

## LiteraTOUR 2018 - w bibliotece trwa podróż do wnętrza opowieści

Pod koniec sierpnia w Filii Bibliotecznej w Kleosinie rozpoczął się nietuzinkowy projekt czytelniczy, dofinansowany ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury. Przedsięwzięcie realizowane jest we współpracy ze Szkołą Podstawową im. Jana Pawła II w Kleosinie z Oddziałami Gimnazjalnymi i bierze w nim udział szesnaścioro uczestników w wieku od 10 do 15 lat, a jego celem jest edukacja czytelniczo-medialna: promocja literatury dziecięcej i młodzieżowej, w tym zarówno nowości wydawniczych jak i starszych utworów, które w odświeżonej formule, dzięki ciekawym zajęciom animacyjnym, plastycznym, teatralnym i komputerowym, będą mogły znaleźć drogę do serca dorastającego pokolenia. Opiekę medialną nad wydarzeniem sprawują: Gazeta Współczesna, Wrota Podlasia oraz Białystok Online.

Pierwszym przystankiem w podróży do wnętrza opowieści okazało się Muzeum Sztuki Drukarskiej i Papiernictwa w Supraślu, do którego uczestnicy literaTOUR zawitali w środę, 29 sierpnia. Jak powstaje książka, w jaki sposób wynaleziono druk, kto był pierwszym drukarzem na Podlasiu, czy można połączyć drukarstwo z kolarstwem i czy papier może powstać z ubrań? – szesnaścioro uczestników projektu w praktyce poznało tajniki drukarskiej pracowni podczas warsztatów interaktywnych „Proszę Państwa, oto książka”. Młodzież doskonale poradziła sobie z obsługą maszyn drukarskich, czerpaniem papieru, odbijaniem stronic starodruku i tłoczeniem zakładek do książek. Pamiątki z miejsca trafiły do ulubionych lektur, by przypominać dzieciom o wyjątkowym miejscu, w którym unosi się zapach świeżego tuszu, a z metalowych czcionek rodzą się coraz to nowe opowieści.

W ramach kolejnych zajęć, które odbyły się 6 września w Filii Bibliotecznej w Kleosinie, uczestnicy podszkolili się nieco ze znajomości współczesnych znaków i obrazków stosowanych w grafice użytkowej i typografii, nie wykluczając przy tym stale obecnych w naszym świecie ikon i emotikonów. Kleje, nożyczki, ciągi znaków i ikonek, tajemnicze woluminy, ukryte za szarym papierem (tak by żadna uczestniczka zajęć nie wiedziała, nad jaką książką pracuje, jej koleżanka) i do dzieła! Młodzi miłośnicy opowieści podczas warsztatów plastycznych spróbowali zamienić przydzieloną im książkę w jednostronicowy piktogram, który jak najlepiej odda jej treść czy znaki szczególne, a tym samym pozwoli odgadnąć tytuł. Okazało się, że na małym skrawku papieru można z powodzeniem zmieścić rozbudowane i wartkie fabuły. Najlepszą zabawą była gra w skojarzenia i zgadywanie tytułów zamienionych książek. Gdy już wszystkie zostały rozszyfrowane, rozpętała się dyskusja na temat tego, jak różnymi i zdumiewającymi drogami chadza nasza wyobraźnia. I że warto jej na to pozwalać.

Z kolei w dniach 11 - 14 września w ramach „literaTOUR” rozpoczął się panel RPG, a uczestnicy odbyli trzy ekscytujące misje, wykraczając daleko poza granice wyobraźni i znanego im świata. Do wspólnej przygody zaprosił dzieci i młodzież Mistrz Gry, który wskazał im drogę do misji kryjących się we wnętrzu obszernych podręczników do RPG, czyli gier fabularnych, polegających na opowiadaniu sobie historii w ramach określonych zasad. Młodzi adepci zostali podzieleni na trzy grupy a następnie w kameralnym gronie, przy zapalonych świecach i dźwiękach dawnej muzyki, snuli opowieści, wmyślali bohaterów, sceny i dialogi, nierzadko zdając się przy tym na śleny

opowieści, wymyślanie bohaterów, sceny i dialogi, niezaprzeczalnie zadają się przy tym na ślepy los. Specjalne kostki, które wyznaczają przebieg opowiadanych historii, potrafią bardzo pokrzyżować plany! Grupa pierwsza w ramach opowieści „Bal u ambasadora” przedzierzgnęła się w agentki specjalne, równie nieustraszone co czarujące, a dzięki ich sprytowi oraz towarzyskiemu obyciu szarmanckiemu dyplomacie nie spadł z głowy nawet jeden włos. W grupie drugiej w ramach wspólnie tworzonej historii „Ocalić jednoroźca” bohaterki musiały ochronić mityczne zwierzę i jego cenną krew przed zakusami nikczemnego hrabiego. W trzeciej z kolei opowieści, tworzonej przez ostatnią z grup, na pierwszy plan wysunęły się przygody na pełnym morzu oraz macki ośmiornicy, ale czego się nie robi, by odnaleźć magiczną maskę, która przenosi w czasie - zwłaszcza, gdy ostrzą sobie na nią zęby złoczyńcy. Na szczęście wszystkim grupom udało się bezpiecznie dobić do brzegu, a zachwyceni uczestnicy jeszcze długo po zajęciach obmyślali możliwe scenariusze dalszych wydarzeń...

20 września w ramach projektu rozpoczną się warsztaty larpowe, które potrwają do 20 października i zakończy je gra główna w skansenie w Jurowcach. Uczestnicy na jeden dzień staną się postaciami z wybranej książki i zmierzą się z wyzwaniami, jakie stawia przed aktorami teatr improwizacji. Do gry przygotuje ich cykl warsztatów: literackich, improwizacyjnych, aktorskich, psychoedukacyjnych, charakteryzatorskich oraz kostiumowych. W trakcie wyjazdu i improwizowanej gry głównej powstaną unikalne fotografie portretowe oraz zdjęcia z przebiegu larpa, które zostaną wykorzystane do stworzenia materiałów promujących czytelnictwo: plakatów oraz kalendarza „Zaczytany rok 2019”. Przed zakończeniem projektu, podczas warsztatów z blogerką i recenzentką Sylwią Łupińską, uczestnicy stworzą także blog, na którym opiszą swoją literacko-teatralną przygodę.

*oprac. na podstawie materiałów organizatora*

