

MODERNIZM TALKING – platforma promocji architektury modernizmu w STALOWEJ WOLI

Zainicjowany przez Fundację Good Culture projekt „MODERNIZM TALKING. Młodzież dla młodzieży o architekturze modernizmu” stanowił platformę łączącą edukację, kulturę i nowoczesne technologie, dając licealistom ze Stalowej Woli unikalną możliwość zaangażowania się w popularyzację tego awangardowego i stale inspirującego stylu architektonicznego.



Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury – państwowego funduszu celowego

Filary współpracy

Celem projektu było zwiększenie świadomości młodzieży licealnej w Stalowej Woli na temat obiektów architektury modernistycznej, w tym jej funkcjonalności, estetyce i harmonii z otoczeniem. Przy realizacji kolejnych działań w ramach projektu współpracowaliśmy bezpośrednio z Muzeum Centralnego Okręgu Przemysłowego będącego Oddziałem Muzeum Regionalnego oraz poprzez Muzeum z młodzieżą z klasy 2, profilu humanistycznego I Liceum Ogólnokształcącego im. Komisji Edukacji Narodowej. Dzięki nawiązanej współpracy instytucjonalnej dotarliśmy także do wspaniałych regionalistów i edukatorów: pasjonatów architektury, interpretatorów dziedzictwa, edukatorów stosujących nowatorskie metody i środki wyrazu. Były to Panie Joanna Rybak i Marta Grdeń.

Projekt MODERNIZM TALKING pokazał, że młodzież może być nie tylko odbiorcą, ale i twórcą dialogu z przeszłością. Projekt stworzył przestrzeń dla kreatywności, współpracy i nauki, pokazując, jak historia architektury może inspirować nowe pokolenia. To przykład, jak lokalne dziedzictwo może stać się żywą opowieścią w rękach młodych ludzi.

Zrealizowane wspólnie działania obejmowały kolejno: spacer fotograficzny z regionalistą, warsztaty projektowania mobilnych questów terenowych, premierę questu oraz lekcje pokazowe dla nauczycieli.

Spacer fotograficzny z regionalistą.

Spacer odbył się 13 czerwca 2024, a poprowadziła go Pani Joanna Rybak, która na przykładach przedstawiła uczestnikom 5 zasad współczesnej architektury Le Corbusiera. Na trasie licealiści odkrywali detale architektoniczne, takie jak bulaje, okna termometry na klatkach schodowych, cegłę klinkierową, posadzkę w gorseciki, zastosowanie lastryka, mosiężne klamki czy charakterystyczne balkony.

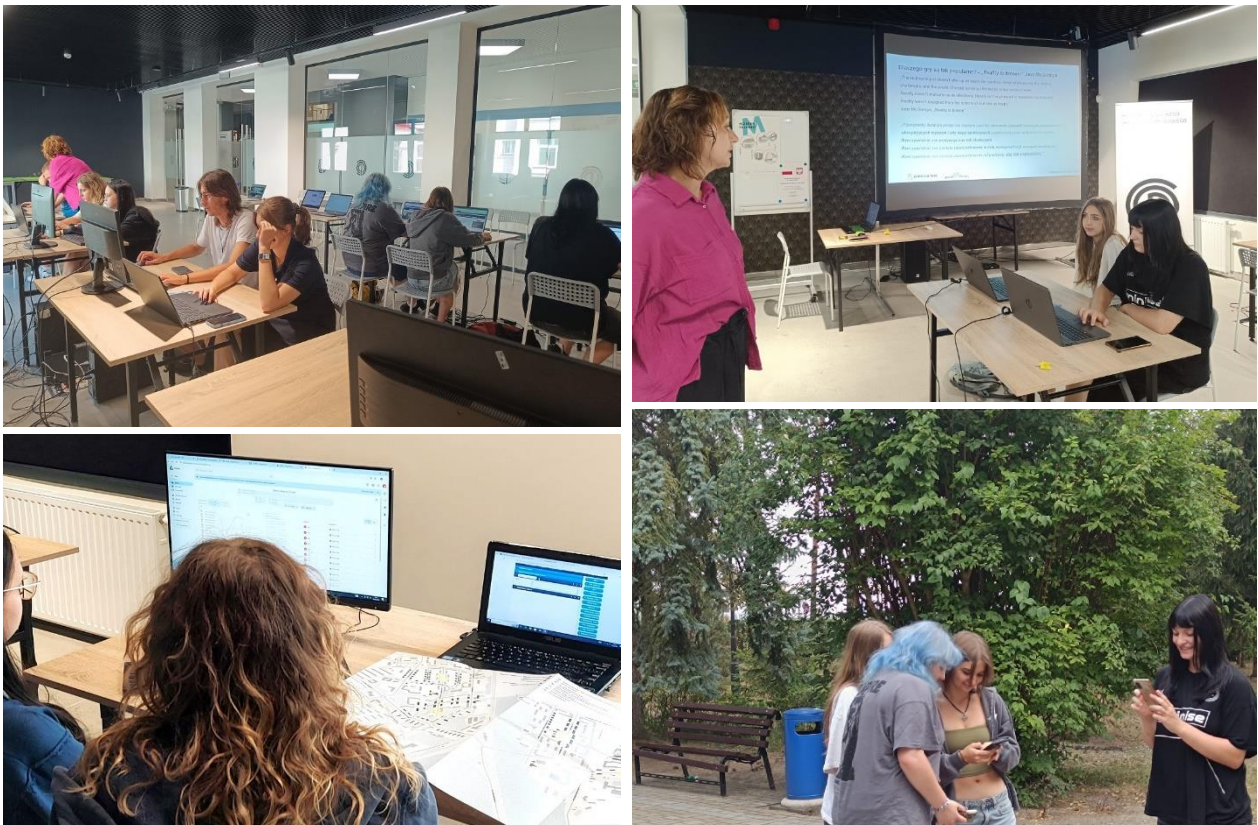
Spacer został poprzedzony opracowaniem tras przez Panie Joannę Rybak i Martę Grdeń, wskazaniem i opisaniem przez nich najważniejszych obiektów modernizmu w mieście wraz z nazwiskami architektów, projektantów, budowniczych, przygotowaniem zdjęć i innych materiałów. Pozwolił również na zebranie zdjęć obiektów i detali, których autorami byli jego uczestnicy. Zdjęcia uczestników z materiałami od regionalistów stały się punktem wyjścia do kolejnego działania – warsztatów projektowania questów.



Zdjęcia ze spaceru: <https://modernizmtalking.pl/relacja-stalowa-wola/>

Warsztaty projektowania questów typu PokemonGo.

3 dniowe warsztaty odbywały według sprawdzonego we wcześniejszych projektach schematu: dzień techniczny, dzień fabularny, dzień mechaniczny wraz z testami. Warsztaty odbyły się w pierwszych dniach września 2024 a prowadziła je edukatorka i projektantka gier Sabina Konior.



Zdjęcia z warsztatów: <https://modernizmtalking.pl/relacja-stalowa-wola/>

Premiera questu wraz z lekcjami pokazowymi dla nauczycieli.

Jako efekt warsztatów powstała unikalna gra fabularna – Dziennik Inżyniera. Fabuła gry rozgrywa się w Stalowej Woli w 1939 roku. Gracz jest synem inżyniera. Zaniepokojony nieobecnością ojca, postanawia pójść do jego biura. Po drodze zauważa, że w mieście dzieją się dziwne rzeczy. Gdy dociera do biura, odkrywa, że nikogo tam nie ma. Znajduje za to dziennik swojego ojca, z którego dowiadyuje się, że aby przywrócić spokój i porządek w mieście musi odnaleźć fragmenty stalowego ogniwa.

Na premierę questu zostali zaproszeni rówieśnicy młodych projektantów ze wszystkich szkół średnich w mieście wraz z nauczycielami. Były to otwarte wydarzenia konkursowe z nagrodami dla najlepszych uczestników. Premiera odbyła się 30 września 2024 roku. Łącznie w premierze wzięło udział ponad 120 uczniów i uczennic.



Zdjęcia z premiery: <https://modernizmtalking.pl/relacja-stalowa-wola/>

Licealiści, którzy uczestniczyli w premierze questu, podzieli się swoimi wrażeniami z przebiegu rozgrywki:

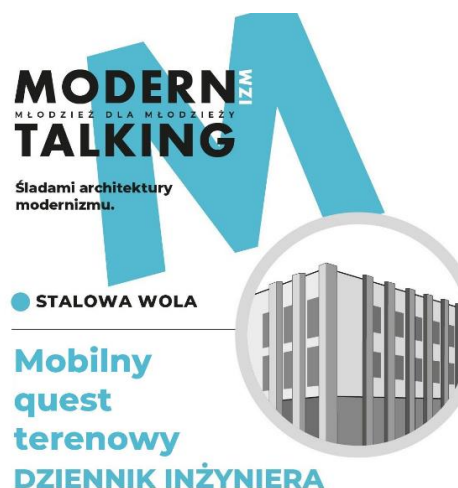
Podczas grania poznaje się poboczne uliczki. Wpływa to na zapamiętywanie miasta. Czułam się dobrze wymyślając te zadania o cegle klinkierowej, termometrach i bulajach (Ola).

Odkryłem miejsca, których wcześniej nie zauważałem (Szymon).

Najlepsza lekcja historii o Stalowej Woli, na jakiej byłem (Krzysiek)

Pełna relacja filmowa z premiery znajduje się na stronie <https://modernizmtalking.pl/materialy/> oraz na kanale Youtube Partnera projektu – Good Books

<https://www.youtube.com/channel/UC6KS4ehUel2hFfJx2h6Ye8Q>



Po oficjalnej premierze odbyły się jeszcze dwa spacerki pokazowe z nauczycielami, podczas których zaprezentowano wykorzystanie questów w czasie lekcji. Projekt MODERNIZM TALKING realizuje podstawę programową, łącząc edukację historyczną, artystyczną i technologiczną. Questy angażują uczniów w interaktywną naukę, integrując wiedzę z różnych przedmiotów i rozwijając ich kompetencje. Uczniowie poznają architekturę w kontekście historycznym, uczą się pracy zespołowej i krytycznego myślenia, a także zgłębiają styl i terminologię modernizmu. Nauczyciele otrzymali także scenariusze lekcji z wykorzystaniem questów. **Scenariusze w kodami do gier są dostępne na stronie <https://modernizmtalking.pl/materialy/>**

Modernizm na ziemiach polskich

Modernizm na ziemiach polskich rozwijał się w latach 20. i 30. XX wieku jako wyraz nowoczesności oraz aspiracji do stworzenia innowacyjnego społeczeństwa. Był odpowiedzią na dynamiczne zmiany urbanistyczne i technologiczne, a także odzwierciedleniem transformacji politycznych i społecznych po odzyskaniu niepodległości w 1918 roku. W polskim modernizmie można wyróżnić różnorodne nurty, takie jak ekspresjonizm, który czerpał z geometrii i motywów ludowych, funkcjonalizm oparty na zasadzie „forma podąża za funkcją” oraz monumentalizm, charakterystyczny dla reprezentacyjnych budynków administracyjnych symbolizujących potęgę państwa. Polskie realizacje modernistyczne wniosły unikalne elementy do światowego dziedzictwa, wynikające z lokalnych inspiracji. Do terminologii architektonicznej wprowadziły takie pojęcia jak pilotis (słupy unoszące budynek nad ziemią), wolny plan (umożliwiający swobodne kształtowanie przestrzeni wewnętrznej), ogrody tarasowe (płaskie dachy pełniące funkcję ogrodów) czy styl okrętowy (charakteryzujący się zaokrąglonymi narożnikami i okrągłymi oknami).

Modernizm w Stalowej Woli

W 1937 roku rząd II RP rozpoczął budowę Centralnego Okręgu Przemysłowego (COP), ambitnego projektu uprzemysłowienia kraju. Początkowo COP planowano w widłach Sanu i Wisły, na terenach oddalonych od granic Niemiec i ówczesnego Związku Radzieckiego, później objął także obszary województw: kieleckiego, lubelskiego, lwowskiego i krakowskiego (obecnie świętokrzyskie, podkarpackie, lubelskie, małopolskie i częściowo mazowieckie). W ramach inwestycji powstały Zakłady Południowe pod Rozwadowem oraz nowe miasto – Stalowa Wola, będące chlubą projektu. Nazwa nawiązuje do słów gen. Tadeusza Kasprzyckiego o „stalowej woli narodu polskiego wybicia się na nowoczesność”. Zaplanowane w modernistycznym stylu „miasto-ogród” zaprojektowali warszawscy architekci Bronisław Rudziński i Stefania Skibniewska. Poszczególne zespoły mieszkaniowe, skoncentrowane wokół publicznych placów bez wyraźnie zaznaczonego tradycyjnego rynku, oddzielały pasy naturalnej zieleni. Przyblokowe ogródki i wspólne zieleńce spełniały rolę terenów rekreacyjnych i sprzyjały integracji. Cała przestrzeń miasta wyróżnia się funkcjonalnością, integracyjnym układem urbanistycznym i architekturą modernizmu z elementami art déco.

Projekt „MODERNIZM TALKING. Młodzież dla młodzieży o architekturze modernizmu” realizowany był przez Fundację Good Culture z dofinansowaniem ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.