

Film w edukacji szkolnej i akademickiej. Wprowadzenie

Wstęp

Zapraszamy do lektury artykułów, które łączy namysł nad tym, co tekstowe, medialne, audiowizualne. Autorki i autorzy piszą głównie o filmach, a w ich kontekście – o literaturze. Jeden z artykułów poświęcony został tekstyliom. Oczywiście jest bowiem, że współcześnie umiejętność analizy oraz interpretacji przekazów wizualnych okazuje się konieczną kompetencją w zakresie kształcenia humanistycznego na poziomie szkolnym i akademickim. Uczniowie i studenci najczęściej korzystają z mediów cyfrowych oraz z przekazów streamingowych, a zatem z technologii, które ułatwiają dostęp do tekstów kultury (umożliwiając również ich przetwarzanie oraz rozpowszechnianie). Łatwy akces do nich, możliwość niemal nieograniczonej na poziomie cyfrowym ich przekształcania¹, a także wielość prowadzą często do instrumentalizacji oraz banalizacji. Populizm, który zaczął dyskurs polityczny nie tylko w Polsce, charakteryzuje się między innymi „arogancją ignorancji”² – przekornie użyję zatem akronimu AI. Miazmaty populizmu zatrują również edukację³. Jako nauczyciele szkolni i akademicy moglibyśmy długo rozmawiać o różnych odmianach tak rozumianej AI. Niewiedza daje złudzenie wolności, lekkości. Niewiedza i ignorancja nie krępują społecznie, dlatego na

¹ L. Manovich w książce *Język nowych mediów* wprowadził podstawowe pojęcia, aby opisać komunikacyjną specyfikę nowych mediów, czyli mediów cyfrowych. Wśród tych pojęć, w kontekście interesującego nas zagadnienia, należy przywołać następujące: modularność, wariacyjność, transkodowanie, automatyzację i reprezentację numeryczną. L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2006, s. 91-119.

² Ruth Wodak, badaczka, której wkład w krytyczną analizę dyskursu jest bezcenny, charakteryzując populizm, podała arogancję ignorancji (*arrogance of ignorance*) jako jedną z jej kluczowych cech. R. Wodak, *The politics of fear. What right-wing populist discourses mean*, Los Angeles 2015, s. 2.

³ Por. C. Mudde, C. R. Kaltwasser, *Populism and (liberal) democracy: a framework for analysis*, [in:] *Populism in Europe and in America. Threat or Corrective for Democracy*, ed. by C. Mudde and C. R. Kaltwasser, Cambridge 2012, p. 1-27; C. Mudde and C. R. Kaltwasser, *Populism: corrective and threat to democracy*, [in:] ibidem, p. 205-223.

przykład neonacjonaliści bez zażenowania oraz bez skrupułów mogą kraść symbole patriotyczne (skandalem wpisanym w najnowszą historię Polski jest choćby banalizacja znaku „Polski Walczącej”). Obojętność jest cieniem rzucanym przez ignorancję na tożsamość zbiorową. Nowe technologie, pośpiech i atrofia uczestnictwa w kulturze słowa mówionego oraz pisanego są „akceleratorami” banalizacji wiedzy. Nie piszę tych słów z perspektywy mastodonta odczuwającego lęk przed tym, co nowe. Zajmowanie się edukacją powoduje, że bycie realistą staje się tożsame z byciem optymistą; przyjmuję, że nadzieję na spowolnienie proliferacji AI można znaleźć w obrazach i słowach.

Prezentowane w niniejszym tomie teksty pokazują, jak ważny jest pogłębiony namysł nad tekstem pisanym, wizualnym, audiowizualnym, jak potrzebna jest wytrwałość, cierpliwość i konsekwencja, aby ubogacić refleksję na wybrany temat, jak realny jest wpływ technologii oraz interakcji społecznych na nasze postrzeganie wiedzy. Dziś to nie tylko politycy bagatelizują pracę nauczycieli. Za tę sytuację odpowiedzialne jest społeczeństwo i wykorzystywane przez nie technologie – ta oczywistość pokazuje, że edukacja jest działaniem modelowanym przez złożone systemy medialne, kulturowe, polityczne, religijne i ekonomiczne.

Wiedza, jej zdobywanie i przekaz to kategorie czasowe. Jeśli się zgodzimy z tak sformułowaną hipotezą, to dostrzeżemy zagrożenie wynikające z tego, że Wikipedia czy sztuczna inteligencja dostarczają wiedzę w tempie, zakresie i trybie nieporównywalnym do niczego wcześniej. W ten sposób utrwała się społecznie przekonanie, że wiedza jest wytwarzana w trybie *instant* z tego, czym dysponują coraz bardziej zautomatyzowane cyfrowe zasoby, że wiedza jest tym, co przetworzone z tego, co dostępne (*ready-made*). To zaś prowadzi do podważenia jej wagi i znaczenia jako wartości istotnej społecznie oraz do narastającego braku szacunku dla pracy nauczyciela. Jednym z ważniejszych współcześnie wyzwań edukacyjnych jest więc zapewne wykształcenie w uczniach i studentach przekonania, że wiedza *instant* oraz *ready-made* nie wystarcza.

Media, czas, interakcje społeczno-kulturowe

Ponoć liczba kombinacji w grze planszowej Go⁴ wynosi ponad 10 do 750 potęgi. Nie ma człowieka na Ziemi ani nigdy nie było kogoś takiego, kto poznałby je wszystkie. Gra w tę grę to jakby podglądanie wszechświata w całej jego złożoności – porównanie nie jest przesadzone, wszak liczba atomów we wszechświecie wynosi 10 do potęgi 80. Jestem pomysłodawcą i współtwórcą programu studiów groźnawczych na UAM. W tej koncepcji kształcenia istotne było, aby wiedza humanistyczna ogarniała wielość i różnorodność gier, by współczesny człowiek nie był przedmiotem przemysłu kulturowego, lecz jego podmiotem. W tym zakresie dzieją się rzeczy dobre.

Mimo różnorodności fabularnej, gatunkowej, dyskursywnej, technologicznej żadna ze znanych mi gier wideo nie ma w sobie potencjału kombinacyjnego,

⁴ Zasady gry w Go oraz wstępny kurs dostępne są na stronie: <https://kursgo.pl/> Por. także inf. na temat popularności gry Go w Polsce: <https://psg.go.art.pl/pl/>

poznawczego, probabilistycznego, właściwego grze Go⁵. A jednak w 2016 roku tzw. sztuczna inteligencja o nazwie AlphaGo (wyprodukowana przez firmę DeepMind należącą do Google) zwyciężyła w pojedynku z koreańskim mistrzem Li Se Dolem oraz w 2017 roku z chińskim mistrzem – Ke Jie, uchodzącym za najlepszego gracza w Go na świecie⁶.

W powyższym zdaniu są dwie istotne metafory, do których chciałbym się odnieść: „sztuczna inteligencja” oraz „zwycięstwo”. Metafora sztucznej inteligencji, a więc połączenia technologii zdolnej do „uczenia się” na podstawie własnych błędów oraz – na bazie dostępnych danych – „potrafiąca” wytwarzać nowe treści wizualne, tekstowe, audialne, audiowizualne, to metafora wpisująca się w długą tradycję, której źródła poszukiwać można w micie o Narcyzie i w micie o Pigmalionie. Pojedynek dotyczy konfrontacji między człowiekiem a programem mogącym w krótkim czasie przetwarzać ogromne ilości informacji. Mechanika AlphaGo oparta jest na dwóch odrębnych sieciach neuronowych, które – ciekawa antropomorfizacja – nazywa się mózgami. Jedna z tych sieci odpowiada za wybór kolejnego ruchu, druga ocenia ten ruch i przewiduje zwycięzcę pojedynku. Dzięki temu program jest w stanie dostosowywać się do sytuacji na goście (nazwa planszy) w czasie rzeczywistym. AlphaGo ponoć potrafi przewidzieć 50 ruchów do przodu⁷. Mistrzowie Go tej grze poświęcają tyle czasu, co wirtuozi gry na pianinie doskonaleniu swojej sztuki, rozwijając swe umiejętności między innymi na podstawie wcześniej rozegranych strategii. Program jednak zaproponował strategię, której nikt wcześniej nie znał – to trochę tak, jakby ktoś zanurzony w przeszłości rozmawiał o teraźniejszości z kimś z przyszłości.

Nie uważam, żeby człowiek przegrał ze sztuczną inteligencją, choć chiński arcymistrz po jednej z przegranych rozgrywek miał stwierdzić, że AlphaGo jest poza jego zasięgiem i że posiada boską doskonałość. Nie uważam, żeby człowiek przegrał z technologią liczenia i uczenia się nazywaną metaforycznie sztuczną inteligencją. Proszę wybaczyć tę oczywistość, ale człowiek nie jest maszyną myślącą. W powyższym zdaniu nie ma naiwnego antropocentryzmu opartego na przekonaniu, że człowiek jest koroną stworzeń (ta metafora jest niefortunna, a z perspektywy ludzi i zwierząt tragiczna i niebezpieczna), wyrażam jedynie fundamentalną, bo ontologiczną różnicę między podmiotem ludzkim i „podmiotem” technologicznym. Narracja dominująca w mediach tradycyjnych i społecznościowych, gdy pojęcie „sztucznej inteligencji” zaczęło funkcjonować w powszechnym dostępie, pokazywała, że wraz z rozwojem tej technologii, jesteśmy świadkami jakiegoś istotnego przewartościowania, kolejnego przełomu na miarę wynalezienia koła albo stworzenia ogólnej teorii względności. Pod powierzchnią tej narracji tkwi bowiem pokartezjański redukcjonizm sprowadza-

⁵ Możliwości zastosowania tej gry w celach edukacyjnych jest wiele. Gdy prowadzę zajęcia na temat teorii systemów Niklasa Luhmanna, to przybliżam reguły Go, by wyjaśniać tak ważne pojęcia, jak: system, środowisko, autopojeza, autoreferencja, różnicowanie czy podwójna kontyngencja. Por. N. Luhmann, *Systemy społeczne*, tłum. M. Kaczmarczyk, Warszawa 2007.

⁶ R. Tomański, *Chiński arcymistrz go przegrał pojedynek ze sztuczną inteligencją*, <https://www.pap.pl/aktualnosci/news%2C951747%2Cchinski-arcymistrz-go-przegral-pojedynek-ze-sztuczna-inteligencja.html>

⁷ Idem.

jący człowieka do rozumu, który ma być właściwie kalkulatorem. Zgodzę się, że AlphaGo (lub inna sztuczna inteligencja) pokona człowieka, gdy podobnie jak on będzie miała ciało migdałowate odpowiedzialne między innymi za doświadczenie strachu, gdy będzie tak złożona na poziomie neurobiologicznym jak człowiek. Gdyby jednak do czegoś takiego doszło, oznaczałoby to, że obliczanie jest najważniejszą aktywnością komunikacyjną na świecie. Generowanie treści jest przecież konsekwencją obliczania.

Gdy pojawił się ChatGPT, siostrzenica (szesnaście lat) poinformowała mnie o tym we właściwy dla siebie sposób: „jest taki program, który zna odpowiedzi na każde pytanie”. Trochę mnie to zaniepokoiło jako nauczyciela. Skoro jest bowiem program, który wie wszystko, to po co w ogóle szkoła, po co kształcenie, po co nauczanie. Chciałem więc podważyć „autorytet” maszyny. Odpowiedziałem: „Skoro tak, to jak brzmi imperatyw kategoryczny Kanta?” Siostrzenica wpisała zapytanie. Po chwili otrzymaliśmy odpowiedź, która pozwoliłaby na otrzymanie oceny dostatecznej na studiach filozoficznych na pierwszym roku. Zadrżałem, wszak Kant się nie obronił przed AI. Nie poddałem się, dlatego zadałem kolejne pytanie maszynie, prosząc siostrzenicę o edycję. Zależało mi, aby nastolatka szybko wyzbyła się niebezpiecznego poznawczo i etycznie przekonania o omnipotencji ChatuGPT. Poprosiłem więc o wpisanie pytania: „O czym jest *Dziewczyna Leśmiana*?” Odpowiedź przyszła bardzo szybko: oprócz krótkiego biogramu poety znalazło się takie zdanie: „Wiersz *Dziewczyna* to bardzo smutny wiersz o miłości.” Siostrzenica odpowiedziała: „I co teraz?” Tak się składa, że opóźniając potencjalny rozwój choroby Alzheimera, uczę się wierszy na pamięć oraz języków obcych (badania kognitywne zalecają taką właśnie strategię), więc znam na pamięć wiersz Bolesława Leśmiana niemal w całości. Siostrzenica nie знаła tego utworu, więc powiedziałem kilka pierwszych strof. A następnie zapytałem: „Czy jest to tylko smutny wiersz o miłości, czy może jest to coś więcej?” Wiedziałem, iż sztuczna inteligencja nie poradzi sobie ze słowem „strwon” albo ze zdaniem: „Oddali ciała swe na strwon owemu snowi, co ich kusił”. Jeszcze. Nie poradzi, dopóki nie otrzyma danych, które będzie mogła przetworzyć, gdyż ChatGPT wytwarza treści, imituje inteligencję, ba, namysł intelektualny na bazie dostarczonych mu danych. Widziałem jednak, że *Dziewczyna Leśmiana* nie oszołomiła mojej interlokutorki z mocą porównywalną do tego, co zaoferował ChatGPT, choć można powiedzieć, że liryczna dziewczyna językowo mieszka pod tym samym adresem, co „sztuczna inteligencja” – pod adresem metafory.

Gry wideo, sztuczna inteligencja i wiele innych nowych, cyfrowych technologii służących do kreacji oraz rozpowszechniania treści oszałamiają, gdyż na poziomie pracy mózgu umożliwiają intensywne wytwarzanie dopaminy, dając niemal natychmiastową nagrodę za wykonaną pracę: zadaję pytanie i natychmiast otrzymuję odpowiedź, która mnie satysfakcjonuje. To dlatego, gdy mówimy o pokoleniu osób uczących się (używam uproszczenia, za które przepraszam), że jest to pokolenie przebudźcowane, to chodzi o to, że mózg skrócił we współpracy z otoczeniem społeczno-kulturowym i technologicznym drogę od pracy, którą należy wykonać, do nagrody za wykonaną pracę. W tym, co piszę, nie ma redukcjonizmu właściwego

dla myślenia naturalistycznego. Opisany powyżej mechanizm wpisany jest w złożone procesy socjalizacji wiedzy (przejawiającej się również w łatwym – nie tylko w Polsce – dostępie do technologii cyfrowych, smartfonów, tabletów itp⁸).

Dziewczyny Leśmiana nie czyta się jak treści esemesa, to oczywiste. Uwaga ta nie jest ani protekcyjna, ani pretensjonalna. Do lektury trzeba się przygotować, a to wymaga czasu i nakładu pracy. Widzimy więc na podstawie powyższych uwag trzy istotne konteksty, które współcześnie warunkują komunikowanie i kształcenie: media, czas oraz interakcje społeczno-kulturowe. Problem polega między innymi na tym, że uczniom, studentom, nauczycielom może jednak wystarczyć interpretacja *Dziewczyny Leśmiana*, której „dokona” sztuczna inteligencja.

Media wyznaczają granice naszego świata (na poziomie poznawczym, emocjonalnym, egzystencjalnym w skali indywidualnej oraz zbiorowej), a myślenie o czasie w dobie tzw. drugiej nowoczesności sprowadza się do klisz typu „tempo zmian”. Jesteśmy niczym Achilles, który nie może dogonić żółwia. Nakładki medialne służą zawieszeniu dialektyki wytwarzanej przez prędkość przemian cywilizacyjnych i potrzebę pojęcia tych przemian. Można więc powiedzieć, że nasz rozum już nawet nie jest rozumem instrumentalnym⁹ (jak jeszcze pisał o nim w kontekście rozwoju kultury masowej Max Horkheimer ponad 50 lat temu), lecz rozumem algorytmicznym (czyli rozumem „korzystającym” z udogodnień, które w jakimś, nawet ograniczonym zakresie, pomagają w nadawaniu medialnej kakofonicznej codzienności względnej spójności). Udajemy (bez złej woli), że nadążamy za zmianami. A przecież przeciążone podstawy programowe i biurokratyczne absurdy jeszcze dodatkowo podważają sens i zakres naszego indywidualnego wkładu w kształcenie. Do tego dochodzi brak społecznej akceptacji dla wiedzy jako wartości i szacunku dla pracy nauczyciela, której „konieczne piękno” można porównać z „koniecznym pięknem” sadzenia nowego lasu. Proponując więc tom „Polonistyki. Innowacji”, w którym film, a szerzej porządek medialny może być istotny w procesie kształcenia szkolnego i akademickiego, zapraszamy do refleksji wielokontekstowej.

Teksty i konteksty

Adam Domalewski w artykule *Style filmowe jako narzędzie analityczne w nauczaniu o współczesnym kinie artystycznym – wyróżniki i przykłady* przedstawia pięć stylów: realistyczny, ekscesywny, minimalistyczny, formalistyczny oraz *slow cinema*. Tekst jest interesującą, aktualną, nowatorską syntezą, potrzebną każdej osobie, która ucząc o kulturze i społeczeństwie, korzysta z różnych odmian kina artystycznego. Adam Domalewski przekonuje nas, że można uczyć o współczesnym kinie artystycznym jako przemyślanej koncepcji rozmowy człowieka z człowiekiem. Style filmowe niczym style mówienia służą bowiem kreacji różnych obrazów świata oraz obiektywizacji doświadczenia estetycznego.

⁸ By poznać zależności między pracą mózgu i całego organizmu a naszą pracą – w tym intelektualną – warto zapoznać się z treścią książki Roberta M. Sapolsky’ego *Zachowuj się. Jak biologia wydobywa z nas to, co najgorsze, i to, co najlepsze*, tłum. P. Szymczak, Poznań 2021.

⁹ M. Horkheimer, *Krytyka instrumentalnego rozumu*, tłum. H. Walentynowicz, Warszawa 2007.

Marek Kaźmierczak w artykule *O kinie milczącym. Roadkill: od dyskursu uprzedmiotowienia do dyskursu troski* pisze, jak w kulturze współczesnej niewidzialna jest śmierć na drogach zwierząt dziko żyjących. Badacz polemizuje jednak z przekonaniem, że nic nie da się zrobić. Coś jednak zależy od nas. Jeśli jedziesz autem, zwolnij, szkoda życia, nie tylko ludzkiego. Aby taką wrażliwość rozpowszechnić, konieczne jest, zdaniem autora, rozwijanie dyskursu troski. I dobrze, aby w tym kontekście kino zaczęło mówić o konsekwencjach ludzkiej beztroski uwikłanej w nowoczesność.

W artykule **Magdaleny Maciudzińskiej-Kamczyckiej** zatytułowanym *TEK-STylia – opowieści niekoniecznie ciepłe. Rzecz o współczesnej sztuce włókna (i kobietach) w Polsce* mowa jest o tym, że tekstylia, podobnie jak filmy, to media, które zapośredniczają doświadczenie świata. To media literatury, które umożliwiają pisaniem, w tym przypadku tkanym słowom trwanie ponad tym, co doraźne, kapryśne, zmienne, wszak na powierzchni włókien „wyświeśla się”, niczym na ekranie w kinie, obrazy. Poprzez haft, tekst pisany oraz kod wizualny konstytuowane jest trwanie znaczeń nadających subtelność codzienności. Student filmoznawstwa, kulturoznawstwa, historii sztuki, etnologii, malarstwa może zatem zredefiniować swoją koncepcję obrazu, w tym obrazu ruchomego, poznając niezwykłość sztuki włókna.

Patrycja Rojek w artykule *Filmowy bohater mityczny – ramy pojęcia* proponuje z kolei namysł nad teoretycznymi ramami pojęcia „bohater mityczny”. Autorka podkreśla potrzebę stworzenia funkcjonalnej definicji, aby można w niej było umieścić różnorodne gatunkowo i stylistycznie formy wypowiedzi filmowej. Tak inkluzywne myślenie o pojęciu „bohatera mitycznego” jest cennym wyzwaniem badawczym oraz edukacyjnym, gdyż uwalnia nas jako nauczycieli od „niegościnnosci” terminologicznej, której doświadczamy, odnosząc się podczas zajęć do coraz bardziej zmaconych gatunkowo i stylistycznie dzieł.

Anna Igielska w artykule *Akcja i kontemplacja. O logice fabularnej „Pustyni Tatarów” Valeria Zurliniego (1976)* proponuje studentom filmoznawstwa oraz innych kierunków studiów odnoszących się do kultury audiowizualnej pogłębione studium niezwykłego filmu. Autorka, korzystając między innymi z teorii Wernera Faulsticha, dla którego film jest medium literatury, pokazuje różne poziomy odbioru tego dzieła. Oryginalność propozycji polega na tym, że misternie połączone zostało ujęcie teoretyczne z analizą oraz interpretacją. Okazuje się, że ten film „gra” intertekstualnie – poprzez liczne odniesienia – z opowieściami o Graalu czy z wizualizacjami obrazu *Ostatnia Wieczerza*. Anna Igielska prowokuje więc do dyskusji, pisząc o fabule jako logice dzieła filmowego.

Artykuł **Katarzyny Kuczyńskiej-Koschany** zatytułowany *„Mowa na stadionie” (1988) Josifa Brodskiego: agora dzisiaj, dekalog teraz* wprowadza natomiast czytelnika w konteksty pozornie tylko odległe od praktyki edukacyjnej. Autorka interpretuje esej noblisty znany jako *Mowa na stadionie*. Komentowany tekst powstał na podstawie mowy pożegnalnej wygłoszonej przez Brodskiego dla absolwentów Uniwersytetu Michigan w Ann Arbor w roku 1988. W wypowiedzi poety znajdujemy mądre wyjaśnienie coraz bardziej banalizowanej historii, a z jego słów

wybrzmiewa konieczność uwolnienia się od mitu złotego wieku. Brodski podaje współrzędne demokracji, wskazując, że jest ona w pół drogi między koszmarem i utopią. Esej Katarzyny Kuczyńskiej-Koschany zmierza w tym kontekście w stronę zbadania semantyki trzech „galaktyk”: tchnienia, natchnienia i wytchnienia. Nic bowiem w świecie przesyconym kakofonią informacji i skrótowością elektronicznych przekazów podpalających emocje tłumów nie zwalnia ludzi z konieczności wsłuchiwania się w słowa.

W stronę ucznia i studenta

Artur Skweres w artykule *Zastosowanie adaptacji filmowych w nauczaniu kultury i literatury krajów anglojęzycznych* proponuje, aby nie redukować dzieł filmowych będących adaptacjami dzieł literackich do ich „streszczeń”. Istotne jest podawanie, zdaniem autora, kontekstów medialnych i kulturowych uruchamiających wielopoziomowy odbiór utworów literackich i filmowych. Badacz opisuje między innymi wykorzystanie filmów i utworów literackich w edukacji językowej, mając przy tym na uwadze fakt, iż student i uczeń otoczeni coraz bardziej „nachalnymi” na poziomie narracyjnym i audiowizualnym przekazami, narażeni są na przekaz redukujący ich udział w kulturze.

Dominika Nowicka w artykule *Z psiej perspektywy. Zookrytyczna edukacja na przykładzie filmu „Wśród ludzi” (1960) Władysława Ślesickiego* prezentuje projekt zajęć akademickich, w trakcie których można wykorzystać studia nad zwierzętami do analizy dzieła filmowego. Autorka proponuje perspektywę – na miarę możliwości – wolną od antropocentrycznego redukcjonizmu¹⁰. W polskim kinie życie zwierząt jest życiem przezroczystym – i w ten sposób uprzedmiotowionym, zredukowanym do symbolu, metafory, hiperboli. Wielu badaczy i krytyków proponowało, aby film Władysława Ślesickiego traktować jako metaforę losów człowieka w systemie komunistycznym, natomiast Dominika Nowicka przypomina prawdę fundamentalną: ludzka historia uprzedmiotowiła życie zwierząt, które nie piszą historii, ale to nie oznacza, że nie są jej podmiotami.

W systemie kształcenia akademickiego wymaga się, aby studenci rozwijali swoją wiedzę, umiejętności oraz kompetencje społeczne. **Natalia Zburzyńska** przedstawia w artykule *„Kwadrans Akademicki” jako przykład programu telewizyjnego wspierającego rozwój umiejętności praktycznych studentów* liczne przykłady współpracy studentów z ośrodkami medialnymi umożliwiające im rozwój zawodowy oraz łączenie teorii i praktyki. Program telewizyjny „Kwadrans Akademicki” to wspólna inicjatywa TVP3 Lublin oraz Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Politechniki Lubelskiej, Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana

¹⁰ Często bowiem oglądamy klasykę polskiego kina w reżyserii Andrzeja Wajdy czy Jerzego Hoffmana, wikłając się w teoretyczne spory dotyczące tego, na ile na przykład filmowa adaptacja dzieła literackiego jest wierna swojemu pierwowzorowi, rzadko zaś dostrzegamy zarejestrowane przez kamery losy zwierząt – ich życie, strach, ale też umieranie, jak chociażby w scenie z rybami (dokładnie z karpami) z filmu „Lotna” (1959) w reżyserii Andrzeja Wajdy. Por. T. Miczka, *Ułańska szarża na czołgi : o micie kawalerii w „Lotnej” Andrzeja Wajdy*, [w:] B. Gontarz, M. Krakowiak (red.), *Opowiedzieć historię: prace dedykowane profesorowi Stefanowi Zabierowskiemu*, Katowice 2009, s. 173-186.

Pawła II, Uniwersytetu Medycznego w Lublinie, Uniwersytetu Przyrodniczego w Lublinie oraz Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie. Autorka przekonuje, że kompetentne, oparte na dialogu i zaufaniu współdziałanie umożliwia produkcję treści, w której człowiek nie przestaje być podmiotem działań komunikacyjnych. Jest to zatem artykuł o praktycznym zastosowaniu wiedzy o mediach w trakcie studiów.

Beata Niklewicz w artykule *Metoda rejestracji wideo w procesie kształcenia studentów specjalności nauczycielskiej wobec kompetencji zawodowych przyszłości* proponuje kształcenie nauczycielek i nauczycieli języka polskiego z wykorzystaniem metody mikronauczania. Istotna w tej rekomendacji jest świadomość znaczenia kompetencji interpersonalnych. Badaczka wpisuje swoje rozważania w dyskurs teraźniejszości naznaczonej przyszłością, wszak rozwój technologiczny – w tym sztuczna inteligencja – staje się już teraz na wielu poziomach (poznawczym, komunikacyjnym, ale też etycznym) wyzwaniem edukacyjnym, z którym mierzy się niemal każdy nauczyciel i każda nauczycielka. Metodyka wymaga więc namysłu komplementarnego wynikającego z nowych, inkluzywnych i interdyscyplinarnych ujęć.

Mateusz Sobczak proponuje czytelnikowi *Kulturologiczny spacer z jurodowym Dostojewskiego (projekt zajęć)*. Autor już na wstępie przekonuje, że „Dostojewski” i „kultura” są powiązani wieloaspektowo i proponuje namysł kulturoznawczy oraz komparatystyczny, aby – poprzez uruchomienie licznych kontekstów – umożliwić pogłębienie lektury dzieł Dostojewskiego. Projekt zajęć jest więc propozycją adresowaną do osób, które chciałyby na nowo zastanowić się na twórczości autora *Biesów*.

W *Laboratorium metodycznym* **Magdalena Bednarek** artykułem *Czy Pan Twardowski może oczarować? W stronę edukacji globalnej na lekcjach języka polskiego* zaprasza nauczycielki oraz nauczycieli języka polskiego do gry z tradycją, w której równie ważną rolę będą odgrywali uczniowie i uczennice. Artykuł opiera się na przedstawieniu (transtekstualnej) konfrontacji tradycji ludowej z kulturą globalną, unifikującą. Właśnie dlatego istotna jest globalizacja – dynamiczna, pełna napięć i „przepięć” (semantycznych, semiotycznych, symbolicznych, strukturalnych, pragmatycznych) relacja między tym, co uniwersalne i partykularne. Dobrze to widać na przykładzie współczesnych interpretacji opowieści o Panu Twardowskim, w tym filmowych – *Twardowsky*, *Twardowsky 2.0*.

Zakończenie

Namysł nad rolą filmu w edukacji szkolnej i akademickiej jest zatem prologiem do krytycznej, opartej na doświadczeniu sztuki, refleksji odnoszącej się do wszechobecnych obrazów ruchomych digitalnych i zdigitalizowanych w kulturze współczesnej. Wiedza o mediach literatury, w tym o filmie, umożliwia obiektywizację działań komunikacyjnych inicjowanych przez człowieka, korzystającego coraz częściej z technologicznych automatów ułatwiających tworzenie oraz rozpoznawanie ogromnych ilości treści i informacji. Tchnienie – natchnienie –

wytchnienie nie muszą jednak tracić na znaczeniu właśnie dlatego, że nigdy nie było i nigdy nie będzie złotego wieku. Byłoby dobrze, gdyby natomiast nastał wiek zielony, nie tylko dla edukacji.

Marek Kaźmierczak

