanticism with its great master of humor and the grotesque - Ernest Theodor Amadeus Hoffmann (loved by Baudelaire). In the nineteenth century also humorous graphic arts gained the mastery with the works of best satirists such as Honore Daumier but on the other hand it was enriched by Imagerie d'Epinal. It is worth mentioning that the twentieth century artists used humor which gradually stood up in their strategies to the fore, but also it often initiated some changes to the forms of expression. In this way we approach the current situation, in which the presence of jokes and pranks becomes a matter of course in the proposals of art. "

Grzegorz Leszczynski confirms that "from an anthropological point of view, there isn't and there has never been a community that has not known jokes or that hasn't laugh. Humor borrowed from the folk tradition of rites and rituals and traditional culture of laughter has dominated the art for young audiences since at least the beginning of the twentieth century (...)".

The organizers of the project would like to create a range of "full of laughter" proposals which, according to Jerzy Moszkowicz should go beyond a reference to the basic, essential emotions serving only as a superficial form of entertainment.

Analyzing the slogan "Laughter," whether placing it in the context of art, broadly understood culture or in the social or historical context, let's create projects for activities with defined tasks facing the participants with an unusual situation, deprived of the benefit of previous experience. Let the creative problems break stereotypes, making the recipient to construct new creative interpretations. Let's create tasks on the emotional and mental well-being of children and young people, keeping in mind that laughter teaches, releases emotions and among other perform cognitive functions.

Scottish proverb says: a *smile* costs less than electricity and gives more light.

We wish, therefore, a lot of smiles during the preparation of the projects and during their implementation. Let you light be with you.

Opieka artystyczna nad projektami

Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu (Polska)

prof. 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 w Poznaniu. Pracuje na stanowisku profesora zwyczajnego i prowadzi Pracownię Działań Przestrzennych na Wydziale Rzeźby i Działań Przestrzennych oraz prowadzi zajęcia z warsztatów twórczości edukacyjnej na Wydziale Edukacji Artystycznej.

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. Wiceprezes 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, Rosji, Czechach, Finlandii, Austrii, Szwecji, Japonii, Szwajcarii, Meksyku, Wielkiej Brytanii, Bośni i Hercegowinie, USA oraz na Słowacji, Węgrzech, Litwie i Ukrainie. Jego prace znajdują się w licznych kolekcjach w kraju i za granicą. Brał udział w licznych spotkaniach i konferencjach dotyczących edukacji artystycznej. Zrealizował kilkadziesiąt warsztatów autorskich w kraju i za granicą.

dr Magdalena Parnasow-Kujawa 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. 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 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 Młody Uniwersytet Artystyczny. W 2004 roku została laureatką Programu Stypendialnego Ministra Kultury „Młoda Polska". Zajmuje się malarstwem, rysunkiem oraz litografią. Była uczestniczką wystaw w kraju i za granicą.

dr Marc Tobias Winterhagen 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.

Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie im. Jana Matejki (Polska)

dr Monika Nęcka Wykładowca Akademii Sztuk Pięknych i Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie. Prowadzi wykłady i warsztaty twórcze w kraju i za granicą. Autorka programu historii sztuki dla edukacji wczesnoszkolnej oraz zestawu ćwiczeń dla dzieci w zakresie identyfikacji kulturowej. Stale współpracuje z Bunkrem Sztuki, Międzynarodowym Centrum Kultury, Muzeum Narodowym, Małopolskim Instytutem Kultury, Stowarzyszeniem Gaudium et Spes oraz z Fundacją Szkoła bez Barier na Rzecz Edukacji Dzieci i Młodzieży ze Sprzężonymi Niepełnosprawnościami. Członkini Zarządu Polskiego Komitetu Międzynarodowego Stowarzyszenia Wychowania przez Sztukę (InSEA), członkini Forum Kraków.

Zainteresowania: metodyka, pedagogika, arteterapia, animacja kultury, praca z dziedzictwem materialnym i niematerialnym, warsztaty artystyczne i twórcze, wychowanie estetyczne, identyfikacja kulturowa, książka i produkt dla dzieci, współpraca z muzeami i instytucjami kultury.

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

dr Beata Marcinkowska 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 performance. 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. Działa w Zarządzie Polskiego Komitetu Międzynarodowego Stowarzyszenia Wychowania przez Sztukę InSEA. Kieruje Katedrą Rzeźby, Intermediów i Działań w Przestrzeni na Wydziale Sztuk Wizualnych Akademii Sztuk Pięknych im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi.

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

prof. Eugeniusz Józefowski 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.

Państwowa Akademia Projektowania i Sztuki w Charkowie (Ukraina)

prof. Michael Opalev 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* – Międzynarodowych Warsztatów Niepokoju Twórczego organizowanych przez Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu (2006-2017).

Uniwersytet Św. Cyryla i Metodego Wielkie Tyrnowo (Bułgaria)

dr Krasimira Drumeva 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.

Uniwersytet w Ostrawie (Czechy)

doc. Jiři Surůvka 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 perfomance na licznych festiwalach sztuki performatywnych w Czechach, innych krajach Europy i USA. Był też wielokrotnie kuratorem tychże festiwali. Obecnie zaliczany jest do czołówki czeskiej awangardy.

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (Polska)

dr Barbara Kaczorowska 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.

Artistic supervision of projects

Poznan University of Arts (Poland)

Professor Marcin Berdyszak Born in Poznan in 1964. Diploma in painting in Professor Wlodzimierz Dudkowiak's studio and in sculpture in the studio of Professor Maciej Szankowski at the PWSSP in Poznan in 1988.

Since 1989 he has been working at the Academy of Fine Arts in Poznan, now the University of Arts in Poznan. 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 Poznan. Between 2002 and 2008 he held the position of Vice-Rector for Student Affairs and International Cooperation. Rector of the Poznan 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.

PhD Magdalena Parnasow-Kujawa She graduated with distinction from the Faculty of Artistic Education at the Academy of Fine Arts in Poznan, 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 Poznan 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 Poznan 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 Poznan University of Arts.

In the years 2007-2014 she was the vice-president of Polish Committee International Association for Education through Art (InSEA). In 2007 she started cooperation with the National Museum in Poznan, 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.

PhD Marc Tobias Winterhagen 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 Poznan 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 Baldyga, assistant supervisor: PhD Paweł Flieger. He takes

part in many national and international competitions and international, collective and individual exhibitions.

The Jan Matejko Academy of Fine Arts in Krakow (Poland)

PhD Monika Necka Lecturer at the Academy of Fine Arts and Pedagogical University in Cracow. She conducts lectures and creative workshops in Poland and abroad. The author of the art history program for early childhood education and a set of exercises for children in the field of cultural identification. Co-worker of the Bunker of Art, the International Cultural Center, the National Museum, the Malopolska Institute of Culture, the Gaudium et Spes Association and the Foundation School Without Barriers for Education for Children and Youths with Disabilities. Member of the Board of the Polish Committee of the International Association for Education through Art (InSEA), member of the Forum Krakow.

Interests: methodology, pedagogy, art therapy, cultural animation, work with material and non-material heritage, artistic and creative workshops, aesthetic education, cultural identification, book and product for children, cooperation with museums and cultural institutions.

The Strzeminski Academy of Fine Arts in Lodz (Poland)

PhD Beata Marcinkowska 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 Board of the Polish Committee of the International Association for Education through Art InSEA. She is a head of the Chair of Sculpture, Intermedia and Space Activity in the Department of Visual Arts at the Strzeminski Academy of Art in Lodz.

The Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wroclaw (Poland)

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

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 Poznan, University of Zielona Gora, Jan Dlugosz Academy in Czestochowa, University of Wroclaw. He was a co-founder and first rector of the State Higher Vocational School in Glogow.

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.

Kharkiv State Academy of Design and Arts (Ukraine)

Professor Michael Opalev 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 De-

sign "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 (2006-2017).

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

PhD Krasimira Drumeva 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 have had PhD degree in arts in graphic design and visual communication.

University of Ostrava (Czech Republic)

Doc. Jirii Suruvka 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.

Nicolaus Copernicus University in Torun (Poland)

PhD Barbara Kaczorowska Assistant professor at the Department of Art Education of the Nicolaus Copernicus University in Torun. Visual artist and educator. Her artistic interests are located on the edge of art and education. He 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. Fratczak) – 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.

Uczestnicy forum i warsztatów
Forum and workshop participants

Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu, Polska
Children's Art Centre in Poznan, Poland
Jerzy Moszkowicz (dyrektor), Małgorzata Ambroży, Agata Felikszewska-Igiel, Paweł Gałkowski, Tadeusz Jakubowski, Marta Maksimowicz, Agnieszka Lipiak, Izabella Nowacka, Wojciech Nowak, Ewa Obrębowska, Mateusz Okonek, Lucyna Perz, Anna Raichenbach, Marian Suchanecki, Tadeusz Wieczorek

Polska **Poland**
Mateusz Bartkowiak, Piotr Bedliński, Piotr Bielski, Anna Bogdanowicz, Beata Bugaj-Tomaszewska, Grażyna Daniel, Krzysztof Dziemian, Eugeniusz Józefowski, Bogna Juchnowicz, Monika Goetzendorf-Grabowska, Barbara Kaczorowska, Marta Keler, Anna Krupa, Anna Kucharek, Dominika Majewska, Beata Marcinkowska, Natalia Mucha, Aleksandra Pacut, Magdalena Parnasow-Kujawa, Natalia Pater-Ejgierd, Monika Pawłowska, Wojciech Skibicki, Klara Skórska, Anita Słodyczka, Dorota Szczepaniak, Martyna Szkudlarek, Bartosz Śmigielski, Michalina Targosz, Milena Tomkiewicz, Marta Tracewska, Marc Tobias Winterhagen, Elżbieta Witkiewicz, Małgorzata Wróbel-Kruczenkow, Aleksandra Wygnańska, Julia Zavinska, Rita Zielińska

Bułgaria **Bulgaria**
Krasimira Drumeva, Antonia Lambeva, Mihaela Radkova, Żenia Tsaneva

Czechy **Czech Republic**
Rita Pavelková, Martina Strakošová, Jiři Surůvka, Marian Šubík

Ukraina **Ukraine**
Daria Chadaieva, Oleksandra Dudka, Yuliya Kravchenko, Michael Opalev

Niewidzialny portret *An invisible portrait*

Niewidzialny portret

Podziel grupę na pary. Podział ten może mieć charakter zabawy, na przykład jako zaproszenie do wyboru przyjaciela. Każde dziecko jest zaproszone do stworzenia parafiną przezroczystego portretu lub narysowania całej postaci swojego przyjaciela na dużym arkuszu papieru.
Portret powinien być zabawny, w formie karykatury. Dzieci mogą dodać do niego zabawne emocje, różne szczegóły (odzież, akcesoria i fryzury). Ponadto uczestnicy mogą przedstawiać postać przyjaciela w zabawnej sytuacji, niespodziewanych okolicznościach. Dzieci mogą też wyobrazić sobie swojego przyjaciela jako bohatera w innej epoce (człowiek pierwotny, pirat, rycerz) lub pokazać go w nieoczekiwanym miejscu (na górze lodowej, pod kopułą cyrku, na Marsie). Dziecko może także wymyślić zawód dla przyjaciela i przedstawiać go. Na odwrotnej stronie arkusza uczestnicy powinni napisać nazwisko „artysty" i pokazanego na rysunku.
Kiedy „niewidzialne" portrety zostaną ukończone, proponujemy wymianę dzieł i „ujawnienie" portretu. Można tego dokonać na wiele sposobów. Na przykład przez dmuchanie farby przez słomkę na rysunek; poprzez malowanie za pomocą pędzla; przez opryskiwanie farbą z puszki; poprzez lanie farby z wiadra. Linie narysowane parafiną nie zostaną pokryte farbą ze względu na właściwości parafiny, a będziemy mieć rodzaj negatywu portretu.
Gdy wszystkie prace zostaną ukończone, zamontujemy je na kartonach i spróbujemy całą grupą odgadnąć, kto jest tam przedstawiony.

Opis

Warsztaty są przeznaczone dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Projekt ma je nauczyć umiejętności traktowania siebie i wszelkich sytuacji, które nas otaczają, jako pretekstu do dobrego humoru. Dziecko będzie zaintrygowane tym, co jego przyjaciel przedstawił na „niewidzialnym" rysunku. Podczas „ujawniania" portretu pojawia się stan oczekiwania na cud z nieznanym zakończeniem, fascynacji, gdy „magia ujawnia portret". W ten sposób powstaje efekt zaskoczenia, który może wywołać uśmiech lub śmiech. Taka sama sytuacja ma miejsce podczas finału, gdy praca będzie widoczna dla całej grupy.
Rozwój uwagi i wyobraźni, ważne doświadczenie współautorstwa dzieci w jednej pracy, mnóstwo fantazji i twórczego wyzwolenia – wszystkie te elementy są realizowane w naszym warsztacie. Pokazujemy także nietypowe techniki rysunkowe. Ale najważniejsze, że możemy się spodziewać utworzenia dobrej przestrzeni do zabawy, w której łatwo pojawiają się dobry humor, uśmiech i śmiech.

Materiały

papier A3, 150-200 g / m2 100 arkuszy, tektura 12, 5 m 10-20 arkuszy, parafina (białe świece) o średnicy 1,5-2 cm 15 szt., gwasz, akwarela, akryl 12 kolorów, puszki z farbą w sprayu, wielobarwne 3 szt., słomki 100 szt., taśma samoprzylepna – różne kolory 12 szt., wiaderka z wodą 10-15 szt., różne szczotki 30 szt. ołówki 10 szt.

Wiek uczestników

7-8 lat

Scenariusz i prowadzenie: Daria Chadaieva, Oleksandra Dudka, Yuliya Kravchenko
Opieka artystyczna: prof. Michael Opalev
Państwowa Akademia Projektowania i Sztuki w Charkowie (Ukraina)

Refleksje

Gdy dowiedziałam się o tym, że będę uczestniczyć w kolejnej edycji Kieszeni Vincenta *przepełniły mnie emocje i oczekiwanie na wyjazd. Intuicja mnie nie zawiodła! To wydarzenie dało mi wiele emocji i wrażeń.*

Najbardziej zaskoczyły mnie relacje między ludźmi. Osoby, których wcześniej nie znałam, były dla mnie bardzo miłe i otwarte. Właśnie ta przyjacielska atmosfera sprawiła

na mnie największe wrażenie. Po zakończeniu warsztatów wydawało się, że już jesteśmy dużą, przyjazną rodziną, nie mieliśmy ochoty na pożegnanie.

Kieszeń Vincenta *pomogła mi otworzyć się na innych i stać się bardziej śmiałą osobą. Dzięki temu projektowi zrozumiałam, że nie trzeba bać się swoich pragnień i wstydzić się swoich uczuć. Trzeba rozwijać się i zdecydowanie iść przed siebie. Jestem wdzięczna organizatorom za miłe przyjęcie.*

Yuliya Kravchenko

Podczas trwania Kieszeni Vincenta *zdarzyło się coś, czego sama się nie spodziewałam. Wróciłam do przeszłości. Wróciłam do tych beztroskich, wesołych i szczęśliwych chwil mojego życia. Do tego okresu, gdzie nie liczył się czas i miejsce, a ważne było tylko to, aby otaczali mnie dobrzy i życzliwi przyjaciele.*

Było mi bardzo miło rzucić się w ten wir wydarzeń, śmiać się razem z moimi przyjaciółmi i dziećmi, które uczestniczyły w projekcie. Towarzyszyły mi niezapomniane uczucia. Mam nadzieję, że za jakiś czas będę wracać wspomnieniami do przeszłości i znów śmiać się i weselić jak wtedy.

Oleksandra Dudka

Dzięki uczestnictwu w festiwalu Kieszeń Vincenta *bardzo dużo się nauczyłam. Ten projekt to bezcenne doświadczenie oraz ogromna ilość kreatywności, pozytywnej energii – właśnie to zostanie przyjemnym wspomnieniem z moich studenckich lat. Przed wyjazdem bardzo się stresowałam, ponieważ nigdy wcześniej nie miałam okazji pracować z dziećmi. Rozmyślałam, czy warsztat spodoba się dzieciom? Czy uda nam się wywołać na ich twarzy uśmiech? A jeszcze bariera językowa... Jednak jak się okazało, wszystkie moje wątpliwości były nieistotne.*

Podczas projektu pomagała nam wspaniała tłumaczka Julia, a i same dzieci rozumiały wszystko prawie bez słów, a czasami nawet robiły rzeczy, o których jeszcze nie zdążyliśmy powiedzieć. Przyjechaliśmy, aby prowadzić warsztaty, a w rezultacie to my sami nauczyliśmy się wiele. Jestem bardzo wdzięczna za możliwość odwiedzania Waszego kraju, zobaczenia pięknego miasta i szansę uczestnictwa w takim wspaniałym festiwalu! Dziękuję za ogromny, twórczy ładunek!

Daria Chadaieva

Wraz z moimi studentami uczestniczę w tym projekcie już 11 lat. Przez pierwsze lata mój przyjazd do Poznania był powiewem świeżego powietrza. Ostatnio przyjeżdżam tutaj, jak do siebie do domu. Do domu, ponieważ Charków coraz bardziej upodabnia się do Poznania. Nie mam na myśli wyglądu zewnętrznego, a atmosferę, która w nim panuje.

Doświadczenie w pracy z dziećmi, które zdobywamy podczas Kieszeni Vincenta, *moim zdaniem jest unikalne. Przełamują się stereotypy nauczania kreatywności, a innowacyjne idee studentów z łatwością i swobodą realizują się w parku Cytadela. Rozumiem, jaką ciężką pracę wykonują organizatorzy festiwalu i opiekunowie poszczególnych grup studentów.*

Zawsze lubię obserwować moich studentów podczas tych kilu dni festiwalu. Zauważyłem, że w ostatnie dni festiwalu stają się bardziej pewni siebie.

Każdego roku organizatorzy festiwalu przechodzą samych siebie, czyniąc festiwal jeszcze bardziej doskonałym. Chciałbym życzyć organizatorom, aby kontynuowali swoją pracę na takim samym wysokim poziomie jak teraz. Jest to bardzo ważne, ponieważ każdego roku setki dzieci mają szanse na twórcze doświadczenia, które mogą okazać się startem do ich osobistego rozwoju. I każdego roku dziesiątki studentów mają szanse zrealizować swoje idee, zyskując radość i inspiracje.

Michael Opalev
Tłumaczenie: Julia Zavinska

An invisible portrait

Divide the group into pairs. This division should take on a form of a game, for example as a friend's invitation. Each child is invited to create a paraffin transparent portrait or to draw a whole figure of his/her friend on a large sheet of paper.
Portrait should be funny, in the form of caricature. Children can add some comic emotions, different details (clothing, accessories and hairstyles). In addition, participants can present a friend in a funny situation, unexpected circumstances. Children can also imagine their friend as a hero in some time period (primitive man, pirate, knight) or show him/her in an unexpected place (on the iceberg, in the circus, on Mars). A child can also come up with a profession for a friend and present it. On the back of the sheet, participants should write the name of the "artist" and a person shown in the drawing.
When "invisible" portraits are completed, we suggest exchanging works and "revealing" the portraits. This can be done in many ways. For example, by blowing paint through a straw on a drawing; by painting with a brush; by spraying with paint from a tin; by pouring paint from a bucket. The paraffin lines will not be covered with paint because of the paraffin properties, and we will have the kind of negative portraiture.
Once all the work is done, we will post it on cardboard and as a whole group try to guess who is there.

Description

Workshops are designed for children in early school age. The project is to teach them the ability to treat themselves and all the situations that surround them as a pretext for good humor. The child will be intrigued by what his/her friend presented on an "invisible" drawing. During the "disclosure" of the portrait appears the state of waiting for a miracle with an unknown end, a fascination when "magic reveals a portrait". This creates a surprise effect that can cause a smile or a laugh. The same situation occurs during the finals when the work is visible to the whole group.
The development of attention and imagination, the important experience of children's co-authorship in one work, lots of fantasy and creative freedom – all these elements are realized in our workshop. We also show unusual drawing techniques. But most importantly, we can expect to create a great space where good humor, smile and laughter can easily appear.

Materials

100 sheets of cardboard 12,5 m, 10-20 white sheets, paraffin (white candles) 1.5-2 cm in diameter 15 pieces, gouache, watercolor, acrylic 12 colors, paint cans Spray, multicolored 3 pieces, straws 100 pieces, self-adhesive tape – 12 colors, 10-15 water buckets, 10 different brushes, 30 pencils

Age of participants

7-8 years old

Written and led by: Daria Chadaieva, Oleksandra Dudka, Yuliya Kravchenko
Artistic supervision: Professor Michael Opalev
State Academy of Design and Arts in Kharkiv (Ukraine)

Reflections

When I got to know that I was going to participate in the next edition of the Vincent's Pocket*, I was overwhelmed by the excitement and anticipation of the event. My intuition did not disappoint me! This event aroused a lot of emotions and impressions.*

I was most surprised by the relationships among people. People I had never known before were very nice and open to me. This friendly atmosphere impressed me the most. At the end of the workshop, it seemed that we were already a big friendly family, and we did not feel like making a farewell.

The Vincent's Pocket *helped me to open up to others and become a more courageous*

person. Thanks to this project I realized that you don't have to fear your desires and you shouldn't be ashamed of your feelings. You have to develop and definitely go ahead. I am grateful to the organizers for their nice welcome.

Yuliya Kravchenko

During the Vincent's Pocket *happened something that I did not expect. I went back in time. I came back to those carefree funny and happy moments of my life. To that period of my life, where time and place did not matter and the only important thing was to be surrounded by good and kind friends.*

I was very pleased to throw myself into this swirl of events, to laugh together with my friends and the children who participated in the project. I was accompanied by unforgettable feelings. I hope that in future I will be able to go back to the memories of the past and laugh and be happy again.

Oleksandera Dudka

Thanks to participation in the festival Vincent's Pocket *I learned a lot. This project is priceless experience and a huge amount of creative positive energy, it will be a pleasant recollection of my student years. Before going away I was very stressed because I had never had the opportunity to work with children before. I was wondering if the children would like our workshop? Can we bring a smile their faces? And yet the language barrier ... Fortunately, all my doubts turned out to be not important.*

During the project we were supported by a wonderful interpreter Julia, and the children themselves understood everything without words, and sometimes they did the right things before we managed to say them. We came to Poznan to run the workshop and as a result we learned a lot. I am very grateful for the opportunity to visit your country, see the beautiful city and chance to participate in such a wonderful festival! Thank you for the enormous creative energy!

Daria Czadajeva

Together with my students I have been involved in this project for 11 years. The first years my visit to Poznan was a breath of fresh air. Last time I came here as if I was going home. Home, because Kharkiv seems to be converging to Poznan. I do not mean the appearance but the atmosphere that prevails in it.

The experience of working with children that we gain during Vincent's Pocket*, in my opinion, is unique. The stereotypes of teaching creativity often break down, and the innovative ideas of the students are easily and freely realized in the Citadel Park. I appreciate the hard work of the organizers of the festival and carers of individual groups of students.*

I like to watch my students during these few days of the festival. I noticed that they become more confident in the last days of the festival.

Each year the festival organizers excel themselves by making the festival even more perfect. I would like to wish the organizers the continuation of their work at the same high level as now. This is very important because every year hundreds of children have a chance to receive creative experiences that can be a start to their personal development. And every year dozens of students have the opportunity to realize their ideas, gaining joy and inspiration.

Michael Opalev

Niewidzialny portret *An invisible portrait*

***Uśmiechnij obraz** Make a picture smile*

Uśmiechnij obraz

Opis
Uczestnicy warsztatów spróbują przedstawić alternatywną, wesołą wersję dzieła sztuki. Dzieci otrzymają reprodukcję różnych obrazów przedstawiających smutnych czy zatroskanych ludzi, zadaniem uczestników będzie stworzenie różnorakich rekwizytów, które mogłyby uczynić obraz weselszym i pozytywnym. Poza poznawaniem i analizą dzieł sztuki, dzieci będą mogły wejść z nimi w interakcje. Zadanie ma na celu pobudzenie kreatywnego myślenia a także doskonalenie umiejętności pracy w grupie. Pozytywny i humorystycznych wydźwięk warsztatu zagwarantuje twórczą zabawę.
Cel
Celem warsztatów jest zapoznanie dzieci z dziełami sztuki. Pobudzenie wyobraźni oraz kreatywnego myślenia poprzez nadanie obrazom nowego wydźwięku. Rozwijanie manualnych zdolności, a także umiejętności pracy w zespole.
Przebieg
Wstęp
Zapoznanie dzieci z wybranymi dziełami sztuki, przedstawienie ich autorów.
Wspólna interpretacja obrazów.
Zadania właściwe
Uczestnicy dobierają się w grupy 5-osobowe.
Następnie losują obraz, który będą interpretować.
Każda z grup naradza się, jakimi środkami i w jaki sposób można rozweselić obraz.
Dzieci tworzą rekwizyty, które malują i ozdabiają.
Po przygotowaniu potrzebnych elementów, grupa aranżuje na tkaninie scenerię obrazu.
Ostatnim etapem jest stworzenie żywego, uśmiechniętego obrazu, który zostanie sfotografowany i porównany z oryginałem.
Materiały
5 szt. tkaniny 160x200 cm, tektura szara b2 (25 szt.), 10 opakowań kredek, 10 opakowań farb plakatowych, 10 bloków papieru samoprzylepnego, 20 szt. bibuły falistej różnokolorowej, 10 bloków papieru kolorowego, 20 arkuszy różnokolorowego filcu, 5 woreczków cekinów, 5 sznurków elastycznych lub gumki, 5 szt. taśmy dwustronnej, 10 szt. kleju, 25 par nożyczek
Wiek uczestników
8-12 lat

Scenariusz i prowadzenie: Anna Bogdanowicz, Natalia Mucha, Monika Pawłowska, Anita Słodyczka
Opieka artystyczna: dr Monika Nęcka
Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie (Polska)

Refleksje

Prowadzone przez nas działanie podczas 16 . edycji Międzynarodowych Warsztatów Niepokoju Twórczego Biennalowa Kieszeń Vincenta *sprawiło nam ogromną przyjemność. W ramach tegorocznego tematu „Do śmiechu" stworzyłyśmy projekt warsztatu idealnie wpisującego się w motyw przewodni tego wydarzenia. Pojęcie śmiechu, i wszelkich z nim związanych skojarzeń, stało się inspiracją nie tylko dla uczestników, ale także dla nas samych.*

Zadaniem uczestników było nadanie obrazom nowego wydźwięku. Dzieci wchodząc w role bohaterów dzieła sztuki, wykonały artefakty i stroje, które zmieniały znaczenie smutnego obrazu. Dzięki ich własnej kreatywności obrazy stawały się radosne.

P*odczas tych trzech cudownych dni, które spędziłyśmy, prowadząc warsztaty, miałyśmy okazję doświadczyć zaskakującej kreatywności i pomysłowości dzieci. Starałyśmy się, aby wykonały to zadanie samodzielnie, polegając na własnej wyobraźni. W każdym dniu coraz bardziej byłyśmy zaskoczone podejściem uczestników do pracy.*

Dzieci samodzielnie wypowiadały się na temat emocji wywoływanych przez wylo-

sowany obraz, trafnie wskazując elementy smutne. Następnie już w grupach wspólnie dzieliły się własnymi przemyśleniami i pomysłami uśmiechnięcia obrazu i scen. Dobierały materiały, z których wykonywały stroje i artefakty. Na koniec warsztatu każda z grup ustawiała się w takim samym układzie, jaki był widoczny na reprodukcji, w celu wykonania zdjęcia.

Każdy dzień zaskakiwał coraz większą kreatywnością uczestników oraz chęcią do działania. Współpraca z nimi była dla nas niesamowitym doświadczeniem. Byli oni bardzo aktywni i skorzy do pracy, a ich stroje odznaczały się przepięknymi barwami.

Każdy pomysł był niepowtarzalny i oryginalny. Dzięki temu, że uczestnicy sami wcielali się w rolę bohaterów obrazu, trenowali swoje aktorskich zdolności. Musimy tutaj zaznaczyć, że chłopcy wykazali się ogromną pomysłowością, a podczas warsztatu w pełni wcielali się w role. Dziewczynki natomiast dużą uwagę poświęcały estetyce wykonywanych artefaktów np. kapeluszy. Stawały się na naszych oczach projektantkami mody.

Samodzielna współpraca ułatwiła nam pełne skupienie się na grupie. Staraliśmy się nie ingerować w pomysłowość dzieci, ponieważ ich własne były naprawdę bardzo trafne.

Ten czas spędzony z tak kreatywnymi grupami sprawił nam ogromną radość. Park Cytadela, w którym odbywały się warsztaty, stał się miejscem silnej inspiracji nie tylko dla uczestników, ale przede wszystkim dla nas – studentek. Niesamowita przestrzeń i natura stały się świetną okazją do rozwoju własnych zdolności. Nie tylko dzięki prowadzeniu zajęć, ale przede wszystkim dzięki tej cudownej atmosferze towarzyszącej temu wydarzeniu. To miejsce nasyciło nas pozytywną energią, a prowadzenie warsztatów wypełniło satysfakcją i radością.

Anna Bogdanowicz, Monika Pawłowska, Anita Słodyczka, Natalia Mucha

***Uśmiechnij obraz** Make a picture smile*

Make a picture smile

Description
The workshop participants will try to present an alternative, funny version of the work of art. Children will receive reproductions of images depicting sad or anxious people. The task of the participants is to create various props that would make the picture happier and more positive. In addition to exploring and analyzing works of art, children will be able to interact with them. The task is to stimulate creative thinking and to improve teamwork skills. The positive and humorous tone of the workshop will guarantee a creative play.

Objective
The aim of the workshop is to familiarize children with works of art. Stimulate your imagination and creative thinking by giving your images a new feel. Developing manual skills as well as teamwork skills.

The course of a workshop
Introduction
1. Making children familiar with selected works of art, presenting their authors.
2. Common interpretation of paintings.

Main tasks
1. The participants are divided into the group of 5 people.
2. Then they draw a picture that they will interpret later.
3. Each group will discuss how to cheer up the picture.
4. Children make props which they paint and decorate.
5. Having prepared the necessary elements, the group arranges the scenery of the picture on the fabric.
6. The final step is to create a live smiling image that will be photographed and compared to the original.

Materials
10 pieces of fabric 160x200 cm, grey cardboard b2 25 pieces, 10 sets of crayons, 10 packs of adhesive paper, 10 packs of self-adhesive paper, 20 pieces of color tissue paper, 10 blocks of colored paper, 20 sheets of multicolor felt, 5 bags of sequins, 5 elastic strings or elastic band, 5 pieces of double sided tape, 10 pieces of glue, 25 pairs of scissors

Age of participants
8-12 years old

Written and led by: Anna Bogdanowicz, Natalia Mucha, Monika Pawlowska, Anita Slodyczka
Artistic supervision: PhD Monika Necka
Academy of Fine Arts in Krakow (Poland)

Reflections

Our activity during the 16th International Creative Anxiety Workshops – the Biennale Vincent's Pocket 2017 *provided us with great pleasure. Within the framework of this year's theme "Laughter," we created a workshop ideally matched to the idea of this event. The concept of laughter, and all related to it associations, became an inspiration not only for the participants but also for us.*

The task of the participants was to give the paintings a new meaning. Children performing the role of characters of the famous works of art made some artifacts and costumes that altered the meaning of the sad paintings. Thanks to their own creativity the images became cheerful.

During these three wonderful days that we spent running our workshops, we had the opportunity to experience the amazing creativity and ingenuity of the children. We tried to do this task ourselves, relying on our own imagination. Every day we were more and more surprised by the participants' attitude to work.

The children autonomously spoke about the emotions generated by the drawn painting, appropriately pointing to the sad elements. Then, in groups, they shared their thoughts and ideas of making the pictures and scenes smile. The children also picked up the materials to make clothes and artifacts. At the end of the workshop, each group repeated the same pattern as was shown on the painting in order to take a photo

Each day, were surprised by the increasing creativity and enthusiasm of the participants. Working with them was an incredible experience for us. They were very active and willing to work, and the outfits they created were beautifully colored.

Each idea was unique and original. Thanks to the fact that the participants played the characters of the image themselves, they trained their acting skills. We would like to point out that the boys showed great ingenuity, and during the workshop they fully performed their roles. While the girls paid great attention to the aesthetics of the artifacts such as hats. They seemed to become professional fashion designers.

Great cooperation made us easier focus on the whole group. We tried not to interfere in the ingenuity of the children, because their ideas were really very good.

That time spent with such creative groups gave us tremendous joy.

The Citadel Park, where the workshops took place, became a place of strong inspiration not only for the participants, but especially for us – the students. The Incredible space and nature became a great opportunity to develop own abilities. Not only thanks to the workshops, but above all thanks to this wonderful atmosphere accompanying this event. This place filled us with positive energy and the workshop provided us with satisfaction and joy.

Anna Bogdanowicz, Monika Pawlowska, Anita Slodyczka, Natalia Mucha

***Uśmiechnij obraz** Make a picture smile*

***Pudełkowce** Box People*

Pudełkowce

Warsztaty mają na celu przybliżyć grupie dzieci istotę oddziaływania – do śmiechu. Podczas warsztatów będziemy przemieniać się w Pudełkowców, by potem udać się na teren parku i poznawać świat z innej perspektywy. Na warsztaty zostaną wcześniej przygotowane białe pudełka z wyciętymi otworami na oczy. Na początku warsztatów uczestnicy zostaną wprowadzeni w tematykę krótkim wstępem na temat Pudełkowców i kolejnych etapów warsztatów. Potem nastąpi dopasowanie dzieci w pary. Uczestnicy napiszą swoje imiona na kartkach i wrzucając zwinięte kartki do pudełka, poprzez losowanie, utworzą pary. W kolejnym etapie para uczestników dostanie 2 pudełka i 2 flamastry. Po otrzymaniu pakietu będą musieli założyć pudełka na głowę i od tej pory nie powinni ich ściągać. Każda para będzie musiała znaleźć dla siebie dogodne miejsce do pracy. Zadaniem każdej pary będzie narysowanie na pudełku nowej, zabawnej twarzy, której nie widzi noszący ją. Gdy wszyscy z uczestników będą gotowi, nastąpi pasowanie na Pudełkowca i odczytanie regulaminu. W następnym etapie jako grupa udamy się na teren parku, by wspólnie odkrywać nowo widziany świat i wejść z nim w interakcje. Całe zdarzenie będziemy dokumentować w postaci wideo i fotografii. Na koniec, po ściągnięciu pudełek, usiądziemy w kręgu i uczestnicy opowiedzą o swoich przeżyciach bycia Pudełkowcem.

Materiały

75 pudełek tekturowych wielkości głowy dziecka, 25 małych kompletów flamastrów, markerów, 10 noży do tapet, 10 par nożyczek

Wiek uczestników

8-12 lat

Scenariusz: Anna Kucharek
Prowadzenie: Marta Keler, Anna Kucharek, Wojciech Skibicki
Opieka artystyczna: prof. Eugeniusz Józefowski
Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu (Poland)

Refleksje

W Kieszeni Vincenta *uczestniczyliśmy po raz pierwszy. Na początku, niepewni naszych umiejętności w prowadzeniu warsztatów, solidnie się przygotowywaliśmy – tak żeby nic nas nie zaskoczyło. Jednak już po pierwszym dniu wiedzieliśmy, że* Kieszeń *niesie ze sobą wiele nowych wrażeń i umiejętności. Dzięki tym zajęciom zdaliśmy sobie sprawę z ważnej roli samego procesu i nauczyliśmy się, że w warsztacie od samego planu, ważniejsza jest zdolność adaptacji do nieoczekiwanych sytuacji. Należy być elastycznym i myśleć nieszablonowo, a sztywne trzymanie się planu często ogranicza. Radość pracy z dziećmi jest większa, gdy podchodzi się do nich z otwartością, kreatywnością i wrażliwością na ich reakcje. Będziemy długo wspominać tę niezwykłą przygodę, która była dla nas wartościową lekcją współpracy z dziećmi, a także między nami – jako współorganizatorami warsztatów.*

Anna Kucharek, Marta Keler, Wojciech Skibicki

Box People

The workshop aims to bring the essence of laughter to children. During the workshops we will be transformed into Box People and then we will go to the park and explore the world from a different perspective. The workshops will be based on early prepared white boxes with holes cut for the eyes. At the beginning of the workshop the participants will be introduced to the idea of the activity with a brief introduction on the Box People and subsequent stages of the workshop. Then children will be coupled. Participants will write their names on paper and throw the rolled up cards into the box, than they draw the name of his/her partner. At the next stage the couple will get 2 boxes and 2 marker pens. Having received this package, they will have to put on their boxes and they should not pull them off till the end of a workshop. Each couple will need to find a suitable place to work. The task of each couple is to draw a new, funny face on the box which cannot be seen by wearing it person. When all of the participants will be ready, there will be a swearing-in ceremony and all rules concerning box people will be read. In the next stage of the workshop as a group we will go to the park to explore and interact with the world in a new way. The entire event will be documented by video and photographs. Finally, after pulling off the boxes, we will sit down and the participants will talk about their experiences of being Box People.

Materials

75 cartons of baby's head size, 25 sets of small markers, 10 paper knives, 10 pairs of scissors

Age of participants

8-12 years old

Scenario: *Anna Kucharek*
Led by: Marta Keler, Anna Kucharek, Wojciech Skibicki
Artistic supervision: Professor Eugeniusz Jozefowski
Academy of Fine Arts in Wroclaw (Poland)

Reflections

We have taken part In Vincent's Pocket *for the first time. At first, we were not sure of our skills in running the workshops and tried to prepare well – so that we wouldn't be surprised by anything. However, after the first day we knew that Vincent's Pocket would provide us with many new impressions and skills. Thanks to these activities, we realized the important role of the creative process itself and we learned that in the workshop more important than the scenario was the ability to adapt to unexpected situations. It is much better to be flexible and think unconventionally than hang on to a scenario which because it often limits. The joy of working with children is greater when they are approached with openness, creativity and sensitivity to their reactions. We will remember this extraordinary adventure, which was for us a valuable lesson of working with children and between us as co-organizers of the workshop.*

Anna Kucharek, Marta Keler, Wojciech Skibicki

***Pudełkowce** Box People*

***Uśmiechnięty latawiec** The smiling kite*

Uśmiechnięty latawiec

Współczesny świat jest szybki, pełen różnych komunikatów i bardzo zmienny. Dzisiejsza technologia ma bardzo duży wpływ na dzieci. Ich dzieciństwo staje się technologiczne, przez co tracą swój związek z naturą.
Obecnie statystyczne dziecko spędza prawie osiem godzin dziennie na oglądaniu telewizji, graniu w gry wideo, używaniu tabletu lub telefonu. Dzieci są odizolowane od świata zewnętrznego i jego wszelkich dobrodziejstw. Zabawa na powietrzu zawsze stanowiła formę rozrywki, rozwijała komunikację i wyobraźnię. Gry są ważnym narzędziem edukacji młodzieży, rozwijając zarówno moralne jak i intelektualne przymioty uczestników. Celem tego warsztatu jest przeniesienie dzieci z powrotem do natury.
Projekt „Uśmiechnięty latawiec" nadaje się do tego celu, ponieważ umożliwia dzieciom powrót do natury i uczy je pracy zespołowej. Latawiec jest symbolem wolności, dzieciństwa, a przede wszystkim – uśmiechu. Poprzez swoją dostępność tworzy pozytywne emocje i śmiech. Oprócz rozrywki, latawce będą stanowiły wyzwanie dla dzieci, gdyż będą musiały zrobić własne latawce. Nauczą się nowych umiejętności, wiedzy i cierpliwości.

Opis

Wykonywanie latawców w grupach z dziećmi. Komunikacja i praca zespołowa jest tu priorytetem. Latawce będą wykonane z plastiku, nylonu, folii PVC. W ten sposób materiały używane w naszym codziennym życiu i zanieczyszczające środowisko zostaną poddane recyklingowi. Dzieci się tego nauczą i ukształtują dobre nawyki w zakresie ochrony środowiska.
Każdy latawiec powinien być inny, ale z podobnym komunikatem – uśmiechem. Grupy zdecydują, jaki będzie komunikat i konstrukcja każdego latawca. Zachęcimy dzieci do bycia kreatywnym i posługiwania się wyobraźnią. Przykład: Latawiec wykonany z kolorowych worków z malowanymi uśmiechami i szczęśliwymi myślami.

Przebieg

– Wprowadzenie. Omówienie zadania. Podzielenie dzieci na 2 zespoły i szukanie pomysłów. Grupy zdecydują, jaki będzie komunikat i konstrukcja każdego latawca.
– Tworzenie latawców. Dzieci będą zachęcane do bycia kreatywnym i posługiwania się wyobraźnią.
– Zabawa z latawcami, w przypadku braku wiatru dzieci stworzą instalację.
Podsumowanie:
Dzieci zdobywają wiedzę na temat latawców i możliwości ich tworzenia. Bawią się latawcami na zewnątrz zamiast grać na komputerach.

Materiały

35 kolorowych nylonowych worków, folia PVC: czerwona, zielona, żółta, niebieska, biała, 250 słomek do picia, 25 rolek taśmy klejącej, 150 m liny o średnicy 5 mm, 25 markerów, 25 par nożyczek

Wiek uczestników

8-12 lat

Scenariusz: Żenia Tsaneva
Prowadzenie: Antonia Lambeva, Mihaela Radkova, Żenia Tsaneva
Opieka artystyczna: dr Krasimira Drumeva
Uniwersytet Św. Cyryla i Metodego Wielkie Tyrnowo (Bułgaria)

Refleksje

Warsztat kreatywny „Uśmiechnięty latawiec" został stworzony, aby włączyć twórczość artystyczną do dziecięcej zabawy. Jest to zadanie skomplikowane, ponieważ wielu ludzi nie rozumie koncepcji i znaczenia sztuki współczesnej. Ta sztuka już dawno temu odrzuciła związek z realistycznymi trendami i uwolniła się od nowych odkryć. W nawiązaniu do tej problematyki zaproponowaliśmy dzieciom pracę z latawcami, które tak bardzo wszyscy lubią, aby dzięki twórczemu eksperymentowaniu i odkrywaniu różnych aspektów budowy i dekoracji latawców, dzieci mogły dotrzeć do prawdziwie artystycznego sposobu myślenia. W rzeczywistości każda osoba rodzi się kreatywną, ale z czasem zdolność ta zostaje zduszona przez rutynowe zasady i ramy społeczne. Przez trzy dni dzieci ze swoim naturalnym talentem zmierzyły się z twórczą kreacją.

Patrząc przez pryzmat późniejszej refleksji, można zauważyć, że warsztaty prowokowały i ukierunkowały dziecięcą ciekawość, logikę, artystyczne umiejętności i kreatywność, a zakończyły się czysto fizyczną radością, naturalnie przekształcając się w zabawę z gotowymi latawcami. Wszystkie dzieci były bardzo entuzjastycznie nastawione do wyzwania, jakim było stworzenie własnego latawca. Na tym etapie aktywowana została ich ciekawość nowego i nieznanego. Po tym, jak pokazaliśmy kilka możliwości, dzieci zaczęły z zapałem projektować nowe konstrukcje, nie bojąc się porażki. Ich pomysły były odważne, zadziwiały otwartością na nowe możliwości. W tej części warsztatu najważniejsze były przede wszystkim umiejętności logiczne. Podczas następnego etapu dzieci projektowały własną dekorację. Tutaj uczestnicy całkowicie wyzwolili swoją fantazję i stworzyli palety barw charakterystyczne dla dzieciństwa. Na tym etapie twórcza część mózgu była zaangażowana w tworzenie i łączenie kształtów, kolorów i symboli. Powyższy, przemienny proces twórczy uaktywnia działanie prawej (kreatywnej) i lewej (logicznej) części mózgu, co umożliwia synchronizację pracy całego mózgu. Jest to ważna część procesu tworzenia dzieł sztuki. W ten sposób można także osiągnąć maksimum produktywności ludzkiego myślenia. Jest to technika, która wielokrotnie okazała się skuteczna i daje doskonałe wyniki również w innych sferach ludzkiej egzystencji.

Zręczność dziecka oraz umiejętności motoryczne rozwijano dzięki pracy nad drobnymi szczegółami, które wymagają więcej cierpliwości. Dla młodych ludzi to była trudna część warsztatu, ale dzięki pokonaniu pojawiających się trudności, zdobyli większą elastyczność myślenia oraz umiejętność improwizacji.

W końcowej części warsztatu dzieci zaczęły bawić się latawcami, co im się bardzo podobało. Na końcu uczestnicy umieścili wszystkie swoje dzieła na drzewach i byli naprawdę dumni z tego, co zrobili.

Moje uczestnictwo w Kieszeni Vincenta *było bardzo produktywne i inspirujące. Praca z dziećmi dała mi dużo pozytywnej energii i pomysłów na nowe projekty. Myślę, że jest to najbardziej efektywne wprowadzanie nowego pokolenia do wartości sztuki nowoczesnej. Poznając i rozumiejąc piękno, mogą docenić osiągnięcia sztuki światowej. Jest to również twórczy sposób, aby nauczyć się czerpania przyjemności z kontaktu ze sztuką współczesną. Społeczeństwo ceniące kulturę i sztukę zapewni młodym ludziom lepszą i piękniejszą przyszłość.*

Krasimira Drumeva

The smiling kite

The modern world is fast, full of various messages and very variable. Today's technology has a huge impact on children. Their childhood becomes technological, and they lose their connection to nature.
At present, an average child's spends nearly eight hours a day watching TV, playing video games, using a tablet or phone. Children are isolated from the outside world and all its benefits. Playing outside has always been a form of entertainment, developing communication and imagination. Games are an important tool for educating young people, developing both the ethical and intellectual qualities of the participants. The purpose of this workshop is to bring children back to nature.
The "Smiling Kite" project is suitable for this purpose because it allows children to return to nature and teach them the teamwork. Kite is a symbol of freedom, childhood, and most of all – a smile. Through its availability kites create positive emotions and laughter. In addition to entertainment, kites will be a challenge for children as they will have to do their own kites. Thanks to it they will acquire new skills, knowledge and patience.

Description

Producing kites in groups with children. Communication and teamwork are a priority here. Kites will be made of plastic, nylon, PVC foil. In this way, the materials used in our daily lives which usually pollute our environment will be recycled. Children will learn and develop good environmental habits.
Every kite should be different, but with a similar message – a smile. Groups will decide about the message and design of each kite. We encourage children to be creative and use their imagination. Example: A kite made of colorful bags with painted smiles and happy thoughts.
The course of a workshop
– Introduction. Dividing children into 2 teams and looking for ideas. Groups will decide about the message and design of each kite.
– Creating kites. Children will be encouraged to be creative and use their imagination.
– Playing with kites, in the absence of wind children will create the installation.
Summary:
Children learn about kites and develop ability to create them. They play kites outdoors instead of playing video games.

Materials

35 color nylon bags, PVC foil: red, green, yellow, blue, white, 250 drinking straws, 25 rolls of adhesive tape, 150 m of 5 mm diameter rope, 25 markers, 25 pairs of scissors

Age of participants

8-12 years old

Scenario: Zhenia Tsaneva
Led by: Antonia Lambeva, Mihaela Radkova, Zenia Tsaneva
Artistic supervision: PhD Krasimira Drumeva
St. Cyril and St. Methodius University, Veliko Tarnovo (Bulgaria)

Reflections

The creative workshop entitled "The smiling kite" was created to introduce art creation to children with a fun twist. This is a complex task because it is difficult for many people to understand the idea and importance of modern art. Long ago fine arts broke their connection with real life and free themselves to new discoveries. In the reference to this phenomena, the work with children on making kites whom they love so much leads them to experiment and discover the elements of construction and decoration, and in general it is a way to experience the artist's way of thinking. In fact, every

person was born creative, but over time this ability is blunted by the rules and society's frameworks. During days, children with their natural talent challenged the process of creating.

In the perspective of my personal reflections it is worth stressing that this workshop provoked and focused the development of childish curiosity, logic, new skills, creativity, and ended with pure physical fun transforming itself into a play with ready-made kites. All children were very enthusiastic about the challenge of making their own kite.

At that stage, their curiosity about the new and the unknown was activated. After showing them some possibility, they began to design new structures with eagerness and without any fear. Their ideas were brave enough to amaze us all with their openness to new opportunities. In this part of the workshop, the abilities of children's logic and experience were triggered. At the next stage, they designed their own decoration. Here, they freed completely their fantasy and created color palettes typical for childhood dreams. At this stage, the brain's creative part was involved in creating and combining shapes, colors and symbols. Using this approach activates the operation of the right (creative) and left (logical) part of the brain in order to set them to work in synchronicity. This is an important part of the process of creating works of art that carry a message. In this way, a maximum of human thinking can be developed. This is a technique that proves to work and gives excellent results also in reference to all spheres of human existence.

The children's dexterity was developed during the work on the little details that require more patience. For youngsters, it was the harder part, but they overcame their difficulties with more flexibility of thinking, improvisation and creativity.

At the final part children started to play with kites which gave them a lot of fun and pleasure. Then they put all their artworks on trees and were really proud of what they had done.

I can summarize my experience in participating at the Biennale Vincent's Pocket as being highly productive and inspiring. Working with children gave me a lot of positive energy and ideas for new projects. I think this is the most accurate approach in introducing the new generation to the values of art. Knowing and understanding beauty, they can deliberately appreciate the achievements of the world's art. This is also the way to truly learn how to derive pleasure from contemporary art. The society in which people value the culture is a good prerequisite to a better and beautiful future.

By Krasimira Drumeva

***Uśmiechnięty latawiec** The smiling kite*

Smiech-a-łapacze! *Laughter-and-catchers*

Śmiech-a-łapacze!

Opis

Czy śmiech potrafi być śmieszny? Czy na pewno wszyscy śmieją się w ten sam sposób? W takim samym języku lub dialekcie? A co, jeśli zobaczysz gdzieś Hiszpana, który śmieje się 'jajaja' albo Pakistańczyka, który śmieje się '؋؋؋'? Przygotowaliśmy dla Ciebie kilkanaście rodzajów śmiechów stosowanych w różnych krajach w Internecie, esemesach, telewizji. Na zajęciach spróbujemy przenieść śmiech wirtualny w świat rzeczywisty. Podejmiemy próbę, której efektu jeszcze nie znamy nawet my. W pierwszym etapie postaramy się zobrazować na papierze za pomocą farb, wycinanek czy pasteli charakterystyczne cechy przedstawicieli różnych krajów. Potrzebna będzie bujna wyobraźnia, kreatywność i umiejętność słuchania. Następnie każdy z Was przetestuje pamięć, spostrzegawczość, szybkość i poczucie humoru.

Cele edukacyjne

– kształtowanie tolerancji wobec odmienności innych kręgów kulturowych
– rozwijanie wyobraźni ruchowo-przestrzennej
– budzenie i rozwijanie ciekawości poznawczej oraz wrażliwości
– umiejętność przełożenia formy opisowej na formę plastyczną
– rozbudzanie i rozwijanie wyobraźni dziecka oraz jego indywidualnych zdolności twórczych
– nabywanie wiedzy na temat zróżnicowania sposobów wyrażania śmiechów wśród różnych narodowości
– umiejętność posługiwania się kształtem, kolorem i bryłą poprzez twórcze zabawy artystyczne

Przebieg

Zorganizowanie się uczestników oraz prowadzących w jednym miejscu i przedstawienie etapów działania warsztatów oraz miejsc pracy. Szczegółowe opisanie charakteru pracy przy tworzeniu kart śmiechu.

Wspólne przeprowadzenie ćwiczenia integracyjnego z wyłonieniem zwycięzcy.

Uczestnicy zostają podzieleni na grupy 4-osobowe (kolorystyczne). Każda osoba z grupy dostaje 4 tektury w formacie A4. Czwórka prowadzących wraz z członkami wcześniej utworzonych grup przypasowują cechy charakterystyczne dla przedstawicieli różnych narodowości. Każde z dzieci tworzy karty ze śmiechami i wcześniej przypasowanymi cechami w wyznaczonych technikach (1. Beztlenowe malowanie, 2. Goglowe wydzieranie, 3. Pastelnos, 4. Oburys…). Na zrobienie jednej tekturki przeznaczone jest 5 min – czas odmierza stoper. Każda z tekturek przedstawia inną nację o innym charakterystycznym śmiechu. Malowane są jedynie portrety śmiejących się ludzi.

1. Na odwrocie karty zostają zapisane sposoby wykorzystywane w świecie wirtualnym na odzwierciedlenie śmiechu poszczególnych narodowości np. 'jajaja', 'mdrmdrmdr'. Uczestnicy w tym czasie mają za zadanie zapamiętać jak najwięcej charakterystycznych cech zw. z danym śmiechem.
2. Następnie uczestnicy warsztatów zabierają swoje karty z uśmiechami i siadają w grupach w kole na trawniku.
3. Uczestnicy zapoznają się z regułami gry: każda grupa kładzie przed sobą karty ze śmiejącymi się minkami. Grupa osoby, która wygrała ćwiczenie integracyjne rozpoczyna grę. Dana grupa pokazuje wybranej przez siebie grupie (niesiedzącej obok) kartę zwróconą śmiejącą się minką w jej stronę. Uczestnicy pokazujący kartę widzą jedynie na odwrocie zapis śmiechu, jaki ukazuje dana karta. Grupa, której karta została pokazana ma za zadanie rozpoznać narodowość z karty oraz odnaleźć ją na terenie Cytadeli (oznaczony flagą) pobiec, aby zapoznać się ze śmiechem oraz wrócić i zaśmiać się w ten sam sposób, jaki zapisany jest na odwrocie karty. Jeśli zgadza się zapis okazywanego mu śmiechu otrzymuje punkt. Za każdą poprawną odpowiedź dostają żetony (1 żeton=1 pkt). Obowiązują również żetony 'fair play'.
4. Przechodzimy do części praktycznej gry.
5. Na zwycięzców oczekuje zjedzenie owocu śmiechu – cytryny a dla reszty śmiej żelki.

Wszyscy wspólnie podsumowują przebyte warsztaty.

Materiały

tektury szare 100x70 szt. 15, farby akrylowe (niebieski, czerwony, żółty, biały, czarny – 200 ml), pędzle różne rodzaje 30 szt., brystol 100x70 biały 1 sztuka, drewniane listwy (średnica 0,5 cm, długość 1 m; kwadrat) 20 szt., kleje w sztyfcie 25 szt., flamastry kolorowe 5 zestawów, bloki techniczne 8 szt., tusz czarny 8 szt., kolorowe papiery/bloki/papiery samoprzylepne A4 (25 bloków), kredki kolorowe ok. 6/7 szt. np. Bambino

Wiek uczestników

10-12 lub 13-15 lat

Scenariusz i prowadzenie: : Dominika Majewska, Klara Skórska, Milena Tomkiewicz
Opieka artystyczna: dr Barbara Kaczorowska
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (Polska)

Refleksje

Początek naszego działania, które ostatecznie przybrało formę warsztatu „Śmiech-a-łapacze", widzimy w internetowych poszukiwaniach wątków śmiechu, czyli zapis różnych rodzajów śmiechu za pomocą klawiatury komputerowej. Pytanie: jak można zaśmiać się w ten sposób, jak ułożyć usta i jaki wydać dźwięk, czyli jak wtedy wyglądamy i jak brzmimy? Te pytania postanowiłyśmy uczynić sednem naszego warsztatu.

Każdy z uczestników miał zmierzyć się z wykonaniem czterech portretów śmiejących się osób, mieszkańców różnych krajów, za przesłanki mając zapisy „śmiechu online". Tak wykonane portrety stawały się jednocześnie kartami do gry plenerowej, w której kluczowym było rozpoznawanie przedstawiciela danego kraju. Dla ułatwienia, zanim dzieci przystąpiły do malowania, dopasowywały „dodatkowe" cechy ułatwiające rozpoznanie. Zadbałyśmy, aby były możliwie uniwersalne, pasujące do każdej nacji tak, aby nie stereotypizować cech narodowych. Wszak czerwony kapelusz, sarnie oczy, iglasty wąs itp. mogą pasować do każdego bez względu na to skąd pochodzi. I tak w jednej z rozgrywek mieszkaniec/mieszkanka Tajlandii oprócz twarzy ułożonej w formę „onlinowego" śmiechu „555", dzięki dzieciom miał/miała dodatkowe znaki rozpoznawcze: uszy jak ślimaczki i zielone kokardki.

Po wykonaniu portretów dzieci spotykały się w 3-4-osobowych zespołach. Każdy zespół dysponował kompletem 12-16 różnych kart – uśmiechniętych portretów przedstawicieli różnych krajów. Następowała szybka wzajemna nauka – analiza wykonanych portretów, bo w rozgrywce finałowej gry plenerowej należało wykazać się refleksem w rozpoznawaniu danej nacji, na dodatek sugerując się kartą wykonaną przez inny zespół. Pomyłki gwarantowane!

Gra uwzględniała również wyścigi do rozstawionych w parku flag oznaczających kontynenty (odpowiednio do geograficznej lokalizacji mieszkańca danego kraju) i wykonywanie odpowiedniego śmiechu – co było myślą wyjściową do stworzenia tytułu warsztatu – łapanie śmiechu, czyli „Śmiech-a-łapacze".

Zasady gry były modyfikowane na bieżąco ze względu na różnorodne potrzeby naszych uczestników. Pierwsza grupa – klasa gimnazjalna grała na zasadach trudniejszych – oprócz malowania portretów sprawdziłyśmy zarówno wiedzę z geografii jak i umiejętności z wf. Drugiego dnia odwiedziły nas dzieci o różnych rodzajach niepełnosprawności, wobec tego zabawy opierały się raczej na aktywnościach twórczych i grze pamięciowej. Grupa integracyjna, która brała udział trzeciego dnia, miała łatwiejsze zasady gry, lecz bardziej wymagające ruchowo.

Rozpoczęcie warsztatów również było unikatowe i dopasowane do specyfiki grupy. Uwzględniały to m.in. gry integracyjne mające na celu zapoznanie nas z uczestnikami i wprowadzenie w temat. Rodzaje tych gier to np. starcie na patrzenie w oczy, najdłuższe wytrzymanie bez śmiania się czy „komu zimno?"…bo nie możemy pominąć pogody, która miała istotny wpływ na nasze realizacje: wiatr, deszcz oraz chłód niemal ark-

tyczny. Co integrowało nas w namiocie – i limitowało rozległość gry plenerowej – niestety drugiego dnia wręcz do wnętrza namiotu! Na szczęście ostatniego dnia warunki klimatyczne rodem z Afryki pozwoliły rozproszyć kontynenty (w tym Afrykę) na łące w parku i łapać śmiechy tak jak należy!

Dominika Majewska, Klara Skórska, Milena Tomkiewicz

***Śmiech-a-łapacze!** Laughter-and-catchers*

Laughter-and-catchers

Description
Can laughter be funny? Are you sure everyone is laughing the same way? In the same language or dialect? And what if you see a Spaniard who is laughing 'jajaja' or a Pakistani who laughs 'ههههه'? We prepared for you a dozen kinds of laughter popular in different countries, on the internet, SMS and television. During the meeting we will try to transfer virtual laughter into the real world. In the first stage we will try to depict the characteristics of laughter of representatives from different countries by means of paints, cutouts or pastels. You will need lush imagination, creativity and listening skills. Then each of you will test his/her memory, perceptiveness, speed and sense of humor.
Objectives
educational
– shaping tolerance towards the variability of other cultural circles
– developing motion-spatial imagination
– awakening and developing cognitive curiosity and sensitivity
– the ability to translate the descriptive form into a plastic form
– awakening and development of the child's imagination and his/her individual creative abilities
– acquiring knowledge about the variety of ways of expressing laughter among different nationalities
– the ability to use shape, color and solid through creative play
artistic
The course of the workshop
Organizing the participants and gathering in one place and presenting the stages of workshops and the workplaces. Detailed description of the characteristics of work during creating laughter cards.
Joint implementation of the integration exercise with finding the winner.
Participants are divided into 4 (color) groups. Each person in the group gets 4 A4 cardboard. The four animators of the workshop together with members of the previously formed groups match the characteristics of the representatives of different nationalities (two characteristics for one representative of nationality). Each child creates cards with laughter and pre-matched features in designated techniques (1. Anaerobic painting, 2. Goggle tearings, 3. Pastelnos, 4. Oburys ...). One cardboard is made up of 5 minutes – time is measured by the stopwatch. Each of the cardboard shows a different nationality with different characteristic laughter. Only portraits of laughing people are painted.
1. On the reverse side of the card are stored ways used in the virtual world to reflect the laughter of different nationalities such as 'jajaja', 'mdrmdrmdr'. Participants at this time have the task of remembering as many characteristic features of laughter as possible.
2. Then the workshop participants take their cards with smiles and sit in groups on a circle on the lawn.
3. Participants will learn the rules of the game: each group puts cards with laughing faces in front of them. A group of a child who has won the integration exercise starts the game. A group shows to different group of people (who doesn't sit next to them) a card with a laughing face on a top. Participants showing the card can only see the record of laughter on the back of the card. The group whose card was shown is to identify the nationality of the card and find it in the Citadel Park marked with a flag, run to get a laugh and go back and laugh in the same way as it is written on the back of the card. If the record of laughter is correct it receives a point. For each correct answer they are given chips (1 chip = 1 point). There are also 'fair play' chips.
4. We go to the practical part of the game.
5. The winners expect to eat the fruit of laughter – a lemon and for the rest the gummy laugh.

All participants together summarize the workshop.

Materials

15, acrylic paints (blue, red, yellow, white, black – 200ml), brushes of various types 30 pieces, 100x70 white bricks 1 piece, wooden stripes (diameter 0.5 cm, length 1 m; 20 pcs, glue in stick 25 pieces, 5 color pens, technical blocks 8 pcs, black ink 8 pieces, colored papers / blocks / adhesive A4 paper (25 blocks), colored crayons about 6/7 pieces e.g. Bambino

Age of participants

10-12 or 13-15 years old

Written and led by: Dominika Majewska, Klara Skorska, Milena Tomkiewicz
Artistic supervision: PhD Barbara Kaczorowska
Nicolaus Copernicus University in Torun (Poland)

Reflections

The beginning of our activity, which eventually took the form of a workshop "Laughter-and-catchers," we find in the web search for laughter and its associations. MiÏena – one of our team members – was surprised by the so-called phenomenon of "online laughter" that is, recording of different types of laughter using a computer keyboard. Question: how can we laugh in this way, how to lay lips and how to make a sound, how do we look and how do we sound? These questions became a starting point of our workshop.

Each participant was supposed to face making four portraits of laughing people, people from different countries, on the basis of "online laughter". The portraits made of these cards became outdoor cards, in which it was crucial to recognize a representative of a given country. To make it easier children got "additional" features to help them identify the laughter before they were to paint. We took care to be as universal as possible while matching each nation so as not to stereotype the national characteristics. After all, a red hat, snazzy eyes, coniferous mustache etc. can fit anyone, no matter where they come from. So in one of the matches, the resident of Thailand, in addition to his/her face in the form of "online" laughter "555", thanks to the children had additional identifying marks: ears like snails and green bows.

After making portraits the children met in 3-4 people teams. Each team had a set of 12-16 different cards - smiling portraits of representatives of different countries. There was a rapid mutual learning – analysis of the portraits, because in the final outdoor game the reflex was to be the most important in the recognition of a given country depicted on a card made by another team. Mistakes guaranteed!

The game also included races for located in the park continental flags (corresponding to the geographic location of the country's inhabitants) and making the right laughter – which was the original idea to create a workshop title – Laughter, or "laughter -and-catchers".

The rules of the game were constantly updated due to the diverse needs of our participants. The first group – junior high school played according to more difficult rules – in addition to painting portraits, we checked both knowledge of geography and skills from the PE. On the second day we hosted children with different types of disabilities, so the fun was based on creative activity and memory game. The integration team that took part in the third day had easier rules, but more demanding physically.

The beginning of the workshop was also unique and tailored to the specificity of the group. This was included among others in integration games designed to familiarize us with the participants and introduce them to the topic. Types of games such as eye-catching, the longest standing without laughing or "who's cold?" ... because we cannot ignore the weather, which had a significant impact on our realizations: wind, rain and arctic cold. What integrated us in the tent - and limited the extent of the outdoor game – unfortunately, the weather on second day forced us to stay only the tent! For-

tunately, on the last day, the almost African weather conditions helped us to spread the continents (including Africa) in the park meadow and catch laughter as we should!

Milena Tomkiewicz, Klara Skorska, Dominika Majewska

Śmiech-a-łapacze! ***Laughter-and-catchers***

Śmiech-a-łapacze! *Laughter-and-catchers*

Humor ewakuowany z sieci *Humor evacuated from the network*

Humor ewakuowany z sieci

Opis
Warsztat ma za zadanie pozwolić uczniom na wykreowanie treści w postaci „memów" podobnych do tych, z którymi stykają się na co dzień w Internecie. „Mem" to jednostka informacji w kontekście kulturowym, a jego szczególną formą są „memy" internetowe, które stały się nośnikami swoistego języka i treści właściwych tylko dla osób obeznanych w tymże kontekście. Nastolatkowie mają więc szansę wykorzystać dobrze im znany przykład formy przekazu i wykorzystać go do stworzenia nowych, niepowtarzalnych realizacji wizualnych. Uczestnicy warsztatu w grupach będą przygotowywać transparenty ze swoimi „memami", sami zadecydują o tym, co znajdzie się na ich wspólnym transparencie, przygotują go oraz przemaszerują z nim do szkoły (jeśli będą mieli ochotę). Warsztat ma na celu transgresję internetowej formy do kontekstu codzienności, pobudzenie wyobraźni i poczucia humoru oraz rozwijanie myślenia abstrakcyjnego.

Cele
– Zaznajomienie uczestników ze współczesnym tekstem kultury, który istnieje we wszechobecnej świadomości użytkowników Internetu jako MEME.
– Wykorzystanie znanej im formy komunikatu jaką jest MEME do przygotowania realizacji na zadany temat.
– Podniesienie świadomości młodzieży co do roli prostych komunikatów internetowych w kulturze.
– Zastosowanie elementów popkultury oraz kultury internetowej w celu stworzenia nowych treści – świadome wykorzystywanie treści pochodzących z kultury niskiej w celu stworzenia instalacji In Site.
– Rozwój umiejętności w zakresie: pracy w grupie, kreatywnego myślenia, działań związanych z warstwą semantyczną.

Przebieg
1. Przygotowanie materiałów potrzebnych do realizacji.
2. Przywitanie uczestników warsztatu oraz wprowadzenie do temat tekstu kultury znanego jako MEME internetowy – rodzaj memu jednostka informacji, rozpowszechniana i powielana przy użyciu aktualnie funkcjonujących technologii komunikowania w Internecie. Replikuje się wyłącznie drogą internetową i przybiera formę obrazka z tekstem, ale niezależnie od swej formy spełnia jeden warunek, a mianowicie: warunek popularności w sieci.
3. Przedstawienie tematu zadania oraz wyjaśnienie zasad korzystania z materiałów.
4. Czas na „burzę mózgów", podczas której uczestnicy warsztatów wykreują pomysły na własne, zabawne reprezentacje oraz przygotują wstępny szkic projektu, a następnie przedstawią go prowadzącym warsztat.
5. Podział na grupy 5-osobowe, w których uczestnicy zrealizują prace – duże „memy" na transparentach (na tekturach o wym. 100x70).
Polecenie: W grupach, na osobnych papierach, przygotujcie ilustracje, które będą punktem wyjścia do waszych „memów". Następnie wytnijcie i przyklejcie je na szarej, dużej tekturze w formie kolażu. Później wymyślcie zabawny tekst będący dopełnieniem, komentarzem do całości.
W ten sposób powstaną transparenty, które swoją formą i treścią będą nawiązywać do zjawiska „memu" internetowego. Transparenty będą miały za zadanie przywołać uśmiech na twarzy u jak największej liczby osób, które się z nim zetkną. Hasła nie mogą być obraźliwe czy wulgarne.
6. Realizacja prac.
7. Podsumowanie warsztatu – dyskusja z uczestnikami na temat powstałych prac. Wykonanie dokumentacji.
8. Sprzątanie.

Materiały
szara tektura (3 mm) 10 szt. 100x70 cm, biały papier (do malowania) 30 arkuszy

100x70 cm, kolorowe kartony 10 szt., listwy do podtrzymywania transparentów (dł. ok. 120-150 cm) 10 szt., taker do przymocowania listew, klej typu wikol 0,5 litra na grupę, farby tempery różne kolory (w dużych pojemnikach), pędzle 25 szt., wałki 10 szt., nożyczki 10 par, czarne markery grubo ścięte (do pisania tekstów), kolorowe flamastry 5 opakowań, papier A4 100 arkuszy, ołówki 25 szt.

Wiek uczestników

13-15 lat

Scenariusz i prowadzenie: Dorota Szczepaniak, Aleksandra Wygnańska, Rita Zielińska
Opieka artystyczna: dr Beata Marcinkowska
Akademia Sztuk Pięknych w Łodzi (Polska)

Refleksje

Warsztaty podczas Kieszeni Vincenta *były dla każdej z nas pierwszym w życiu tego typu doświadczeniem. Rzucone na głęboką wodę nie byłyśmy pewne, czego możemy się spodziewać, ale pełne energii przystąpiłyśmy do zadania.*

Warsztat „Humor ewakuowany z sieci" stworzony został z myślą o najstarszych uczestnikach festiwalu z nadzieją, że odwołanie do dobrze znanej im tematyki memu internetowego okaże się dla nich interesujące i zachęci do pracy. Nie zawiodłyśmy się – każda z kolejnych grup podejmowała się zadania z większym bądź mniejszym, ale jednak entuzjazmem. Dzieciom odpowiadało odwołanie się do kontekstu, w którym poruszają się bez większego problemu, a forma kolażowego transparentu pozwoliła na dużą dowolność twórczą.

Każdego dnia warsztatu uczestnicy dobierali się w trzy mniejsze grupy, w których mieli stworzyć swoje transparenty. Zaskoczyło nas, iż każda z grup odnosiła się do innego motywu, tematu bądź konceptu, tworząc niepowtarzalne kompozycje. Dzieci w większości wykazywały sporą chęć do pracy nad realizacją zadania, mocno angażowały się w „burzę mózgów" i proces projektowania. Na etapie realizacji zauważyć można było, że chętnie polegają na bardziej plastycznie zorientowanych kolegach i koleżankach oraz przykładają dużą uwagę do estetyki wykonania pracy. Większość z nich była otwarta na sugestie, korekty oraz uwagi, które chętnie wprowadzali do swoich realizacji.

Podczas warsztatu było dla nas niezwykle ważnym nawiązanie dobrego kontaktu z uczestnikami, pozyskanie ich zaufania i szacunku, aby praca przebiegała w przyjemnej atmosferze, ale bez poczucia nadmiernego rozluźnienia. Różnica wieku zacierała się w momencie rozmów o ich pomysłach, kiedy to operowaliśmy tym samym językiem i dotykaliśmy tych samych cząstek informacji. Kontekst memu internetowego zbudował pomiędzy nami a uczestnikami międzypokoleniowy pomost, dzięki któremu praca była dużo przyjemniejsza i przebiegała w lepszej atmosferze. Jedynym problemem, z jakim spotkałyśmy się podczas jednego z warsztatów, okazało się nieco zbytnie zaangażowanie pedagogów w czasie, kiedy to my nadzorowałyśmy pracę uczniów. Mimo to udało się stworzyć fantastyczne realizacje, które dzieci dumnie prezentowały po zakończeniu zajęć.

Mimo niesprzyjającej pogody i zimna miałyśmy szansę poprowadzić warsztat, którego efekty sprawiły ogromną radość jego uczestnikom, a nam pozwoliły nauczyć się wiele o prowadzeniu tego typu zajęć. Udział w Kieszeni Vincenta *zapamiętamy na długo i liczymy, że jeszcze kiedyś uda nam się przyjechać i w parku na Cytadeli poprowadzić zajęcia, które pobudzą wyobraźnię dzieci i zainspirują nas do dalszej pracy warsztatowej, która tak wiele dała nam samym.*

Dorota Szczepaniak, Aleksandra Wygnańska, Rita Zielińska

Humor evacuated from the network

The workshop is designed to allow students to create a message in a form of a "meme" similar to those they encounter on a daily basis using the Internet. A meme is a unit of information in a cultural context whose particular form is an Internet meme that has become a carrier of a specific language and content that is known only to the people familiar with the context. Teenagers have the opportunity to use examples of the well-known form of communication and use it to create new unique visual representations. The workshop participants divided into groups will prepare banners with their "memes", they will have to decide about their messages, prepare them and march to school with them (if they want to). The workshop aims at transposing the web form into the context of everyday life, stimulating imagination and sense of humor and developing abstract thinking.

Objectives

– Familiarization with contemporary cultural texts that exist in the omnipresent consciousness of Internet users as MEME.
– Usage of a form of communication known to them as MEME to prepare a work on a given topic.
– Raising the awareness of young people about the role of simple online communications in culture.
– Usage of pop and online culture to create a new content - a conscious usage of content from low culture to create an In Site installation.
– Development of following skills: group work, creative thinking, semantic activities,

The course of a workshop

1. Preparation of materials needed for a workshop.
2. Welcoming the workshop participants and discussion about the culture text known as the internet MEME - a kind of meme, a unit of information, disseminated and reproduced by the current Internet communication technologies. It replicates solely in the Internet and takes the form of a picture with some text, but regardless of its form it meets one condition, namely: the condition of popularity in the network.
3. Presenting the topic of the work and explaining the rules of usage of the materials.
4. Brainstorm time, when the workshop participants create ideas for their own funny representations and prepare a preliminary sketch of the project and then present it to the workshop animator.
5. Division into groups of 5 people, where participants will perform works – large "memes" on banners (on cardboards of 100 x 70).

Command: In groups, on separate papers, prepare illustrations that will be the starting point for your "memes". Then cut and glue them on a gray large cardboard in the form of collage. Then come up with a funny text that is an accompaniment, a comment to the whole.

In this way, will be created banners, which in their form and content refer to the phenomenon of internet meme. The banners will have the task of making smile as many people as possible. Watchwords cannot be abusive or vulgar.

6. Implementation of the work.
7. Workshop summary – a discussion with participants on the work. Documentation.
8. Cleaning.

Materials

gray cardboard (3 mm) 10 pieces 100x70 cm, white paper (to be painted) 30 sheets 100x70 cm, colored cardboard 10 pieces, banner support slats (length 120-150 cm) 10 pieces, Wikol Glue 0.5 liter per one group, tempera paint in different colors (in large containers), 25 paintbrushes, 10 pieces of rollers, 10 pairs of scissors, black markers (for writing texts), 5 sets of colored pens, A4 paper 100 sheets, 25 pencils

Age of Participants

13-15 years old

Written and led by: Dorota Szczepaniak, Aleksandra Wygnanska, Rita Zielinska
Artistic supervision: PhD Beata Marcinkowska
Academy of Fine Arts in Lodz (Poland)

Reflections

The workshops at Vincent's Pocket *were for us the first of this type life experience. Thrown at the deep end we were not sure what we could expect, but full of energy, we joined the task. The workshop entitled "Humor Evacuated from the Network" was created for the oldest participants of the Biennale with hope that appealing to the well-known subject matter of the internet meme, make the youth be interested and encourage them to work. We were not disappointed - each of the subsequent groups undertook its tasks with bigger or less enthusiasm. Children liked the reference to the context which they knew, and the form of a collage banner allowed for a lot of creative freedom.*

Each day the workshop participants were divided into three small groups in which they created their banners. It came as a surprise for us that each group referred to a different motive, theme or concept, therefore creating unique compositions. The majority of children showed a great willingness to work on the task, they were heavily involved in the „Brainstorm" and the design process. During the realization it was seen that they willingly rely on more skillfully oriented friends and colleagues and put reat emphasis on the aesthetics of works. Most of them were open to suggestions, corrections and comments which they were eager to introduce to their works.

During the workshop it was very important for us to establish a good contact with participants, gaining their trust and respect to work in a pleasant atmosphere but without feeling of excessive relaxation. The difference in age blurred in the moment of talking about their ideas, when we were using the same language and we touched the same information particles. The context of the internet meme built between us and the participants the intergenerational bridge, thanks to which the work was pleasant and ran in a good atmosphere. The only problem that we faced during one of the workshops, turned out to be a bit too involved teachers at a time when we were to supervise the work of students. Nevertheless, we managed to create fantastic works that children proudly presented after the workshop.

Despite unfavorable weather and cold we had the chance to run a workshop whose effects made a lot of people happy and allowed us to learn a lot conducting these activities. We will remember the participation in Vincent's Pocket for a long time and we hope that we will still be able to come and run a workshop in the Citadel Park once again. The workshop that would stimulate the imagination of children and inspire us to continue the workshop work, which gave us so much.

Dorota Szczepaniak, Aleksandra Wygnanska, Rita Zielinska

Humor ewakuowany z sieci *Humor evacuated from the network*

Po drugiej stronie lustra *On the other side of a mirror*

Po drugiej stronie lustra

Śmiech. Czym jest? Czy zawsze oznacza to samo? Czy możemy go interpretować inaczej?
Śmiech jest naturalną reakcją organizmu na pewne rodzaje stymulacji, niezależne od danej kultury. Jest to ekspresja emocji i nastrojów. To reakcja obronna organizmu, która zmniejsza ból fizyczny i cierpienie psychiczne, zwiększa poczucie zadowolenia.
*****Nie jest reakcją wyuczoną!
Pierwszą myślą, skojarzeniem z powodem „śmiania się" jest zapewne dla większości radość, uczucie rozbawienia. Czy są to jedyne powody? Jakby się tu na chwilę zatrzymać i zastanowić, można dojść jednak do innego wniosku. Kiedy się śmiejemy? Czy zawsze jest to szczery uśmiech? Czasem jest on reakcją na lęk, niepewność, niekiedy zastępuje agresję lub ucieczkę. U zwierząt – wystawienie kłów jest oznaką groźby lub uległości.
*****U szympansów jest oznaką strachu.
Naukowcy odkryli w mózgu **neurony lustrzane**, które są odpowiedzialne za rozpoznawanie emocji z twarzy drugiej osoby. Po takim rozpoznaniu, uruchamiają one obszary w naszym mózgu odpowiedzialne za te same emocje Dlatego, gdy widzimy uśmiech na twarzy innej osoby, nam również bardzo łatwo się uśmiechnąć, automatycznie czujemy radość. Uśmiech wpływa na zachowanie i reakcje innych ludzi i na ich reakcje na naszą osobę.
Wychodząc od „neuronów lustrzanych" połączonych ze zjawiskiem śmiechu, chciałybyśmy stworzyć warsztat skupiony na tym właśnie zagadnieniu – na motywie lustra. Czym jest lustro, zwierciadło? Czy zawsze przeglądając się w nim, widzimy siebie takich, jakimi jesteśmy? Czy istnieje tylko jeden rodzaj lustra? Czy jego kształt, czy powierzchnia wpływa jakoś na nasz obraz samych siebie? Czym jest obraz, który powstaje? Czy to nadal my? Czy może już ktoś inny? Zastanówmy się, jak wpływa nasze odbicie na nas samych. Czy zawsze mamy ochotę się uśmiechnąć, widząc swoje odbicie? Śmiech jest reakcją, która powstaje w naszym wnętrzu. Jest odbiciem naszej psychiki, naszego ja, naszej duszy.
W nauce znane jest pojęcie **aberracji** (łac. ab – od, errare – błądzić, aberrato – zbłąkanie, zbłądzenie). Aberracja jest odchyleniem, zboczeniem np. od normalnego stanu, zachowania, przyjętych norm postępowania, sposobu myślenia czy też działania jakiegoś urządzenia. Jest to odstępstwo od normy lub zasady.
Warsztat skupi się na zniekształceniu. Czy byliście kiedyś w gabinecie luster? A może przeglądaliście się w krzywym, zniekształconym zwierciadle? Czy też zwróciliście uwagę na swój obraz odbity w np. metalowym czajniku? Czy wasze odbicie było takie jak zawsze? Wasz obraz był tym, co znacie?
Za takie zniekształcenia odpowiada aberracja optyczna, która jest wadą pojedynczej soczewki, układu optycznego a także zwierciadła niepłaskiego, polegająca na deformacji uzyskanego obrazu (zniekształceniu, pogorszeniu ostrości lub niepożądanych zmianach chromatycznych).
Mówi się, że śmianie się z siebie jest oznaką pogodnej duszy, akceptacji samego siebie. Jednak dla wielu z nas jest to bardzo trudne, nie potrafimy się zdystansować.
„Człowiek odkrywa siebie, kiedy zmierzy się z przeszkodami". Czy uda nam się pokonać te przeszkody?

Zadanie

Zadaniem warsztatu będzie zbudowanie „lustrzanego labiryntu" odzwierciedlającego bogactwo istoty śmiechu, śmiechu wewnętrznego będącego odbiciem nas samych, jego zróżnicowania, bogactwa form i szerokiego wachlarza specyfiki. Poszczególne, indywidualne wypowiedzi twórcze stworzą całość, choć zapewne nie kompletną i nie skończoną. Każdy z uczestników wykreuje „cegłę" do budowania wyobrażenia złożoności istoty śmiechu „po drugiej stronie lustra". Pomocne będą w procesie tworzenia takie pojęcia, jak odbicie, zniekształcenie czy krzywe zwierciadło itd.

Materiały
papier lub folia „lustrzana" – dużo, kartony (duże), arkusze papieru (duże,) kolorowe taśmy, czarna taśma, kolorowe folie przezroczyste, folia aluminiowa, folia bąbelkowa, folia przezroczysta, nożyczki, papiery metaliczne, kleje
Wiek uczestników
13-15 lat

Scenariusz i prowadzenie: Anna Krupa, Martyna Szkudlarek, Michalina Targosz
Opieka artystyczna: dr Magdalena Parnasow-Kujawa i dr Marc Tobias Winterhagen
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu (Polska)

Refleksje

Śmiech jest jednym z wielu ludzkich zachowań, a Kieszeń Vincenta *stała się dla nas okazją do zaobserwowania zagadnień i relacji dotyczących zarówno tematu tegorocznej edycji, jak i wielu różnych emocji. Polem obserwacji okazały się nie tylko bardzo różnorodne grupy uczestników, ale także ich relacje pomiędzy sobą, ich opiekunami i prowadzącymi. Każda z tych stref oddziaływała pozwoliła nam uzyskać nieco doświadczenia zarówno w prowadzeniu takiego rodzaju grupowej aktywności twórczej, jak i współpracy na poziomie organizacyjnym.*

Nasz warsztat skupiał się na materiale lustra, które zazwyczaj pozwala nam identyfikować się z widzianym obrazem. Głównym elementem, wprowadzającym zamieszanie w tradycyjnym rozumieniu lustra, i stworzenia powierzchni dla własnego odbicia, było zniekształcenie – zjawisko aberracji. Zdarzały się pewne nieporozumienia np. w sytuacji, gdy nauczycielka opacznie zrozumiała zadanie i przekonała do swojej wersji podopiecznych lub gdy dało się na początku zauważyć tendencję do podobnego, u znacznej części uczestników, odtwarzania utartego schematu lustra, poprzez płaskie zaklejenie całej powierzchni podkładu. Starałyśmy się w tym miejscu zachęcać do dalszego poszukiwania środków, wykorzystania szerszej gamy dostępnych materiałów, które uczestnicy mogli zastosować, aby uzyskać ciekawe efekty m.in. właśnie zniekształcenia.

Każdy dzień warsztatów przynosił nam nowe doświadczenia, bo miałyśmy do czynienia z inną grupą, która wymagała innego podejścia. Raz naszym zadaniem było zmotywowanie uczestników do swobodnego działania, innym razem wycofanie się i pozostawienie im pola manewru lub dostosowanie się do barier językowych i prowadzenia warsztatu w innym języku. Szczególnie ostatnie było ciekawym wyzwaniem dla nas, by wyrazić treści i cele działań w nieco inny, ale równie zrozumiały sposób. W tym konkretnym przypadku wyjątkowo pomocnie spisali się sami uczestnicy, samoistnie dobierając się w grupy dwu-, czy właściwie trzyjęzyczne.

Miałyśmy okazję zaobserwować interesujące i mające ogromny wpływ na grupę zachowania opiekunów. Pierwszego dnia miałyśmy do czynienia z opiekunką dominującą, napierającą na uczestników, co wpłynęło na nich w sposób negatywny: widoczne było wycofanie i pewna blokada przed swobodniejszym działaniem, „otwarciem wyobraźni". W pewnych przypadkach decyzje dotyczące wykonywanych prac były albo pozostawiane opiekunce albo wręcz przez nią anektowane.

Drugiego dnia sytuacja była przeciwna: nauczycielki wycofały się, pozostawiając nam grupę bardzo ekspresyjną, momentami trudną do opanowania. Uczestnicy pracowali bardzo aktywnie. Odznaczali się dynamiką i kreatywnością działania, a niekiedy brakiem dyscypliny i nieumiejętnością słuchania siebie nawzajem.

Trzeciego dnia nauczycielki pełniły rolę wspierającego opiekuna, oddając przestrzeń twórczą młodzieży. Spacerując między uczestnikami, obserwowały i czuwały nad porządkiem, co bardzo pozytywnie wpływało na ich zachowanie i pracę. Dało się także zauważyć zażyłe relacje między nauczycielkami a uczniami, co także miało wpływ na swobodę uczestników.

Efekty prac wykorzystywały m.in. budowanie trójwymiarowych form poprzez dodawanie przestrzennych elementów zarówno pod, jak i na tafli właściwego „lustra", z zastosowaniem różnych materiałów, koloru, faktury czy kompozycji. Część z prac zyskiwała swoje znaczenie przy prezentacji, przy której uczestnicy mogli poddać refleksji zarówno cudze jak i własne prace oraz, przede wszystkim, skonfrontować się z powstałymi odbiciami.

Formą końcową, jaką chciałyśmy uzyskać, a do której budowania i doświadczania zachęcałyśmy nie tylko uczestników, był labirynt z powstałych „luster", generujący nowe przestrzenie i konteksty dla prac. Szczególnie ostatniego dnia, kiedy zarówno pogoda, jak i suma prac pozwoliły na zrealizowanie tego celu, młodzież chętnie doświadczała zbudowanej przestrzeni. Cieszymy się zatem, że zaproponowane przez nas działania twórcze spotkały się z pozytywnym odbiorem i zaangażowaniem ze strony uczestników.

Michalina Targosz, Anna Krupa

Sam projekt bardzo pozytywnie na mnie wpłynął. Mogłam doświadczyć go w praktyce, sama siebie sprawdzić w wielu zaskakujących sytuacjach. Mogłam zaobserwować ciekawe postawy, aktywne procesy twórcze i, często zaskakujące, pomysły oraz skojarzenia młodzieży uczestniczącej w warsztacie. Poznałam wielu ciekawych ludzi z Polski i zagranicy, z którymi przeprowadziłam interesujące rozmowy, poznałam ich projekty, ich podejście do tematu tegorocznej Kieszeni. *Sama w trakcie pisania projektu, zastanawiając się nad pojęciem śmiechu, wiele się nauczyłam. Skupiłam się na temacie, niby prostym i oczywistym, jednak szukałam w nim czegoś głębszego, refleksyjnego. Sama nie zastanawiałam się nigdy nad pojęciem śmiechu: czym jest, gdzie powstaje i dlaczego. Po dłuższej refleksji i wielu poszukiwaniach oraz lekturach powstał projekt „Po drugiej stronie lustra", który skupił się na akceptacji samego siebie, na rozwijaniu umiejętności bardzo trudnej, na najtrudniejszym rodzaju śmiechu – śmianiu się z samego siebie. Mam nadzieję, że uczestnicy wynieśli z tego projektu tyle co ja; albo chociaż skłoniłam ich do krótkiej refleksji, do zatrzymania się na chwilę i wejrzenia w głąb siebie i odkrycia siebie na nowo.*

Anna Krupa

Dla mnie tegoroczna edycja Kieszeni Vincenta *była niezwykła, zarówno ze względu na tematykę jak i na warsztaty. Warsztat „Po drugiej stronie lustra", który miałam okazję prowadzić, jak i współprowadzić, był bardzo zróżnicowany, przez to, że każdego dnia trwania warsztatów zupełnie inna młodzież w nich uczestniczyła. Co prawda przedział wiekowy był podobny albo ten sam, jednak każda grupa była inna, więc i specyfika pracy warsztatowej z każdą z grup różniła się od siebie. Pierwszego dnia była to grupa ze szkoły specjalnej, drugiego dnia ze szkoły niepublicznej, w której są też profile artystyczne, a trzeciego dnia grupa z publicznego gimnazjum. Każda grupa miała inną specyfikę, inny był odbiór postawionego zadania oraz wykonanie. Uczniowie z każdej byli bardzo kreatywni i mieli naprawdę ciekawe pomysły. Podobało mi się niebanalne podejście do tematu i to, że w większości byli chętni do rozmów. Dla mnie to było bardzo budujące. Takie sytuacje są według mnie bardzo cenne, gdyż nabiera się doświadczenia w kontakcie i działaniach warsztatowych. Bardzo cenię sobie ten czas i uważam, że był bardzo udany. Bardzo się cieszę, że mogłam w tym przedsięwzięciu wziąć udział.*

Martyna Szkudlarek

On the other side of a mirror

Laugher. What is it? Does it always mean the same thing? Can we interpret it differently?
Laughter is a natural reaction of the body to certain kinds of stimulation, independent of culture. It is an expression of emotions and moods. It is a defensive reaction of the body, which reduces physical pain and mental suffering, increases the sense of satisfaction.
* It is not a learned response!
The first thought, the association with the source of "laughter" is probably for most people – joy and the feeling of amusement. Are these the only reasons? If we were to to stay here for a while and think about it, we would come to a different conclusion. When do we laugh? Is it always a sincere smile? Sometimes, it is a reaction to anxiety, insecurity, sometimes a substitute for aggression or escape. Among animals the exposure of fangs is a sign of threat or submission.
* Among chimps it is a sign of fear.
Scientists discovered in brain so called mirror neurons that are responsible for recognizing emotions from person's face. After such recognition, they trigger the areas in our brain responsible for the same emotions. When we see a smile on another person's face, we also smile very easily, we automatically feel joy. Smile affects the behavior and reactions of other people and their reactions to our person.
Starting from "mirror neurons" combined with laughter, we would like to create a workshop focused on this issue – on the theme of the mirror. What is a mirror? Do we always see ourselves as we are? Is there only one kind of mirror? Does its shape or surface, affect somehow our own image? What is the image that appears there? Is that still us? Or already anyone else? Let's think how our reflection affects us. Do we always want to smile when we see our reflection? Laughter is the reaction that arises inside us. It is a reflection of our psyche, our self, our soul.
In science, exists the notion of aberration (Latin ab – od, errare – aberrato – aberrato, wandering). Aberration is a deviation, deviation from, for example, the normal state, behavior, accepted norms of behavior, way of thinking or even operation of a device. This is derogation from the norm or principle.
The workshop will focus on a distortion. Have you ever been in a hall of mirrors? Or maybe you looked at a curved, distorted mirror? Have you ever noticed your image reflected in a metal kettle? Was your reflection like always? Was your image as you know it?
These distortions are the result of the optical aberration, which is the defect of a single lens, optical system and non-optical mirror, consisting of deformation of the obtained image (distortion, deterioration of focus or unwanted chromatic changes).
It is said that laughing at you is a sign of a cheerful soul, acceptance of once faith. But for many of us it is very difficult, we cannot distance from ourselves.
"Man discovers himself when he faces obstacles." Will we be able to overcome these obstacles?

Objective

The task of the workshop is to build a "mirror labyrinth" reflecting the richness of the essence of laughter, the inner laughter reflected in us, its diversity, the richness of forms and the wide range of specifics. Individual creative expressions will create a whole, though not entirely complete and finished. Each participant creates a "brick" to build the image of the complexity of laughter "on the other side of the mirror." The process of creating is based on such concepts as reflection, distortion or a curve mirror, etc.

Materials

Paper or "mirror" film – a lot, cardboard boxes (large), sheets of paper (large,) Colored tape, black tape, colored transparencies, aluminum foil, bubble wrap, transparent foil, scissors, metallic papers, adhesives

Age of participants
13-15 years old

Written and led by: Anna Krupa, Martyna Szkudlarek and Michalina Targosz
Artistic supervision: PhD Magdalena Parnasow-Kujawa and PhD Marc Tobias Winterhagen
Poznan University of Art (Poland)

Reflections

Laughter is one form of human behavior, the Vincent's Pocket *became an opportunity for us to observe issues and relationships related to it as well as many other emotions. The field of observation was not only a very diverse group of participants, but also their relationships among each other, with their teachers and animators of the workshop. Each of these areas influenced others, but also developed itself, allowing us to gain some personal experience, both in running such a creative activity as well as in the cooperation at the organizational level.*

Our workshop focused on the idea of mirror, which usually allows us to identify with the image we see. Participants were acquainted with issues such as: mirror neurons that are responsible for recognizing emotions, and trigger reactions similar to those observed. It also was important to us to stress different types of laughter appearing in divergent contexts or emotions, from joy and amusement, to embarrassment, nervousness or even cases of „being infected" with laughter. At this initial stage we tried to make young people talk, look for examples for this phenomenon, and also to inspire their creative activity.

The main element, introducing confusion in the traditional sense of the mirror and creating a surface for own reflection, was a distortion – the phenomenon of aberration. It is present, among others in curved mirrors in the hall of mirrors that usually make us laugh. There were some misunderstandings, for example, when the teacher misunderstood the task and convinced her students to follow her version or when we noticed the tendency to reproduce the most traditional pattern of the mirror by gluing the entire surface. Then, we attempt to encourage further search for resources, to use a wider range of available materials that participants could use to gain interesting effects, including: distortions.

Each day of the workshop provided us with new, different experiences, because each day we had to deal with another group, which required a different approach. One day our task was to motivate the participants to act freely, another day we have to retreat and leave the children space to work, we have to adapt to language barriers and conduct a workshop in another language. The las thing was an interesting challenge for us to express the content and goals of the activities in a slightly different but equally understandable way. In this particular case, the participants were extremely helpful, forming two or three-language groups.

During the project, we also had an opportunity to observe interesting and influential phenomena, the influence of the teacher on the group, its behavior and actions. On the first day we were dealing with a dominant teacher, which had a negative impact on a group: we could observe a withdrawal and a certain blockade of free will and "opening up the imagination" following in this direction. In certain situations some decisions concerning the work were made by the teacher or even annexed by her. On the second day the situation was the opposite: the teachers withdrew, leaving us a very expressive *group, sometimes difficult to run. Participants worked very actively and were full of ideas. They were characterized by dynamism and creativity but also the lack of discipline and inability to listen to each other.*

On the third day, the teachers acted as supportive tutors, giving creative space to young people. Walking among the participants, they watched and watched over the order, which positively influenced their behavior and work. It was also possible to notice the intimate relationships between the teachers and the students, which also influenced the participants' freedom.

The effects of the works were obtained by among others building three-dimensional forms and adding spatial elements, both underneath and on the "mirror" panes, using different materials, colors, textures, or compositions. Composition was also crucial to the division and fragmentation of the "surface of the mirror", smashing the reflection into a mosaic of independent reflections. Some of the works were gaining signification during their presentation, where participants could reflect on others as well as their own work and, above all, confront the resulting reflections.

The final form that we wanted to obtain and encouraged the participants to do, was a labyrinth of created "mirrors", generating new spaces and contexts for works. Particularly on the last day, when the weather was fine and there were many works of art we could accomplish this goal and observed young people eagerly experiencing the task of building this space. We are therefore delighted that the creative activities we proposed met positive reception and commitment from the participants.

Michalina Targosz, Anna Krupa

The project positively influenced me. Except for writing the project, I could experience it in practice, proving myself in many surprising situations. I could observe interesting attitudes, active creative processes and often surprising ideas and associations of young people attending the workshop. I met many interesting people from Poland and abroad, with whom I had interesting conversations, I got to know their projects, their approach to the topic of this year's Vincent Pocket. I learned a lot writing a project, thinking of the concept of laughter. I focused on the topic seemingly simple and obvious, but I was looking for something deeper, more reflective. People in our rushing time rarely have time to stop and think about their life and emotions. Unfortunately, the knowledge of emotion is very impoverished, we can only mention a few of them, I'm not even talking about naming what is happening in us, we do not find words that can name these processes and reactions inside us. I have never wondered about the concept of laughter - what it is and why it is so. After a long reflection and many searches and readings, we started the project entitled "On the other side of the mirror", which focused on self-acceptance, on the most difficult kind of laughter – laughing at yourself. I hope the participants got as much from this project as I did, or I made them reflect briefly, to stop for a moment, and to look inside and find yourself again.

Anna Krupa

For me this year's edition of Vincent's Pocket *was remarkable, both because of the subject matter and the workshop. The workshops entitled "On the Other Side of the Mirror", which I had the opportunity to lead were very different, because every day quite different young people participated in the workshop. In fact, the age range was similar or the same, but each group was different, so the specificity of the workshop work of each group was different. On the first day there was a group from the special needs school, the second day from a non-public artistic school and on the third day a group from a public high school. Each group was different, therefore different was the reception of the task and its execution. The participants were very creative and had really interesting ideas. I liked the unconventional approach to the topic of Laughter that most of them were willing to talk about. For me it was very cheerful. Such situations are, in my opinion, very valuable, because you gain experience in contact and workshop activity. I appreciate this time and I think it was very good. I am very happy that I was able to take part in this project.*

Martyna Szkudlarek

***Po drugiej stronie lustra** On the other side of a mirror*

***Taniec szkieletów** A skeleton dance*

Taniec szkieletów

W związku z tym, że śmiech to temat warsztatów, postanowiłam wybrać czarny humor. Warsztat ten jest oparty na tworzeniu, poruszaniu tańca szkieletów na patyku. Kolejnym elementem jest tworzenie malunków na twarzy w duchu meksykańskich czaszek Calavera zdobiących twarze uczestników parady w Dniu Zmarłych oraz zrobieniu kilku prostych kostiumów. Następnie razem będziemy tworzyć prostą choreografię taneczną, potrzebną do parady oraz fotografować ją. Warsztat ten przeznaczony jest dla dzieci w wieku 13-15 lat.
Uczestnicy będą mieć uprzednio przygotowane stoły z ołówkami, nożyczkami, klejem, farbami, pędzlami i kilkoma książkami o anatomii pokazującymi szkielety oraz wszystkim tym, co potrzeba, aby przekonywująco stworzyć szkielet! Później dla kolejnej inspiracji dzieci będą potrzebować zdjęcia Calavera namalowane na twarzach i dużą ilość różnych materiałów, aby stworzyć kostiumy.
Na początku uczestnicy będą musieli narysować projekt szkieletu. Po ukończeniu projektów mogą zacząć robić szkielety. Każdy tworzy jeden szkielet. Ale nie mogą zapomnieć o poszczególnych kościach. Wszystkie części będą związywane sznurkiem z juty. W trakcie projektowania i tworzenia będą pomagać i odpowiadać na wszelkie pytania za pomocą tłumacza.
W przypadku, gdy ktoś skończy szkielety przed innymi uczestnikami, może powoli przejść do kolejnego etapu, tworzyć elementy tańca, malować twarz lub stworzyć swój kostium.
Malowanie twarzy i robienie kostiumu będą następnymi częściami warsztatu. Powinny one być utrzymane w duchu meksykańskiej parady Calavera odbywającej się w Dzień Umarłych. Zdjęcia malunków Calavera będą dostępne na stole dla lepszej inspiracji. Nie ma żadnych ograniczeń w kreatywności. Każdy może sobie pomalować twarz lub może poprosić o pomoc mnie lub swojego przyjaciela.
Kiedy wszyscy zrobią to, co mieli zaplanowane, czyli skończą szkielet na patyku, pomalują twarz i wykonają strój, możemy zacząć tworzyć prostą choreografię taneczną, którą zaprezentujemy podczas parady. Dzieci będą mogły wymyślać zabawne elementy taneczne i cieszyć się z tego, mieć dobrą zabawę, dużo śmiechu, plus twórczą pamięć.

Materiały

50 kartek papieru rysunkowego, format A3, 30 szt. kredek, 30 szt. grubych czarnych markerów, 25 par nożyczek, 25 szt. dziurkaczy, 15 puszek białego akrylu 200 ml, 25 szt. grubych, płaski pędzli, 25 szt. cienkich, płaskich pędzli, 25 szt. patyczków drewnianych dł. 1 m średnica 2 cm, 3 motki sznurka jutowego, farby do twarzy, wszelkie materiały do kostiumów, igły i nici, dużo kartonów, urządzenie do odtwarzania muzyki

Wiek uczestników

13-15 lat

Scenariusz: Rita Pavelková
Prowadzenie: Rita Pavelková, Martina Strakošová, Marian Šubík
Opieka artystyczna: doc. Jiři Surůvka,
Uniwersytet Ostrawa (Czechy)

A skeleton dance

Because laughter is a topic of this workshop I wanted to choose black humor. This workshop is based on making, moving and dancing skeletons on sticks. The next element is the creative paintings on face in the spirit of Mexican-parades Calavera–Day of the Dead and making some simple costumes. Then we will prepare a simple dance choreography that we dance in the parade and take picture of it. This workshop is designed for children between13-15 years.
Children will be given scissors, pencils, glue, paints, brushes and a few books of anatomy of skeletons and a lot more to make as convincing as possible skeletons! Later the will see pictures of *Calavera* face paintings for inspiration and a lots of materials to make some costumes.
At first, they will draw a draft of skeleton. After finishing drafts they can start to make skeletons. Everyone makes one skeleton. But they shouldn't forget separate bones of hands and legs. Individual parts will be tied up together with jute string. During the process of designing and creating I will be helping all participants and answer any questions along with interpreter.
In the case of finishing skeletons before others, children can slowly start to work on dance elements, paint their faces, or create their costumes.
Face painting and making costume will be next workshop activity, they should be created in the spirit of Mexican-parades *Calavera Day–of the Dead*, as I have already mentioned in the text above. For inspiration there will be available pictures of *Calavera* face paintings on table. There are no limits in creativity. Anyone can paint his/her face him/herself or ask for help me or a friend.
When everybody will do everything, it means a moving skeleton on a stick, painted face and some costume, we can start to create a simple dance choreography which we will dance during the parade. Kids can invent their funny dance elements and enjoy it with a lot of fun and laughter, plus a creative memory.

Materials

50 pieces of drawing paper, A3 size, 30 pieces of pencils, and 30 pieces of fat black fix centropen, 25 pieces of scissors, 25 pieces of incisor, 15 tube of white acrylic color, 200 ml, 25 pieces flat brush, 25pieces of thin flat brush, 25 pieces of wood sticks, 1m long, diameter 2cm, 3 balls of jute twine, face paints, any materials to make costumes, needles and threads, music player, a lots of cartons

Age of participants

13-15 years old

Scenario: Rita Pavelková
Led by: Rita Pavelková, Martina Strakošová, Marian Šubík
Artistic supervision: doc. Jiří Suruvka
University of Ostrava (Czech Republic)

Taniec szkieletów *A skeleton dance*

Po drugiej stronie lustra *On the other side of a mirror*

Beka Bekostworów

Opis
Czy znasz już „Bekostwory”? Są zabawne, śmieją się często i występują w telewizji. Jeśli chcesz rozpocząć przygodę ze światem show-biznesu od kuchni, przyjdź a być może to ty zrobisz z nimi wywiad. Bekostwory choć bardzo przypominają nas, ludzi, najbardziej lubią „robić bekę”. Mają też wiele zwykłych umiejętności: gotują, biegają, skaczą i śpiewają – telewizja je uwielbia. Bekostwory mają swoich celebrytów, zupełnie jak my, świetnie czują się w świetle reflektorów, ci zdolni aktorzy wzruszają i bawią.
Cele
– zaznajomienie się z podstawowymi pojęciami operatorskimi
– nauczenie się obsługi aparatu fotograficznego (z funkcją kamery)
– zaznajomienie się z techniką animacji wykonanie krótkich filmików wykonanych techniką animacji poklatkowej lub audio-wideo
– wykonanie prostej scenografii i kukiełki z artykułów spożywczych
– rozwijanie umiejętności pracy w grupie
– rozwijanie kreatywności i abstrakcyjnego myślenia
– rozwijanie wrażliwości artystycznej i estetycznej
Przebieg warsztatu
Wprowadzenie w temat pytaniami: Jakie sytuacje z życia codziennego was bawią? Czy programy telewizyjne mają elementy komiczne? Jak wyobrażacie sobie istoty nazywane Bekostworami? Czy kiedykolwiek widzieliście prawdziwe Bekostwory? Jeśli nie/ tak to jak one wyglądają/ mogą wyglądać? Opiszcie je. Po krótkiej pogadance uczestnicy zostają podzieleni na 4-osobowe zespoły.
Zadanie uczestników będzie polegało na stworzeniu krótkich tematycznych scen telewizyjnych przy pomocy artykułów spożywczych. Dzieci będą musiały przekształcić poważne telewizyjne programy na komiczne, poprzez odtworzenie ich przy użyciu produktów spożywczych. Każdej z grup zostanie przypisany inny temat za sprawą losowania z arbuza. W kawałkach owocu zostaną ukryte sylaby, aby je poznać uczestnicy będą musieli go zjeść. Pierwsze zadanie polegać będzie na dopasowaniu sylab, potem grupy zapoznają się z tematem np.: telenowela/ serial, film przyrodniczy, wiadomości, sportowy, talk-show. Każda grupa ma wydzieloną strefę, która stanie się jej sceną, i stworzy swój telewizor z dużego kartonu. Z całego wachlarza warzyw i owoców stworzą oryginalną scenografię odpowiadającą tematowi, a następnie naszych bohaterów – Bekostwory, ich historię i prowadzone dialogi.
Zadanie główne to nagranie śmiesznych scen na tle scenografii przy użyciu naszych wymyślonych bekoprzyjaciół. Każdy z uczestników stanie się aktorem głosowym swoich stworków i będzie zobligowany do pokierowania swoją kukiełką. Ten element warsztatów zostanie nagrany kamerami. Na koniec wszystkie stworzone sceny zostaną zaprezentowane na forum grupy, a dla uczestników niespodzianka w postaci poczęstunku.
Materiały
artystyczne: kolorowe bloki techniczne A3 6 szt., nożyczki 30 par, pinezki 60 szt., kolorowe mazaki 6 opak. po 12 szt., klej do papieru w tubce magic 30 szt., plastikowe oczy do naklejenia 6 opak. (min. 1 cm średnicy) 60 szt.
spożywcze: 2 arbuzy lub melony, po 6 sztuk: jabłko, gruszka, pomarańcza, banan, kiwi, śliwka, brzoskwinia, mandarynka, kapusta, ogórek, marchewka, ziemniak, por, 1 opak. 0,5 kg makaronu typu spaghetti, 1 opak. ketchupu, musztarda
Sprzęt
Prowadzący zapewniają aparaty z funkcją nagrywania – 6 szt.
Wiek uczestników
7-15 lat

Scenariusz: Alicja Głowania, Agata Kun, Anna Malinowska
Opieka artystyczna: dr Barbara Kaczorowska
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (Polska)

Laughter of the Laughter-creatures

Description
Have you ever heard about "Laughter-creatures"? They are funny, they laugh often and appear on television. If you want to get into the world of show business from the kitchen, come and maybe you will make an interview with them. Although Laughter-creatures remind us people very much, they laugh all the time. They also have many ordinary skills: they can cook, run, jump and sing - they love television. Laughter-creatures have their celebrities, just like us, they feel great in the spotlight, these talented actors can thrill and entertain.

Objectives

– getting familiar with the basic concepts related to the cinema photography
– learning to operate the camera
– acquainting with the animation technique production of short films made with the technique of time-lapse animation or audio-video
– making simple set design and puppets from atypical materials (food)
– developing teamwork skills
– developing creativity and abstract thinking
– developing artistic and aesthetic sensitivity

The course of a workshop

Introduction to the issue by asking question: What kind of your everyday situations do you find funny? Do television shows have comic elements? How do you imagine creatures called Laughter-creatures? Have you ever seen real Laughter-creatures? If not, how can they look like? Describe them. After a short chat, the participants are divided into 4 teams.

The task of the participants will be to create short thematic television scenes with food. Children will need to transform serious television programs into comic ones by reproducing them on the basis of food products. Each group will be assigned a different topic by a watermelon lottery. There will be hidden syllables in the pieces of the fruit in order to find them the participants have to eat it. The first task will be to match the syllables, then the group will get acquainted with the main subject e.g.: telenovela/series, nature film, news, sports, talk show. Each group has a dedicated zone that will become its stage and where they will create their own large-screen TV. From the whole range of vegetables and fruits children will create the original set design corresponding to the theme and then its characters – Laughter-creatures. They are supposed to make furniture, cars, elements of nature etc. out of food products. While performing elements and figurative characters they will have the opportunity to come up with dialogues and a whole story.

The main task is to record funny scenes on the background of scenography using our invented friends. Each participant will become a voice actor of his/her creatures and will be obliged to master his/her puppet. This part of the workshop will be recorded with cameras. Finally, all the created scenes will be presented to the group during a little surprise party for the participants.

Materials

artistic: tracing paper A3 6 pcs, scissors 30 pairs, push pins 60 pcs, color marker pen 6 packs of 12 pcs, paper glue in a magic tube 30 pcs, plastic eyes for sticking 6 packs (min 1 Cm diameter) 60 pcs.

Food: 2 watermelons or melons, 6 pieces: apple, pear, orange, banana, kiwi, plum, peach, mandarin, cabbage, cucumber, carrot, potato, leek, 1 pack 0.5 kg of spaghetti, 1 pack of ketchup, mustard

Equipment

animators provide cameras with recording function – 6 pcs.

Age of participants

7-15 years old

Scenario: Alicja Glowania, Agata Kun, Anna Malinowska
Artistic supervision: PhD Barbara Kaczorowska
Nicolaus Copernicus University in Torun (Poland)

Cytadelix – misja chichotex

Opis
Jest rok 2150. Uczestnicy projektu dowiadują się, że są już w drodze na nowo odkrytą planetę Cytadelix. Galaktyczny obszar, w którym każde słowo zamienia się w śmiech. Śmiech nieokiełznany, nie do opanowania, jednak taki, którym przy pomocy skupienia można się porozumieć. Międzygalaktyczna podróż to akcja ratunkowa dla ludzkości. Ta, jak się okazuje, z dnia na dzień zupełnie zapomniała o dobrym humorze. Mieszkańcy planety Ziemia przestali czuć łaskotanie oraz wszelką przyjemność. Nie wiedzą nawet, czym jest zwykły uśmiech.
Dlatego musimy zbudować bazy kosmiczne, które obiorą kształty przeróżne, fantastyczne. Tak śmieszne, by nie zostały przez planetę odebrane jako obce, niepasujące. W nich zasiejemy zapomniany ludzki uśmiech, który z czasem wyda największe plony.
Cele
edukacyjne: zapoznanie się z formułą kina niemego, kształtowanie umiejętności konstrukcyjnych, rozwijanie umiejętności pracy w zespole
artystyczne: tworzenie kolektywnej instalacji artystycznej, rozwój indywidualnej ekspresji oraz kreatywności, pobudzenie aktywności twórczej, przygotowanie do akceptacji różnych zjawisk artystycznych
Przebieg
I Powitanie, wprowadzenie do tematu warsztatu (25 min).
1. Tajni agenci kosmiczni (prowadzące) zapraszają uczestników warsztatu
do swojego namiotu-rakiety.
2. Wprowadzenie do tematu warsztatu.
a. Pogadanka mająca na celu rozbudzenie wyobraźni uczestników poprzez zadawanie konkretnych pytań: Jakie znacie planety?; Czy chcielibyście wyruszyć w podróż kosmiczną? Czy Marsjanie istnieją? Czy istoty pozaziemskie potrafią się śmiać? Czy wy lubicie się śmiać? Jak wyglądałoby życie bez śmiechu? Co to jest baza? Jak wyobrażasz sobie najlepszą kryjówkę? Czy masz takie miejsce? (5 min)
b. Naświetlenie historii oraz powodów pojawienia się tajemniczej rakiety w poznańskim parku. (5 min)
II Pokaz filmowy jako element nakreślanej fabuły – *Podróż na księżyc* G. Méliès **Działamy!** Podział uczestników warsztatu na 3 podgrupy. Każda z nich przechodzi pod opiekę jednej z prowadzących warsztatów. Po otrzymaniu określonego zestawu materiałów i narzędzi, będzie musiała zaprojektować na papierze bazę, która powstanie na nieznanej jeszcze planecie Cytadelix.
Zapoznajemy uczestników z regulaminem tworzenia, w którym wyraźnie występuje zakaz wykopywania dziur, niszczenia roślinności.
1. Pokaz sposobów łączenia poszczególnych materiałów uzupełniony fotografiami przykładów najnowszych projektów architektonicznych (Ekokapsuła, Roomoon tree tent, Inflatable Lawn Tent, Ziemianka autorstwa studia Floris Schoonderbeek).
2. Projektowanie baz kosmicznych, w których zasadzona zostanie bulwa śmiechodajnego ziemniaka. Projekt bazy wychodzić będzie od wcześniej przygotowanych stelaży prostopadłościennych, wyrysowanych już na papierze. Podział obowiązków pomiędzy członkami grup.
3. Grupowe wymyślanie własnego śmiechojęzyka. Różne chichoty oznaczać będą określone czynności (np. śmiech gardłowy – co teraz?).
4. Rozdanie uczestnikom Przepasek Nawigacyjnych, które pozwolą dotrzeć do celu. Wejście do Kapsuły Przenośnikowej, przejście do miejsca, w którym zostaną zbudowane bazy.
5. Wspólne budowanie baz.
6. Kolorowanie ziaren uśmiechu.
III Oglądanie projektów połączone z zabawą.
IV Rozdanie pamiątkowych widokówek. Podziękowanie.

Materiały
zszywki tapicerskie do takera (200 szt.), zszywacz tapicerski metalowy (3 szt.), papier 100x70 cm (5 szt.), hula-hoop rozkładany (5 szt.), folia ogrodnicza tunelowa lub malarska 8x9 m, listwa prostokątna 2,1 m 1,4x2 cm (40 szt.), sznurek jutowy 0,5 kg (1 szt.), klej wikol 45 g (3 szt.), kątownik do krzeseł 50x50x15 mm, wkręt fosfatowany do płyt G-K 3.5x35 mm (op. 50 szt.), wkrętak krzyżakowy grot PH2 (5 szt.), podszewka poliestrowa 100x150 cm (niebieska, czarna, biała, lub srebrna) (10 szt.), nożyczki (20 szt.), piła do przycinania,
wkład własny: 5x wydruk A3 z inspirującymi obiektami architektonicznymi, ilustracyjne pamiątkowe widokówki z podróży kosmicznej (25 szt.), przepaski na włosy (25 szt.)
Sprzęt
rzutnik, namiot wojskowy, siedziska, scenografia
Wiek uczestników
7-12 lat
13-15 lat

Scenariusz: Magda Górska, Olga Grybowicz, Sylwia Simson
Opieka artystyczna: dr Barbara Kaczorowska
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (Polska)

Citadelix - mission gigglex

Description
It is 2150. Participants of the project learn that they have already been on the way to the newly discovered planet Citadelix. A galactic area in which every word turns into laughter. Unbridled, unmanageable laughter, but one that can be communicated with concentration. This intergalactic travel is a rescue action for humanity. Because people, as it turns out, overnight completely forgot about good humor. Residents of the planet Earth ceased to feel tickling and all pleasure. They do not even know what a simple smile is.
That is why we have to build some space bases that will take on different fantastic shapes. So funny that they wouldn't be taken by the planet as foreign and unmatched. We will plant there a forgotten human smile, which over time will grow the biggest crop.
Objectives
educational: acquaintance with the silent movie formula, shaping the design skills, developing the skills of working in a team
artistic: creating a collective artistic installation, developing individual expression and creativity, stimulating creative activity, acceptance of various artistic phenomena
The course of a workshop
I. Welcoming the participants, introduction to the workshop theme (25 min)
1. Secret space agents (animators) invite the participants to the workshop tent-rocket.
2. Introduction to the workshop topic
a. Chatting to stimulate the imagination of the participants by asking specific questions: What planet do you know? Would you like to go on a space trip? Do Martians exist? Can extraterrestrials laugh? Do you like to laugh? How would life look without laughter? What is the base? How do you imagine the best hideout? Do you know such a place? (5 min).
b. Presenting history and reasons for the appearance of a mysterious rocket in the Poznan park (5 min).
II Movie show as part of the plotline – A Trip to the Moon by G. Méliès. **Now We Act!** Division of workshop participants into 3 subgroups. Each of them goes under the supervision of one of the workshop animators. Each group receives of a set of materials and tools and will have to design a base on the unknown planet Citadelix.
We familiarize participants with the rules of creation, which explicitly prohibits digging holes and destroying vegetation.
1. Showing the examples of different ways of combining individual materials supplemented with photographs of examples of the latest architectural designs (an eco-capsule, Roomoon tree tent, Inflatable Lawn Tent, a dugout by Floris Schoonderbeek Studio).
2. Designing space bases in which wild-laughter potato are planted. The design of the base will come from the previously prepared rectangular frames, already drawn on paper. Division of responsibilities among group members.
3. Developing own laughing language. Different giggles will mean specific actions (like throat laughter – what's now?).
4. Handing out to the participants a Navigation Bands that will allow them to reach their destination. Entrance to the Conveyor Capsule to go to the place where the base will be built.
5. Common building of bases.
6. Coloring the beans of a smile.
III Watching projects combined with play.
IV Giving out commemorative postcards. Thanks.
Materials
staple upholstery for the stapler (200 pcs), metal upholstery stapler (3 pcs.), 100x70 cm paper (5 pcs), Hula Hoop (5 pcs), garden or painting foil 8x9 m, rectangular board

2,1 m 1,4x2 cm (40 pcs), jute string 0.5 kg (1 pc), Wikol glue 45 g (3 pcs), fastening bracket 50x50x15 mm, screw for GK 3.5x35 mm (50 pcs), Phillips head screwdriver PH2 (5 pcs), polyester lining 100x150 cm (blue, black, white or silver) (10 pcs), scissors (20 pcs)
Own contribution: 5x A3 printout with inspirational architectural objects, illustrated commemorative postcards from space travel (25 pcs), bands (25 pcs)

Equipment

multimedia projector, military tent, seats, set design

Age of participants

7-12 years old
13-15 years old

Scenario: Magda Gorska, Olga Grybowicz, Sylwia Simson
Artistic supervision: PhD Barbara Kaczorowska
Nicolaus Copernicus University in Torun (Poland)

Interaktywne wymiary śmiechu

Przebieg
Przedstawiamy naszym uczestnikom temat i prosimy ich o to, aby się zaśmiali. Sytuacja dość nietypowa i niełatwa, a jakość takiego śmiechu pozostawia wiele do życzenia. Następnie angażujemy uczestników w grupową zabawę polegającą na chodzeniu w różnych kierunkach na wyznaczonym obszarze i podawaniu sobie nawzajem kilku rolek ze sznurkiem, tak aby po pewnym czasie każdy uczestnik był wplątany w sieć. Niewątpliwie wywołuje ona u uczestników żywszy i naturalny śmiech, całkiem odmienny od tego na początku. Po paru minutach kończymy zabawę, odplątujemy uczestników i pytamy, czym i dlaczego obydwa rodzaje śmiechu się różniły. Dochodzimy wspólnie do wniosku, że prawdziwy śmiech i najlepsza zabawa są wtedy, kiedy spotykamy się z innymi i wzajemnie na siebie reagujemy. Wyjaśniamy dzieciom, że nazywamy to zjawisko interakcją. Zabawa zostaje zarejestrowana dźwiękowo i sfilmowana, a powstała sieć zachowana jako jeden z elementów późniejszej ekspozycji.
Następnie prosimy uczestników, żeby opisali, jaki kolor według nich miał śmiech, który pojawił się podczas zabawy ze sznurkiem. Puszczamy nagranie dźwiękowe, zapraszamy uczestników do rozwiniętego na trawie płótna i prosimy, żeby malowali swoje „wrażenia śmiechowe" za pomocą różnych linii, każdy w kolorze, o którym mówił chwilę wcześniej. Tłumaczymy, że zarówno linie, jak i sznurek, którego używaliśmy do zabawy, łączą ze sobą różne punkty, są „sieciami połączeń" (np. w działaniu ze sznurkiem), bez których nie byłoby przecież interakcji. Skończone dzieło po warsztatach zostaje naciągnięte na krosna i jest eksponowane w połączeniu z rejestracją dźwiękową, instalacją ze sznurka i dokumentacją wideo, tworząc wielowymiarowy zapis konkretnej „śmiechowej" interakcji.
Cele
– Wyzwalanie malarskiej ekspresji i postaw twórczych.
– Pobudzenie do abstrakcyjnego myślenia, szukania odniesień, poprzez próby zobrazowania nieuchwytnego zjawiska w formie plastycznej i przestrzennej (spójnej pomimo różnych mediów).
– Zapoznanie z techniką malarską na dużej płaszczyźnie.
– Zachęcanie do eksperymentowania na polu sztuki.
– Powstanie multimedialnej i malarskiej ekspozycji przedstawiającej wielowymiarowy efekt działania.
Materiały
płótno malarskie 150x250 cm, farby akrylowe (różne kolory, duże tuby) pędzle (różne rozmiary od 0,5-10 cm szer.), pojemniki na wodę + woda, talerzyki papierowe na palety malarskie (ok. 30 szt.), ręczniki papierowe, sznurek/ włóczka syntetyczna (grubość ok. 5 mm, 5-10 kłębków do ok. 100 m długości w sumie, jeden kolor – najlepiej biały), gwoździe + mały młotek, nożyczki
Sprzęt
kamera cyfrowa, dyktafon, komputer + zestaw głośników
Wiek uczestników
10-18 lat

Scenariusz: Dominika Majewska, Klara Skórska, Milena Tomkiewicz
Opieka artystyczna: dr Barbara Kaczorowska
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (Polska)

Interactive dimensions of laughter

The course of a workshop
We present our subjects to the participants of the workshop and ask them to laugh. The situation is quite unusual and not easy, and the quality of such laughter leaves much to be desired. Then we engage the participants in a group funny activity that involves walking in different directions in the designated area and handing others several twine rolls so that after a certain time each participant is entangled in the network. Undoubtedly, it gives the participants more vivid and natural laughter, quite different from the beginning. After a few minutes we end the game extricate the participants and ask them why both types of laughter were different. We come to the conclusion that real laughter and fun are when we meet and react to other people. We explain to children that we call this phenomenon interaction. The game is filmed with sound and the twine network preserved for the later exhibition.
Then we ask the participants to describe the color of a laugh that came with playing with the twine. We turn the sound recording on, invite the participants to the grass-lined canvas and ask them to paint their "laughing sensations" using different lines, each in the color they spoke about earlier. We explain that both the lines and the twine we used during the game combine different points, they are "connection networks" (for example, with twine) that cannot exist without interaction. Finished work after the workshop is stretched to looms and is exposed in combination with sound recording because either string installation or video documentation create a multidimensional record of a particular "laughter" interaction.
Objectives
– Liberation of painting expressions and creative attitudes.
– Inducing abstract thinking, seeking references, by trying to visualize an elusive phenomenon in an artistic and spatial form (consistent in spite of various media).
– Familiarizing participants with the painting technique on a large plane.
– Encouraging to experimentation in the field of art.
– The emergence of multimedia and painting exhibit showing multidimensional effect.
Materials
canvas 150x250 cm, acrylic paints (various colors, large tubes) brushes (various sizes from 0.5-10 cm wide), water containers and paper plates for palettes (about 30 pieces), paper towels, twine/synthetic cord (approx. 5 mm thick, 5-10 clumps up to approx. 100 m long in total, one color - preferably white), nails + small hammer, scissors
Equipment
digital camera, voice recorder, computer + speaker set
Age of participants
10-18 years old

Scenario: Dominika Majewska, Klara Skorska, Milena Tomkiewicz
Artistic supervision: PhD Barbara Kaczorowska
Nicolaus Copernicus University in Torun (Poland)

Kosz-Marki czy Śmiech-Marki

Opis
Czy koszmary muszą nas straszyć? A może mogą śmieszyć? A może jedno i drugie? Wszak jednym ze sposobów poradzenia sobie z lękiem i strachem jest uruchomienie przeciwnych emocji: śmiechu i radości. Biorąc udział w naszej zabawie, skonfrontujecie się ze swoimi strachami i straszkami, by następnie zmienić ich obraz w nieskrępowany śmiech. A może odwrotnie?
Zapraszamy na śmiałą plastyczną przemianę Kosz-Marka zamieszkującego „przestrzeń pod łóżkiem" – mamy nadzieję, że po artystycznym liftingu nie będzie już straszny.
Cele
– Nauka nazywania trudnych emocji.
– Bezpieczne zabawy wyobrażeniowe z tematami, które budzą lęk i strach. Przekształcanie sytuacji trudnych w śmieszne. Odnajdywanie w nich zabawowych, śmiesznych aspektów.
– Rozwijanie umiejętności manualnych, rozwijanie kreatywności i wyobraźni.
– Rozwijanie umiejętności pracy w grupie.
Wykonanie przestrzennego kolażu – obiektu – reprezentacji swojego strachu.
Przebieg warsztatu
Przywitanie z uczestnikami warsztatów.
1. Wprowadzenie: rozmowa o trudnych emocjach. Czego się boimy? Czy istnieją jakieś historie (baśniowe, wyobrażeniowe itp.), które próbują nas z tymi lękami oswoić? Jaką rolę odgrywają straszne fragmenty baśni albo współczesnych produkcji filmowych? Zapoznanie z figurą „potwora spod łóżka".
2. Zabawy interaktywną historią w zaaranżowanej „podłóżkowej" scenerii:
zadanie nr 1 – głośny zbiorowy okrzyk na wywołanie potwora
zadanie nr 2 – gdy zza kotary wyłonią się łapy potwora Kosz-Marka wraz z przerażającymi dźwiękami, uczestnicy powinni szybko wyciągnąć całe jego cielsko na zewnątrz
zadanie nr 3 – przemiana Kosz-Marka w śmiesznego Śmiech-Marka.
3. Podział na grupy – Projektowanie.
Uczestnicy dobierają się w 3-4-osobowe grupy.
Każda z grup losuje określoną część potwora do przemiany (głowa, tułów, cztery łapy) oraz materiały, z których ma wykonać to zadanie.
Podczas tworzenia projektów uczestnicy dla inspiracji dostaną wydruki z postaciami z kreskówek, horrorów oraz reprodukcjami obrazów.
Uczestnicy mogą też rysować bezpośrednio na papierowym koszmarze.
4. Realizacja. Grupy wykonują swój projekt oraz przytwierdzają go do części potwora.
5. Przeniesienie Śmiech-Marka i zainstalowanie nad/ pod/ z boku łóżka wszystkich jego części.
6. Zabawy śmiecho-straszne wykonaną instalacją.
Materiały
brystol 100x70 (kolory: zielony szt. 5, niebieski szt. 10, czerwony szt. 5, żółty szt. 5), klej magic szt. 15, marker czarny szt. 30, nożyczki 30 par, papiery kolorowe blok A3 szt. 25, ołówki szt. 30, zestaw pisaków kolorowych (24 kolory) szt. 5, sznurek jutowy ok. 100 mb., len kolor żółty 1,5 m.b., taśma klejąca przezroczysta szeroka szt. 6
rekwizyty i materiały prowadzących warsztat: łóżko piętrowe (własne), tkaniny (własne stare ubrania, podarte prześcieradła)
Wiek uczestników
7-12 lat, liczba uczestników ok. 25 osób
13-15 lat, liczba uczestników ok. 25 osób

Scenariusz: Kamila Płochacka, Joanna Reif, Katarzyna Tykałowska
Opieka artystyczna: dr Barbara Kaczorowska
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (Polska)

Little-nightmares or Little-laughs

Description
Do nightmares have to be scary? Or maybe they can be funny? Or both? One way to deal with anxiety and fear is to launch the opposite emotions: laughter and joy. By taking part in our game, you will be confronted with your big and little fears in order to change their image in the free laughter. Or maybe the other way around?
We invite you to take part in a permanent transformation of the Little-nightmare living in the "space under the bed" – we hope that after the artistic lifting it will no longer be terrible.
Objectives
Learning to express difficult emotions.
Safe imaginative games with themes that fuel fears. Transforming difficult situations into ridiculous ones. Finding their funny aspects.
Developing manual skills, developing creativity and imagination.
Developing teamwork skills.
Performing a spatial collage – object – a representation of one's fears.
The course of a workshop
Welcoming workshop participants.
1. Introduction: talking about difficult emotions. What are we afraid of? Are there any stories (fairy tales, imagery etc.) that try to tame us with these fears? What is the role of scary pieces from fairy tales or modern films? Getting to know the figure of a "monster from under the bed".
2. Games with interactive story in an arranged "under the bed" scenery:
task no.1 – loud collective shout to call out the monster
task no. 2 – when the paws of the Little-nightmare monster come out from behind the curtains, the participants should quickly pull out all its body
task no. 3 – Transformation of Little-nightmare into Funny Little-laugh.
3. Division into groups - Designing.
Participants divide themselves into 3-4 groups.
Each group draws a specific part of the monster to be transformed (a head, trunk, four paws) and the material from which they perform the task.
During the creation of the project, the participants will receive inspirational prints of some characters from cartoons, horrors and other reproductions.
Participants can also draw directly on a paper nightmare.
4. Realization. The groups carry out their design and attach it to the monster part.
5. Shifting the Little-laugh and installing all its parts over / under /on the bed
6. Funny and scary games with the made installation.
Materials
bristol boards 100x70 (colors: green 5 pcs, blue 10 pcs, red 5 pcs, yellow 5 pcs), magic glue 15 pcs, black markers 30 pcs, 30 pairs of scissors, pencils 30 pcs, set of colored pens (24 colors) 5 pcs, jute twine about 100 m, yellow linen 1.5 m, adhesive tape transparent 6 pcs.
Props and materials of the workshop animators
Bunk bed (own), fabric (own old clothes, torn sheets)
Age of participants
7-12 years old, the number of participants is about 25 people
13-15 years old, the number of participants is about 25 people

Scenario: Kamil Plochacka Joanna Reif, Katarzyna Tykalowska
Artistic supervision: PhD Barbara Kaczorowska
Nicolaus Copernicus University in Torun (Poland)

Majowe kino GIF-owe

Śmiech jest tym, co charakteryzuje tylko człowieka. Przez wieki poczucie humoru ulegało pewnym przeobrażeniom. Może nam się wydawać, że nasi przodkowie śmiali się z innych powodów niż my. Czy tak jest rzeczywiście?
Tym, co wywołuje śmiech u wielu z nas są wszechobecne w Internecie GIF-y, czyli animowane sekwencje zdjęć będące zabawną, czasem ironiczną odpowiedzią na zastaną rzeczywistość. Czy są one zjawiskiem zupełnie nowym? By poznać mechanizm działania GIF-u cofniemy się w czasie do XIX wieku, do początków kina. W czasach, gdy powstawały pierwsze filmy i animacje, widownia bardzo żywo reagowała na każdy ruch na ekranie. Każde zaskoczenie, poruszenie, dziwność, absurd wywoływało burzę śmiechu i aplauz. Czy GIF istniał już w XIX wieku? Jak bardzo różnimy się od twórców i wielbicieli kina, gdy filmy były nieme i czarno-białe? A może jesteśmy nadal do siebie podobni?
Uczestnicy zmierzą się z historią początków kina, by sprawdzić, czy GIF-y istniały już w XIX wieku. Następnie stworzą własne GIF-y będące próbą nawiązania relacji między przeszłością a współczesnością. Ich zadaniem będzie tak zaprojektować GIF-y, uwzględniając historyczne różnice realiów egzystencji ludzkiej, by były one tak samo śmieszne dziś, jak i hipotetycznie ponad sto lat temu.

Opis

Powitanie uczestników, wprowadzenie w tematykę kina w XIX wieku oraz współczesnego GIF-u. Prezentacja fragmentów pierwszych czarno-białych filmów. Rozmowa na temat powstawania animacji oraz funkcji i zadań osób pracujących nad stworzeniem filmu. Zastanowimy się, co śmieszyło dawniej, co śmieszy dziś? Jakie są rodzaje poczucia humoru w komedii? Czy są elementy wspólne dla obu epok, które wciąż nas bawią? Co rozśmieszyłoby naszego prapradziadka albo praprababcię, a co kolegę/ koleżankę z klasy?
Etap I – Uczestnicy zostają podzieleni na grupy pięcioosobowe. Każda grupa ma do dyspozycji aparat fotograficzny lub smartfon oraz jeden rodzaj materiału (np. papier/ folia/ tkanina). Uczestnicy naradzają się nad realizacją zadania, następuje podział funkcji w zespole (reżyser, scenarzysta, operator, kostiumolog, aktorzy/ modele…) Uczestnicy wybierają sobie kadr lub krótki fragment/ kadr z filmu z XIX wieku będący punktem wyjścia do stworzenia własnej odpowiedzi w formie GIF-u.
Etap II – Uczestnicy przystępują do realizacji własnego pomysłu na GIF, będący połączeniem XIX wieku ze współczesnością. Na tym etapie grupy szukają dogodnego miejsca w dostępnej przestrzeni parkowej i tam pracują nad scenografią/ rekwizytami/ kostiumami/ pozowaniem. Wykonują zdjęcia, z których powstaną krótkie animacje będące odpowiedzią na fragment/ kadr ze starego filmu.
Etap III – Filmy/ kadry ze starych filmów oraz animacje zostaną połączone ze sobą. Następują przygotowania do projekcji.

Podsumowanie

Wszystkie grupy zasiadają na widowni w „namiocie kinowym". Następuje projekcja wszystkich GIF-ów w formie przywołującej tę z XIX wieku. Grupy po kolei prezentują animacje i opowiadają o swoich projektach.

Zadanie dla uczestników

1. Po zapoznaniu się z krótką historią powstania kina, wybierzcie w grupie fragment/ kadr ze starego filmu, który stanie się dla Was inspiracją do stworzenia własnego GIF-u.
2. Znajdźcie miejsce oraz przygotujcie scenografię/ kostiumy/ rekwizyty (co uważacie za konieczne do powstania waszego GIF-u). Do dyspozycji jest aparat fotograficzny oraz jednorodny materiał, z którego można stworzyć scenografię, kostiumy bądź potrzebne rekwizyty.
3. Wykonajcie sekwencję zdjęć według wspólnie zaplanowanej wizji/ scenariusza, z której następnie powstanie krótka animacja.

4. Przy pomocy osoby prowadzącej za pomocą dostępnego programu komputerowego wykonajcie GIF-y, które będą połączeniem kadrów XIX-wiecznych z animacją powstałą podczas warsztatu.
5. Gotowy GIF zaprezentujcie podczas projekcji w Majowym Kinie GIF-owym.

Materiały

jednolity materiał (tkanina/papier/folia)

Sprzęt

5 aparatów fotograficznych/smartfonów, 5 laptopów, projektor, rzutnik

Wiek uczestników

11-14 lat

Scenariusz: Zofia Jakubowska, Maria Roszyk, Antonina Weber
Opieka artystyczna: dr Magdalena Parnasow-Kujawa i dr Marc Tobias Winterhagen
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu (Polska)

May GIF cinema

Laughter is what characterizes only a human being. For centuries the sense of humor has undergone some transformations. It may seem to us that our ancestors laughed at different things that we do. Is this really true?
What makes many of us laugh are the ubiquitous GIFs, which are animated sequences of images that are funny sometimes ironic responses to the reality. Are they a completely new phenomenon? To get to know the mechanism of GIFs we will go back in time to the nineteenth century, to the beginning of the cinema. In times when the first movies and animations were made, the audience reacted very rapidly to every movement on the screen. Each surprise, blur, strangeness or absurd caused a stir of laughter and applause. Did GIFs exist in the nineteenth century? How different are we from movie makers and admirers of the silent and black and white movie? Or are we still like them?
Participants will face the story of the beginnings of the cinema to see if GIFs existed in the nineteenth century. Then, they will create their own GIFs that attempt to establish a relationship between the past and the present. Their task will be to design GIFs, taking into account historical differences in the reality of human existence, to make them funny either for today viewers or a hypothetical viewer from over a hundred years ago.

Description

Welcoming the participants, introduction to the topic of cinema in the nineteenth century and contemporary GIF. Presentation of fragments of the first black and white films. Discussion about creating animations and the functions and tasks of people working on creating a movie. We will think what made people laugh back in the past, what is funny today? What are the types of humor in the comedy? Are there elements common to both epochs that still entertain us? What would our great-grandfather or great-grandmother laugh at, and what is funny for his/her classmate?
Stage I – Participants are divided into five groups. Each group has at their disposal a camera or a smartphone and one type of material (e.g. paper / film / fabric). The participants discuss the task, sharing the roles of a director, scriptwriter, operator, costume designer, actors / models.... Participants choose one shot action or a short part of a film from a 19th century film being the starting point for creating their own GIF response.
Stage II – Participants start working on their own idea of the GIF, which is a combination of XIX century with the present. At this stage, the group is looks for a convenient space in the park and is works on scenography / props / costumes / poses. Then they make pictures that will produce short animations that are a response to a part / shot from an old movie.
Stage III – Movies / footage from old movies and animations will be linked together. They will be prepared for the screening.

Summary

All groups sit in the auditorium in the "movie tent". It is a screening of all GIFs in the nineteenth century form. The groups in turn present animations and talk about their projects.

Tasks for participants

1. After reading the short history of the movie, choose a part / shot from the old movie that will inspire you to create your own GIF.
2. Find a place and prepare scenery / costumes / props (what you consider necessary to create your GIF). You may use a camera and homogeneous material to create needed scenography, costumes or props.
3. Create a sequence of pictures according to a jointly planned vision / scenario, from which a short animation will be produced.
4. Produce GIFs which will be a combination of nineteenth-century frames with animation created during the workshop (with the help of a workshop animator and available computer software).

5. Present ready GIFs during the May GIF Film Screening.

Materials

uniform material (fabric / paper / foil)

Equipment

5 cameras/smartphones, 5 laptops, projector, multimedia projector

Age of participants

11-14 years old

Scenario: Zofia Jakubowska, Maria Roszyk, Antonina Weber
Artistic supervision: PhD Magdalena Parnasow-Kujawa and PhD Marc Tobias Winterhagen
University of Arts in Poznan (Poland)

Maszyna generująca śmiech

Opis
Emocje nie są oderwane od kontekstu, składają się z wielu etapów, które są nierozłączne i równie ważne. To, co czujemy, jest tożsame z tym, co dzieje się w naszym życiu. Uczymy się od dziecka, czym jest smutek, złość, radość. Umiejętność rozpoznawania emocji ułatwia nam funkcjonowanie wśród ludzi, stwarza w nas zdolność do bycia empatycznym człowiekiem, wyposażonym we wrażliwość oraz inteligencję emocjonalną. Podczas warsztatu przyjrzymy się emocjom związanym ze śmiechem w sposób szczególny, dowodząc, że to co odczuwamy, nie jest oczywiste i jednoznaczne. Jest wieloetapowe i wieloskładnikowe. Śmiech nie zawsze związany jest z radością a płacz ze smutkiem.
Przyglądając się istocie śmiechu, dzielimy go na cztery etapy i tyle będzie miał warsztat:
– Bodziec, czyli to co rozpoczyna ciąg reakcji.
– Składniki, czyli to co powstaje pod wpływem bodźca.
– Efekt (kulminacja, czyli to co nazywamy śmiechem i wszystkie związane z nim kwestie (reakcja organizmu, mimika twarzy, dźwięk, ruch, reakcja otoczenia).
– Rezultat, czyli to co pozostaje.
Każdy z tych etapów będzie kolejnym zadaniem w podanej uczestnikom „instrukcji" działania zaprojektowanej tak, żeby nie dawać gotowego rozwiązania i nie ograniczać swobody działania w poszczególnych etapach. Jest przewrotną formą wskazań, z którymi spotykamy się na co dzień. Jej jedynym celem jest zawężenie obszaru poszukiwań i podzieleniu go na punkty zadaniowe.
Warsztat przeznaczony jest dla dzieci i młodzieży w trzech grupach wiekowych, aby lepiej przyjrzeć się temu, jak odczytujemy emocje nawiązujące do śmiechu w różnych etapach naszego życia. Te obserwacje zostaną uwzględnione podczas prezentacji końcowej. Uczestnicy w trakcie warsztatu wcielą się w rolę badaczy, konstruktorów maszyn generujących dany rodzaj śmiechu.
Przebieg warsztatu
Powitanie uczestników, losowy podział na cztery grupy zadaniowe.
Etap I – Rozdanie „instrukcji" dopasowanych do wieku uczestników, w których rozpisane będą poszczególne zadania projektowe. Instrukcje zostaną tak przygotowane, aby zachęcić uczestników do rozmowy na temat danego zadania.
Każda z grup będzie mogła wybrać sobie rodzaj śmiechu, nad którym będzie pracowała w czasie warsztatu:
– śmiech nerwowy
– śmiech ze strachu
– śmiech zaraźliwy
– śmiech ze szczęścia
– śmiech kpiący
– śmiech z rozbawienia
– śmiech udawany/ aktorski
– śmiech rubaszny
Zadaniem uczestników jest budowa maszyny generującej dany rodzaj śmiechu – z uwzględnieniem czteroetapowości jej konstrukcji.
Uczestnik jest konstruktorem. Jako projektant musi skupić się na poszczególnych wskazaniach „instrukcji". Głównym celem jest przeniesienie odruchu biologicznego, jakim jest śmiech, w aspekt techniczny generujący działania kreacyjne. Czas konstruowania jest przeznaczony na swobodną pracę twórczą. Po każdym z czterech etapów uczestnicy rozmawiają z prowadzącymi o efektach pracy. Moment konsultacji z prowadzącym to chwila, w której uczestnicy kończą dany etap i rozpoczynają kolejny.
Etap II – Uczestnicy będą zajmować się bodźcem, czyli tym co rozpoczyna ciąg reakcji związanych z wybranym przez grupę rodzajem śmiechu.

Etap III – Koncentracja na składnikach, czyli tym co powstaje pod wpływem bodźca. Opracowana forma oraz charakter składników trzeba uwzględnić w koncepcji budowanej maszyny.
Etap IV – Zajmie się efektem (kulminacją), czyli tym co nazywamy śmiechem i wszystkimi związanymi z nim kwestiami (reakcja organizmu, mimika twarzy, dźwięk, ruch, reakcja otoczenia). Na tym etapie uczestnicy analizować będą samą istotę śmiechu wynikającą ściśle z jego rodzaju.
Etap V – Dotyczyć będzie rezultatu, czyli tego co pozostaje po poprzednich etapach. Koncentracja na pozostałościach pośmiechowych, także uwzględnionych w kontekście budowy maszyny generującej śmiech.
Etap VI – Prezentacja prac i rozmowa o efektach.

Materiały

rury izolacyjne, taśmy klejące kolorowe i przeźroczyste, kubeczki plastikowe przeźroczyste/ miseczki plastikowe przeźroczyste, woreczki śniadaniowe, zakrętki kolorowe, pompony kolorowe, sznurki, folia malarska, folia w arkuszu przeźroczysta 100/70 różne kolory i nieprzeźroczysta 100/70 różne kolory, plastikowe sztućce przeźroczyste, słomki kolorowe, wężyki z plexi przeźroczyste, wężyki do alkoholu przeźroczyste, gąbki do mycia naczyń kolorowe, folia aluminiowa, butelki plastikowe po wodzie duże i małe, bloki kolorowe i białe A3, klej magic, nożyczki, nożyki, wełna drzewna, drut, kombinerki, koraliki drewniane, kolorowe

Wiek uczestników

codzienne powinna być inna grupa:
7-9 lat
10-12 lat
13-15 lat

Scenariusz: Natalia Gil, Blanka Rylewicz, Aleksandra Włodarczyk
Opieka artystyczna: dr Magdalena Parnasow-Kujawa i dr Marc Tobias Winterhagen
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu (Polska)

The machine generating laughter

Description
Emotions are not detached from the context, they consist of many stages that are inseparable and equally important. What we feel is related to what happens in our lives. From the childhood we are taught what sadness, anger, joy is. The ability to recognize emotions makes it easier for us to function among people; it gives us the ability to be empathetic, equipped with sensitivity and emotional intelligence. During the workshop we will look at the emotions associated with laughter in a particular way, proving that what we feel is not obvious and unambiguous. It is multi-stage and multi-component process. Laughter is not always associated with joy and cry with sadness.
Analyzing the essence of laughter, we divide it into four stages reflected in the structure of a workshop:
– The stimulus that is what starts the sequence reaction.
– The effect (culmination that is what we call laughter and all related issues (reaction of the body, facial expressions, sound, movement, reaction of the environment).
– The result that is what remains.
Each of these stages will be a task in the given to participants "instruction" of the action designed not to provide a ready-made solution and not to restrict the freedom of action in the various stages. It is a perverse form of suggestions which we meet on a daily basis. Its only purpose is to narrow the search area and divide it into task points.
The workshop is designed for children and adolescents in three age groups to better understand how we read emotions related to laughter at different stages of our lives. These observations will be included in the final presentation. Participants in the workshop will take on the role of researchers, builders of the machines which generating a particular kind of laughter.
The course of a workshop
Welcoming the participants, random division into four task groups.
Stage I – Handing out "instructions" that match the age of the participants in which the individual design tasks will be handled. Instructions will be prepared to encourage participants to talk about a given task.
Each group will be able to choose their type of laughter that they will be working on during the workshop:
– nervous laughter
– laughter when you are scared
– infectious laughter
– happy laughter
– mocking laughter
– laughter when we are amused
– fake laughter
– broad laughter
The task of the participants is to build a machine that generates a particular kind of laughter – taking into account the four stages of its construction.
Participant is a constructor. As a designer he/she has to focus on the specific indications of the "instruction". The main goal is to transfer the biological reflex that is laughter into the technical aspect that generates creative activities. The construction time is meant for free creative work. After each of the four stages, the participants talk to the animators about the effects of the work. The moment of consultation with the animator is the time of finishing one stage and starting another one.
Stage II – The participants will be dealing with the stimulus, which is what initiates a series of reactions related to that type of laughter chosen by the group.
Phase III – Concentration on ingredients, that is, what is produced by the stimulus. The form and character of the components must be taken into account in the concept of the built machine.

Stage IV – It will deal with the effect (culmination), that is what we call laughter and all related issues (body reaction, facial expressions, sound, movement, and reaction of the environment). At this stage, the participants will analyze the very essence of laughter related to its type.
Stage V – It will concern the result, that is, what remains after the previous stages. Concentration on the post laughter effects, also included in the context of a laughter machine.
Stage VI – Presentation of works and discussion of effects.

Materials

insulating tubes, transparent and color adhesive tapes, transparent plastic cups / transparent plastic plates, breakfast bags, colorful caps, colorful puffs, strings, painting foil, foil 100/70 cm -transparent, various colors and opaque, plastic cutlery, colorful straws, plastic tubing -transparent and color, colorful dishwashing sponges, aluminum foil, plastic water bottles large and small, color and white blocks A3, magic glue, scissors, little knifes, wood wool, wire, combination pliers, color wooden beads

Age of participants

Every day we expect a different age group:
7-9 years
10-12 years old
13-15 years old

Scenario: Natalia Gil, Blanka Rylewicz, Aleksandra Wlodarczyk
Artistic supervision: PhD Magdalena Parnasow-Kujawa and PhD Marc Tobias Winterhagen
University of Arts in Poznan (Poland)

Muszla fortuny

Opis

Chcesz jak sztuka współczesna przełamać? Nauczyć się jak puszkę? Dowiedzieć się, oraz dlaczego toaleta też? Albo żelazko gwoździami? Artyści wytłumaczą Ci jak skutecznie z muszlą, jak zrobić nic i po co Dada? – oto przykład tekstu Dada.

Czy znacie słynną „Fontannę" Marcela Duchampa? Jest ona wybitnym przykładem dzieła artystycznego, które całkowicie zmieniło perspektywę postrzegania obiektów codziennych (a i sztuki również). Czy lubicie działać na przekór obowiązującym normom, poznać strategie artystyczne, które poprzez śmiech i absurd przełamują tematy tabu? Jeśli tak, zapraszamy do wzięcia udziału w naszym warsztacie, w formie teleturnieju, o przewrotnej nazwie „Muszla fortunny".

Cele

– zapoznanie z terminami ze sztuki współczesnej, z obszaru dadaizmu i awangardy
– zapoznanie z nietypowymi metodami wyrazu artystycznego
– powstanie w poetyce DADA: poematu, kolażu, performance'u
– rozwijanie umiejętności manualnych
– rozwijanie zdolności autoprezentacji poprzez performance

Przebieg

– powitanie uczestników
– podzielenie uczestników na 5 grup, zapoznanie z zasadami teleturnieju oraz zajęcie stanowisk

1. QUIZ – Uczestnikom przedstawiona zostaje twórczość dadaistów przy pomocy quizu. Reprezentant każdej z grup będzie losował pytanie, ciągnąc za spłuczkę. Uczestnicy zyskują odpowiednią wiedzę niezbędną do dalszej pracy, odpowiadając na pytania.
2. ODADA – Uczestnicy losują kilkanaście słów wyciętych/ wylosowanych z gazet i tworzą z nich własną odę. Zapisują ją od tyłu na rolce papieru toaletowego.

– Przerwa na dadaistyczną „reklamę" będącą nawiązaniem do twórczości dadaistów oraz następnej kategorii – performatywne sprzątanie toalety.

3. DADALETA, czyli zespołowy performance – działanie na temat wylosowanych słów.

– Przerwa na kolejną „reklamę" odwołującą się do ready-made'u – żelazko Man Raya.

4. DADALIADA (nawiązująca do familiady) – w każdym pytaniu pojawia się kilka prawidłowych odpowiedzi, różnie punktowanych. Każda drużyna ma swoją kategorię, w której musi odkryć wszystkie odpowiedzi.
5. KOLAŻADA W toku rozgrywek grupa zdobywa różne przedmioty, z których teraz tworzy dadaistyczny obiekt.

– Przerwa na trzecią „reklamę".

6. Możliwy bonus w postaci SZMATADADY i MIOTADADY – sekret tych słów zostaje wyjawiony w czasie spotkania.

Materiały (na 1 warsztat)

ekran do rzucania obrazu lub kartony do zrobienia ekranu na ścianie namiotu, toaleta (muszla); kolorowe skakanki szt. 10, zużyte przedmioty, puszki, opakowania, kartony itp.., pędzle szt. 30, nożyczki 30 par, pojemniki na wodę szt. 5, farby plakatowe (12 kolorów) 5 kompletów, gąbki zmywaczki 1 opak., opak. plastikowych sztućców szt. 20, opak. plastikowych talerzy szt.20, lateksowe rękawiczki szt. 30, biały sznurek 100 m.b., 4 rolki taśmy dwustronnej 5cmx10 m, 10 czarnych markerów, 10 rolek białych ręczników papierowych (zabierzemy z Torunia)

Wiek uczestników

7-15 lat

Scenariusz: Dawid Lewandowski, Weronika Stuczyńska, Julita Reder, Sara Urbańczyk
Opieka artystyczna: dr Barbara Kaczorowska
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (Polska)

The shell of fortune

Description
Would you like to break as modern art? Learn as a can? Find out, and why the toilet too? Or iron nails? Artists will tell you how to effectively shell, how to do anything and what is Dada for? Here is an example of the text based on Dada.
Do you know the famous "Fountain" by Marcel Duchamp? It is an outstanding example of an artistic work that completely changed the perception of everyday objects (and art as well). Do you like to act in defiance of the current norms, learn the strategies of art, which through laughter and absurd break the taboos? If so, we invite you to take part in our workshop, in the form of a game show, with the perverse name of the "shell of fortune".
Objectives
– familiarizing with the basic terms of modern art, from the area of Dadaism and the avant-garde
– familiarizing with atypical methods of artistic expression
– creation of artistic works in DADA poetry: a poem, collage, performance
- developing self-presentation abilities through performance
The course of a workshop
– dividing the participants into 5 groups, describing the rules of the show and taking positions
1. QUIZ – Participants are presented the work of Dadaists with the help of a quiz. The representative of each group will draw the question by pulling for the flush. Participants gain the necessary knowledge to continue working by answering questions.
2. ODADA – Participants draw a dozen or so words cut / drawn from newspapers and create their own odes. They write it backward on a roll of toilet paper.
– A break for the Dadaist "advertising" referring to the work of Dadaists and the next category – performative toilet cleaning.
3. DADALETA, or team performance – participants divided into groups perform actions on the drawn words.
– Break for another Dadaist "advertisement" referring to the ready-made-an iron by Man Ray.
4. DADALIADA (referring to Family Feud) – in each question appear a few correct answers which are differently scored. Each team has its category in which it has to discover all the answers.
5. COLLAGE In the course of the game, the group receives various items from which they now create a Dadaistic object.
– Break for the third "ad".
6. Possible bonus in the form of SZMATODADA and MIOTODADA – the secret of these words is revealed during the meeting.
Materials (for one workshop)
screen for displaying pictures or cardboards to make the screen on the wall of the tent, toilet (lavatory); colorful jump ropes 10 pcs, all kinds of recycled materials (used items, cans, boxes, cartons, etc.) brushes 30 pcs, 30 pairs of scissors, water containers 5 pcs, poster paints (12 colors) 5 sets, sponges 1 pack, plastic cutlery 20 packs, plastic plates 20 pcs, latex gloves 30 pairs, white string 100 m., 4 rolls of double-sided tape 5cmx10 m, 10 black markers, 10 rolls of white paper towels
Equipment
The animators provide a computer and a multimedia projector
Age of participants
7-15 years old

Scenario: Dawid Lewandowski, Weronika Stuczyńska, Julita Reder, Sara Urbanczyk
Artistic supervision: PhD Barbara Kaczorowska
Nicolaus Copernicus University in Torun (Poland)

Nadmuchane zwierzęta

Zadanie – stworzyć ulubione zwierzę z papieru i balonika.
Dzieci w wieku 6-7 lat są bardzo inspirowane postaciami zwierzęcymi z filmów animowanych np. w przypadku wyboru zabawek. Celem niniejszego warsztatu jest stworzenie ulubionego zwierzęcia za pomocą nadmuchanego balonika i wyciętych części papierowych. Nadmuchany balonik będzie stanowić fundament figury zwierzęcia i jednocześnie wspólny element zabawy wszystkich zwierząt (symbolizujący przesycony brzuch). To może stanowić główny motyw przygody, która zostanie reżyserowana i opracowana dramatycznie przez dzieci pod koniec warsztatu.

Cele

– Rozwój motoryki małej dzieci.
– Rysowanie stylizowanych figur zwierząt.
– Dramatyzacja przygody nasyconych zwierząt.

Opis

Po zapoznaniu się z grupą uczniów prowadzące przedstawią cel warsztatu. Dzieciom zostaną zaprezentowane różne zwierzęta, zastanowią się nad wyborem tego, które wykonają. Przedyskutujemy typowe linie.
Dzieci w sposób stylizowany (uproszczony) narysują kończyny oraz głowę ulubionego zwierzęcia, które po wycięciu naklejają na balonik. Balonik stanowi nadmuchany – nasycony brzuch zwierzęcia. Niniejsza kombinacja materiałów oraz stylizowane (uproszczone) rysowanie stanowi przesłankę do wytworzenia komicznych wariantów zwierząt. Zostaną one zaprezentowane na wystawie.
Alternatywa:
a) dzieci mogą spróbować zaprojektować nowy gatunek zwierzęcia np. z innej planety
b) dzieci mogą wymyśleć krótkie, śmieszne historie ze zwierzętami w rolach głównych

Materiały

kolorowe baloniki 100 szt., grubsze kolorowe papiery A4 100 szt., klej 10 szt., nożyce 20 par, barwy akrylowe 20 szt., sznurek 10 m

Wiek uczestników

6-7 lat

Scenariusz: Simona Gajdošová, Viktória Gluchá, Sabína Vodová
Opieka artystyczna: drTatiana Bachurová
Uniwersytet w Preszowie (Słowacja)

Inflatable animals

Task – to create a favorite animal with paper and balloon.
Children aged 6 to 7 are inspired very much by animal characters from animated films, for example, when they are to choose a toy. The purpose of this workshop is to create their favorite animal with an inflatable balloon and cut out paper pieces. The inflatable balloon will be the foundation of the animal's figure and, at the same time, a common funny element of all animals (symbolizing the overstuffed belly). This can be the main motive for the adventure, which will be directed and developed dramatically by children at the end of the workshop.

Objectives

– Development of the little motor activity of small children.
– Drawing stylized animal figures.
– Dramatization of the adventure of inflatable animals.

Description

After getting to know the group of children, the instructors will present the workshop's purpose. Children will be presented with various animals, they will reflect on the choice of animal they will make. We will discuss typical lines.
The children in a stylized (simplified) way draw the limbs and head of the favorite animal, which after cutting out will be stuck to a balloon. The balloon is to be an inflated – overeaten belly of an animal. This combination of materials and stylized (simplified) drawing is a prerequisite for making comic variants of animals. Later all animals will be shown on the exhibition.
Alternative:
A) children may try to design a new animal species e.g. from another planet
B) children can come up with short, funny stories with animals in the main roles

Materials

colorful balloons 100 pcs, thicker colored paper A4 100 pcs, glue 10 pcs, 20 pairs of scissors, 20 acrylic colors, and 10 m of cord

Age of participants

6 -7 years old

Scenario: Simona Gajdošová, Viktória Gluchá, Sabína Vodová
Artistic supervision: PhD Tatiana Bachurová
University of Presov (Slovakia)

Portrety z różności

Opis
Głównym zadaniem warsztatów jest działanie plastyczne polegające na tworzeniu kolażowych portretów. Dzieci będą mieć do dyspozycji przedmioty pozornie nie przeznaczone do działań plastycznych np. warzywa i owoce. Inspiracją do ich pracy będą obrazy malarza Giuseppe Arcimboldo. Tego typu działanie oraz posługiwanie się nietypowymi środkami wyrazu plastycznego, poza rozwijaniem wyobraźni i kreatywności, angażuje dzieci do uczestniczenia w sztuce. Tworzenie prac inspirowanych twórczością konkretnego artysty motywuje dzieci do lepszego zrozumienia konkretnych dzieł – może to skutkować ich późniejszym zainteresowaniem i czynnym uczestniczeniem w kulturze. Ponadto nietypowe środki wyrazu pomagają rozwijać nieszablonowe myślenie, które ważne jest przy odbiorze sztuki i działaniach plastycznych.

Cel
Warsztaty mają na celu, przede wszystkim, rozbudzić wyobraźnię i kreatywność u dzieci. Uczestnicy zapoznają się ze sztuką Giuseppe Arcimboldo, która pomoże im w nieszablonowy i atrakcyjny sposób podejść do tworzenia portretu. Dodatkowo tworzenie prac za pomocą nietypowych środków wyrazu angażuje dzieci do pracy, wspierając ponadto nieszablonowe myślenie.

Przebieg warsztatów
Wstęp
1. Pokazanie uczestnikom portretów autorstwa Giuseppe Acrimboldo.
2. Rozmowa na temat tych dzieł oraz różnych sposobów przedstawienia portretowego np. karykatury.
Zadanie właściwe
1. Dzieci dobierają się w pary.
2. Następnie wybierają/ losują materiały, z których będą tworzyć portrety. Do dyspozycji mają:
– warzywa
– owoce
– makulaturę i przybory do rysowania
Każda para może wzbogacić swoją kompozycję o przedmioty dostępne w okolicy (kwiaty, kamyki, liście itp.).
3. Dzieci tworzą prace na kartonach bez użycia kleju, by można było zmieniać kompozycje. Każda para wykonuje po przynajmniej dwa przedstawienia. Wszystkie kompozycje będą udokumentowane fotograficznie.

Materiały
Warzywa: po 25 marchewek, ziemniaków, cebul, porów, pietruszek, selerów, 10 kapust, 10 sałat, 1 kg pieczarek; owoce: po 25 jabłek, gruszek, bananów, cytryn, śliwek, 1 kg czereśni; gazety, 25 kartonów w formacie 50x70, 25 ołówków, 10 linijek, 10 par nożyczek, 2 taśmy dwustronne, 10 bloków kolorowych, 5 arkuszy szarego papieru; materiały dostępne do zebrania w okolicy (np. kwiaty, liście, patyki, kamienie)

Wiek uczestników
6–7 lat

Scenariusz: Anna Bogdanowicz, Natalia Mucha, Monika Pawłowska, Anita Słodyczka
Opieka artystyczna: dr Monika Nęcka
Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie (Polska)

Portraits from bits and pieces

Description
The main task of the workshop is artistic activity consisting in creating collage portraits. Children will have at their disposal items apparently not intended for plastic activities such as vegetables and fruits. Inspiration for their work will be paintings by the painter Giuseppe Arcimboldo. This kind of activity and the usage of atypical means of artistic expression, besides developing imagination and creativity engages children to participate in the play. Creating works inspired by the work of a particular artist motivates children to better understanding of specific works – this can result in their later interest and active participation in culture. In addition, atypical means of expression help to develop unconventional thinking that is important in the reception of art and artistic activity.

Objective
Workshops aim, above all, to arouse imagination and creativity of children. Participants will learn the art of Giuseppe Arcimboldo, which will help them to approach to the creation of a portrait in an unconventional and attractive way. In addition, the creation of works by atypical means of expression engages children in work, also supporting unconventional thinking.

The course of a workshop
Introduction
1. Showing the participants the portraits by Giuseppe Acrimboldo.
2. Talking about these works and the different ways of portraying, for example caricature.
Main task
1. Children are divided into pairs.
2. Then select / draw the material from which they will create the portraits. Available:
- vegetables
- fruit
- waste paper and drawings
Each pair can enrich their composition with items available in the area (flowers, pebbles, leaves, etc.).
3. Children create works on cardboards without the use of glue to change compositions. Each pair performs at least two works. All compositions will be documented photographically.

Materials
Vegetables: 25 carrots, potatoes, onions, parsley, celery, 10 cabbage, 10 lettuces, 1 kg of mushrooms; Fruits: 25 apples, pears, bananas, lemons, plums, 1 kg of cherries; 25 papers in 50x70 format, 25 pencils, 10 lines, 10 pairs of scissors, 2 double-sided tapes, 10 color blocks, 5 sheets of gray paper; materials available for gathering in the area (e.g. flowers, leaves, sticks, stones)

Age of participants
6-7 years old

Scenario: Anna Bogdanowicz, Natalia Mucha, Monika Pawlowska, Anita Slodyczka
Artistic supervision: PhD Monika Necka
Academy of Fine Arts in Cracow (Poland)

Przeplatanie uśmiechów

Nasz pierwotny pomysł był zainspirowany indiańską tradycją Łapacza Snów, z myślą żeby nie tylko złapać, ale także zapisać dobre sny. Zapisać, aby zachować dobre samopoczucie, szczęście, miłość, przyjaźń, radość, ludzkie ciepło. Aby zatrzymać wszystko to, co prowadzi nas do uśmiechu. Jednak zdecydowaliśmy się pokazać i zachować naszą bułgarską tradycję. Tkanie było jedną z najbardziej podstawowych umiejętności bułgarskich kobiet w przeszłości. W ten sposób wytwarzały one tradycyjne i niepowtarzalne bułgarskie dywany, koce itp. Dzięki krosnom i tkaniu dzieci uczestniczące w warsztacie będą mieć możliwość dotknięcia, doświadczenia innej kultury – dziwnej, ale ciekawej. Mamy zamiar zapoznać je z tą tradycją, wykonując zmniejszone, małe wersje krosien. To będzie ich przestrzeń sztuki, ich „płótna". Tkając na małym krosnach, dzieci będą miały okazję „do przeplatania", „rozkręcania" kolorowych duchów. Ważne jest, aby dzieci pomyślały o tym, co sprawia, że się uśmiechają i są szczęśliwe. Następnym krokiem jest wykonanie glinianych rzeźb symbolizujących „generatory uśmiechu". Potem powiesimy rzeźby wokół całego krosna. Mamy zamiar tolerować odchodzenie od krosna, reszta będzie należeć do wiatru. Wszystkie dzieła sztuki będą zbudowane na i pomiędzy drzewami w parku.

Cele

Zamierzamy „przeplatać" między sztuką i zwyczajami ludzi, starą tradycją a dzisiejszym światem, ramą i wychodzeniem z niej ku wolności i przyrodzie. Kontrast jest podstawową siłą w sztuce, uśmiech jest podstawową siłą wokół nas. Może być wszędzie wokół nas, we wszystkim, wszystko zależy od nas. Czy jest coś piękniejszego niż efekt własnego wysiłku, pracy własnymi rękami „wyplecenie uśmiechu na fakturze pojedynczego dzieła sztuki? Uśmiech jest nie tylko naszym ostatecznym celem lub przeznaczeniem, mamy nadzieję, że będziemy mieć go na twarzy przez cały proces twórczy a ten warsztat będzie przygodą, która naładuje nasze akumulatory na przyszłość.

Opis działań

Etap I – Omówienie zadania. Podzielenie dzieci na 2 zespoły i szukanie pomysłów. Grupy zdecydują, jaki będzie komunikat, budowa i konstrukcja każdego krosna. Etap II – Tworzenie przeplotów z przędzy oraz modelowanych figurek (amulety uśmiechu). Zachęta do kreatywność i posługiwania się wyobraźnią.

Etap III – Komponowanie krosien pośród drzew w parku i tworzenie ogólnej instalacji.

Materiały

ramy (9 ram - 100x70 cm i 6 ram - 50x70 cm), płyty (10 płyt - 1, 5x1x100 cm), małe gwoździe (1,5 cm), twardy sznurek (linka, około 800 m), przędza (wszystkie kolory x 10 szt.), 25 porcji gliny, 25 par nożyczek, 2 piły, 3 średnie młotki

Wiek uczestników

8–12 lat

Scenariusz: Mihaela Radkova
Opieka artystyczna: dr Krasimira Drumeva
Uniwersytet Św. Cyryla i Metodego Wielkie Tyrnowo (Bułgaria)

Interwoven smiles

Our original idea was inspired by the Indian Dream Catcher's tradition, but we intended not only to catch good dreams but also getting them down. We wanted to save them somehow to keep our well-being, happiness, love, friendship, joy, human warmth. To keep all things, ideas that lead us to a smile.
However, we decided to show and record our Bulgarian tradition. Weaving was one of the most basic skills of Bulgarian women in the past. In this way they produced traditional and unique Bulgarian carpets, blankets, etc. Thanks to crossover and weaving, the children participating in the workshop will be able to touch, experience another culture - strange but interesting. We are going to familiarize them with this tradition by making smaller, smaller looms. This will be their space of art, their "canvas". Weaving on a small loom, children will have the opportunity to "interweave", "spin" colorful ghosts.
It is important for children to think about what makes them smile and happy. The next step is to make clay sculptures symbolizing "smile generators". Then we will hang sculptures around the whole loom. We are going to accept leaving the loom, the rest will belong to the wind. All works of art will be built on and between the trees in the park.

Objectives

We intend to "interweave" between art and people's habits, old traditions and today's world, the framework and the exit from it to freedom and nature. Contrast is a fundamental force in art but a smile is the basic strength around us. It can be everywhere around us, in everything, everything depends on us. Is there something more beautiful than the effect of your own effort, working with your own hands "to smile at the texture of a single artwork? Smile is not only our ultimate goal or destination, we hope we will have it on the face throughout the creative process and this workshop will be an adventure that will recharge our batteries for the future.

Description of activities

Stage I – Discussion about the task of the workshop. Dividing children into 2 teams and looking for ideas. The groups will decide about the message, the construction and design of each loom.
Stage II – Making yarn interlaced and modeled figures (amulets of smile). Encouraging creativity and imagination
Stage III – Making composition out of the looms among the trees in the park and the creation of a general installation.

Materials

boards (10 boards – 1, 5x1x100 cm), small nails (1.5 cm), hard cord (cord, about 800 m), yarns (all x colors 10 pcs), 25 clay picks, 25 pairs of scissors, 2 saws, 3 medium hammers

Age of participants

8-12 years old

Scenario: Mihaela Radkova
Artistic supervision: PhD Krasimira Drumeva
St. Cyril and Methodius University, Veliko Tarnovo (Bulgaria)

Radosny odmieniec

Idea działania
Celem warsztatów jest nabycie umiejętności śmiania się z siebie i swoich niedoskonałości a także nabranie dystansu do siebie i swoich słabych stron. Poprzez robienie odlewów własnych części ciała, uczestnicy warsztatów zobaczą swoje odbicia w innym wymiarze. Zadaniem końcowym będzie grupowe skonstruowanie stwora przy pomocy powstałych odlewów i materiałów pomocniczych. Zadanie pobudzi wyobraźnię, nakłoni do kreatywności, poruszy aspekt pracy w grupie.

Problematyka warsztatu
Nabranie dystansu do siebie poprzez nauczenie się śmiania z własnych niedoskonałości.

Wskazówki do jego poprowadzenia
Rozpoczynając zajęcia z 25 osobami, rozmawiamy na temat postrzegania siebie i innych ludzi. Rozmowa ma doprowadzić do wniosku, jak często niezadowolenie ze swoich cech i postrzeganie siebie może wpływać na życie. Celem jest pokazanie drogi, która uczy dystansu do swoich niedoskonałości, umiejętności śmiania się z siebie. W dalszej części grupę 25 osób dzielimy na 3 drużyny. Na każdego uczestnika przypada bandaż gipsowy, miska z wodą i ręcznik. Dodatkowo każda grupa otrzymuje taki sam zestaw akcesoriów i materiałów do tworzenia stwora. Młodzież zaczyna robić odbicia gipsowe za pomocą bandaży każdej z części ciała, na jaką się zdecydują – twarzy, brzucha, całych rąk, stóp. Z deseczek tworzą stelaż postaci i przy pomocy swoich odlewów, farb, tkanin i pozostałych materiałów powstaje stwór na tyle dziwaczny, na ile pozwoli wyobraźnia uczestników np. o kilku twarzach, rękach, nogach. Dziwoląg będzie składał się z odbitych fragmentów ciał każdego z dzieci, dzięki czemu będzie posiadał wybrany przez nie charakter. Po ukończonej zabawie, ostatnie pół godziny warsztatów przeznaczymy na omówienie powstałych odmieńców.

Materiały
dla grupy: 9 bandaży gipsowych (po jednym na uczestnika), 9 plastikowych talerzy jako miski na bandaż (po jednym na uczestnika), dwie paczki ręczników papierowych lub po jednym małym ręczniku zwykłym dla każdego, 5 deseczek, 3 kartony, kilka butelek, mały zestaw farb akrylowych, 10 pędzli różnej grubości, 5 markerów w różnych kolorach, 2 bloki techniczne A4 z kolorowymi kartkami, tkaniny różnego rodzaju (mogą być zakupione w lumpeksie prześcieradła, kilka koszulek itp.), kilka rodzajów bibuły,
dla wszystkich: gwoździe, młotek, włóczki w różnych kolorach, taśma klejąca dwustronna, 15 klejów w sztyfcie, 10 par nożyczek

Wiek uczestników
7–12 lat

Scenariusz: Iza Michniowska
Opieka artystyczna: prof. Eugeniusz Józefowski
Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu (Polska)

A cheerful oddball

Description
The purpose of the workshop is to acquire the ability to laugh at yourself and your imperfections as well as getting distance to yourself and your weaknesses. Through casting their own body parts, workshop participants will see their reflections in a different dimension. The final task will be making the creature from the prepared casts and supplementary materials. The task will stimulate the imagination, encourage creativity but also will touch the aspect of working in the group.
Workshop issues
Taking a distance to yourself by learning to laugh at your own imperfections.
Tips for leading the workshop
Starting our activity with the group of 25 people, we talk about perceiving ourselves and other people. The conversation is supposed to lead to the conclusion that often dissatisfaction with own characteristics and distorted perception can affect life. The goal is to show a path that teaches distance to personal imperfections and ability to laugh at yourself. Later the group of 25 people is divided into 3 teams. Each participant gets a plaster cast, a bowl of water and a towel. In addition, each group receives the same set of accessories and materials to create the creature. Young people start to make gypsum reflections with the plaster choosing a part of the body e.g. a face, belly, whole hands, and feet. Then using boards they construct the frame of the characters and with the help of their casts, paints, fabrics and other materials, they make creatures as strange as the imagination of the participants allows to with e.g. several faces, hands and legs. The oddball will consist of reflected fragments of the bodies of each child so that they will have the character of their choice. After finishing the play, the last half hour of the workshop will be devoted to the discussion of the oddballs made by children.
Materials
for one group: 9 plaster casts (one per one participant), 9 plastic plates (one per one participant), two packs of paper towels or one small ordinary towel for each participant, 5 boards, 3 cardboard boxes, a set of acrylic paints, 10 brushes of different thicknesses, 5 different color markers, 2 technical blocks A4 with colored cards, various fabrics (can be purchased in a second hand shop e.g. sheets, several t-shirts, etc.)
For all participants: nails, hammers, yarns of various colors, double sided adhesive tape, 15 pieces of glue stick, 10 pairs of scissors
Age of participants
7-12 years old

Scenario: Iza Michniowska
Artistic supervision: Professor Eugeniusz Jozefowski
Academy of Fine Arts in Wroclaw (Poland)

„Radośni na poważnie" eksperyment!

Nasza zasada: jeśli trudno jest być zabawnym, zacznij wyglądać jak wesoły człowiek, pomoże to zmienić sytuację! Uważamy, że zewnętrzny obraz pomaga stworzyć odpowiedni stan wewnętrzny.
Jeśli przypadkowo coś złamałeś, jak się wtedy czujesz? Co się dzieje z dzieckiem, gdy jest ponure lub wręcz odwrotnie radosne, jak wówczas wygląda? Co czujemy, gdy żartujemy lub kiedy nic nam nie przeszkadza? Wolność bycia otwartym na świat i ludzi – co to jest? Jak można to osiągnąć? Ważnym jest nie tylko słuchać o tych istotnych rzeczach, ale także żyć nimi tak, żeby móc umieścić je w skarbcu naszych doświadczeń.

Scenariusz

Co czujemy, gdy jesteśmy obrażeni? Wydaje się, że mamy garb! Lub kiedy narzekamy, wydaje się, że postarzeliśmy się o 100 lat! A co się dzieje, gdy czujemy radość? Skrzydła wyrastają z naszych pleców, prostujemy ramiona, oddychamy głęboko i jesteśmy gotowi pomóc wszystkim wokół nas! Ale nie wiemy, jak zareagujemy, dopóki nie znajdziemy się w nietypowej sytuacji.
Z wyprzedzeniem przygotujemy tor przeszkód. Będzie to rozciągnięty sznur z dzwoneczkami oraz niewygodnymi papierowymi przedmiotami leżącymi pod nim. Podzielimy dzieci na dwie grupy. Po kolei będą przechodzić przez tor przeszkód. Wcześniej poprosimy o przygotowanie z papieru i taśmy przedmiotów będących atrybutami smutku i zamknięcia (np. długa broda, kartonowy garb, ponure brwi itp.) oraz atrybutów radości i godności (np. skrzydła, korona, królewskie insygnia dla chłopców). Dzieci przejdą przez tor przeszkód najpierw z atrybutami smutku i według określonej zasady: nie pomagajcie sobie nawzajem, pochylajcie się, nie śmiejcie się, (choć mało prawdopodobne, by tak się stało :), narzekajcie na przeszkody, narzekajcie na sznur („ty – głupi sznurze"), noście niewygodne buty itp.
Wystarczy sobie wyobrazić – garb uniemożliwiający proste chodzenie! To takie komiczne, ale tak dokładnie czujemy się czasem, gdy coś nam nie wychodzi! Chcemy nauczyć dzieci, aby przezwyciężały przeszkody i wyrzucały z siebie niepotrzebne emocje przez uśmiech i wzajemną pomoc.
A potem poprosimy dzieci, aby przechodziły przez przeszkody z radością: myślcie o wesołych żartach („moja lina – mój silny przyjaciel"), pomagajcie sobie nawzajem, wyprostujcie ramiona, oddychajcie głęboko, uśmiechajcie się, bądźcie gentelmeńscy dla dziewczynek, podajcie im rękę, chwalcie przeszkody, linę, kamienie, trawę, siebie itd.
Następnie, na dwóch różnych kartkach, cała grupa będzie rysować swoje wrażenia z pierwszego i drugiego doświadczenia, od doświadczenia przeszkód ze smutkiem po przeszkody z radością. Dwa różne tematy, dwa różne spojrzenia na życie... Nasze główne badania – ich wniosków doświadczą dzieci osobiście.

Konkluzje

Nasz projekt ma na celu pokazanie dzieciom z zewnątrz – w zabawnej formie i przyjaznej atmosferze: kiedy są smutne i kiedy są szczęśliwe. To smutek sprawia, że osoba jest brzydka, a radość sprawia, że jest otwarta i atrakcyjna! Chcemy, aby drodzy młodzi uczestnicy nie tylko rozwijali lub nabierali umiejętności twórczych w pracy artystycznej, ucząc się słuchać samych siebie, ale także otrzymali prawdziwy przykład pokonywania trudności z uśmiechem (i humorem). Bardzo ważne jest, aby wiedzieć i zrozumieć, że nawet najsmutniejsza sytuacja może się odmienić, gdy zmienimy w niej swoje zachowanie! PS. I najważniejsze – mówienie o smutku nie jest tak strasznie.

Materiały

Gruba falista tektura (nie mniej niż 30x150 cm) – 20 arkuszy, kolorowa taśma Scotch (biała, żółta, czerwona, pomarańczowa, zielona, niebieska) z 5 rolek każdego koloru, 10 nożyczek, szkicownik (30 arkuszy), 20 kolorowych markerów, kleje – 5 probówek, noże – 5 szt., 2 duże arkusze białego papieru, farby, gąbki (lub pędzle).

Elena Kotova (Rosja)

"Seriously full of joy" experiment!

Idea / motivation:
Our rule: if it's hard for you to be at once funny, start to look like a cheerful person, it will help to change the situation! We believe that the external image helps to create an internal state.
If you accidentally broke something, how do you feel? What happens to the child when he is sullen and when joyous, what does he look like? What do we feel while we're kidding or when nothing hinders us? The freedom of being open to the world and people – what is it? How can it be achieved? It is important not just to hear those important things, but to live them through.... so that we can put them to treasury of our experience.
Scenario
What do we feel when we are offended? We seem to have a hump! Or when we grumble, it seems that we've aged for over 100 years! And what happens when we feel joy? Wings grow out of our back, we have straightened shoulders, we breathe deeply, we are ready to help everyone around! But, we do not know how we'll react until we find ourselves in an abnormal situation. We do not know if sadness or joy will surround us.
We will prepare an obstacle course for our children in advance. It will be a stretched rope with ringing bells on it and uncomfortable bundles of paper (objects) lying under it. We will divide the children into two groups. Each will pass through an obstacle in turn. We will ask you to make out of paper and bright tape the attributes of sadness and closeness and attributes of joy and dignity. We will ask the children to pass through the obstacle at first with the attributes of sadness and there will be some rules: not to help each other, to go bent over, not to laugh (although it is unlikely to happen:), complain about obstacles, complain about the rope ("you – shaggy rope"), wear uncomfortable shoes and etc.
Just imagine yourself – with a hump preventing you to walk through! It's comical as it is, but that's exactly how we feel ourselves when something does not work out! We want to teach children to overcome obstacles and throw off unnecessary emotional trash through a smile and help of each other.
And then we'll ask them to pass through the obstacle with the attributes of joy: to thinking of some cheerful jokes ("my rope – my strong friend"), helping each other, straighten the shoulders, breathe deeply, smile, be gentle with girls and give them a hand, praise the obstacles, make compliments to the rope, stones, grass, each other and etc.
Then, on two different pages, the whole group will draw their impressions from the first and second experience, from the experience of obstacles with sadness and obstacles with joy. Two different themes, two different view of life...Our main research – is the conclusion that children will see.
Conclusion
Our project is designed to show children from the outside – in a playful form of friendly atmosphere: what are they, when they are sad and when they are happy. That sadness makes person ugly, and joy makes him open minded and attractive! We want our participants not only to enhance or acquire creative skills in working with the form, working in artistic way, learning to listen to themselves, but also to receive a real example of overcoming difficulties with a smile (and humor). It is very important to know and understand that even most sad situation can be turned over by changing your behavior in it! PS. And most important – it's not so scary to talk about sadness.
Supporting materials
dense corrugated cardboard (not less than 30x150 cm) – 20 sheets, colored Scotch tape (white, yellow, red, orange, green, blue) with 5 rolls of each color, 10 pieces of scissors, sketch paper (30 sheets), 20 colorful markers, Glue – 5 tubes, stationery knives – 5 pieces. 2 large sheets of white paper, paint, sponge (or brush).
Age of participants
7-12 years old

Elena Kotova (Russia)

Skąd ten śmiech?

Śmiech jest zjawiskiem, które występuje w różnych sytuacjach. Często reagujemy w ten sposób na coś, co nas rozbawi, ucieszy, ale nie tylko. Punktem wyjściowym dla warsztatu mają być różne rodzaje śmiechu powiązane z konkretnymi, omówionymi z uczestnikami sytuacjami. Może to być np.

- chichot
- śmiech do łez/śmiech przez łzy
- z radości
- ze smutku
- ze złości
- z bezsilności
- śmiech zduszony
- śmiech leczniczy
- śmiech zaraźliwy
- śmiech złowieszczy
- śmiech złośliwy
- śmiech sarkastyczny
- śmiech jako reakcja na dotyk (łaskotki)
- śmiech sztuczny, wymuszony
- śmiech z rozbawienia
- śmiech z dezorientacji
- śmiech przyjacielski
- śmiech wyszydzający
- śmiech tryumfu
- śmiech szaleńca
- śmiech wyszydzający
- śmiech, o matko, nie wiem już jaki jeszcze

Zadaniem uczestników jest skonstruowanie narzędzia, za pomocą którego można potraktować śmiech jako fizyczną formę. Narzędzia, które stworzy śmiech jako obiekt posiadający konkretny kształt, charakter i pełniący sprecyzowaną funkcję. Uczestnicy budując narzędzie, będą musieli uwzględnić zasady, według których powstanie śmiech i w jaki sposób wygenerowany śmiech ma działać, jaką ma pełnić rolę, w jakich sytuacjach będzie funkcjonować zgodnie ze swoim zastosowaniem oraz przeznaczeniem. Mogą korzystać z „listy rodzajów śmiechu" omówionych na początku warsztatu lub skupić się na własnej, wymyślonej wersji śmiechu.

Materiały

kartony, opakowania po jogurtach, nakrętki, rury, plastikowe butelki, gąbki, folia aluminiowa, papier kolorowy, gazety, klej, nożyczki, pisaki, farby, pędzle, taśmy kolorowe, sznurek, włóczka, folie kolorowe, pisaki, farby, koraliki, guziki, fragmenty urządzeń (mechaniczne śmieci)

Wiek uczestników

10–12 lat

Scenariusz: Anna Krupa, Martyna Szkudlarek, Michalina Targosz
Opieka artystyczna: dr Magdalena Parnasow-Kujawa i dr Marc Tobias Winterhagen
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu (Polska)

Where does that laugh come from?

Laughter is a phenomenon that occurs in different situations. We often react in this way to something that will make us happy, but not only. There are various types of laughter that are associated with specific, discussed situations in the workshop. This may be e.g.

- giggle
- laughter to tears / laughter through tears
- joy laughter
- sad laughter
- angry laughter
- powerless laughter
- stifled laughter
- healing laughter
- infectious laughter
- malicious laughter
- sarcastic laughter
- laughter as a reaction to touch (tickling)
- fake laughter
- laughter from amusement
- laughter of confusion
- friendly laughter
- mocking laughter
- triumph laughter
- laughter of a madman
- laughter to scorn
- just laughter, Jeez! I do not know anymore

The task of the participants is to construct a tool by which laughter can be treated as a physical form. The tools created by laughter as an object with a specific shape, character, and function. Participants building the tool will have to take into account the rules that determine laughter. They have to think over how the generated laughter is supposed to function and in which situations according to its application and purpose. They can use the "laughter list" discussed at the beginning of the workshop or focus on their own imaginary version of laughter.

Materials

cardboards, yoghurt wrappings, nuts, tubes, plastic bottles, sponges, aluminum foil, colored paper, newspapers, glue, scissors, pens, paint, brushes, colored ribbons, string, yarns, colored foils, pens, paint, beads, buttons , pieces of equipment (mechanical garbage)

Age of participants

10-12 years old

Scenario: Anna Krupa, Martyna Szkudlarek, Michalina Targosz
Artistic supervision: PhD Magdalena Parnasow-Kujawa and PhD Marc Tobias Winterhagen
University of Arts in Poznan (Poland)

Śmiechofitti, zobrazuj swoją radość

Idea działania, problematyka i wskazówki

Warsztaty mają na celu wyzwolenie kreatywnej radości przy pomocy środków artystycznego wyrazu poprzez różne techniki kreacji wizualnej.

Różne formy tworzenia wizualnego towarzyszą dzieciom od najmłodszych lat. Uznaje się, że aktywność plastyczna dla dzieci w wieku 7-12 lat jest jedną z najprzyjemniejszych i dość chętnie podejmowaną formą spędzania czasu, która ma ogromne znaczenie dla rozwoju psycho-emocjonlanego dziecka. Wzmacnia percepcję wzrokową, sprawność manualną, koncentrację i przede wszystkim jest twórczą inspiracją do innych działań.

Dla dzieci takie zajęcia są źródłem radości, zadowolenia i powodem do śmiechu. Ich celem jest próba nauczenia dzieci, albo raczej pomoc w zauważeniu i zrozumieniu, jak ważne jest doświadczanie wizualne otaczającej nasz przestrzeni.

Prowadzący warsztaty musi dostosować swoje metody pracy do uczestników, by dać uczestnikom jak największe pole do nieskrępowanej kreacji. Wtedy ta kreacja będzie źródłem satysfakcji i radości.

Należy stworzyć swobodny, pogodny nastrój, którego wynikiem ma być zaufanie do prowadzącego warsztaty i co za tym idzie łatwiejsze osiągnięcie warunków, w których tworzenie będzie wyłącznie radością.

W celu uatrakcyjnienia warsztatów można wykorzystać sztuki street-artu techniką dostosowaną do bezpieczeństwa dzieci.

Opis

Dzieci zostaną połączone w pary. Każda otrzyma 4 kartki białego kartonu w formacie 50x35. Zadaniem każdej osoby będzie wycięcie z papieru szablonu obrazującego coś, co sprawia jej radość i powoduje śmiech. Następnie każda z grup otrzymuje zestaw barwników spożywczych, wodę, plastikowe butelki ze spryskiwaczem i przygotowuje sobie kolorowe spraye do tworzenia graffiti.

Gdy spraye są już gotowe, każda z grup odwzorowuje na ściance do graffiti swoje szablony. Jedna osoba trzyma szablon, druga maluje i potem zmiana. Powierzchnia do malowania będzie stworzona przez prowadzących warsztaty z dwóch płyt MDF o wymiarach 2x3 m o grubości 12 mm. Płyty będą ustawione do siebie pod kątem 75 stopni, by zapewnić dzieciom w miarę płaską powierzchnię do malowania.

Materiały

zestaw barwników spożywczych szt. 8 firmy Wilton komp. 15, woda Primavera 6 szt. 30, kartki białego kartonu 50x35 cm szt. 150, ołówek stolarski szt. 30, duże nożyczki do papieru 25 par, plastikowe butelki ze spryskiwaczem szt. 25, peleryny przeciwdeszczowe, rozmiar uniwersalny szt. 75, deski 50x20x3 cm szt. 18, gwoździe o długości 5 cm i średnicy 0,3 cm, młotek szt. 3, 18 płyt MDF o wymiarach 2x3 m

Wiek uczestników

10–12 lat

Scenariusz: Jerzy Wypych
Opieka artystyczna: prof. Eugeniusz Józefowski
Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu (Polska)

Laughterffiti, illustrate your joy

Main idea, issues and tips

Workshops aim to liberate creative joy through the means of artistic expression through various visual creative techniques.

Different forms of visual creation accompany children from an early age. It is thought that artistic activity for children aged 7-12 is one of the most pleasant and often undertaken forms of activity that is of great importance for the psycho-emotional development of a child. It enhances visual perception, manual efficiency, and concentration and above all is a creative inspiration for other activities.

For children such activities are a source of joy, satisfaction and a reason for laughter. Their goal is to try to teach children, or rather to help them to recognize and understand the importance of the visual experience of surrounding space.

A person conducting the workshop has to adapt his/her work methods to the participants to give them as much space for the unfettered creation as possible. Then this creation will be a source of satisfaction and joy.

It is necessary to create a free, cheerful mood which results in confidence to the workshop animator and thus facilitating the conditions in which the creation will be pure joy.

In order to make the workshop more attractive, street art can be used as a technique adapted to children's safety.

Description

Children will be coupled. Each couple will receive 4 sheets of white cardboard in 50x35 mm formats. The task of each person is to cut out a stencil that illustrates something that makes him/her happy and makes him/her laugh. Then each group receives a set of food colorings, some water, plastic spray bottles and prepares a colorful spray to create graffiti.

Once the sprays are ready, each of the groups imprints on the wall to graffiti their using stencils. One person holds a stencil, the other paints and then children change their roles. The painting surface will be created by workshop animators from two 2x3 m MDF boards with a thickness of 12 mm. The panels will be positioned at an angle of 75 degrees to provide children with a flat surface for painting.

Materials

food colorings 8 sets, Primavera mineral water 6 bottles, 150 sheets of white cardboard 50x35 cm, carpenter pencil 30 pieces, large paper scissors 25 pairs, plastic bottle with sprayer 25 pieces, universal size raincoats 75 pieces, boards 50x20x3 18 pieces, nails 5 cm long and 0.3 cm in diameter, hammer 3 pieces, 18 pieces of MDF boards size 2x3 m

Age of participants

10-12 years old

Scenario: Jerzy Wypych
Artistic supervision: Professor Eugeniusz Jozefowski
Academy of Fine Arts in Wroclaw (Poland)

Śmiechokokony

Śmiech jest bardzo ważny w życiu, o czym świadczy obecność w kalendarzu Światowego Dnia Uśmiechu, który wymyślił w 1999 roku Harvey Ball, autor żółtej uśmiechniętej buzi będącej symbolem radości życia. Nawet sławni ludzie, których aforyzmy czytamy np. w kalendarzach, jako motta dnia, nie stronią od tematu żartu i śmiechu.
Molier pisał: *„Jeśli potrafisz śmiać się z siebie – to najlepszy dowód, że masz poczucie humoru"* albo *„Najbardziej straconym dla człowieka dniem jest ten, w którym się nie śmiał"* – jak pisał Nicolas de Chamfort. Zdaniem Poli Gojawiczyńskiej *„Potrzebny jest czyjś uśmiech, aby samemu też się uśmiechnąć".* Najpopularniejszym powiedzeniem, które każdy z nas zna, jest *Śmiech to zdrowie* i rzeczywiście śmiech bardzo pomaga nam w odprężaniu się, pomaga w powrocie do zdrowia i śmiejąc się dużo, żyjemy dłużej.
Śmiechokokony, które zbudujemy na warsztatach, będą pogotowiami śmiechu, w których będziemy leczyć innych śmiechem. By jednak nauczyć się tego, nasi uczestnicy będą musieli przejść kilka ćwiczeń i zdać egzamin, oczywiście z uśmiechem na twarzy.

Przebieg zajęć

Etap I (czas 15 min)
– czy umiem śmiać się z siebie?: ćwiczenie z dużym lustrem, na którym będzie napisane uśmiechnij się do siebie – przy lustrze można będzie usiąść i przez 3 minuty pośmiać się
– ćwiczenie w parach: naśladowanie chodu i gestów, pokazywanie jak wygląda nasza radość, czyli co np. mówimy, jak bardzo się z czegoś ucieszymy, jakie miny robimy
– dopasowanie do imion charakterystycznego przedmiotu, koloru czy określenia – zabawa w wymyślanie znaczeń, różnym znalezionym, czy posiadanym w zasięgu ręki przedmiotom (może to być telefon, bilet tramwajowy itp.)
Etap II (czas 30-45 min)
– po pierwszym etapie wykonujemy swój uśmiech (z kartonu, który wycinamy, malujemy) i zszywaczem przymocowujemy do masek
– wtedy przechodzimy do następnego etapu, czyli do budowania śmiechokokonów
– dzielimy się na 2-3 grupy i wykonujemy jeden z włóczki a drugi z taśmy, może napis przy wejściu…
Etap III (czas 10 min)
– po ciężkiej pracy odpoczywamy, wymyślając historię; każdy z uczestników mówi zdanie, kolejna osoba kontynuuje; całość nagrywamy dyktafonem a potem spisujemy
– historię wieszamy między kokonami na sznurku spinaczami albo umieszczamy na kokonach
– wykonujemy fartuch z tekturowych pudełek i jesteśmy już świeżo upieczonymi lekarzami…
Możemy zapraszać innych do tworzenia historii, do zabawy i wspólnego śmiechu…

Pomoce dydaktyczne

zbiory cytatów o śmiechu

Materiały

włóczki, taśmy klejące w 6 kolorach, nożyczki, duże lustro stojące (lub folia podobna do lustra) przyklejona na tekturę oparta na sztaludze, maski papierowe/ ochronne z gumką, kartony, zszywacze, farby i mazaki, różnokolorowe kartki ksero, markery, kartonowe pudełka, sznurek spinacze bieliźniane
pędzle, kubki do wody, dyktafon

Wiek uczestników

9–12 lat

Scenariusz: Beata Bugaj-Tomaszewska (ASP Łódź), Aleksandra Kucewicz-Wasilewska (ASP Łódź), Małgorzata Wróbel-Kruczenkow (ASP Wrocław) (Polska)

Laughter-cocoons

Laughter is very important in people's life, as evidenced by the presence of the World Smile Day in a calendar, which was initiated by Harvey Ball in 1999, the author of the yellow Smiley Face, a symbol of the joy of life. Even famous people, whose aphorisms we read in calendars, as the motto of the day, do not shy away from the topic of joke and laughter.
Moliere wrote: *"If you can laugh at yourself – it's the best proof that you have a sense of humor"* or *"A day without laughter is a day wasted"* – as Nicolas de Chamfort wrote. According to Pola Gojawczynska *"You need someone's smile to smile yourself".* The most popular saying that we all know is *Laughter is the best medicine* and actually laughter helps us to relax, helps to recover and laughing a lot we live longer.
The laughter-cocoons that we build on the workshops will be the emergency service in which we will treat people with laughter. However, to learn this, our participants will have to go through a few exercises and pass the exam with a smile on their face, of course.

The course of a workshop

Stage I (time 15 min)
– can I laugh at myself? an exercise with a big mirror with a writing "smile to yourself"
– you can sit down at the mirror for 3 minutes to laugh
– an exercise in pairs: imitation of gait and gestures, showing how our joy looks like e.g. what we say, do when we are happy
– matching the name to a characteristic object, color or expression – a game of creating new meanings for different objects close at hand (it can be a mobile, a tram ticket, etc.)
Stage II (30-45 min)
– after the first stage we make a smile (from the cut and painted cardboard) which we attach to masks
– then we move the next stage, that is, to build laugh-cocoons
– we divide participants into 2-3 groups and make one cocoon out of the yarn and the other one out of the tape and maybe the additional writing at the entrance ...
Stage III (time 10 min)
– after such a hard work we rest, inventing a story; each participant says the sentence, the next person continues; we record the whole thing with a voice recorder and then write it down
– the written story is hanged on the string between the cocoons or attached to the cocoons
– we make an overall from cardboard boxes and we are fully fledged doctors...
We can invite others to make their story, to have fun and to laugh together...

Teaching aids

collection of quotes about laughter

Materials

yarns, adhesive tapes in 6 colors, scissors, large standing mirror (or mirror-like foil glued on cardboard based on an easel), protective paper masks, cardboard, staples, paints and marker pens, multicolored paper cards, cardboard boxes, strings ,clips, brushes, water mugs, voice recorder

Age of participants

9-12 years old

Scenario: Beata Bugaj-Tomaszewska (ASP Lodz), Aleksandra Kucewicz-Wasilewska (ASP Lodz), Malgorzata Wrobel-Kruczenkow (ASP Wroclaw) (Poland)

Śmiechuaże

Cele
Poprzez zabawę w projektowanie tatuażu mającą być generowaniem śmiechu, wydobywamy z siebie to, co najbardziej nas bawi. Tatuowanie, które kojarzy się z tym, co zostaje na skórze na całe życie, traktujemy z przymrużeniem oka. Śmiejemy się z konwencji studia tatuażu, z powagi tatuowania i z potencjalnego bólu, który się z tym wiąże. Nasze tatuaże nie bolą i zejdą po pierwszym myciu. Poprzez ozdabianie ciała uczymy się nie traktować swojego ciała zbyt poważnie i bawić się nim. Ciało staje się polem do poszukiwań artystycznych i powodem do śmiechu.
Opis
Pierwsze pół godziny: Wszystkie dzieci dostają szkicowniki i mazaki do zaprojektowania tatuażu. Tematyka pracy to śmiech, zabawa, radość, a projekty mają za zadanie obrazować to, co dzieci na co dzień bawi. Na koniec same wybierają po trzy ostateczne projekty.
Kolejne dwie godziny: Dzielimy dzieci na dwie grupy. Połowa siada przy swoich stanowiskach i przyjmuje „klientów". Klienci przechadzają się pomiędzy stoiskami i wybierają projekty, które im się podobają i które sprawiają, że się uśmiechają. Kiedy każde stanowisko ma już tatuatora i tatuowanego, „klienci" wybierają widoczne, niezakryte miejsce na ciele (szyja, ręce, nogi, buzia), na którym ma powstać tatuaż. Następnie tatuatorzy przystępują do odbijania kalki. Rysunek odrysowują na kalce kopiującej tak, żeby obrazek odbił się po drugiej stronie. Później za pomocą specjalnego płynu przenoszą kalkę na skórę. Następnie za pomocą „maszynek" rysują obrazek na skórze.
Po wykonaniu pierwszych tatuaży dzieci zamieniają się rolami. Te, które właśnie otrzymały tatuaż, przyjmują rolę tatuatorów, kładą swoje projekty na stole i czekają na „klientów". Druga połowa przechadza się pomiędzy stanowiskami i wybiera projekty, które im się podobają. Sytuacja powtarza się aż do końca trwania drugiej godziny warsztatów.
Jeśli projekty skończą się za szybko, dzieci mogą narysować nowe.
Ostatnie pół godziny: wykonanie pamiątkowej sesji zdjęciowej uśmiechniętych, wytatuowanych dzieci.
Materiały
do projektów: 20 bloków technicznych A3, 25 ołówków HB, 25 gumek do wycierania ołówka, 25 czarnych cienkopisów
Sprzęt
maszynki: 2 maszynki do tatuażu DRAGONFLY MASZYNKA ROTACYJNA DO TATUAŻU + GRYF 6k kupiona przez Internet (http://allegro.pl/dragonfly-maszynka-rotacyjna-do-tatuazu-gryf-6k-i5739711531.html)
50 gripów do trzymania igły do tatuażu; są to jednorazowe części do maszynki tatuatorskiej, do której tatuatorzy wkładają igły do tatuowania; na potrzeby naszych warsztatów do środka zamiast igły zamontujemy czarne markery do malowania ciała (http://www.kwadron.pl/pl/rura-fi30mm-z-dziobem-plaskim-fl-unistar.html), 25 krzesełek ogrodowych dla tatuowanych i tatuatorów, 100 kalek hektograficznych Kores do przenoszenia wzorów tatuaży, 50 czarnych markerów do ciała Faber Castel, 25 stolików ogrodowchy składanych (http://alegro.pl/stolik-skladany-easylife-braz-i6685069570.html), aparat instax do wykonania sesji zdjęciowej, klisza insta x 3 x 38 kartek
Wiek uczestników
12–15 lat

Scenariusz: Alicja Szypuła
Opieka artystyczna: prof. Eugeniusz Józefowski
Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu (Polska)

Laughter tattoos

Objectives
Trough having fun in tattoo design which generates laughter, we bring out what we most enjoy. Tattooing, which is associated with what remains on the skin for the whole life, we usually treat with a grain of salt. We laugh at the convention of tattoo studies, the seriousness of tattoos and the potential pain associated with it. Our tattoos do not hurt and will go down after the first wash. By decorating the body we learn not to take our body too seriously and play with it. The body becomes a field of artistic search and a reason for laughter.
Description
First half an hour: All children get sketchbooks and marker pens to design their tattoos. The subject of the work is laughter, fun, joy, and the projects aims at visualizing what children play on a daily basis. Finally, they choose three final designs.
Another two hours: We divide the children into two groups. Half of them takes their seats and take their "clients". Clients stroll between the stands and choose projects they like and that make them smile. When every stand is ready "clients" choose the visible, uncovered place on their body (a neck, hands, legs, face) on which a tattoo is to be created. Then the tattooists start to imprint the hectograph paper. The drawing is drawn on the hectograph paper so that the image is reflected on the other side. Later, they use a special liquid to transfer the hectograph paper to the skin. Then, using "devices" they draw a picture on the skin.
After performing the first tattoos the children change their roles. Those who have just received a tattoo, take the role of tattoo artists, put their designs on the table and are waiting for the "clients". The other half walks between the stands and selects the projects they like. The situation is repeated until the end of the second hour of the workshop.
If the projects are over too quickly, children may draw new ones.
Last half an hour: commemorative photo shoot of smiling tattooed children.
Materials
for preparing designs: 20 technical blocks A3, 25 pencils HB, 25 pencil erasers, 25 black pens
Equipment
Devices: 2 tattoo machines DRAGONFLY ROTARY TATTOO MACHINE FOR TATTOO + GRYF 6k bought via the Internet (http://allegro.pl/dragonfly-machine-to-to-tatuaz-gryf-6k-i5739711531.html)
50 grips to hold the tattoo needle; these are disposable parts of the tattoo machine to which the tattooists insert the tattoo needles but for the sake of our workshops instead of needles we install black markers for body painting
25 garden seats for tattooists and clients, 100 hectograph paper for tattoo designs, 50 black body markers, 25 garden tables (http://allegro.pl/stolik-skladany-easylife-braz-i6685069570.html), instax camera for photo session, instax film x 3 x 38 sheets
Age of participants
12-15 years old

Scenario: Alicja Szypula
Artistic supervision: Professor Eugeniusz Jozefowski
Academy of Fine Arts in Wroclaw (Poland)

Święto Uśmiechu

Opis
Warsztat Święto Uśmiechu to zabawa w improwizację aktorską z elementami dramy. To spotkanie żywe i inspirujące. Drama pozwala zaufać intuicji, nabrać wiary we własne pomysły. Daje poczucie sprawczości. Będą to zabawne działania zespołowe, w które każdy zaangażuje się indywidualnie. W trakcie części plastycznej zrobimy barwne flagi i balony. Naszym celem będzie współprzeżywanie radosnego Święta Uśmiechu.
Część I
Będziemy działać dynamicznie. To improwizacyjny wstęp, w którym liczy się spontaniczność. Pokażę gesty i ruchy, które będziecie za mną powtarzać. Bądźcie uważni i wykonujcie ruchy swobodnie, bez zastanowienia. Naśladujcie mnie jak najdokładniej. Miejcie odwagę działać śmiało. Ta zabawa przygotuje do twórczego działania, pełnego dobrego humoru. Gesty, które wam pokazałam, widziałam kiedyś w miasteczku, w którym zapanowała śmiechpidemia. Czy wiecie, co to może być? Czy śmiech może być zaraźliwy? Kiedy ostatnio śmieliście się do rozpuku? Co Was najbardziej rozśmiesza?
Część II
Zapraszam Was do miasteczka pełnego dobrego humoru. Całą grupą odegramy scenę. Każdy zrobi to po swojemu. Ważne, abyśmy dobrze przyjrzeli się rolom. Przygotujmy charakterystykę postaci. Zagramy detektywa Chichockiego, który w swej powadze jest niezwykle komiczny. Pani Paragella, wręcz „cała jest śmiechem". Pan Kawalec mówi mało, ale jak już to zrobi „można boki rwać".
W miasteczku, gdzie zapanowała śmiechpidemia, ludzie śmieją się bez przerwy z różnych powodów. Rozśmieszające potrafią być najprostsze rzeczy. Śmiechpidemię rozpoznać można po tym, że zaczyna się od małych uśmieszków, przechodzi w łagodny chichot, zmieniając się w głośny śmiech, a jej końcowe stadium to niekontrolowany napad śmiechu! Zagrajmy to wspólnie! Kolejnym elementem naszej improwizacji będzie scena z życia detektywa Chichockiego, który podczas śledztwa ma mnóstwo zabawnych przygód, spotyka śmiesznych ludzi i na koniec udaje mu się rozwiązać zagadkę śmiechpidemii. Zaczynamy!
Część III
Po rozwiązaniu zagadki śpiechpidemii życie znów nabrało zwykłego tempa, jednak mieszkańcy zdali sobie sprawę, że śmiech jest im bardzo potrzebny w życiu. Potrzeba dystansu i spojrzenia na sprawy z przymrużeniem oka pomaga w codziennych zajęciach. Nie chcą o tym zapominać, więc ustanowili Święto Uśmiechu. Każdego roku przygotowują się do niego z wielkim zaangażowaniem. Finałem święta jest wesoła parada ulicami miasta, podczas której bawią się i tańczą. Przygotujmy się na to święto. Stwórzmy flagi, które rozśmieszą mieszkańców. Zastanówmy się, co jest śmieszne i jakie teksty czy obrazy możemy umieścić na naszych świątecznych transparentach.
Część IV
Wyruszmy razem na paradę. Bawmy się, skaczmy i krzyknijmy wesołe „Hurra"! Nasz cel to współprzeżywanie radosnego Święta Uśmiechu. Bądźmy razem, integrujmy się w celebrowaniu najweselszego dnia, twórzmy więzi, poznawajmy się, budujmy wspólnotę – po prostu śmiejmy się!
Materiały
kolorowe materiały płócienne – format 50x100 cm, farby plakatowe, pędzle, wałki, palety, pojemniki na wodę, pinezki, kijki drewniane ok. 200 cm, balony, butla z helem do napełnienia balonów, kolorowe markery permanentne, kolorowa bibuła, taśma klejąca przeźroczysta, sznurek
Wiek uczestników
12–15 lat

Scenariusz: Kinga Kołak, Katarzyna Marczak, Ewa Zychowicz
Opieka artystyczna: Ewa Zychowicz
Akademia Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej

Smile Festival

Description
The workshop entitled Smile Festival is a kind of a play based on improvisation with elements of drama. It is an active and inspirational meeting. Drama allows to trust your intuition, to believe in your own ideas. It gives a sense of agency. These will be funny teamwork, which everyone approaches individually. During the artistic part we will make colorful flags and balloons. Our goal is a common celebration of the Smile Festival.

Part I
We will work dynamically. This is an improvisational introduction in which counts spontaneity. I will show gestures and movements that you will follow. Be careful and make your movements freely, without thinking. Imitate me as accurately as possible. Have the courage to act boldly. This fun will prepare you for creative action, full of good humor. The gestures I would show you, I once saw in a town where spread the epidemic of laughter. Do you know what this can be? Can laughter be contagious? When did you laugh last time? What makes you laugh the most?

Part II
I invite you to a town full of good humor. The whole group will act on the stage. Everyone will do it in his/her way. It is important that we look at the roles well. Let's prepare character characteristics. We will feature as Ms. Giggle – the detective, who is extremely comical in his gravity. Mrs. Paragella, who is "all laughter". Mr. Joke who speaks little, but once he does, "you can be in stitches".
In a town where laughter became an epidemic, people laugh for a number of reasons. Funny things can be simple things. The epidemic of laughter is recognizable by the fact that it starts with small smileys, goes into a soft giggle, changes into loud laughter, and its final stage is an uncontrollable laugh! Let's play it together!
Another part of our improvisation will be the scene from the life of detective Giggle, who during the investigation has a lot of funny adventures, meets funny people and finally manages to solve the mystery of laughter epidemic. Get Ready!

Part III
After solving the mystery of laughter epidemic , the life slowed down at its usual pace, but the inhabitants realized that they need laughter in their lives. The need of a distance and looking at things with a grain of salt helps in your daily activities. The inhabitants didn't want to forget about it, so they set up a Smile Festival. Each year they prepare it with great dedication. The finale is a cheerful parade through the streets of the city where they play and dance. Let's get ready for this holiday. Let's create flags that will make people laugh. Let's reflect on what's funny and what texts or images we can put on our festive banners.

Part IV
Let's go together for a parade. Let's have fun, jump and shout the hilarious "Hurray"! Our goal is to co-operate in the joyful Smile Festival. Let's get together, integrate ourselves in celebrating the happiest day, create bonds, let's get to know each other, let's build a community - let's just laugh!

Materials
paint canvas, brushes, rollers, pallets, water containers, pushpins, wooden sticks approx. 200 cm, balloons, helium filled balloons, colored permanent markers, colored tissue paper, transparent adhesive tape, twine

Age of participants
12-15 years old

Scenario: Kinga Kołak, Katarzyna Marczak, Ewa Zychowicz
Artistic supervision: Ewa Zychowicz
The Maria Grzegorzewska University (Poland)

wyDZIURKOwywaczopsucze

Opis

Czy myślałeś kiedyś o tym, żeby zostać wynalazcą? Masz mnóstwo pomysłów? Może w świecie tak zaawansowanych technologii nadal brak Ci tego jednego narzędzia, które sprawi, że świat nigdy nie będzie już taki sam? Co powiesz na to: damy Ci odpowiednie materiały i narzędzia, a Ty pomożesz wielkiej fabryce, o której może czytałeś w książkach albo widziałeś ją w filmach. Otóż, FABRYKA DZIUR I DZIUREK ogłasza konkurs na NAJLEPSZĄ MASZYNĘ PSUJĄCĄ. Zaprojektuj i stwórz maszynę psującą własnego pomysłu, opracuj unikalny sposób psucia! Pomóż tworzyć miejsca pracy, spraw, aby więcej ludzi znalazło zatrudnienie! Im więcej dziur, tym więcej potrzebnych ludzi, aby je łatać.

Zapraszamy do spróbowania swych sił w tak unikalnym projekcie inżynierskim na opak!

Cele

– nabywanie wiedzy na temat recyklingu i wykorzystywania rzeczy zużytych we własnej twórczości
– nabywanie umiejętności w zakresie tworzenia reklamy
– rozwijanie umiejętności manualnych oraz modelowania przestrzennego przy użyciu nietypowych materiałów i technik
– współdziałanie w pracy grupowej
– rozwijanie myślenia przestrzennego
– rozwijanie wartości estetycznych

Przebieg

1. INSPIRACJA. Uczestnicy warsztatu zostaną zaznajomieni z głównym motywem spotkania. Inspiracje to ,,Akademia Pana Kleksa'' Jana Brzechwy dla młodszych lub „Bajki robotów" Stanisława Lema dla starszych. Prowadzący warsztat organizują krótki pokaz fragmentów filmu „Akademia Pana Kleksa" lub czytają/rysują fragment książki Stanisława Lema. Następnie pytają uczestników z czego można by było wykonać takie maszyny i narzędzia? Jakie znamy sposoby psucia? Co może psuć taka maszyna? W jaki sposób? Jaki byłby cel istnienia takiej maszyny? Czy jest jakiś przewrotny cel w psuciu? Co może działać lepiej właśnie wtedy, gdy się zepsuje? Czy dzięki psuciu świat może być śmieszniejszy lub lepszy?
2. PROJEKTOWANIE. Uczestnicy za pomocą materiałów pochodzących z recyclingu: plastiki, karton, zużyte, niepotrzebne sprzęty itp. tworzą projekt maszyny do robienia dziur i dziurek (praca w grupach 3-4-osobowych, dobór drogą losowania). Przed rozpoczęciem prac młodzież narysuje szkice koncepcyjne przedstawiające główny zarys konstrukcji (jeden na grupę). Szkice tworzone w formacie A3 za pomocą flamastrów oraz ołówków.
3. REALIZACJA. Przystąpienie do pracy nad maszyną, której celem byłoby psucie rzeczy, tworzenie dziur w drogach, mostach, ubraniach itp. Funkcja psucia oraz wykonywania dziur i dziurek miałaby mieć realne odzwierciedlenie w działaniu maszyny, a bazowy element, jakim miałby być odkurzacz, musiałby zostać diametralnie zmieniony, odrealniony.
4. POKAZ DZIURKOWANIA. Zakończenie warsztatów to wspólne obejrzenie powstałych konstrukcji oraz wypróbowanie ich działania, a następnie zainscenizowanie wystawy w muzeum maszyn psujących, gdyż każda najbardziej nawet wizjonerska i postępowa maszyna kiedyś się psuje i staje się historią techniki…

Materiały

zepsute sprzęty AGD: 5 szt. (odkurzacze, pralki itp.), materiały do recyklingu: makulatura, plastikowe pojemniki, butelki, sprężyny z materaców, klej wikol 250 g szt. 5, wkłady do kleju na gorąco szt. 25, farby akrylowe (tubki 200 ml) różne kolory szt. 25 (niebieski, zielony, czarny, biały, czerwony, brązowy, żółty, pomarańczowy, fioletowy), brystole kolorowe szt. 20, papier pakowy (100x70) szt. 10, flamastry 5 kompletów,

blok techniczny A3 szt. 1, ołówki szt. 10, taśmy dwustronne 10 m szt. 10, szerokie taśmy klejące szt. 5, opakowanie drewnianych patyczków szt. 5, pistolety do kleju na gorąco szt. 5, płaskie pędzle szczecinowe (rozmiar 20) szt. 10, nożyczki 10 par, kubeczki na wodę szt.5, palety malarskie szt. 5, nożyki szt. 5, temperówki szt.5
UWAGA! dostęp do wody i energii elektrycznej

Sprzęt

prowadzący zapewniają laptop i rzutnik

Wiek uczestników

7-12 lat
13-15 lat

Scenariusz: Karol Burdon, Łucja Januszko, Natalia Skalska
Opieka artystyczna: dr Barbara Kaczorowska
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (Polska)

The spoiling machine

Description
Have you ever thought about becoming an inventor? Do you have a lot of ideas? Maybe in the world of such advanced technology you still lack the one tool that will make the world never be the same again? What would you say if we give you the right materials and tools, and you will help a big factory you may have read about in books or seen in movies? Now, the FACTORY OF HOLES AND PINHOLES announces the contest for THE BEST SPOILING MACHINE. Design and create your own spoiling machine, develop a unique way of spoiling! Help to create new workplaces, make more people take up employment! The more holes, the more people you need to patch them. We invite you to try your hand at such a unique engineering project!
Objectives
– acquisition of knowledge about the recycling process and usage of waste in own creativity
– acquire skills in creating advertising
– developing manual skills and spatial modeling using non-standard materials and techniques
– collaboration in group work
– developing spatial thinking
– developing aesthetic values
The course of a workshop
1. INSPIRATION. Workshop participants will be introduced to the main theme of the meeting. Inspirations are "Mr. Kleks' Academy" by Jan Brzechwa for younger children and Stanislaw Lem's "Fables for Robots" for elders. The workshop animators organize a short presentation of excerpts from the film "Mr. Kleks' Academy" or read / draw a fragment of Stanislaw Lem's book. Then they ask the participants what could be used to make such machines and tools? What kinds of spoiling do we know? What can spoil such a machine? How? What would be the purpose of such a machine? Is there a perverse goal in the spoil? What can work better when it breaks? Can the world be more ridiculous or better thanks to spoiling?
2. DESIGNING. Participants using recycled materials: plastic, cardboard, broken unnecessary equipment, etc. design a machine for making holes and pinholes (work in groups of 3-4 people, selection by a draw). Before beginning work, young people draw concept sketches showing the main outline of the structure (one per group). Sketches are made in A3 format using pens and pencils.
3. IMPLEMENTATION. Working on a machine designed to spoil things, creating holes in roads, bridges, clothes, etc. The function of spoiling and making holes and pinholes would have a real reflection in the operation of the machine, and the base element a vacuum cleaner would have to be changed radically and made unreal.
4. DISPLAY SHOW. The end of the workshop is a joint look at the built constructions and their performance and then the arranging the exhibition in the Museum of Spoiling Machines, as every single even the most visionary and progressive machine spoils and becomes a history of technology.
Materials
broken household appliances: 5 pcs (vacuum cleaners, washing machines, etc.), recyclable materials: waste paper, plastic containers, bottles, mattress springs, Wikol glue 250 g 5 pcs, hot glue cartridges 25 pcs, acrylic paints (tubes 200 ml) various colors 25 pcs (blue, green, black, white, red, brown, yellow, orange, violet), brightly colored pcs 20, wrapping paper (100x70) 10 pcs, 5 pcs, tracing paper A3 1 pc, pencils 10 pcs, double sided tape 10 m 10 pcs, wide adhesive tapes 5 pcs, pack of wooden sticks 5 pcs, flat brushes (size 20) 10 pcs, 10 pair scissors, palette 5 pcs, little knifes 5 pcs, pencil sharpener 5 pcs
WARNING! Access to water and electricity

Equipment
The animators provide a laptop and a multimedia projector
Age of participants:
7-12 years old
13-15 years old

Scenario: Karol Burdon, Lucy Januszko, Natalia Skalska
Artistic supervision: PhD Barbara Kaczorowska
Nicolaus Copernicus University in Torun (Poland)

Wyśmiać uprzedzenia

Idea działania
Celem warsztatów jest uświadomienie sobie własnych uprzedzeń w stosunku do innych, a następnie zwizualizowanie tego procesu poprzez przekształcenie czarnych form w karykaturalne, śmieszne/ radosne postacie (pokazujące absurdalność tej sytuacji).
Problematyka warsztatu
Uprzedzenia w stosunku do nieznanych osób.
Wskazówki do jego poprowadzenia
Przychodząc z grupą uczestników na miejsce, prowadzący siada w kole z 25 osobami i wprowadza je w tematykę uprzedzeń – uświadamiając im, że często są to bezpodstawne reakcje na ludzi, którzy tylko z pozoru wydają się straszni – bo nieznani. Jako przykład podaje bezdomnych, osoby o odmiennym kolorze skóry, niepełnosprawnych itp. Uczestnicy dobierają się w pary, losując z pudełka karteczki różnych kolorów (13 par różnokolorowych). Każda para siada osobno i rozmawia o własnych uprzedzeniach w stosunku do innych ludzi. Wypisują je na białych karteczkach. Dostają na parę dwa duże czarne kartony i dwie koperty. Każdy z uczestników kładzie się na kartonie, a druga osoba obrysowuje sylwetkę partnera, po czym każdy wycina swoją postać. Następnie w miejscu brzucha wyciętego człowieka przeklejają czarną kopertę, do której wrzucają wypisane kartki – po tej czynności zaklejają koperty (te treści nie będą później wykorzystywane). Następnie przy użyciu markerów, farb i papierów kolorowych dekorują postać, nadając jej radosny wyraz twarzy, elementy stroju, włosy itp., tworząc w ten sposób karykaturę własnych uprzedzeń. Po 1,5 h pracy każdy prezentuje swoją postać przed pozostałymi uczestnikami, krótko opowiadając o przemianie, jaką przeszła.
Materiały
26 dużych czarnych kartonów, 26 białych bloków karteczek samoprzyplepnych, 26 czarnych kopert, 65 kolorowych markerów, 3 komplety farb plakatowych, 52 pędzle o różnej grubości (cienkie i grube), 26 plastikowych kubków na wodę, 10 pięciolitrowych butelek z wodą, 26 kolorowych bloków technicznych A3, 26 par nożyczek, 26 klejów w sztyfcie, 13 dwustronnych taśm klejących, 13 par różnokolorowych karteczek (do losowania)
Wiek uczestników
8-12 lat
lub młodzież gimnazjalna

Scenariusz: Wojciech Skibicki
Opieka artystyczna: prof. Eugeniusz Józefowski
Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu (Polska)

To laugh at the prejudices

Idea
The purpose of the workshop is to realize your own prejudices against others and to visualize that process by transforming black forms into caricatures, funny / ridiculous characters (showing the absurdity of this situation).
Workshop issues
Prejudice against unknown people.
Tips for leading the workshop
After coming with a group of participants, the animator sits in a circle with 25 people and introduces them to the subject of prejudice - making them aware that these are often baseless reactions to people who just seem to be horrible - because they are unknown. As examples can serve the homeless, people of different skin color, handicapped, etc. Participants are matched in pairs, drawing from a box of cards of different colors (13 pairs of different colors). Each couple sits separately and talks about their own prejudices against other people. Then print them on white paper. They get a pair of two large black cardboards and two envelopes. Each participant lies down on a cardboard and the other person outlines the figure of the partner, after which each person cuts out his/her form. Then, to the stomach of a cut figure, participants glue the black envelope to which they put the printed sheets - after that, they seal the envelopes (these contents will not be used later). Then, with the use of markers, paints, and colored papers, they decorate the figure, giving it cheerful expression, costumes, hair, etc., thus creating a caricature of their own prejudices. After 1.5 hour of work each participant presents his/her figure to the other participants, briefly telling about the transformation it has gone through.
Materials
26 large black cardboards, 26 white self-adhesive stickers, 26 black envelopes, 65 color markers, 3 sets of poster paints, 52 brushes of different thicknesses (thin and thick), 26 plastic water bottles, 10 five-liter water bottles, 26 color drawing blocks A3, 26 pairs of scissors, 26 glue sticks, 13 double-sided adhesive tapes, 13 pairs of multicolored sticky notes (for drawing)
Age of participants
8-12 years old
Or junior high school students

Scenario: Wojciech Skibicki
Artistic supervision: Professor Eugeniusz Jozefowski
Academy of Fine Arts in Wroclaw (Poland)

Za zębami, za lasami

Opis
Uśmiechać się, pokazywać zęby w uśmiechu czy suszyć zęby – te i inne „uśmiechowe" frazy staną się początkiem pewnej opowieści. Dawno, dawno temu, za lasami… świat był pełen magii i czarów, a opowieści o fantastycznych stworzeniach wzbudzały zarówno uśmiech jak i… przerażenie. Kreatywne myślenie będzie ogromnie potrzebne, aby udały się działania rzeźbiarskie, dzięki którym uczestnicy staną się częścią dawnego, magicznego świata. Podczas warsztatu powstaną trzy współgrające ze sobą obiekty wykonane w różnorodnych technikach plastycznych. Natomiast wspólny wysiłek wszystkich uczestników powinien dać ciekawy efekt w postaci kolektywnej instalacji artystycznej.
Cele
- tworzenie w strukturze narracyjnej – wobec pewnej historii, treści
- zapoznanie z wybranymi motywami legend i baśni
- zdobycie umiejętności posługiwania się narzędziami rzeźbiarskimi – tworzywem styropian
- wykonanie obiektu rzeźbiarskiego
- rozwijanie współpracy grupowej
- stworzenie trzech przedmiotów w różnych technikach plastycznych
- kolektywna instalacja artystyczna

Przebieg
1. Wprowadzenie w temat poprzez zadawanie pytań (Czy lubicie się śmiać? Czy nosicie aparaty na zębach? Jakie znacie opowieści, bajki, legendy o uśmiechu, zębach itp.)
Wiek uczestników 6-11 lat – wspólna opowieść prowadzących i dzieci o bohaterce „Wróżce Zębuszce".
Wiek uczestników 12-15 lat – wspólna opowieść prowadzących i uczestników o bohaterach dawnych legend o szczególnym uzębieniu, prawdopodobnie wypłynie wątek wampirów. Czy kojarzą np. Hrabiego Draculę? Jak wyglądały jego zęby, uśmiech? Po dyskusji zostaje wyświetlona prezentacja multimedialna zawierająca przykłady osobliwych kształtów zębów.
2. Kolejno uczestnicy otrzymują jeden biały sześcian ze styropianu (około 20x20 cm). Prezentowana jest im technika rzeźbienia w styropianie.
3. Pierwszym etapem jest wyrzeźbienie wymyślonego przez siebie zęba o pewnych, typowych cechach. Ten etap odbywa się w zamkniętym namiocie, aby styropian „nie fruwał" po parku.
4. Następnie:
(6-11) nawiązując do idei „Wróżki Zębuszki" pozostawiania mlecznych zębów pod poduszką. Uczestnicy mają wykonać swoją poszewkę, przedstawiając na niej swój sen o zębie/ marzeniu. Każdy otrzymuje kawałek materiału, zszywacz, makulaturę i resztki styropianu do wypchania jaśka.
(12-15) nawiązując do pradawnych legend (poetyka horroru), uczestnicy mają wykonać „sakwę", do której wkładano zęby (albo inne magiczne przedmioty, aby zapewnić sobie szczęście. Każdy otrzyma sznur, kawałek materiału oraz zszywacz niezbędny do jej wykonania.
5. Stworzenie własnego banknotu. 7-11 lat: dostają szablon 10x20 cm, 12-15 lat: dukaty-monety z dawnych czasów, dostają szablon w kształcie koła o średnicy 10 cm i przy pomocy dostępnych materiałów zdobią go.
6. Po wykonaniu powyższych zadań:
dzieci 7-11 lat układają obok siebie styropianowe zęby i przykrywają je poduszką;
uczestnicy 12-15 lat układają obok siebie sakwy, do których wcześniej wkładają styropianowy ząb.
Każdemu stanowisku przypisany jest jeden numerek. Uczestnicy losują karteczkę i podchodzą do wylosowanego stanowiska.

7-11 lat: Wyciąga spod poduszki ząb i zostawia swój banknot w zamian. Gdy wszystkie zęby zostaną zabrane, każdy podchodzi do swojej poszewki i zabiera banknot/ 12-15 lat: Wyciąga ząb z sakwy i wkłada do niej dukata w zamian.
7. Ostatni etap to zadanie grupowe. Wszyscy uczestnicy stają obok siebie, trzymając wykonane zęby tak, aby tworzyły jeden duży uśmiech. Szerokie selfie ☺

Materiały

styropianowe sześciany około 20x20 cm 25 szt., flamastry (15 kompletów po 6 kolorów), tektury 6 szt., kleje 25 szt., tkanina (kolor: beż/ jasny brąz) 25 szt. wymiary 20x20 cm), papiery kolorowe A4 20 szt., sznurek/nitka (3 m, kolor złoty/ ew. ciemny brąz), koraliki (różne kolory i wielkości 10 opak.), zszywki (5 opak.), biały papier A4 (ryza), tasiemki satynowe po 10 m każda (złoty, różowy, srebrny, niebieski), makulatura (ok. 3 kg)
25 par nożyczek, 25 dłut rzeźbiarskich, 25 zszywaczy

Wiek uczestników

7-11 lat
12-15 lat

Scenariusz: Kasper Hein, Jowita Kunicka, Marta Sochacka
Opieka artystyczna: dr Barbara Kaczorowska
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (Polska)

Once upon the teeth

Description
To smile, to grin or to show ones teeth - these and other "smiley" phrases will be the beginning of a story. Once upon the teeth... there was a fairyland full of magic and spells, and tales of fantastic creatures which brought both a smile and a ... horror. The creative thinking will be immensely needed for the sculptural work that will make the participants be a part of the old, magical world. During the workshop will be created three matching objects made in various artistic techniques. Whereas, the collective effort of all participants should produce an interesting effect in the form of a collective artistic installation.

Objectives
- creation in a narrative structure - towards a certain history, content
- familiarizing with selected legends and fairy tales
- gaining the ability to use sculpting tools and Styrofoam
- execution of a sculptural object
- developing group collaboration
- creating three objects in different art techniques
- collective artistic installation

The course of a workshop
1. Introduction to the subject by asking questions (Do you like to laugh?) Do you wear braces on your teeth, what do you know about tales, fairy tales, smiley legends, teeth, etc.)
Age of participants 6-11 years - a common story created by animators and children about "Tooth Fairy".
Age of participants 12-15 years –a common story created by animators and participants about the character of old legends with special teeth, we expect the youth to talk about vampires. Do they know, for example, Count Dracula? What did his teeth look like, what about his smile? After the discussion, a multimedia presentation containing examples of peculiar tooth shapes is displayed.
2. The participants receive one white polystyrene cube (about 20x20 cm). They are presented with a technique of carving in Styrofoam.
3. The first stage is the carving of a tooth with certain typical features. This stage takes place in a closed tent so that the polystyrene "does not flitter" in the park
4. Then:
(6-11) referring to the idea of "Tooth Fairy" and laying milk teeth under the pillow. Participants have to make their own pillowcase presenting their dream of a tooth. Each participant receives a piece of cloth, a stapler, waste paper and polystyrene scrap to stuff the pillow.
(12-15) referring to old legends (horror poetics), participants have to make a "pouch" to collect teeth (or other magical items which make them happy.) Each participant will receive a rope, a piece of cloth and a stapler necessary for it.
5. Create your own banknote. 7-11 years: get stencil 10x20 cm, 12-15 years: ducats - coins from old times, get a stencil in the shape of a circle with a diameter of 10 cm and they have to produce them with the available materials.
6. After performing the above tasks:
Children 7-11 put their polystyrene teeth next to each other and cover it with a pillow;
Participants from 12 to 15 years place side by side with their pouches to which Styrofoam is put in beforehand.
Each workstation is assigned one number. Participants draw a note and go to the drawn position.
7-11 years: He/She pulls out a tooth from the pillow and leaves his/her banknote in exchange. When all the teeth are taken away, everyone walks to his/her pillow and

takes the banknote / 12-15 years old: He/She pulls the tooth from the pouch and puts the ducat in it.
7. The final stage is a group task. All participants stand side by side, holding their teeth together to create one big smile. Wide selfie

Materials

Styrofoam cubes approx. 20x20 cm 25 pcs, markers (15 sets of 6 colors), cardboard 6 pcs, glue 25 pcs, fabric (color: beige / light brown) 25 pcs size 20x20 cm), string / thread (3 m, gold / dark brown), beads (various colors and sizes 10 packs), staples (5 packs), white A4 paper (reel), satin ribbons 10 m each Gold, pink, silver, blue), waste paper (about 3 kg)
25 pair of scissors, 25 chisels, 25 staplers

Age of participants

7-11 years old
12-15 years old

Scenario: Kasper Hein, Jowita Kunicka, Marta Sochacka
Artistic supervision: PhD Barbara Kaczorowska
Nicolaus Copernicus University in Torun (Poland)

Zróbmy komedię

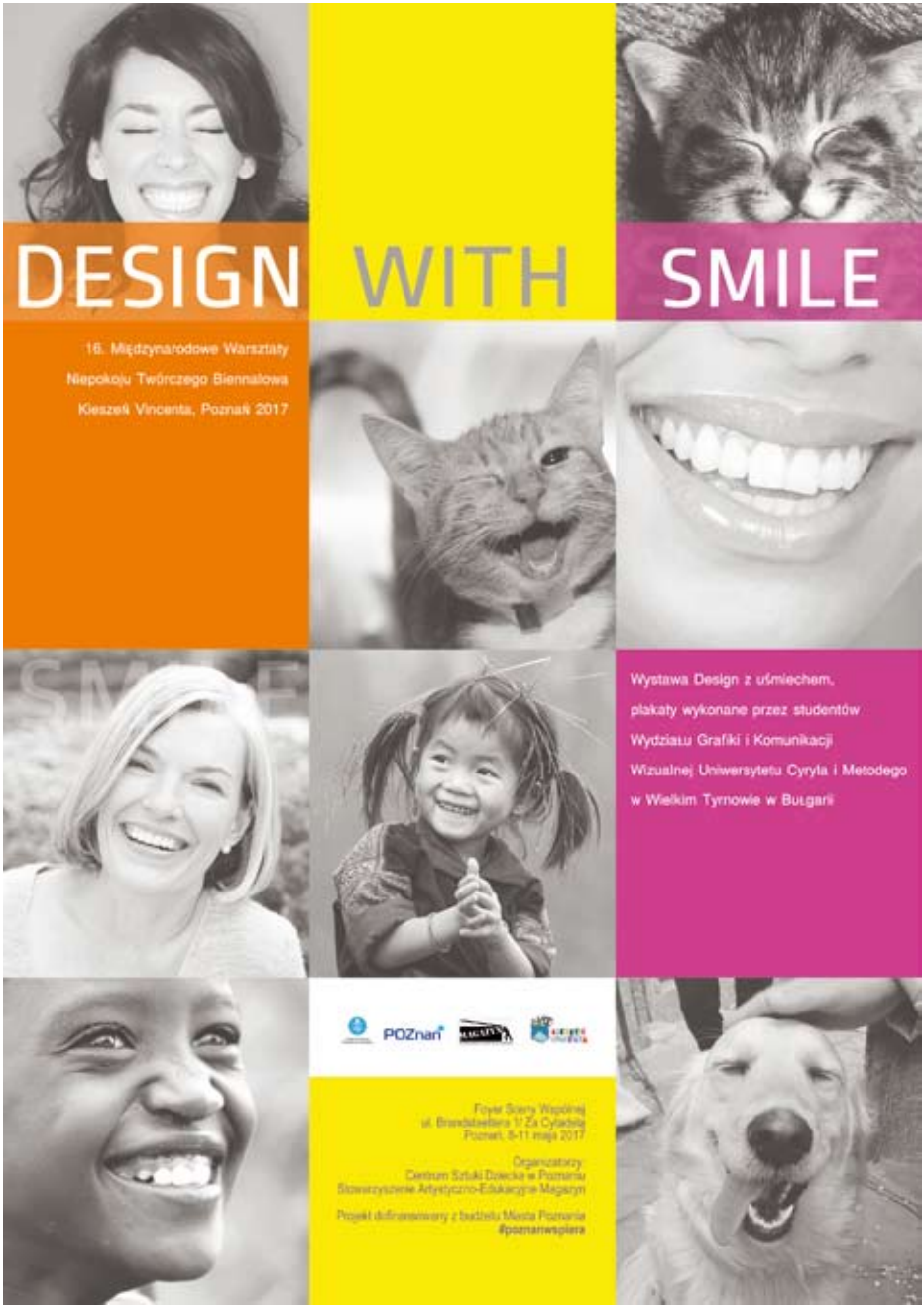
Cele
Celem warsztatu jest wcielenie się w zespół filmowy, który ma za zadanie sparafrazować i sparodiować fragment istniejącego już filmu. Wchodząc w role aktorów, reżyserów, kostiumologów, scenografów i operatorów oraz posługując się przygotowanymi dla nich oraz zaimprowizowanymi materiałami, uczestnicy nagrywają swój materiał wideo, przekształcając dramatyczną scenę w komedię.
Przebieg warsztatu
1. Uczestnicy zostają podzieleni na 3 grupy.
2. Każdej z grup w wyniku losowania zostaje przydzielony i zaprezentowany fragment filmu, dramatyczna scena.
3. Mając do dyspozycji przygotowane przez nas oraz zaimprowizowane materiały, mają za zadanie sparafrazować, sparodiować obejrzany wcześniej film. Przekształcić dramatyzm sytuacji w coś zabawnego.
4. Tworzą scenografię, kostiumy. Dobierają między sobą aktorów, scenografów, operatorów kamery etc.
5. Przy pomocy animatora montują film.
6. Na zakończenie na Scenie Wspólnej zostaje zorganizowany pokaz filmów w tonie gali rozdania Oscarów. Uczestnicy wchodzą do pomieszczenia po czerwonym dywanie. Filmy zostają zaprezentowane przy użyciu rzutnika.
7. Po pokazie zostają rozdane nagrody w różnych kategoriach: dla Najlepszego Aktora, Najlepszego Scenariusza, Najlepszej Scenografii etc., które laureaci mogą zachować na pamiątkę.
Materiały
– „czerwony dywan"; – przedmioty, które posłużą za rekwizyty, np.: kubek, lusterko, jabłko, wachlarz, książka; – elementy do scenografii np.: krzesła, stolik, draperia; – do charakteryzacji i kostiumów np.: sztuczne wąsy, farby do malowania twarzy, elementy stroju: krawat, kapelusz, szalik; ubrania; – nagrody dla laureatów w postaci „zabawek z Chińczyka" lub plastikowych statuetek
Sprzęt
rzutnik, 3 laptopy, 3 kamery/aparaty z funkcją filmowania
Wiek uczestników
12-15 lat

Scenariusz: Adrianna Glinka, Joanna Jaciubek, Ewa Michalska
Opieka artystyczna: dr Beata Marcinkowska
Akademia Sztuk Pięknych w Łodzi (Polska)

Let's make a comedy

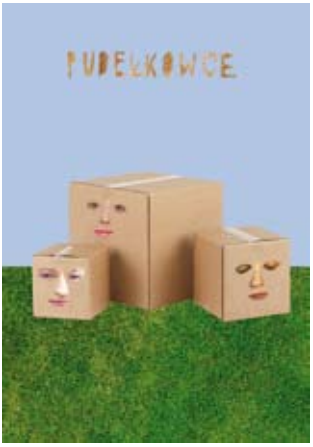
Objectives
The aim of the workshop is to become a filmmaking team whose task is to paraphrase and parody a fragment of an already existing film. By taking on the roles of actors, directors, costumers, set designers and camera operators, and using early prepared and improvised materials, participants record their video, transforming the dramatic scene into a comedy.
The course of a workshop
1. Participants are divided into 3 groups.
2. Each group draws its part of the movie, a dramatic scene.
3. Having at their disposal early prepared and improvised material, they have the task to paraphrase and parody the film we watched earlier, to transform a dramatic situation into something funny.
4. Participants create scenography, costumes. They choose among themselves actors, set designers, camera operators etc.
5. Participants with the help of an animator edit video materials animator to mount movie.
6. At the end Scena Wspolna is a spot of a screening of all films. The event should resemble Oskar Award ceremony. Participants enter the building on the red carpet. Movies are shown using a multimedia projector.
7. After the screening, awards are given in different categories: Best Actor, Best Screenplay, Best Scenography, etc.
Materials
– "a red carpet"; – items that will be used as props, e.g.: mug, mirror, apple, fan, book; – elements for scenography e.g.: chairs, table, drapery; – for make-up and costumes e.g. artificial mustache, facial paint, costume elements: tie, hat, scarf; clothes; – awards from "Chinese shop" or plastic statuettes
Equipment
multimedia projector, 3 laptops, 3 cameras
Age of participants
12-15 years old

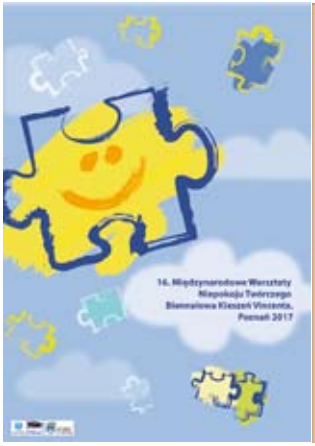
Scenario: Adrianna Glinka, Joanna Jaciubek, Ewa Michalska
Artistic supervision: PhD Beata Marcinkowska
Academy of Fine Arts in Lodz (Poland)

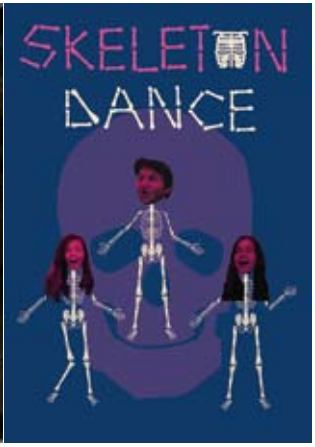


Plakat do wystawy *Design z uśmiechem*, na której pokazano 12 plakatów studentów z Wydziału Grafiki i Komunikacji Wizualnej Uniwersytetu Św. Cyryla i Metodego w Wielkim Tyrnowie w Bułgarii

Poster for the exhibition *Design with a smile*, showing 12 posters of students from the Department of Graphics and Visual Communication at St. Cyril and Methodius University in Veliko Tarnovo, Bulgaria







Do śmiechu, plakaty przygotowane przez zespoły młodych animatorów, którzy brali udział w projekcie.
Laughter, posters prepared by teams of young animators who took part in the project.

***Joga śmiechu. Droga do radości** Laughter yoga. The way to Joy*

***Czy z tym żartem Ci do twarzy?** Does this joke become you?*

***Czy z tym żartem Ci do twarzy?** Does this joke become you?*

Czy z tym żartem Ci do twarzy?

To interaktywny projekt wizualny polegający na zabawie słowem i obrazem. Prace, które powstaną, będą miały charakter otwarty, a ostateczny kształt będą im nadawali odbiorcy, a konkretnie ich twarze pojawiające się w powstałym dziele.
Uczestnicy będą tworzyć krótkie teksty, żartobliwe parawiersze z przypadkowych słów wyciętych z gazet. Ten rodzaj gry słownej, być może trochę niejednoznaczny i wolny od jednej interpretacji, będzie punktem wyjścia do stworzenia komentarza wizualnego, w którym każdy będzie mógł zagrać swoją rolę. Uczestnicy będą projektować autorskie „śmiechościanki" (malowane stendy z otworem wyciętym w taki sposób, by wstawić w niego twarz), do których na koniec wszyscy twórcy prac będą mogli się przymierzać i sprawdzać, z którym żartem jest im do twarzy. Obowiązkowym elementem działania będzie sesja fotograficzna.

Przebieg warsztatu

Uczestnicy otrzymają do pracy wycięte z gazet przypadkowe słowa, będą to nagłówki artykułów, fragmenty wycinków prasowych oraz duże brystole z otworem w kształcie owalu twarzy. Zadaniem każdej osoby będzie ułożenie z wybranych słów krótkiego, żartobliwego tekstu, parawiersza. Będzie to zestawienie zbudowane na zasadzie mechanizmu oddziaływania humoru, zaskakujące, wynikające z połączenia elementów do siebie niepasujących, łamiące schematy. Następnie teksty zostaną przyklejone na duże brystole. W kolejnym etapie zostaną wykonane kompozycje łączące tekst z obrazem, formę z treścią. Uczestnicy będą malować wizualny komentarz do wcześniej ułożonego tekstu, z uwzględnieniem swojego wizerunku, który ostatecznie pojawi się w wyciętym otworze. Kiedy prace będą już gotowe, osoby biorące udział w warsztatach będą mogły „przymierzyć się" do powstałych dzieł – stendów z otworami na twarz. Ważnym elementem działania będzie pozowanie do zdjęć w różnych pracach, nie tylko swoich.

Materiały

brystole 100x70 dla każdego uczestnika, tytuły prasowe, gazety, nożyczki, kleje, pędzle, farby tempery, klej do tapet

Uczestnicy

nauczyciele, edukatorzy sztuki

Scenariusz i prowadzenie: Monika Goetzendorf-Grabowska i Beata Marcinkowska

Monika Goetzendorf-Grabowska – artysta plastyk, pedagog, projektantka zdarzeń kreatywnych. Wieloletnie doświadczenie jako nauczyciel akademicki i trener twórczości przenosi na grunt prowadzonych warsztatów kreatywności i warsztatów artystycznych. Stale rozwija własne zainteresowania z zakresu postawy twórczej u najmłodszych dzieci i pielęgnowania jej u dorosłych. Autorka i współorganizatorka licznych projektów, wśród których są: Ogólnopolski Przegląd Projektów Artystyczno-Edukacyjnych, Festiwal Sztuki Małego Dziecka 1999-2017, (BA)łódzkie warsztaty artystyczno-historyczne. Stypendium Naukowe Prezydenta Miasta Łodzi (1997). Stypendium artystyczne MKiDN (2008). Od 2012 Przewodnicząca Zarządu Polskiego Komitetu Międzynarodowego Stowarzyszenia Wychowania przez Sztukę InSEA, członek ZPAP. Realizacje z zakresu fotografii, instalacji artystycznej, grafiki użytkowej.

dr Beata Marcinkowska – 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 performance. 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. Działa w Zarządzie Polskiego Komitetu Międzynarodowego Stowarzyszenia Wychowania przez Sztukę InSEA. Kieruje Katedrą Rzeźby, Intermediów i Działań w Przestrzeni na Wydziale Sztuk Wizualnych Akademii Sztuk Pięknych im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi.

Does this joke become you?

This is an interactive visual project that involves playing with words and pictures. The works that will be made have an open character and their final shape will be given by recipients, specifically by their faces appearing in the resulting work.
Participants will create short texts, playful quasi poems from accidental words cut from newspapers. This kind of a word game, perhaps a bit ambiguous and free from one interpretation, will be the starting point for creating a visual commentary in which everyone will be able to play his/her part. Participants will design their own "junk walls" (painted stands with a hole cut in such a way as to put a face into it) which all the creators of the work will finally be able to put on and try if those jokes become them. An obligatory part of a workshop is a photo session.

The course of a workshop

Participants will receive accidental word cut from newspapers such as headline articles, excerpts from press clippings, and large Bristol boards with an oval-shaped hole. The task of each person will be to arrange from the words a short humorous text a kind of a quasi-poem. This will be a juxtaposition based on the mechanism of humorous effect, surprising, resulting from the combination of elements that do not match, and disrupting well known patterns. Then the texts will be glued to Bristol boards. In the next stage, compositions combining text with image, form with content will be made. Participants will paint a visual commentary on a pre-arranged text, including their image, which will eventually appear in the cut hole. Once the work is done, the workshop participants will be able to "try on" the created works – stands with holes for their faces. An important element of the action will be posing for photographs in various works.

Materials

100x70 Bristol boards for each participant, press headlines, newspapers, scissors, glue, brushes, tempera paint, wallpaper glue

Participants

Teachers, art educators

Scenario and running: Monika Goetzendorf-Grabowska and Beata Marcinkowska

Monika Goetzendorf-Grabowska Artist, educator, designer of creative events. Her creativity and artistic workshops make extensive use of many years of experience as an academic teacher and creative trainer. She constantly develops her own creative interests in developing creative attitude among children and adults. Author and co-organizer of numerous projects: All-Poland Review of Artistic and Educational Projects, Children's Art Festival 1999-2017, (BA) lodzkie artistic-historical workshops in Lodz. She received a scientific scholarship of the Mayor of Lodz (1997) and an artistic scholarship of MKiDN (2008). Since in 2012 Chairman of the Board of the Polish Committee of the International Association for the Education through Art, member of ZPAP. Art works in the field of photography, art installation, and graphic design.

PhD Beata Marcinkowska 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 Board of the Polish Committee of the International Association for Education Through Art. She is a head of the Chair of Sculpture, Intermedia and Space Activity in the Department of Visual Arts at the Strzeminski Academy of Art in Lodz.

***Czy z tym żartem Ci do twarzy?** Does this joke become you?*

Czy z tym żartem Ci do twarzy? *Does this joke become you?*

Śmiech w Internecie, czyli kilka słów o memach internetowych

Natalia Pater-Ejgierd

Wprowadzenie

Internet rozśmiesza swoich użytkowników nieomal od początków swojego istnienia. Pierwotnie żarty umieszczane w sieci odzwierciedlały tradycyjne formy rozpowszechniania humoru, naśladując rysunki satyryczne i karykatury, czyli repertuar mediów drukowanych. Jednak, co oczywiste, z biegiem czasu pojawiły się także nowe rodzaje humoru oparte na nietradycyjnych formach stworzonych w wirtualnej przestrzeni. Jedna z nich okazała się być niezwykle popularna, rozpowszechniana i powielana na niespotykaną do tej pory skalę, zyskała status uniwersalnej gwiazdy humoru. Był to mem internetowy.

Żarty obrazkowe, czyli co to jest mem internetowy?

Znaczna część użytkowników Internetu wielokrotnie zetknęła się ze zjawiskiem memu. Niektórzy po prostu go zauważyli i odczytali, inni przesłali znajomym, bo wydał się wyjątkowo zabawny, a jeszcze inni zainspirowani innymi memami, sami zaczęli je tworzyć. Jednak uczestnicząc nawet aktywnie w tym fenomenie kulturowym, trudno dokładnie zdefiniować, czym jest mem internetowy. Sprawy nie ułatwia także fakt, że mem może występować w wielu różnych formach, począwszy od nieruchomego obrazu z dołączonym napisem, po animacje w formacie GIF, jak i bardziej rozbudowane animacje a nawet krótkie filmy wideo. Warto więc zadać pytanie: czym jest mem internetowy i co czyni go tak wyjątkowym, że w ciągu ćwierćwiecza stał się jedną z najpopularniejszych form rozrywki.

Większość definicji memów internetowych odwołuje się do koncepcji biologii ewolucyjnej opracowanej przez angielskiego biologa ewolucyjnego Richarda Dawkinsa, który w swojej niezwykle popularnej książce zatytułowanej „Samolubny gen" stworzył nowe pojęcie memu jako nazwy jednostki ewolucji kulturowej, analogicznej do genu będącego jednostką ewolucji biologicznej. Według badacza memy w kulturze powielają się poprzez naśladownictwo, w procesie ich replikacji działa dobór naturalny. Podlegają również mutacji. Przykładami typowych memów w kulturze są między innymi pojedyncze hasła, melodie, ikony, wynalazki i mody. Co istotne – idea czy wzorzec informacji nie jest memem, dopóki ktoś go nie powieli. Dlatego w oparciu o tę koncepcję „mem internetowy to rodzaj memu, rozpowszechniany i powielany przy użyciu aktualnie funkcjonujących technologii komunikowania w Internecie. Jest jednostką informacji, która replikuje się wyłącznie drogą internetową i przybiera formę obrazka, ale niezależnie od swej formy spełnia jeden warunek, a mianowicie: warunek popularności w sieci". (Wikipedia)

Mem internetowy definiować można nie tylko w odniesieniu do biologii ewolucyjnej. Badacze Internetu zajmujący się memami z perspektywy nowych mediów starają się jednak podkreślać znaczenie środowiska cyfrowego, stwierdzając, że mem internetowy to element kultury, zazwyczaj żart, który zyskuje wartość kulturową poprzez transmisję online. Memy można także definiować poprzez treści, które ze sobą niosą lub formy wizualne, które je budują.

Jak powstały memy internetowe?

Choć trudno jest nam sobie dziś wyobrazić Internet bez żartów w postaci memów, to historia memu internetowego jako zjawiska kulturowego jest stosunkowo krótka, bo rozpoczęła się w latach 90. XX wieku, w czasie gdy upowszechniły się programy komputerowe umożliwiające „zwykłym" użytkownikom tworzenie obrazów cyfrowych. Wcześniej podstawową funkcją światowej sieci było przede wszystkim dzielenie się informacjami i przesyłanie wiadomości w formie tekstu: na przykład e-mail. Dlatego obrazy stanowiły rzadkość, a ówczesna grafika komputerowa zdecydowanie odbiegała od innych form wizualnych jak zdjęcia czy filmy. Niemniej jednak powstanie nowej, pisemnej, a zatem także wizualnej, formy komunikacji, której esencja opierała się na krótkich komunikatach wysyłanych możliwie najszybciej, stworzyło nowe problemy

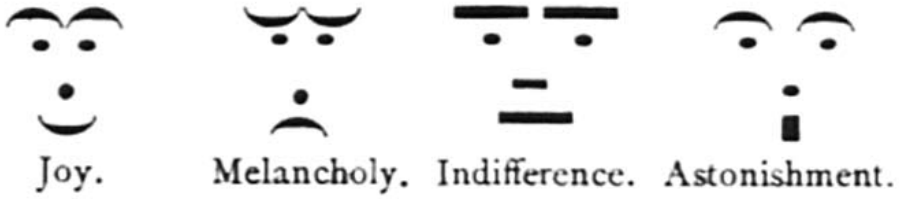
komunikacyjne. W codziennej tradycyjnej komunikacji to samo zdanie może mieć dwa odmienne znaczenia. Gdy powiemy np. „Ładnie się bawicie" grupie szalejących dzieci – będzie to reprymenda, gdy powtórzymy to samo zgodnie grającym w grę planszową dzieciom – będzie to pochwała. Pisemna komunikacja nie daje możliwości doopowiedzenia kontekstu komunikatu. A przynajmniej nie dawała, do momentu pojawienia się dalekiego przodka memu internetowego, czyli emotikonu.

Opatrzenie zdania uśmiechniętą lub smutną buźką zbudowaną ze znaków interpunkcyjnych dookreślało jego znaczenie i wskazywało jednoznaczny kontekst wypowiedzi. Nic więc dziwnego, że szybko stały się popularne. Powstanie emotikonów przypada na lata 80. XX wieku, a więc na same początki globalnej sieci, kiedy to możliwości tworzenia grafiki internetowej były bardzo ograniczone. Osoba nie będąca specjalistą nie była w stanie samodzielnie wygenerować obrazu, a następnie wrzucić go do sieci. Jednak 10 lat później, gdy powstały nowe narzędzia graficzne, zmianom podległy także emotikony, stając się z sekwencji kropek i kresek małymi obrazkami, które miały bawić i śmieszyć.

Początki współczesnej kultury wizualnej. Jak obrazy stały się proto-memami

Emotikony oraz inne formy wizualne obecne w tworzącej się globalnej sieci w latach 80. XX wieku miały niebagatelne znaczenie na powstanie późniejszych memów internetowych, jednak ich prapoczątków doszukać się można już znacznie wcześniej w XIX-wiecznej kulturze anglosaskiej, które to formy wizualne do dziś kształtują funkcjonowanie obrazów w kulturze popularnej.

Jednym z bardziej spektakularnych przykładów tego typu są cztery pionowe emotikony typograficzne opublikowane w 1881 roku (przez amerykański magazyn „Puck"), które opatrzone zostały odpowiednimi napisami tłumaczącymi ich treść (radość, melancholia, niezdecydowanie, zawiedzenie). Jednak w dzisiejszym świecie emotikonów nikt z nas nie ma trudności z odczytaniem ich znaczenia.



Podobnie współczesne wydają się być brytyjskie rysunki satyryczne drukowane masowo przez cały wiek XIX. Podobnie jak dzisiejsze memy internetowe w zabawny, często wręcz groteskowy, sposób komentowały codzienną rzeczywistość. Obrazom towarzyszył krótki słowny komentarz, co także zbliża je do dzisiejszych memów. Tak jak one wyśmiewały polityków, czy wydarzenia polityczne, bieżące mody oraz popularne tematy. Wystarczy przypomnieć tu „Śliską pogodę" Jamesa Gillraya z 1808 roku, która ukazuje leżącego na bruku pijanego jegomościa na tle oglądających „skandalizujące" ryciny ludzi, czy „Wspaniałe rozszerzenie" Cruikshanka z 1850 roku ukazujące absurd mody na krynolinę.

Memy artystyczne

Znakomita większość memów internetowych to proste grafiki lub zdjęcia ludzi (czasem zwierząt) opatrzone krótkim komentarzem odnoszącym się do bieżących wydarzeń politycznych, społecznych, kulturalnych itp. obecnych w popkulturze. Jednak dość często pojawiają się także memy, których warstwa wizualna to znane z historii sztuki obrazy, nierzadko ikony wizualne. Częstą bohaterką tego typu memów jest Mona Lisa, której uwspółcześnione wersje komentują dzisiejszą sztukę lub modę. W tym kontekście

pojawiają się także znane autoportrety popularnych malarzy jak np. Vincenta van Gogha.

Pośród polskich internautów malarzem dostarczającym najwięcej materiałów do wyśmiewania rzeczywistości jest Jan Matejko. Nie wiemy do końca dlaczego tak się dzieje, można jednak przypuszczać, że po pierwsze jest to malarz dość dobrze znany dzięki umieszczaniu reprodukcji jego obrazów w podręcznikach do języka polskiego i historii.

A po drugie jego historyczne obrazy przedstawiają wiele różnych postaci ukazanych w dramatycznych pozach dostarczających odpowiednio wymownych bohaterów memów.

Wystudiowana poza dawnego bohatera, kojarząca się z kulturą wysoką, zestawiona z wulgarnym lub mało wyszukanym komentarzem, zdaje się tworzyć zabawny czy po prostu nieoczekiwany komunikat. Większość memów zbudowanych na obrazach Matejki odnosi się do pijackich zabaw i hulanek, dyskredytując pierwotny wydźwięk dzieła lub może nawet całej polskiej XIX-wiecznej wizji patriotyzmu.

Znane i rozpoznawalne obrazy tradycyjne stają się też kanwą dla bardziej wyszukanych form wypowiedzi jak w przypadku „Sztucznych fiołków", czyli rodzaju bloga wizualnego komentującego wydarzenia polityczne i społeczne. Sami autorzy określają „Sztuczne fiołki" jako „sztuczno-historyczny magazyn komiczno-tragiczny" i konsekwentnie zestawiają perły malarstwa z filozoficznymi komentarzami, pokazując, że można odnosić się do bieżących wydarzeń w wysublimowany sposób.

Mem internetowy o artystycznej proweniencji stał się także pełnoprawną formą ekspresji twórczej, czego przykładem jest działalność artystyczna Marty Frej. Artystka komentuje rzeczywistość poprzez przepiękne obrazy nawiązujące w swej stylistyce do wielkich mistrzów malarstwa oraz proste, często dobitne komentarze, które bez aluzji, ale także bez wulgaryzmów dotykają sedna polskich problemów. Bohaterkami memów Marty Frej są przede wszystkim kobiety i ich problemy, które niezbyt często pojawiają się w „rozrywkowych" formach popularnych memów internetowych.

Bibliografia

Linda Börzse, *A Concise History of Internet Mems*,
http://www.academia.edu/3649116/Makes_a_Meme_Instead_A_Concise_History_of_Internet_Memes (data ostatniego wejścia 04.08.2017)
Wikipedia.com

dr Natalia Pater-Ejgierd – interdyscyplinarny naukowiec zajmujący się współczesną kulturą wizualną, nowymi formami komunikacyjnymi oraz zagadnieniami związanymi z alfabetyzacją wizualną. Natalia Pater-Ejgierd jest także czynną edukatorką oraz współautorką i producentką interaktywnych e-booków. Członki Polskiego Komitetu Międzynarodowego Stowarzyszenia Wychowania przez Sztukę InSEA.

Laughter on the Internet, a few words about Internet memes

Natalia Pater-Ejgierd

Introduction

Internet made its users laugh since its beginnings. Originally, the jokes placed on the network reflected traditional forms of humor distribution imitating satirical drawings and caricatures, or repertoire of print media. However, as evidenced over time, new types of humor emerged, based on non-traditional forms created in virtual space. One of them, proved to be extremely popular, distributed and reproduced on an unprecedented scale, became a universal humor star. It was an Internet meme.

Visual jokes or what is an internet meme?

A significant part of internet users come across the phenomenon of an Internet meme many times. Some, simply saw it and read it, others sent it to their friends because it seemed so funny and yet others inspired by the others started to create it themselves. However, even if you are actively involved in this cultural phenomenon, it is difficult to define exactly what an Internet memes. What makes the whole story even more problematic is the fact that a meme can appear in many different forms, from a still image with attached text to animated GIFs and more animated animations and even short videos. So it is worth asking what is an internet meme and what makes it so unique that within a quarter of a century it has become one of the most popular forms of entertainment.

Most of the meme definitions refer to the evolutionary biology and concepts developed by English evolutionary biologist Richard Dawkins, who in his highly popular book "The Selfish Gene" created a new concept of meme as the name of a unit of evolutionary evolution analogous to a gene that is a unit of biological evolution. According to the researcher, memes in culture are reproduced by imitation, in the process of their replication natural selection works. They also mutate. Examples of typical memes in culture include single passwords, melodies, icons, inventions, and fashion. What is important is that the idea or pattern of information is not a meme until someone copy or reproduce it.

Therefore, based on this concept, "Internet meme is a type of meme, distributed and duplicated using the current Internet communication technology. It is a unit of information that is replicated solely by internet and takes the form of an image, but regardless of its form, it fulfills one condition, namely: the condition of popularity in the web". (Wikipedia)

Internet meme can be defined not only by the evolutionary biology. Internet researchers dealing with memes from the perspective of new media, however, strive to emphasize the importance of the digital environment, stating that internet memes are an element of culture, usually a joke that gains cultural value through online transmission. Memes can also be defined by the content they carry or the visual forms that build them.

How did internet memes come into existence?

Although it is difficult for us to imagine the Internet without memes jokes, the history of Internet memes as a cultural phenomenon is relatively short because it began in the 1990s when computer software for "ordinary" users allowing digital imaging gained significant popularity. Earlier, the primary function of the global network was primarily to share information and send text messages, such as e-mail. That is why images were rarity and computer graphics at that time were distinctly different from other visual forms such as pictures or films.

Nevertheless, the emergence of a new written and hence also visual form of communication, the essence of which was based on short messages, sent as quickly as possible, created new communication problems. In everyday communication, the same sentence can mean two different things. When we say, "What a nice play," to a group of shouting kids, it will be a reprimand when we repeat the same to the children who

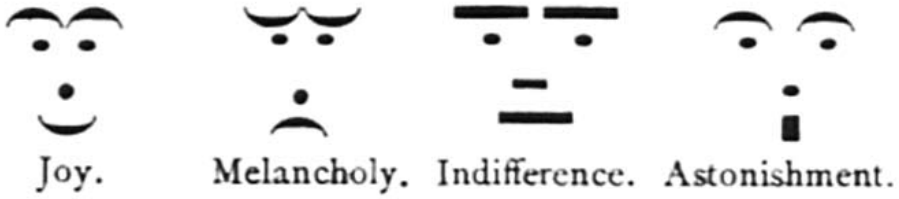
jointly play a board game it will be a praise. Written communication does not give you the opportunity to communicate the context of the message. At least it was so until the appearance of a distant ancestor of the Internet meme namely an emoticon.

The expression of a smiling or sad face made up of punctuation marks defined the meaning and indicated a clear context for expression. No wonder soon they became popular. Emoticons emerge in the 1980s of the twentieth century, so the very beginnings of the global network, when the possibilities of creating web graphics were very limited. A non-professional person was not able to generate the image him/herself and then download it into the network. However, 10 years later, when the new graphic tools were developed, the emoticons also changed from dots they evolved into small pictures that were meant to be playful and funny.

The beginnings of contemporary visual culture. How images became proto-memes

Emoticons and other visual forms present in the emerging global network in the 1980s were of great importance for the emergence of later memes, but their origins are already visible much earlier in nineteenth-century Anglo-Saxon culture, whose forms to this day shape the functioning of images in popular culture.

One of the more spectacular examples of this type are the four vertical typographic emoticons published in 1881 by the American Puck magazine, which bear the appropriate inscriptions explaining their content (Joy, Melancholy, Indifference, Astonishment). However, in today's world of emoticons, none of us have difficulty in reading their meaning.



Similarly, contemporary British satirical drawings appear to have been mass-printed throughout the nineteenth century. Just like today's Internet memes, the funny, often grotesque way of commenting on everyday reality. The images were accompanied by short commentary, which also brought them closer to today's meme. Just as they ridiculed politicians, political events, current fashion and popular topics. It is enough to remind here of James Gillray's "Slippy Weather" from 1808, which shows a drunken man lying on the cobblestones and people looking at "scandalous" engravings the "magnificent enlargement" of Cruikshan from 1850 showing the absurdity of the fashion for crinoline.

Art Memes

The vast majority of Internet memes are simple graphics or pictures of people and even animals with a brief commentary on current political, social or popular topics in pop culture. However, quite often there are also memes, whose visual layer is familiar from the history of art paintings, often visual icons. Mona Lisa, whose modern versions comment on contemporary art or fashion, is a common character of this type of meme. In this context, there are also familiar self-portraits of popular painters such as Vincent van Gogh.

Among Polish Internet users, Jan Matejko is the painter providing the most material to ridicule reality. We do not know exactly why this is happens, but one can assume that firstly it is a painter quite well known thanks to many his reproductions present in in textbooks for the Polish language and history.

And secondly, his historical paintings depict many different characters portrayed in dramatic poses that provide appropriately meaningful characters of memes.

A studyed pose of the protagonist, associated with a high culture a vulgar or inferior commentary, seems to create a funny or simply unexpected message. Most memes built on Matejko's paintings refer to drunken perty and binges, discrediting the original tone of the work, or perhaps even the whole 19th century vision of patriotism.

The well-known and recognizable traditional paintings also become a canvas for more sophisticated forms of expression as in the case of "Artificial Violets", a kind of visual blog commenting on political and social events in Poland. The authors describe "Artificial Violets" as "artificial-historical comic-tragic magazine" and consequently collate the pearls of painting with philosophical commentary, showing that one can relate to current events in a sublime manner.

The Internet memes of artistic provenience also become a full-fledged form of artistic expression, as exemplified by Marta Frej's artistic activity. The artist comments on reality through beautiful paintings referring in style to the great masters of painting and simple, often expressive comments, which without cueing but also vulgarity touch the core of Polish problems. The main characters of Marta Frej's memes are primarily women and their problems, which do not often appear in "entertaining" forms of popular memes.

Bibliography

Linda Börzse, *A Concise History of Internet Mems*,
Http://www.academia.edu/3649116/Makes_a_Meme_Instead_A_Concise_History_of_Internet_Memes (date of last entry 04.08.2017)
Wikipedia.com

PhD Natalia Pater-Ejgierd – interdisciplinary scientist dealing with contemporary visual culture, new forms of communication and issues related to visual literacy. Natalia Pater-Ejgierd is also an active educator and co-author and producer of interactive ebooks.

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)
Patronat medialny
Poznański Informator Kulturalny, Sportowy i Turystyczny IKS
Kurator projektu
Tadeusz Wieczorek
Koordynatorzy projektu
Wojciech Nowak, Tadeusz Wieczorek
Zespół realizujący
Marcin Berdyszak, Wojciech Nowak, Natalia Pater-Ejgierd,
Magdalena Parnasow-Kujawa, Tadeusz Wieczorek
Okładka
Alina Kus
fotografia z warsztatu *Po drugiej stronie lustra* (str. 1 i 4)
Zdjęcia
Piotr Bedliński, Eugeniusz Józefowski, Wojciech Nowak, Magdalena Parnasow-Kujawa,
Tadeusz Wieczorek, studenci – uczestnicy projektu
Filmy
Janusz Piwowarski, Marian Suchanecki
Projekt, druk katalogu i płyty DVD dofinansowano z budżetu
Miasta Poznania #poznanwspiera

Preparation and organisation project

Organisers
Children's Art Centre in Poznan,
Magazyn Art and Education Association
Partners
The Poznan University of Arts (Poland),
Polish Committee of the International Society for Education through Art (InSEA)
Media support
Poznan Cultural, Sports and Tourist Guide – IKS
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
Cover
Alina Kus
The photo from the workshop *On the other side of a mirror* (p. 1 and 4)
Photography
Piotr Bedliński, Eugeniusz Józefowski, Wojciech Nowak, Magdalena Parnasow-Kujawa,
Tadeusz Wieczorek, students – participants
Films
Janusz Piwowarski, Marian Suchanecki
The Project, printing and DVD financed from the fund of
The Authorities of Poznan #poznanwspiera

prof. 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 w Poznaniu. Pracuje na stanowisku profesora zwyczajnego i prowadzi Pracownię Działań Przestrzennych na Wydziale Rzeźby i Działań Przestrzennych oraz prowadzi zajęcia z warsztatów twórczości edukacyjnej na Wydziale Edukacji Artystycznej.

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. Wiceprezes 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, Rosji, Czechach, Finlandii, Austrii, Szwecji, Japonii, Szwajcarii, Meksyku, Wielkiej Brytanii, Bośni i Hercegowinie, USA oraz na Słowacji, Węgrzech, Litwie i Ukrainie. Jego prace znajdują się w wielu kolekcjach w kraju i za granicą. Brał udział w licznych spotkaniach i konferencjach dotyczących edukacji artystycznej. Zrealizował kilkadziesiąt warsztatów autorskich w kraju i za granicą.

Professor Marcin Berdyszak

Born in Poznan in 1964. Diploma in painting in Professor Wlodzimierz Dudkowiak's studio and in sculpture in the studio of Professor Maciej Szankowski at the PWSSP in Poznan in 1988.

Since 1989 he has been working at the Academy of Fine Arts in Poznan, now the University of Arts in Poznan. 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 Poznan. Between 2002 and 2008 he held the position of Vice-Rector for Student Affairs and International Cooperation. Rector of the Poznan 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.

dr Magdalena Parnasow-Kujawa

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. Od 2012 roku jest kierownikiem Pracowni Projektów Działań Twórczych na studiach licencjackich Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu.

W latach 2007-2014 była wiceprzewodniczącą Polskiego Komitetu 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 Młody Uniwersytet Artystyczny. W 2004 roku została laureatką Programu Stypendialnego Ministra Kultury „Młoda Polska". Zajmuje się malarstwem, rysunkiem oraz litografią. Była uczestniczką wystaw w kraju i za granicą.

e-mail: **pracowniawarsztatow@gmail.com**

PhD Magdalena Parnasow-Kujawa

She graduated with distinction from the Faculty of Artistic Education at the Academy of Fine Arts in Poznan, 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.

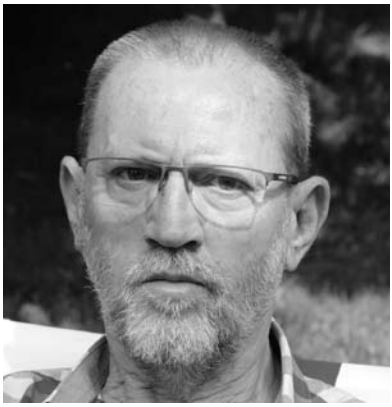
Since 2003 he has been working at the Poznan University of Arts. From 2010 to 2016 she was the head of the University of the Third Age acting within the structure of the Poznan University of Arts. In 2012 she got her doctorate at the Department of Graphic and Visual Communication at Poznan University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

In the years 2007-2014 she was the vice-president of Polish Committee International Association for Education through Art InSEA. In 2007 she started cooperation with the National Museum in Poznan, 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.

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@csdpoznan.pl**

Wojciech Nowak

Born on 5 July 1954 in Leszno, lives in Poznań. Nowak graduated in Polish Philology – Theatrology 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 Poznan, 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@csdpoznan.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 afabetyzacją 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 popularno-naukowych. Natalia Pater-Ejgierd jest także 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).

PhD Natalia Pater-Ejgier

Resident of Poznan from birth and choice. A graduate of art history and English studies at Adam Mickiewicz University in Poznan. She received her PhD in social sciences from the University of Gdansk. 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-Ejgierd is also an active educator and also works as a 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 Association for Education through Art (InSEA).

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 realizuje projekty artystyczno-edukacyjne dla dzieci i młodzieży w kraju i za granicą.

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 Poznan. Since 1984 Visual arts instructor-in-chief at the National Centre of Art for Children and Young People (now Children's Art Centre) in Poznan. 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**

Organizatorzy | Organisers

Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu
Stowarzyszenie Artystyczno-Edukacyjne Magazyn

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

Projekt, druk katalogu i płyty DVD dofinansowano z budżetu Miasta Poznania

The project, printing and DVD financed from the fund of The Authorities of Poznan #poznanwspiera

ISBN 978-83-946660-3-3

16. Międzynarodowe Warsztaty Niepokoju Twórczego *– Biennalowa Kieszeń Vincenta*

Poznań, 8–11 maja 2017

The 16th International Creative Anxiety Workshops *– the Biennale Vincent's Pocket*

Poznan, May 8–11, 2017

Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu
Stowarzyszenie Artystyczno-Edukacyjne Magazyn