

Sztuka dla dziecka

tradycja we współczesności

Praca zbiorowa pod redakcją Grzegorza Leszczyńskiego
Współpraca: Hanna Gawrońska

Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu
Poznań 2011

podobnie jak w przypadku omawianych wcześniej wyróżnić można jej elementy: wodze, nagłówek, nachrapnik. W nagłówku umieszczono białe pióra. W Muzeum Okręgowym w Pile znajduje się portret Karola Jerzego Goltza namalowany w 1789 r. przez Teodora Tietza. Chłopiec trzyma drewnianego konika. Konik ten to właściwie sama głowa osadzona na kijku, chłopiec trzyma go nie za wodze, ale za przewiązaną dookoła szyi rumaka tasiemkę. W Muzeum w Zabrze znajduje się portret nieznanego chłopca, być może z rodziny Potockich (tak zapisano na odwrocie obrazu), datowany na koniec XVIII w. Chłopiec dosiada drewnianego konika, lewą ręką trzyma go za wodze, a prawą podnosi do góry bacik. Ten konik jest wyrzeźbiony z drewna, widać wręcz pewną jego kanciastość, ma uprzęż, ale wygląda ona jak namalowana, a wodze są doczepione.

To tylko trzy wybrane zabawki, które towarzyszyły dzieciom w dawnych czasach. Trzy, które zobaczyć można w gablotach muzealnych, jak np. w Elblągu; podczas badania archeologicznego miasta znaleziono liczne przedmioty codziennego użytku, w tym wiele zabawek, wśród nich właśnie bąki, lalki czy raczej części lalek – porcelanowe i drewniane głowy, ręce i nogi, a także drewnianą głowę konika, takiego właśnie na patyku²¹⁴. 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.

214 Por. M. Marcinkowski, *Zabawki dzieci elbląskich. Prezentacja zbioru z badań wykopaliskowych* [w:] *Dawne i współczesne zabawki dziecięce*, red. D. Żołądź-Strzelczyk i K. Kabacińska, Poznań 2010, s. 55 i n.; w tym tomie również inne artykuły o zabawkach elbląskich.

MICHAŁ PAWLETA

ZABAWA W PRZESZŁOŚĆ. WSPÓŁCZESNE FORMY POPULARYZOWANIA ORAZ PRZEKAZYWANIA WIEDZY NA TEMAT ODLEGŁEJ PRZESZŁOŚCI

Wstęp

Koniec XX i początek XXI wieku przyniosły zupełnie nową jakość w percepcji historii oraz przeszłości. Nie jest ona czymś szczególnie wyjątkowym bądź niespodziewanym, gdyż ponowoczesność spowodowała szereg o wiele bardziej istotnych przemian we wszystkich niemal dziedzinach życia. Zmiany społecznych postaw wobec przeszłości, jak twierdzi Piotr Tadeusz Kwiatkowski²¹⁵, śledzić można na przykładzie czterech powiązanych ze sobą czynników, mianowicie wzroście znaczenia pamięci w życiu publicznym, prywatyzacji przeszłości, przekonaniu współczesnego człowieka o możliwości uzyskania bezpośredniego wglądu w przeszłość poprzez jej zmysłowe doświadczenie, wreszcie komercjalizacji (utowarowieniu) dziedzictwa kulturowego, związanej ze stopniowym przekształcaniem treści odnoszących się do przeszłości w produkty rynkowe pod postacią wytworów i usług. Wyżej wymienione czynniki spowodowały nie tylko przemianę postaw i oczekiwań ludzi wobec przeszłości. Co istotniejsze, doprowadziły też do rewizji hierarchii celów, strategii oraz sposobów edukacji i popularyzacji wiedzy o przeszłości przez instytucje zajmujące się w profesjonalny sposób zagadnieniami tradycji.

Wydów zilustrowany zostanie przykładami wybranych strategii popularyzowania wiedzy o odległej przeszłości, znajdujących zastosowanie głównie na polu archeologii²¹⁶ i historii, mianowicie dostarczania informacji w atrak-

215 P.T. Kwiatkowski, *Pamięć zbiorowa społeczeństwa polskiego w okresie transformacji*, Warszawa, 2008, s. 39-40; tenże, *Czy lata III Rzeczypospolitej były „czasem pamięci”* [w:] *Pamięć zbiorowa jako czynnik integracji i źródło konfliktów*, red. A. Szpociński, Warszawa, 2009, s. 131-134.

216 Archeologii nie postrzegam wyłącznie jako nauki, dostarczającej obiektywnej wiedzy o przeszłości w drodze jej stopniowej rekonstrukcji, ale raczej jako dziedzinę,

cyjny i przystępny sposób oraz „ożywiania” przeszłości, co jest blisko związane ze współczesnymi sposobami jej doświadczania. Zdając sobie sprawę z szeregu pominiętych aspektów, skoncentruję się na subiektywnie wybranych podejściach, które w procesie poznawania przeszłości opierają się na bezpośrednim fizycznym kontakcie z przeszłością i jej materialnymi replikami oraz uczestnictwie w inscenizacjach przeszłości. Podejścia takie w pewnym stopniu odnoszą się do aspektów ludycznych, do „zabawy w przeszłość”; współczesny człowiek znajduje przyjemność w odtwarzaniu i doświadczaniu przeszłości, która „jawi się tu jako mityczna kraina szczęśliwości, do której tak chętnie wracamy”²¹⁷.

Odległa przeszłość we współczesności

Pragnienie podróży w czasie, podróży do przeszłości, stanowiło od dawna jedno z marzeń człowieka. W przeciwieństwie do najnowszej przeszłości, której ewokacja dla niektórych osób nadal może wiązać się z traumatycznymi przeżyciami, za podróżami w bardziej odległą przeszłość nie stoi już dyskurs traumy, a raczej fascynacja ujawniania tajemnic czy zasada przyjemności, stanowiąca element procesu jej odkrywania²¹⁸. Wbrew opiniom wielu sceptyków, wedle których skoro przeszłość jest tym, co minęło i czego już nie ma, my zaś nie mamy do niej dostępu, w związku z czym nie istnieje żadna możliwość powrotu do przeszłości w celu weryfikacji naszych hipotez czy ustaleń na jej temat, we współczesnej kulturze przeszłość pod różnymi postaciami jest obecna w sposób dużo bardziej namacalny niż kiedykolwiek. Sytuację tą doskonale zilustrował Marek Krajewski w dość wnikliwej analizie „kultury repetycji” powodującej, iż „przeszłość w stopniu wyższym niż dawniej staje się dziś łatwo dostępna, ale

która przy wykorzystaniu określonej metodologii i procedur badawczych interpretuje przeszłość, tym samym wytwarzając treść dziejową. Archeologia rozumiana być winna jako praktyka kulturowa mająca miejsce we współczesności, nie zaś w oderwaniu od przemian zachodzących w świecie, w którym funkcjonuje.

217 K. Jasiewicz, *Podróże w przeszłość [w:] Komu potrzebna jest przeszłość?* red. D. Minta-Tworzowska, Ł. Olędzki, Poznań, 2006, s. 160.

218 M. Shanks, *Experiencing the past. On the character of archaeology*, London, New York, 1992.

raczej jako przedmiot konsumpcyjnych przyjemności niż podstawa tożsamości [...], staje się więc źródłem przyjemności, a nie sensu, zaś jej logika jest tożsama z tą, która rządzi rozrywką i konsumpcją”²¹⁹. Należy zaznaczyć, iż niejednokrotnie owa konsumpcja przeszłości przybiera formę aktu zmysłowego „doznania historycznego”, przeżycia nacechowanego pozytywnymi emocjami, stanowiąc dominującą formułę kontaktu współczesnego człowieka z tym, co minione, pozwalając mu choć na krótką chwilę przenieść się w czasie²²⁰.

Jedną z dominujących współcześnie form umożliwiających podróże do przeszłości, będącą jednocześnie atrakcyjnym sposobem edukowania, jak również popularyzowania archeologii i kreowania jej społecznego wizerunku, stanowią szeroko pojmowane zabawy tematyczne. Przywołać w tym miejscu wypada ideę nauki poprzez „wykorzystywanie mniej dydaktycznych form edukacji, w których afektywne, zmysłowe i zdominowane przez media inscenizacje łączą się z edukacją i tworzą syntetyczną formę zwaną »edutainment«, edukację poprzez rozrywkę”²²¹.

Większość działań oraz inicjatyw w zakresie nowoczesnych metod edukowania na temat przeszłości i popularyzowania wiedzy o niej jest skierowana do najmłodszych uczestników kultury, niemniej cieszą się one popularnością również wśród osób dorosłych. Stanowią wyraz współczesnych przemian języka oraz środków komunikacji²²². Ich główna rola odnosi się do przekazy-

219 M. Krajewski, *Kultury kultury popularnej*, Poznań, 2003, s. 210.

220 P.T. Kwiatkowski, op. cit., 2009, s. 133-134; zob. też C. Holtorf, *On the possibility of time-travel*. „Lund Archaeological Review” t. 15, 2009.

221 T. Edensor, *Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne*, przeł. A. Sadza, Kraków, 2004, s. 115.

222 Innowacje w sposobach popularyzacji wiedzy o przeszłości są nie tylko wynikiem owych przemian, ale także efektem sytuacji ekonomicznej, w jakiej znalazła się archeologia polska po transformacji ustrojowej po 1989 roku, stając wobec konieczności dopasowania się do warunków rynkowych i wzbudzania zainteresowania swoimi produktami i usługami za pośrednictwem atrakcyjnych i przystępnych form ich prezentacji. Obowiązek popularyzowania dziedzictwa archeologicznego zapisany jest również w międzynarodowych konwencjach, jak choćby ratyfikowanej przez Polskę w 1996 r. *Europejskiej konwencji o ochronie dziedzictwa archeologicznego* z La Valetta.

wania wiedzy w sposób atrakcyjny, widowiskowy, kładący nacisk na aktywne uczestnictwo poznających oraz zmysłowe doświadczenie przeszłości, co w szerszej perspektywie ma na celu wzbudzenie zainteresowania taką właśnie formą prezentacji. Inicjatywy te stanowią poniekąd odpowiedź na diagnozę Krzysztofa Pomiana²²³, zgodnie z którą przed historią oraz wszelkimi naukami zajmującymi się przeszłością współczesny świat stawia trzy istotne wymagania, mianowicie powodowanie rozumienia, dostarczanie wiedzy oraz pobudzanie uczuć. Narzucają one określone rygory przedstawieniom przeszłości, najpełniejsze zaś i najbardziej satysfakcjonujące „opowieści” o przeszłości to takie, które spełniają wszystkie trzy wymagania.

Zabawa przeszłością – zabawa w przeszłość

Współczesne formy obecności przeszłości oraz sposoby przedstawiania wiedzy na jej temat społeczeństwu kształtowane są przez kilka tendencji, mianowicie: a) wciąż obecną sensacyjność znalezisk archeologicznych, przy pomijaniu innych, ważnych dla archeologii odkryć; b) rekonstrukcjonizm, polegający na odtwarzaniu przeszłości poprzez jej materialne/wirtualne rekonstrukcje; c) performatywność (teatralizację) przeszłości, związana z odgrywaniem na żywo w obecności widzów określonych działań oraz d) festiwalizację, denotującą organizowanie widowiskowych i spektakularnych imprez adresowanych do masowego odbiorcy. Wymienione tendencje odnoszą się głównie do sposobów prezentacji i form doświadczenia i odbioru przeszłości, pozostając z jednej strony w relacji ze zjawiskiem jej „ożywiania”, czyli wyjściem poza statyczne formy jej przedstawiania (np. wystawa muzealna) oraz czynienia jej bardziej dostępną i interaktywną, z drugiej natomiast z nieuniknioną komercjalizacją.

Odległa przeszłość oraz wizerunek archeologii funkcjonują w ramach dominującej współcześnie kultury popularnej na zasadzie pewnych stereotypowych, uproszczonych schematów. Jedną z najczęściej kreowanych, eksploatowanych przez popkulturę oraz przemysł rozrywkowy jakości stanowi sensacyjność odkryć archeologicznych, odsyłająca do pradawnych skarbów,

223 K. Pomian, *Historia. Nauka wobec pamięci*, Lublin 2006, s. 39.

starożytnych tajemnic lub obrzędów oraz unikatowy typ wrażeń związanych z niezapomnianą przygodą, jaką poprzez odkrycia czy wykopaliska oferuje archeologia. Ikony tego zjawiska stanowią *Indiana Jones* oraz *Lara Croft*. Wizerunki archeologii wytworzone na gruncie kultury popularnej w sposób bardzo sugestywny i skuteczny oddziałują na społeczną wyobraźnię i postrzeganie archeologii. Wielu archeologów uważa ten wizerunek za uproszczony, krzywdzący, wypaczający rzeczywistość, celowo zmanipulowany na potrzeby przemysłu kultury popularnej oraz rozrywki. Inni z kolei wskazują, iż ma on określone zalety, gdyż decyduje o atrakcyjności archeologii w kulturze i prowadzi do ugruntowania jej pozytywnego wizerunku, umożliwia jej tym samym dobre społeczne funkcjonowanie, zachęca ludzi do poznawania przeszłości oraz powoduje bardziej refleksyjne podejście do zabytków i ich ochrony²²⁴.

Rekonstrukcje przeszłości

Rekonstrukcjonizm odnosi się do zjawisk polegających na odtwarzaniu przeszłości przez jej materialne rekonstrukcje pod postacią skansenów, rezerwatów, parków archeologicznych, replik pradziejowych grodów czy osad. Ich powstanie zazwyczaj poprzedzone jest wieloletnimi badaniami naukowymi, stanowiąc sumę wizji naukowców, zasobów elementów bądź rekwizytów, wreszcie dążenia do możliwie wiernej, plenerowej ekspozycji zabytków²²⁵. Należy wyraźnie oddzielić dwie podstawowe formy rekonstrukcji, mianowicie rezerwaty archeologiczne oraz archeologiczne parki tematyczne. Różnica pomiędzy nimi polega na tym, że o ile rezerwat archeologiczny stanowi wierną rekonstrukcję rozwiniętą na miejscu wykopalisk (np. Biskupin), o tyle park archeologiczny jest wierną rekonstrukcją obiektów czy prezentacją technik budownictwa stosowanych w danym okresie pradziejów lub regionie, dlatego może powstać w dowolnym miejscu (np. Park Archeologiczny „Osada VI Oraczy” w Bochni). Do tej kategorii obiektów zaliczyć należy również repliki grodów średniowiecznych czy pradziejowych osad. Rekonstrukcje pełnią róż-

224 C. Holtorf, *Archaeology is a brand! The meaning of archaeology in popular culture*, Oxford, 2007, s. 134.

225 J. Wrzesiński, *Rezerwaty archeologiczne – przeszłość dla teraźniejszości i przyszłości*. „Wielkopolski Biuletyn Konserwatorski” t. 2, 2003, s. 88-90.

norodne funkcje, włączając w to ochronę dziedzictwa archeologicznego, badania naukowe, a także edukację i popularyzację wiedzy o przeszłości. Równie istotne są: funkcja rozrywkowa ściśle powiązana z działaniami komercyjnymi takich przedsięwzięć, jak również zabiegi mające na celu ożywienie ruchu turystycznego w danym regionie²²⁶.

Wydaje się, że mniej lub bardziej wierne rekonstrukcje zaspokajają współcześnie potrzebę kontaktu człowieka z przeszłością²²⁷. Istotnym elementem obcowania z przeszłością poprzez jej rekonstrukcje jest zmysłowa strona doświadczenia historycznego²²⁸ – przez oddziaływanie na doznania wzrokowe, słuchowe, zapachowe, dotykowe, przy jednoczesnej redukcji form dyskursywnych. Swą materialnością poświadczają realność istnienia określonych form przeszłości, kreując wśród zwiedzających wrażenie bezpośredniego jej doświadczenia właśnie poprzez fizyczny kontakt z repliką bądź kopią zabytku, rzadziej z oryginalnym zabytkiem. Pozwalają tym samym – za pośrednictwem różnych elementów czy zabiegów scenograficzno-teatralnych stosowanych

226 Zob. M. Blockey, *The social context for archaeological reconstructions in England, Germany and Scandinavia*. „Archaeologia Polona” t. 38, 2000; P. Stone, P.G. Planel (red.), *The constructed past: experimental archaeology, education, and the public*, London, New York, 1999.

227 Zagadnienie autentyczności stanowi centralną kategorię w doświadczeniu „autentycznej” materii z przeszłości i towarzyszącej temu aurze przeszłości; możliwość ich odczuwania podważana jest w przypadku wszelakiego typu kopii bądź rekonstrukcji. Na temat roli „autentycznych replik” oraz „oryginalnych kopii” zabytków – zob. C. Holtorf, T. Schadla-Hall, *Age as artefact: on archaeological authenticity*. „European Journal of Archaeology” t. 2(2), 1999; por. też inspirującą analizę zagrożeń dla autentyczności doświadczenia, powodowanych przez przemysł turystyczny, gdzie atrakcjami turystycznymi stają się coraz częściej współcześnie wybudowane parki tematyczne – zob. J. Isański, *Autentyczność przyjemności. Autentyczność pamiętki turystycznej* [w:] *Kultura przyjemności. Rozważania kulturoznawcze*, red. J. Grad, H. Mamzer, Poznań, 2005, s. 136-137.

228 Por. inspirującą analizę przedmiotów muzealnych Janusza Barańskiego, który wskazuje na wagę zmysłowego, nie zaś intelektualnego (umysłowego) kontaktu z przeszłością, warunkującego „empatyczne utożsamienie się poprzez zmysły z ludźmi z przeszłości” – J. Barański, *Dyskurs gęsty: w poszukiwaniu interpretatywnej teorii przedmiotu muzealnego* [w:] *Rzeczy i ludzie. Humanistyka wobec materialności*, red. J. Kowalewski, W. Piasek, M. Śliwa, Olsztyn, 2008, s. 276.

w rekonstrukcjach, tłumaczących w obrazowy sposób przeszłą rzeczywistość – znaleźć się w odmiennej rzeczywistości historycznej i niemal empatycznie wczuć się w rolę człowieka z przeszłości.

Rekonstrukcje stanowią więc idealną scenerię dla inscenizowania przeszłych wydarzeń przez archeologów lub odtwórców historycznych w trakcie pokazów dawnych rzemiosł, festynów archeologicznych, prezentacji odtwórstwa historycznego, a także lekcji żywej historii. Ostatnie z wymienionych prowadzone są dla klas szkolnych przez dobrze przygotowanych pracowników placówek muzealnych bądź odtwórców. Zazwyczaj mają charakter monotematyczny, np. dotyczą dawnych technik wytwarzania naczyń z gliny czy wypiekania podkłomyków. W ich trakcie duży nacisk jest położony na interaktywną formę zdobywania wiedzy, oprócz zapoznania się z technikami produkcji uczniowie mają szansę na własnoręczne wykonanie określonych przedmiotów. Lekcje te łączą więc w sobie zabawę i działanie: dzieci nie tylko słuchają, obserwują, poznają, ale także smakują, dotykają, działają i tworzą.

W różnego rodzaju działaniach, dla których doskonałą oprawę stanowią rezerwaty archeologiczne, rekonstrukcje grodów czy ruiny zamków, dominującą rolę odgrywają elementy komercyjne oraz ludyczne. Wbrew inicjalnym deklaracjom ich twórców niejednokrotnie mają one niewiele wspólnego z szeroko pojętą edukacją, stanowiąc przykład współczesnych prahistorycznych bądź historycznych parków rozrywki²²⁹, przygotowanych specjalnie dla turystów. Co więcej, służą też one celom czysto komercyjnym, jak organizowaniu przyjęć, wesel czy imprez integracyjnych dla firm, które odbywają się w towarzystwie aktorów przebranych w stroje z epoki, przy stole z serwowanym staropolskim jadłem oraz przy dźwiękach muzyki dawnej (np. Zamek Drahim). Dla wielu zarówno odtwórców, jak i widzów uczestniczących w procesach odtwarzania, ożywiania czy rekonstruowania przeszłości, przyjmuje więc ona formę rekreacji, zabawy, rozrywki, atrakcji turystycznej bądź spędzania wolnego czasu.

Nie można też zapominać, iż nawet najdoskonalsze czy najwierniejsze rekonstrukcje to jedynie baudrillardowskie symulakry, innymi słowy kopie, dla których nie ma oryginałów. Są one jednak postrzegane niekiedy jako bardziej

229 D. Lowenthal, *The past as a theme park* [w:] *Theme park landscapes: antecedents and variations*, red. T. Yung, R. Rile, Washington D.C., 2002.

realne i atrakcyjne niż autentyki²³⁰. Każdorazowe zaś próby reanimacji przeszłości oparte są na fragmentarycznej ewidencji archeologicznej i z konieczności skazane na szereg idealizacyjnych założeń. Marian Golka²³¹ określa je mianem implantów pamięci – wykreowanych wtórnie i *ex post*, mających zastępować i przypominać pierwowzory, pod postacią kopii, rekonstrukcji, stylizacji, komasacji, konfabulacji czy wreszcie mistyfikacji, wykazujących duży stopień dowolności w stosunku do pierwowzorów. Zdaniem Golki współcześnie implanty pamięci spełniają funkcje bardziej ludyczne aniżeli tożsamościowe. Kopie łączone ze sobą w dowolny sposób, choć stanowią często jedynie niezbyt wiernestyilizacje przeszłości nierespektujące ich pierwotnego kontekstu, mają gwarantować autentyczność oraz poczucie dawności. W rzeczywistości dają jedynie jej złudzenie w sztucznie wykreowanej atmosferze „pradziejowości”, zbliżając się tym samym do formy „disneylandyzacji” przeszłości, będącej nieuniknionym efektem przywracania dziedzictwa archeologicznego w kontekście czysto komercyjnym.

Inscenizacje przeszłości

Performatywność czy teatralizację odnoszę do wszelkich działań związanych z odgrywaniem na żywo, w obecności widzów, scen nawiązujących do życia ludzi w przeszłości. Związane są one w dużej mierze ze zjawiskiem tzw. odtwórstwa historycznego, które zdefiniować można jako „zbiór działań polegających na wizualnej prezentacji różnego rodzaju dziedzin życia człowieka w przeszłości przez osoby przebrane w stroje i posługujące się przedmiotami nawiązującymi (replikami lub rzadziej rekonstrukcjami) do wybranej epoki, względnie nawet oryginalnymi zabytkami”²³². Odtwórstwo historyczne

230 J. Baudrillard, *Procesja symulaków*, przeł. T. Komendant, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków, 1998, s. 181.

231 M. Golka, *Pamięć społeczna i jej implanty*, Warszawa, 2009, s. 161-167.

232 M. Bogacki, *Wybrane problemy odtwórstwa wczesnośredniowiecznego w Polsce [w:] Kultura ludów Morza Bałtyckiego, t. 2 Nowożytność i współczesność*, red. M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk, Toruń, 2008; tegoż, *O współczesnym „ożywianiu” przeszłości – charakterystyka odtwórstwa historycznego. „Turystyka Kulturowa” t. 2 (kwiecień-czerwiec)*, 2010.

obejmuje inscenizowanie przeszłych wydarzeń, mając na celu przedstawianie przeszłości w oparciu o fakty archeologiczne bądź historyczne, nie zaś jej wierne rekonstruowanie; nosi więc w sobie elementy performance'u. Punkt odniesienia dla odtwórców stanowi więc nie tyle sama przeszła rzeczywistość dziejowa, co jej rekonstrukcja, będąca efektem badań naukowych nad określonym zagadnieniem²³³.

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 prezentacji²³⁴. 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 bądź festiwale (np. Festiwal Słowian i Wikingów na Wolinie), turnieje (np. Turniej Rycerski w Golubiu-Dobrzyniu) czy inscenizacje bitew, z których największą i najbardziej znaną jest coroczna inscenizacja bitwy pod Grunwaldem.

Odtwórstwo historyczne, podobnie jak archeologia festynowa, jest niekiedy mylnie utożsamiane z archeologią doświadczalną, będącą metodą naukową; jednak nie polega ono na *stricte* naukowym rekonstruowaniu przeszłości, lecz na jej mniej lub bardziej wiarygodnym odtwarzaniu w celach popularyzatorskich oraz edukacyjnych. Niemniej podkreślana jest konieczność zachowywania „historycznej wiarygodności”²³⁵, czyli zgodności danych prezentacji (artefakty, scenariusz) z aktualnym stanem wiedzy. Oprócz funkcji eduka-

233 M. Bogacki, op. cit., 2010, s. 48-49.

234 Zob. D. Radtchenko, *Simulating the past: reenactment and the quest for truth in Russia. „Rethinking History” t. 10(1)*, 2006; P.T. Kwiatkowski, op. cit., 2009, s. 134-143.

235 M. Bogacki, op. cit., 2008, s. 236.

cyjnych i popularyzatorskich, odnoszących się do atrakcyjnej formy przekazu, dających odbiorcy złudzenie „bezpośredniego obcowania z przeszłością”, odtwórstwo historyczne wypełniać może funkcje wychowawcze, ekonomiczne, a także mieć walor naukowy czy służyć celom czysto komercyjnym.

Inscenizowanie przeszłości mieć też może inne, bardziej „kameralne” aspekty związane z podróżyami w przeszłość. W ostatnich latach miało miejsce kilka projektów, jak choćby pieszych wypraw²³⁶ czy prób czasowego zamieszkania przez grupę ludzi w skansenie archeologicznym. Uczestnicy przebrani w stroje z epoki, pozbawieni narzędzi i elementów współczesnej cywilizacji, wcielają się w role przodków i prowadzą właściwy im tryb życia, w ten sposób przekonują się osobiście, jak mogło wyglądać życie przed wiekami. Jednym z celów tych projektów, przypominających niejednokrotnie naukę *survivalu*, jest sprawdzenie zdolności adaptacyjnych do bytowania przez dłuższy czas w trudnych dla współczesnego człowieka warunkach. Fiolnir z Grupy Historycznej Eisen Ruoth / Wayfarers z Warszawy, uczestnik obozu zorganizowanego zimą 2008 w skansenie na Wolinie, stwierdza: „są jednak ludzie [...] którzy starają się zagłębić w odtwórstwo dużo bardziej, prawie całkowicie... tak, aby faktycznie przenieść się w czasy, które starają się rekonstruować”²³⁷. Projekty takowe stanowią przedsięwzięcia organizowane wyłącznie przez oraz dla ich uczestników, bez obecności widowni, co różni je od inscenizacji prezentowanych w ramach odtwórstwa historycznego.

Dość luźnymi nawiązaniem do przeszłości, aczkolwiek zdobywającymi w naszym kraju coraz większą popularność, są rozgrywane na żywo fabularne gry terenowe, tzw. larpy (ang. *living action role play*). W ich trakcie uczestnicy wcielają się w historyczne postaci, przydzielone im przez reżysera i scenarzystę gry (tzw. *larpmastera*). Gracze, przebrani w stroje stylizowane na ubiory z epoki, w sposób dostosowany do realiów odtwarzanego czasu i miejsca odgrywają przydzielone im role w tworzonej wspólnie historii i według określonego scenariusza, posługują się masą rekwizytów imających imitować np.

236 J. Orłowska-Stanisławska, *Wędrowanie ku przeszłości*. „Gazeta Rycerska” nr 2(16), 2007.

237 P. Adamiec, *Żyć jak tysiąc lat temu – naprawdę...* „Gazeta Rycerska” nr 2(24), 2009, s. 34.

dawne środki płatnicze i najróżniejszymi przedmiotami codziennego użytku, rozmieszczonymi na terenie gry. Gry te oprócz aspektów ludycznych mogą służyć nauczaniu historii poprzez symulację konkretnej epoki i miejsca; twierdzi się, iż udział w symulowanych zdarzeniach utrwala wiedzę lepiej niż tradycyjne sposoby nauczania²³⁸.

Rekonstrukcje historyczne to nie tylko spektakle prezentowane przez grupy pasjonatów przeszłości czy historii, ale stają się one coraz częściej elementem turystyki kulturowej (historycznej). Wiele z nich inkorporowanych jest przez przemysł kultury popularnej, w którym przeszłość stanowi jedynie „fabularny sztafaż”²³⁹. Piotr Tadeusz Kwiatkowski²⁴⁰ podaje, że czynnikami stymulującymi organizowanie takich inscenizacji, jak też określającymi ich treść oraz formę, są właśnie przemysł turystyczny, poddane wymaganiom współczesnych mediów inscenizacje grupowych tożsamości, a także dążenie człowieka ery ponowoczesnej do autentycznego i intensywnego przeżywania otaczającego świata: bezpośredniego, fizycznego kontaktu poprzez wcielanie się w rolę aktorów przeszłych zdarzeń w celu poznania przeszłości.

Festiwale przeszłości

Festwalizacja przeszłości, łącząca w sobie elementy z dwóch poprzednio omówionych sfer, odnosi się do organizowania widowiskowych i spektakularnych imprez, adresowanych do masowego odbiorcy. Festyny archeologiczne, określane często mianem pikników, festiwali bądź jarmarków, to imprezy plenerowe, w trakcie których prezentowane są różne aspekty życia materialnego, społecznego czy duchowego w pradziejach, odbywające się zazwyczaj w miejscach historycznych (rezerваты archeologiczne, w pobliżu grodzisk itd.). Obejmują prezentacje różnych rzemiosł – m.in. wyrób naczyń ceramicznych, wytop żelaza w dymarce, wybijanie monet, tkactwo, sceny z życia codziennego, przygotowywanie potraw według dawnych receptur, a także walki wojów, kon-

238 M. Mochocki, *Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym*. „Homo Ludens” t. 1, 2009, s. 177-181.

239 M. Golka, op. cit., s. 66.

240 P.T. Kwiatkowski, op. cit., 2008, s. 176-177.

certy muzyki dawnej itd. Pokazy na festynach prezentowane są nie tylko przez archeologów czy pracowników muzeów przebranych w rekonstruowane stroje z epoki, lecz również odtwórców i rekonstruktorów poszczególnych okresów przeszłości²⁴¹. Festyny przyciągają licznych widzów, w tym głównie dzieci; wysoka frekwencja jest dowodem na to, że przeszłość może być pokazywana w atrakcyjny sposób. Do największych i najbardziej znanych należą: coroczny festyn archeologiczny w Biskupinie, Festiwal Słowian i Wikingów na Wolinie i Festiwal Kultury Słowiańskiej i Cysterskiej w Łądzie nad Wartą. Podczas festynów kontakt z przeszłością opiera się na aktywnym uczestnictwie, wszystkiego można dotknąć, wykonać samemu określone przedmioty, wziąć udział w różnego rodzaju działaniach. Festyny archeologiczne, adresowane do szerokiego grona odbiorców, spełniają więc ważną rolę edukacyjno-popularyzatorską, stanowią nowoczesną formułę popularyzacji wiedzy o przeszłości, rodzaj zabawy w przeszłość, opierającą się na atrakcyjności i widowiskowości przekazu, wychodzącą poza statyczne formy prezentacji przeszłości w gablotach muzealnych na rzecz ich plenerowej ekspozycji i ukazania „przeszłości w działaniu” oraz bezpośredniego kontaktu z zabytkiem lub jego wierną kopią. Część z zabaw posiada charakter dydaktyczny oraz edukacyjny i polega nie tylko na odkrywaniu zagadek przeszłości czy poznawaniu tajników pradziejowych rzemiosł, ale również na cieszącym się sporą popularnością zgłębianiu niuansów warsztatu pracy archeologa, np. poprzez odkrywanie w trakcie stylizowanych wykopalisk uprzednio ukrytych w ziemi przedmiotów.

Szymon Nowaczyk²⁴² proponuje określenie tego rodzaju przedstawień terminem „archeologii festynowej”, uznając ją za popularną wersję prezentacji w atrakcyjny i zrozumiały sposób wyników eksperymentów dokonywanych

241 Zob. A. Grossman, *Biskupińskie festyny w kraju i za granicą*. „Z Otchłani Wieków” r. 61(nr 3-4), 2006; S. Nowaczyk, *Archeologia festynowa – pomiędzy eksperymentem naukowym a przedstawieniem parateatralnym* [w:] *Wojskowość ludów Morza Bałtyckiego*, red. M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk, Toruń, 2007; M. Brzostowicz, *Imprezy historyczne – edukacja czy rozrywka? Kilka refleksji z doświadczeń Festiwalu Kultury Słowiańskiej i Cysterskiej w Łądzie nad Wartą*. „Fontes Archaeologici Posnanienses” t. 45, 2009.

242 S. Nowaczyk. op. cit., s. 502-503.

w ramach archeologii doświadczalnej. Zauważa przy tym istotne różnice między tymi dwoma pojęciami. Archeologia doświadczalna jest bowiem metodą naukową, polegającą na odtwarzaniu dawnych technik produkcyjnych na podstawie eksperymentów i wyników badań zabytków archeologicznych, a także rekonstruowaniu dawnych sposobów wznoszenia domostw, uprawy roli, hodowli zwierząt itd. Natomiast w przypadku archeologii festynowej pokazy nie dotyczą jedynie procesów wytwórczych czy pradziejowych rzemiosł, ale głównie ich wyników; co więcej, pokazy uwzględniać muszą również te aspekty, co do których brak naukowych podstaw, by się wypowiedzieć, a które są niezbędne np. dla zaprezentowania warsztatu garncarskiego. Archeologię festynową Nowaczyk lokuje więc na granicy pomiędzy eksperymentem naukowym a przedstawieniami parateatralnymi. Wskazuje przy tym, iż aczkolwiek głównym celem takich przedstawień jest popularyzatorstwo, naukowość również musi być respektowana w określonym zakresie.

Pomimo iż organizatorzy festynów każdorazowo silnie akcentują ich walory edukacyjne oraz popularyzatorskie²⁴³, zawierają one w sobie elementy rozrywki: jest to swoisty rodzaj zabawy w przeszłość, forma plenerowej imprezy masowej, z dominacją tendencji ludycznych oraz nastawieniem na atrakcyjność, spektakularność czy widowiskowość pokazów. Głosy krytyki pod adresem festynów podkreślają zachodzącą w ich trakcie wulgaryzację przeszłości, częste nierespektowanie kontekstu czasowo-przestrzennego prezentacji (np. starożytny Egipt w Biskupinie) czy brak profesjonalizmu ze strony przedstawiających. Wskazują również na postępującą komercjalizację oraz banalizację pokazów, a także ich nastawienie na potrzeby rynkowe, gdzie praktycznie wszystko można pokazać i sprzedać, o ile tylko uda się zainteresować zwiedzających. Próby godzenia dwóch nieprzystających do siebie porządków (nauki i zabawy) prowadzą zaś nieuchronnie do dominacji formy nad treścią, skutkiem czego w potocznym odbiorze dochodzi do strywalizowania problemów naukowego rekonstruowania przeszłości²⁴⁴.

243 Zob. A. Grossman, op. cit., s. 141.

244 Zob. W. Brzeziński, *Muzea jako instytucje ochrony i prezentacji dziedzictwa archeologicznego* [w:] *Problemy zarządzania dziedzictwem kulturowym*, red. K. Gutowska, Warszawa, 2000, s. 153; Ł. Dominiak, *Zabawa w przeszłość. Festyn*

Zakończenie

Czy zdarzenia o charakterze happeningów i performance'ów, w tym inscenizacje historyczne, mają charakter sztuki? Poszukując odpowiedzi na tak postawione pytanie, posłużę się wypowiedzią Marka Zaleskiego: „To, co kiedyś istniało prawdziwie, dziś jako kopia istnieje »prawdziwiej«, bardziej wyraziste i intensywne aniżeli oryginał. [...] to jednak, paradoksalnie, oznacza często wyobcowanie tego, co minęło, z rzeczywistości, którą – nierzadko pod pozorem i w imię dokumentacji – teatralizuje się i estetyzuje”²⁴⁵. We współczesnych zjawiskach „ożywiania”, odtwarzania czy inscenizowania wydarzeń z przeszłości, jak również form jej doświadczania, można doszukiwać się elementów sztuki. Niewątpliwie większość z tych zdarzeń wywołuje wśród uczestniczących odbiorców określoną formę doświadczenia estetycznego, aczkolwiek nierzadko ocierającego się o „estetykę powierzchniową” w znaczeniu nadanym temu pojęciu przez Wolfganga Welscha²⁴⁶, mającą na celu głównie upiększanie, zachętę bądź przeżycie. Estetyzacja w takim rozumieniu odnosi się również do odtwarzania zmaterializowanych aspektów przeszłości (rekonstrukcji) oraz znajdujących zastosowanie w ich przypadku celowych zabiegów, zmierzających do swoistej „egzotyzyacji” przeszłości czy celowej historyzacji elementów rzeczywistości lub nadawania im „patyny dawności”. Owe rekonstrukcje, przygotowane na potrzeby masowego turysty, są współcześnie aranżowane pod kątem aktywnego przeżywania, przyjemności i rozrywki, służą również realizacji przyjętych celów ekonomicznych. Prezentowana i odbierana w taki sposób przeszłość może więc stanowić ważną inspirację do poszukiwania przyjemności. Z aspektem tym wiążą się również współczesne środki te-

archeologiczny jako forma karnawału [w:] Karnawalizacja. Tendencje ludyczne w kulturze współczesnej, red. J. Grad, H. Mamzer, Poznań, 2004; M. Brzostowicz, op. cit., s. 295-297; M. Pawleta, *Encounters with the past. The significance of archaeological festivals in contemporary Poland [w:] Communicate the past. Ways to present archaeology to the public*, red. A. Arnberg, T. Stjärna. Kulturmiljövård Mälardalen Skrifter 2, Västerås, 2010, s. 65-74.

245 M. Zaleski, *Formy pamięci*, Gdańsk, 2004, s. 24.

246 W. Welsch, *Estetyka poza estetyką. O nową postać estetyki*, przeł. K. Guzalaska, Kraków, 2005, s. 32-35.

atralizacji wydarzeń z przeszłości: performance, przedstawienia parateatralne. Należy zauważyć, iż często linia demarkacyjna pomiędzy aktorem a widzem celowo jest zakreślana w sposób niezbyt wyraźny, w efekcie czego widz w każdej chwili może stać się uczestnikiem prezentowanych wydarzeń (np. przymierzyć zbroję rycerza), jak również zajrzeć za goffmanowskie kulisy. Teatralizacja i estetyzacja przeszłości wywoływać mogą przeżycia emocjonalne. Środki stosowane do realizacji tych celów od zarania są wykorzystywane na gruncie szeroko pojmowanej sztuki. Ich zastosowanie w procesie popularyzacji archeologii i wiedzy o przeszłości służyć ma realizacji głównie celów edukacyjno-dydaktycznych, co zgodnie podkreślają ich twórcy i organizatorzy. Nie mniej istotna jest również sama rozrywka, która stanowi nie tylko efekt uboczny procesu „nauki poprzez zabawę”, lecz skierowana jest również na zaspokajanie potrzeb ludycznych. Obrona formuła popularyzacji wiedzy o przeszłości jest więc koniecznością i efektem wyjścia naprzeciw oczekiwaniom współczesnych odbiorców. Dość symptomatyczne, iż formuła ta stanowi nową, nieznaną jeszcze kilkanaście lat temu na gruncie archeologii czy szerzej pojmowanych nauk o przeszłości jakość, polegającą na odejściu od statycznych form prezentacji elementów przeszłości na rzecz rekonstrukcji, spektakli, widowisk oraz przedstawień. „Ożywianie” przeszłości za pomocą środków o charakterze scenograficznym (kostiumy, rekwizyty itd.) czy teatralnym niewątpliwie służy bardziej precyzyjnemu i obrazowemu tłumaczeniu przeszłej rzeczywistości. Te żywe, dynamiczne, tętniące życiem rekonstrukcje pokazują zupełnie odmienny – choć w pewnym stopniu fikcyjny – obraz przeszłości niż ten, który kreuje archeologia jako dziedzina akademicka. Pytaniem otwartym pozostaje, czy nie stwarzają one jedynie „pozorów uczestnictwa”, czy w miejsce autentycznego kontaktu z zabytkami z przeszłości na plan pierwszy nie wysuwają się przywoływane przez Deana MacCannella „pseudow wydarzenia”²⁴⁷, a w miejsce rzeczywistości wkracza „operacyjny sobowtór”²⁴⁸.

247 D. MacCannell, *Turysta. Nowa teoria klasy próżniaczej*, przeł. E. Klekot, A. Wiczorkiewicz, Warszawa, 2005, s. 77.

248 J. Baudrillard, op. cit., s. 177.

Bibliografia

- P. Adamiec (2009), *Żyć jak tysiąc lat temu – naprawdę...* „Gazeta Rycerska” nr 2 (24).
- J. Barański (2008), *Dyskurs gęsty: w poszukiwaniu interpretatywnej teorii przedmiotu muzealnego* [w:] *Rzeczy i ludzie. Humanistyka wobec materialności*, red. J. Kowalewski, W. Piasek, M. Śliwa, Olsztyn.
- J. Baudrillard (1998), *Procesja symulaków*, przeł. T. Komendant [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków.
- M. Blockey (2000), *The social context for archaeological reconstructions in England, Germany and Scandinavia*. „Archaeologia Polona” t. 38.
- M. Bogacki (2008), *Wybrane problemy odtwórstwa wczesnośredniowiecznego w Polsce* [w:] *Kultura ludów Morza Bałtyckiego*, t. II. *Nowożytność i współczesność*, red. M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk, Toruń.
- M. Bogacki (2010), *O współczesnym „ożywianiu” przeszłości – charakterystyka odtwórstwa historycznego*. „Turystyka Kulturowa” t. 2 (kwiecień-czerwiec).
- M. Brzostowicz (2009), *Imprez historyczne – edukacja czy rozrywka? Kilka refleksji z doświadczeń Festiwalu Kultury Słowiańskiej i Cysterskiej w Łądzie nad Wartą*. „Fontes Archaeologici Posnanienses” t. 45.
- W. Brzeziński (2000), *Muzea jako instytucje ochrony i prezentacji dziedzictwa archeologicznego* [w:] *Problemy zarządzania dziedzictwem kulturowym*, red. K. Gutowska, Warszawa.
- E. Dominiak (2004), *Zabawa w przeszłość. Festyn archeologiczny jako forma karnawału* [w:] *Karnawalizacja. Tendencje ludyczne w kulturze współczesnej*, red. J. Grad, H. Mamzer, Poznań.
- T. Edensor (2004), *Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne*, przeł. A. Sadza, Kraków.
- M. Golka (2009), *Pamięć społeczna i jej implanty*, Warszawa.
- A. Grossman (2006), *Biskupińskie festyny w kraju i za granicą*. „Z Otchłani Wieków” r. 61 (nr 3-4).
- Holtorf (2007), *Archaeology is a brand! The meaning of archaeology in contemporary popular culture*, Oxford.
- C. Holtorf (2009), *On the possibility of time-travel*. „Lund Archaeological Review” t. 15.
- C. Holtorf, T. Schadla-Hall (1999), *Age as artefact: on archaeological authenticity*. „European Journal of Archaeology” t. 2 (2).
- J. Isański (2005), *Autentyczność przyjemności. Autentyczność pamiątki turystycznej* [w:] *Kultura przyjemności. Rozważania kulturoznawcze*, red. J. Grad, H. Mamzer, Poznań.
- K. Jasiewicz (2006), *Podróże w przeszłość* [w:] *Komu potrzebna jest przeszłość?*, red. D. Minta-Tworzowska, Ł. Olędzki, Poznań.
- M. Krajewski (2003), *Kultury kultury popularnej*, Poznań.

- P.T. Kwiatkowski (2008), *Pamięć zbiorowa społeczeństwa polskiego w okresie transformacji*, Warszawa.
- P.T. Kwiatkowski (2009), *Czy lata III Rzeczypospolitej były „czasem pamięci”* [w:] *Pamięć zbiorowa jako czynnik integracji i źródło konfliktów*, red. A. Szpociński, Warszawa.
- D. Lowenthal (2002), *The past as a theme park* [w:] *Theme park landscapes: antecedents and variations*, red. T. Yung, R. Rile, Washington D.C.
- D. MacCannell (2005), *Turysta. Nowa teoria klasy próżniaczej*, przeł. E. Klekot, A. Wieczorkiewicz, Warszawa.
- M. Mochocki (2009), *Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym*. „Homo Ludens” t. 1.
- S. Nowaczyk (2007), *Archeologia festynowa – pomiędzy eksperymentem naukowym a przedstawieniem parateatralnym* [w:] *Wojskowość ludów Morza Bałtyckiego*, red. M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk, Toruń.
- J. Orłowska-Stanisławska (2007), *Wędrowanie ku przeszłości*. „Gazeta Rycerska” nr 2 (16).
- M. Pawleta (2010), *Encounters with the past. The significance of archaeological festivals in contemporary Poland* [w:] *Communicate the past. Ways to present archaeology to the public*, red. A. Arnberg, T. Stjärna, Kulturmiljövård Mälardalen Skrifter 2, Västerås.
- K. Pomian (2006), *Historia. Nauka wobec pamięci*, Lublin.
- D. Radtchenko (2006), *Simulating the past: reenactment and the quest for truth in Russia*. „Rethinking History” t. 10 (1).
- M. Shanks (1992), *Experiencing the past. On the character of archaeology*, London, New York.
- P. Stone, P.G. Planel (red.) (1999), *The constructed past: experimental archaeology, education, and the public*, London, New York.
- W. Welsch (2005), *Estetyka poza estetyką. O nową postać estetyki*, przeł. K. Gucałska, Kraków.
- J. Wrzesiński (2003), *Rezerwaty archeologiczne – przeszłość dla teraźniejszości i przyszłości*. „Wielkopolski Biuletyn Konserwatorski” t. 2.
- M. Zaleski (2004), *Formy pamięci*, Gdańsk.