

Rekonstrukcja historyczna w przestrzeni muzeum na wolnym powietrzu

Definicja muzeum na wolnym powietrzu sprecyzowana na Międzynarodowej Konferencji Skansenowskiej w Sanoku w 1978 r. mówi o tym, iż jest ono „placówką naukowo-dydaktyczno-wychowawczą organizowaną celowo z typowych i zabytkowych obiektów tradycyjnego budownictwa oraz innych zabytków związanych z kulturą ludową wiejską i małomiasteczkową, przenoszonych na określone miejsce lub pozostawionych i zabezpieczonych na miejscu”¹. Przyjmuje się, iż muzeum na wolnym powietrzu prócz ochrony zabytków spełnia wielorakie cele: wychowawcze, dydaktyczne, kształtowania świadomości narodowej i regionalnej, a nawet rekreacyjne, istotna jest również jego rola społeczna i otwarcie dla działań ogólnohumanistycznych².

Przestrzeń muzeum na wolnym powietrzu to miejsce niezwykle atrakcyjne dla odwiedzających, tak inne od tradycyjnych muzealnych ekspozycji. Oprócz konstytutywnych funkcji muzeum, jakimi są pozyskiwanie, przechowywanie, konserwowanie, udostępnianie zabytków kultury, muzea typu skansenowskiego wyróżniają się tym, iż przyświeca im założenie holistycznego odtworzenia obrazu dawnego życia wsi. „Muzeum skansenowskie jest zawsze zbliżeniem, powiedziałbym modelem rzeczywistego obrazu życia, a więc modelem kompleksowym i dynamicznym, którego ekspozyty osadzone są w środowisku podobnym do tego, w którym powstawały i żyły”³. Wielowymiarowa kompozycja, która powstaje poprzez powiązanie starych typów wiejskiej architektury z odpowiednio zaaranżowanym naturalnym otoczeniem, stwarza iluzję przeniesienia się w inną rzeczywistość, pozwala uzyskać niezwykle atmosferę charakterystyczną dla muzeów na wolnym powietrzu. Odtworzenie wiejskiego krajobrazu możliwe jest dzięki bazie oryginalnych budynków oraz sprzętów, wykorzystywanych niegdyś przez mieszkańców wsi, które zintegrowane z kontekstem przyrodniczym dają obraz życia pełnego harmonii między człowiekiem i naturą⁴. Całość tworzy niezwykle dynamiczną i ekspresyjną ekspozycję sprawiającą, iż skansen jest miejscem wyjątkowym i przyciągającym. Muzea na wolnym powietrzu są odwiedzane przez rzesze turystów. Wpływa na to nie tylko ich urok, ale również organizowane co pewien czas wydarzenia o charakterze widowiska.

¹ *Wnioski po Międzynarodowej Konferencji Skansenowskiej w Sanoku*, [w:] „Acta Scansenologica”, t. 1, Sanok 1980, s. 251.

² J. CZAJKOWSKI, *Muzea na wolnym powietrzu w Europie*, Rzeszów – Sanok 1984, s. 77.

³ J. GAJEK, *Projekt scenariusza Etnograficznego Parku Ziemi Radomskiej*, „Biuletyn Kwartalny Radomskiego Towarzystwa Naukowego”, t. 12, Radom 1975, z. 1/2, s. 111-112.

⁴ J. SIERACZKIEWICZ, J. ŚWIĘCH, *Skanseny. Muzea na wolnym powietrzu w Polsce*, Olszanica 1999, s. 7.

Jedną z idei, która towarzyszy rozwojowi teorii muzealnictwa skansenowskiego jest, jego ożywianie. J. Czajkowski dzieli jego formy na dwie grupy: teatralne oraz prezentujące różnego rodzaju zajęcia. Do pierwszej grupy zalicza widowiska czy imprezy, które nie należą do faktycznego ożywiania (skansen to jedynie miejsce, w którym się odbywają), niemniej mają one swoje stałe miejsce w przestrzeni muzeów na wolnym powietrzu⁵.

W bogatej ofercie imprez i festynów odbywających się w skansenach coraz częściej mają miejsce rekonstrukcje historycznych bitew czy inne wydarzenia z kręgu odtwórstwa historycznego, które niezwykle dobrze wpisują się w przestrzeń skansenowską. Warto wspomnieć, iż już A. Hazelius w swojej koncepcji ożywiania muzeum na wolnym powietrzu mówił między innymi o odtwarzaniu scen historycznych⁶.

Istotną cechą wspólną, łączącą muzea tego typu z opisywanym przeze mnie fenomenem, jest tworzenie modelu przeszłej rzeczywistości. Warto zatem przybliżyć istotę tego, obecnie niezwykle popularnego, zjawiska kulturowego, a także zastanowić się nad jego miejscem w muzeach na wolnym powietrzu.

Czym jest odtwórstwo historyczne?⁷

Odtwórstwo historyczne (czy też odtwarzanie, rekonstrukcja historyczna, rekreacja historyczna, żywa historia, z ang. *reenacting*)⁸ rozumiane jest tu jako zjawisko polegające na pewnym pozornym urzeczywistnianiu przeszłości. Dokonuje się ono poprzez rekonstruowanie, tworzenie kopii, replik wszelkich elementów kultury materialnej z wybranej rzeczywistości historycznej dokładnie określonej czasowo i przestrzennie, których istnienie jest udokumentowane historycznie. Ważne jest ich praktyczne zastosowanie poprzez osobiste wcielanie się w postać z danej rzeczywistości historycznej, wraz z całym kontekstem jej indywidualnych uwarunkowań (związanych z płcią, wiekiem, przynależnością stanową, zawodem, statusem majątkowym itd.), w czasie powołanych do tego imprez.

⁵ J. CZAJKOWSKI, dz. cyt., s. 80-82.

⁶ TAMŻE, s. 80.

⁷ Niniejszy artykuł powstał na bazie pracy magisterskiej autorki *Zjawisko odtwórstwa historycznego na przykładzie bractwa rycerskiego Smocza Kompania*, IEiAK UJ, Kraków 2008. Wiedza o odtwórstwie historycznym zebrana została na podstawie badań terenowych prowadzonych w latach 2007-2008 technikami obserwacji uczestniczącej i wywiadu. W pracy magisterskiej wszelkie tezy poparte są bogato cytowanymi wypowiedziami informatorów, które tutaj zostały pominięte.

⁸ Występuje duża różnorodność poglądów wśród odtwórców w odniesieniu do tego, na czym polega ta działalność i jakie określenia wobec niej stosować. Na wybór danego określenia wpływa szereg subiektywnych przesładczeń związanych ze znaczeniem nazwy, jak również pewne kwestie dotyczące tego, co dla danego odtwórcy jest w jego pasji najbardziej istotne. Oto jedna z wypowiedzi na ten temat: „Ja mam zacięcie takiego purysty językowego, więc reenacting odpada od razu. Odtwarzanie, to jak odtwarzanie z taśmy [...]. Mi jest bliżej do czegoś, co można by nazwać żywą historią, w samej nazwie jest coś żywego. Nie odtwarzanie, a bardziej tworzenie, oczywiście w oparciu o źródła, ale jednak z dozą własnej inwencji tam, gdzie jest to potrzebne i wskazane. Szybciej już rekonstrukcja, bo rekreacja się większości kojarzy z piknikiem, ale powiedzmy to jest kalka językowa, re-kreacja, czyli to jest to samo, co odtwórstwo, czyli odtwórstwo jest z tych słów najlepszym. Co do idei całego ruchu ja bym to nazwał żywą historią”. Zwykle określenia te używane są wymiennie i tak też będą przeze mnie stosowane w tej pracy.

Odtwórstwo historyczne ma przede wszystkim charakter ludyczny, jest sposobem spędzania wolnego czasu. Traktowane jest jako hobby, a zatem uboczne, bezinteresowne zajęcie, podjęte i kontynuowane tylko i wyłącznie dla przyjemności. Wyjątki stanowią tu sytuacje, gdy chodzi o odtwarzanie jako metodę badawczą archeologii doświadczalnej, czy też przypadek, gdy przybiera ono charakter pracy zarobkowej. Należy podkreślić, iż w środowisku odtwórców istnieje zróżnicowanie ze względu na nacisk bądź to na aspekt naukowy, a więc dokładne rekonstrukcje, zgodne z historycznymi faktami, bądź aspekt ludyczny opisywanego zjawiska.

Odtwórca czy rekonstruktor historii to osoba zajmująca się odtwarzaniem historycznym, przejawiająca zainteresowanie historią i jej „odgrywaniem”, zdobywająca wiedzę i kompletująca elementy wyposażenia właściwego dla ludzi wybranego wycinka historii, używająca ich podczas spotkań do tego przeznaczonych, czerpiąca z tego zadowolenie i satysfakcję.

Odtwórcy mogą działać całkowicie indywidualnie, jednak najczęściej tworzą nieformalne grupy czy też stowarzyszenia zrzeszające osoby zajmujące się odtwarzaniem tych samych lub zbliżonych realiów historycznych. Społeczeństwem mogą być też więzi o charakterze koleżeńskim. Grupy te zwane są bractwami, drużynami, zakonami itd. (w zależności od odtwarzanych realiów). Każda grupa przybiera nazwę, która wyróżnia ją spośród innych grup tego typu. Może ona nawiązywać do odtwarzanego kontekstu historycznego lub też jest swobodnym wytworem pomysłowości uczestników, np. Smocza Kompania, Drakonia. Grupy liczą zazwyczaj od kilku do kilkudziesięciu członków, a każda z nich ma specyficzną strukturę i zasady działania. To właśnie w ramach grupy może realizować się praktyczna działalność odtwórcza – podczas spotkań, treningów, pokazów.

Szerszą formą spotkania pomiędzy entuzjastami rekonstrukcji historii są ich zloty, czyli tak zwane imprezy historyczne, nazywane w zależności od rodzaju: festiwalami (np. Festiwal Słowian i Wikingów w Wolinie), turniejami (np. Turniej na zamku w Iłży), biesiadami (np. Biesiada Piastowska w Kaliszu), inscenizacjami bitewnymi (np. inscenizacja bitwy pod Grunwaldem), oblężeniami (np. Oblężenie Malborka), itp., na które zjeżdżają rzesze rekonstruktorów z całej Polski, i nie tylko. Imprezy tego typu przybierają często charakter międzynarodowy. Na zjazdach tych odtwórcy mają okazję do życia przez kilka dni w zgodzie z wybranymi realiami historycznymi: noszą odpowiednie stroje, ozdoby, uzbrojenie, używają odpowiednich przedmiotów codziennego użytku, jedzą specjalne potrawy itd. Jest to okazja do zaprezentowania swego zrekonstruowanego dobytku, wymiany wiedzy i doświadczeń z innymi odtwórcami.

Grupy odtwórstwa historycznego istnieją i działają niezależnie, na różne sposoby, tworząc odrębne, małe, mniej lub bardziej formalne organizacje. Wspólnie tworzą one pewne szersze zjawisko, określane jako Ruch Rekonstrukcji Historycznej (RRH) czy też Ruch Rycerski (RR). Integrującą rolę pełnią przede wszystkim wspomniane „imprezy historyczne”, jak również różnorakie fora internetowe (np. FREHA) poświęcone tej tematyce, służące wymianie wiedzy, poglądów, a także nawiązywaniu znajomości.

Zjawisko odtwórstwa historycznego rozwija się w Polsce od kilkunastu lat. Odtwórcy wskazują początek lat dziewięćdziesiątych jako okres, w którym powstawały pierwsze bractwa rycerskie, czyli grupy osób podzielających zainteresowanie odtwarzaniem kultury określonego wycinka historii.

Początkowo zainteresowanie odtwórców kierowało się przede wszystkim ku epoce średniowiecza, zwłaszcza okresu rycerskiego. To właśnie ta warstwa społeczna stała się szczególnie chętnie odtwarzana. Działo się tak zapewne ze względu na niezwykle silny, barwny,



Ryc. 1. Obóz zakonny.

mocno wyidealizowany obraz rycerza funkcjonujący w kulturze, swoisty etos powracający w ciągu stuleci w krąg męskich aspiracji. Działalność bractw często koncentrowała się w pobliżu średniowiecznych zamków bądź ich ruin, będących wspaniałą inspiracją do wypełnienia ich życiem podobnym do tego sprzed wieków (Golub-Dobrzyń, Ilża, Gniew, Chęciny). To one stały się sceną dla prób odtworzenia pewnych aspektów kultury dawnych wieków. Warto przywołać tu pojęcie aury rozumianej jako znaczący atrybut miejsca w krajobrazie kulturowym: „Aura pełni bardzo istotną rolę w procesie doświadczania miejsca. To doświadczenie może być wywołane przez przedmioty lub miejsca postrzegane jako zjawiska o wiekowo niezmiennym charakterze. Jest to oszołomienie chwilą spotkania, co można rozumieć jako coś, co się przeżywa w ściśle określonych warunkach. Przeżycie takie jest zjawiskiem ściśle związanym z kontekstem, w którym uczestnik zostaje oddzielony od strumienia doświadczeń codziennego życia”⁹. Z całą pewnością ruiny średniowiecznych zamków mogą wywoływać tego rodzaju przeżycie, jak również chęć przywołania, odegrania życia, jakie mogło toczyć się w ich murach w latach świetności.

Rosnąca liczba grup odtwórczych, a także miejsc ich wspólnych spotkań, jak turnieje, inscenizacje bitew czy też bardziej wirtualne formy spotkania, jak fora internetowe, stworzyła pewną wyodrębnioną grupę ludzi, posiadających wspólną pasję, nazywaną przez samych zainteresowanych Ruchem Rycerskim, tzw. RR.

⁹ K. JASIEWICZ, Ł. OLĘDZKI, *Przeszłość w przestrzeni ludycznej – szkic o krajobrazie neopoganizmu w Polsce*, [w:] *Karnawalizacja. Tendencje ludyczne w kulturze współczesnej*, pod red. J. GRAD, H. MAMZER, Poznań 2004, s. 93.

Odtwarzanie historyczne to jednak obecnie zjawisko o wiele szersze, nie ogranicza się ono do jednej warstwy społecznej funkcjonującej w średniowiecznej Europie. Aktualnie w kręgu zainteresowań odtwórców historycznych pozostaje cała historia ludzkości. Jedynym ograniczeniem, jeśli chodzi o wybór odtwarzanego okresu czy miejsca, może być brak źródeł wiedzy na temat danych realiów, brak wiadomości o tym, jak mogło wyglądać ówczesne życie. Nazwą obejmującą całe zjawisko odtwórstwa historycznego, preferowaną przez wielu odtwórców, może być Ruch Rekonstrukcji Historycznej (RRH).

Aktywność tego rodzaju stała się obecnie niezwykle popularna. Pewien pogląd na temat ilości działających odtwórców daje jeden z portali internetowych „Wielkie spisywanie Roberta Bagrita”, który prowadzi katalog polskich grup rekonstrukcyjnych, tak zwany Wielki Spis „Bractw Rycerskich”, gdzie obecnie jest zarejestrowanych 581 grup¹⁰, jak również Forum Rekreacji Historycznych Freha, które posiada ok. 10 tys. zarejestrowanych użytkowników. Rekonstrukcja historyczna to temat obecny w mediach, zarówno tych lokalnych, które obszernie relacjonują imprezy historyczne mające miejsce w danym regionie, jak i ogólnopolskich, zwracających uwagę najczęściej na imprezy związane z obchodami rocznic wydarzeń historycznych, np. Powstania Warszawskiego.

Pomiędzy nauką i zabawą

Odtwórstwo historyczne to swoiste połączenie nauki i zabawy – zabawa w historię. Z jednej strony jest ono metodą badawczą archeologii eksperymentalnej czy doświadczalnej, która zmierza do tworzenia kompleksowych rekonstrukcji kultury materialnej wybranego odcinka pradziejów, dostarczając wiadomości o procesie produkcyjnym przedmiotów z dawnych wieków, które są pozyskiwane z badań wykopaliskowych czy też znane są z materiałów ikonograficznych. „W przypadku archeologii doświadczalnej rekonstruowane przedmioty powinny być maksymalnie podobne do oryginałów pod względem: formy, surowca i techniki wykonania (użytych narzędzi). Ogromną rolę odgrywa również szczegółowa dokumentacja samego procesu wytwórczego”¹¹. Przykładem mogą być rekonstrukcje odbywające się w ramach imprezy „Dymarki Świętokrzyskie” w Nowej Słupi. Prezentowany jest tam cykl produkcyjny uzyskiwania żelaza metodą stosowaną w okresie rzymskim, który odtworzony jest na podstawie badań archeologicznych i metalurgicznych.

Zasadnicza różnica między archeologią doświadczalną a opisywanym zjawiskiem polega na tym, iż spełnia ona wymogi poznania naukowego, pomija ona te aspekty, których prawdziwości nie jest w stanie udowodnić z powodu niewystarczającej bazy źródłowej. W amatorskim odtwórstwie historycznym naukową docieklivość często zastępuje intuicja, dochodzi do swobodnego interpretowania źródeł, wprowadzania własnych fantazji na ich temat czy też dowolnego łączenia elementów należących do różnych kontekstów kulturowych. Sz. Nowaczyk zjawisko to nazywa archeologią festynową, którą uznaje za popularną wersję prezentacji wyników eksperymentów dokonywanych w ramach archeologii doświadczalnej.

¹⁰ <http://www.bagrit.pl/bractwa/bractwa.php?lg=pl>. Dane z dnia 11.07.2010 r.

¹¹ S. NOWACZYK, *Archeologia festynowa – pomiędzy eksperymentem naukowym a przedstawieniem parateatralnym*, [w:] *Wojskowość ludów Morza Bałtyckiego. Mare Integrans. Studia nad dziejami wybrzeży Morza Bałtyckiego*, Toruń 2007, s. 504.

Archeologia festynowa jest tu przedstawiana jako część wspólna dla dwóch innych przenikających się zjawisk: archeologii doświadczalnej oraz zjawisk parateatralnych. Część wspólna to pokazy dawnych rzemiosł, pokazy walk oraz inscenizacje historyczne. Poza zakresem archeologii festynowej po stronie nauki pozostają eksperymenty naukowe, po stronie zjawisk parateatralnych zaś pokazy quasi historyczne o charakterze komercyjnym, w których wykorzystywane przedmioty nie mają nic wspólnego z replikami zabytków. Z jednej strony archeologia festynowa aspiruje do zgodności z historycznymi realiami, z drugiej pełni edukacyjne i popularyzatorskie funkcje, ma być atrakcyjna dla masowej publiczności¹².

Odtwórstwo historyczne z pewnością jest zjawiskiem złożonym, konstytuowanym z jednej strony przez dążenia o charakterze naukowym, ku ścisłości, dokładności, weryfikowalności, z drugiej strony, dla wielu odtwórców istotna jest tu przede wszystkim zabawa. Zdarza się, iż impulsem do rozpoczęcia działalności odtwórcy historycznego jest czysto naukowa ciekawość historii, przetestowania, praktycznego zastosowania przedmiotów sprzed wieków.

Dla wielu odtwórców geneza zainteresowania rekonstruowaniem życia ludzi dawnych epok ma charakter przede wszystkim zabawowy. Często początki owej działalności łączą się z zainteresowaniem literaturą czy filmami fantasy, jak również zamiłowaniem do gier fabularnych w tym rodzaju. A zatem istotna jest tu pewna skłonność do zabawowego przybierania nowej tożsamości, odgrywania, udawania, „przenoszenia się” w pewien wymaginowany świat. Innym elementem zabawowym jest tu rywalizacja – jednym z głównych zakresów działania grup odtwórczych jest rekonstrukcja broni i dawnych sposobów walki, która nie ogranicza się do prezentowania ich jako wyreżyserowanych pokazów dla widzów, ale najczęściej przybiera kształt realnych zawodów o charakterze sportowym. Dla wielu walka, przyjemność i satysfakcja płynąca z umiejętności posługiwania się, np. mieczem w pełnym uzbrojeniu rycerskim, to właśnie kwintesencja działalności.

Ciekawą kwestią jest to, iż rozwój całego Ruchu Rekonstrukcji Historycznej, jak również osobisty rozwój uczestników, zazwyczaj kieruje się od nurtu zabawowego w kierunku stopniowej „profesjonalizacji”, jeśli chodzi o zgodność historyczną.

Podstawową ideą, wokół której toczy się zabawa, jest naśladowanie życia ludzi minionych epok na podstawie dostępnej wiedzy pochodzącej ze źródeł historycznych czy różnego rodzaju opracowań. Obowiązującą zasadą jest jak najwierniejsze zrekonstruowanie elementów przede wszystkim kultury materialnej określonych realiów historycznych w jak najszerszym wymiarze, stąd zainteresowanie odtwórców takimi dziedzinami wiedzy, jak historia, archeologia czy antropologia kulturowa. Częstokroć adepci tego rodzaju dziedzin nauki dążą do przetestowania zdobytej wiedzy o przeszłości „na własnej skórze”, co według rekonstruktorów samo w sobie również może dostarczyć pewnych informacji czy też je zweryfikować.

Jako źródła swojej wiedzy odtwórcy wymieniają między innymi: znaleziska archeologiczne z muzeów, albumów muzealnych lub opisane w literaturze, ikonografie z danej epoki, płaskorzeźby, ryciny, rysunki, źródła pisane – kroniki, opisy, traktaty, opowieści, opracowania, internet. Niezbędna jest szczegółowa wiedza przede wszystkim o przedmiotach codziennego użytku, bez których niemożliwe byłoby egzystowanie na imprezie historycznej, takich jak na przykład strój, który powinien posiadać odpowiednią formę, krój, powinien być zrobiony z odpowiedniego materiału, zgodnie z techniką charakterystyczną dla kontekstu historycznego, jak również

¹² Tamże.

powinien być noszony we właściwy sposób. Całość w zamierzeniu powinna dawać wiarygodny pogląd na temat tego, „jak kiedyś rzeczywiście było”. Wielu odtwórców w swoim osobistym mniemaniu spełnia ten postulat lub wierzy w możliwość osiągnięcia „całkowitej zgodności historycznej”. Nierzadko odtwórcy zdają sobie sprawę z ograniczoności swojej wiedzy spowodowanej brakiem bezpośredniego dostępu do przeszłości, skąpością źródeł czy kwestią ich wiarygodności. Na drodze mogą stać trudności techniczne w rekonstrukcji pewnych elementów czy też uwarunkowania życia codziennego w czasach współczesnych.

Historia jako całość minionych dziejów ludzkości, o których istnieje jakakolwiek wiedza, jest osnową całej zabawy. To ona nadaje wzór, który można naśladować, odgrywać niczym rolę, ciągle od nowa. Przywołując metaforę Goffmana¹³, stwierdzamy, że to ona wyznacza właściwą fasadę potrzebną dla poprawnego odegrania roli, bez której opisywana działalność pozostałaby tylko balem przebierańców. Wyznacza także to, jaką należy zastosować dekorację, na którą składają się elementy scenografii czy wykorzystywane rekwizyty, jak również fasadę osobistą związaną z powierzchownością i sposobem bycia. Wszystkie te elementy muszą ze sobą współgrać, aby tworzone przedstawienie było spójne, wiarygodne. Historia nadaje sens, określa charakter zabawy, jest główną instancją ustalającą reguły, według których zabawa ma przebiegać. Zgodnie z powyższym, podstawą działalności odtwórczej jest coś, co w środowisku odtwórców nazywane jest zgodnością, poprawnością historyczną czy też wiernością historii, zgodnie z którą wszelkie elementy używane w kontekście działalności o charakterze odtwórstwa historycznego powinny być wzorowane na tych z rzeczywistości historycznej, do której odtwórca się odwołuje. Wszelkie elementy, które w mniemaniu odtwórców spełniają ten postulat, nazywane są *historycznymi*. Ogromna waga „historyczności”, decydująca o specyfice całej zabawy, sprawia, iż postrzegana jest ona jako coś oczywistego, wręcz naturalnego, co rozumie się „samo przez się”, jest ona ceniona, pożądana czy nawet wymagana.

Wszelkie jawne odstępstwa są w środowisku odtwórców postrzegane negatywnie. Niepodporządkowanie się tej obowiązującej regule określane jest w żargonie jako „mrok”, zaś osoby, które owego uchybienia się dopuszczają, to „mroki” lub też określane są jako „mroczone” bądź posiadające coś „mrocznego”. Unikanie mroku jest kwestią bardzo ważną, wpływa ona na budowanie prestiżu, silnej pozycji w środowisku odtwórców, zdobywanie szacunku, podczas gdy brak historycznej zgodności wywołuje reakcje przeciwne, jest wartościowany zdecydowanie negatywnie. Imprezy historyczne cechują się zróżnicowaniem w tolerancji owych odstępstw od reguł zabawy. Na niektórych z nich powoływane są specjalne komisje złożone z osób uznawanych za specjalistów w tej dziedzinie, które podejmują decyzję, czy dana osoba może wziąć udział w imprezie, w zależności od zgodności historycznej jej wyposażenia.

Trudno byłoby znaleźć odtwórcę, który nie potwierdziłby opinii o wadze wierności historii. Charakterystyczne jest jednak to, iż często jest ona uzupełniona zastrzeżeniem mówiącym o tym, że dążenie do zgodności historycznej nigdy nie może odbywać się kosztem zabawy, nie może wypaczać pierwotnego ludycznego charakteru całego przedsięwzięcia, który mogłaby zakłócić nadmierna restrykcyjność ograniczająca swobodę.

¹³ E. GOFFMAN, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, Warszawa 2000.

Charakter ludyczny opisywanego zjawiska można rozpatrywać, nawiązując do koncepcji zabawy J. Huizingi, zdaniem którego zabawa jest „czynnością swobodną, którą odczuwa się jako nie tak pomyślaną i pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć 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”¹⁴.

Najistotniejszymi aspektami, pod jakimi przejawia się zabawa, jest walka i przedstawienie „zabawa jest walka o coś lub przedstawieniem czegoś. Obie funkcje mogą się również łączyć w ten sposób, że zabawa przedstawia walkę o coś albo też stanowi rodzaj zawodów: kto potrafi najlepiej coś przedstawić”¹⁵. Huizinga zaznacza, iż zabawa przepełniona jest powagą, w tym sensie, iż bawiący całą swoją istotą oddaje się swojej działalności.

Odtwórstwo historyczne to działalność zupełnie swobodna, traktowana przez uczestników jako hobby, ulubiony sposób spędzania czasu wolnego. Odnośnie do pojęcia wolnego czasu A. Kłosowska przytacza koncepcje badaczy, takich jak J. Dumazedier, według którego loisir jest „czynnością, której działający może się oddać całkowicie dobrowolnie, poza zobowiązaniami zawodowymi, rodzinnymi i społecznymi, aby wypocząć rozerwać się i rozwijać”¹⁶, czy M. Kaplan głoszący, iż „leisure jest to czas, w którym człowiek ma najwięcej możliwości, aby być samym sobą”¹⁷.

Aktywność ta pozostaje poza zwykłym życiem, choć poprzedzają ją staranne, poważne przygotowania – zdobywanie wiedzy, kompletowanie wyposażenia, które do samej zabawy przynależeć nie muszą. Rozgrywa się w specjalnie wyodrębnionym czasie i przestrzeni „imprez historycznych” czy też bardziej kameralnych spotkań odtwórców, na przykład w kręgu bractwa.

Działalność ta jest bezproduktywna, nie łączy się z osiąganiem korzyści materialnych, jest celem sama w sobie, choć może zmieniać swój charakter w typowo zarobkowy w pewnych warunkach, niezależnych, odrębnych od zabawy. Przykładem są tu pokazy walki, rzemiosła czy inne przedstawienia wykonywane przez grupę rekonstrukcyjną na zamówienie, za opłatą.

Odtwórstwo historyczne jako zabawa posiada również swoje reguły, do których przynależy przede wszystkim wspomniane już dążenie do osiągnięcia „wierności historycznej”. Każda grupa rekonstrukcyjna ustala własne reguły zabawy, przyjmując pewną strukturę, sposób działania. Przykładem może być Smocza Kompania, która posiada pewien hierarchiczny podział wśród członków, jeśli chodzi o pozycje i statusy, czy też pewne standardy, które należy spełnić, aby stać się pełnoprawnym członkiem bractwa itd. Również każda impreza historyczna rządzi się własnymi regułami, narzuconymi przez jej scenariusz.

¹⁴ J. HUIZINGA, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. KURECKA i W. WIRPSZA, Warszawa 1985, s. 28.

¹⁵ Tamże, s. 28.

¹⁶ A. KŁOSKOWSKA, *Kultura masowa. Krytyka i obrona*, Warszawa 2005, s. 161.

¹⁷ Tamże.

Jeśli chodzi o element napięcia, charakterystyczny dla zabawy, można go odnaleźć przede wszystkim we współzawodnictwie, dążeniu do skompletowania wyposażenia jak najwierniejszego historii czy w działaniach o charakterze zawodów sportowych (pojedynki, bitwy, zawody łucznicze, turnieje plebejskie itd.).

W „zabawie w historię” niezwykle wyraźnie zaznacza się kreowanie rzeczywistości innej od tej codziennej – pozorowanie, udawanie, wczuwanie się w role ludzi sprzed wieków, odgrywanie świata z przeszłości. Kluczowym elementem jest tu strój, kostium, który należy założyć, aby zabawa mogła się rozpocząć. Odmienne od codziennego ubranie działa tu niczym wehikuł czasu, zmienia ono sposób wykonywania różnych czynności, poruszania się, pozwala wczuć się w nową rolę rycerza, księżniczki czy zakonnika. Kilkuniedniowe przebywanie w „średniowiecznym obozie”, wśród setek osób wyglądających i zachowujących się stosownie do odgrywanych realiów, powoduje głębokie zanurzenie w świecie zabawy.

Według R. Caillois cechy zabawy, takie jak: ujęcie w normy czy fikcyjność, zazwyczaj nie występują równocześnie, wykluczają się¹⁸. Odtwórstwo historyczne jest tu przypadkiem, w którym cechy te współistnieją ze sobą. To one właśnie decydują o charakterze całej zabawy. Udawanie, odgrywanie nie jest tu swobodne. Ma ono sens tylko wtedy, gdy odnosi się do pewnej bardzo konkretnej rzeczywistości i jest z nią zgodne. Choć zazwyczaj nie ma tu gotowego scenariusza i w roli jest wiele miejsca na improwizację, to, jeśli chodzi o scenografię i charakteryzację, nie jest dopuszczalna żadna dowolność. To właśnie reguły sprawiają, iż przedstawienie może być wyraziste i przekonujące, może ludzić i wciągać z dużą siłą w swój sztucznie wygenerowany, misternie konstruowany świat.

Odtwórstwo historyczne jest rozrywką typowo zbiorową, ma charakter społeczny, co dla Caillois jest istotną cechą zabawy¹⁹. Gromadzenie wiedzy historycznej czy zaopatrywanie się w potrzebny sprzęt może przebiegać całkowicie indywidualnie, jednak jeśli chodzi o fazę praktyczną, dokonuje się ona przede wszystkim na imprezach historycznych. To właśnie duża ilość osób, a co za tym idzie namiotów, obozowisk, ognisk z kociołkami, powiewających chorągwi, tworzy niepowtarzalny klimat, ułudę przeniesienia się w czasie. O społecznym charakterze odtwórstwa świadczą także jego elementy agonalne czy widowiskowe. Sama obecność dużej ilości osób podnosi jakość zabawy, przykładem może być tu bitwa, której efektywność znacznie wzrasta i dla widzów i dla uczestników pod wpływem ilości osób biorących w niej udział. Dla uczestników istotne jest również samo spotkanie, możliwość poznania i wymiany doświadczeń z osobami mającymi taką samą pasję.

R. Schechner w swojej teorii zabawy podkreśla jej charakter performatywny²⁰. Zabawa składa się z pewnych ludzkich zachowań, aktywności powołujących do istnienia pewną alternatywną rzeczywistość. Ze względu na odgrywane role uczestników zabawy można podzielić na aktorów, widzów, reżyserów oraz komentatorów. Podczas imprez historycznych działania odtwórców przyjmują często charakter parateatralny, są to pokazy czy przedstawienia przygotowywane z myślą o publiczności. Opracowanie fabularne często towarzyszy inscenizacjom batalistycznym, które oprócz tego, iż prezentują dawne sposoby walki, posiadają elementy realnej rywalizacji, jednocześnie są udratyzowane dzięki porządkującemu wydarzenia scenariuszowi opartemu na legendach czy wydarzeniach historycznych.

¹⁸ R. CAILLOIS, *Gry i ludzie*, Warszawa 1997.

¹⁹ Tamże, s. 43–46.

²⁰ R. SCHECHNER, *Przyszłość rytuału*, Warszawa 2000, s. 33.



Ryc. 2. Pojedynek.

Odtwórstwo historyczne, jak można wywnioskować z wypowiedzi rekonstruktorów, to coś więcej niż zwykłe hobby. Jak sami twierdzą, jest to „sposób na życie”. Można je uznać za sektor stylu życia, definiowany przez A. Giddensa jako wycinek całości działań jednostki, w ramach których realizowany jest „mniej lub bardziej zintegrowany zespół praktyk, które podejmuje jednostka, nie tylko dlatego, że są użyteczne, ale także dlatego, że nadają materialny kształt poszczególnym narracjom tożsamościowym”²¹.

J. Barański stwierdza, iż: „Świat nowoplemion – tych o skali subkulturowej, jak również tych o skali masowej – nie ma już wzorów kulturowych (...). W świecie nowoplemion dominują mianowicie style życia”²². Są one tu rozumiane jako zbiór gustów, zapatrywań, rzeczy, sposobów zachowania charakterystycznych dla grup czy jednostek. Style życia są ściśle związane z pojęciem kultury konsumpcyjnej. Charakterystyczne jest nabywanie dóbr, które, jak podkreśla J. Barański, oprócz swej wartości użytkowej i wymiennej są przede wszystkim nośnikami sensów, znaczeń, przekonań, są sposobem osobistej ekspresji. Podczas gdy style życia stanowią pewne trwałe, całościowe zespoły gustów czy praktyk podzielanych przez grupy, w wymiarze jednostkowym można mówić tu o zjawisku zwanym stylizacją życia, polegającym na wyborze przez jednostkę pewnych określonych form ekspresji, tworzących jej styl indywidualny, przybierający często formy kolażowe²³. Tak więc dla wielu

²¹ A. GIDDENS, *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, Warszawa 2007, s. 113.

²² J. BARAŃSKI, *Świat rzeczy. Zarys antropologiczny*, Kraków 2007, s. 67.

²³ Tamże, s. 67-69.

odtwórstwo historyczne może być dopełnieniem pewnego osobistego wizerunku, formą spędzania czasu wyrażającą zainteresowania, postawę wobec historii, zamiłowanie do aktywności, badawczych poszukiwań czy w końcu świadczącą o sile fizycznej – jak w przypadku walczących mężczyzn.

Refleksje

Odtwórstwo historyczne to zjawisko cechujące się niebywałym pomieszaniem form z zupełnie różnych porządków: nauki i zabawy, widowiska sportowego i teatralnego, łączące aspekt ekonomiczny i edukacyjno-poznawczy, będące silnym przeżyciem wspólnotowym, stylem spędzania czasu, a jednocześnie formą ucieczki od codzienności. Wyłaniający się chaos jest jednak tylko pozorny, ponieważ te najróżniejsze elementy ludzkiej kultury tworzą tu niepowtarzalną i spójną całość, istniejącą mimo wewnętrznych sprzeczności.

J. Barański pisze w swej książce o charakterystycznym dla współczesności przesunięciu od pisma i czytania do oralności i ikoniczności, czyli form ekspresji sięgających po estetykę syntezy, łączącej w sobie wiele elementów, które nawzajem się uzupełniają i uzasadniają „domagają się uchwycenia ich znaczenia w inherentnej całościowości”²⁴. Przywoływane przykłady to reklama, koncert rockowy, reality show czy centrum handlowe, gdzie nie ma podziału na estetykę i funkcję: „Ekonomia splata się z życiem społecznym, edukacją kulturową i niegdysiejszymi estetykami obrazu, dźwięku i słowa. Stąd wrażenie chaosu, tymczasem wydaje się, że jest to jednak bardzo zwarta synteza kulturowa, bliska tym przednowoczesnym, niedająca się jednak ująć w kategoriach wyłączających się funkcji, albowiem ich kontekstowość stanowi o ich kulturowej racji bytu i znaczeniu”²⁵.

Inną wewnętrzną antytezę odtwórstwa stanowią autentyczność i naśladownictwo. W centrum tej żywej, wymagającej aktywności działalności, w centrum, które łączy i utrzymuje w jedności zróżnicowane elementy tej złożonej formy, stoi właśnie naśladownictwo, odgrywanie, odtwarzanie, ponowne urzeczywistnianie tego co minione, czyli tak naprawdę bezpośrednio nie dostępne. Ł. Dominiak piszący o pewnej pokrewnej formie, mianowicie o festynie archeologicznym, dostrzega jego wewnętrzną sprzeczność, dysonans zawarty w samej istocie opisywanego zjawiska – próbie ponownego przeżycia przeszłości, urzeczywistnienia tego, co nie istnieje²⁶. Choć podejmowane czynności są jedynie odbiciami, to są traktowane jak prawdziwe, autentyczne poprzez to, iż są takie jak kiedyś. Można powiedzieć, iż na imprezie historycznej mamy do czynienia ze swoistą procesją symulaków. Nawiązując do koncepcji J. Baudrillarda, trzeba stwierdzić, że odtwórstwo to symulacja, czyli „generowanie przy pomocy modeli nierzeczywistej i pozbawionej oparcia realności – hiperrealności”²⁷. Brakuje rzeczywistości, do której odtwarzanie się odnosi. Przeszłość traktowana jest tu jak coś, co można powielać za pomocą jej znaków, czyli przedmiotów takich samych jak te historyczne. Znika różnica między tym, co „prawdziwe” i tym, co „fałszywe”, różnica między

²⁴ Tamże, s. 65.

²⁵ Tamże.

²⁶ Ł. DOMINIAK, *Zabawa w przeszłość. Festyn archeologiczny jako forma karnawału*, [w:] *Karnawalizacja...*, dz. cyt., s. 81.

²⁷ J. BAUDRILLARD, *Procesja symulaków*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1996.

światem „rzeczywistości” i „wyobraźni”. W pewnym stopniu to znaki zaczynają kreować rzeczywistość, mapa poprzedza terytorium – odtwórcy uznają, iż poprzez symulację weryfikują to, jak rzeczywiście było. Pozornie przybliżana historia ulega tutaj oddaleniu i to oddaleniu podwójnemu: „Ponieważ nie istnieje realny przedmiot odniesienia, tym, co przedstawia festyn archeologiczny jest odbicie pewnych wyobrażeń o przeszłości, które są pierwszym od niej oddaleniem, które zostaje zdublowane „czynnościową” imitacją podczas festynu”²⁸.

Poszukiwania prawdziwej historii w jej rekonstrukcjach można porównać do amerykańskich muzeów, opisywanych przez U. Eco, i ich poszukiwania prawdziwej rzeczy w reprodukcjach dzieł sztuki, które doskonale zastępują brak oryginałów, zdają się być bardziej udane, maskując ich „niedostatki”²⁹.

Odtwórcy w swoich działaniach dążą do osiągnięcia i oddania pewnego obiektywnego obrazu przeszłości, co w kontekście nurtu narratywistycznego w historii nie jest możliwe – historiografia zawsze jest rodzajem narracji, która zawiera w sobie interpretacje przeszłości, zawsze tworzona jest z pewnego punktu widzenia. Historia w mimetycznym odbiciu pełna jest wyobraźni, fantazji, a w rezultacie redukcji tego, co przeszłe, a zatem inne, do tego, co znane i bliskie nam współczesnym. Odtwórcy historyczni niczym baumanowscy turyści postrzegają świat jako tworzywo posłuszne ich dłoniom i woli. Wybierają z historycznego hipermarketu przeszłych rzeczywistości tę, którą chcą poznać, a następnie odtworzyć, odartą z tego, o czym historyczna opowieść milczy. Jak pisze Z. Bauman: „Turysta jest artystą, a turystyka jest twórczością. Świat przez turystę odwiedzany jest surową bryłą marmuru, której turysta nada kształt swoich przeżyć.”³⁰, podobnie dzieje się z historią w rękach rekonstruktorów, tworzących scenariusze swych odtwórczych działań, czerpiących bogactwo wrażeń z przeżywania swej roli, o których pamiętają, opowiadają, utrwalają w cyfrowej pamięci aparatów, aby móc powracać do nich po powrocie do domu i „prawdziwego życia”.



Ryc. 3. Grupa bojowa.

²⁸ Ł. DOMINIAK, dz. cyt., s. 82.

²⁹ U. Eco, *Semiologia życia codziennego*, Warszawa 1999, s. 20-31.

³⁰ Z. BAUMAN, *Ponowoczesne wzory osobowe*, [w:] „Studia socjologiczne” 1993, 2 (129), s. 25.

Jeżeli jednak traktować odtwórstwo w kontekście zabawowym (i jego rytualnych powiązaniach) tego zjawiska, wówczas historia obchodzi tu swoje święto, nie jako jakaś konkretna rzeczywistość czasów minionych, przypominana i celebrowana z uwagi na pewną ideologię, ale jako przeszłość człowieka w ogóle, całość dziejów, które w każdej chwili mogą zostać przywołane do teraźniejszości. Mamy tu do czynienia ze swoistym rytualnym, ciągłym, powracaniem mitów przeszłości, mitów o początkach, historii, której każdy moment ma swoje miejsce w pamięci, swój określony kształt tworzony na podstawie dostępnej wiedzy i wyobrażeń, który pozwala odczuć współczesnym ludziom pewne zakorzenienie w świecie, odkryć podobieństwa i różnice z przodkami, pozwala doświadczyć wyrwy w jednostajnym strumieniu płynącego czasu.

Rekonstrukcja historyczna w skansenie

W przestrzeni muzeum, w której tak ważne jest tworzenie aranżacji dających pogląd na temat codziennej egzystencji dawnych mieszkańców wsi, zabiegi mistyfikujące życie są niezwykle pożądane³¹. Stałym elementem życia wielu skansenów są towarzyszące muzealnemu imprezom inscenizacje prezentujące prace rzemieślnicze, rolnicze, zajęcia domowe, obrzędy doroczne czy rodzinne³². Tego rodzaju działania są już bardzo bliskie tym z kręgu rekonstrukcji historycznej, które choć najczęściej koncentrują się na sferze militarnej, to podejmują również próby rekonstruowania dawnych rzemiosł czy obrzędów, np. rekonstrukcja pogańskiego obrzędu zaślubin podczas Festiwalu Wikingów i Słowian na Wolinie.

Inszenizacje historyczne, przyjmujące częstokroć formę barwnego, efektownego widowiska, przyciągają widzów, dla których stanowią niecodzienną rozrywkę. Pokazy te wzbudzają żywy entuzjazm wśród publiczności. Niewątpliwie są również ich aspekty edukacyjne, jak mówią sami odtwórcy, są one atrakcyjnym sposobem przekazywania czy rozpowszechniania wiedzy historycznej. Choć odtwórcy historyczni to w dużej mierze amatorzy-pasjonaci, a przekazywany przez nich obraz przeszłości w wielu przypadkach byłby trudny do zweryfikowania, można postawić tezę, iż rzetelna rekonstrukcja historyczna i jej prezentacje udzielają lekcji historii na wysokim poziomie.

Imprezy historyczne odbywające się w skansenach nie zawsze wpasowują się w kontekst muzealnej ekspozycji, na przykład gdy odnoszą się do realiów XV w. (np. Królewskie Łowy – impreza zorganizowana w Muzeum Wsi Radomskiej w ramach obchodów 600-lecia bitwy pod Grunwaldem). Istnieje niebezpieczeństwo sprowadzenia skansenu do uniwersalnego wiejskiego tła funkcjonującego niezależnie od realiów czasowo-przestrzennych, do których odnoszą się działania odtwórcze. Niemniej podobieństwa płynące z modelowego przedstawiania obrazu przeszłości sprawiają, iż realizacje odtwarzania historycznego na terenie skansenu są zjawiskiem niezwykle interesującym.

Biorąc pod uwagę fakt, iż w przestrzeni muzeów na wolnym powietrzu odbywa się duża ilość imprez o charakterze festynowym, przekształcających czasowo muzea w parki rozrywki, warto rozpatrywać pokazy historyczne jako ciekawą alternatywę dla widowisk popkulturowych zaburzających harmonię budowanego z trudem modelu krajobrazu kulturowego dawnej wsi.

³¹ J. ŚWIECH, R. TUBAJA, *Historia idei muzealnictwa na wolnym powietrzu w Polsce. Ekspozycja wewnątrz skansenów w Polsce na przełomie XX i XXI wieku*, [w:] „Biuletyn Stowarzyszenia Muzeów na Wolnym Powietrzu”, nr 4/2002, Toruń 2002, s. 35.

³² Tamże, s. 37.

Historical reconstruction on the premises of the museum in the open air

Summary

The comprehensive offer of events that take place in open-air ethnographic museums often includes events connected with reconstructing history. In this article, mainly based on my MA paper devoted to the topic of historical performance, I would like to elaborate on that phenomenon.

At present, historical performance is a highly popular activity consisting in the ostensible fulfilment of the past. It is done by reconstructing all elements of the material culture from the chosen historical reality, and their practical use by personal portrayal of a specified figure during special events organized for that.

The movement of historical reconstruction is growing dynamically in Poland for more than a dozen years now. During that time, hundreds of groups of historical reconstruction were created associating enthusiasts of recreating history, which inside, as well as outside, together with other numerous historical events, constitute a specific culture.

I would like to point the attention to the complexity of the phenomenon whose essence can be found in the synthesis of forms from different, often internally contradictory orders: science and play, theatre and sports performance, connecting the economic and educational –cognitive aspect, which are the styles of spending free time as well as community experience. I consider historical reconstruction with the use of category of play as understood by J. Huizinga and R. Cailliois, as well as the style of life and new tribes quoted by J. Barański.

In the final part of the article I would like to place general reflections on performance, and I suggest one thought about the events from the circle of historical performance as interesting shows fitting, by creating the model of past reality, into the specificity of open-air ethnographic museums.