

# ARTIFAKE

sztuka i fake newsy –  
scenariusze warsztatów



---

**Scenariusze są pomocą do realizacji warsztatów dotyczących fake newsów, manipulacji, dezinformacji oraz tego, jak działa umysł w warunkach rozproszenia i przebodźcowania. Nawiązują do konkretnych prac artystycznych powstałych w ramach projektu Artifake. Są również treningiem kreatywnego myślenia. Poprzez działania manualne uczestnicy warsztatów w praktyczny sposób przyswajają wiedzę i utrwalają ją. Poziom trudności zadań jest dopasowany do odbiorców w różnym wieku. Mechanizm rozprzestrzeniania się fake newsów ilustrują metafory: labiryntu, iluzji, szumu i niezwyklej krainy, w której nic nie jest tym, czym się wydaje. Punktem wyjścia jest świadomość, że opór wobec manipulacji to także umiejętność wyciszenia się, skupienia i uważnego przyglądania otaczającej rzeczywistości. Większa refleksyjność to mniejsze prawdopodobieństwo kompulsywnego udostępniania nieprawdziwych informacji. Dezinformacja działa skutecznie, kiedy powoduje zamęt i niepokój. Spokój sprzyja racjonalnemu myśleniu. Scenariusze mogą być realizowane samodzielnie lub służyć jako pomoc dydaktyczna rodzicom i nauczycielom.**

---

**ARTIFAKE**

sztuka i fake newsy –  
scenariusze warsztatów

# 2+2 =5.

## Fake news formularz

słowa klucze:

fake news, manipulacja, dezinformacja, wyłudzenie informacji

---

grupa docelowa:

młodzież licealna (15 – 19 lat)

---



### główne założenia:

Uczestnicy warsztatów poznają pojęcia takie jak manipulacja i dezinformacja bazujące na ludzkiej skłonności do ufania autorytetom: władzy i ekspertom. Z tego zaufania korzystają twórcy fake newsów i oszuści wyłudzający dane. Informacja, która wygląda na urzędową, wydaje się poważna, a sprawa, której dotyczy niecierpiąca zwłoki, często wymaga działania polegającego na wypełnianiu dokumentów. Bywa to frustrujące, żmudne i opresyjne, ale jest nieuniknione. Uczestnicy warsztatu również zostaną zaproszeni do wypełnienia formularza, ale tym razem będzie on narzędziem do demaskacji mechanizmów dezinformacji oraz formą artystyczną i recyklingową.



### czas realizacji działania:

1,5 godziny



### potrzebne sprzęty:

rzutnik/ekran, komputer, stoły i krzesła, miejsce na ekspozycję prac (stół, ściana, podłoga)



### niezbędne materiały:

- ♦ kartki A4, nożyczki, kleje, czarne pisaki
  - ♦ wydruki z formularzem (załącznik)
  - ♦ prezentacja o fake newsach, manipulacji, dezinformacji i propagandzie
- 



### przebieg działania:

**1.** Uczestnicy oglądają prezentację i dyskutują o zawartych w niej treściach, poznają definicje fake newsów, psychologiczne aspekty podatności na dezinformację (np. rozproszenie, niepokój), dowiadują się także, czym jest tzw. fact checking, czyli weryfikacja wiadomości z Internetu, i jak można go samodzielnie stosować.

**2.** Uczestnicy poznają pracę Alicji Patanowskiej i Marcina Sawińskiego „FAKE NEWS ARCHIWUM”, której mechanizm drukuje na oczach widza zweryfikowane

fake newsy, na bieżąco wyszukiwane w sieci przez specjalnie zaprogramowany komputer, oraz pracę Pawła Kulczyńskiego „2+2=5”, która udaje system dźwiękowej informacji publicznej, z powagą emitując w przestrzeń miejską jawnie fałszywe komunikaty. Ich nadawcą był nieokreślony instytut (godne zaufania źródło wiedzy naukowej) lub ministerstwo (reprezentujące majestat prawa i władzę).

**([arttransparent.org/event/artifake-art-invades-fakes](http://arttransparent.org/event/artifake-art-invades-fakes))**

**3.** Rozmowa z uczestnikami o innych tekstach kultury, w których władza manipuluje informacjami, biurokracja jest bronią, a świat iluzją (np. George Orwell, „Rok 1984”, film „Matrix”, Franz Kafka, „Proces”, „Zamek”).

**4.** W praktycznej części warsztatu uczniowie wypełniają fikcyjny formularz, w którym pytania i polecenia mają surrealistyczny charakter. Tym samym, poprzez własne działanie, utrwalają wiedzę o dezinformacji podszywającej się pod prawdę.

**5.** W podsumowaniu warsztatu uczestnicy wracają do poznanych w pierwszej części pojęć i poddają refleksji postawy wobec podejrzanych informacji oraz zastanawiają się nad sposobami ochrony prywatności.





*ueller*

**13.** Miejsce na kompozycję z liter imitującą padający deszcz

**14.** Wpisz hasło składające się z co najmniej jednej wielkiej litery, jednej małej litery, jednego znaku specjalnego i jednego znaku drogowego


**15.** Numer PESEL



**16.** Adres zamieszkania babci

**17.** Numer konta bankowego i hasło do niego **(tylko wyraźnie)**

**18.** Oceń swój nastrój w skali od - 10 do + 10

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**19.** PIN i PUK PUK (Kto tam?)


\*\*\* Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji pracy twórczej zgodnie z rozporządzeniem mojej woli. Czytam uważnie teksty napisane małym druczkiem.

podpis

# 2+2=5.

## Iluzje i labirynty

słowa klucze:

iluzja, fake news, labirynt, decyzja, szum

---

grupa docelowa:

dzieci szkolne, klasy 1 – 3 (7 – 10 lat)

---



### główne założenia:

Warsztat ma na celu zwrócenie uwagi na to, jak działa iluzja. Uczestnicy uczą się, że można widzieć to, czego tak naprawdę nie ma. Dowiadują się także, że czasami bardzo łatwo jest stwierdzić, że dana informacja jest nieprawdziwa (np.  $2+2=5$ ), a innym razem fałszywe wiadomości (fake newsy) udają te prawdziwe i trzeba uważać, żeby nie dać się nabrać.



### potrzebne sprzęty:

rzutnik/ekran, komputer, stoły i krzesła, miejsce na ekspozycję prac (stół, ściana, podłoga)



### niezbędne materiały:

- ♦ kartki A3, nożyczki, kleje, czarne pisaki, ołówki, ścinki z niszczarki do papieru
  - ♦ prezentacja o iluzji i podejmowaniu decyzji
- 



### przebieg działania:

**1.** Uczniowie oglądają prezentację, dyskutują o zawartych w niej treściach, poznają pojęcia: fake news i iluzja. Oglądają przykłady dzieł sztuki wykorzystujących złudzenia optyczne, figur niemożliwych i niejednoznacznych (m.in. prace M. C. Eschera) oraz różnego typu labirynty.

Przykładowe pytania prowadzącego:

- ♦ Jak to możliwe, że widzicie dwie różne rzeczy w tym samym momencie?
- ♦ Czy zdarzało wam się wcześniej ulec złudzeniu optycznemu (kiedy, podajcie przykłady takich sytuacji)
- ♦ Jak myślicie, po co stosuje się iluzje w architekturze?
- ♦ Czy zdarzyło wam się uwierzyć w nieprawdziwą informację?
- ♦ Czy korzystacie z Internetu? Czy szukacie tam informacji? A może robią to wasi rodzice?
- ♦ Czy informacji w Internecie jest dużo czy mało?

Jak myślicie, czemu służą nieprawdziwe informacje w Internecie?

- ♦ Czym jest labirynt? Co trzeba zrobić, żeby z niego wyjść?
- ♦ Co pomaga wam podejmować decyzje?

**2.** Uczestnicy poznają pracę Alicji Patanowskiej i Marcina Sawińskiego „FAKE NEWS ARCHIWUM”, której mechanizm drukuje na oczach widza zweryfikowane fake newsy, na bieżąco wyszukiwane w sieci przez specjalnie zaprogramowany komputer, oraz pracę Pawła Kulczyńskiego „2 + 2 = 5”, która udawała system dźwiękowej informacji publicznej, z powagą emitując w przestrzeń miejską jawnie fałszywe komunikaty.

**([arttransparent.org/event/artifake-art-invades-fakes](http://arttransparent.org/event/artifake-art-invades-fakes))**

**3.** Uczniowie wykonują ćwiczenie plastyczne: na kartce A3 układają skrawki papieru z niszczarki, tak by utworzyły labirynt. Kiedy są zadowoleni z efektu, przyklejają ścinki do kartki. Mogą też dorysowywać elementy labiryntu czarnymi pisakami.

**4.** Uczniowie zamieniają się labiryntami i szukają dróg wyjścia, rysując ołówkami.

**5.** Wypełnione labirynty wracają do autorów. Uczniowie prezentują prace i komentują je. Rozmawiają o tym, czy łatwo było znaleźć drogę z labiryntu, czy pojawiły się fałszywe tropy i pułapki.

**6.** Prowadzący sugeruje uczniom, że przed podjęciem decyzji warto upewnić się, czy ktoś ich nie nabiera, i że takie nabieranie może też zdarzyć się w Internecie, więc warto sprawdzać, czy informacja, na którą natrafiają, jest prawdziwa (zapytać rodzica, nauczyciela, zajrzeć do encyklopedii).

# Uwaga szum!

słowa klucze:

fake news, dezinformacja, manipulacja, kultura nadmiaru, szum informacyjny, przebudźcowanie, chaos, harmonia, cisza, uwaga, uważność, koncentracja

---

grupa odbiorców:

seniorzy

---



## główne założenia:

Warsztat ma na celu zwrócenie uwagi na to, jaki wpływ na funkcjonowanie człowieka ma przeciążenie nadmiarem bodźców i jaki jest związek szumu informacyjnego z podatnością na manipulację i skutecznością fake newsów. Drugim założeniem jest ukazanie, że szum i chaos tak samo jak harmonia i cisza są wizualizowane i przedstawiane za pomocą środków plastycznych w sztuce. Zarówno oglądanie, jak i tworzenie sztuki może służyć wyciszeniu i ćwiczeniu koncentracji.



## czas realizacji działania:

1,5 godziny



## potrzebne sprzęty:

rzutnik/ekran, komputer, stoły i krzesła, miejsce na ekspozycję pracy (stół, ściana, podłoga)



## niezbędne materiały:

kartki A4, kolorowy papier, nożyczki, kleje, kolorowe pisaki, kredki, farby, tusze, kubki z wodą, palety, pędzle

prezentacja I z informacjami o fake newsach, dezinformacji, manipulacji, szumie informacyjnym, przebudźcowaniu i wpływie tych zjawisk na funkcjonowanie człowieka w aspekcie percepcji i podejmowania decyzji

prezentacja II z przykładami dzieł plastycznych o charakterze harmonijnym i chaotycznym

---



## przebieg działania:

**1.** Uczestnicy oglądają pierwszą prezentację i dyskutują o zawartych w niej treściach (prezentacja i dyskusja moderowana przez prowadzącego), w prezentacji pojawia się praca Alicji Patanowskiej i Marcina Sawińskiego „FAKE NEWS. ARCHIWUM” wykonana w projekcie ARTIFAKE: ART INVADES FAKES. ([arttransparent.org/event/alicja-patanowska-i-marcin-sawinski-fake-news-archive/](https://arttransparent.org/event/alicja-patanowska-i-marcin-sawinski-fake-news-archive/))

**2.** Uczestnicy oglądają drugą prezentację, rozmawiając o tym, w jaki sposób,

za pomocą środków takich jak kompozycja, plama, kolor, światłocień, przekazać wrażenie niepokoju lub spokoju.

**3.** Uczestnicy wykonują ćwiczenie nr 1 – dwie kompozycje z kwadratów (inspirowane sztuką Kazimierza Malewicza), jedną o charakterze dynamicznym, drugą o charakterze statycznym.

**4.** Uczestnicy wykonują ćwiczenie nr 2 – przedstawiają chaos i spokój za pomocą różnego rodzaju linii.

**5.** Uczestnicy wykonują ćwiczenie nr 3 – przedstawiają chaos i spokój za pomocą plam i koloru.

**6.** Podsumowanie warsztatu. Uczestnicy oglądają wykonane prace, dzielą się autorskim komentarzem na temat swojej realizacji i przebiegu zajęć.

# Tworzenie niesamowitych historii

słowa klucze:

teoria spiskowa, fake news, dezinformacja, manipulacja, narracja, stoboard, „kopiuj wklej”

---

grupa odbiorców:

dorośli (zainteresowani pisaniem)

---



## główne założenia:

Celem warsztatu jest przekazanie odbiorcom wiedzy na temat teorii spiskowych oraz mechanizmów powielania fake newsów, a także, równolegle, trening twórczy w wymyślaniu własnych narracji, bazujących na cudzych (fikcyjnych i spiskowych) historiach.



## czas realizacji działania:

1,5 godziny



## potrzebne sprzęty:

rzutnik/ ekran, komputer, stoły i krzesła, miejsce na ekspozycję zdjęć (stół, stolik) i na ekspozycję prac (stół, ściana, podłoga)



## niezbędne materiały:

- ♦ kartki A3, nożyczki, kleje, czarne pisaki, spinacze do papieru, odbitki fotograficzne (co najmniej 5 dla każdego uczestnika + co najmniej 10 dodatkowych), wydruki z Internetu z teoriami spiskowymi
  - ♦ prezentacja dotycząca zagadnień omawianych na warsztacie
- 



## przebieg działania:

**1.** Uczestnicy oglądają prezentację dotyczącą teorii spiskowych, fake newsów i manipulacji. Rozmawiają o przykładach teorii spiskowych znanych z historii, literatury, kina (np. historia zakonu templariuszy, książka „Kod Leonarda da Vinci” itp.) Zastanawiają się, czemu służyły i służą teorie spiskowe, na jakie potrzeby człowieka odpowiadają, na czym polega ich potencjał, od czego zależy podatność odbiorców na nie, co można zrobić, aby nie dać się oszukać i nie przyczyniać się do wzrostu popularności teorii spiskowych

**2.** Dyskusja moderowana: uczestnicy zastanawiają się, na czym polega „dobra historia”, szukają archetypowych, baśniowych scenariuszy w tekstach kultury (np. „Romeo i Julia”, „Kopciuszek”, podróż bohatera). Uczą się rozpoznawać głównego

bohatera, pomocników, przeciwnika, strażników progu, fałszywego bohatera oraz etapy: ekspozycję, zawiązanie się intrygi, perypetie, zdobycie skarbu, przemianę bohatera, powrót do domu. Korzystają ze schematów opracowanych w:

- ♦ Władimir Propp, „Morfologia bajki”, 1928.
- ♦ Joseph Campbell, „Bohater o tysiącu twarzy”, 1949.
- ♦ Christopher Vogler, „Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy”, 1992.

**3.** Uczestnicy poznają także pojęcie storyboard i jego zastosowanie w pracy nad scenariuszem.

**4.** Uczestnicy dowiadują się, że działanie będzie polegało na kolażu tekstowym w wersji analogowej. Dyskusja o kopiowaniu i wklejaniu manualnie i w Internecie.

---

**1.** Zadanie praktyczne, praca nad własnymi historiami:

- a.** uczestnicy spontanicznie, bez namysłu wybierają pięć fotografii spośród rozłożonych na stole
- b.** uczestnicy układają fotografie obok siebie na kartkach A3, wyobrażając sobie, że tworzą one historie
- c.** uczestnicy pod każdym zdjęciem układają fragment historii, wycinając poszczególne słowa z dostępnych materiałów tekstowych (wydruków z Internetu), nie wolno im dopisywać słów, mogą ewentualnie wycinać i składać pojedyncze litery. W historii powinien pojawić się element spisku.

**2.** Prezentacja historii stworzonych przez uczestników. Podsumowanie dyskusji o strukturze narracji i trudności w samodzielnym wymyśleniu vs. powielaniu treści.



# Powietrze jest różowe. Warsztat z grą „Ministerstwo informuje”

słowa klucze:

informacja, fake news, manipulacja, władza, realizm, surrealizm

---

grupa odbiorców:

rodziny z dziećmi od 6 lat

---



## główne założenia:

celem warsztatu jest z jednej strony trening kreatywności, z drugiej zwrócenie uwagi dzieci na to, że fikcyjne informacje mogą udawać prawdziwe.



## potrzebne sprzęty:

rzutnik/ekran, komputer, stoły i krzesła, miejsce na ekspozycję prac (stół, ściana, podłoga)



## niezbędne materiały:

gra „Ministerstwo informuje” ([arttransparent.org/wp-content/uploads/2021/12/gra\\_ministerstwo\\_informuje.pdf](https://arttransparent.org/wp-content/uploads/2021/12/gra_ministerstwo_informuje.pdf)),  
pionki, kostka, kartki A4, kolorowe kredki/pisaki

---



## przebieg działania:

**1.** Uczestnicy rozmawiają o tym, jak wygląda rzeczywistość, którą widzą teraz i z którą stykają się na co dzień. Odpowiadają na pytania prowadzącego, takie jak np. jaki kolor ma słońce? Ile oczu ma człowiek? Co się dzieje z piłką, kiedy ją podrzucamy? Jaki smak ma cytryna?

**2.** Następnie uczestnicy zapoznają się z pracą Pawła Kulczyńskiego „2+2=5” wykonaną w ramach projektu ([arttransparent.org/event/artifake-art-inva-des-fakes/](https://arttransparent.org/event/artifake-art-inva-des-fakes/)). Oglądają fotodokumentację i nagranie, rozmawiają o usłyszanych komunikatach (np. „drzewa szkodzą”, „od koronawirusa rosną skrzydła” – czy to prawda?)

**3.** Uczestnicy rozmawiają o fantastycznych światach, które znają np. z bajek. Prowadzący może podać przykłady Krainy Czarów, Nibylandii, Narni, Hogwartu. Czym te światy różnią się od naszego?

**4.** uczestnicy w grupach rodzinnych grają 30 minut w grę „Ministerstwo informuje”, rzucają kostką i poruszają się pionkami wg instrukcji oraz wykonują prace plastyczne.

**5.** podsumowanie warsztatu, prezentacja powstałych prac. Prowadzący zwraca uwagę na rolę wyobraźni, która pozwala wymyślać fantastyczne krainy i historie, ale także na to, że bezpiecznie jest, kiedy wiemy, że mamy do czynienia z fikcją, a niebezpiecznie, kiedy fikcyjna informacja udaje prawdziwą (tak jak ma to miejsce w przypadku fake newsów).

# Owijanie w bawełnę

słowa klucze:

przemiana, wyobraźnia, drzewo majowe, artysta, sztuka

---

grupa docelowa:

dzieci w wieku 3 – 6 lat

---



## główne założenia:

Działania warsztatowe wykorzystują naturalną dla dzieci umiejętność zabawy i wyobraźnię, pozwalającą udawać, że rzeczy są czymś innym, niż są w rzeczywistości. W pracy artystki Lliany Zeic wykonanej w ramach projektu ARTIFAKE ([arttransparent.org/event/artifake-art-invades-fakes/](http://arttransparent.org/event/artifake-art-invades-fakes/)) Iglica – pomnik przed Halą Stulecia we Wrocławiu, ozdobiona wstążkami, zamienia się w drzewo majowe. Warsztat może być prowadzony przez rodzica dla dziecka lub dzieci w domu bądź przez opiekuna kilkusobowej grupy (np. w przedszkolu).



## czas realizacji działania:

1 godzina



## potrzebne sprzęty:

miejsce do siedzenia: mata / poduszki



## niezbędne materiały:

wybrane przedmioty codziennego użytku, np. szczotka do włosów, łyżka, krzesło itp., szarfy z bawełny w kolorze różowym (ew. paski wycięte z bibuły), krótka prezentacja dotycząca omawianych treści

---



## przebieg działania:

1. Dzieci oglądają zdjęcia przedstawiające Iglicę pod Halą Stulecia we Wrocławiu, tak jak wygląda ona na co dzień i jak zmieniła się podczas realizacji pracy Liliany Zeic. Prowadzący pyta o zmiany, jakie widzą, i tłumaczy, że artystka zmieniła iglicę w majowe drzewo (Maibaum). Pokazuje inne zdjęcia majowych drzew i w prosty sposób opowiada o zwyczajach z nimi związanych.
2. Dzieci rozmawiają o tym, jak za pomocą wyobraźni, podczas zabawy, można zmienić jakąś rzecz w inną, oglądają prezentację dotyczącą starych zabawek (miotła staje się konikiem, guziki żołnierzykami itp.) lub innych znanych im rzeczy, które zmieniają funkcję przez dodanie/odjęcie elementu (np. wózek gondola, który zmienia się w spacerówkę i fotelik samochodowy).
3. Rozmowa z dziećmi o tym, w co mogłyby się zmienić ich domowe sprzęty, zbieranie pomysłów.

**4.** Dzieci otrzymują szarfy z bawełny lub bibuły i przedmioty, które mają zmienić w coś innego. Zmiana jest umowna i dzieje się głównie w wyobraźni (tak jak w pracy Liliany Zeic. Iglica dalej wygląda jak Iglica, nie jak drzewo). Prowadzący pomaga dzieciom i naprowadza je na pomysły.

**5.** Podsumowanie zabawy, rozmowa o powstałych przedmiotach. Rozmowa może być w formie zgadywanki. Prowadzący podkreśla rolę wyobraźni w zabawie i w sztuce.

# Świadomy spacer

słowa klucze:

bodźce, uwaga, koncentracja, rozproszenie, zapamiętywanie, audiosfera, ikonosfera

---

grupa docelowa:

dzieci w wieku 10 – 14 lat

---



## główne założenia:

Celem warsztatu jest zwrócenie uwagi na liczbę i rodzaj docierających z zewnątrz bodźców, będących elementami lokalnej audiosfery i ikonosfery, oraz na procesy percepcji, uwagi i zapamiętywania. Warsztat może być przeprowadzony w ramach zabawy rodzica z dzieckiem/dziećmi lub przez opiekuna w grupie zorganizowanej (np. klasie szkolnej).



## niezbędne materiały:

notes i długopis

---



## przebieg zadania:

1. Uczestnicy dzielą stronę w notesie na kolumny zatytułowane: dźwięki, kolory, zapach, ruch, informacja (np. znaki drogowe, reklamy), informacja z ciała (np. ból, swędzenie)
2. Uczestnicy wychodzą na półgodzinny spacer, podczas którego w odpowiedniej kolumnie zapisują to, co zwraca ich uwagę, i czas, w którym się pojawiło (np. „odgłos przejeżdżającego samochodu 13.50”, „zadyszka 14.15”, „kolorowe liście spadające z drzewa 14.17”). Uwaga: uczestnicy nie mogą zaglądać do telefonu podczas spaceru.
3. Uczestnicy po powrocie ze spaceru odczytują swoje zapiski, sprawdzają, ile informacji pokryło się z notatkami innych, a na co tylko oni zwrócili uwagę. Zastanawiają się, czy to, co widzieli, słyszeli i czuli, wpływało na ich samopoczucie.
4. Po półgodzinnej przerwie na dowolną aktywność uczestnicy starają się odtworzyć z pamięci swoje notatki, zapisują je na osobnej kartce (bez określenia czasu). Po ukończeniu zadania konfrontują zapiski robione z pamięci z powstałymi podczas spaceru. Jaką część udało im się zapamiętać?
5. Rozmowa podsumowująca, prowadzący zwraca uwagę na to, jak dużo bodźców dociera do nas ze świata zewnętrznego i z naszego organizmu i jak wiele nas omija, kiedy skupiamy się na bodźcach z telefonu. Zwraca uwagę także na to, że w sytuacji, gdy dociera do nas tyle informacji, z których nie zdajemy sobie spr-

wę, trudno nam skupić się na czytaniu wiadomości albo podejmowaniu decyzji i łatwo możemy paść ofiarą manipulacji.

**6.** Uczestnicy rozmawiają także o tym, które z bodźców najsilniej utkwily im w pamięci i dlaczego. Ćwiczenie z przypominaniem sobie notatek ze spaceru może zostać powtórzone kolejnego dnia.

Zadanie może być także wykonywane samodzielnie przez starsze dzieci i osoby dorosłe w domu, a jego czas dowolnie modyfikowany.

# Patrz uważnie

słowa klucze:

uwaga, uważność, rozproszenie, skupienie

---

grupa docelowa:

osoby dorosłe

---



## główne założenia:

Warsztat polega na ćwiczeniu uważnego przyglądania się obrazom.



## potrzebne sprzęty:

komputer/smartfon



## niezbędne materiały:

reprodukcja obrazu z załącznika (na komputerze/smartfonie/wydruk)

---



## Przebieg zadania:

Uczestnik przygląda się ilustracji poniżej (znajduje się także w załączniku) i odpowiada na pytania:

1. Ile gron agrestu widać na obrazie?
2. Jaki mają kolor, jaki odcień?
3. Jaka jest ich faktura, jaka jest ich temperatura?
4. Skąd pada światło?
5. Czy coś znajduje się za kamiennym postumentem, jeśli tak, co to może być?
6. Co jest napisane na kamieniu?
7. Wyobraź sobie, że przegryzasz skórkę i zjadasz agrest, jaki ma smak?

Ważne jest, aby na czas wykonywania ćwiczenia odciąć się od powiadomień i próbować minimalizować wpływ rozpraszających myśli.

Podobne pytania można zadawać sobie patrząc na inne obrazy.





Adriaen Coorte, *Agrest na stole*, 1701,  
Cleveland Museum of Art,  
licencja Creative Commons



# ARTIFAKE

ART INVADES PROPAGANDA

---

**ARTIFAKE (Art Invades Fake) to transregionalny projekt realizowany w Polsce, Ukrainie i Armenii, którego celem jest promowanie świadomego odbioru przekazów medialnych i krytycznego podejścia do dezinformacji i fake newsów poprzez badanie propagandy z wykorzystaniem sztuki w przestrzeni publicznej.**

---

**Autorki scenariuszy:**

Maria Marszałek i Adriana Myśliwiec

**Ilustracje:**

Adriana Myśliwiec

**projekt graficzny/skład:**

Grupa Projektor

**Produkcja:**

Fundacja Art Transparent

© Art Transparent



Dofinansowano ze środków Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu pochodzących z Funduszu Promocji Kultury