

Adam Regiewicz

Rekonstrukcje historyczne jako edutainment : przypadek powstania styczniowego

Prace Naukowe Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie. Filologia Polska. Historia i Teoria Literatury 13, 87-104

2013

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Adam REGIEWICZ

Akademia im. Jana Długosza w Częstochowie

Rekonstrukcje historyczne jako *edutainment*. Przypadek powstania styczniowego

Jednym z kluczowych elementów konstruujących poczucie tożsamości narodowej, obok wspólnego pochodzenia i losów, które konstytuują poczucie jedności i odrębności wobec innych, określonego terytorium, organizacji struktur państwowo-politycznych chroniących wspólnotę narodową przed zagrożeniem zewnętrznym oraz sposobu funkcjonowania danej wspólnoty poprzez rozwój cywilizacyjno-gospodarczy, jest pamięć kulturowa, definiowana jako zbiór doświadczeń kulturowych, takich jak tradycja, kultura ludowa, obyczajowość, wartości moralne, religia, język, które to konstruują charakter narodowy. Zwolennicy kulturowej teorii narodu podkreślają fakt, że naród nie potrzebuje państwa, by istnieć, ale właśnie wspólnej historii i zakorzenionych w niej mitów, a także wspólnego języka, poprzez który może wyrażać podstawowe dla siebie wartości¹. Wspólne więzi kulturowe, podtrzymywane poprzez jej wytwory (literaturę, sztukę, muzykę), są tym silniejsze, im większą rolę w ich kształtowaniu odgrywa pamięć historyczna. Do najczęstszych form celebrowania tejże właśnie pamięci można zaliczyć zarówno materialne (ślady historycznego rozwoju rzemiosła, techniki, sztuki, ale i znaki pewnych wydarzeń – zabytki i miejsca o znaczeniu historycznym: archeologicznym i architektonicznym, pomniki, miejsca pamięci i kultu itp.), jak i niematerialne (środowiska kulturowe, zachowania i tradycje obyczajowe, utrwalone w świadomości pokoleń wydarzenia ukształtowane pod wpływem przekazów ustnych itp.) wytwory powstałe w danym obszarze kulturowym, które określa się mianem dziedzictwa kulturowego.

¹ Zob. E. Wnuk-Lipiński, *Świat międzyepoki: globalizacja, demokracja, państwo narodowe*, Kraków 2004.

Ciekawą w ostatniej dekadzie w Polsce formą pielęgnowania pamięci kulturowej stały się rekonstrukcje historyczne, upamiętniające ważne wydarzenia z historii Polski. 2009 rok upłynął pod znakiem rekonstrukcji „kampanii wrzesniowej” i popularyzacji wydarzeń z początku II wojny światowej. W 2010 roku grupy rekonstrukcyjne zdominowała tematyka rycerska, związana z okrągłą rocznicą bitwy pod Grunwaldem, kolejne dwa lata (2011–2012) skupiły się na wydarzeniach dla tożsamości Polski niezwykle istotnych, rekonstruowały bowiem zarówno wątki związane z Konstytucją 3 Maja (220 rocznica) i późniejszą walką w jej obronie, wątki „napoleoniady”, Księstwa Warszawskiego i marszu Napoleona na Rosję, jak i te związane z powstaniem listopadowym (180 rocznica)². Przyglądając się działaniom planowanym na rok 2013, można spodziewać się, że zostanie on poświęcony wydarzeniom sprzed 150 lat – powstaniu styczniowemu.

Wychodząc zatem od konkretnego zjawiska kulturowego, jakim są rekonstrukcje historyczne poświęcone upamiętnieniu wydarzeń historycznych powstania styczniowego, chciałbym zatrzymać się nad istotą i celowością takich praktyk kulturowych, zadając pytanie o ich wpływ na kształtowanie pamięci kulturowej. Czy rekonstrukcje pomagają w budowaniu tożsamości kulturowej, a co za tym idzie – narodowej; a może redefiniują to pojęcie, rozszerzając je o „współczesną ekumenę wyobraźni”³? Czy tak popularne dziś rekonstrukcje faktycznie są narzędziem wspomagającym identyfikację narodową, czy też jedynie częścią widowiskowości zmedializowanej kultury? Aby odpowiedzieć sobie na powyższe pytania, należałoby na początku opisać zjawisko rekonstrukcji historycznych jako praktyki kulturowej i odnieść je do różnych pojęć tożsamości kulturowej, aby określić ich funkcje.

Powstanie styczniowe jako rekonstrukcja historyczna

Już pobieżny przegląd propozycji związanych z odtwórstwem historycznym, którego tematem byłoby powstanie styczniowe, prowadzi do ciekawych spostrzeżeń, ponieważ wśród grup zajmujących się rekonstrukcją wydarzeń historycznych ten okres w historii nie cieszy się wielką popularnością⁴. Jeśli bowiem

² Szczegółowe kalendarium imprez rekonstrukcyjnych na rok 2011 można znaleźć na stronie Stowarzyszenia Regimentów i Pułków Polskich 1717–1831, <http://www.arsenal.org.pl/aktualnosc/rekonstrukcje-histeryczne/410-kalendarium-2011.html> [stan z 27.12.2012].

³ A. Appadurai, *Nowoczesność bez granic. Kulturowe wymiary globalizacji*, przeł. Z. Pucek, Kraków 2005.

⁴ Jak klasyfikują uczestników rekonstrukcji historycznych portale poświęcone odtwórstwu historycznemu, największym zainteresowaniem cieszą się grupy zajmujące się historią średniowiecza (wczesnego, XIII-wiecznego, okołogrunwaldzkiego oraz schyłkowego), antyku, Rzeczypospolitej sarmackiej, okresu napoleońskiego sięgającego aż do 1831 r. i historii XX wieku (szczególnie I i II wojną światową). Dziedziny zainteresowań odtwórstwa historycznego podaje

najbardziej charakterystyczne nurty rekonstrukcyjne wpisują się w działania ogólnoeuropejskie (np. bractwa rycerskie czy grupy zaangażowane w historię wojen napoleońskich lub wojen XX-wiecznych), to powstanie styczniowe wydaje się wydarzeniem specyficznie polskim, które nie znajduje swego odpowiednika w europejskiej *belle époque*. Jak zatem wyglądają działania rekonstrukcyjne związane z powstaniem styczniowym? Można zauważyć, że w działaniach tych największy nacisk położony jest na inscenizację prezentującą najważniejsze wydarzenia historyczne: fragment bitwy, potyczki, wkroczenie wojsk do miasta itp., oraz na walor edukacyjny. Przykładem mogą być działania podejmowane przez gminę Bodzentyn, która już w 2012 roku wraz z Muzeum Wsi Radomskiej podjęła działania rekonstruujące walki powstańcze ze stycznia 1863 roku. Co ciekawe, gdy spojrzeć na miejsca, w których przygotowywane są rekonstrukcje, można zauważyć przewagę miasteczek i małych gmin, wykorzystujących koloryt lokalności. Większość grup zajmujących się odtwórstwem walk powstańczych tego czasu związana jest z ziemią radomską i kielecką oraz innymi obszarami województwa świętokrzyskiego, z czego poniekąd wynika pewna ograniczoność zasięgu oddziaływania tej tematyki rekonstrukcyjnej wśród innych grup zajmujących się odtwórstwem. Z pewnością popularności nie przydaje także brak spektakularnych działań militarnych prowadzonych w czasie samego powstania, które współcześnie można by odtwarzać w sposób widowiskowy.

Gdy przyjrzeć się podejmowanym działaniom, widać, że dominują w nich takie formy inscenizacyjne, jak: przemarsz wojsk, szturm szwadronu kawalerii i oddziałów kozackich, msze święte w intencji bohaterów, salwy honorowe, atak żołdaków na ludność cywilną itp., które w zależności od scenariusza składają się na złożoną formę widowiska. Kulminacyjnym punktem każdej z imprez rekonstrukcyjnych jest odtworzenie wydarzeń wybranej potyczki (bitwy) – od 2008 roku były to m.in.: bitwa pod Lipą koło Głowaczowa, bitwa miechowska stoczona przez zgrupowanie Apolinarego Kurowskiego, bitwa pod Grochowiskami stoczona przez wojska korpusu generała Mariana Langiewicza, a także inne elementy widowiska, mające na celu upamiętnienie czasem zapomnianych już bohaterów powstańczych, jak Franciszek Rochebrune czy Samuel Bielański. Wszystkie te wydarzenia łączy ich lokalny charakter, o czym była już mowa, oraz zaangażowanie stałych uczestników grup rekonstrukcyjnych z Rzeszowa, Buska Zdroju i Radomia, wśród których znaleźli się członkowie zastępów harcerskich oraz uczniowie okolicznych szkół ponadgimnazjalnych⁵. Co ciekawe, inscenizacje te zostały przygotowane w oparciu o scenariusze, których autorami zazwyczaj byli nauczyciele, a wśród odtwarzających postaci historyczne (nie

za: <http://www.freha.pl>. Por. <http://www.dobroni.pl/epoki-historyczne-historia-wojskowosci.html> [stan z 29.12.2012].

⁵ Wszelkie informacje o prowadzonej działalności grup rekonstruujących walki powstańcze i wydarzenia związane z powstaniem styczniowym można znaleźć na stronie <http://zuawi.com/> [stan z 29.12.2012].

tylko w charakterze statystów) znaczące miejsce zajmowali uczniowie. Wielu rówieśników, a także i młodszych kolegów znalazło się po drugiej stronie widowiska w charakterze widowni, czego śladem są zamieszczane na blogach liczne sprawozdania, fotoreportaże, recenzje i inne formy dowodzące obecności młodzieży podczas opisywanych inscenizacji. Przyglądając się zatem tak celom działania grup rekonstruujących walki powstańcze, jak i samym inscenizacjom, trudno nie zauważyć, że podstawowym założeniem tychże działań jest edukacja⁶. Można zatem zadać sobie pytanie, na ile sama koncepcja „ożywiania” przeszłości może stać się narzędziem w pracy pedagogicznej, której celem jest budowanie poczucia tożsamości kulturowej i w konsekwencji narodowej.

Na edukacyjną, a zarazem wychowawczą rolę grup rekonstrukcyjnych zwraca uwagę Szymon Markowski, pokazując na przykładzie działań bractw rycerskich ich funkcje pedagogiczne⁷. „Żywe lekcje historii”, rozumiane jako próby przedstawiania wydarzeń historycznych zgromadzonej publiczności, mają według autora nie tylko odświeżyć pamięć zamierchłej przeszłości, przywołać z niebytu niektóre wydarzenia czy postacie historyczne, ale także mogą stać się nieocenioną pomocą dydaktyczną, „atrakcyjnym sposobem spędzania wolnego czasu, konkurencyjną ofertą dla młodzieży poddającej się nudzie i wypełniającej swój czas destruktywnymi rozrywkami”⁸. Niewątpliwie, wartością edukacyjną jest pogłębiona – dzięki różnym działaniom rekonstrukcyjnym – wiedza, która dzięki osobistemu zaangażowaniu w jej zdobywaniu przestaje być tylko zbiorem encyklopedycznych faktów, a staje się czymś przeżytym, żywym, a zatem cenniejszym i dłużej, jak pokazują badania, obecnym w świadomości ucznia⁹. Wśród działań zmierzających do tego celu należałoby za Michałem Bogackim wymienić takie typy aktywności, jak: wytwórstwo przedmiotów, któremu towarzyszą badania pogłębiające wiedzę na temat określonych artefaktów danej epoki (broń, pojazdy, umundurowanie, narzędzia, przedmioty codziennego użytku); odtwarzanie życia społecznego, którego rekonstrukcja wiąże się z poznaniem ról w określonych społecznościach, a co za tym idzie, badaniem obyczajowości da-

⁶ Jeden z organizatorów przedsięwzięcia, Wojciech Kalwat, pedagog i dziennikarz „Mówią Wieki”, zwraca uwagę właśnie na dydaktyczną wartość tak zbieranych w ramach rekonstrukcji materiałów historycznych, jak i przygotowywanych na tej podstawie scenariuszy lekcyjnych czy praktyk pedagogicznych. Podaję za: <http://naukawpolsce.pap.pl/aktualnosci/news,393383,rocznica-powstania-styczniowego-w-internecie.html> [stan z 29.12.2012].

⁷ S. Markowski, *Rekonstrukcje historyczne w wychowaniu młodzieży*, „Zeszyty Naukowe WSŁOW” 2009, nr 1, s. 68–89.

⁸ Tamże, s. 80.

⁹ Niektóre kręgi akademickie przypisują rekonstrukcji znamiona naukowości, widząc w niej jedną z alternatywnych metod pozyskiwania wiedzy, które E. Tomaszewska nazywa archeologią eksperymentalną, a która z pewnością znalazłaby uznanie w oczach zwolenników performatyki, jako jednego ze sposobów działania praktyk kulturowych. Zob. E. Tomaszewska, *Rekonstrukcja historyczna – ożywianie historii*, publikacja online: <http://www.muzeum-radom.pl/indexm.php?nid=868&r=32> [stan z 29.12.2012].

nej grupy czy środowiska w danym momencie historycznym; czy wreszcie same inscenizacje, o których była już mowa, skupiające się zazwyczaj na konkretnym wydarzeniu historycznym (bitwie, oblężeniu, turnieju, egzekucji, orszaku itp.)¹⁰.

Idąc za podaną przez Bogackiego klasyfikacją, można zauważyć, że działania rekonstrukcyjne, a także definicje wynikające z traktowania tego rodzaju aktywności, skupiają się wokół dwóch ważkich kwestii: kultury materialnej i wizualizacji przeszłości. Pierwszy trop, związany z produkcją artefaktów, będących śladem minionej epoki, wiedzie ku zjawisku zmaterializowanych form kapitału kulturowego. To właśnie obiekty posiadające pewną wartość kulturową, stanowią jeden z czynników kształtujących tożsamość narodową, nic zatem dziwnego, że tak wiele uwagi grupy rekonstrukcyjne poświęcają replikom i rekonstrukcjom „autentycznych” przedmiotów z przeszłości. Jednak już pobieżne zdefiniowanie tego zjawiska budzi podejrzenie o „autentyczność” wykonywanych nawet z największą rzetelnością rzemieślniczą artefaktów. Odtwarzane przedmioty są bowiem od początku pewną iluzją przeszłości, materializacją rzeczywistości wyobrażonej, które mają imitować, a w konsekwencji zastępować teraźniejszość. Wytwarzając replikę historycznego przedmiotu, nie tworzy się przeszłości, ale teraźniejszość, która jest jakąś inną niż doświadczana na co dzień rzeczywistość. Co więcej, dostęp do tego alternatywnego świata oferuje się wszystkim, którzy zechcą do niego dołączyć poprzez zanurzenie się w nim: kupując bilet i zajmując miejsce wśród publiczności, przebierając się w strój, będący repliką symulującą wybraną „dawność”, samodzielnie wytwarzając pod okiem przewodnika takie artefakty czy biorąc udział w przygotowanej inscenizacji. Nie można wykluczyć w tym miejscu zwykłych mechanizmów konsumpcyjnych, które począwszy od zakupu biletu, a skończywszy na kupnie wytworzonych artefaktów, towarzyszą aktywności grup rekonstrukcyjnych¹¹. Ten konsumeryczny rys odtwórstwa historycznego łączy się z drugim wskazanym powyżej tropem – potrzebą wizualizacji, a w konsekwencji i koniecznością widowiskowości, co dziś wiąże się bezpośrednio z atrakcyjnością.

***Historical reenactment* – od kultury ludowej do show**

Jak zwracają uwagę sami badacze rekonstrukcji historycznych, „odtwórstwo historyczne ma przede wszystkim charakter ludyczny, jest rodzajem spędzania wolnego czasu, traktowane jest jako hobby, a zatem uboczne bezinteresowne za-

¹⁰ M. Bogacki, *Historical reenactment jako nowy sposób prezentacji przeszłości*, „Do Broni” 2006, nr 4, s. 34–37.

¹¹ Jak zauważa Michał Bogacki, dla wielu rekonstruktorów odtwórstwo artefaktów staje się główną aktywnością zawodową, a co za tym idzie, stanowi podstawowe źródło utrzymania. Zob. tamże.

jęcie, podjęte i konstytuowane tylko i wyłącznie dla przyjemności”¹². Idąc tym tropem, można by za Kimberlym Powellem postawić znak równości między *historical reenactment* a zabawą, co tylko wzmacnia ów ludyczny charakter działań¹³. Wszak wielokrotnie w opisach inscenizacji pojawia się taka właśnie interpretacja – „zabawy w historię”. Do takiego rozumienia rekonstrukcji historycznej przyznaje się największa liczba odtwórców, którzy traktują swe działania w sposób hobbystyczny, a co za tym idzie, ich podejście do badań nad przeszłością jest raczej luźne i ma charakter incydentalny, indywidualny, będący odzwierciedleniem wiedzy potocznej, a nie fachowej, pogłębionej badaniami¹⁴. Tym samym odtwórstwo historyczne byłoby specyficzną realizacją *homo ludens*, którą Johann Huizinga określił jako podstawowy czynnik kultury, towarzyszący jej od samego początku. W książce poświęconej aktywności ludycznej wskazuje, iż zabawa jest takim rodzajem czynności, która pozostaje poza zwykłym życiem, codziennością, „a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą nie można osiągnąć żadnej korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego, określonego czasu i własnej, określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym porządku, według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub za pomocą przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata”¹⁵. Odnosząc charakterystykę zabawy dokonaną przez Huizingę do rekonstrukcji historycznych, można zauważyć, że pokrywa się ona z podejmowanymi tam działaniami. Jak pokazują badania społeczności grup rekonstrukcyjnych¹⁶, odtwórcy zrzeszają się w różnych formach społecznych (od nieformalnych grup po stowarzyszenia), przyjmując zarówno pewną stylistykę (chodzi tu zarazem o estetykę będącą znakiem odgrywanej historii oraz wyrazem identyfikacji grupy), jak i określając swój poziom zaangażowania (od hobbystycznego po profesjonalny).

W przypadku rekonstrukcji powstania styczniowego na środowisko odtwórcze składają się zrzeszeni w grupach rekonstrukcyjnych profesjonalści, dbający o detale zarówno stroju, jak i inscenizacji, oraz amatorzy wywodzący się z różnych grup społecznych: okoliczni mieszkańcy ziemi radomskiej i kieleckiej, licealiści, ale także drużyny harcerskie czy uczniowie szkoły jeździeckiej, któ-

¹² E. Tomaszewska, *Rekonstrukcja historyczna ...*

¹³ K. Powell, *Getting Started with Reenacting*, publikacja online: <http://genealogy.about.com/od/wars/a/reenacting.htm> [stan z 30.12.2012]; cyt. za M. Bogacki, *O współczesnym „ożywianiu” przeszłości – charakterystyka odtwórstwa historycznego*, „Turystyka Kulturowa. Czasopismo internetowe, www.turystykakulturowa.org” 2012 nr 5, s. 15.

¹⁴ Podaję za: M. Bogacki, *O współczesnym „ożywianiu” przeszłości...*, s. 22.

¹⁵ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1998, s. 31.

¹⁶ M. Bogacki, *Wybrane problemy odtwórstwa wczesnośredniowiecznego w Polsce. Zagadnienia ogólne i próba charakterystyki środowiska*, [w:] *Kultura ludów Morza Bałtyckiego*, t. 2: *Nowożytność i współczesność*, red. M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk, Toruń 2008, s. 238–241.

rych skala aktywności i zaangażowania w rekonstrukcje jest zróżnicowana i zależna od oferowanych umiejętności (czego innego oczekuje się od uczniów odgrywających role mieszkańców lub podrzędnych żołnierzy, a czego innego od zorganizowanych drużyn, np. jeździeckich, które mogą przygotować inscenizację ataku kozaków na wioskę). Podobnie sam przebieg inscenizacji ma ustalony scenariusz i odbywa się w określonej kolejności, eksponując kolejne epizody. I tak, gdy przyjrzeć się jednej z rekonstrukcji powstania styczniowego z 2008 r. organizowanej na ziemi radomskiej, można zauważyć, że składają się na nią trzy epizody: „Powstańcy na kwaterze we wsi”, „Partyzancka zasadzka” oraz „Ekspedycja karna”. Pierwszy rozgrywa się na polach między starymi chatami w radomskim skansenie; drugi ukazuje moment zasadzki, podczas której rosyjska kolumna żołnierzy zostaje rozproszona przez ostrzał artyleryjski, w wyniku czego dochodzi do walki bezpośredniej żołdaków z kosynierami; trzeci epizod – kulminacyjny – to przede wszystkim dobrze zorganizowana scena batalistyczna, pełna huku i wystrzałów armatnich, ukazująca także walkę na bagnety, zakończona klęską powstańców. Widowisko kończy scena pożegnania przez płaczące kobiety poległych powstańców. Przyglądając się odegranym przez odtwórców rolom, można zauważyć, że każdy z uczestników, niezależnie od swego zaangażowania w aktywność rekonstrukcyjną, znajduje tu swoje miejsce: tak profesjonalista, dbający o odtworzenie „realiów”, jak i hobbyści.

Rekonstrukcja jako działanie zawsze odbywa się w określonym czasie i przestrzeni, dotyczy z góry zaplanowanej przeszłości, która jest przedmiotem aktywności odtwórczej, co dość łatwo zezemplifikować rekonstrukcjami powstania styczniowego. Planowane działania odtwórcze zazwyczaj dzieją się zimą (styczeń–marzec), konotując wydarzenia powstańcze, oraz ograniczają się do kilku – opisanych już wcześniej – przestrzeni. Szukając dalszych analogii, można zauważyć, że wejście do grupy odtwórców nie odbywa się wyłącznie przez woluntaryzm członka czy aklamację pozostałych, ale towarzyszy mu proces adaptacyjny oraz swoiste misterium inicjacji (dotyczy to szczególnie działających bractw rycerskich), co wynika właśnie z przenikania się zabawy i życia codziennego. Często wszak zdarza się, że dla zajmujących się odtwórstwem historycznym „żywa przeszłość” staje się sposobem recypowania teraźniejszości. W przypadku rekonstrukcji powstania styczniowego kwestia ta wydaje się dyskusyjna. Przyglądając się kolejnym odsłonom rekonstrukcyjnym, wydaje się, że działania te mają przede wszystkim charakter lokalny i służą budowaniu regionalnej tożsamości, świadczą o tym praktyki kulturowe, tj. składanie wiązanek kwiatów pod pomnikami bohaterów powstania, nadawanie imion bohaterów szkołom lub innym instytucjom użytku publicznego czy msze święte w ich intencji włączane w scenariusz imprezy rekonstrukcyjnej¹⁷. Tym samym można by

¹⁷ Można w tym miejscu przypomnieć rekonstrukcję powstania styczniowego w Przasnyszu z 2012 roku, która łączyła złożenie wieńca pod Pomnikiem Ofiar Powstania Styczniowego, mszę św. w kościele farnym, procesję, która stała się momentem wejścia w inscenizację, przy-

za Huizingą powtórzyć twierdzenie o przenikaniu się rzeczywistości zabawy i codzienności, praktyk wynikających z reguł gry i rytuałów, na podstawie których zbudowany jest kapitał kulturowy danej wspólnoty.

Kiedy mowa o tożsamości, warto także zwrócić uwagę na kwestię „inności” zabawy wobec zwykłej rzeczywistości, na której koncentruje się badacz kultury, podkreślaną poprzez przebranie, czyli wizualny znak pewnej alternatywnej rzeczywistości. To właśnie strój, kostium, rekwizyty, wszelkiego rodzaju artefakty stanowią o atrakcyjności zabawy i gwarantują większe zaangażowanie emocjonalne, sensualne i epistemologiczne. Przyglądając się grupom rekonstruującym powstanie styczniowe, można zauważyć, z jak wielką dumą wypowiadają się właśnie na temat stroju, który staje się dla nich elementem identyfikacyjnym, także w środowisku odtwórstwa historycznego w Polsce. Przykładem może być grupa rekonstrukcyjna „Żuawi śmierci”, nawiązująca swą nazwą do oddziału powstańczego uformowanego w lutym 1863, a dowodzonego przez francuskiego oficera Franciszka Rochebrune’a, którego hasłem przewodnim stało się „zwyciężyć albo zginąć”, odznaczająca się charakterystycznym czarnym umundurowaniem z kontrastującą białą kamizelką i czerwoną czapką. Kolorystyka stroju bynajmniej nie jest tu przypadkowa, gdyż atrakcyjność w *historical reenactment* wydaje się tym większa, im silniejsze są bodźce wizualne. Potwierdza to inny z badaczy, Roger Callois, który twierdzi, że to właśnie widowiskowość stanowi zasadniczą cechę rozrywki¹⁸, podkreślając fikcyjny i fantazyjny charakter aktywności ludycznej, którą można odnaleźć także w omawianych rekonstrukcjach historycznych. Wszak wystarczy wspomnieć samą koncepcję scenariusza, według którego odgrywa się kolejne elementy inscenizacji, odtwórców wchodzących w role czy przebieg wydarzeń mający zawsze charakter dramatyczny: od ekspozycji, przez punkt kulminacyjny do wyciszenia akcji i zamknięcia przedstawianej historii. Z jednej strony zatem, „lekcje żywej historii” byłyby podporządkowane arbitralnym regułom wymagającym od uczestników pewnej dyscypliny gracza, z drugiej zaś, byłyby wyrazem pewnej spontaniczności działania odtwórców, którzy dopuszczają udział w całym przedsięwzięciu fantazji i swobody interpretacyjnej.

Powyższa uwaga prowadzi do dostrzeżenia analogii pomiędzy *historical reenactment* a tak popularnymi jeszcze niedawno grami fabularnymi, zwanymi RPG (*role-playing game*). Już pobieżna analiza kategorii odtwórców, której dokonuje Michał Bogacki, pozwala wyodrębnić wśród nich osoby działające na pograniczu odtwórstwa oraz gier fabularnych, traktujących przestrzeń historyczną jak planszę do tworzenia swoistej narracji¹⁹. Czym bowiem jest zjawisko

pominając Czarną Procesję, podczas której doszło do ataku konnicy kozackiej na ludność cywilną, co w konsekwencji doprowadziło do ataku powstańców na wojsko rosyjskie. Podają za: <http://www.dobroni.pl/rekonstrukcje,powstanie-styczniowe-relacja-z-rekonstrukcji-w-przasnyszu,9340> [stan z 30.12.2012].

¹⁸ R. Callois, *Żywioł i ład*, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1973, s. 299.

¹⁹ M. Bogacki, *O współczesnym „ożywianiu” przeszłości...*, s. 23.

RPG jak właśnie nie grą zespołową, w której gracze aktywnie odtwarzają przyjęte na siebie role, zgodnie z określonym przez fabułę danej gry scenariuszem? Wystarczy prześledzić dowolną rekonstrukcję powstania styczniowego z 2008 czy kolejnych lat, aby się przekonać, że każdy z uczestników odgrywa swoją rolę z pełnym zaangażowaniem, przenosząc do aktywności odtwórstwa elementy gry teatralnej „wg Stanisławskiego”. Każdy z odtwórców, przyjmując na siebie określoną rolę, jest jej wierny do końca, co oczywiście nie zawsze pokrywa się z ukształtowaną tożsamością kulturową i narodową oraz przekonaniem politycznymi czy moralnymi. Dzieje się tak dlatego, że identyfikacja „swój-obcy” dokonuje się nie na poziomie kulturowo-narodowym, który w tym momencie staje się rodzajem tożsamości wyobrażonej, ale na płaszczyźnie grupowo-terytorialnej, która poczucie „swojskości” wiąże z podejmowanymi działaniami w ramach odtwórstwa, a „obcość” definiuje albo poprzez publiczność (tych, co stoją po drugiej stronie widowiska), albo przez przybyszów z innych terytoriów Polski (zagranicy), którzy może nie rozumieją potrzeby odtwarzania tego fragmentu historii. Co ciekawe, to właśnie tożsamość grupowo-terytorialna, można by powiedzieć tradycyjna, sprzyja budowaniu więzi w społecznościach rekonstrukcyjnych, odwołujących się bądź co bądź do rzeczywistości wyobrażonej. Podobnie ma się sytuacja w RPG. Sama rozgrywka stanowi pewien rodzaj narracji, która odbywa się w określonych przez fabułę gry czasie i przestrzeni, łącząc elementy fikcji i prawdy w dość jednolity węzeł. Scenariusz określa także schemat postępowania bohaterów w grze, który ci wypełniają żywą treścią konkretnych zachowań. Tym samym koncepcja RPG przypomina ideę dzieła literackiego, o której pisze Jakub Z. Lichański, wskazując na podobieństwa, tj. konstrukcje i charakterystykę postaci, schemat fabularny, określenie świata przedstawionego (czasu i przestrzeni)²⁰. Zauważa on tym samym, że udział w grze fabularnej przypomina ideę „dzieła otwartego”, w którym użytkownik (czytelnik) jest zarazem współtwórcą przekazu, decydując o sposobie i kształcie lektury, a co za tym idzie – jej interpretacji, odczytywaniu. Podobnie można scharakteryzować udział w *historical reenactment* – odtwórcy, ubierając się w stroje, odgrywają swoje role według określonego scenariusza, wyznaczonego przez ogólny zarys wydarzeń, czas i przestrzeń. Wypełniają schemat fabularny żywą treścią, „ożywiając historię”, interpretując ją poprzez konkretne działania, np. zmagania powstańców z żołdakami moskiewskimi. Na owo „ożywianie historii” zwracają uwagę także gracze RPG, których fascynuje właśnie pewna łatwość, z jaką podczas gry fabularnej podaje się historię, rekonstruuje przeszłość, wypełniając schemat treścią. Podobnie w inscenizacji odtwórczej fakty historyczne określają schemat, a funkcję Mistrza Gry, który sprawuje nadzór nad narracją, posiada grupa odtwórców profesjonalnych, wykazująca naukowe i badawcze

²⁰ J.Z. Lichański, *RPG – próba teorii zjawiska*, <http://www.tolkien.com.pl/hobbickanorka/artykuly/rpg.html> [stan z 26.02.2012].

podejście do rekonstruowanej historii i czuwająca nad przebiegiem całości. Przestrzeń rekonstrukcji jawi się zatem jako plansza, po której poruszają się odtwórcy, zgodnie z ustalonym scenariuszem, pozostali uczestnicy pełnią rolę widzów, angażując się emocjonalnie w oglądane widowisko.

Niewątpliwie atrakcyjność rekonstrukcji historycznych leży w ich widowiskowości, na którą ukierunkowują powyższe ustalenia. Pierwsza, wręcz oczywista refleksja, prowadzi ku koncepcji spektaklu. Już samo posługiwanie się przez odtwórców kategorią inscenizacji, obejmującą pokazy czy szeroko pojęte działania performatywne, jako jedną z ich form działalności pozwala doszukiwać się analogii z teatralnym widowiskiem²¹. Jeśli dodać do tego charakterystyczny dla widowiska podział pomiędzy aktorów (odtwórców) a publiczność, scenę wydarzeń i widownię, oraz włączanie elementów kultury materialnej do tworzenia iluzji przedstawienia, trudno pozbyć się wrażenia, że rekonstrukcje są nową formą w wielowiekowej tradycji teatralnej. Jednak w tym miejscu warto zwrócić uwagę na inny aspekt doświadczenia widowiskowego, o którym wspomina Maryla Hopfinger, opisując typy audiowizualności²². Ten, mający rodowód behawioralny, typ audiowizualności wywiedziony z praktyk teatralnych czy dawnej widowiskowości zakłada aktywne uczestnictwo widza, jednorazowość i ulotność jego doświadczenia, a przede wszystkim bezpośredniość kontaktu z prezentowanym wydarzeniem. I, bezdyskusyjnie, inscenizacja odtwórstwa historycznego jest właśnie takim rodzajem praktyki kulturowej. Z drugiej strony, kiedy przyjrzeć się kompozycji tychże inscenizacji oraz temu, ile uwagi poświęca się układowi scen, charakteryzacji, rekwizytom, działaniom pirotechnicznym, mającym na celu uatrakcyjnić przekaz, trudno nie odnieść wrażenia, że przygotowana rekonstrukcja jest podszyta audiowizualnością filmową, a nie teatralną. Gdyby ponownie przyjrzeć się zapisom uczestników tychże rekonstrukcji, występujących tam w roli publiczności, można zauważyć, że dominuje w nich pewien dystans, charakterystyczny dla audiowizualności o rodowodzie technicznym, który pozwala na refleksję niejako z pozycji obserwatora, a nie uczestnika wydarzeń. Wszystkie te spostrzeżenia: od kontekstu atrakcyjności wizualnej dominującej w tego rodzaju przedsięwzięciach, a skończywszy na zabiegach audiowizualnych w przygotowywaniu inscenizacji, kierują dalsze rozważania ku jednemu z najpopularniejszych widowiskowych gatunków telewizyjnych – ku *show*.

Przywołane pojęcie z pogranicza widowisk teatralnych, a dokładnie rewiiowych czy kabaretowych (*variety show*), oraz telewizyjnych jest niezwykle niejednoznaczne, już w samej klasyfikacji telewizyjnej bowiem występuje ono z odpowiednim złożeniem: *talk show*, *reality show*, *court show*, *morning show*, *dating show*, *talent search show*, *celebrity talent show* itp. Kluczowymi dla

²¹ Zob. U. Hannerz, *Odkrywanie miasta. Antropologia obszarów miejskich*, przeł. E. Klekot, Kraków 2006, s. 235–278.

²² M. Hopfinger, *Doświadczenia audiowizualne: o mediach w kulturze współczesnej*, Warszawa 2003, s. 53–73.

zrozumienia definicji tego typu produkcji telewizyjnych wydają się angielskie znaczenia słowa *show*, które tłumaczy się jako: prezentować, pokazywać, wykazywać czy pojawiać się. Wszystkie te czasowniki silnie podkreślają wizualny kontekst odbioru tego typu przekazów kulturowych. Jak zauważają teoretycy mediów²³, programy telewizyjne typu *show* mimo ramy wyznaczającej konwencję nie mają do końca zaplanowanego scenariusza, co za tym idzie – wydarzenia dziejące się na ekranie nie są w pełni przewidywalne. Łączą one omawiane przed chwilą elementy rytuału (zabawy) i gry, czyli – z jednej strony – w *show* dominują pewne reguły, do których muszą dostosować się tak prowadzący, jak i uczestnicy oraz widzowie, z drugiej zaś – ten typ programu nosi znamiona współzawodnictwa, rywalizacji pomiędzy uczestnikami lub prowadzącym a uczestnikiem²⁴. Z powyższą uwagą wiąże się zatem kolejny rys *show*, jakim jest jego rozrywkowy charakter, mający na celu przyciągnąć uwagę widza i skupić ją na sobie przez maksymalnie długi czas. Ponieważ w dobie fragmentarycznego i rozproszonego przekazu medialnego jest to niezwykle trudne, z pomocą rozrywce przychodzi atrakcyjność wizualna, podkreślana niezwykle dynamiką wydarzeń, grą świateł, kolorem strojów osób prowadzących oraz zaproszonych gości, szybkim montażem, skoczną muzyką (dżinglami), ale także zmiennością na płaszczyźnie tematycznej (od krytyki politycznej po plotki z życia *celebrities*), znaczeniowej (od powagi do śmiechu) czy wreszcie formalnej (od skeczu po reportaż). Tym samym *show* charakteryzuje różnorodność form i wielowarstwowość przekazu, które także podporządkowane są koncepcji atrakcji.

W programach typu *show*, ale i w całej zmedializowanej kulturze, atrakcja staje się kluczem do zrozumienia specyfiki komunikacyjnej, którą charakteryzuje nadmiar, perswazyjność i wyrazistość przekazów kulturowych. Dzięki sztuce filmowej, a potem przekazom telewizyjnym, atrakcja rozszerzyła spectrum oddziaływania na inne dziedziny praktyk kulturowych. Warto pamiętać, że ma ona swoje korzenie w teatralnym widowisku, w którym stanowi agresywny moment w konstytuowanej na scenie dramaturgii w celu uczuciowego i psychologicznego oddziaływania na widza i wywołania w nim zaplanowanej reakcji, wstrząsu. Niezwykłą siłą oddziaływania poprzez atrakcję dostrzegli rosyjscy filmowcy, przede wszystkim Siergiej Eisenstein, który zdefiniował ją w kontekście „wyrazistej zmysłowości: erotyki, walki i fizycznego zniszczenia, ale również jako elementu sakralnego i mitycznego, transcendentnego, który demonstruje swoją materialną, fizyczną i namacalną obecność w cielesnej sferze profanum”²⁵. Atrakcją byłoby zatem to wszystko, co wprawia widza w osłupienie, co zwraca

²³ Zob. W. Godzic, *Telewizja i jej gatunki. Po „Wielkim Bracie”*, Kraków 2004, s. 19–47.

²⁴ Zwraca na to uwagę John Fiske w *Television Culture*, który podkreśla, że odbiorca programu zostaje wciągnięty zarówno w strukturę narracyjną rytuału, jak i włączony emocjonalnie w aktywność uczestników polegającą na rywalizacji czy współzawodnictwie. J. Fiske, *Television Culture*, London 1987. Podaję za: W. Godzic, *Telewizja i jej gatunki...*, s. 46.

²⁵ M. Gołębiwska, *Demontaż atrakcji. O estetyce audiowizualności*, Gdańsk 2003, s. 50.

i przykuwa jego uwagę, co wykracza poza granice ludzkiego rozumienia normalności. Nic zatem dziwnego, że właśnie atrakcja stała się siłą napędową telewizji, dysponującą całą gamą środków, mogących tę atrakcyjność widzowi zapewnić. Przyglądając się sposobom konstruowania atrakcji na ekranie telewizora, można za Marią Gołębiewską powtórzyć, że dzieje się to za pomocą dwóch mechanizmów²⁶. Pierwszy związany jest z pojawianiem się na ekranie scen silnie oddziałujących poprzez bodźce na zmysłowość odbiorcy; w ten sposób w programach typu *show* pojawiają praktyki pobudzające: erotycznie, fizycznie, wszelkiego rodzaju sceny mające szokować widza – sceny walki, przemocy, okrucieństwa cielesnego, ale też rekordy sportowe czy manifestacje siły (defilady, prezentacje broni i umiejętności walki). Drugi związany jest nie tyle z tym – co, ale – jak pojawia się na ekranie telewizora poprzez nadmiar, przesadę, multiplikację czy perswazję. W tym celu media wykorzystują przede wszystkim to, co efektowne w odbiorze wizualnym; stąd gry świateł, iluminacje, sztuczne ognie, jarmarczna kolorystyka, a na poziomie estetyki to szok, skandal i kamp, które jeśli nawet nie kryją swej sztucznej i przerywanej natury, to i tak przyciągają uwagę widza.

Przyglądając się wizualnej stronie rekonstrukcji, można zaobserwować w dużej mierze podobne intencje, które przyświecają odtwórcom, czego sami rekonstruktorzy nie kryją, wszak większość definicji *historical reenactment* kładzie nacisk na wizualne aspekty działania w odtwórstwie historycznym. Mowa w nich zazwyczaj o wizualizacji „minionej rzeczywistości poprzez wcielanie się w postacie z przeszłości i udział w różnego rodzaju prezentacjach”²⁷. Co więcej, podporządkowanie rekonstrukcji działaniom wizualizacyjnym powoduje, że oba sposoby funkcjonowania atrakcji są obecne w odtwórstwie historycznym. Wystarczy przywołać analizowane tu rekonstrukcje powstania styczniowego, aby dostrzec, że odtwórcy posługują się zarówno silnymi bodźcami oddziałującymi na zmysły odbiorcy poprzez ukazywanie scen walki, śmierci, okrucieństwa wobec słabszych, scen pobudzających przez nagłe zwroty akcji, dynamiczne wydarzenia skumulowane w krótkiej rzeczywistości czasowej, ale i demonstrację siły, jak i nadmiarem stosowania tychże bodźców, przede wszystkim szafowania efektami specjalnymi, zabiegami pirotechnicznymi czy popisami umiejętności poszczególnych grup odtwórczych (np. jazda konna czy fechtunek). Tym samym odpowiadają one na zapotrzebowanie współczesnego odbiorcy na rozrywkę, przyzwyczajonego do przekazu fragmentarycznego, rozproszonego, ale silnie zmysłowego i pobudzającego. Dlatego można rozumieć, że scenariusze rekonstrukcyjne podzielone są na poszczególne mniejsze całości, epizody, zrywające

²⁶ Tamże, s. 76 i nn.

²⁷ M. Bogacki, *O współczesnym „ożywianiu” przeszłości...*, s. 9. Por. K. Rojek, *Znaczenie pamiątek i rekonstrukcji historycznych epoki napoleońskiej w Polsce dla rozwoju turystyki kulturowej (historyczno-biograficznej)*, „Turystyka Kulturowa. Czasopismo internetowe, www.turystykakulturowa.org” 2009, nr 5, s. 4–27.

z ciągłością narracji, w zamian za to oferujące odbiorcy całą gamę różnorodnych doznań i emocji.

Ponadto już w samej konstrukcji inscenizację można łączyć z telewizyjnym *show*, ponieważ w obu przypadkach, z jednej strony, scenariusz wydarzenia określa ramę wydarzeń, ale z drugiej – jego realizacja nie jest do końca wyreżyserowana, pozostawiając wiele miejsca na inwencję samych odtwórców. Tym samym inscenizacja rekonstrukcyjna różni się od spektaklu, w którym do sceny finałowej dochodzi się zawsze w ten sam sposób i za pomocą tych samych środków wyrazu, a zbliża się właśnie do *show*, gdzie wiadomy jest tylko finał wyznaczony przez ramę, zaś wypełnienie kolejnych części programu jest w dużej mierze efektem działań spontanicznych i niezaplanowanych. Na zakończenie warto zwrócić uwagę na sytuację odbiorcy w obu typach wydarzeń. Zarówno *show*, jak i rekonstrukcja historyczna mają cechy wydarzenia medialnego (co przed chwilą zostało pokazane), a co za tym idzie, sytuacja odbiorcy jest dwuznaczna. Można bowiem zauważyć, że oba typy inscenizacji mają na celu wciągnąć odbiorcę w rzeczywistość przedstawianą, prowadząc do pewnej identyfikacji z uczestnikami tejże inscenizacji czy programu. Z drugiej strony, sytuacja widza przed telewizorem, jak i członka publiczności rekonstrukcji, jest silnie determinowana otoczeniem zewnętrznym, które nie pozwala na pełną iluzję. W obu przypadkach rodzi się dystans, tak charakterystyczny dla audiowizualności o rodowodzie technicznym, o którym pisała Maryla Hopfinger. Wobec powyższego można postawić następujące pytanie: czy rekonstrukcje historyczne, noszące znamiona kultury ludycznej, spektaklu, gry bądź telewizyjnego widowiska, mogą stać się narzędziem budowania tożsamości, a co za tym idzie, edukacji patriotycznej?

***Historical reenactment* wobec problemów z tożsamością**

Jednym z dominujących współcześnie przekonań, panujących wśród antropologów i socjologów, jest to, że w dzisiejszych czasach niezwykle trudno mówić o tożsamości w wymiarze indywidualnym, a co dopiero o tożsamości kulturowej czy narodowej, choć z pewnością konstatacja ta dotyczy przede wszystkim kultury euroatlantyckiej, silnie unifikowanej przez globalizację, i jako taka dla dalszych rozważań na temat znaczenia rekonstrukcji historycznej będzie miała kluczowe znaczenie²⁸. W wyniku wspomnianego procesu globalizacji,

²⁸ Niemal odwrotne zjawiska, ukazujące nadmiar tożsamości etnicznych, narodowych, indywidualnych i lokalnych, można zaobserwować w przestrzeni Europy Środkowo-Wschodniej oraz na Bliskim Wschodzie. Jednocześnie można zauważyć, że ta rewitalizacja tożsamości narodowych i kulturowych, podkreślających swą odrębność, jest efektem zwrotnym procesu budowania centralistycznej i uniwersalistycznej „mega-Europy”, opartej na umownych podstawach gospodarczych i politycznych, a tym samym proponujących sztuczną „mega tożsamość”. Dostrzega się

który zmienił pojmowanie czasu, przestrzeni, a także rozumienie kultury, społeczeństwa czy narodu, koncepcja tożsamości również została poddana redefinicji²⁹. Coraz mniejsze znaczenie odgrywa identyfikacja terytorialno-grupowa, wynikająca z etnicznej czy terytorialnej koncepcji kultury, a coraz większe – identyfikacja „wyobrażona”, kształtowana przez uczestniczenie w różnych zjawiskach kulturowych, wykraczających daleko zasięgiem poza lokalność, i często kształtowana przez doświadczenia medialne. Jak dowodzi Ewa Bielska, „podstawą tożsamości staje się nie tradycja, autorytet, prawdy objawione, czy nawet rozum, ale własne, jednostkowe, partykularne doświadczenie”³⁰, które w rzeczywistości silnie zmedializowanej może być zapośredniczane właśnie poprzez media. Tym samym zanika tożsamość tzw. narzucona, wynikająca z przejmowania z tradycji pewnych zachowań, rytuałów, religii, narodowości, swojskości itp., a w jej miejsce pojawia się tożsamość sytuacyjna czy kulturalna, oparta na indywidualnych wyborach jednostek³¹. Ten rodzaj tożsamości kształtowany przez zmedializowaną kulturę globalną nie odnosi się do jakiegokolwiek tożsamości historycznej, jak miało to miejsce w dotychczasowych dyskursach tożsamościowych (narodu, pamięci, państwa). Media bowiem kształtują tożsamość i obraz świata, narzucając się poniekąd swoimi obrazami odbiorcom. Ci zaś przejmują obrazowości jako własne, rzeczywiste, powodując, że to, co zewnętrzne, staje się przeżyciem wewnętrznym, prawdą, z którą się identyfikują. Rzeczywistość na zewnątrz traci rację bytu, „realność” dla odbiorcy medialnego jest potwierdzana przez kontakt z mediami; inaczej mówiąc, prawdą jest to znaczenie, które zostaje wynegocjowane z komunikatów medialnych. Co za tym idzie, rzeczywistość pozamedialna, także historia, traci swój układ odniesienia i zasadność bycia. A zatem, tożsamość globalna zostaje poniekąd zawieszona w próżni, będąc stworzoną niczym patchwork z różnych folklorystycznych i historycznych tożsamości. Ten swoisty *bricolage* zostaje przetransponowany przez media i podany w sposób egzotyczny i atrakcyjny współczesnemu konsumentowi, który układa atrakcyjny dla siebie obrazek tożsamości niczym puzzle. Do takiego właśnie zbioru fragmentów może sięgać dziś współczesny uczestnik kultury – przede wszystkim człowiek młody, jeszcze nieukształtowany, podlegający opi-

zatem zależność między naciskiem zewnętrznym a powrotem do regionalnych czy lokalnych (tradycyjnych) form organizacji społecznej i tożsamości. R. Szwed, *Tożsamość europejska versus tożsamość narodowa? Transformacja tożsamości zbiorowej w Unii Europejskiej*, [w:] *Konstruowanie jaźni i społeczeństwa. Europejskie warianty interakcjonizmu symbolicznego*, red. E. Hałas, K.T. Konecki, Warszawa 2005, s. 310–344.

²⁹ Zob. P. Grzybowski, *Tożsamość globalna – kłopoty z poszukiwaniem siebie*, [w:] *Tożsamość osobowa a tożsamości społeczne*, red. T. Bajkowski, K. Sawicki, Białystok 2011, s. 38; E. Bielska, *Konteksty społeczeństwa globalnego a perspektywy tożsamości*, [w:] tamże, s. 31.

³⁰ E. Bielska, *Konteksty społeczeństwa globalnego...*, s. 31.

³¹ W.J. Burszta, *Tożsamość kulturowa*, [w:] W. Burszta i in., *Raport o stanie i różnicowaniach kultury miejskiej w Polsce*, Warszawa 2009, s. 7.

sanym tu procesom – starając się zbudować swoją tożsamość na podstawie dostępnych mu wyobrażeń.

Współczesna idea edukacji wyraźnie stoi w opozycji wobec tego rodzaju tożsamości i kultury instant – jak określa się kulturę popularną („fast food, fast sex, fast car”). Wychodząc z założenia elitarności kultury i konieczności konstruowania kanonu w dziele edukacji, dokonuje się swoistego przymusu edukacyjnego, przeciwstawiając zjawiskom popkultury to, co właściwe, moralne, wartościowe i estetyczne. Świadczy o tym chociażby pozostawienie w kanonie lektur szkoły ponadgimnazjalnej jedyne go tekstu średniowiecznego – *Bogurodzicy*. Jak pisze Zbyszko Melosik, przyjmuje się tym samym postawę misjonarza, który, z pewną wyższością moralną, pragnie uratować ginący świat, jednocześnie żądając w zamian posłuszeństwa i szacunku³². Niestety postawa taka wydaje się jedynie iluzją skutecznej edukacji. W tym kontekście niezwykle interesującą propozycją wydaje się odtwórstwo historyczne, jednak nie rozumiane jako „żywe lekcje historii”, w których już sama nazwa konotuje wymiar edukacyjny, sprowadzany do dość schematycznego układu, od czasu do czasu uatrakcyjnianego kolejnymi odkryciami pedagogicznymi typu „drama”. Warto spojrzeć na *historical reenactment* jako na działanie nie *stricte* edukacyjne, które jednak taki skutek odnosi. Należałoby je bowiem powiązać z tymi wszystkimi aspektami widowiskowości, o których wcześniej była już mowa, a które wpisują się w tak silnie zmedializowane praktyki kulturowe. Tym samym można by szukać pewnego podobieństwa pomiędzy działaniami rekonstrukcyjnymi a popularną dziś formą przekazu telewizyjnego *edutainment*.

Ten powstały w latach 50. w rozgłośni radiowej BBC typ przekazu łączącego rozrywkę z elementami edukacyjnymi znalazł na stałe swoje miejsce od lat 70. na ekranach telewizorów. Początkowo były to programy kierowane do dorosłych (seriale, telenowele, teleturnieje, poradniki), zawierające elementy edukacji prozdrowotnej, planowania rodziny, propagowania czytelnictwa i walki z analfabetyzmem. Z czasem jednak zauważono, że łączenie edukacji z rozrywką jest skuteczną metodą przekazywania wiedzy i kształtowania postaw społecznych, co zaczęto wykorzystywać w edukacji dziecięcej i młodzieżowej. Na powodzenie *edutainment* ma niewątpliwie wpływ jej ukryta intencja, gdyż odbiorca przekazu nie wie, że jest edukowany i poddany działaniu perswazyjnemu. Przekazywane treści edukacyjne są zazwyczaj skrywane za atrakcyjną dla odbiorcy formułą (np. dla dorosłych forma konkursu audiotele lub teleturnieju, dla dzieci film animowany), co nie budzi w nim reakcji obronnej. Wskutek tego zwiększa się efektywność przekazywanej i pogłębianej wiedzy oraz rozwój nowych umiejętności. Można zatem zauważyć, że *edutainment* jest rodzajem działania podświadomego, które poprzez wizualizacje pewnych rozwiązań, kulty-

³² Z. Melosik, *Kultura instant: paradoksy pop-tożsamości*, [w:] *Edukacja w czasach popkultury*, red. W.J. Burszta, A. de Tchorzewski, Bydgoszcz 2002, s. 22.

wowanie rytuałów, odbywanie praktyk kulturowych, przekazuje takie rozwiązania odbiorcom medialnym, budując ich tożsamość. W ostatnich latach w Polsce można było zobaczyć, jak buduje się nową tożsamość chociażby na przykładzie praktykowania Halloween czy Walentynek, których wartości, praktyki zachowań i inne zostały przejęte z przekazów medialnych (wszak w Polsce przed wejściem zamerykanizowanych przekazów telewizyjnych tradycje te były całkowicie nieobecne). Warto także pamiętać, że w procesie *edutainment* uczestniczy nie tylko telewizja, ale także inne formy medialne, jak gry wideo, gry komputerowe, aplikacje internetowe, wirtualne rzeczywistości oraz – bliższe tradycyjnym formom przekazu – komiksy czy gry planszowe. Z pewnością na uwagę zasługują wymieniane wśród tych działań happeningi wykorzystujące elementy rozrywki, bezpośredniego doświadczenia danego zagadnienia przez odbiorcę oraz treści społeczne czy kulturowe, mające na celu uświadomienie jakiegoś problemu lub pogłębienie powierzchownej zazwyczaj wiedzy na dany temat. Jak dowodzą badania prowadzone nad skutecznością *edutainment*, ten typ przekazu gwarantuje widoczne postępy w nauce, a to za przyczyną aktywnego uczestnictwa w procesie uczenia, krytycznego podejścia do przekazywanej wiedzy, na co pozwala utrzymanie dystansu charakterystycznego dla audiowizualności wywiezionej z mediów, różnorodności i wielowarstwowości takiego przekazu, który staje się dostępny nie tylko poprzez słowa, ale także obrazy, teksty, symbole, interakcje, kształty, dźwięki. Jednak co najważniejsze, w grach i praktykach happeningowych z zakresu *edutainment* wiedzę przyswajają się poprzez wykonywanie konkretnych zadań, mających zazwyczaj charakter praktyczny, co wspomaga proces edukacyjny.

Przyjmując zatem przeprowadzoną argumentację ukazującą *historical re-enactment* jako działanie na pograniczu wydarzenia medialnego, gry i praktyk ludycznych, można zobaczyć, że zawiera ona wiele elementów charakterystycznych właśnie dla medialnej formy edukacyjnej rozrywki. Odtwórstwo historyczne oferuje odbiorcom przede wszystkim rozrywkę: *show*, widowisko, zabawę, co potwierdzają wszelkiego rodzaju deklaracje stowarzyszeń i grup rekonstrukcyjnych. Tym samym historia i wydarzenia z przeszłości traktowane są tu w dużej mierze instrumentalnie i w sposób dowolny³³. Na pierwszy plan wysuwa się natomiast atrakcyjna formuła, która gromadzi rzesze fanów, związana z omawianą już koncepcją atrakcji oraz silnie zaszczerpioną w ten przekaz potrzebą wizualizacji. Wystarczy wszak przywołać konkretne rozwiązania z rekonstrukcji powstania styczniowego, aby zilustrować tę prawdę: niezadowolenie społeczne wizualizuje się przez demonstrację prowadzoną ulicami miasteczka, zaś żałobę po poległych – publicznie lamentującymi płaczkami ubranymi w kir. Ten rodzaj ilustracyjności nie pozostawia widzom wątpliwości interpretacyjnych, oddziału-

³³ Por. P. Kwiatkowski, *Rekonstrukcje historyczne jako sposób doświadczania przeszłości*, [w:] tegoż, *Pamięć zbiorowa społeczeństwa polskiego w okresie transformacji*, Warszawa 2008, s. 112.

jąc na emocje odbiorców, pozwala im dokonywać identyfikacji, a tym samym dokonuje perswazji. A zatem za tą rozrywkową fasadą ukrywa się pewien cel (zamierzony bądź często przypadkowy) – budowanie tożsamości na podstawie ustaleń historycznych, konstruowanie poczucia swojskości i obcości, które odbywa się poprzez nakładanie na siebie identyfikacji o charakterze grupowo-terytorialnej, dokonującej się w ramach działań rekonstrukcyjnych oraz identyfikacji typu „ekumeny wyobrażonej”, do której odwołują się odtwórcy poprzez inscenizacje, przywołujące konkretne wydarzenia historyczne.

Rekonstrukcje historyczne w pełni odpowiadają na tworzenie się współczesnej tożsamości typu insert³⁴, włączającej w swoje osobiste przeżycia doświadczenia zapośredniczone z przekazów medialnych, gdyż zacierają one granice między przeżyciem bezpośrednim a zapośredniczonym medialnie. Uczestniczenie w inscenizacji wiąże zazwyczaj rozbieżne identyfikacyjne elementy: tradycje narzucone przez kulturę, w której uczestnik wyrasta, którymi przenika w wyniku procesu edukacyjnego i wychowawczego, oraz praktyki przenoszone z wydarzeń medialnych, sytuacje budowane w rekonstrukcjach wymagające indywidualnego określenia się. Trudno tu jednak mówić o tożsamości jako o spójnej całości, to raczej rodzaj tożsamości w budowie, wypadkowa różnych *praxis*, doświadczeń i lektur (przede wszystkim medialnych). Wydaje się zatem, że nie można w prosty sposób odpowiedzieć na pytanie, czy *historical reenactment* pomagają w budowaniu tożsamości narodowej i podtrzymywaniu patriotyzmu. Jako praktyka kulturowa usytuowana na pograniczu działania naukowego, aktywności ludycznej i form medialnych sprzyja ona takim założeniom w nie mniejszym stopniu niż inne zjawiska kulturowe, np. pomniki, muzea, uroczystości państwowe i inne. Z drugiej strony, odtwórstwo historyczne, łączące w sobie różne typy odbioru audiowizualnego: widowiskowy i medialny, obejmuje zakresem swego oddziaływania o wiele szerszy obszar, wykraczający poza tradycyjnie rozumianą antropologię, a co za tym idzie – także i kulturę. Włączenie odtwórstwa historycznego w przestrzeń oddziaływania medialnego, za pomocą którego dokonuje się sytuacyjne konstruowanie tożsamości, wydaje się jednocześnie odpowiedzią na współczesną potrzebę osobistego doświadczenia „żywej historii”, na podstawie której można samodzielnie budować własną tożsamość.

³⁴ Jak pisze Wojciech Burszta: „Są to tożsamości zawsze otwarte na propozycje i gotowe włączyć wszelkie dostępne materiały, na równi pochodzące z doświadczeń przeżytych, jak i medialnych, o ile tylko mogą one, na określony czas, «warunkowo», stworzyć koherentną całość”. Wobec tej tożsamości społeczne afiliacje takie jak: rasa, płeć kulturowa, kraj, miejsce urodzenia, religia, przestają dziś być istotne, zostają zastąpione przez świadomość nowoplemienną opartą na wspólnotowości medialnej: telewizyjnej, internetowej. Zob. W.J. Burszta, *Tożsamość insert*, [w:] *Młodzi i media: raport otwarty. Nowe media a uczestnictwo w kulturze. Raport Centrum Badań nad Kulturą Popularną SWPS*, 2010, publikacja internetowa <http://www.mim.swps.pl/> [stan z 31.12.2012].

Summary

Historical Re-Enactment as a Manifestation of Edutainment. Case the January Uprising

Historical re-enactment as a popular contemporary cultural practices are today one of the most interesting forms of cultural and national identity constructing.

As the example of historical re-enactment implementation of events associated with the January uprising, the article considers the role of educational and entertaining properties of that kind of activity. Emphasizing the spectacular source of these practices emerging from folk culture, it draws attention to the use of media filter whereby contemporary historical shows are constructed.

Thus, the article asks about the possibility of building identity and social ties within the historical re-enactment.