

Maria Nowakowska
 Uniwersytet Łódzki
 Instytut Historii Sztuki

Od „Mafii Kwiatowej” do „Łowców Detali” – popularyzacja dziedzictwa architektonicznego na przykładzie inicjatywy „Łódzki detal”

W artykule przedstawiono wybór narzędzi z zakresu animacji kultury i popularyzacji dziedzictwa architektonicznego, stosowanych w ramach inicjatywy „Łódzki detal”. Omówiono motywy i okoliczności ich zastosowania oraz wnioski płynące z czterech lat realizacji inicjatywy wśród mieszkańców Łodzi.

słowa kluczowe: popularyzacja dziedzictwa, animacja kultury, historia architektury.

W bieżącym roku miała miejsce premiera III wydania „Polskiej Polityki Architektonicznej”, opracowania eksperckiego stworzonego pod egidą Stowarzyszenia Architektów RP, Narodowego Centrum Kultury (dalej: NCK) i Polskiej Rady Architektury, które stawia sobie za cel wytyczenie kierunków rozwoju polskiej architektury i urbanistyki, a także uporządkowania – czy wręcz naprawy – „stanu zastanego”, który w wielu miejscach publikacji opisywany jest krytycznie. Wśród dziesięciu rozdziałów raportu jeden podejmuje zagadnienie „kultury przestrzeni i powszechnej edukacji architektonicznej”. To temat, który pojawia się w krajowych publikacjach coraz częściej, począwszy od *Wanny z kolumnadą* Filipa Springera (który przytacza badania z 2009 r. świadczące o tym, że Polska ma jeden z najniższych wyników na kontynencie, jeśli chodzi o liczbę godzin, które dzieci spędzają w szkołach na zajęciach poświęconych sztuce¹), na statucie powołanego w końcu 2017 r. Narodowego Instytutu Architektury i Urbanistyki skończywszy. Warto w tym miejscu przytoczyć również badania CBOS² z 2014 r. „Polacy o architektach”, w których tylko 3% badanych przyznaje się do czytania książek dotyczących architektury, a 30% deklaruje, że nie interesuje się nią wcale.

Interesującym dokumentem wpisującym się we wnioski wspomnianych wyżej publikacji jest przygotowany przez NCK raport z 2018 r. pt. *W dialogu z otoczeniem? Społeczne postrzeganie przestrzeni publicznej i architektury w Polsce*³. Już na pierwszych stronach możemy przeczytać, że „architektura częściej postrzegana jest [przez Polaków – przypis autorki] przez pryzmat techniki, inżynierii (kojarzona jest najczęściej z budownictwem), niż kultury i sztuki oraz procesów kształtowania przestrzeni”³. Jednocześnie w części publikacji poświęconej edukacji architektonicznej, na pytanie: „co zdaniem Pana/Pani powinno być celem powszechnej edukacji architektonicznej?”, respondenci najczęściej (30%) odpowiadają, że „pogłębienie

¹ F. Springer, *Wanna z kolumnadą. Reportaże o polskiej przestrzeni*, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2013, s. 243.

² CBOS, Komunikat z badań nr 161/2014 „Polacy o architektach” (Warszawa, grudzień 2014).

³ Cyt. za: <https://www.nck.pl/badania/projekty-badawcze/raport-spoleczne-postrzeganie-przestrzeni-publicznej-i-architektury-w-polsce>, [dostęp: 29.12.2018].

znajomości lokalnego dziedzictwa kulturowego⁴. Zdaniem badanych edukacją architektoniczną powinny w pierwszej kolejności zajmować się samorządy lokalne (34%) i szkoły (33%); organizacje społeczne znalazły się w zestawieniu dopiero na ósmym miejscu (12%)⁵.

Trzeba zauważyć, że w wielu opracowaniach dotyczących (pośrednio) edukacji architektonicznej tylko wzmiankuje się o tej skierowanej do osób dorosłych lub zgoła przemilcza się temat. Najczęściej powraca on przy kwestiach partycypacyjnych – zaproszeniu mieszkańców do „zaprojektowania” swojej ulicy czy lokalnego skweru. W większości wypadków nie jest to jednak sytuacja, która buduje w uczestnikach ugruntowaną wiedzę o kontekście architektonicznym czy urbanistycznym rodzinnego miasta, czy okolicy – nie taki też jest cel konsultacji.

Ze względu na sytuację demograficzną kraju (prognozowane 32,7% osób w wieku 65+ w 2050 r.⁶) w programach rządowych widać nacisk na rozwój narzędzi skierowanych do dwóch „skrajnych” grup wiekowych (np. program „Archi-przygody” skierowany do dzieci przedszkolnych i wczesnoszkolnych, Uniwersytety III Wieku, program Aktywności Społecznej Osób Starszych). Pomiędzy nimi tkwi „niezagospodarowany środek” – ludzie pomiędzy 26 a 60-65 rokiem życia. Pozyskanie czasu i uwagi tej grupy rzeczywiście staje się wyzwaniem, zarówno z przyczyn jej aktywności zawodowej, jak i ograniczonych źródeł dofinansowania przedsięwzięć do niej adresowanych.

W niniejszym artykule pragnę opisać narzędzia edukacji architektonicznej osób dorosłych stosowane w ramach stworzonej przeze mnie inicjatywy „Łódzki detal”. Opis poszczególnych form pracy łączę z wnioskami z ich realizacji; ze względu na ograniczoną objętość tekstu przy dwóch wybranych pozycjach (publikacje książkowe i gra karciano-planszowa) przytaczam materiał porównawczy.

„Łódzki detal” – historia inicjatywy

Początki „Łódzkiego detalu” to połowa 2014 r. „Teatr Pinokio” zorganizował wtedy debatę „Akcja czy rewitalizacja”, która zebrała wielu łódzkich artystów, aktywistów, a także urzędników. Podczas pierwszego spotkania ustalono, że powstanie nieformalne ciało – „Współ-dzielnia Staropoleska” – którego celem będzie działanie na rzecz osiedla i rozwój lokalnego networkingu.

Obszar i formy swojej pracy społecznej każdy ze „współdzielców” mógł określić indywidualnie. Wybrałam promocję i animację kultury jako obszar aktywności najbliższy mojemu wykształceniu i ówczesnej pracy (jestem absolwentką filologii polskiej, studiowałam też kulturoznawstwo).

Wyróżnikiem Starego Polesia było dla mnie jego dziedzictwo architektoniczne; miałam jednak świadomość, że enumeracje fabrykanckich rezydencji nie przemówią do mieszkańców. Spacerując ulicą Legionów, zwróciłam uwagę na detal architektoniczny na jednej z elewacji – głowę Ateny. Kluczem do badań nad architekturą Polesia uczyniłam więc jej figuratywne dekoracje.

⁴ Z. Maciejczyk-Kwiatkowska, M. Retko-Bernatowicz, R. Wiśniewski, *W dialogu z otoczeniem? Społeczne postrzeganie przestrzeni publicznej i architektury w Polsce*, Warszawa 2018, s. 8. Dostępne w Internecie: <https://www.nck.pl/badania/projekty-badawcze/raport-spoeczne-postrzeganie-przestrzeni-publicznej-i-architektury-w-polsce>, [dostęp: 27.12.2018].

⁵ Tamże, s. 54.

⁶ Tamże, s. 56.

⁷ GUS, *Sytuacja demograficzna osób starszych i konsekwencje starzenia się ludności Polski w świetle prognozy na lata 2014-2050*, Warszawa, listopad 2014, s. 35.

1. Media społecznościowe

Pierwszym etapem było stworzenie fotograficznego katalogu detali, z naciskiem na te figuratywne. Celem działań było dotarcie z materiałem do możliwie szerokiej grupy odbiorców, postanowiłam więc założyć fanpage. Umieszczałam w nim zdjęcia detali z kolejnych adresów, podpisując katalogi nazwą i numerem ulicy. Wokół „Detali architektonicznych Starego Polesia” zaczęła narastać społeczność. Kolejnym fanpage'em były „Detale architektoniczne łódzkiego śródmieścia”, a po nich – po prostu – „Łódzki detal”, który przejął całość komunikacji marki.

Facebook (podobnie jak Instagram) to dobre „medium startowe”, ponieważ próg wejścia jest bardzo niski – wystarczy internet i smartfon, ewentualnie aparat. Stąd też wielu polskich „detalistów” prowadzi fanpage, rezygnując nieraz z blogów czy stron www (np. Literołap, Cuda na fasadach), choć zazwyczaj łączą dwa z tych mediów (vide: Klatkowiec, Old kafel story). Osobnym tematem są facebookowe grupy prowadzone przez fascynatów tematu, na czele z moderowaną przez dr Agnieszkę Partridge grupą „Niechciane piękno. XIX-wieczne posadzki i okładziny ceramiczne”.

2. Wycieczki

Wyodrębnienie motywów tematycznych z grupy detali figuratywnych pozwoliło na stworzenie pierwszych dwóch tras wycieczek – szlakiem roślin i szlakiem zwierząt Starego Polesia. Pierwsze wycieczki skupiały się na aspektach kulturowych, wspominając na marginesie o stylu, właścicielu, projektancie i latach budowy.

Proporcje pomiędzy „składowymi” przewodnickiej narracji zmieniały się w miarę rozwoju inicjatywy i mojego zasobu wiedzy o architekturze Łodzi. W ostatnich dwóch latach (19 wycieczek w 2017 r. i 29 wycieczek w 2018 r.) oprócz „klasycznych” „Zwierząt Starego Polesia” dużym zainteresowaniem (frekwencje rzędu 70-80 osób) cieszą się wycieczki opowiadające „od ogółu do szczegółu” o łódzkim modernizmie, gdzie wątków „kulturowych” jest stosunkowo niewiele. Ciekawym szczegółem jest fakt, że średnia wieku publiczności na wycieczkach dotyczących modernizmu jest stosunkowo najniższa (ok. 40 lat). Przeciętna wycieczka gromadzi ok. 30 osób, głównie z grupy wiekowej 50+ i trwa pomiędzy 2 a 3 h.

Wariantem wycieczek architektonicznych są wycieczki aleatoryczne – czyli o dużej dowolności i elastyczności w realizacji programu. Do ich przeprowadzenia potrzebne są dwie kości o sześciu ściankach i krótka notatka informująca o tym, gdzie należy się udać w zależności od wyniku rzutu. Uczestnicy wycieczki rzucają kolejno kośćmi. Na przykład wyrzucenie 3 oznacza, że grupa udaje się na najbliższym skrzyżowaniu w prawo i przewodnik opowiada o wybranym przez siebie detalu/budynku położonym na stronie nieparzystej. Wyrzucenie 11 powoduje, że kierunek wybiera sam rzucający (w obrębie najbliższych 4 kwartałów ulic).

Osobnym rozdziałem są wycieczki „fabularne”, które stanowią rodzaj detalowego „mockumentu”. Sednem pomysłu jest połączenie kilku niepowiązanych ze sobą ornamentów wspólną narracją o zupełnie fikcyjnym charakterze. Pierwsza taka wycieczka miała być rodzajem niepoważnej atrakcji zorganizowanej przez Współ-dzielnię dla grupy mieszkańców. Okazało się jednak, że „udawane” wycieczki (o ich fikcyjnym charakterze uczestnicy są zawsze informowani na początku i końcu

spaceru) są atrakcyjne i zachęcają uczestników do tworzenia własnych opowieści. Stały się więc podstawą scenariusza warsztatów fabularnych/narracyjnych oraz inspiracją dla dwóch szlaków-opowiadań zawartych w detalowym przewodniku. Dla przykładu – na Starym Polesiu znajduje się kilka budynków dekorowanych datą 1912 lub maskami ludzi i zwierząt trzymających w ustach pąki kwiatów. Przewodnik odtwarza historię mafii kwiatowej, która przemyciała brylanty i opium w pąkach i lodygach kwiatów, które następnie rozprowadzała, korzystając z budek z kwiatami na Zielonym Rynku. Proces mafii przypadł na rok 1912 – wtedy też wystawiono na Starym Polesiu kilka dekorowanych tą datą kamienic, w podzięce dla świadków za ich milczenie (symbolizowane przez „zakneblowane” maski).

3. Warsztaty

Pierwszym typem były warsztaty kolażowe, wymagające wydrukowanych zdjęć z wykadrowanymi detalami, nożyczek, papieru i kleju. Zadaniem uczestników było stworzyć własne geometryczne kolaże. Pracy towarzyszyła pogadanka o detalach na zdjęciach i budynkach (od XIX-wiecznych po powojenne). Warsztaty występowały też w wariantach „introligatorskich”, podczas których uczestnicy ozdabiali kolażami przygotowane przez siebie teczki tekturowe z elementami płóciennymi. Formuła ta nie cieszyła się szczególnym powodzeniem; jej atutem jest to, że pozwala na komfortową pracę w międzypokoleniowych grupach.

Drugą techniką była ceramika; uczestnicy odtwarzali własny detal na bazie zdjęć lub komponowali go w formie płaskorzeźby czy dekorowanego kafla; towarzyszyła temu „detalowa” pogadanka. Ceramika pozwala na rozwinięcie wrażliwości rzeźbiarskiej oraz opowiedzenie uczestnikom o procesie tworzenia zdobień architektonicznych kiedyś i obecnie. Czyni to warsztaty dosyć atrakcyjnymi, ale warto pamiętać, że ceramika wymaga profesjonalnie wyposażonej pracowni, materiałów i narzędzi oraz dwóch kilkogodzinnych spotkań warsztatowych i trzeciego na odbiór prac.

W 2016 r. trafiłam w Internecie na kartonowy, wycięty laserowo model nieistniejącej synagogi Alte Szil. Wkrótce udało nam się zorganizować pilotażową edycję warsztatów modelarskich, podczas których uczestnicy składali „swoją własną” synagogę. Oprócz waloru „rozrywkowego” i edukacyjnego (opowieść o synagodze, pokaz zdjęć oraz wizualizacji autorstwa Wiktorii Kozłowicz), warsztaty miały wymiar symboliczny – pozwoliły w mikroskali „przywrócić” miastu jego świątynię. Cieszyły się też niebywałym zainteresowaniem uczestników. To doświadczenie zaowocowało cyklem 11 czterogodzinnych warsztatów modelarskich, podczas których uczestnicy składają makiety budynków od bałuckiego drewniaka, przez kamienice wielkemiejskie przełomu XIX i XX wieku i niezrealizowane przedszkole projektu Katarzyny Kobro, aż po postmodernistyczny budynek przy ul. Wigury 15a. Pierwotnie zakładaliśmy respektowanie chronologii budów, jednak okazało się, że porządek „od najłatwiejszego do najtrudniejszego” jest tym właściwym. Cykl cieszył się ogromnym zainteresowaniem (co ciekawe – 80% uczestników nie miało wcześniejszych doświadczeń modelarskich, przeważały kobiety – 70:30%, a średni wiek uczestnika do 33-37 lat) i na pewno będzie powtarzany. Wymagał on długotrwałych przygotowań, związanych nie tylko z kwerendą i przygotowaniem

Od „Mafii Kwiatowej” do „Łowców Detali” – popularyzacja dziedzictwa architektonicznego...

dokumentacji fotograficznej dla projektantów, ale także odpowiednim przygotowaniem modeli do wycięcia (formatki są wycinane, nacinane i grawerowane laserowo). Przyjęta skala – 1:200 – jest w naszej ocenie najmniejszą, umożliwiającą w miarę wierne oddanie szczegółów budynków. Oprócz formatek uczestnicy potrzebują też przestronnej, dobrze oświetlonej sali i zestawu narzędzi oraz klejów; jeżeli budynki mają być malowane – zestawu akrylowych farb (wariant minimum) i/lub aerografu. Warsztaty te są jednak optymalną – obok wycieczek – formą edukacji dorosłych.

Kolejną propozycją testowaną w 2018 r. był kurs *urban sketchingu*, czyli tworzenia szybkich akwarelowo-piórkowych szkiców miasta. Były to warsztaty rekordowe pod względem ilości zgłoszeń – pierwszego dnia chęć uczestnictwa w kursie zgłosiło 99 osób na 12 miejsc. Zgłoszenia były bardzo różnorodne pod względem demograficznym – najmłodszy chętny miał 11 lat, najstarszy 84. Zgłosiła się podobna liczba kobiet, co mężczyzn. Potrzeba prowadzenia tego typu przedsięwzięć jest więc niezaprzeczalna, ale przy dużej liczbie spotkań w krótkim czasie (6 tygodni, 8 spotkań po 2,5-3 h i 2 plenery) trudno wykorzystywać ją do edukacji architektonicznej. Dla osób, które w większości wcześniej nie miały kontaktu z malarstwem, opanowanie nowego medium, zwłaszcza dosyć wymagającej akwareli, jest zbyt absorbujące, by dzielić uwagę na „coś jeszcze”. Kurs zostanie przez nas powtórzony, jednak w innym tempie, ze stopniowym „narastaniem” tematyki architektonicznej.

4. Questing

Questing narodził się w Stanach Zjednoczonych jako pomysł na promocję lokalnego dziedzictwa. Gra przypomina podchody i polega na szukaniu lokalizacji, w których ukryte są zagadki. Rozwiązanie prowadzi uczestników do kolejnego miejsca, gdzie czeka na nich zadanie. Questing nie wymaga osób do obsługi uczestników na trasie; jest więc „samoobsługowy” i może zaistnieć poza wyznaczonym odgórnie przez organizatorów miejscem i czasem.

Pomysł stworzenia questingu po terenie Starego Polesia pojawił się w 2015 r. Znajdywanie detali na elewacjach i rozwiązywanie związanych z nimi zagadek wydaje się prostym i zarazem pożytecznym pomysłem, którego skutkiem ma być wyrobienie nawyku uważnego przyglądania się elewacjom. Zarówno questing staropoleski (prozą), jak i powiązany z Festiwałem #detailfest drugi – prowadzący ulicą Piotrkowską (rymowany) – polegają na tym mechanizmie i skierowane są do całych rodzin i/lub dla uczestników od 11-12 roku życia. Lista zagadek została opracowana w formie ulotek, które rozdawane były grupom uczestników rozgrywek (a w późniejszym czasie także wycieczek i warsztatów). Mimo współpracy z lokalnymi mediami (zapowiedzi i podsumowanie w wersjach papierowych i elektronicznych) nie udało nam się jednak osiągnąć sukcesu frekwencyjnego. Podczas 4 „oficjalnych” rozgrywek z nagrodami – odnotowaliśmy od 20 do 40 osób, co ciekawe – w większości w wieku okołoemerytalnym. Obecnie rozważamy przetestowanie kolejnych edycji questingów we współpracy z Uniwersytetami III Wieku oraz ze szkołami podstawowymi (klasy 6-8) i liceami.

5. Foldery i książki

Na rok 2015 przypada wydanie, wspólnie ze Stowarzyszeniem Społecznie Zaangażowani, dwóch folderów – jeden obrazował szlak roślin, drugi zwierząt na fasadach Starego Polesia. Ulotki rozdawane mieszkańcom miały zachęcić ich do samodzielnych odkryć na terenie osiedla, stanowiły też rodzaj souvenir z wycieczki. W bieżącym roku zostały opracowane 2 kolejne foldery. Pierwszy z nich – *Detale łódzkiego przemysłu* – zrealizowany na zlecenie Centralnego Muzeum Włókiennictwa, prezentuje trasę wytyczoną pomiędzy Białą Fabryką a Rynkiem Włókniarek Łódzkich. Folder prowadzi szlakiem detali przedstawiających przemysł i handel, zarówno w postaci rzeźb architektonicznych, jak i detali o symbolicznym charakterze (regulatory Watta, pręślice, etc.). Broszura ilustrowana jest biało-czarnymi rysunkami wykonanymi na bazie fotografii. Kolejna publikacja (elektroniczna) to szlak wycieczki rowerowej trasą rzeźb plenerowych na Widzewie-Wschodzie i Zarzewiu. To opracowanie zapowiada przygotowywany obecnie przewodnik o realizacjach rzeźbiarskich na terenie Łodzi.

Wśród wydawnictw książkowych dostępnych na rynku należałoby wyodrębnić na potrzeby niniejszego artykułu trzy grupy. Pierwsza z nich to publikacje o charakterze naukowym, takie jak choćby *Dekoracje architektoniczne Gdańska 1945-89* (Nadbałtyckie Centrum Kultury, Gdańsk 2016), *Figury retoryczne. Warszawska rzeźba architektoniczna 1918-1970* (Muzeum Rzeźby im. X. Dunikowskiego, Warszawa 2015), które nie zostaną omówione, ponieważ ich tematyka i cele badawcze nie są bezpośrednio związana z szeroką popularyzacją dziedzictwa.

Bardzo interesującym wydawnictwem o „mieszanym” charakterze jest *Elements of Venice* Giulii Foscari (Lars Mueller Publishers, Zurych 2014), które zachowuje cechy opracowania popularyzatorskiego przy bardzo dużym ładunku przekazywanej wiedzy.

Drugą grupą są przewodniki, w których znajdziemy opisy tras wytyczonych tak, by móc spacerować po mieście szlakami detali. Wedle mojej wiedzy złożony z 8 tras *Łódzki detal. Przewodnik po Łodzi szlakami detali architektonicznych* (Centrum Regio, Łódź 2016), wydany przy wykorzystaniu zbiórki crowdfundingowej, jest pierwszą publikacją tego typu w skali kraju, choć podobną rolę mogą pełnić też publikacje z grupy trzeciej w formie książki.

Trzeci zbiór to opracowania o charakterze albumów skupiające się na detalach architektonicznych, które podpisane są adresami – mogą więc służyć za przewodnik, jednak nie są ułożone zgodnie z regułami tego gatunku. Wśród tej grupy tytułów można wymienić m.in.: *Małe jest piękne. Tarnogórskie detale architektoniczne* Anny Sopuch i Mieczysława Filaka (Stowarzyszenie Miłośników Ziemi Tarnogórskiej, Tarnowskie Góry 2012), *Wrocław tkwi w szczególe* Beaty Maciejewskiej i Stanisława Klimka (Via Nova, Wrocław 2013) czy dwuczęściowe *Cuda na fasadach* Michała Rembasa (Lider Stowarzyszenie Rozwoju i Edukacji, Szczecin 2015).

6. Festiwal Detalu Architektonicznego #detailfest

W miarę poznawania kolejnych „detailistów” w kraju i zagranicą pojawił się pomysł wspólnego spotkania i zaprezentowania publicznie swoich zainteresowań.

Od „Mafii Kwiatowej” do „Łowców Detali” – popularyzacja dziedzictwa architektonicznego...

Pierwsza edycja Festiwalu Detalu Architektonicznego #detailfest odbyła się w październiku 2017 r. w siedzibie Łódzkiej Okręgowej Izby Architektów RP, czyli w dawnej krańcówce tramwajowej dostosowanej do funkcji biurowo-konferencyjnej.

Podczas I edycji gościliśmy 14 gości z 9 miast: od pracownic Muzeum Miasta Gdyni, przez warszawską Fundację Hereditas i toruński TonZ, po „cywilnych” pasjonatów, takich jak: Klatkowiec (Maciej Sobczyk), Literołap (Kamil Snochowski) czy Katalog Zabytkowej Architektury Radomia (Olga Stawczyk, Marta Trojanowska). Każda z prelekcji trwała w przybliżeniu 1,5 h. Był to rdzeń wydarzenia, któremu wtórowały liczne atrakcje towarzyszące.

Dla chętnych przygotowaliśmy 6 warsztatów: od pilotowania drona, przez odcyszczanie sztukaterii, po wykonywanie własnego sgraffito. Festiwalowi towarzyszyły 4 wystawy w formacie pop-up, z czego jedna zbiorowa łódzkich artystów, którzy zaprezentowali prace inspirowane ornamentyką lokalnej architektury. Program domykał fotospacer, premiera festiwalowego piwa, questing i pokaz filmów dokumentalnych. Szczegółowy opis wszystkich wydarzeń znajduje się w katalogu #detailfest dostępnym online.

Kolejna edycja festiwalu planowana jest na koniec czerwca 2019 r. Oprócz części konferencyjnej postaramy się zaprezentować m.in. architektoniczną grę fabularną (RPG) oraz pokaz teatru dokumentalnego inspirowanego dziejami jednego z łódzkich budynków modernistycznych. W planach jest także rozpoczęcie zbiórki crowdfundingowej na wydanie przewodnika po Polsce szlakami detali, napisanego przez uczestników I i II edycji festiwalu. Warto zaznaczyć, że obecnie jest to jedyna tego typu impreza w skali kraju.



7. Gra karciano-planszowa „Łowcy detali”

Wśród analogowych gier popularyzujących dziedzictwo architektoniczne można wyodrębnić duży zbiór gier-gadżetów typu „memory”. Podczas rozgrywki gracze zasiadają do stołu, na którym leżą tekturowe kafle, ułożone identycznym rewersem do góry. Zadaniem rozgrywających jest odnalezienie par o identycznych awersach przez odwracanie kolejnych kartoników, co dzieje się w turach. Ilustracją całej grupy mogą być dwa omówione poniżej przykłady.

Muzeum Miasta Gdyni wspólnie z Centrum Architektury wydało *Archimemo. Modernizm w Gdyni 1926-1939* prezentujące czarno-białe zdjęcia gdyńskich budynków. Do zestawu 32 tekturowych kafelków dołączona jest ulotka z syntetycznym opisem poszczególnych realizacji.

Fundacja Ari Ari wydała *Memory włocławskie* prezentujące istotne dla lokalnej społeczności budynki (zarówno te nadal obecne w przestrzeni miasta, jak i nieistniejące) oraz portrety zasłużonych mieszkańców Włocławka w formie kolorowych grafik. Również tej grze towarzyszyła składana ulotka z biogramami i notkami o budynkach. Memory jest ciekawym narzędziem, które ułatwia „opatrzenie się” z dziedzictwem, jednak w ograniczonym stopniu pozwala na przekazywanie wiedzy czy rozwijanie słownika architektonicznego graczy.

Podobnie rzecz ma się z kartami do gry *Architektura w Szczecinie*, które ozdobione są wizerunkami 52 budynków z terenu stolicy Pomorza Zachodniego. Choć towarzyszy im ulotka z datami powstania i autorami projektu, również i w tym wypadku trudno mówić o pogłębionej edukacji architektonicznej.

Kolejną grupą są warianty karcianej gry „Dobble”, opartej na mechanice zbliżonej do „Piotrusia”, ale bardziej dynamicznej. W podstawowym wariacie „Dobbli” na środku stołu odsłaniana jest jedna karta, pokryta zestawem obrazków. Gracze usiłują odnaleźć te same obrazki na swoich kartach i położyć właściwą „parę” dla obrazka z głównej karty, wykrzykując jego nazwę. Warto wspomnieć w tym miejscu lokalną odsłonę gry, przygotowaną przez Fundację „Zakręcenie czytaniem”, czyli „Łódzkiego Nemroda”. Obrazki widoczne na kartach przedstawiają architektoniczne i rzeźbiarskie landmarki Łodzi. W pudełku z grą znajdują się dwie dodatkowe karty z listą wykorzystanych rzeźb i budynków; szerszy opis ma się pojawić na stronie internetowej Fundacji.

Trzecim zbiorem, dosyć złożonym i niejednorodnym, są gry skierowane do nieco starszych odbiorców, ubrane w kostium architektoniczny. Z dostępnych na polskim rynku tytułów warto wspomnieć *Sagradę*, *Zamki szalonego króla Ludwika* (lub ich rozszerzoną wersję *Pomiędzy dwoma zamkami szalonego króla Ludwika*), *Basilicę*, *Budowę miasta*, *Capital* czy *7 cudów świata*.

W większości przypadków architektura jest tu jednak albo pretekstem do zbudowania świata gry (*Basilica*”, *Zamki...*), albo czysto estetycznym urozmaiceniem (*Sagrada*, *7 cudów świata*), nie pozwalając przy okazji rozgrywki na zdobycie wiedzy o architekturze czy sztuce jej tworzenia. *Budowa miasta* i *Capital* nieco wybijają się na tle konkurencji, ponieważ celem gry jest stworzenie skutecznej „strategii urbanistycznej”; *Capital* ponadto prezentuje na kartach najbardziej znane realizacje architektoniczne stolicy, które w instrukcji są dosyć szeroko opisane.

Od „Mafii Kwiatowej” do „Łowców Detali” – popularyzacja dziedzictwa architektonicznego...



Mimo bogatej oferty tytułów, trudno jednak wskazać analogowe gry, które pomagałyby w edukacji architektonicznej; wyjątkiem mógłby być wydany pod egidą „Das Prestel” w 2002 r. *Architekturspiel* i dwa lata późniejszy *The Prestel New York Architecture Game*.

Przygotowując grę *Lowcy detali*, postawiliśmy sobie dwa cele: uwrażliwienie graczy na otaczający ich świat łódzkiej architektury oraz oswojenie ze słownikiem architektonicznym i nazwiskami uznanych lokalnych twórców. Tytuł miał pozwalać na prowadzenie rozgrywek z osobami dorosłymi, młodzieżą i dziećmi od ok. 10 roku życia. Zdecydowaliśmy, że w grze znajdą się tylko realnie istniejące łódzkie budynki i detale architektoniczne. Wytypowaliśmy cztery kamienice o zbliżonej strukturze fasady i czasie powstania (z ul. Piotrkowskiej 99, ul. Piotrkowskiej 86, ul. Narutowicza 32 i ul. Struga 2). Prace koncepcyjne z jednej strony polegały na stworzeniu mechaniki gry, z drugiej – na stworzeniu jej „merytoryki” – wyborze użytej terminologii, konkretnych budynków i architektów.

Przebieg gry polega na remontowaniu kamienic i przywracaniu im utraconych detali. By móc to zrobić, należy zebrać kombinacje kart, wskazanych na tzw. żetonach celu rozdawanych graczom. Karty (w sumie jest ich 69) prezentują w formie barwnych ilustracji rozmaite łódzkie detale architektoniczne, podpisane adresami i nazwami (np. Woluta, ul. Sienkiewicza 53) lub – w wypadku jokerów – nazwiskami i latami życia łódzkich architektów. Definicje detali i biogramy twórców znalazły się w instrukcji gry. Rozgrzywka dodatkowo modyfikowana jest przez karty specjalne (5) i żetony akcji (20).

Trzeba jednak podkreślić, że gra planszowa (w mniejszym stopniu karciana) stawia przed projektantami i wykonawcami bardzo wysoki próg wejścia. Odradzalibyśmy tworzenie takiego narzędzia bez wsparcia doświadczonej osoby (koniecznie praktykującego gracza), która może opracować mechanikę gry, zwłaszcza od strony obliczeń matematycznych. Długotrwały jest również proces testowania tytułu. Wyzwaniem jest sfinansowanie przedsięwzięcia. Koszt produkcji zależny jest od komponentów, jednak przy niewielkich nakładach (poniżej 1000 sztuk) należy szacować budżet na poziomie 60-80 zł netto za pudełko. W Polsce istnieje w chwili obecnej ok. 10 firm zajmujących się profesjonalną produkcją gier; czas przygotowania tytułu zależy od poszczególnych elementów, ale zazwyczaj nie jest krótszy niż 3 miesiące. Organizując produkcję, warto mieć również świadomość kolejek w drukarniach, zwłaszcza późnym latem i jesienią, gdy zbliżają się największe europejskie targi gier w Essen (tylko z tego powodu czas realizacji może się wydłużyć o 1-2 miesiące). Pułapką dla laików jest też niezajomość standardów produkcji poszczególnych komponentów – m.in. dostępnych formatów pudełek, kart, plansz czy żetonów oraz grubości, faktury i rodzaju papierów, oklein, tektur etc.

Wydanie gry jest więc koszt- i pracochłonnym procesem. Pozyskaliśmy dwa publiczne źródła dofinansowania (Narodowy Instytut Dziedzictwa i Urząd Miasta Łodzi), a brakujące środki zdecydowaliśmy się zebrać za pomocą platformy crowdfundingowej. Ponad 300 bezpłatnych egzemplarzy gier trafiło do łódzkich bibliotek, domów kultury, szkół (od podstawówek po licea) oraz organizacji społecznych. Należy nadmienić, że do testów włączyło się grono wolontariuszy i grupa niemal 60 nauczycieli z trzech łódzkich szkół – SP nr 111, SP nr 26 i Zespołu Szkół Rzemiosła.

Od „Mafi Kwiatowej” do „Łowców Detali” – popularyzacja dziedzictwa architektonicznego...

Do naszych ulubionych opowieści związanych z grą należy ta, którą przedstawił ojciec jednego z młodych graczy: „Poszliśmy na kebaba na Struga, wychodzimy po obiedzie, a Mieszko woła: «Patrz tata, to ta kamienica z gry!»». I rzeczywiście. I co robić, jak było już tak blisko do Piotrkowskiej – poszliśmy sprawdzić, jakie tam na nas czekają detale”.

Opisane powyżej pomysły na edukację architektoniczną dorosłych stanowić mogą inspirację dla kolejnych popularyzatorów dziedzictwa. Zabrakło miejsca na szerszy opis publikacji zajmujących się tą tematyką, warto tu jednak wspomnieć książki: *Coś bierzemy, coś dajemy. Reportaże o wolontariacie dla dziedzictwa* (Narodowy Instytut Dziedzictwa, Warszawa 2017), *Rozgryźć dziedzictwo. Podręcznik dobrych praktyk upowszechniania dziedzictwa i edukacji o dziedzictwie kulturowym* (Narodowy Instytut Dziedzictwa, Warszawa 2016) oraz wielotomową serię + *animacja NCK*, w której zawarte są opisy najciekawszych przedsięwzięć z zakresu animacji kultury, prezentowane przez twórców na corocznej Ogólnopolskiej Giełdzie Projektów. Kolejnym źródłem inspiracji mogą być strony wspomnianych w tekście „detalistów” – każdy z nich znalazł swój styl promocji dziedzictwa architektonicznego.

Bibliografia

Centrum Badania Opinii Społecznej, *Komunikat z badań nr 161/2014 „Polacy o architektach”* [online], Warszawa 2014. Dostępny w internecie: https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2014/K_161_14.PDF

Dziennik urzędowy Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Poz. 77., Zarządzenie Ministra Kultury z dnia 21 listopada 2017 r. w sprawie nadania statutu Narodowego Instytutowi Architektury i Urbanistyki [online], Warszawa 2017. Dostępny w Internecie: <http://niaiu.pl/wp-content/uploads/2018/04/Statut.pdf> [dostęp: 30.12.2018].

Springer F., *Wanna z kolumnadą. Reportaże o polskiej przestrzeni*, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2013.

Główny Urząd Statystyczny, *Sytuacja demograficzna osób starszych i konsekwencje starzenia się ludności Polski światło prognozy na lata 2014-2050* [online], Warszawa 2014, [w:] <http://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/ludnosc/ludnosc/sytuacja-demograficzna-osob-starszych-i-konsekwencje-starzenia-sie-ludnoscipolski-w-swietle-prognozy-na-lata-2014-2050,18,1.html> [dostęp: 29.12.2018].

Maciejczyk-Kwiatkowska Z., Retko-Bernatowicz M., Wiśniewski R., *W dialogu z otoczeniem? Społeczne postrzeganie przestrzeni publicznej i architektury w Polsce* [online], Warszawa 2018, [w:] <https://www.nck.pl/badania/projekty-badawcze/raportspoleczne-postrzeganie-przestrzeni-publicznej-i-architektury-w-polsce> [dostęp: 29.12.2018].

Stowarzyszenie Architektów Rzeczypospolitej Polskiej, Narodowe Centrum Kultury, *Polska polityka architektoniczna* [online], Warszawa 2018, [w:] http://www.sarp.org.pl/pliki/2082_5b1ab9ebbd63a-ppawwww.pdf [dostęp: 29.12.2018].

From „Flowers’ Mafia” to „Details hunters” – how to popularise architectural heritage – example of „Łódzki detal”

Summary

The aim of this essay is to describe methods of heritage education and cultural animation that are provided by „Łódzki detal” (Łódź in detail). From aleatorical guided tours and fictional workshops to questings, games and celebrations – the paper brings to readers a variety of examples and conclusions.

keywords: *heritage education, culture animation, history of architecture.*

Recenzował dr hab. inż. arch. Jan Kurek