

EDUKACJA KULTURALNA W ŚWIECIE SYMULAKRÓW. STUDIUM AUTOETNOGRAFICZNE

Streszczenie

Pisaniu rozprawy doktorskiej towarzyszyły następujące pytania:

1. kiedy edukacja kulturalna przybiera formę działań symulowanych?
2. czy można wyjść poza opozycję tradycyjnego i nietradycyjnego ujęcia edukacji kulturalnej?
3. jakie projekty animacji kulturalnej mogą być odpowiedzią na praktyki symulacji (świat symulaków)?

Jednym z powodów napisania pracy było to, że w instytucjach upowszechniających kulturę zaobserwowałam tendencje, które określiłam mianem praktyk symulacji. Ponadto, chciałam poddać szerszej refleksji własne doświadczenia związane ze sztuką, teatrem i animacją. W rozprawie przyglądałam się warunkom, w jakich edukacja kulturalna się dokonuje, współczesnym kontekstom, które ją określają, odtwarzałam własną drogę edukacyjną i zawodową, kwestionując sens praktyk, których byłam uczestniczką. Praca nad dysertacją była zarówno praktyką badawczą (rozdziały 1-4), jak i tworzeniem projektu edukacji kulturalnej (ekskurs), który powstał z inspiracji koncepcją teatru ubogiego (Grotowski), sztuką społeczną (Wójcik) i literaturą (Nowicka, Łoziński, Białoszewski). Moim zamiarem było odnalezienie treści i form edukacji kulturalnej, które byłyby niesymulowane. Kiedy przygotowywałam poszczególne fragmenty dysertacji, ważne stały się dla mnie rozważania Jeana Baudrillarda. Francuski filozof dostarczył mi kategorii umożliwiających krytyczne rozumienie zjawisk kulturowych: społeczeństwo konsumpcji, symulakrum i hiperrzeczywistość.

Aby lepiej zrozumieć swoje miejsce w kulturze, przyjąłam perspektywę autoetnograficzną. W rozprawie, z jednej strony, poddałam analizie swoje doświadczenie, a z drugiej – prowadziłam rozważania nad zagadnieniem edukacji kulturalnej. Opowiadałam o sobie, zazwyczaj odnosząc się do tego, co jest mi najlepiej znane, ze świadomością ograniczeń związanych z konstruowaniem narracji. Wybrałam autoetnografię przede

wszystkim dlatego, że pozwala połączyć krytyczny namysł nad zjawiskami związanymi z moją pracą zawodową z analizą inspirujących koncepcji naukowych i artystycznych.

Na pracę złożyły się: rozważania metodologiczne, cztery rozdziały oraz ekskurs. W części poświęconej metodologii nawiązałam m.in. do tekstów Stacy Holman Jones, Anny Kacperczyk, Radosława Kossakowskiego i Moniki Staniszewskiej. W pracy pojawił się także wątek hermeneutyki filozoficznej (nawiązałam do koncepcji Hansa-Georga Gadamera, Marii Janion i Marka Szulakiewicza).

W rozdziale pierwszym pisałam o narcystycznie zorientowanej współczesności, którą Christopher Lasch określa jako kulturę rywalizującego indywidualizmu oraz o zjawisku nadmiaru, o którym pisze Tomasz Szlendak. Analiza tych zagadnień stanowiła rodzaj wprowadzenia do głównego wątku rozważań.

W rozdziale drugim *Rzecz o zanikaniu, czyli wokół rozważań Jeana Baudrillarda* analizowałam wybrane koncepcje i pojęcia znane z tekstów wspomnianego filozofa (społeczeństwo konsumpcyjne, symulakrum, symulacja, hiperrzeczywistość). W dalszych częściach pracy wykorzystałam je do przeprowadzenia krytyki zinstytucjonalizowanych form edukacji kulturalnej. W tej części dysertacji odwoływałam się głównie do rozważań Jeana Baudrillarda, a także do prac Agnieszki Ziętek, Agnieszki Ogonowskiej i Tomasza Szkularka.

W rozdziale trzecim *Uczeni kulturą, czyli o edukacji kulturalnej* analizowałam obecne w dyskursie akademickim ujęcia edukacji kulturalnej. Ponadto, w tej części dysertacji, wyodrębniłam i scharakteryzowałam praktyki symulacji: kulturowe przedsiębiorstwo i produkcja kultury, koncentracja przedstawicieli instytucji na frekwencji, praktyki odmedialne, formalizacja amatorskiej działalności artystycznej, profesjonalizacja sektora kultury, kultura *eventu* i niejednowymiarowość wielozmysłowych instytucji kultury.

Ważne stało się dla mnie włączenie do rozważań na temat edukacji kulturalnej działań artystycznych i koncepcji, które mogą posłużyć czytelnikowi za inspiracje. Znalazły się one w rozdziale czwartym, zatytułowanym *W kierunku niesymulowanej edukacji kulturalnej*. Podjęłam w nim również tematykę sztuki, teatru i animacji społeczno-kulturalnej (kolejność wynika z chronologii życiowych doświadczeń). W podrozdziale dotyczącym sztuki społecznej analizowałam zagadnienia obecne w tekście Katarzyny Niziołek. Sztuka rozumiana jest w nim jako inspiracja zmian społecznych. W tej części pracy pojawia się ponadto wątek sztuki krytycznej i omówienie wybranej realizacji autorstwa Julity Wójcik.

Podrozdział *Teatr bez teatru* poświęcony jest interpretacji koncepcji Jerzego Grotowskiego, którą zawarł m.in. w tekście *Ku teatrowi ubogiemu*. Idee Grotowskiego, choć wcześniejsze od rozważań Baudrillarda, mogą być interpretowane jako jedna z odpowiedzi na opisany przez francuskiego filozofa świat symulaków i symulacji.

Podrozdział *Animacja społeczno-kulturalna „nowym” projektem działalności w sferze kultury* dotyczy animacji, jak również jej antropologicznego, interdyscyplinarnego ujęcia, które reprezentuje m.in. Grzegorz Godlewski. Uzupełnieniem tej części pracy są rozważania o dwóch rodzajach symulacji. Aktywność artystyczna może przybrać formę działań symulowanych (symulowana sztuka) i niesymulowanych (sztuka wykorzystująca symulację). Wątek ten dotyczy sposobów interpretacji rzeczywistości. Jedną z nich stanowić może wykreowana przez media hiperrzeczywistość, a drugą wyznaczać sztuka, która poprzez subwersję, transgresję i symulację dokonuje krytyki zastanego porządku.

Działania artystów, o których pisałam w rozdziale czwartym stały się inspiracją dla projektu, który przedstawiłam w ekskursie. Zarówno w tym rozdziale, jak i we wspomnianym projekcie, starałam się pokazać, że istnieje alternatywa dla praktyk symulacji, możliwość przekroczenia niektórych schematów myślenia o edukacji kulturalnej. Tym, co łączy inspiracje ze świata sztuki i przedstawiony przeze mnie projekt jest przedmiot. Przedmiot jest także jednym ze słów kluczy w rozważaniach Jeana Baudrillarda. Filozofa interesują relacje między przedmiotami, dla mnie zaś istotne są relacje między osobami a przedmiotami, komunikacja, jaka między nimi zachodzi.

Poszukiwanie inspiracji w sztuce oraz koncepcji animacji społeczno-kulturalnej było dla mnie otwarciem się na mniej znane interpretacje dotyczące praktyk upowszechniania kultury. Zadawałam sobie pytanie: jak projektować działania edukacyjne, które sytuowałyby się przynajmniej częściowo poza dominującymi obecnie wpływami (wolny rynek, mecenat państwa, elektroniczne media)? Zwróciłam ponadto większą uwagę na problematyczność konstruowania dyskursu o koncepcjach, które bywają niedyskursywne (np. doświadczenie *katharsis* w koncepcji Grotowskiego).

Moją dysertacją włączam się do akademickiej refleksji nad edukacją kulturalną. Chciałabym, aby zarówno osoby pracujące w instytucjach kultury, jak i ci, którzy korzystają z tworzonych przez nie propozycji, mogli porównać swoje doświadczenia z moimi, odpowiedzieć na pytania, co myślą o edukacji kulturalnej, praktykach symulacji, i kontekstach, w jakich się je tworzy. Uważam, że zmiany w obszarze edukacji kulturalnej są możliwe na drodze dialogu zaangażowania i twórczości.