

**Dr Robert Małoszowski**

Uniwersytet Pedagogiczny im Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

Wydział Pedagogiczny

Instytut Pedagogiki Przedszkolnej i Szkolnej

Katedra Edukacji Artystycznej

1983 - Dyplom magistra wychowania plastycznego, Wyższa Szkoła Pedagogiczna im. KEN w Krakowie

2004 - Stopień doktora sztuki w dyscyplinie artystycznej grafika na podstawie przedstawionej rozprawy doktorskiej pod tytułem „Ikony”. „Estetyczne i dydaktyczne konsekwencje zastosowania komputera jako narzędzia w edukacji plastycznej”- Uchwała o nadaniu stopnia doktora nadana przez Radę Wydziału Grafiki ASP w Krakowie

Zgodnie z wymogiem formalnym wskazuję cykl grafik komputerowych pt: „Piksele” jako aspirujący do spełnienia warunków określonych w art. 16 ust. 2 Ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki. Upublicznienie dzieła w charakterze indywidualnej wystawy grafiki „Piksele” odbyło się w Centrum Kultury Dworek Białostrądzki w Krakowie 21 listopada wraz z katalogiem i recenzją Janusza Trzebiatowskiego. Czas trwania wystawy 21.11.2014 – 6.01.2015 r.

## AUTOREFERAT

### 1. Działalność artystyczna

Moją drogę twórczą należy podzielić na dwa etapy. Pierwszy, w którym zajmowałem się głównie rysunkiem, malarstwem i grafiką warsztatową, rozpoczął się w okresie studiów w Wyższej Szkole Pedagogicznej w Krakowie w Samodzielnym Zakładzie Wychowania Plastycznego, w pracowni malarskiej prof. Stanisława Batrucha i prof. Lucjana Orzecha oraz w pracowni grafiki pod kierunkiem prof. Zbigniewa Jeżo (pracownia linorytu) i prof. Haliny Cader (techniki wklęsłodrukowe). Szczególnie istotne były dla mnie kontakty z Profesorem Zbigniewem Jeżo i jego wskazówki dotyczące opracowania matrycy, budujące świadomość rodzącej się formy, kształtujące odpowiedzialność za każdy gest, nacięcie, poprzedzone nieustanną analizą powierzchni powstającej matrycy i w efekcie powstającego wydruku. Postawa Profesora budziła mój szacunek i stała się także wskazaniem i wzorem w mojej dalszej praktyce pedagogicznej. Przeglądając szkice rysunkowe studentów Profesor wykazywał niezwykłą umiejętność dostrzegania w naszych – niedoskonałych jeszcze pracach – ważnych elementów, które potrafił z przekonaniem zaproponować jako pomysły do dalszej realizacji. Docierał w ten sposób do ukrytych, nieskrystalizowanych wartości, zwracając nam uwagę na możliwość rozwinięcia wątków formalnych. Dostrzegał naszą zarysowującą się dopiero osobowość, doceniał ją, wskazywał drogę naszego rozwoju.

Na dalszym etapie studiów jako specjalizację wybrałem dyscyplinę grafiki, a moja praca dyplomowa zrealizowana w technice akwaforty składała się z cyklu autoportretów, których głównym motywem była dynamika i ekspresja kreski przybierająca charakter ornamentu wpisana we własny wizerunek.

Po skończeniu studiów kontynuowałem działalność artystyczną w dziedzinie malarstwa i rysunku, prezentowaną na kilku wystawach krajowych i zagranicznych.

Równoległe po 1995 roku zacząłem w swej twórczości posługiwać się komputerem i programami graficznymi. Moja artystyczna przygoda z komputerem rozpoczęła się od naturalnej ciekawości i poczucia bezsilności w opanowaniu niedoskonałej jeszcze technologii.

Pokonanie tej trudności stało się wyzwaniem, w które zaangażowana była moja osobowość z wszelkimi wcześniejszymi doświadczeniami artystycznymi. W pierwszych kontaktach z rozwijającym się narzędziem pojawiło się wiele ograniczeń. Przy możliwościach ówczesnych komputerów osobistych wynikały one ze zbyt małych pojemności dysków, wolnych procesorów i minimalnej wielkości pamięci RAM, ale też ograniczonej możliwości wizualizacji i jednocześnie kontroli twórczego procesu przez jakość monitorów. Pozwalało to na generowanie obrazów, jednak ich wartość estetyczna była niewielka. Wykonanie prostej kreski w interfejsie równie prostego programu graficznego nie pozwalało na uzyskanie obrazu w czasie rzeczywistym. Jedynym wyrazistym doznaniem była świadomość trudnego do osiągnięcia celu. W okresie tak zwanego „cyfrowego romantyzmu” ujarzmianie kart graficznych, procesorów, skanerów, drukarek uzależniało piętrzącymi się trudnościami. Trudno było przewidzieć rozwój technologii i możliwości własnego rozwoju w tej dyscyplinie. Jak trafnie zauważył David Gelertner *Najpierw wynaleziono komputer, dopiero potem sposoby jego wykorzystania*. Praca z nowym medium zmuszała do nieustannych eksperymentów – działań, które okazywały się mało owocne. Pojawiało się dużo błędnych decyzji, z których trzeba było się wycofać, mając poczucie porażki.

Wtedy też rodziły się wątpliwości, czy nie powrócić do technik klasycznych, które pozwalają na naturalność artystycznego gestu i jasną perspektywę przez osiągnięte już doświadczenia. Jeśli kocha się malować i szanuje się rysunek, to jednoznacznie uzyskuje się wrażenie, że trzeba własną przyjemność tworzenia poświęcić na ten „inny” technologiczny rozwój. W podjęciu decyzji o rozwijaniu warsztatu artystycznego w tym obszarze utwierdzało mnie jednak przekonanie, iż może ominąć mnie ważne doświadczenie poznawcze i tym samym zaprzepaszczę możliwość przeżycia największej przygody intelektualnej i artystycznej w swoim życiu.

Koniec lat 90. ubiegłego stulecia przynosi dalszy rozwój technologii komputerowych, sprzęt staje coraz bardziej wydajny, powszechnie dostępne są urządzenia peryferyjne: skanery i tablety rysunkowe. Zwiększa się moc obliczeniowa procesorów i większe są pojemności pamięci operacyjnej, a także nowe zaawansowane typy oprogramowania graficznego.

W dziedzinie działań artystycznych konstytuuje się trwale nowa dyscyplina – grafika komputerowa. Zmienia się też perspektywa widzenia nowego narzędzia przez środowisko artystyczne. Jak pisze Prof. Jan Pamuła (...) *nowa sytuacja związana z nieustannym rozwojem*

*urządzeń elektronicznych, wszechobecnością komputerów w otoczeniu człowieka zmieniła postawę środowisk artystycznych wobec nowych mediów. Istnieje cały szereg powodów uzasadniających stosowanie komputerów w sztukach wizualnych i w konsekwencji w edukacji artystycznej. Pierwszy – związany jest z przekonaniem, że przejawy elektronicznej aktywności twórczej i wyniki tego typu działań mogą być traktowane jako sztuka, a nie tylko jako elektroniczne gadżety. Drugi powód zawiera bardziej praktyczne elementy, takie jak możliwość symulacji wielu tradycyjnych technik oferowana przez jedno elektroniczne urządzenie, szybkość i precyzja wykonania, możliwość powielania, elektroniczne przenoszenie prac wizualnych na bardzo duże odległości, aktywność wielomedialna, interaktywność itp. Po trzecie, dla wielu wrażliwych twórców nowy typ obrazowania i obrazowości stał się niezwykle atrakcyjny niezależnie od sporów definicji i teoretycznych dyskusji.*

W tym okresie moje działania artystyczne skupione były głównie na tej dziedzinie. Zaowocowało to ważnymi dla mnie wystawami, które stanowiły pierwszą konfrontację moich prac wykonanych w technologii cyfrowej z odbiorcami. Pierwsze z nich – „Figury otwarte” (Centrum Kultury Żydowskiej, Kraków 1998) – „Znaki i Symbole” (Państwowe Zbiory Sztuki na Wawelu – Dwór w Stryszowie) zostały pozytywnie zrecenzowane przez krytykę i środowisko artystyczne.

Na wystawie „Figury otwarte” zaprezentowałem zestaw grafik komputerowych redefiniujących archetypy wybitnych dzieł sztuki, zrealizowane w stylistyce kolażu. „Znaki i symbole” to kompozycje oparte o skany przedmiotów i elementy fotografii budujące formę złożoną z okruszków obrazów osób, przedmiotów, zapisane w cyfrowej matrycy trwale zachowujące ważne obszary mojej pamięci.

Istotnym krokiem w moich dalszych poszukiwaniach i eksperymentach stało się przejście do środowiska grafiki trójwymiarowej 3D. Wirtualna przestrzeń generowana za pomocą oprogramowania stawiała nowe wymagania. Budowanie obiektów przestrzennych wymaga rozległych umiejętności w zakresie operowania bryłą, adekwatnych do formy zastosowanej tekstury, a także budowania sceny i operowania światłem. Trzeba stać się poniekąd architektem, rzeźbiarzem, scenografem, wreszcie przez dobór odpowiedniej perspektywy wybrać właściwe ujęcie, kadr i sfotografować kompozycję, zamieniając wirtualną przestrzeń na cyfrową fotografię, a docelowo grafikę rastrową. Złożoność tego mechanizmu kreacji, jego długotrwałość i – w pewnym sensie wielomedialność – wymaga stałej kontroli narzędzi generujących środki wyrazu, jak również nieustannego namysłu

i skupienia, gdyż każda błędna decyzja przedłuża i tak długotrwały proces konstruowania sceny.

Specyfiką mojej metody twórczej stało się używanie prostych brył geometrycznych jako elementów konstrukcji i samodzielne przygotowywanie tekstur, aby uniknąć zunifikowanych „plastikowych” w wyrazie powierzchni. Stworzyłem w tym celu bank tekstur, który składa się z wykonywanych przeze mnie w trakcie licznych podróży cyfrowych fotografii, ważnych dla mnie dostrzeżonych płaszczyzn i powierzchni przedmiotów – fragmentów zmurszałych tkanek drewna, zardzewiałego metalu, fragmentów kamiennych ścian świątyń, zetlałych fresków. Jednym z najcenniejszych „sampli” jest cyfrowa fotografia drobnego fragmentu ściany nieistniejącego już domu moich dziadków – odłamek błękitnego wapna nawarstwiającego się przez dziesięciolecia. Piksele tych zapamiętanych cyfrowo powierzchni stają się przetrwalnikiem pierwowzorów, które miały ożywić wirtualny, pozbawiony realnych odniesień świat i nadać mu rangę „strażnika pamięci”.

W tym okresie, przygotowując się do otwarcia przewodu doktorskiego na Wydziale Grafiki ASP w Krakowie, zostałem objęty opieką artystyczną przez Profesora Krzysztofa Kiwerskiego. To spotkanie odegrało w moim dalszym rozwoju twórczym fundamentalną rolę.

Paradoksalnie, w nowej rodzącej się dopiero dziedzinie jaką stawała się grafika komputerowa, nietrudno było mi odnaleźć wzorzec do naśladowania, a także kompetentnego przewodnika i pedagoga. Niezwykle cenny okazał się tu dorobek artystyczny Profesora, jego wielomedialne dokonania w przestrzeni sztuk plastycznych, ale przede wszystkim wizjonerska wyobraźnia stanowiąca dla mnie wzór. Równie ważną rolę odegrała też osobowość Profesora, jego niezwykła przychylność, ale też istotny z punktu widzenia nowego medium krytycyzm.

W roku 2004 obroniłem na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie pracę doktorską, której promotorem był Prof. Krzysztof Kiwerski, a recenzentami Prof. Jacek Gaj i Prof. Marek Sajduk. Uzyskałem pozytywne recenzje i pozytywną opinię Rady Wydziału Grafiki. W ramach przewodu doktorskiego zaprezentowałem cykl grafik komputerowych pt. „Ikony” oraz fragment cyklu zrealizowanego w oprogramowaniu 3D – „Obiekty przestrzenne”. „Ikony” to zestaw prac bazujących na geometrycznych, w większości abstrakcyjnych kompozycjach, zamkniętych w formie obrysu ludzkiej twarzy. Ich wirtualna fakturalna materia wchłania pierwiastki zapisanych cyfrowo tekstur z gromadzonych przeze mnie zbiorów. Cykl ten opatrzyłem komentarzem: *Obrys ludzkiej twarzy jest dla mnie*

*najważniejszym archetypem wizualnym, jest ikoną nie posiadającą rozpoznawalnych rysów, w której jak w Mandali zapisany jest świat. Metafizyka ludzkiej twarzy rodzi się z pozostałości historii, nawarstwien „skóry” z blizn pozostałych po zerwaniu masek. Skrywa wyrazy twarzy i grymasy, ślady dostojeństwa i upokorzenia. Dociekam ich za pomocą prostej geometrii. Ta odarta z atrybutów forma skazana na nieustanne wpisywanie i wymazywanie człowieczeństwa posiada w sobie doskonały niezniszczalny wzór, którego poszukuję.*

W cyklu „Obiekty przestrzenne” skupiłem się na projektowaniu obiektów o charakterze budowli architektonicznych, wypełniających wirtualną przestrzeń. Budując je z twardej konstrukcji geometrycznych brył przekształcałem w płaskie obrazy, znaki onirycznych doznań: *Nieustannie od kilkadziesiąt lat, kilka razy w roku śnię sen o mieście, którego nigdy nie widziałem. Wracając do snu po długiej przerwie rozpoznaję odwiedzane miejsca, za każdym razem odkrywam coś nowego. To miasto jest jak Atlantyda, zatopiona w ciemnej przestrzeni, nie przypomina rzeczywistych miejsc, a ja poruszam się po niej bez planu. Miasto jest zrujnowane i puste, nie ma w nim objawów życia. W jego przestrzennej materii odszukuję jednak znaki, ślady celowej działalności, jakiś logiczny zamysł. Konstrukcja przestrzennych obiektów staje się językiem, który do mnie przemawia. Rozumiem ją i chce zapamiętać. Po przebudzeniu pozostają tylko detale, przestrzeń zapada się, stając się na powrót znakiem.*

Nie bez znaczenia dla dalszych zamierzeń artystycznych była moja praca pedagogiczna i realizacja projektu edukacyjnego „Elektroniczny artysta”. Przez kilka lat (2003-2008) pracowałem z dziećmi w wieku przedszkolnym na zajęciach plastycznych, wykorzystując komputer jako narzędzie kreacji. Wykonana praca badawcza została przedstawiona w trakcie obrony rozprawy doktorskiej nt. *Estetyczne i dydaktyczne konsekwencje zastosowania komputera jako narzędzia w edukacji plastycznej.* Wyniki tych badań i dalsza wieloletnia realizacja projektu utwierdziły mnie w przekonaniu, że jeśli dziecięcy akt tworzenia nie napotyka na przeszkody, jeśli zadowala dziecko i pozwala mu się rozwijać w kontakcie z technologią, istnieje także realna możliwość ukształtowania indywidualnej stylistyki w obszarze cyfrowego obrazu.

Pojawiły się istotne z punktu widzenia dalszych zamierzeń pytania: jak ukształtować własny styl, będący potwierdzeniem artystycznej tożsamości, jak wykształcić własne środki wyrazu na styku oprogramowania i technicznych możliwości generowania obrazów? W oczywisty sposób można korzystać z gotowych rozwiązań, posługując się procedurami oprogramowania i efektami specjalnymi, ale wówczas technologia staje się gęstym filtrem,

przez który trudno przeniknąć indywidualnej ekspresji. Obrazy kreowane w ten sposób stają się mechaniczne, są bardziej „z komputera” niż z ducha tworzenia.

Określiłem cel: przepisać własną wrażliwość na środki ekspresji cyfrowej, w jakimś sensie pogodzić się z normami technologicznymi, narzucając im jednak własne reguły przez utrwalony sposób realizacji dzieła. Stąd też, to, co mogło by się wydawać imitacją malarskich środków czy efektów grafiki warsztatowej, stało się dla mnie koniecznością pozostawienia naturalnego gestu w przestrzeni obrazu cyfrowego.

W dalszej pracy artystycznej koncentrowałem się na kontynuacji cykli „Ikony” i „Dolne miasto”, prezentowanymi na wystawach:

- „Wystawa grafiki, Elektroniczne ikony”, Kraków, Galeria „M.” Klub „Kuźnia” Ośrodka Kultury im. C. K. Norwida (2004)
- Wystawa grafiki „Wzory”, Stryszów, Dwór, Zamek Królewski na Wawelu (2005).

Rozpocząłem też prace nad cyklem „Rysunki”, „Twarze i maski”, „Czaszki”, „Game over”.

Praca w technologii cyfrowej z pozoru wydaje się łatwa i pozwala na szybkie uzyskanie efektu finalnego w charakterze obrazu. Technologia daje taką możliwość. Wypracowana przeze mnie metoda pracy koncentruje się na metodycznym opracowaniu każdego projektu. W tym przypadku warsztat artysty przypomina warsztat badacza, co zapewne wiąże się z zakresem mojej działalności naukowej. Uzyskanie zadowalającego efektu jest procesem długotrwałym, wymagającym wielu eksperymentów w stosowaniu procedur, które po analizie stają się techniką warsztatową. W gruncie rzeczy nie różni to technologii cyfrowej od tradycyjnej grafiki warsztatowej. Jednak otwarte i interaktywne relacje twórcy i oprogramowania powodują nieustanne pojawianie się nowych efektów, które należy zweryfikować w odniesieniu do zamierzenia estetycznego. Technologia obezwładnia i kusi mnogością form i środków wyrazowych, podejmowane decyzje muszą więc odnosić się do trwałego wzorca. Efekty tych dokonań prezentowałem na wystawach:

- Wystawa jednego obrazu, Klub 1949, Nowa Huta, maj 2009
- Wystawa rysunków, Klub 1949, Nowa Huta, czerwiec 2009
- „Zobaczone, zatrzymane, zachowane”, wystawa grafiki komputerowej, malarstwa, rysunku, Galeria Rękawka, październik 2011
- „Pomiędzy”, wystawa grafiki komputerowej, malarstwa i rysunku, Wystawa prac plastycznych pracowników Katedry Edukacji Artystycznej Uniwersytetu Pedagogicznego

w Krakowie, Narodowy Uniwersytet Pedagogiczny im. Dragomanowa w Kijowie, Ukraina, Kijów, listopad 2013

- Wystawa grafiki komputerowej z cyklu Spotkania ze sztuką, Hebdów, Centrum Wiara i Kultura, maj 2014.

Formułując założenia rozprawy habilitacyjnej skupiłem się na podsumowaniu wcześniejszych doświadczeń. Jednocześnie określiłem estetyczną formułę ujednolicającą wszystkie cykle. Określiłem piksele mianem uniwersum obrazu cyfrowego, docierając do najmniejszej jednostki budującej i wyświetlającej obraz. Prezentując w roku 2014 na wystawie grafiki komputerowej towarzyszącej 24. ogólnopolskiemu sympozjum naukowemu „Człowiek – Media – Edukacja”, w Uniwersytecie Pedagogicznym w Krakowie, jeden z cykli „Game Over” projektu „Piksele”, opatrzyłem go komentarzem: *Piksele to matryca obrazowania, która staje się podstawową płaszczyzną edycji form wizualnych. Nowe przestrzenie percepcji mające swe źródła w digitalizacji obrazu analogowego, ale także w rodzącej się cyfrowej ikonosferze edytowanej za pomocą narzędzi technologii informacyjnej, poszerzają pole informacji wizualnej. Stają się też ważnym obszarem współczesnej sztuki. Obrazy cyfrowe dominują przez łatwość edycji i różnorodność jej form oraz powszechność dostępu do technologii. Powielanie ich, przesyłanie na odległość i edytowanie w środowiskach medialnych, w tym w Internecie, powoduje, iż obraz cyfrowy staje się unormowanym technologicznie wzorem. Jego genotypem, przestrzenią pamięci i płaszczyzną rzutu jest zdefiniowany obszar matrycy zapisany na trwałe, niezniszczalny, zbudowany z pojedynczego piksela. Trudno wyobrazić dziś sobie twórczość plastyczną naznaczoną koniecznością poszukiwania indywidualnych form wyrazu, bez odniesień do tradycji formy. Ryzykowne jest też wyzbycie się potrzeby odkrywania nowych możliwości twórczych za pomocą współczesnych mediów cyfrowych.*

*Rozwój nowych narzędzi wymusza nieustanne kontrolowanie zmian. Gotowość do eksperymentu i konieczność natychmiastowego uzyskania wyniku. Z drugiej zaś strony, każda twórcza działalność domaga się pogłębionej refleksji nad własną tożsamością, kierunkiem poszukiwań, poszczególnym dziełem, którego powstanie nie jest grą, dziełem przypadku czy intuicyjną symulacją. Chcąc odnaleźć się w tym medialnym i wizualnym kosmosie obrazów należy uporządkować chaos niekończących się projekcji, które przypominają efekt kalejdoskopowy. Nazwać i usystematyzować nowe wartości estetyczne. Nauczyć się wykorzystywać i przekształcać nowe narzędzie chroniąc własną tożsamość i wrażliwość. Dbać*



*o „twarde” podstawy warsztatu. Żeglując w ciemnej materii cyfrowych przestrzeni, nawigując za pomocą algorytmów utrzymywać łączność z „bazą”, tradycją obrazowania pojmowaną jako wzorzec.*

*I zobaczyć perspektywę przyszłości, a przynajmniej podjąć trud wyobrażenia sobie tego, co może nastąpić...*

Piksele organizujące matrycę cyfrową to brama do wirtualnej rzeczywistości. Piksel to wspólny mianownik technologiczny projektu przywołanych już cykli, uporządkowanych wedle stylistyki i zastosowanych środków formalnych. Zrealizowane osiągnięcie artystyczne „Piksele” składa się z 47 prac wykonanych w technice cyfrowej podzielonych na cykle. Odnoszę się w nich do archetypów wizualnych: obrysu ludzkiej twarzy, ikony, czaszki – to cykle: „Rysunki”, „Ikony”, „Twarze i maski”, „Czaszki”. Odrębną kategorię stanowią cykle „Dolne miasto” i „Game over”

Podjąłem w nich próbę wizualizacji wirtualnych światów, będących swoistymi „osobliwościami”, budującymi dopiero swoją tożsamość w odniesieniu do tradycyjnej ikonosfery. Opis prac uwzględnia parametry ich matrycy cyfrowej oraz nazwy zastosowanego w realizacji oprogramowania.

Cykl „Game over” zamykający projekt „Piksele” staje się otwarciem nowej propozycji. To także gra z twórczym odbiorcą, który otrzymując jako inspirację wydruk grafiki i plik zapisany w bitmapie, otrzymuje także plik wykonywalny. Prawdziwa gra kończąc się, nieustannie rozpoczyna się od nowa wtedy, gdy odbiorca dysponując oprogramowaniem i autorskim otwartym plikiem zaprojektowanej sceny dokona dekonstrukcji zbudowanego świata, rozkładając go na świadomie użyte przeze mnie proste elementy. Z zaprojektowanych „cegieł” – wirtualnych brył, zbuduje własny autonomiczny świat. Możliwość takiej konfrontacji z odbiorcą, uwzględniająca współuczestnictwo w procesie twórczym, to nowa perspektywa moich artystycznych projektów.

## 2. Działalność pedagogiczna

Od 1996 jestem pracownikiem naukowo-dydaktycznym Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie zatrudnionym w Instytucie Pedagogiki Przedszkolnej i Szkolnej, w Katedrze Edukacji Artystycznej. Obecnie prowadzę zajęcia ze studentami studiów pedagogicznych o specjalności pedagogika przedszkolna i szkolna.

Zakres mojej działalności dydaktycznej obejmuje prowadzenie zajęć z przedmiotów: podstawy plastyki oraz strategię w edukacji plastycznej. Są to zajęcia o charakterze ćwiczeń warsztatowych w zakresie form i technik plastycznych, podstaw rysunku, malarstwa, rzeźby. Realizuję też ćwiczenia w zakresie metodyki edukacji plastycznej, obejmujące zagadnienia związane z rozwojem twórczości plastycznej dziecka, analizą jego wytworów, projektowaniem procesów edukacyjnych. Prowadzone przeze mnie wykłady obejmują zagadnienia historii sztuki, edukacji muzealnej, technik i form plastycznych, zastosowania dzieła sztuki w edukacji plastycznej małego dziecka oraz zastosowania nowych mediów w tym komputera i programów graficznych jako narzędzi w edukacji plastycznej. Prowadzone przeze mnie seminaria magisterskie i dyplomowe dotyczą realizacji prac studentów (około 200 zrealizowanych), oscylujących wokół tych zagadnień. Prace te mają charakter empiryczny (badawczy). Oparte są o prowadzone przez studentów eksperymenty pedagogiczne, a ich głównym motywem jest wspieranie rozwoju twórczego dzieci przez wykorzystywanie ważnych, z punktu widzenia kultury i sztuki, form i źródeł inspiracji. Praca ta pozwala mi na uzyskanie bezpośredniego wpływu na charakter edukacji plastycznej w edukacji elementarnej. Kształcenie studentów, przygotowanie ich do pełnienia roli zawodowej nauczyciela (w tym nauczyciela plastyki), ukształtowanie ich właściwych postaw, odnosi się bezpośrednio do jakości kształcenia dzieci. Możliwość wspierania dzieci na różnych etapach edukacji otwiera przed nimi perspektywę rozwijania kreatywności. Co ważne, otwiera również przestrzeń kultury, w której mają możliwość kształtowania własnej wrażliwości estetycznej, tworzą i jednocześnie stają się wrażliwymi odbiorcami sztuki. Ma to w moim przekonaniu szczególne znaczenie w czasie homogenizacji kultury, zauważalnego w wymiarze społecznym rozproszenia tych wartości. Widoczna w wymiarze ilościowym przewaga kultury popularnej domaga się nieustannego wzmacniania postaw dziecka, uwrażliwienia i ukształtowania umiejętności w dostrzeganiu i wartościowaniu zjawisk estetycznych, podejmowania prób rozumienia ich kontekstu w celu właściwego wyboru

w przestrzeni informacyjnego i medialnego chaosu. Pozwala na świadome i wartościowe uczestnictwo w kulturze.

W trakcie mojej działalności pedagogicznej brałem udział w tworzeniu i byłem współautorem strategii edukacyjnych opracowanych w Katedrze Edukacji Artystycznej Uniwersytetu Pedagogicznego. Opracowałem też autorskie programy kształcenia, które były oparte o podstawy teoretyczne i badania empiryczne, a ich efektem są publikacje w wydawnictwach zwartych, artykułach, podręcznikach do plastyki i przewodnikach metodycznych (pełny wykaz publikacji w załączniku „Publikacje”).

Za szczególnie istotne, z punktu widzenia praktyki pedagogicznej uważam opracowanie strategii edukacyjnej „Edukacja przez sztukę” (*Edukacja przez sztukę*, Maria Guśpiel, Jerzy Dyląg, Robert Małoszowski), w której „edukacja przez sztukę” oznacza wykorzystanie wytworów sztuki zarówno jako przedmiotów poznania, jak też środków służących do poszerzania wiedzy dziecka, kształtowania jego umiejętności oraz postawy twórczej. Skupiając się na wybranych dziedzinach sztuki, ograniczając się do literatury, muzyki i plastyki strategia odnosi się zarówno do kształtowania umiejętności odbioru dzieł tych dziedzin, jak również do tworzenia na ich podstawie. Ukazując dziecku możliwości łączenia kodów literackiego, muzycznego i plastycznego sprzyja tworzeniu zintegrowanej wizji świata. Przygotowuje go do krytycznego odbioru wytworów sztuki, operujących synkretycznym obrazem rzeczywistości. Są to m.in. dzieła związane z kinem, teatrem oraz mass mediami. Ważnym czynnikiem modelującym możliwości odbioru są dziecięce emocje. W tym wymiarze strategia proponuje szczególny dobór dzieł kształtujący świadomość emocjonalną dzieci.

Ważnym aspektem w kształtowaniu i stymulowaniu procesu twórczego dziecka jest umiejętność dostrzegania wartości jego wytworów. Na podstawie wieloletnich badań empirycznych brałem udział wraz z dr hab. Kingą Łapot-Dzierwą w opracowaniu narzędzia do analizy wytworów plastycznych dzieci. Zostało ono przedstawione na konferencji naukowej pt. „Obszary badań naukowych w edukacji artystycznej”, Bielsko-Biała 2006 i opublikowane w artykule *Analiza prac plastycznych dziecka w kontekście języka wypowiedzi plastycznej* (Kinga Łapot-Dzierwa, Robert Małoszowski) i stało się obowiązującym narzędziem wykorzystywanym przez studentów w realizacji prac dyplomowych i magisterskich w zakresie edukacji plastycznej.

Proces kształcenia plastycznego wymaga bezpośredniego odniesienia do dzieła sztuki i jego wartości oraz istnienia dzieła w bezpośrednim otoczeniu dziecka i obecności dziecka

w przestrzeni muzealnej, w galerii sztuki, w bezpośrednim kontakcie z artystą. Tę relację, uwzględnioną w moich pracach teoretycznych i wykorzystywaną w praktyce pedagogicznej, uważam za ważny mechanizm edukacji kulturowej i istotny czynnik modelujący strategie edukacyjne w obrębie edukacji plastycznej. Problematykę tę opisałem w artykule *Obrazy dla dzieci: recepcja malarstwa i jego interpretacja jako metoda kształtowania twórczych kompetencji ucznia*.

Jak już wspomniałem, w wymiarze praktycznym realizowana jest ona w kształceniu studentów przez poszerzanie wiedzy w zakresie historii sztuki, umiejętności analizy dzieła, oszacowania jego wartości estetycznych, ale także odszukania jego walorów edukacyjnych i wychowawczych. W praktyce pedagogicznej prowadzi to do umiejętnego doboru właściwych dzieł do realizacji zadań na różnych etapach edukacji, ale także przygotowania przez studentów – przyszłych nauczycieli, autorskich programów kształcenia, bazujących na edukacji muzealnej, prowadzenia zajęć plastycznych w muzeach i galeriach sztuki. Zagadnienia te prezentowałem między innymi na wykładzie inaugurującym rok akademicki 2009/2010, a obecnie w roku 2014/2015 prowadząc wykład ogólnouczelniany pt. „Dzieło sztuki w edukacji dziecka”.

Doświadczenia w pracy z dziećmi i świadomość konieczności przemodelowania strategii kształcenia w edukacji elementarnej zaowocowały kilkuletnią współpracą z WSiP i napisaniem wraz z zespołem podręcznika do plastyki dla klas 4-6 „Na ścieżkach wyobraźni” – Kinga Łapot-Dzierwa, Robert Małoszowski, Maria Smigła: „Na ścieżkach wyobraźni: podręcznik do plastyki dla szkoły podstawowej klasy 4, 5, 6”.

Realizacja tego przedsięwzięcia poprzedzona była wcześniejszymi badaniami i publikacjami, a także wykonywaniem przez uczniów zaprojektowanych zadań w Szkole Podstawowej nr 162 w Krakowie. Istotą konstrukcji tego podręcznika była bezpośrednia inspiracja wybranym dziełem sztuki przedstawionym na reprodukcji, wprowadzenie go w charakterze krótkiego komentarza i propozycja zadań dla dzieci oscylujących wokół formy i treści zaproponowanego dzieła. Otwarta formuła podręcznika, która w moim przekonaniu spełnia rolę inspirującą, powodując rozpoczęcie poznawczej wędrówki po różnorodnych obszarach sztuk plastycznych sprzyja odważnemu podejmowaniu przez dzieci twórczych decyzji. Założeniem autorów było także zestawienie dzieł profesjonalnych wybitnych twórców z pracami dzieci, które są efektem wspomnianej współpracy ze szkołą i uczniami. Koncepcja i jej realizacja została podsumowana i zaprezentowana na I Międzynarodowej

Konferencji Naukowej, pt. "Dziecko. Kultura-Sztuka-Edukacja", Kraków maj 2013, a jej artystycznym efektem była zorganizowana przez autorów wystawa prac plastycznych dzieci biorących udział w projekcie.

Jako niezbędne uzupełnienie podręcznika przygotowane zostały przewodniki metodyczne dla nauczycieli opisujące narzędzia do analizy pracy dziecka, analizy dzieła sztuki, a także metody i formy pracy z dzieckiem w zakresie zastosowania komputera w edukacji plastycznej.

W roku 2014 w oparciu o koncepcję edukacji przez sztukę i wychowania przez sztukę opracowana została w Katedrze Edukacji Artystycznej koncepcja edukacji plastycznej dzieci w wieku przedszkolnym, której jestem współautorem, opublikowana w charakterze przewodników metodycznych (t. 1-4) wraz z albumem dzieł sztuki przeznaczonym dla dzieci w wieku przedszkolnym.

Wszelkie zrealizowane przeze mnie opracowania teoretyczne oraz działalność pedagogiczna poświęcone są rozwojowi dziecka w kontekście jego twórczych możliwości, w kontakcie ze sztuką. Za pośrednictwem własnych działań, ale także działań studentów – przyszłych nauczycieli, staram się uzyskać realny wpływ na jakość procesów edukacji plastycznej w edukacji elementarnej. Kształtowanie dziecięcej odwagi twórczej, wrażliwości na sztukę i otaczający świat, umiejętność kontaktu z drugim człowiekiem, zdolność do rozwiązywania problemów – to kompetencje, które dziecko może uzyskać w procesie edukacji plastycznej. Pozwoli mu to czerpać doświadczenia z dokonań tradycji, ale także poszerzać perspektywę własnego rozwoju.

Moje głębokie przekonanie jest jednocześnie przesłaniem dla studentów: **wyobraźnia dziecka jest przyszłością świata.**

Równoległym aspektem mojej działalności pedagogicznej jest prowadzenie zajęć dydaktycznych na kierunku pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna z przedmiotu technologia informacyjna, gdzie realizuję zaopiniowany pozytywnie przez prof. dr. hab. Janusza Morbitzera autorski program kształcenia. W ramach przedmiotu prowadzę zajęcia warsztatowe z podstaw projektowania graficznego, fotografii cyfrowej i graficznych programów komputerowych. Zapoznaję studentów z wprowadzeniem mediów cyfrowych w edukacji, grafiki komputerowej jako medium i komputera jako narzędzia w edukacji plastycznej.

Zagadnienia związane z kształceniem w tym zakresie, także odniesieniami technologii do edukacji plastycznej przedstawiałem na wielu konferencjach i sympozjach naukowych, między innymi na:

- Międzynarodowej Konferencji Naukowej *Dziecko w świecie wiedzy informacji i komunikacji*, Uniwersytet Śląski w Katowicach, Wydział Pedagogiki i Psychologii, tytuł wystąpienia: *Estetyczne i dydaktyczne konsekwencje zastosowania komputera jako narzędzia w edukacji plastycznej*
- Międzynarodowej Konferencji Naukowej *Edukacja wobec wyzwań i zadań współczesności i przyszłości*, Rzeszów, Uniwersytet Rzeszowski, tytuł wystąpienia: *Edukacja artystyczna dziecka w dobie rozwoju społeczeństwa informacyjnego*
- Międzynarodowej Konferencji Naukowej *Edukacja artystyczna a rzeczywistość medialna*, Katedra Edukacji Artystycznej, Instytut Pedagogiki Przedszkolnej i Szkolnej, Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie, tytuł wystąpienia: *Techniki obrazowania elektronicznego w edukacji plastycznej*,

a także prezentowałem w opublikowanych artykułach.

Problematyka nowych mediów w edukacji jest dzisiaj szczególnie istotna. Wszechobecność mediów, ich technologiczna jakość i powszechność dostępu do nich wyznaczają ścieżki rozwoju społecznego, w którym pojawiają się nieznane wcześniej ludzkie potrzeby, kształtują się postawy i zachowania dzieci. Nowe pokolenia rodzą się w przestrzeni pełnej komunikatów medialnych, wypełnionej narzędziami wysokich technologii. Rozwijają się wraz z nimi, traktując je jako naturalne środowisko wymagające nieustannej aktywności, śledzenia nowinek, szybkiego opanowania nowych funkcji i nabycia umiejętności w posługiwaniu się coraz bardziej efektywnymi narzędziami. Są to pokolenia „podłączone” do Sieci, pozostające online 24 godziny na dobę. To cyfrowi tubylcy, którzy nie wyobrażają sobie życia bez mediów pozwalających na nieustanną obecność i aktywność w przestrzeni medialnej. Jednak obecność w tej przestrzeni bywa często pozorem obecności człowieka wyposażonego w bagaż doświadczeń i emocji. W bliżej nieokreślony sposób wrażliwość zatrzymuje się na granicy przekazu. Edukacja medialna realizowana w szkole czy w uniwersytetach jako główny cel określa kształtowanie świadomego i krytycznego korzystania ze środków masowego przekazu, tworzenia i nadawania komunikatów medialnych, a także kształtowania ich wartości.

Dynamiczny rozwój nauki o mediach w kontekście nauk pedagogicznych owocuje ważnymi badaniami. Pojawiają się publikacje istotne dla praktyki pedagogicznej. Wobec tak dynamicznego rozwoju mediów i gwałtownych przemian cywilizacyjnych trudno jednak określić paradygmat relacji z mediami.

Rozwój narzędzi wyprzedza możliwości ludzkiej adaptacji, często więc najpierw pojawiają się narzędzia, a dopiero potem należy wykreować wartościowy sposób ich zastosowania. W moim rozumieniu edukacja medialna powinna sprzyjać refleksji nad współczesną rzeczywistością, w której tożsamość człowieka, w tym dziecka, pozostanie nienaruszona w niezbędnym i ważnym dla rozwoju kontakcie z technologią, uzurpującą sobie prawo do przedefiniowania ludzkich wartości.

Ważne jest więc by dzieci i młodzież traktowały nowe technologie jako narzędzia twórcze, świadomie kreowały i tworzyły komunikaty medialne i dzieła zachowując własną tożsamość i jednocześnie stale utrzymując kontakt z tradycją i kulturą.

Moja rozprawa doktorska, obroniona na Wydziale Grafiki ASP Krakowie w 2004 roku, w części teoretycznej dotyczyła wprowadzenia komputera do edukacji dziecka 6-letniego. Poprzedzona empirycznymi badaniami dowiodła, że pomimo technologicznych barier komputer nie hamuje naturalnej ekspresji dziecka, jest narzędziem przychylnym i sprzyjającym rozwojowi procesu twórczego, ale pod pewnymi warunkami – zachowania reguł wynikających z metod pracy i możliwości percepcyjnych i operacyjnych dziecka.

Od 2003 roku prowadzę w Przedszkolach nr 78 i 178 w Krakowie autorski projekt edukacyjny „Elektroniczny artysta”, którego celem jest wprowadzenie komputera jako twórczego narzędzia w edukacji plastycznej dzieci 5-6 letnich. Od kilkunastu lat objętych nim zostało kilkaset dzieci. Projekt został pozytywnie oceniony w trakcie obrony pracy doktorskiej i jest z powodzeniem realizowany i wdrażany w edukacji. Prowadzę także kursy, szkolenia i wykłady dla nauczycieli w zakresie graficznych technik komputerowych w edukacji jako ekspert, współpracując m.in. z Wydawnictwem Edukacyjnym w Krakowie.

W swojej pracy pedagogicznej korzystam z doświadczeń artystycznych. Tę współzależność: sztukę i edukację uważam w moim przypadku za synergiczną, wzmacniającą, powodującą nieustanną gotowość do działania, tak też rozumiem indywidualny rozwój: tworzyć i kształtować u uczniów wrażliwość i szacunek dla kultury

i sztuki, odnosić się do jej ciągłości i tradycji. Spoglądając w przyszłość starać się wykorzystywać to, co przynosi rozwój cywilizacyjny, w tym technologie i nowe media. Przez łączenie tradycji z przyszłością, postrzeganie zjawisk kultury i sztuki jako procesu ciągłego otwartego na nieustanne poszukiwanie wartości, odnosić się w praktycznym wymiarze do podstawowych ludzkich potrzeb.

W moim przekonaniu sztuka zbudowana jest na fundamencie edukacji, a jej celem jest nie tylko sprzyjanie w osiągnięciu przez artystę wymiernych kompetencji twórczych, ale doprowadzenie do stworzenia dzieła, które posiadając uniwersalne wartości estetyczne staje się jednocześnie „czytelnie zapisaną kartą” w wielkiej księdze wiedzy i umiejętności, staje się własnością ogółu. W tym znaczeniu sztuka i edukacja służą w nieograniczonym wymiarze współczesnym i przyszłym pokoleniom. Każdy twórca, kształtując formę bardziej lub mniej świadomie przekazuje zawarte w dziele idee, mając jednocześnie na uwadze możliwości odbioru, refleksji, namysłu nad jego treściami, wartościami estetycznymi, poglądami. W ten sposób otwiera przed swymi odbiorcami nieznaną wcześniej światy, otwiera ich na rozwój i przyszłość.

*Krzysztof Marosela*