

LABORA-
TORIUM
ZMYŚŁÓW

Zeszyt z ćwiczeniami skłaniającymi
do odkrywania otoczenia



Otoczający nas świat jest niezwykle!

Kryje się w nim mnóstwo niespodzianek, zagadek, ciekawostek. Kryje się w nim przede wszystkim wiele pozornie zwykłych przedmiotów, które można poznawać na tysiąc sposobów i odkrywać codziennie na nowo.

Istnieje miejsce, w którym możliwe jest wszystko to, na co pozwala nam wyobraźnia. Tym miejscem jest sztuka, a szczególnie sztuka współczesna – pełna artefaktów, czyli wytworów sztuki, z którymi można robić przeróżne rzeczy.

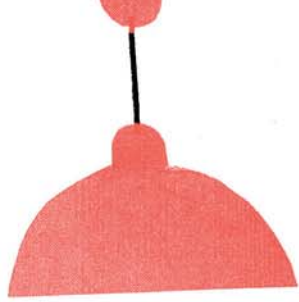
Bardzo ważną dla sztuki współczesnej postacią był Tadeusz Kantor, ponieważ niezmiernie interesowały go przedmioty. Wybierał biedne, stare przedmioty i podnosił je do rangi sztuki. Ale czy szafa albo wieszak mogą być dziełem sztuki? Czy z krzeseł można coś stworzyć?

Wyobraź sobie, że jesteśmy w laboratorium. Przedmioty można poznawać wszystkimi zmysłami: dotykać je, wąchać, smakować, oglądać z każdej strony, sprawdzać, czy i jakie wydają dźwięki, moczyć w wodzie, nagrywać. Można zmieniać ich przeznaczenie i robić z nimi to, na co pozwoli nam fantazja. Eksperymentowanie z przedmiotami staje się wtedy ciekawą przygodą.

Zgromadzone w książeczce zadania pozwolą Ci znaleźć nowe zastosowania dla codziennych i – wydawałoby się – zwykłych przedmiotów. Kierując się instrukcjami, przetestujesz ich możliwości, sprawdzisz ich funkcje i zbadasz materiały, z jakich zostały wykonane. A może masz własne pomysły na użycie wiadra czy krzesła?

Zadania można wykonać w domu, w autobusie lub na łące. Możesz je wykonać samodzielnie albo wspólnie z dziadkiem, babcią, siostrą, kolegą lub bratem.

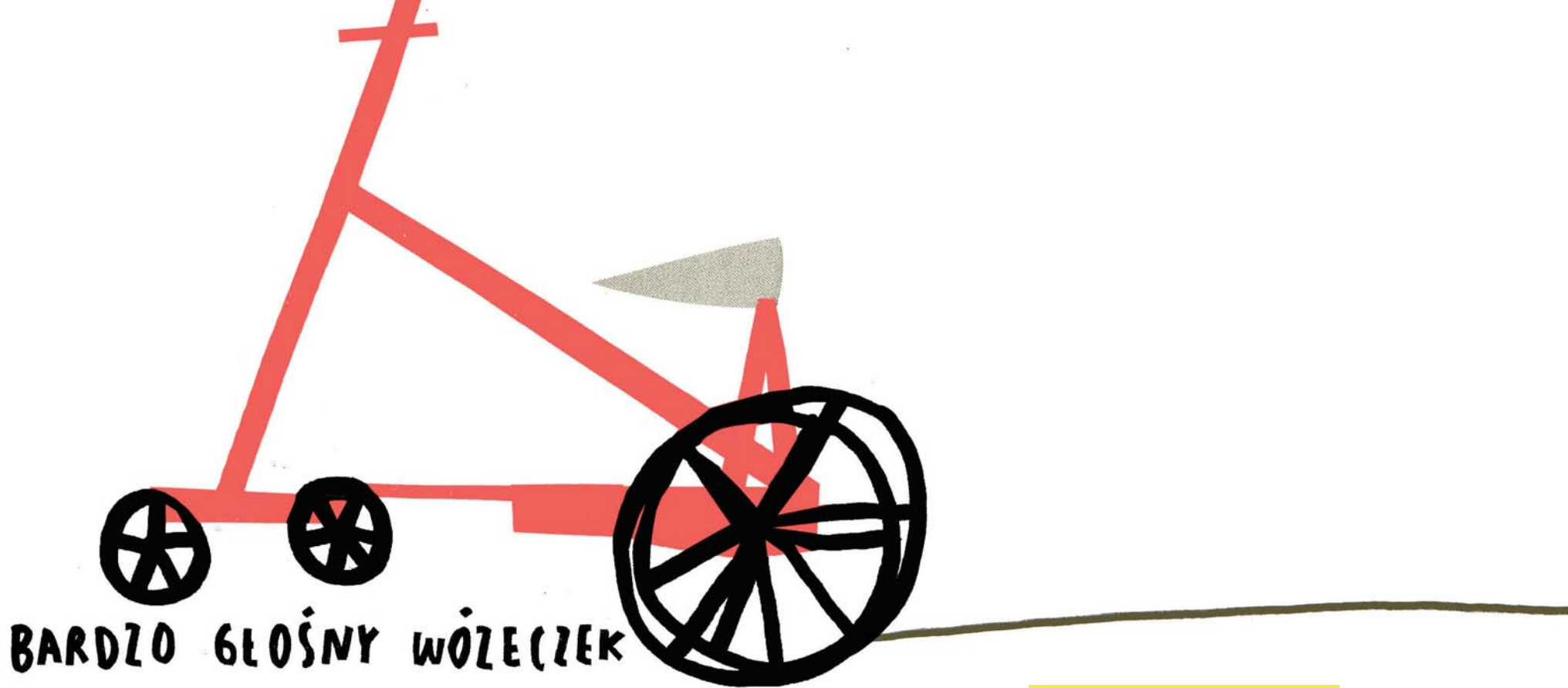
Odkrywaj i eksperymentuj! Do dzieła!



GRAMY W ZESPOLE!



Połącz przedmioty parami, aby wydały dźwięk.



Co zrobić, żeby wózeczek wydawał jak najwięcej dźwięków?
Możesz dorysować dzwonek, wetknąć szeleszczące papierki
pomiędzy koła lub doczepić sznurek z przedmiotami,
które będą się ciągnąć za wózeczkim w trakcie jazdy.
A może masz jeszcze inny pomysł?

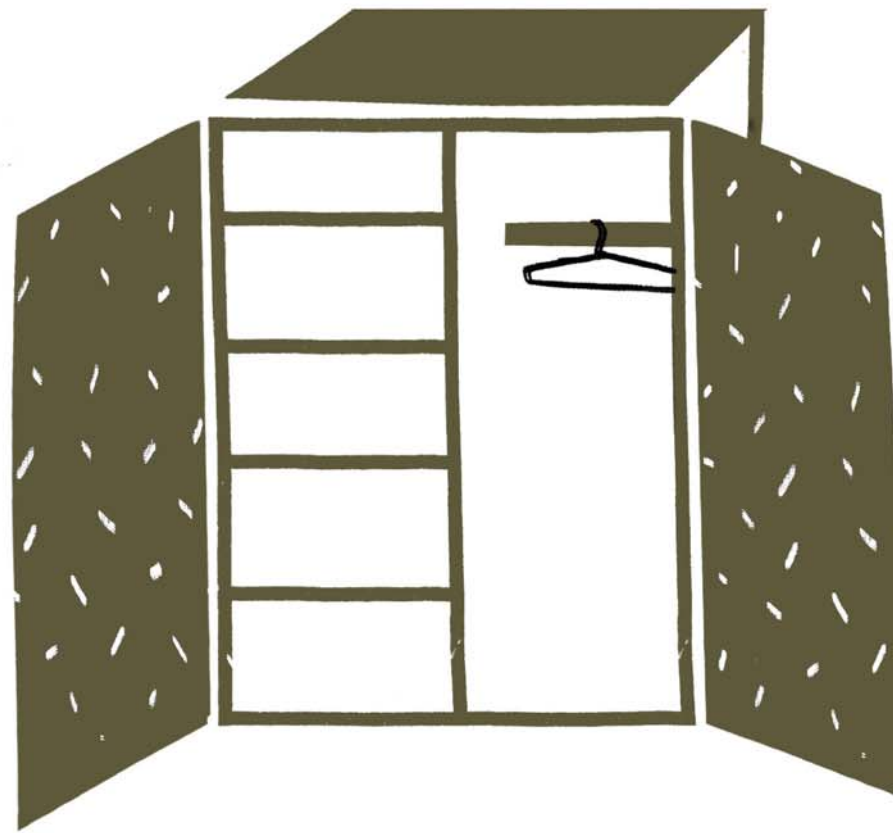
WÓZECZEK-DREZYNKA

To pojazd na czterech kółkach z siodełkiem i długim dyszlem. Po-
dobnym wózeczkim jeździł Tadeusz Kantor, gdy był sześciolatkiem.
Wiele lat później artysta odbudował ten tajemniczy po-
jazd i wykorzystał go w jednym ze swoich spektakli. Aby jeździć
drezynką, należy poruszać dyszlem w przód i w tył.



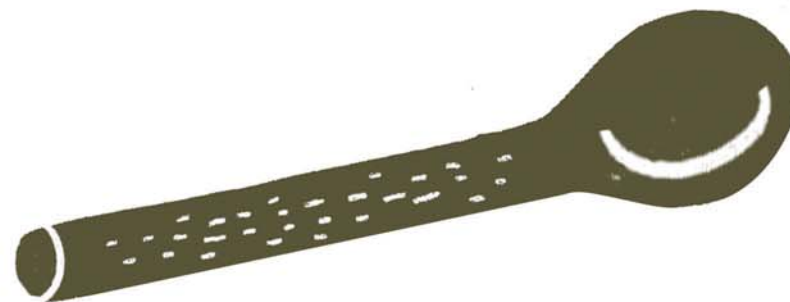
RATUNKU! BAŁAGAN W SZAFIE!

Wszystkie przedmioty pomieszały się ze sobą. Uporządkuj je.



INTERIOR IMAGINACJI

Tak Tadeusz Kantor nazywał szafę, którą często wykorzystywał w swoich spektaklach. W szafie mogą wydarzyć się niesamowite rzeczy, można przechowywać w niej wspomnienia i skrywać tajemnice.



WERSJA 1

Jak myślisz...

Którą łyżką można wygodniej jeść?

Która łyżka ładniej pachnie?

Która łyżka głośno upada na ziemię?

Którą łyżką można szybciej mieszać?

Która łyżka ma gładką powierzchnię?

Która łyżka jest lżejsza?

W której łyżce można się przejrzeć jak w lustrze?

Którą łyżką można lepiej malować?

Która łyżka byłaby lepszym wiosłem?

WERSJA 2



Jak myślisz...

Który przedmiot ładniej pachnie?

Który przedmiot głośno upada na ziemię?

Którym przedmiotem można szybciej mieszać w wielkim kotle?

Który przedmiot jest lżejszy?

Który przedmiot jest częściej w domu?

Którym przedmiotem można lepiej malować?

Który przedmiot jest lepszym wiosłem?



WODNE SZALEŃSTWO

Znajdź w domu metalowe wiadro lub dużą miskę.

Pamiętaj! Zabezpiecz folią miejsce, w którym będziesz się bawić.

Poproś dorosłego o pomoc.

Zabawa... START!

Włóż do wiadra 4 ziarenka fasoli albo 4 guziki.

Zamieszaj.

Potrząśnij całym wiadrem.

Nalewaj wodę kropelka po kropelce.

Wlej naraz całą szklankę wody.

Spróbuj nabrać jak najwięcej wody w ręce.

Nabierz wody do starej skarpetki i trzymaj ją nad wiadrem.

Mocno wykręć skarpetkę.

Przelewaj wodę ze szklanki do wiadra cieniutkim strumieniem.

Dodaj garść piasku.

Przelewaj wodę z dużej wysokości, zrób wielki wodospad.

Wrzuć kawałki zielonej bibuły albo źdźbła trawy.

Mieszaj patykiem, raz w prawo, raz w lewo.

Wrzuć kilka kamyków.

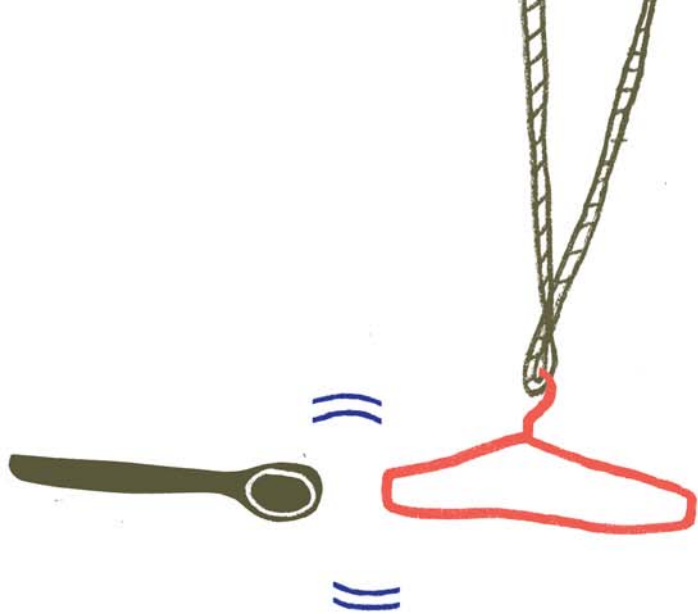
Zrób ryby z folii aluminiowej lub patyczków.

Zrób wielkie fale, wir morski, bardzo delikatne fale.

A teraz znów wielkie!

Uwaga!

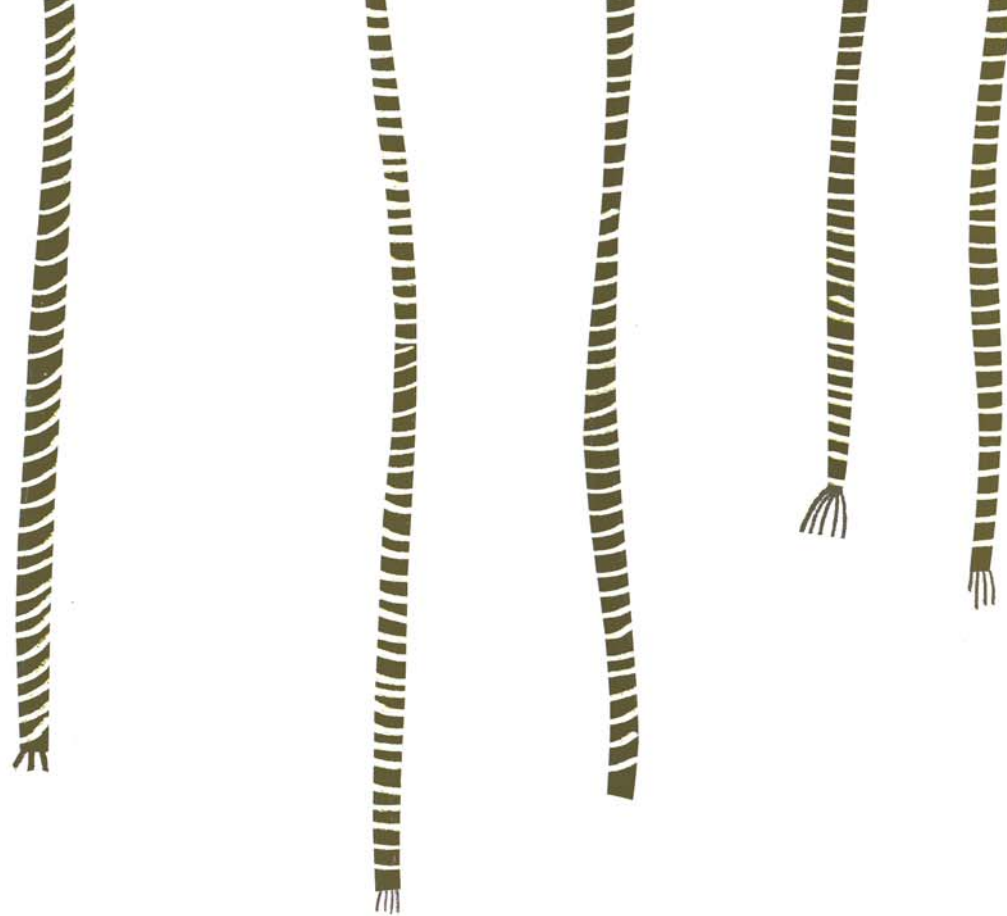
Po skończonej zabawie, zanim wylejesz wodę, wyjmij z niej guziki, fasolę, kamyczki, kawałki bibuły i folii aluminiowej i wyrzuć je do kosza na śmieci.



DRGAJĄCY WIESZAK

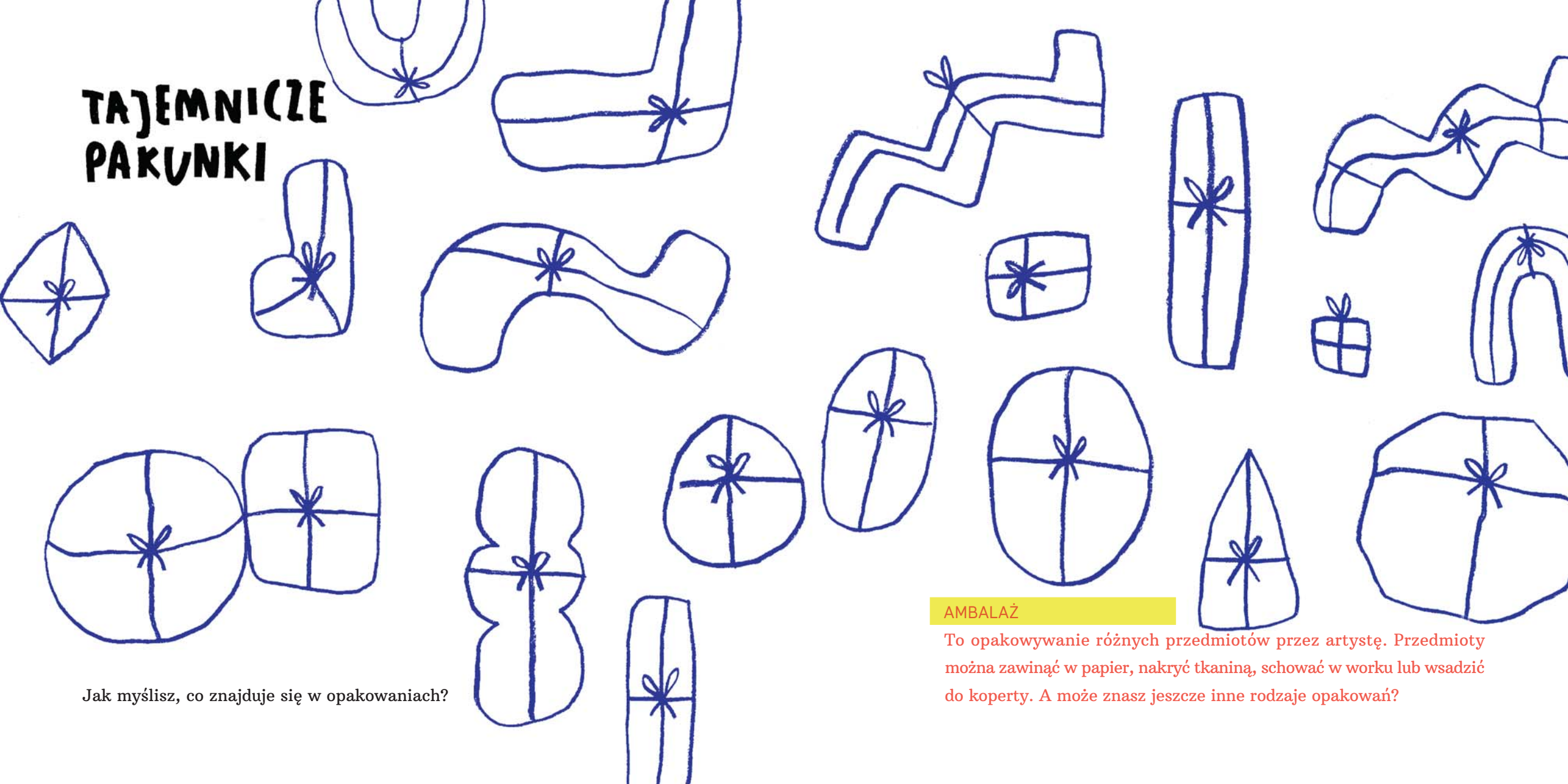
Znajdź w domu metalowy wieszak*. Przywiąż go do sznurka na środku jego długości. Dwa końce sznurka owiń wokół palców. Palcami zatkaj uszy. Poproś drugą osobę, żeby lekko uderzyła w wiszący wieszak metalową łyżką.

* zamiast metalowego wieszaka możesz użyć innego metalowego przedmiotu, na przykład łyżki



Poszukaj w domu innych metalowych przedmiotów.
Co jeszcze można zawiesić na sznurkach?

TAJEMNICZE PAKUNKI



Jak myślisz, co znajduje się w opakowaniach?

AMBALAŻ

To opakowywanie różnych przedmiotów przez artystę. Przedmioty można zawinąć w papier, nakryć tkaniną, schować w worku lub wsadzić do koperty. A może znasz jeszcze inne rodzaje opakowań?



Pokoloruj kurtynę teatru wybranymi przez siebie kolorami.

KURTYNA W GÓRĘ



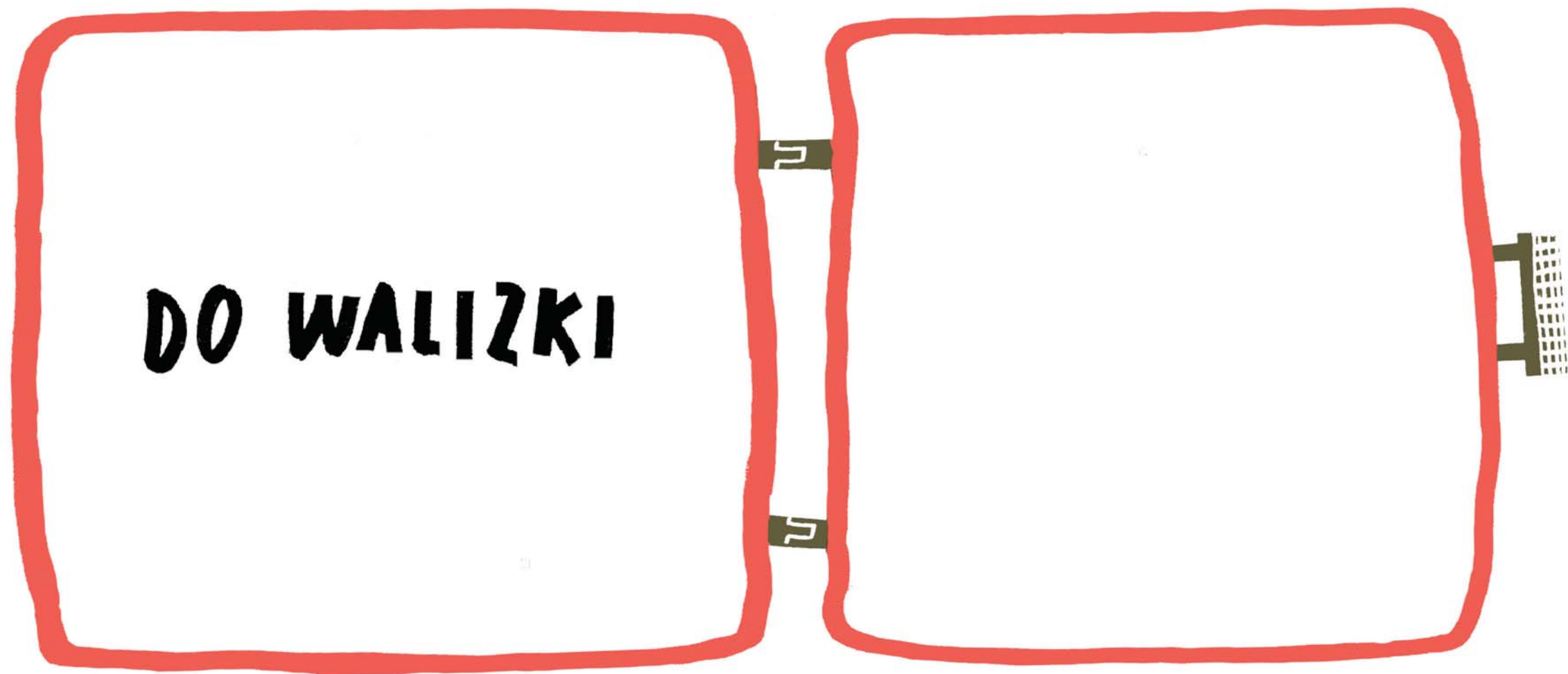
RANY! ALE WICHURA!

Wiatr połamał wszystkie parasole.

Dorysuj więcej połamanych parasoli.

ASAMBLAŻ

Połamany parasol nie ochroni Cię przed deszczem, ale możesz wykorzystać go do stworzenia dzieła sztuki! Asamblaż to technika artystyczna polegająca na tworzeniu dzieła sztuki ze zwykłych przedmiotów, zgromadzonych przez artystę. Poszukaj różnych przedmiotów, które nie będą Ci już potrzebne i ułóż z nich własną kompozycję. Przedmioty mogą być zniszczone, możesz je też pomalować.



Szybko zapakuj do walizki potrzebne rzeczy. Jedziemy nad morze!

KONCERT MORSKI

Podczas tego szczególnego koncertu na plaży w Łazach dyrygent nie dyrygował orkiestrze, tylko falom morskim. Koncert był częścią happeningu autorstwa Tadeusza Kantora. Narysuj szumiące fale, którym przyglądają się plażowicze.



HAPPENING

To specjalne wydarzenie będące jednocześnie dziełem sztuki. Happening jest dokładnie zaplanowany przez artystę, ale uczestniczą w nim też inne osoby, dla których takie wydarzenie może być wielką niespodzianką.



JAK STWORZYĆ HAPPENING

Wybierz czas i miejsce, w którym odbędzie się Twój happening.

przykłady: dzisiaj w moim domu / jutro rano na placu zabaw / podczas wycieczki

Zaplanuj, co będziesz robić podczas happeningu.

Wymyśl zaskakujące czynności.

przykłady: udawać posąg / śpiewać niezrozumiałą piosenkę / chować się do wielkiej walizki / zakładać buty na głowę, a czapkę na nogi

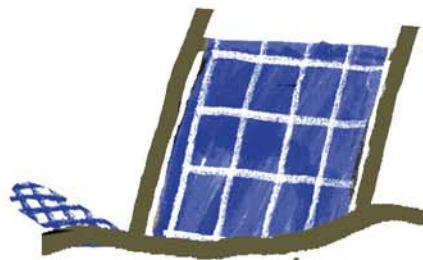
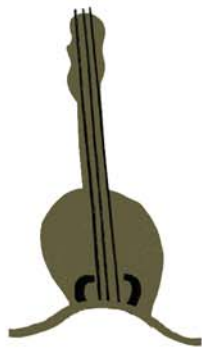
Zaproś kogoś do wykonania happeningu wspólnie.

przykłady: Babcia / Kolega / Pies / Lalki

Poproś kogoś, aby sfotografował Twój happening.

Powstanie dokumentacja Twojego happeningu.

Wykonaj wszystko według planu!



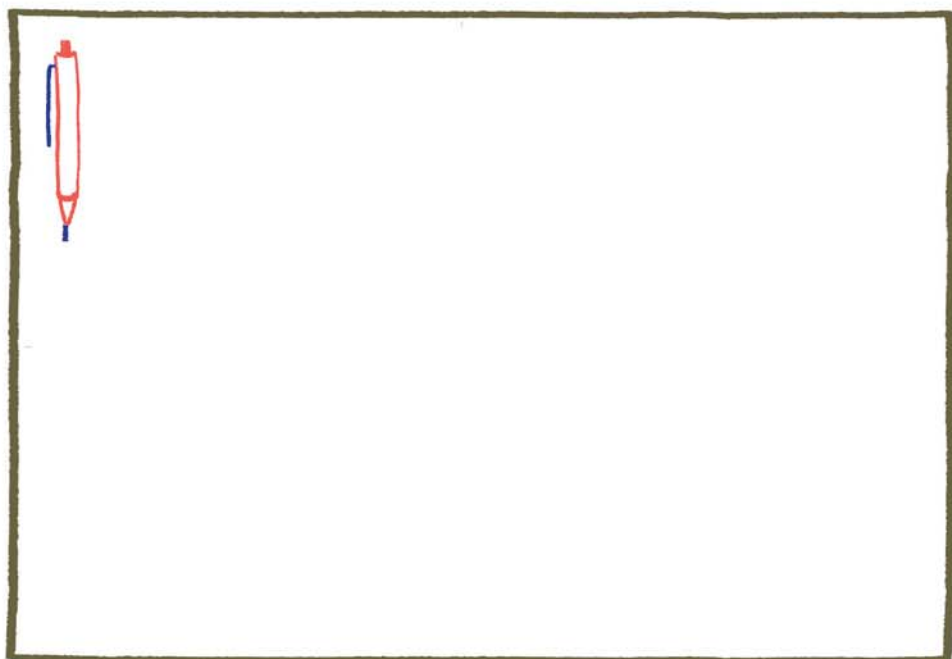
ODKOP PRZEDMIOTY Z PIASKU

Dorysuj brakujące części zakopanych przedmiotów.



ZAMIEN PARASOL W DZIELO SZTUKI

1. Znajdź w domu stary parasol.
2. Włóż do parasola ludziki i zabawki. Zakręć parasolem jak karuzelą.
3. Zamień parasol w lądowisko dla papierowych samolotów.
4. Wskocz do parasola i zamień go w łódkę.
5. Zamień parasol w dom-kryjówkę. Wytnij w nim okna.
6. Spróbuj wyciąć w parasolu taki sam wzór.
7. Pomaluj parasol farbami.
8. Stwórz opakowanie dla Twojego parasola.



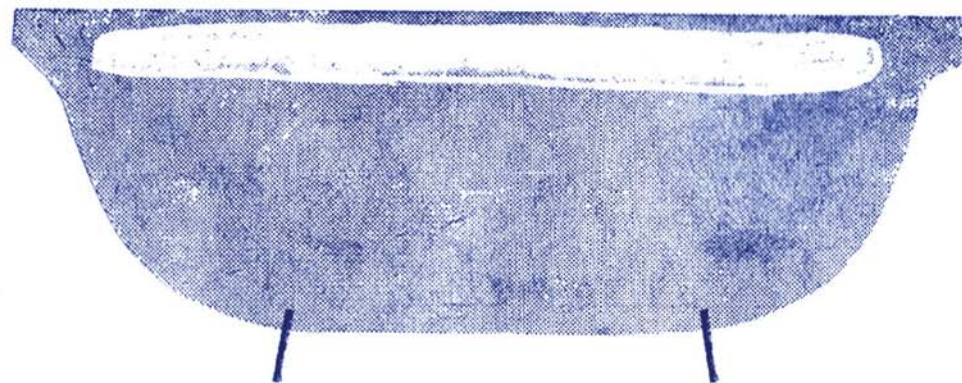
Wykonaj eksperyment. Będziesz potrzebować wanny lub dużej miski napełnionej wodą, balona i pinezki. Nadmuchaj balon i włóż go pod wodę tak, aby żadna jego część nie wystawała. Teraz przekłuj go pinezką. Co się stało? Jaki powstał dźwięk?

Narysuj swoje obserwacje z eksperymentu.

Czy wiesz, że...

Tadeusz Kantor wykorzystał wannę jako rekwizyt w jednym ze swoich spektakli? Był to spektakl „Kurka Wodna”.

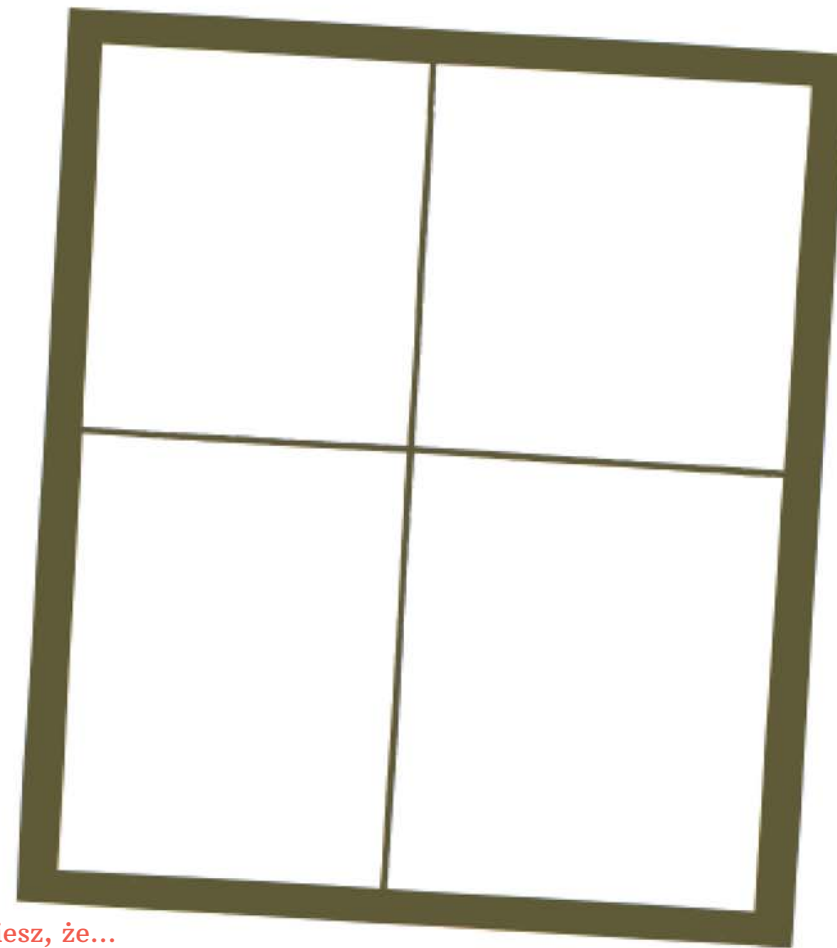
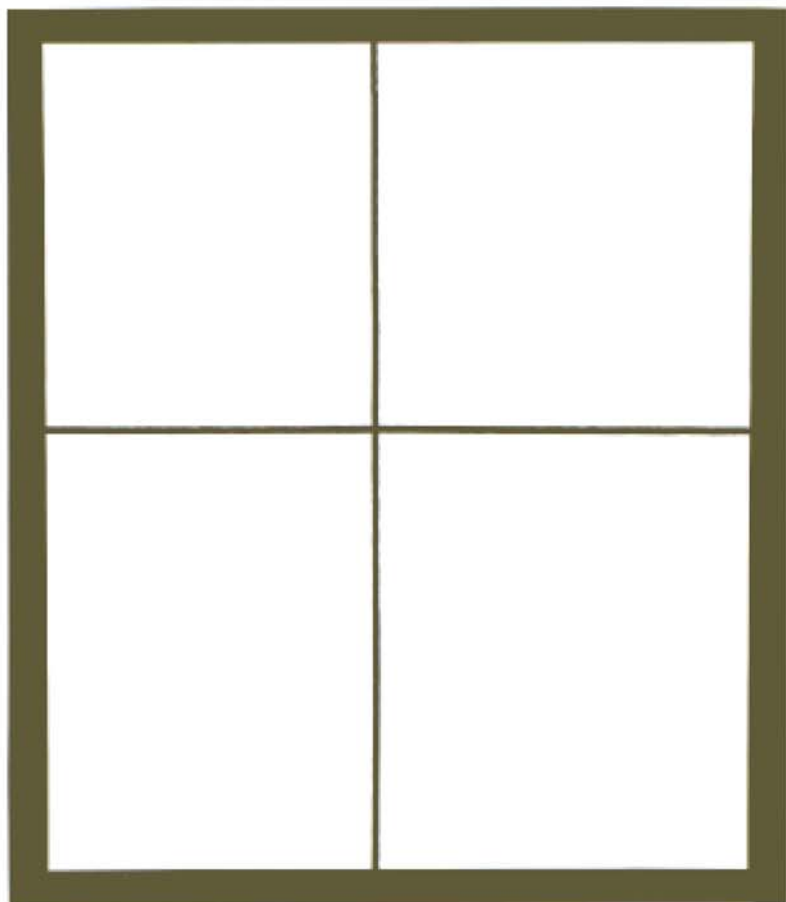
PODWODNE DŹWIĘKI



EKSPERYMENT

To poszukiwanie nowych, nietypowych i często zaskakujących rozwiązań dla jakiegoś problemu. Eksperymenty przeprowadzane są przez naukowców, ale też przez artystów. Teatr Tadeusza Kantora był teatrem eksperymentalnym.

CO WIDAĆ ZA OKNEM ?



Czy wiesz, że...

Te okna stanowią część dzieła Tadeusza Kantora „Klasa szkolna – dzieło zamknięte”. Do klasy szkolnej stworzonej przez Kantora nie można wejść, można do niej tylko zajrzeć przez okna.

DREWNIANE DESKI

Tadeusz Kantor często wykorzystywał w swoich spektaklach przedmioty wykonane z drewnianych desek. Zaprojektuj na tej stronie przedmiot z desek, który przyda Ci się w domu.

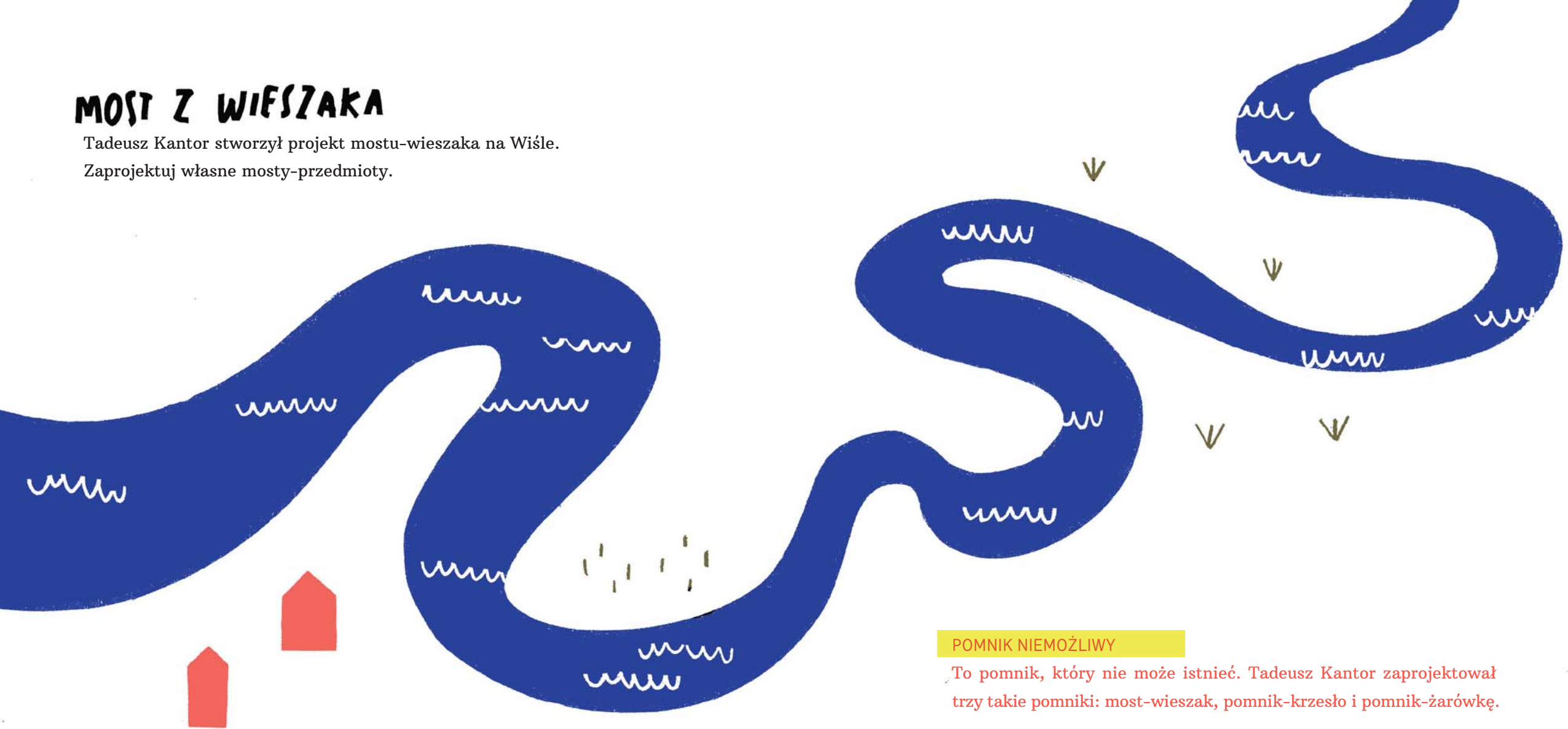
BIEDNE PRZEDMIOTY

To najprostsze przedmioty, które są już trochę zniszczone i zużyte, na przykład stare deski. Nie można zbudować z nich solidnego domu, ale za to świetnie nadają się do tego, by zmienić je w dzieła sztuki.

MOST Z WIEŠZAKA

Tadeusz Kantor stworzył projekt mostu-wieszaka na Wiśle.

Zaprojektuj własne mosty-przedmioty.



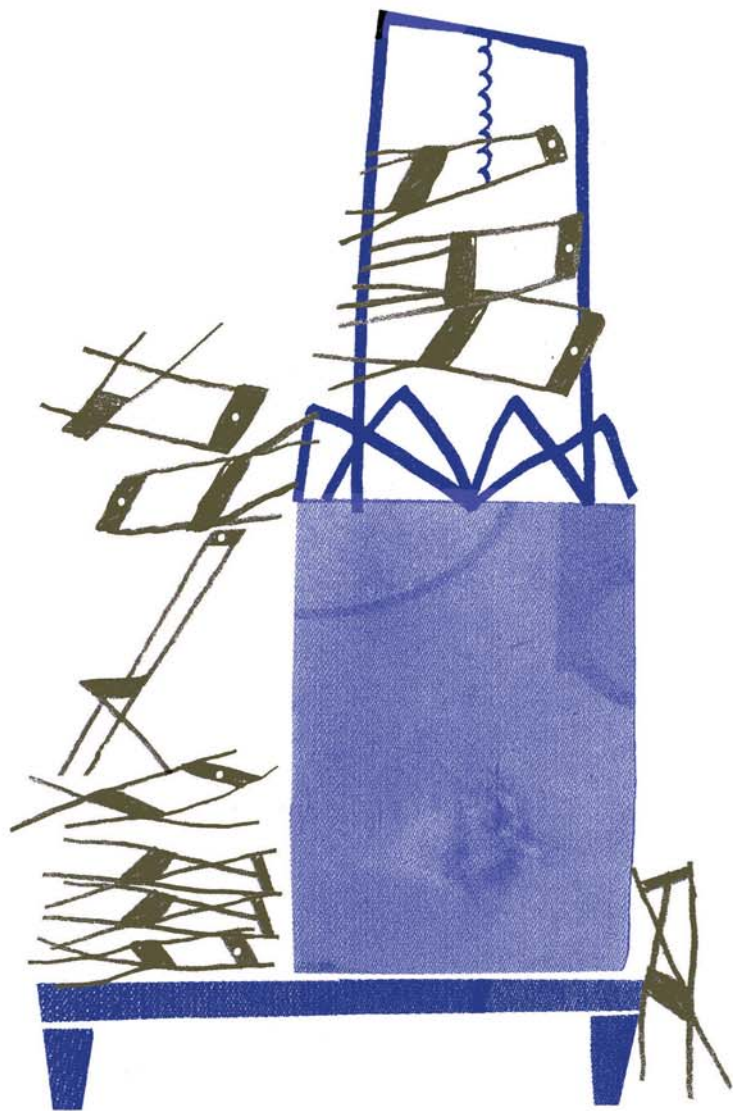
POMNIK NIEMOŻLIWY

To pomnik, który nie może istnieć. Tadeusz Kantor zaprojektował trzy takie pomniki: most-wieszak, pomnik-krzesło i pomnik-żarówkę.

KRZESŁO OLBRZYMA



To krzesło, zaprojektowane przez Tadeusza Kantora, ma aż 9 metrów wysokości. Ludzie, domy i ulice są od niego dużo mniejsi. Dorysuj całe miasto w tle.



Policz krzesła

TAJEMNICZA MASZYNA

MASZYNA ANEANTYZACYJNA

To maszyna stworzona przez Tadeusza Kantora z metalowego stelaża i bardzo wielu złożonych krzesel. Była najważniejszym elementem scenografii do spektaklu „Wariat i zakonnica”. Maszyna miała przeszkadzać aktorom i widzom podczas spektaklu.

KRZESŁA

Narysuj tysiąc różnych krzeseł.



AMBALAŻ – to opakowywanie różnych przedmiotów przez artystę. Przedmioty można zawinąć w papier, nakryć tkaniną, schować w worku lub wsadzić do koperty. A może znasz jeszcze inne rodzaje opakowań?

ASAMBLAŻ – połamany parasol nie ochroni Cię przed deszczem, ale możesz wykorzystać go do stworzenia dzieła sztuki! Asamblaż to technika artystyczna polegająca na tworzeniu dzieła sztuki ze zwykłych przedmiotów, zgromadzonych przez artystę. Poszukaj różnych przedmiotów, które nie będą Ci już potrzebne i ułóż z nich własną kompozycję. Przedmioty mogą być zniszczone, możesz je też pomalować.

BIEDNE PRZEDMIOTY – to najprostsze przedmioty, które są już trochę zniszczone i zużyte, na przykład stare deski. Nie można zbudować z nich solidnego domu, ale za to świetnie nadają się do tego, by zmienić je w dzieła sztuki.

BIO-OBIEKT – Tadeusz Kantor nazywał tak połączenie aktora i jakiegoś przedmiotu. Aktor, razem ze strojem, który nosi, albo z rekwizytem, którego używa, staje się bio-obiektem czyli człowieko-przedmiotem.

CRICOT – tak nazywał się teatr, który został założony przez grupę młodych plastyków i pisarzy. Mieli oni dużo nietypowych pomysłów i swój teatr też nazwali bardzo nietypowo. Przeczytaj od tyłu słowo „to circ”, czyli „to cyrk”, jakie słowo powstanie?

CRICOT 2 – to teatr, który założył Tadeusz Kantor wraz z Maria Jarewą i Kazimierzem Mikulskim. Mieli oni jeszcze więcej niezwykłych pomysłów niż ich poprzednicy i chcieli je zrealizować. Jako że Pani Maria wcześniej tworzyła teatr Cricot, artyści postanowili swój nowy teatr nazwać podobnie, dodali tylko numer 2.

EKSPERYMENT – to poszukiwanie nowych, nietypowych i często zaskakujących rozwiązań dla jakiegoś problemu. Eksperymenty przeprowadzane są przez naukowców, ale też przez artystów. Teatr Tadeusza Kantora był teatrem eksperymentalnym

HAPPENING – to specjalne wydarzenie będące jednocześnie dziełem sztuki. Happening jest dokładnie zaplanowany przez artystę, ale uczestniczą w nim też inne osoby, dla których takie wydarzenie może być wielką niespodzianką.

IDEA PODRÓŻY – Tadeusz Kantor wiele podróżował po Polsce i świecie, ale potrafił też podróżować, będąc wciąż w jednym miejscu. Czy potrafisz podróżować, nie ruszając się z domu? W podróż możemy wyruszyć, gdy oglądamy spektakl teatralny, czytamy książkę, malujemy lub rozmyślamy. Całe nasze życie może stać się wielką podróżą.

INTERIOR IMAGINACJI – tak Tadeusz Kantor nazywał szafę, którą często wykorzystywał w swoich spektaklach. W szafie mogą wydarzyć się niesamowite rzeczy, można przechowywać w niej wspomnienia i skrywać tajemnice.

INFORMEL – to taki rodzaj sztuki, w której wszystko dzieje się przypadkiem i nie ma konkretnych reguł. Tworząc dzieło, można po nim chłapać, bryzgać, rozlewać farbę, posypywać piaskiem, używać drewna, odpadków i innych materiałów.

KOLEKCJA A – Tadeusz Kantor wybrał kilkaset swoich bardzo cennych rysunków, dokładnie je posegregował, poukładał i nazwał. Podarował zbiór Pani Annie, a od pierwszej litery imienia właścicielki nazwał go „Kolekcja A”.

KOSTIUM TEATRALNY – czasami kostium teatralny sprawia, że aktor „oszukuje” publiczność i udaje postać, którą gra, czasami kostium teatralny może wydawać się normalnym ubraniem, a mieć niezwykle znaczenie. Kostium może być wykonany z tkanin i zwiewnych materiałów, ale może też być zrobiony z gumy, papieru czy blachy.

MASZYNA ANEANTYZACYJNA – to maszyna stworzona przez Tadeusza Kantora z metalowego stelaża i bardzo wielu złożonych krzeseł. Była najważniejszym elementem scenografii do spektaklu „Wariat i zakonnica”. Maszyna miała przeszkadzać aktorom i widzom podczas spektaklu.

MULTIPART – Tadeusz Kantor stworzył któregoś razu 40 bardzo podobnych do siebie obrazów. Każdy obraz sprzedał innej osobie. Artysta zachęcił osoby, które kupiły obraz, do rysowania po nim, doklejania przedmiotów, a nawet zniszczenia go! Dzięki temu każdy obraz stał się wyjątkowy i zupełnie różny od pozostałych, a właściciele obrazu stali się również jego autorami.

OBIEKT – artyści nie zawsze wykonują swoje prace samodzielnie. Zdarza się, że znajdują jakiś przedmiot i decydują, żeby uczynić go dziełem sztuki. Nadają mu tytuł i zaczynają go używać w inny sposób. Na przykład krzesło, które jest obiektem artystycznym, nie służy już do siedzenia, ale do kontemplacji, czyli spokojnego, lecz intensywnego rozmyślenia.

REŻYSER – to osoba, która kieruje całym spektaklem teatralnym. Podejmuje wszystkie najważniejsze decyzje: o czym będzie spektakl, kto w nim wystąpi, w jaki sposób będą się zachowywać aktorzy, jakie przedmioty pojawią się na scenie. W trakcie przedstawienia reżyser często pozostaje w ukryciu, ale może też czasem wkroczyć na scenę i dokonać zmian.

SZTUKA WSPÓŁCZESNA – tak nazywają się wszystkie dzieła sztuki, które powstały niedawno. Niedawno, czyli kiedy? Dla wielu historyków sztuki oznacza to, że powstały w ciągu ostatnich 70 lat. Artyści współcześni wymyślili wiele nowych sposobów na tworzenie dzieł sztuki.

TEATR ZEROWY – wyobraź sobie, że w przedstawieniu teatralnym coraz mniej się dzieje i coraz mniej mówi, jest coraz mniej emocji, coraz mniej akcji. Prawie wszystkiego jest coraz mniej. Prawie nic. Prawie zero. Ciekawe, prawda?

WÓZECZEK-DREZYNKA – to pojazd na czterech kółkach z siodełkiem i długim dyszlem. Podobnym wózeczkiem jeździł Tadeusz Kantor, gdy był sześciolatkiem. Wiele lat później artysta odbudował ten tajemniczy pojazd i wykorzystał go w jednym ze swoich spektakli. Aby jeździć drezynką, należy poruszać dyszlem w przód i w tył.

WYSTAWA POPULARNA – na wielu wystawach można oglądać obrazy. Tadeusz Kantor zorganizował wystawę, na której zamiast obrazów można było zobaczyć zapisane kartki papieru, wycinki z gazet, zdjęcia, rysunki i ubrania. Niektóre z nich leżały w kufrach, inne zawieszono na sznurkach. Przedmioty nie zostały uporządkowane, wręcz przeciwnie – na wystawie panował wielki bałagan!

ŻYWE ARCHIWUM – to pomysł Tadeusza Kantora, by dokumentować wszystkie działania Teatru Cricot 2, ale jednocześnie, by wszystkie pamiątki przechowywać nie tylko w pudełkach i szafach, ale także w wyobraźni i umysłach ludzi.

„Laboratorium zmysłów. Zeszyt z ćwiczeniami skłaniającymi do odkrywania otoczenia” powstał w ramach programu „Laboratorium Dźwięku – poszukiwania niezwykłych brzmień zwykłych przedmiotów”.

Na projekt składa się cykl spotkań warsztatowych dla juniorów i seniorów, inspirowanych wystawą Tadeusza Kantora prezentowaną w Cricotece, opracowanie przewodnika po wystawie dla dzieci i młodzieży, a także zeszytu z ćwiczeniami i pomysłami na wspólne, aktywne spędzanie czasu.

Wydawca:

Ośrodek Dokumentacji Sztuki Tadeusza Kantora Cricoteka

ul. Nadwiślańska 2–4, 30–527 Kraków

tel. (12) 442 77 70

www.news.cricoteka.pl

Opracowanie i teksty:

Justyna Sławik, Joanna Zbela

Korekta:

Paulina Kaucz

Projekt graficzny, skład:

Agata Królak

Zadania zawarte w książeczce są udostępnione na licencji Creative Commons. Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach 3.0 Polska

Pełny tekst licencji dostępny na stronie:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/pl/legalcode>

Organizator:



cricoteka

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego:





ISBN: 978-83-61213-45-1

cricoteka