SZTUKA DLA DZIECKA. TRADYCJA WE WSPÓŁCZESNOŚCI

STRESZCZENIE
Grzegorz Leszczyński

Tom studiów powstał jako plon obrad dyskusyjnego „okrągłego stołu", przy którym przedstawiciele różnych dziedzin nauki – specjaliści z zakresu psychologii, pedagogiki, mediów, filmu, teatru, literatury, kulturoznawstwa, socjologii, twórcy, animatorzy i krytycy – podjęli refleksję nad obecnością treści tradycyjnych nie tylko we współczesnej sztuce dla dziecka, także w obszarach wyznaczonych przez kulturę przełomu tysiącleci – takich jak gry komputerowe i RPG (role-playing game), Internet, rekonstrukcje archeologiczne i historyczne, warsztaty towarzyszące ekspozycjom muzealnym.

Książka składa się z trzech części. Pierwsza z nich, zatytułowana ***Znaki tożsamości – znaki czasu***, koncentruje się wokół zagadnień podstawowych dla omawianych problemów: kwestii definiowania tradycji w obszarze społecznego życia współczesnych młodych pokoleń, kierunków transformacji wzorców klasycznych w formach kultury najbliższych młodemu człowiekowi, wreszcie sposobów wykorzystania nowych technologii w procesie rozwoju zainteresowań twórczych i spontanicznej aktywności dziecka.

Wojciech Burszta (*Tradycja z perspektywy współczesnej refleksji kulturoznawczej*) wskazuje na swoisty paradoks tradycji: jest ona bardzo silna tam, gdzie się o niej nie mówi, a słaba tam, gdzie mówi się o niej dużo. Autentyczna, żywa tradycja jest nieuświadamianym, rutynowym elementem codzienności lub zachowań rytualnych, ale kiedy traci swoją moc, poddaje się ją interpretacji i zabiegom „doceniania". Wpisana jest w zbiorowy obyczaj, jest „motorem i kołem zamachowym" życia wspólnoty, a także łącznikiem między przeszłością i teraźniejszością. Ludzie podlegli tradycji wierzą w z góry dany porządek rzeczy, który przychodzi „z zewnątrz" w postaci autorytetu niepodważalnego, z którym się „nie negocjuje". W społeczeństwach tradycyjnych przeszłość jest otoczona szacunkiem, ceni się symbole, gdyż utrwalają one doświadczenia pokoleń. W czasach ponowoczesności w ramach kapitalizmu kulturowego tradycja staje się towarem, zasobnikiem niosącym praktyczne korzyści. Kultura-jako-zasób jest jedynie pretekstem do działań edukacyjnych, artystycznych i kulturalnych, które przyjmują postać hybrydyczną – wychodzą od zastanej wiedzy, ale przekształcają ją w nową wartość wynikającą z aktywności działających osób i grup, które w istocie zreinterpretują istniejące zasoby, tworząc z nich zbiór otwarty na kolejne przekształcenia. I w tym właśnie autor upatruje nadziei na to, że dzisiejsze przekształcenie kultury w zasoby, z których buduje się wyobrażenia, doznania i estetykę codzienności, nie do końca da się sprowadzić do rynku, zysku i metakulturowej gry o globalnym wymiarze.

Maria Paula Stasiakiewicz (*Tożsamość i symbol. Rola sztuki w kształtowaniu się tożsamości dziecka*) wskazuje na trzy nierozerwalne elementy oceny sztuki dla dziecka: wartość aksjologiczną, poziom estetyczny oraz psychologiczną dostępność dla odbiorcy i znaczenie dla funkcji wspierających rozwój. W swoim studium skupia się na trzeciej z wymienionych perspektyw, podejmuje próbę wpisania aktywności artystycznej w psychologiczny kontekst rozwoju człowieka, szczególnie – procesu tworzenia reprezentacji świata i siebie, budowania tożsamości w toku komunikacji kooperacyjnej. Odwołując się do neuroestetycznej koncepcji sztuki Ramachandrana i Hirsteina oraz rozwijanej przez Siegla neurobiologii doświadczenia interpersonalnego – zatem podejść, które łączy poszukiwanie neurobiologicznych podstaw ludzkich zachowań – przedstawia aktywność artystyczną jako rozwojową konieczność, której adaptatywny sens obejmuje kształtowanie się ludzkiego umysłu w toku interpersonalnej komunikacji. W tym ujęciu sztuka rodzi się z potrzeby komunikacji, budowania reprezentacji świata i tworzenia systemu Ja.

Marta Karasińska (*Realne? Wirtualne? Dziecko w postmetropolis*) dowodzi, że wirtualne miasta z RPG (role-playing game) są reakcją na zdekonstruowanie wielkich gatunków epickich, tworem kulturowym stanowiącym pochodną likwidowanego miejsca. Stają się odpowiedzią na dokonane przez ponowoczesność unieważnienie tautologicznego topoi miejsca i paradoksalnie przywracają swoim użytkownikom utracony model miasta tradycyjnego. Świadomie poddane estetycznej dyrektywie abject, związanej zarówno z folklorem dziecięcym, jak konwencją baśni magicznej, służą niezaspokajanej przez postmetropolis potrzebie wyodrębnienia. Zrodzone z idei, reprezentacji bez reprezentowanego, rozgrywane na cyfrowej mapie niewidzialnych miast, wprowadzone do kulturowego uniwersum postmetropolis jak koń trojański rozsadzają je od środka, przypominając o cywilizacyjnym rudymencie – historii, tradycji i wielkiej narracji.

Punktem wyjścia dociekań **Antoniego Porczaka (*Zwiastowanie typu Adobe*)** jest stwierdzenie, że w kulturze współczesnej coraz więcej zależy od nas samych, indywidualnych podmiotów działających za pomocą nowych technologii na rzecz międzyludzkiej *wymiany wyobrażeń*. Nie jesteśmy już zdani jedynie na *obrazy* cudze (galerie, telewizja itp.), ale tworzymy własne, a one w globalnej sieci informacyjnej mogą stać się przedmiotem wymiany z innymi. Pokolenie ludzi dorosłych ciągle jeszcze widzi w nowych technologiach zaledwie zmianę środków ekspresji, które stara się dopasować do starych idei kultury papieru, natomiast dzieci i młodzież opanowują środki medialne z marszu, jako naturalne i być może w ogóle nie muszą przechodzić przez *edukację papieru*, farb i kredek, jeśli ich opiekunowie i nauczyciele potrafią pogodzić się z myślą, że żyjemy już w innym świecie niż: analog, papier, hand made i inne techniki poprzednich wieków. Ciągle jeszcze producenci filmów dla dzieci są przekonani, że jedynie ich produkcja jest społecznie uprawniona do zarządzania zbiorową wyobraźnią dzieci. Istotnym błędem jest obrzydzanie cyberkultury, zniechęcanie do niej zamiast racjonalizowania i wykorzystywania nowych możliwości.

Część druga książki, zatytułowana ***Ceremonie przejścia***, podejmuje analizy różnych form obecności tradycji w sztuce dla dziecka: filmie, książce, teatrze, muzyce.

Maria Pomianowska (*Wielokulturowość a tożsamość. Dzieci w globalnej wiosce*) prezentuje efekty pracy z dziećmi reprezentującymi różne kultury muzyczne. Podczas przygotowań dzieci zaprezentowały swój repertuar (muzyka ludowa), w ich odczuciu nawiązujący melodycznie lub rytmicznie do wybranych dzieł Chopina. Ponadto przygotowały wspólnie trzy mazurki Chopina na instrumenty klasyczne, afrykańskie, azjatyckie i polskie (góralskie). Na koncertach dzieci przedstawiały krótkie programy związane z muzyką tradycyjną kultury, z której pochodzą, a po indywidualnych prezentacjach zagrały i zaśpiewały wybrane utwory Chopina przygotowane wspólnie na instrumentarium międzynarodowym. Obok nauki umiejętności czysto muzycznych czy tanecznych podczas trwania warsztatów i przygotowań do koncertów, a także w trakcie realizacji trasy koncertowej zawiązały się międzynarodowe przyjaźnie, krzyżowały kultury, emocje, doświadczenia. Po raz kolejny okazało się, że muzyka i taniec to język uniwersalny, którego może nauczyć się każdy bez względu na rasę czy kulturowe uwarunkowania.

Tomasz Rokosz (*Dziecko – twórca, bohater czy odbiorca? Analiza wybranych gatunków polskiego folkloru*) poddaje analizie różne formy i gatunki dziecięcych gier i zabaw, wskazując, że dziecko jako ich uczestnik pełni różne funkcje: twórcy, wykonawcy, bohatera, rzadziej odbiorcy. Szczególnie wiele uwagi poświęca tekstom folklorystycznym – poczynając od śpiewanych małemu dziecku kołysanek (które są żywymi reliktami twórczości ludowej) poprzez niegdyś rozpowszechnione, dziś rzadko już wykorzystywane w żywym obiegu, na tekstach o funkcjach „magicznych” kończąc.

Małgorzata Litwinowicz-Droździel (*Stare historie na nowe czasy. Sztuka opowiadania wobec tradycji*) omawia zagadnienia związane z żywą tradycją opowiadania. Stwierdza, że ważny jest osobisty kontakt opowiadacza ze słuchaczami, nastrój tajemnicy, niedopowiedzenie, intonacja. Należy opowiadać tylko te historie, które samemu darzy się uczuciem i w których odnaleźć można własne emocje, przeżycia, przemawiające symbole. Z tej perspektywy omawia znane ballady Mickiewicza – zdaniem autorki nie jest ważna ich treść, wszystkim znana, lecz tworząca się w trakcie opowieści radość z uczestniczenia we wspólnocie słuchania, przyjemność „bycia tam“, dopowiadania i dośpiewywania opowieści, a wrażenie wędrowania w pełnym uniesienia korowodzie jest ważniejsze niż morał.

Grzegorz Leszczyński (*Trickster Artysta. Ponowoczesne gry archetypowe*) dowodzi, że współczesny twórca utworów literackich, filmowych, przedstawień teatralnych pełni utrwaloną w kulturze rolę trickstera. Żonglując motywami, nie licząc się ze świadomością odbiorców, ukazując śmieszność spraw i tematów „świętych” czy na różne sposoby tabuizowanych, uczy krytycyzmu: to, co odwrócone na opak, przedrzeźnione czy po prostu śmieszne, staje się mniej groźne, ale też mniej autorytatywne. Właśnie dlatego trickster musi – czy chce tego, czy nie chce – być antypedagogiczny, ośmieszać patos, niweczyć „wychowanie do wartości” i chwalić anarchię. Formułowane przezeń mądrości i sentencje – czy to w komentarzach narracyjnych, czy w formie wypowiedzi rezonerskich – z racji właściwej kulturze plebejskiej zasady sprowadzania obowiązujących ideałów do wymiarów materialnych i konkretnych mają (przynajmniej częściowo) wymiar prowokacji i ocierają się o groteskę. Błazenada i karnawalizacja nie może iść w parze z wiarą w nienaruszalność głoszonych w społeczeństwie zasad, niezależnie od tego, czy są to zasady estetyki i tzw. dobrego smaku, czy pryncypia moralne, czy jakiekolwiek dogmaty, ideały, wzory bądź normy.

Danuta Świerczyńska-Jelonek (*Baśniowość i antropologiczna wrażliwość współczesnej obyczajowej i psychologicznej literatury młodzieżowej*) wskazuje na obecną w twórczości dla nastolatków kategorię wrażliwości antropologicznej, ważną w tym okresie rozwoju psychicznego, gdy kryzys zaufania do dotychczasowych autorytetów nie pozwala młodemu człowiekowi na bezpieczne budowanie własnego świata wartości i rozpoznanie własnych stanów emocjonalnych. Dawne i współczesne „otwarte antropologicznie” lektury dla młodego czytelnika pozwalają mu rozpoznać jego własne problemy, umożliwiają głębokie spojrzenie na problemy innych ludzi. Utwór antropologicznie wrażliwy, podnoszący pryncypia moralne, osadzony w obszarach humanistycznych wartości, zarazem daleki od doraźnego interesu pedagogicznego czy politycznego, może prowadzić do rozumienia samego siebie i innego człowieka, rozpoznawania własnej tożsamości, osobistych i społecznych relacji z ludźmi. Może więc stać się busolą moralną, która nastoletniego czytelnika poprowadzi zarówno ku sobie, jak i ku innym.

Monika Milewska (*Wejście smoka w XXI wiek. Bajkowe metamorfozy smoka w perspektywie antropologicznej*) podjęła antropologiczną analizę przekształceń motywu smoka w baśni współczesnej. Współczesny smok to mały wegetarianin, nie wywołuje lęku, nie zieje ogniem. Taka wizja pozwala dziecku na lepsze oswojenie świata, czyni rzeczywistość bardziej bezpieczną, pozbawioną czających się w mroku potworów, wolną od lęku i przemocy. Ale niesie też pewne zagrożenia dla moralnych percepcji dziecka. Oswojony i pluszowy symbol zła prowadzi do zacierania się granic między złem a dobrem, unieważniając tym samym wszelkie konflikty wartości. Dawne schematy budujące naszą kulturę przestają obowiązywać: smok jest sympatyczną maskotką, wilk okazuje się podwórkowym psem, a wampir – najlepszym przyjacielem dziecka.

Henryk Jurkowski (*Zakładnicy klasyki. Klasyka czy nowoczesność?*) dokonuje przeglądu klasyki światowej na scenach teatrów dziecięcych. Podejmuje refleksję nad

problemem adaptacji i granic wierności oryginalnym utworom, które nie powinny być przekraczane. Opowiada się za wiernością źródłom, jest to – jak dowodzi – warunek prawidłowej inicjacji kulturowej. Pod względem repertuarowym dzieci są w dalszym ciągu zakładnikami klasyki, co ma swoje dobre i złe strony. Dobre to znajomość podstaw naszej kultury, przy zastosowaniu przekazu pozytywnego. Złe to deformacja tych podstaw w różnych wariantach interpretatorskich.

Paweł Sitkiewicz (*Między tradycją i nowym Holiwood. Ewolucja pełnometrażowej animacji dla dzieci*) obecność pierwiastków intertekstualnych we współczesnej sztuce dla dziecka uzasadnia wszechobecnością ducha postmodernizmu w popkulturze, ale przede wszystkim kwestiami ekonomicznymi. Wiele filmów sprawia wrażenie, jakby scenarzyści od razu kalkulowali, czy uda się sprzedać wystarczająco dużo zabawek zainspirowanych fabułą. Najlepszym przykładem *Toy Story*, gdzie bohaterami są gotowe do produkcji zabawki. Warto również wymienić *Auta*, a także *Shreka* – będącego ponoć wzorem skutecznego merchandisingu. Rewolucja w pełnometrażowej animacji familijnej z przełomu wieków polega na: zmianie techniki, która pociągnęła za sobą zmianę stylu i kanonu plastycznego; odejściu od disneyowskich konwencji fabularnych w stronę ironicznego potraktowania tradycji; nieufności do baśniowej pedagogiki; intertekstualnej grze z widzem, która wpłynęła na mozaikową, „podwójnie kodowaną" kompozycję filmu.

Trzecia część książki poświęcona jest problemom animacji tradycji.

Dorota Żołądź-Strzelczyk (*Fryga, łątka i konk na patyku – zabawki naszych przodków*) dowodzi, że przez całe wieki dzieci bawiły się bardzo podobnymi zabawkami, można powiedzieć, że podstawowy kanon dziecięcych zabawek ukształtował się w starożytności i średniowieczu. To wtedy pojawiły się grzechotki, bąki, konie, figurki, kule, miniaturowe naczynia, lalki i mebelki dla lalek, rozmaite przedmioty wydające dźwięki – piszczałki, gwizdki, bębenki… Potem przez długi czas zmieniał się tylko materiał, z którego były wykonywane, lepsza była z pewnością jakość i technologia wykonania, poszerzała się różnorodność wzorów, ale te przemiany następowały ewolucyjnie. Zabawy i zabawki od zawsze pełniły funkcję socjalizacyjną, czyli przygotowywały do realizacji ról społecznych, dlatego też część zabaw była i nadal jest przynależna płci. Przedmioty, które kiedyś bawiły, dzisiaj leżą w gablotach, ale na szczęście muzealnicy poszukują nowych dróg i sposobów oddziaływań edukacyjnych i dzieci mogą w muzeach nie tylko oglądać i słuchać opowieści przewodników, ale także bawić się replikami starych zabawek. Tak więc historia zatacza koło i dawne zabawki nadal bawią i cieszą.

Michał Pawleta (*Zabawa w przeszłość. Współczesne formy popularyzowania oraz przekazywania wiedzy na temat odległej przeszłości*) omawia rozpowszechnione w ostatnich latach formy doświadczania przeszłości poprzez jej rekonstrukcje. Umożliwiają one oddziaływanie na doznania wzrokowe, słuchowe, zapachowe, dotykowe, przy jednoczesnej redukcji form dyskursywnych. W ich trakcie duży nacisk jest położony na interaktywną formę zdobywania wiedzy, oprócz zapoznania się z technikami produkcji uczestnicy mają szansę własnoręcznego wykonania określonych przedmiotów. Lekcje te łączą więc w sobie zabawę i działanie: dzieci nie tylko słuchają, obserwują, poznają, ale także smakują, dotykają, działają i tworzą. Pod względem przedmiotowego zainteresowania w ruchu odtwórstwa historycznego wydziela się dwa głównie odłamy, mianowicie odtwórstwo batalistyczne, polegające na rekonstrukcji bitew, oraz żywą historię, skupiającą się na aspektach życia codziennego, które mogą przybierać postać całościowych bądź częściowych prezentacji. Ruch odtwórstwa historycznego posiada charakter oddolny i spontaniczny, tworzą go grupy i niezależne stowarzyszenia, skupione na odtwarzaniu danego okresu przeszłości. Jest to coraz bardziej popularna forma spędzania wolnego czasu i realizacja hobby podejmowana dla przyjemności,

choć dla wielu osób odtwórstwo jest sposobem na życie czy niekiedy podstawowym źródłem dochodu. Odtwórcy spotykają się na różnego rodzaju zlotach oraz imprezach historycznych, jak festyny archeologiczne, festiwale, rozgrywane na żywo fabularne gry terenowe.

Kolejne dwa artykuły dotyczą problemów upowszechniania tradycji poprzez nowoczesne formy muzealnicze.

Katarzyna Linda i Małgorzata Wosińska (*Miejsce i rola dziecka we współczesnym wystawiennictwie muzealnym na przykładzie Wielkopolski – doniesienie z badań*) przedstawiają wyniki badań kilkudziesięciu muzeów Wielkopolski pod względem oferty edukacyjnej przygotowanej z myślą o najmłodszych odbiorcach. Z badań wynika, że muzea usytuowane w największych miastach często w pracy z dziećmi wypadają gorzej niż muzea regionalne, muzea regionalne z kolei gorzej niż izby pamięci. Małe jednostki działają własnymi siłami i uporem, ale przede wszystkim polegają na wspólnocie lokalnej, bardzo wiele zawdzięczają swojej wiosce, gminie, miejscowości, zaangażowaniu mieszkańców i lokalnych środowisk. W tym kontekście muzeum staje się czymś więcej niż tylko miejscem wystaw: jest jednostką społeczną.

Natalia Pater-Ejgierd i Małgorzata Karczmarzy (*Sstrona internetowa muzeum dla dzieci jako miejsce spotkń tradycji ze współczesnością*) analizują zjawisko tzw. nowego muzealnictwa oraz wirtualne muzea jako nowoczesne formy przybliżania tradycji młodemu pokoleniu. Dowodzą, że wskutek internetowej aktywności nieprofesjonalnych artystów powstają artefakty wiele mówiące o dzisiejszym świecie, starych tradycjach i nowych mediach oraz wzajemnym przeplataniu się tradycji z nowoczesnością. Wirtualne muzea i galerie sztuki są zjawiskiem służącym rozpowszechnianiu tradycji artystycznej, kształtującej duchowy, poznawczy i estetyczny wymiar naszej cywilizacji. Gdy dziecko od najmłodszych lat będzie interesować się twórczością artystyczną, chociażby poprzez ekran komputera, jako dojrzały odbiorca sztuki będzie lepiej ją rozumieć i odczytywać zawarte w niej komunikaty.

Tom zamyka studium **Agaty Skórzyńskiej (*Twórcza działalność Centrum Sztuki Dziecka w perspektywie animacji kultury*)** poświęcone działalności Centrum Sztuki Dziecka. W praktycznej działalności, w formułowanych projektach i w refleksji teoretycznej Centrum na pierwszy plan wybija się kilka najważniejszych cech edukacji do bycia twórczym. Po pierwsze: rezygnacja z ekskluzywnego pojęcia twórczości, zarezerwowanego wyłącznie dla dorosłego, profesjonalisty, artysty. Twórczość nie jest czymś, na co trzeba sobie „zasłużyć” lub co trzeba „zdobyć”. Nie jest domeną wybitnych osobowości czy uprawnieniem ekspansywnych grup, a własnością każdego człowieka. Po drugie: poszerzenie pojęcia twórczości poza sferę sztuki samej, nieustanne wkraczanie w kolejne obszary i przestrzenie życia, które faktycznie różne formy ekspresji czynić ma przede wszystkim medium komunikacji (rozmowy). Twórczość może być może być rozwijana zarówno w najbardziej elementarnych praktykach i doświadczeniach codziennego życia, jak i w czasie poszukiwania odpowiedzi na problemy newralgiczne, wyzwania, trudności. Tu także ujawnia się niezwykle ważny, krytyczny wymiar podejmowanych w Centrum działań – zaangażowanie w świat nie oznacza bezkrytycznego stosunku do niego. Krytyczne myślenie, stawianie pytań trudnych, szukanie nowatorskich, oryginalnych rozwiązań – to cechy bycia twórczym. Ten krytyczny model twórczości charakteryzuje jednak nie tylko prezentacje dokonań różnych organizacji, inicjatyw i twórców z Polski czy zagranicy, pokazywanych w ramach kolejnych edycji Biennale. Widoczny jest także w codziennych projektach Centrum. Jest także dobrą odpowiedzią na spacyfikowany i zinfantylizowany w kulturze popularnej czy konsumpcyjnej obraz „radosnej twórczości” dziecięcej, która w potocznym rozumieniu nie może dotyczyć spraw bolesnych i trudnych, bo w swej istocie powinna być przede wszystkim przyjemna. Po trzecie: procesualne rozumienie twórczości. Twórczość jest tym, co warto i trzeba rozwijać – jest procesem, wymaga zaangażowania, podejmowania prób i eksperymentowania. Stąd warsztatowy i długoterminowy charakter działań podejmowanych przez Centrum.