

PORADNIK BARDZO MŁODO KULTURALNY



Storytelling i kreatywność w bibliotece

Praktyczny poradnik

MONIKA SCHMEICHEL-ZARZECZNA



WSPÓŁCZESNA BIBLIOTEKA – ROLA I WYZWANIA

Przestrzeń społeczna, centrum aktywizacji, ośrodek wspierający dostęp do wiedzy, informacji, kultury i technologii – tak w skrócie można opisać współczesną bibliotekę. Instytucje te jako tzw. “trzecie miejsca” stwarzają doskonałe warunki do realizowania idei uczenia się przez całe życie. Posiadają bogatą ofertę proponowaną użytkownikom ze wszystkich grup wiekowych i społecznych. W księżnicach organizowane są warsztaty rozwijające kompetencje miękkie, kursy komputerowe, zajęcia z robotyki, popularna staje się gamifikacja, e-learning i nauka języków (zarówno dla Polaków jak i obcokrajowców) a to tylko niewielki wycinek działalności rozwijanej w ostatnich latach. Przestrzenie biblioteczne coraz częściej są postrzegane jako ośrodki o znacznym potencjale edukacyjnym i kulturotwórczym. Są miejscem szczególnie silnej aktywizacji społeczności lokalnych do zachowań twórczych w różnych dziedzinach życia. Mają także wpływ na integrację tych społeczności. Codzienny, bezpośredni kontakt z użytkownikami pozwala bibliotekarzom modyfikować i dostosowywać podejmowane inicjatywy do ich potrzeb. Można zaryzykować stwierdzenie, że nie

ma drugiej instytucji kultury znajdującej obszary zainteresowań swoich odbiorców w tak znacznym stopniu. Nietrudno jednocześnie zauważyć, że wyzwania stojące przed nowoczesnymi bibliotekami są coraz trudniejsze. Bibliotekarze, aby móc odpowiadać na potrzeby użytkowników muszą nieustannie się rozwijać, poszukiwać inspiracji i dobrych praktyk.

BIBLIOTEKA OPowieści

Powodów dla, których ludzie odwiedzają biblioteki jest wiele. Jednak można wyróżnić wśród nich dwie duże kategorie. Pierwsza, związana jest z wiedzą, edukacją i podnoszeniem umiejętności. Druga natomiast, zawiera w sobie potrzebę oderwania się od codziennych spraw i poszukiwanie sposobów spędzenia wolnego czasu. To właśnie dlatego ludzie na przestrzeni lat wciąż wypożyczają zbiory biblioteczne, uczestniczą w spotkaniach autorskich, przychodzą porozmawiać w ramach klubów książki, filmowych, czy sąsiedzkich. Taka działalność to, wskazywana przez wielu bibliotekarzy, podstawowa funkcja biblioteki – udostępnianie zasobów i promocja czytelnictwa. Jednak warto zwrócić uwagę na pewną oczywistość. Użytkownicy nie przychodzą do biblioteki po książkę czy płytę, lecz... po opowieść. Udostępniane przez bibliotekarzy różnorakie egzemplarze to tylko nośniki treści, fizyczne przedmioty, które pozwalają odkrywać w transmedialny sposób historie dotyczące ludzi, światów, marzeń i wyobraźni. Dlatego też bardzo blisko mi obecnie do idei biblioteki jako świątyni opowieści.

W tym kontekście biblioteka jako świątynia opowieści jest miejscem szczególnym dla naszej kultury. Dodatkowo, co potwierdzają działania i inicjatywy realizowane przez współczesne księżnice, może być również przestrzenią, gdzie nie tylko udostępnia się historie, ale również je tworzy. Storytelling to doskonałe narzędzie i metoda pracy dla bibliotekarzy. Schematy opowiadania historii, mogą być punktem wyjścia do rozmowy i analizy tekstów omawianych podczas Dyskusyjnych Klubów Książki jak również spotkań i warsztatów dedykowanych różnym grupom wiekowym. Kolejnym krokiem może być zachęcenie użytkowników

do nauki opowiadania własnych historii. Gromadzenie społeczności wokół idei opowieści zawiera zarówno elementy integracji, aktywizacji jak również rozwijania kreatywności oraz umiejętności pięknego mówienia i pracy twórczej.

CZĘŚĆ I

OPOWIADANIE HISTORII – PROSTE ĆWICZENIA NA POCZĄTEK

Z umiejętnością ciekawego i angażującego opowiadania można się urodzić lub też, można się jej, jak wielu innych rzeczy nauczyć. Storytelling może nam się przydać w różnych sytuacjach. W bibliotekarskiej pracy warto rozpocząć od prostych ćwiczeń, które rozwijają umiejętność spontanicznego opowiadania i kreatywność. Poniżej przedstawiam kilka przykładowych instrukcji przydatnych w pracy z różnymi grupami wiekowymi od dzieci, aż po seniorów.

OPOWIEDZ O KSIĄŻCE, KTÓRA...

Dobrym ćwiczeniem opowiadania jest polecenie książek, które wzbudziły w nas różne emocje.

Możemy zaprosić uczestników spotkania do opowiedzenia o książce, która np.:

- » sprawiła, że się śmiali,
- » zmieniła ich spojrzenie na świat,
- » zabrała w niezwykłą podróż,
- » sprawiła, że płakali,
- » wywarła na nich ogromne wrażenie,
- » sprawiła, że nie mogli się od niej oderwać.

Po ustaleniu tematu każdy z uczestników, krótko opowiada o wybranej przez siebie pozycji, nie podając jej tytułu. Zadaniem grupy jest odgadnięcie jaka to książka. Jeśli nikt nie zgadnie uczestnik sam podaje tytuł i autora.

Aby ułatwić i uporządkować wypowiedź można skorzystać z poniższego schematu:

- » Kim są główni bohaterowie historii?
- » Gdzie rozgrywa się akcja?
- » Jakie emocje wzbudza w Tobie na samym początku?
- » Jakie jest najważniejsze wydarzenie w tej historii?
- » Jak ta książka zmieniła Twoje życie albo widzenie świata?
- » Dlaczego chcesz opowiedzieć akurat tę historię?

Opowiedz o książce która wywarła na Tobie duże wrażenie



KOŚCI OPowieŚCI



Kości Opowieści pozwalają tworzyć historie na wiele różnych sposobów i mogą być wykorzystane przy warsztatach/spotkaniach o różnej tematyce. Wyglądają jak tradycyjne kostki do gier planszowych z tą różnicą że zamiast oczek, każda kość ma na ścianach różnych zestaw ikon/symboli.

Dostępne są zarówno w formie cyfrowej (online) jak i analogowej.

Kości w wersji online można znaleźć tutaj:

- » Story Dice
- » Storygen

Można również zakupić i skorzystać z gotowych, kości pod nazwą Story Cubes, lub zaprojektować i wydrukować własne za pomocą prostych, darmowych [generatorów](#) internetowych.

Ćwiczenia z kośćmi

1. Opowiadanie o sobie

Kości to dobry sposób na przedstawienie się uczestników spotkania.

Poproś, aby każdy z uczestników wylosował jedną z kości (jeśli używasz aplikacji to każdy uczestnik losuje własny zestaw kości). Następnie używając symboli umieszczonych na kościach opowiada kilka słów o sobie. Symbole mogą sprawić, że przypomni mu się zabawna sytuacja i ożywi zwykłe przedstawianie się.

1. Klasycznie

Rzuć kośćmi lub zaproś uczestników do rzucenia/wylosowania zestawu symboli. Po rzucie zaczynamy opowiadać od słów „Dawno dawno temu... (lub innych)” i nawiązujemy do symboli na kościach tak, jak podpowiada instynkt opowiadacza. Rozwinięciem tej metody jest tworzenie sagi. Kiedy jedna osoba przejdzie przez wszystkie kości, druga rzuca i opowiada następny rozdział tej samej historii.

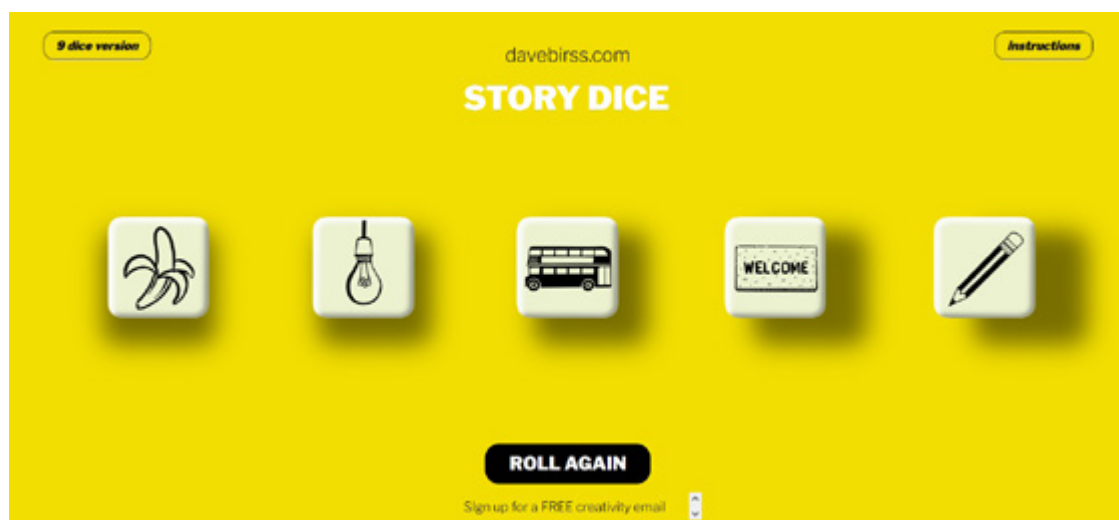
2. Kolejność jest ważna

Losujemy kości i opowiadamy historię uwzględniając symbole, według ustalonej wcześniej kolejności. Sztywny układ kości, wymusza na nas większą kreatywność w szukaniu powiązań i kontynuowaniu historii w taki sposób, aby była spójna.

3. Ta sama historia

Rzucamy kośćmi i pierwsza osoba zaczyna opowiadać historię, wybierając jeden obrazek, zadaniem kolejnych jest kontynuowanie opowieści z uwzględnieniem kolejnych wyrzuconych ikon. Dodatkowo w każdej chwili kości mogą zostać przelosowane, a opowieść powinna wciąż pozostawać spójna i logiczna.

Ćwiczenie dla Ciebie



Wylosowałam dla Ciebie 5 kości z różnymi obrazkami. Twoim zadaniem jest ułożenie krótkiej historii z ich pomocą. Kolejność obrazków nie ma znaczenia ważne, aby wykorzystać wszystkie kości. Możesz zacząć od słów: Dawno dawno temu...; Pewnego dnia... lub innych, które przychodzą Ci do głowy.

Pracując w grupie z tym ćwiczeniem poproś uczestników o zapisanie/ułożenie historii do tego samego zestawu kości. Zobaczycie wtedy jak wiele różnych historii może powstać z kilku obrazków.

Zamiast kości Słowa

Jeśli nie mamy kości, możemy zaprosić uczestników do zabawy z wykorzystaniem słów.

Wybierz kilka słów (rzeczowników/czasowników/przymiotników) i zaproś uczestników do ułożenia historii z ich wykorzystaniem. Możesz też zaprosić do ułożenia jak najciekawszej historii z słów, które zaczynają się na tą samą literę, albo na kolejne litery alfabetu.

Kiedy wszyscy skończą układać opowiadają swoje historie i grupa decyduje, która z nich jest najciekawsza.

Ćwiczenie dla siebie

Ułóż jak najciekawszą **historię kryminalną** używając wszystkich wyrazów z zestawu:

tygrys, biegać, poduszka, fotografia, wypożyczyć, ananas, lornetka, zielony, szybko, jechać, quad, strzelać, drapać, publiczny, krzew



Karty metaforyczne, to karty z różnymi obrazkami/zdjęciami, które oddziałują na naszą wyobraźnię i pobudzają do różnego rodzaju skojarzeń. Pomagają rozwijać kreatywność, prowokują do twórczego myślenia. Mogą być wykorzystane zarówno do opowiadania historii, rozmowy na konkretny temat lub integracji grupy. Karty, podobnie jak kości można kupić, przygotować i wydrukować samodzielnie, lub też wykorzystać w formie online.

– Tutaj znajdziesz przykładowe [Karty online](#)

Najbardziej popularnymi, wykorzystywanymi podczas warsztatów są karty DIXIT. Można je kupić w formie gry planszowej albo pobrać i wydrukować samodzielnie.

– Karty DIXIT do pobrania

Przygotowując karty samodzielnie warto skorzystać z darmowych baz zdjęć, w których można znaleźć piękne fotografie na każdy temat. Takie portale to np. Pixabay, Unsplash, czy Flickr.

Ćwiczenia z kartami

1. Na dobry początek

Kiedy zaczynasz warsztat i chcesz żeby uczestnicy się trochę lepiej poznali rozłóż karty na stole lub na podłodze tak, aby były widoczne dla wszystkich.

Następnie poproś, aby każdy z uczestników wybrał jedną kartę, która zwróciła jego uwagę.

Kiedy już wszyscy mają karty zaproś do opowiedzenia na forum dlaczego wybrali akurat te, co zwróciło ich uwagę. Zadbaj, aby każda osoba pokazała kartę pozostałym.

Możesz też poprosić, aby kryterium wyboru karty było to jak się uczestnicy czują w danym momencie, albo np. skojarzenie z czymś przyjemnym, lub posiadany marzeniem. Wszystko zależy od tego na jaki temat prowadzisz warsztat/spotkanie i z jaką grupą pracujesz.

2. Tworzymy historię

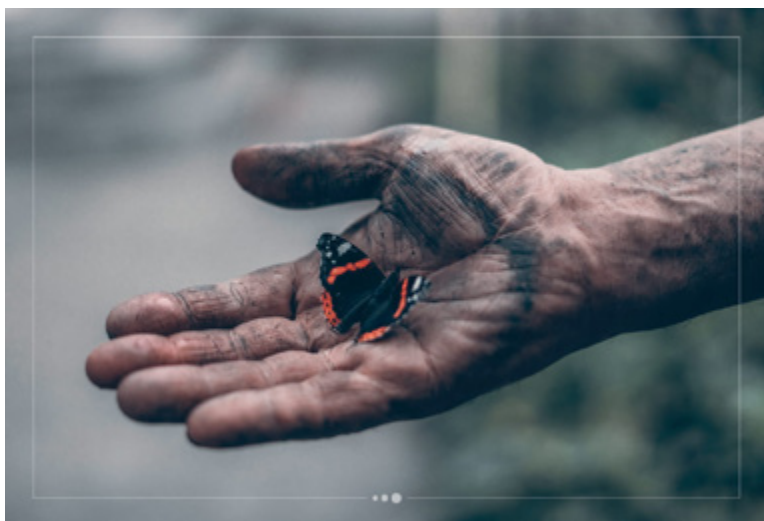
Rozłóż karty i poproś, aby każdy z uczestników wybrał swoją. Następnie połącz uczestników w 2–3 zespoły i zaproś do przygotowania opowieści związanej z kartami. Uczestnicy w grupach układają karty w wybranej przez siebie kolejności i wspólnie układają do nich historię.

Kiedy wszyscy skończą zaproś do opowiedzenia historii na forum i zaprezentowania kart, które były dla niej inspiracją.

3. Wymyśl tytuł

Połącz uczestników w zespoły i rozdaj każdemu zespołowi kilka kart. Zaproś do wymyślenia tytułów do jak największej liczby kart w określonym czasie. Tytuły mogą nawiązywać do określonego gatunku literackiego np. romansu, kryminału czy komedii.

Ćwiczenie dla ciebie



Przyjrzyj się karcie i zastanów się z czym Ci się kojarzy? Jakie emocje w Tobie wzbudza? Spróbuj opowiedzieć historię, która kryje się za tym zdjęciem. Na koniec wymyśl do niego tytuł.

Jeśli w grupie dasz jedną kartę i zadasz takie pytania zobaczysz jak wiele różnych historii może powstać do jednego zdjęcia.

Opowieści z ... (kubka, koperty)

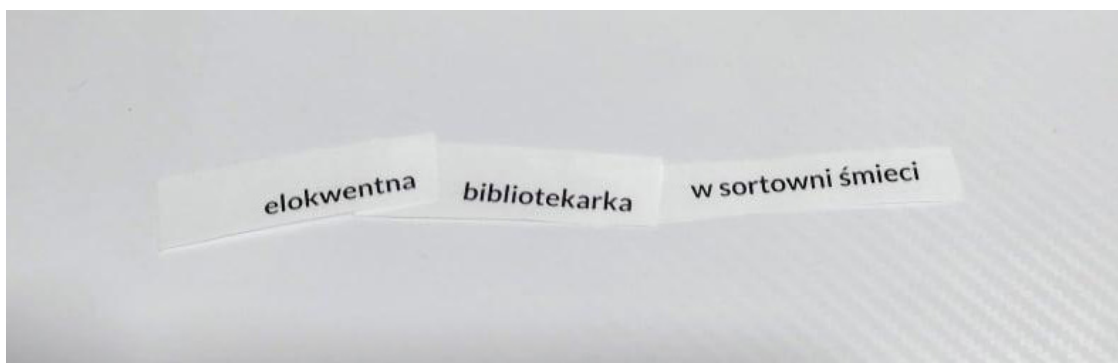


Dadaści tworzyli wiersze losując słowa z kapelusza. Ty możesz zaprosić uczestników do ułożenia niezwykłego opowiadania, dla którego pretekstem będą słowa wylosowane z kubka.

Do wykonania tego ćwiczenia potrzebujesz 3 kubków lub kopert podpisanych hasłami: **bohater, miejsce, cecha charakteru**. Włóż do nich pocięte paski z postaciami, opisującymi ich cechami i miejscami, w których będzie rozgrywać się akcja. Każdy z opowiadaczy losuje po jednym pasku z opisanych kategorii i opowiada historię.

Ćwiczenie może być również realizowane w grupach.

Ćwiczenie dla ciebie



Na zdjęciu widzisz zestaw, który wylosowałam dla Ciebie. Pozwól swojej wyobraźni działać i opowiedz co ciekawego przydarzyło się tej bohaterce.

Opowiadanie z tytułów

Przygotuj plik niepotrzebnych czasopism i rozdaj uczestnikom (najlepiej sprawdzą się dzienniki lub tygodniki pełne sensacyjnych tytułów). Uczestnicy przeglądają gazety, śledząc tytuły artykułów wydrukowane dużymi literami, a także nagłówki i podtytuły – nie wolno im czytać treści. Po zapoznaniu się z materiałami zaproś ich do ułożenia opowieści z samych tytułów lub ich fragmentów. Dopuszczalne jest dopisywanie drobnych uzupełnień oraz przekształceń form gramatycznych tytułów w poszukiwaniu oryginalnej całości. Można rozdać wszystkim tę samą

gazetę, by porównać oryginalność, modyfikacje i spostrzegawczość uczestników. Opowiadania mogą być zaprezentowane ustnie albo w formie kolaży z pociętych gazet.

CZĘŚĆ II

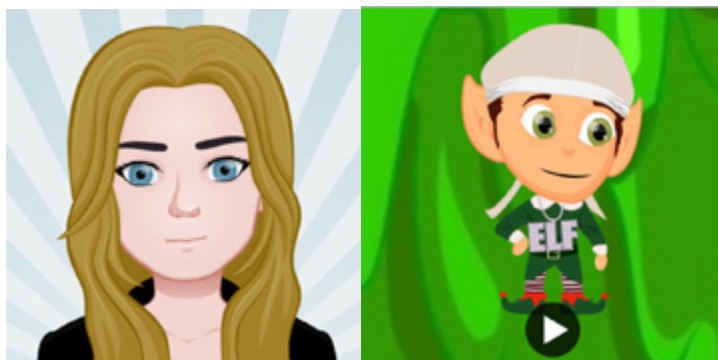
OD BOHATERA DO HISTORII

Dobra historia musi mieć swojego bohatera. Nie zawsze jest on człowiekiem. Doskonale znamy ciekawe i wciągające opowieści, których bohaterowie byli zwierzętami, stworami czy nawet... przedmiotami. Wystarczy wspomnieć choćby bajki z postaciami takimi jak Nemo, Zygzak czy Dzielny Mały Toster. To co gwarantuje sukces bohatera to przekonanie odbiorcy, że przeżywa on... emocje. Doskonałym i krótkim przykładem może być reklama lampy z IKEA.

Zapraszam do obejrzenia filmiku: <https://www.youtube.com/watch?v=jU-cori12KU>

Wymyślić i zwizualizować bohatera możemy na wiele różnych sposobów. W tym zestawie ćwiczeń poznasz kilka prostych metod, które można wykorzystać w pracy z różnymi grupami wiekowymi.

Cyfrowy AWATAR



Awatary pozwalają szybko i atrakcyjnie pokazać bohatera, co więcej nie wymagają od uczestników umiejętności rysowania. Wystarczy trochę wyobraźni i prosta, darmowa aplikacja np. [AwatarMaker](#) lub [VOKI](#).

Dzięki nim możemy zaprojektować różnorodne postaci, które znajdą swoje miejsce w niezwykłych historiach.

Przygotowanych bohaterów, można pobrać na urządzenie, wydrukować lub udostępnić za pomocą linków.

Karta Postaci

Bohater oprócz wyglądu musi posiadać również swój indywidualny zestaw cech charakteru, zdolności, a także przyjaciół lub wrogów. Dlatego też po przygotowaniu Awataru warto zaprojektować również kartę postaci. W tego rodzaju ćwiczeniach bardzo dobrze sprawdza się [Generator Kart Postaci](#) przygotowany przez Portal gier Magia i Miecz. Pozwala on opisać i pobrać w formie obrazka spersonalizowaną kartę z charakterystyką i zdjęciem bohatera.





Bohaterów, można również tworzyć zarówno w wersjach cyfrowych jak i analogowych. Do wersji analogowej wystarczą flamastry i kartka papieru. Jeśli Twój uczestnik nie ma pomysłu na swojego bohatera możesz zaprosić ich do kreatywnego ćwiczenia polegającego na narysowaniu Tajemniczego Stwora. Aby to zrobić trzeba trzymać się prostej instrukcji:

- » narysuj jednym mazakiem dowolną linię na kartce.
- » narysuj drugim mazakiem kolejną dowolną linię na kartce.
- » weź trzeci mazak i narysuj linię tak, aby wraz z poprzednimi liniami powstało tajemnicze, fantastyczne zwierzę. Zrób to w jednym ciągu, bez odrywania mazaka.

Przyjrzyj się, stworowi, którego narysowałeś. Jakie skojarzenia w Tobie budzi?

Postaraj się wymyślić dla niego:

- » nazwę

- » trzy podstawowe cechy charakteru
- » środowisko w którym żyje
- » czym się odżywia
- » kto lub co jest przyjacielem i wrogiem

Kiedy stwory są gotowe można indywidualnie, lub w grupach przygotować historie z ich udziałem. Ciekawe jest szukanie połączeń pomiędzy bohaterami stworzonymi przez różne osoby.

Tajemniczy Stwór może też powstać w wersji cyfrowej. Nie rysujemy go wtedy samodzielnie lecz używamy prostej aplikacji pod nazwą [Hybridizer](#), która pozwala remiksować i tworzyć nowe postaci zwierzęce.

CZĘŚĆ III

SCHEMATY OPOWIADANIA HISTORII

Powstało wiele schematów, w których badacze chcieli zamknąć opowieści. Każdy z nich ma nieco inny przebieg, ale pojawia się różnych historiach, które poznajemy. Poznanie schematów, które kryją się za naszymi ulubionymi historiami pozwala nam rozmawiać o nich w sposób bardziej świadomy i szukać powiązań i inspiracji, które towarzyszą pracy twórczej pisarzy. Schematy opowiadania możemy również wykorzystać przy własnej pracy twórczej. To swego rodzaju drogowskazy, przepisy na udane i wciągające historie, zarówno filmowe jak i literackie. Dlatego też w pracy bibliotekarskiej można je wykorzystać zarówno podczas spotkań dyskusyjnych jak i warsztatów.

Podróż Bohatera

Jednym z najbardziej znanych i popularnych schematów, który można odnaleźć w wielu historiach jest Monomit. Jest to też. Schemat podróży bohatera opracowany przez Josepha Campbella. Pokazuje on krok po kroku uniwersalną podróż i wyzwania, które stają przed bohaterami – zarówno literackimi jak i tymi realnymi. Aby poznać i odkryć czym

jest monomit i jak go wykorzystać w pracy bibliotekarskiej polecam lekturę książki “Bohater o tysiącu twarzy” autorstwa Campbella. Autor opisuje w niej 12 etapów podróży, którą odbywa większość naszych ulubionych bohaterów:

- » ZWYCZAJNY ŚWIAT
- » ZE W PRZYGODY
- » WYBÓR BOHATERA
- » MĄDRY NAUCZYCIEL LUB STARZEC
- » NOWY ŚWIAT
- » PRÓBY, SŁABOŚCI
- » SPRZYMIERZENICY I WROGOWIE
- » JASKINIA MROKU
- » POSZUKIWANIE SIŁY
- » DROGA Z POWROTEM
- » ODRODZENIE
- » POWRÓT Z NAGRODĄ

Opowieści PiXARa

Innym schematem, który często pojawia się w historiach, jest ten, opracowany przez studio Pixar. Większość z nas zna przynajmniej jedną realizację wytwórni. Pixar pokazuje prosty przepis na angażującą historię. Jeśli chcecie zobaczyć, w czym tkwi tajemnica tych produkcji, zachęcam do zapoznania się z darmowym i bardzo przyjemnym [kursem dostępnym na Khan Academy](#).

PODSUMOWANIE

Kreatywne opowiadanie historii to z jednej strony sposób na rozwijanie wyobraźni i aktywizacja do twórczych działań, z drugiej to również doskonała, integrująca różne grupy zabawa. Tworząc własne opowieści ćwiczymy umiejętności wypowiedzi i poszukiwania analogii. Analizując historie znanych autorów możemy je lepiej zrozumieć i poznać motywy kierujące bohaterami, a także zwroty akcji. Mam nadzieję, ten krótki poradnik pozwoli Wam odkryć radość płynącą z opowiadania i stanie się pierwszym krokiem do budowania w waszej społeczności Biblioteki Opowieści.

Monika Schmeichel-Zarzeczna – Trenerka, edukatorka, koordynatorka projektów. Absolwentka historii sztuki KUL, Akademii Liderów Kultury, Akademii Animatorów Stowarzyszenia „Klanza” oraz Szkoły Trenerów Biznesu Akademii SET.

Obecnie Training Program Manager w Sektorze 3.0 i współwłaścicielka marki szkoleniowej Dobrze w Kulturze. Pełni funkcję wiceprezesa Stowarzyszenia LABiB, ambasadorki EPALE. Przez 7 lat związana z MBP w Lublinie jako bibliotekarka i kierownik filii. Zajmuje się prowadzeniem działań wykorzystujących nowe technologie w edukacji, pisaniem projektów oraz wspieraniem rozwoju osób z różnych grup wiekowych. Autorka portalu bibliotekaaplikacji.com

KONTAKT

monika.schmeichel@gmail.com

tel. 504 991 154



**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**



**NARODOWE
CENTRUM
KULTURY**



**BARDZO
MŁODA KULTURA**

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Narodowego Centrum Kultury „Bardzo Młoda Kultura 2019–2021”



**Marszałek
Województwa Lubelskiego
Jarosław Stawiarski**

**CENTRUM
SPOTKANIA
KULTUR
W LUBLINIE**



