

## *Usłyszeć niewidzialne*

**Katarzyna Nowicka-Rynkiewicz:** Rzadko zdarzają się gry planszowe, w których możemy być kreatorami. W tym przypadku stajemy się kreatorami dźwięku. Nie mamy też określonego klucza interpretacyjnego, a propozycje dźwiękowe mogą być wykonywane według indywidualnych pomysłów i intuicji graczy. Masz doświadczenie w projektowaniu gier planszowych, czy nie uważasz, że ta swoboda interpretacyjna może okazać się zbyt szeroka?

**Kacper Grzanka:** Moje doświadczenie w zakresie projektowania gier jest bardzo ubogie, natomiast doświadczenie gracza oraz animatora w zakresie gier planszowych, rzeczywiście pozwoliło na rozwinięcie skrzydeł przy tym projekcie. Odpowiadając na pytanie - zawsze przeraża nas nieznane. Żyjemy w świecie w którym dominują nakazy, zakazy, paradygmaty oraz instrukcje. Przechodząc przez większość szczebli edukacji, zarówno tej ogólnej jak i muzycznej, pracę w różnych formach zatrudnienia, w większości przypadków to my dostosowujemy się do sytuacji i systemów. Dlatego uważam, że jest to kwestia naszego głębokiego przyzwyczajenia do kierowania naszymi działaniami i ręki która nas prowadzi. Jest to tak normalne, że w momencie w którym stajemy przed nową sytuacją, tak jak odtworzenie partytury w naszej grze, większość osób styka się z niemocą. Z pewnością pierwsze wrażenie to zakłopotanie, niepewność jak zrealizować swoją „partię”. Pamiętajmy jednak, że przede wszystkim jest to gra kooperacyjna, w której bierze udział więcej osób oraz że w tym przypadku jest to tylko dobra zabawa i nie chodzi w niej o ocenianie. Po pierwszych partiach w trakcie beta testów dochodziło do otwarcia się graczy i czerpania coraz większej zabawy.

**Do gry wniosłeś zarówno swoje doświadczenie muzyczne, jak i w grach planszowych. Co stanowiło dla Ciebie największe wyzwanie w projektowaniu gry muzycznej w wersji 3D?**

**K.G.:** Największym wyzwaniem jest zdecydowanie bariera poznawcza wynikająca z projektowania gry dotykowej, przeznaczonej również dla osób niedowidzących i niewidomych. Staramy się zwracać uwagę na detale dotyczące czucia. Beta testy przeprowadzamy również z grupą osób niewidomych i niedowidzących ze Specjalnego Ośrodka Szkolno Wychowawczego dla dzieci niewidomych w Owińskach. Od strony muzycznej problemy staramy się rozwiązywać w gronie, które z tą materią ma do czynienia zarówno na codzień, jak i będących muzykami amatorami w jak najlepszym tego słowa znaczeniu.

**Wydaje się, że szerokie pojęcie muzyki współczesnej łączącej w sobie muzykę: minimalizmu, aleatoryzmu, sonoryzmu, partytur graficznych, czy teatru instrumentalnego jest idealnym punktem wyjścia do wykonywania tej gry przez osoby niewidome, szczególnie wrażliwe na odbiór dźwięków, które nie są łączone przez nich z obrazem.**

**K.G.:** Przeniesienie partytur graficznych na formę dotykową. Jest rzeczywiście wielką możliwością dotarcia do osób z niepełnosprawnościami wzroku. Musimy jednak pamiętać o tym, że odbiór dźwięków nie zawsze łączy się z tworzeniem dźwięków. Każdy z nas jest nieśmiały i zawsze dochodzi element stresu. Pragniemy by gra była ukłonem w stronę osób niedowidzących i niewidomych oraz bramą - możliwością wejścia w ich świat.

**Reprezentują Panie ośrodek dla osób niewidomych. Czy sytuacja osób niewidomych i możliwości uczestniczenia przez nich w kulturze spychana jest na drugi plan, czy zauważają Panie zmianę w tej materii?**

**Joanna Dzieciol:** Jestem osobą niewidomą, a więc ten temat jest mi bliski. Uważam, że sytuacja dostępu do kultury przez osoby niewidome ulega poprawie. Pojawiają się seanse kinowe, sztuki teatralne czy wystawy, do których stworzono audiodeskrypcję. Istnieje stowarzyszenie „de Facto”, które zajmuje się dostępem do szeroko rozumianej kultury przez osoby niewidome. Organizowane są warsztaty dotyczące malarstwa, opery i historii. Tworzona jest przez nich audiodeskrypcja do wybranych filmów czy oper. Dzięki nim mamy też dostęp do wybranych czasopism w wersji elektronicznej.

Jeśli natomiast chodzi o trudności, to idąc do teatru czy kina, osoba niewidoma musi mieć osobę towarzyszącą. Osoba taka pomaga w dotarciu na miejsce, opowiada, co się dzieje na ekranie czy scenie. Jeśli taka osoba się nie znajdzie, raczej niewidomy samodzielnie się tam nie wybierze.

**Magdalena Eleganćzyk:** Coraz więcej instytucji kulturalnych zaczyna zauważać osoby niepełnosprawne. Myślę tu o dostosowaniach architektonicznych, mówiąc o osobach niepełnosprawnych ruchowo, jak również o zmieniających się, jeśli chodzi o dostępność, wystawach. Już coraz rzadziej słyszymy „nie dotykać” a coraz częściej możemy dotknąć, posłuchać, czynnie uczestniczyć.

W rozmowie o dostępności nie można też pominąć rozwiązań technologicznych, umożliwiających niewidomym udział w kulturze. Odtwarzacze książek dla niewidomych, oprogramowania umożliwiające korzystanie z komputera, aplikacje na telefon. Audiodeskrypcja nie byłaby możliwa bez rozwoju technologii. Największym, wydaje się, problemem, jeśli chodzi o uczestnictwo w kulturze osób niewidomych, jest samo dotarcie do miejsca związanego ze sztuką. Pamiętajmy, że uczestnictwo to jedno, a dotarcie do kina,

teatru, na koncert, do biblioteki, przemierzanie nieznanych tras, odnalezienie się w przestrzeni miasta, budynku – to drugie.

**Gra planszowa o muzyce wydaje się być idealną opcją dla osób niewidomych, przez których muzyka odbierana jest jeszcze treściwiej i z jeszcze większą wrażliwością, niż przez osoby, które odbierają ją także za pomocą obrazu.**

**JD:** Zdecydowanie taka gra jest doskonałym rozwiązaniem dla niewidomych. Zarówno dla dzieci, jak i dla dorosłych. Słuch jest zmysłem, który jest przez nas najczęściej wykorzystywany. Zabawa dźwiękami stanowi więc dla nas wielką radość. To coś, do czego nie jest nam potrzebna pomoc osób widzących.

**M.E.:** Gra planszowa zrealizowana z myślą o niewidomych to zawsze idealna opcja. A gra, wykorzystująca dźwięki, pamięć słuchową, wyobraźnię, to już w ogóle gratka. Pracując w ośrodku dla dzieci niewidomych widzę, jak wielki wpływ na życie naszych uczniów ma muzyka. Chętnie biorą oni udział w muzycznych działaniach, angażują się w śpiew oraz grę na instrumentach. Nie mówiąc już o sytuacjach, kiedy po kilki nutkach są w stanie powiedzieć, co to za utwór.

**W przebiegu gry czytamy, iż każdy gracz ma możliwość zagrania na dowolnym instrumencie, zaśpiewania, czy zatańczenia określonych propozycji dźwiękowych. Czy ten wachlarz interdyscyplinarnych środków do opowieści o muzyce współczesnej wydaje się dla Was - graczy wystarczający?**

**J.D.:** Myślę, że wszystkie te etapy są bardzo ciekawe. Samo komponowanie wymaga wielkiego skupienia, doboru ciekawych instrumentów i zadbania o to, by grać rytmicznie. Czymś wspaniałym jest móc być współtwórcą dzieła muzycznego. Mieć świadomość, że od nas też zależy, jak będzie ono wyglądało w ostatecznym kształcie.

Dowolność wyboru „instrumentu” jest bardzo duża. Każdy więc może znaleźć coś dla siebie. Jeśli ktoś potrafi grać na jakimś instrumencie, może to wykorzystać. Inny śpiewa, jeszcze inny lubi wydawać różne dźwięki, a kolejny gra na tym, co mu w ręce wpadnie.

**M. E.:** Każdy. Każdy bowiem odwołuje się do wyobraźni. Zanim jednak powstanie muzyka, musimy pokonać pewnego rodzaju onieśmienie. Wchodzimy w końcu w rolę muzyków a to wymaga niemałej odwagi. I tak oto stoimy przed aktem twórczym – powstaje partytura. Wyobraźnia podpowiada, jak przedstawić wypukły znak graficzny. Dyrygent nadaje tempo. Powstaje dźwięk. Gracze nabierają pewności. To już muzyka! Powstaje dzieło. A wszystko za sprawą wyobraźni i kilki graficznych kafelków, leżących przed nami.

**A miejsce dyrygenta w grze? Wydaje się szczególnie interesujące.**

**J.D.:** Zgadza się. Dyrygent decyduje o tym, kiedy następują zmiany dźwięków. To od niego zależy, czy utwór będzie dynamiczny, czy raczej spokojniejszy. Bez problemu może nim być osoba niewidoma, co w rzeczywistości zdarza się rzadko, ale nie nigdy.

**M.E.:** Tak, jak wspomniałam wcześniej, w tej propozycji pierwsze skrzypce gra wyobraźnia. To ona pozwala nam stworzyć dźwięk z niczego. Albo inaczej – uświadamia nam, że wszystko jest dźwiękiem. W parze z wyobraźnią idzie też konkretna wiedza – mamy możliwość rozmowy o muzyce – partytura, dynamika, metrum, takt. Cały wachlarz możliwości rozmowy o muzyce i przeżywaniu jej.

### **Jak przebiegły testy gry? Co podobało się Paniom najbardziej?**

**J.D.:** Testy przebiegły bardzo ciekawie. Z dużym zainteresowaniem czekałam na przedstawienie mi instrukcji. Ogromną radość sprawiła mi możliwość komponowania utworu wraz z innymi. Bardzo podobał mi się efekt końcowy. Ciekawym doświadczeniem była też dla mnie możliwość bycia dyrygentem.

Jestem pewna, że ta gra będzie chętnie wykorzystywana w pracy z osobami niewidomymi. Na pewno sprawi im wielką radość. Zwłaszcza dzieciom, które kochają muzykę.

**M.E.:** Podczas pierwszego spotkania byliśmy my oraz muzycy, stąd też pojawiło się pewnego rodzaju onieśmienie. Prawdziwym jednak jest powiedzenie, że muzyka łagodzi obyczaje, uspokajając, relaksując, dając powód do rozmowy, działając terapeutycznie. W grze nie ma pojęcia „lepszy” czy „gorszy”, wszyscy jesteśmy partnerami, tworząc dzieło. To tworzenie było niesamowitym doświadczeniem.

I ten terapeutyczny aspekt jest bardzo istotny w mojej pracy. Możliwość wyrażania siebie, przekazania, bez słów, co nam w duszy gra. Ta możliwość ekspresji jest chyba najistotniejsza w grze.

Wracając jednak do testów, z każdą kolejną rundą, pojawiały się nowe pomysły dotyczące realizacji znaków graficznych, jak również wykorzystania kafelków. Nie chcę zdradzać za wiele, nie mogę się jednak doczekać testowania gry z naszymi dziećmi i opowiedzenia o ich wrażeniach.

**Joanna Dziecioł** - testerka gry

**Magdalena Elegńczyk** - przedstawicielka Zespołu Szkół w Osieńskich, testerka gry

**Kacper Grzanka** - trębacz, kompozytor, projektant wydruku gry

- **Gra planszowa Struktury v.0.2.**

- **Projekt został dofinansowany z Ministerstwa Kultury w ramach programu „Kultura Dostępna”. Projekt realizuje Fundacja Akademii Muzycznej w Poznaniu, a partnerem jest Zespół Szkół w Owińskich.**
- **premiera: 2022 r.**