

dr Karina Jarzyńska (ur. 1983) – edukatorka i kulturoznawczyni. Autorka m.in. książki *Eposy świata. U źródeł kultur* (2011).

Gry i aplikacje angażujące w sztukę współczesną

„Nauczanie o sztuce współczesnej i angażowanie w nią” – tak nowojorskie MoMA definiuje rolę edukatorów muzealnych. Te dwa typy aktywności połączono spójnikiem „i”, sugerującym ich równorzędność. Kolejność również jest tu znacząca: „nauczanie” tradycyjnie stoi na pierwszym miejscu. Aktualne tendencje w badaniach nad uczeniem się prowokują jednak do odwrócenia tej relacji: zaangażowanie okazuje się warunkiem, który musi zostać spełniony, by odbiorca zdecydował się podjąć wysiłek przyswojenia proponowanych mu treści i umiejętności. Rolą muzeum jako instytucji edukacyjnej – jak wskazuje łacińska etymologia słowa „edukacja” (*ē (ex) + dūcō* – „prowadzić na zewnątrz”) – byłaby zatem przede wszystkim zachęta do wyruszenia w drogę i wskazanie możliwych kierunków.

Nie chcę przez to powiedzieć, że MoMA buduje swój program w oparciu o kiepskie czy przestarzałe założenia. Jest raczej przeciwnie. W lipcu 2014 roku dział edukacji tego muzeum rozpoczął otwarty kurs e-learningowy *Art & Activity: Interactive Strategies for Engaging with Art*, w którym główny nacisk położono na metody tworzenia bezpiecznego, interesującego i zachęcającego do aktywności środowiska dla uczestników rozmaitych lekcji. Materiały kursowe pozwalają poznać ćwiczenia angażujące przez rysowanie, rozmowę, pisanie, ruch, słuchanie i tworzenie dźwięków, projektowanie przedmiotów użytkowych oraz grę. Skąd na tej liście gra? Jak wyjaśnia jedna z edukatorek, Stephanie Pau, gry mogą się stać ścieżkami wejścia na drogę obserwacji, interpretacji i odpowiadania na sztukę dzięki jasnej strukturze kreowanego przez nie świata, przewidzianym miejscu na porażkę i wzmocnieniu kompetencji wraz z każdą udaną próbą osiągnięcia celu, a także dzięki możliwości wchodzenia w różnorakie role i wypracowywania strategii radzenia sobie z wyzwaniami. Ciekawym uzasadnieniem powszechnego obecnie trendu gamifikacji czy też grywalizacji muzeów jest teoria Mihály Csíkszentmihályiego (czytaj: czik-sent-michajiego), który zwrócił uwagę na to, że jako miejsca edukacji nieformalnej muzea bazują na wewnętrznej, nie zaś zewnętrznej motywacji do nauki (inaczej niż szkoły, „wspierane” presją rodziny i społeczeństwa czy systemem ocen oraz dyplomów), co stanowi zarówno wyzwanie dla pełnienia przez nie edukacyjnej misji, jak i szansę na wyjątkową efektywność¹. Motywacja wewnętrzna to bowiem bodziec dla najbardziej trwałych i twórczych inspiracji. Warunkiem jej zaistnienia jest według badacza doświadczenie przepływu (*flow*), wywoływane przez całkowitą koncentrację na wykonywanej czynności, wiążącą się z osłabieniem samoświadomości i poczucia upływu czasu w imię pełnego zaangażowania, intensywnego „bycia tu i teraz”. Aby do tego doszło w warunkach muzealnych, potrzeba, po pierwsze, chwytu (*hook*) wzbudzającego ciekawość i – w dalszej kolejności – ukierunkowania zainteresowania w taki sposób, by zostało powiązane z dotychczasową wiedzą danej osoby. Po drugie, należy dostarczyć zadanie, które odwołuje się do zasobów intelektualnych, sensorycznych bądź emocjonalnych jednostki, stanowiąc dla niej wyzwanie ani za trudne, ani zbyt łatwe. Satysfakcja płynąca z wykonywania czynności staje się magnesem dla kolejnych

¹ Mihály Csíkszentmihályi, Kim Hermanson, *Intrinsic Motivation in Museums: Why Does One Want to Learn?*, w: *The Educational Role of the Museum*, ed. Eileen Hooper-Greenhill, Routledge 1999, s. 146–160.

wizyt w muzeum, co wymaga uwzględnienia pogłębiających się kompetencji i stopniowego zwiększania trudności, by uniknąć nudy.

Gry istotnie świetnie realizują ten schemat i dobrze sprawdzają się w muzeach. Zwłaszcza regionalnych i historycznych. Jak jednak gryfikować sztukę współczesną? Edukatorzy z MoMA polecają gry analogowe, nadające się do wykorzystania podczas zajęć i mające otwarty przebieg. Przygotowane przez nie gry, dostępne również jako materiał do ściągnięcia ze strony internetowej i samodzielnego wykorzystania, to *Material Bingo* oraz *Everyone's a Critic*, pierwsza oparta o znaną grę zespołową, druga zachęcająca do pracy w parach lub w trzy osoby, które rozdzielają między siebie role Artysty i Krytyka, a następnie opowiadają o wybranym obrazie tak, by partner się domyślił, z uwagi na jaki temat dokonano danego wyboru. Na podobnym pomysle opiera się część zadań z aplikacji *The Country Dog Gentlemen*, wydanej w 2009 roku przez San Francisco Museum of Modern Art z myślą o rodzinach. Przewodnikami po galerii są w niej postaci psów pochodzące z jednego z wystawionych w niej obrazów, choć zadania, jakie proponują, można wykonywać w dowolnym przybytku sztuki. Na przykład jedna osoba z grupy wybiera obiekt, który według niej najlepiej odpowiada dźwiękowi usłyszanemu na urządzeniu mobilnym. Następnie pozostali zawodnicy słuchają dźwięku i zgadują wybór towarzysza, uzasadniając swoje typy. Poprzez system tur i punktacji oraz rozmaite (mniej lub bardziej) dowcipne zadania dodatkowa aplikacja strukturyzuje wizytę w galerii i nadaje jej angażujący oraz twórczy charakter. Nie pozwala uniknąć konfrontacji z poszczególnymi obiektami i interpretacji przynajmniej niektórych z nich. Pośrednictwo elektronicznego urządzenia jest przy tym minimalne, wystarczy na nie zerknąć po zakończeniu każdej rundy. Niestety, wizualna strona aplikacji nie wystawia najlepszego świadectwa sztuce współczesnej. Ten problem dotyczy również innych interaktywnych programów stworzonych dotąd na zlecenie muzeów sztuki. Nowojorskie MoMA swoje poszukiwania w tym zakresie zaczęło od gry dla dzieci *Destination: Modern Art*, w której zwiedzamy uproszczoną przestrzeń galerii jako przybysz z kosmosu próbujący zrozumieć kolejne obiekty. Pomagają w tym zadania zwracające uwagę na szczegóły obrazu bądź instalacji, wymagające przyjrzenia się barwom czy kompozycji lub samodzielnego stworzenia pracy opierającej się na tym samym koncepcie. Takie ćwiczenia mogłyby być świetną propozycją edukacyjną także dla dorosłych, jeśli tylko zmienić mocno infantylną i przestarzałą szatę graficzną programu oraz zmodyfikować narrację angażującą w tę wirtualną przygodę. Nowsza aplikacja tego muzeum, skierowana do dzieci i wyraźnie dedykowana urządzeniom mobilnym, to *MoMA Art Lab*, pozwalająca wykonywać własne prace w oparciu o wybrane kolory i kształty oraz gotowe scenariusze inspirowane pomysłami współczesnych artystów. Zdecydowanie bardziej elegancka od gry z kosmitą i bardzo dobrze przyjęta przez odbiorców.

Londyńska Tate Modern również prowadzi poszukiwania w zakresie aplikacji edukacyjnych dla dzieci, rozpoczęte grą na urządzeniu mobilne *Race Against Time*. Tym razem bohaterem, z którym się utożsamiamy, jest kameleon pozbawiony przez „szalonego naukowca” barw. Celem ich odzyskania ruszamy w drogę przez czas, czyli pokonujemy następujące po sobie poziomy platformowi, odpowiadające kolejnym dekadom XX wieku (oraz pierwszej XXI wieku, aż po rok 2011), przy czym tło naszej podróży tworzą obrazy powstałe w kolejnych latach oraz odpowiednia muzyka. Z każdym zaliczonym poziomem uzyskujemy dostęp do informacji o głównych kierunkach w sztuce danego okresu. Trudność, jak to w platformkach, polega na konieczności omijania przeszkód, które tworzą „przeciwnicy sztuki” bądź niebezpieczne obiekty z niej zaczerpnięte, jak stosik puszek z zupą Campbella (lata 60.). Pomysł bardzo dobry, wykonanie – niespecjalnie. Kameleon jest dziwnie

kanciasty, obrazy w tle zmieniają się rzadko i są mało charakterystyczne, poza tym gra bywa zbyt trudna jak na sugerowaną grupę wiekową (chyba że to z moimi umiejętnościami jest coś nie tak).

Tate proponuje także aplikacje mobilne dla dorosłych. Oprócz standardowych przewodników po galerii i poszczególnych wystawach czasowych również te oparte częściowo na mechanizmie gry, jak *Tate Trumps* (2010) czy *Magic Tate Ball* (2012). Pierwsza z nich to gra karciana, w której poszczególne obrazy z galerii (pełniące funkcję kart) zostały opatrzone odpowiednią liczbą punktów, zależnie od tego, jak są duże, na ile poruszające emocjonalnie, agresywne czy znane. Wygrana wymaga dokonania trafnej oceny każdej z prac, szybkiego wyboru najcenniejszych i strategicznego rozegrania ich przeciwko innym użytkownikom bądź komputerowi. Druga aplikacja opiera się na pomysle wykorzystującym współczesne technologie mobilne w zaskakująco dużym stopniu: gdy użytkownik potrząśnie swoim telefonem bądź tabletem, wprawia w ruch „magiczną kulę”, która dokonuje dla niego wyboru jednej spośród prac z kolekcji Tate, biorąc pod uwagę aktualny dzień tygodnia, porę dnia, lokalizację losującego i otaczające go dźwięki oraz panujące warunki atmosferyczne. Na przykład przed chwilą, wiedząc, że wokół mnie jest ciepło i słychać szum wentylatora, aplikacja zaproponowała obraz *The Beached Margin* Edwarda Wadswortha (1937) – przedstawiający mechaniczną, nieco abstrakcyjną konstrukcję na słonecznej plaży – z uzasadnieniem: „Chwała maszynom! Wadsworth podpisał manifest wertycystów, ruchu w brytyjskiej sztuce nowoczesnej, który odrzucał tradycyjny krajobraz i akty w imię stylu geometrycznego, podkreślającego dynamikę wieku maszyny”. Przyznam, że czuję się sprzymierzona ze sztuką i doedukowana dokładnie na miarę sytuacji, w jakiej się znajduję.

Ciekawym sposobem zaprzęgnięcia nowych technologii w służbę edukacji muzealnej są dwa „mobilne gadżety” stworzone przez Tate: *Muybridgizer* (2010) i *Magritte Your World* (2011), pozwalające użytkownikowi przekształcić postrzegany wokół siebie świat na sposób stworzony przez jednego z artystów, czyli ułożyć serię zdjęć w kompozycję obrazującą mechanizm ruchu lub zamienić obserwowany kadr w film, w którym z oswojonego przez codzienność nieba zaczyna padać surrealistyczny deszcz mężczyzn w melonikach.

Polskie muzea powoli włączają się w ten trend, widać jednak wyraźną dysproporcję między stopniem interaktywności muzeów sztuki współczesnej a innych. Ta obserwacja prowokuje do zadania szeregu pytań: czy nie wynika to z przekonania o wyjątkowym (auratycznym, jak powiedziałaby Walter Benjamin) statusie dzieł sztuki i chęci ich ochrony przed aktywnością zakładającą przekraczanie niektórych spośród obowiązujących dotąd granic? A może istotnie pogłębianie kontaktu z poszczególnymi obiektami kłoci się z wykorzystaniem pośrednictwa urządzeń elektronicznych? Postępująca „cyborgizacja” użytkowników muzeum wiąże się z niebezpieczeństwem zwracania większej uwagi na trzymany w dłoni ekran niż na obiekty znajdujące się na wyciągnięcie ręki lub też z poprzestawaniem na odkrywaniu aplikacji czy gry w domowym zaciszu zamiast faktycznej wizyty w galerii. Należy też pamiętać o aspekcie komercyjnym, zwłaszcza uzależnieniu poszczególnych mediów od konkretnych korporacji, które w ten sposób zyskują znaczną kontrolę nad formami edukacji i strukturą instytucji publicznych – przez blokowanie dostępu do nich tym, których na dany sprzęt nie stać. Wreszcie, ograniczone ramy tak środowiska technologii mobilnej, jak i gier, mogą sprzyjać modelowi edukacji uwzględniającemu skończoną liczbę możliwych działań i typów relacji nawiązywanych między odbiorcą, dziełem i jego autorem oraz instytucją oferującą przestrzeń spotkania między nimi.

Miarą dobrej edukacji jest między innymi jej dostępność (a mieszkańcy cyberświata stanowią większość zachodniej populacji), adekwatność formy do przekazywanych treści

(czyż sztuka współczesna nie upodobała sobie gier i nowych technologii?), umożliwianie twórczych, otwartych poszukiwań (na co zwracają uwagę pomysłodawcy większości prezentowanych przeze mnie rozwiązań) oraz – o czym przekonywałam na początku – tworzenie bezpiecznej przestrzeni zaangażowania opartego na motywacji wewnętrznej. O ile tylko wrażliwość na wymienione wyżej kwestie będzie towarzyszyć edukatorom muzealnym przy inicjowaniu i współtworzeniu kolejnych gier i aplikacji, mogą one sprzyjać dostępności, atrakcyjności i skuteczności ich pracy, rozumianej także jako „nauczanie o sztuce współczesnej i angażowanie w nią”.