Warsztaty performance „GRAMY DALEJ”

Projekt pilotażowy dla uczniów Zespołu Szkół Plastycznych im. C. K. Norwida w Lublinie

prowadzenie: Janusz Bałdyga (absolwent Państwowego Liceum Sztuk Plastycznych w Lublinie)

„Punktem wyjścia do działań warsztatowych jest mapa postrzegana na wielu poziomach odbioru i kreacji. Mapa jako znormalizowany zapis określonego fragmentu przestrzeni, mapa jako zapis osobistej podróży, zamierzeń czy też mapa jako abstrakt z jej szczególnym estetycznym wymiarem.

Chciałbym byśmy zyskali świadomość realnego uczestnictwa w procesach przestrzennych, najprostszych, elementarnych. A cóż to są te procesy? To zmiana miejsca, przeniesienie przedmiotu, rozłożenie na podłodze arkusza papieru, to są czynności do tej pory postrzegane jako bez znaczenia a przecież ich powód i skutek mogą mieć zasadnicze znaczenie.

Chciałbym uświadomić im że przekroczenie progu i zatrzymanie się w wybranym miejscu jest skutkiem ich decyzji, są jak niepodległe figury szachowe gotowe do gry na własną odpowiedzialność (…)

Innym, istotnym elementem naszej pracy jest często marginalnie traktowany czas. Nie powinien być on wartością narzuconą, kończy się gdy działanie ulega wyczerpaniu. Uczestniczący w takim procesie człowiek bez względu na rolę twórcy czy obserwatora, staje wobec faktu wiarygodnego, uczestnictwo staje się naturalną konsekwencją. Moją intencją jest

usytuowanie uczestnika projektu wewnątrz a nie na zewnątrz dzieła. To zasadniczo zmienia standard odbioru i buduje inny standard odpowiedzialności.

Kluczowym wydaje się słowo uczestnictwo i idący za nim odbiór kreatywny a więc otwarty. Znakiem, który chciałbym zaproponować jako punkt wyjścia jest mapa Polski i mapa Lublina, mam nadzieję że szybko uda nam się skoncentrować na mapie naszej obecności – na sali, którą dano nam do pracy.

Mapa – rozpoznawalny w zależności od doświadczeń znak, stanowi graficzny obraz konkretnego państwa, miasta, obszaru etc.Kontur Polski jest czytelny dzięki doświadczeniom szkolnym i potocznej ikonografii informacyjnej np. prezentowanej codziennie telewizyjnej prognozie pogody. Zastanówmy się nad ikonami naszych osobistych, prywatnych doświadczeń związanych z konkretnym miejscem.

Mapa miasta często korygowana nie stanowi powszechnie czytelnej ikony, może jej fragmenty zawierające szczególnie charakterystyczne układy ulic i placów. W przypadku mapy miasta mamy do czynienia z innym uboższym potencjałem informacyjnym. Rozpoznajemy bezbłędnie kontur Włoch, kontur Rzymu sprawia nam zasadniczy problem. Musimy się zastanowić nad ikonicznym charakterem mapy jako obrazu, grafiki.

Kolejnym zasadniczym problemem jest umiejscowienie warsztatu wobec artystycznych i edukacyjnych doświadczeń ucznia szkoły artystycznej. Chciałbym go umocować w przestrzeni intermedialnej pomiędzy dyscyplinami które stanowią filary naszej kultury ale też doświadczenia młodych uczestników projektu takich jak malarstwo, rzeźba, rysunek czy słowo w jego literackiej i poetyckiej formule.

Chciałbym ten warsztat odnieść bardziej do istoty i standardu obecności niż jego związków np. ze sztuką performance czy

akcją. Proponuję warsztat otwarty, nie skupiony na jednej dyscyplinie sztuki, podejmujący kreację i odbiór przekazu opartego na wspólnej obecności w określonej przestrzeni, czasie i miejscu.
I właśnie doświadczenie istoty tych pojęć niezbędnych w pracy każdego artysty stanowić będzie ważną część naszego warsztatu.”[1]

Przypisy:

1. Warsztaty performance „GRAMY DALEJ”… [W:] Nisze kultury, Warsztaty [online]. [dostęp 2013.02.02] Nisze kultury