

Joanna Mytnik-Daniluk

Uniwersytet w Białymstoku
Wydział Studiów Kulturowych
Zakład Studiów nad Kulturą Współczesną i Filmem
j.mytnik@uwb.edu.pl
ORCID: 0000-0003-3924-8188

Film animowany – bawi, uczy, leczy. Przykładowe zastosowanie filmu *Co w duszy gra* w pracy z młodzieżą

Wstęp

Podczas oglądania filmu, widz nastawiony jest przede wszystkim na przyjemność doświadczania zawartej w dziele historii. Warto zauważyć, że film tworzony na potrzeby komercyjne służyć może również wyższemu celom, nie tylko rozrywce. Pedagodzy, psychologowie, terapeuci czy animatorzy od dawna doceniają i wykorzystują sztukę filmową w swojej pracy. Henryk Depta uważa, że

punktem wyjścia pracy wychowawczej z filmem powinno być korzystanie z takich dzieł filmowych, które spotykają się z największym

powodzeniem wśród młodych widzów, przy jednoczesnym powiększaniu ich horyzontów poznawczych¹.

Potencjał współczesnych filmów animowanych zdaje się być pod tym względem ogromny. Animacje cieszą się stałym powodzeniem, o czym świadczyć może duża ilość produkcji tworzonych każdego roku.

Głównym celem artykułu jest refleksja nad oddziaływaniem pełnometrażowych filmów animowanych na młodych widzów w sensie profilaktycznym, dydaktycznym i terapeutycznym. Istnieje wiele wartościowych animacji przedstawiających różne problemy, które mogą odgrywać ważną rolę w przygotowaniu młodych widzów do życia w społeczeństwie, w radzeniu sobie z emocjami, a także wskazywaniu różnorodnych wartości. Interesuje mnie szczególnie, czy i w jaki sposób animowane dzieło filmowe jako wytwór kultury może pomóc w ilustrowaniu problemów moralnych, poznawczych, osobistych i społecznych, a następnie może być wykorzystane w różnorodnych działaniach: edukacyjnych, wychowawczych, terapeutycznych, czy profilaktycznych. Ciekawym przykładem obrazu łączącego wszystkie wspomniane właściwości jest film animowany *Co w duszy gra* (*Soul*, reż. Pete Docter, 2020), który był tworzony z wielką dbałością o głęboki przekaz zawarty w filmowym opowiadaniu.

Niniejszy artykuł stanowi zbiór refleksji nad wykorzystaniem filmów animowanych w pracy z młodzieżą oraz prezentacji przykładowego zastosowania produkcji *Co w duszy gra* do pracy warsztatowej. Specyfika podjętego tematu wymaga czerpania z różnych dziedzin wiedzy. Moje rozważania zostały zatem usytuowane między filmoznawstwem, psychologią filmu oraz pedagogiką społeczną.

¹ H. Depta, *Film w życiu i wychowaniu młodzieży*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 1983, s. 165.

Krótką charakterystyka odbioru filmów animowanych

Oglądanie filmów animowanych² potrafi pobudzić wyobraźnię, uruchomić skojarzenia oraz wywołać u widza emocje takie, jak radość, smutek, a nawet strach. Dlatego też w animowanym obrazie dostrzeżono już dawno więcej spełnianych funkcji, niż tylko rozrywka dla dzieci³. Aby animacja mogła zostać wykorzystana w różnorodnych działaniach, należy zwrócić uwagę, w jaki sposób obraz filmowy oddziałuje na widza.

Odbiór filmu zależy od wielu elementów i mechanizmów jego percepcji oraz recepcji. Warunkowany jest on jednak w każdym przypadku przez główne, w zasadzie niezienne wyznaczniki: dzieło filmowe, odbiorcę filmu oraz okoliczności odbioru filmu⁴. W przypadku dzieła filmowego, jego recepcja wiąże się z podstawowymi czynnikami i komponentami filmu, takimi jak: gatunek filmowy, język filmowy (na który składają się między innymi: obraz, styl, narracja, opowiadanie filmowe, forma filmowa), konwencja filmowa, fabuła wraz z bohaterami filmu i relacjami między nimi, muzyka filmowa czy kolorystyka filmu. Każdy odbiorca filmu jest inny, a cechami odróżniającymi widzów będą przykładowo: wiek, wiedza

² Zob. R. Ball, *Sztuka animacji: od ołówka do piksela: historia filmu animowanego*, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2004; P. Sitkiewicz, *Małe wielkie kino*, Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2009; P. Sitkiewicz, *Film animowany w cieniu Disneya*, [w:] T. Lubelski, R. Syska, I. Sowińska (red.), *Historia kina, t. 2: Kino klasyczne*, Universitas, Kraków 2011.

³ Zob. J. Puchała, 2016. *Dwuadresowość filmu animowanego dla dzieci*, [w:] A. Zych, A. Charciarek (red.). *Dyskurs w aspekcie porównawczym*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2016, s. 213–229.

⁴ Zob. H. Depta, *Film i wychowanie*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1975.

i doświadczenie życiowe widza, jego temperament, światopogląd czy indywidualne cechy osobowości, a także poziom znajomości sztuki filmowej. Recepcja filmu jest zależna również od warunków, w jakich ma miejsce projekcja dzieła. Chodzi tu przede wszystkim o miejsce projekcji filmu, a także liczbę i znajomość osób współtowarzyszących w czasie oglądania filmu.

W związku z powyższym, podczas oglądania w identycznych warunkach tego samego filmu, różni widzowie doświadczać mogą odmiennych stanów. Dzieje się tak za sprawą różnic wynikających z indywidualnych cech osobowościowych oraz doświadczeń życiowych każdego odbiorcy. Stany, w jakich znajdują się widzowie w trakcie oglądania dzieła filmowego, wynikają nie tylko z działania poszczególnych wyznaczników procesu odbioru, ale także ze związanych z nim mechanizmów. W literaturze przedmiotu można odnaleźć takie mechanizmy, jak:

- identyfikację według Edgara Morina⁵, która polega na utożsamianiu się z postaciami, wykorzystując w tym celu pewne podobieństwa fizyczne, wiekowe, czy też moralne;
- identyfikację według Murraya Smitha, która nie polega

na zastępczym przeżywaniu emocji bohaterów ani na utożsamianiu się z nimi, lecz wynika z przebiegu narracji filmowej, która aktywizując racjonalne mechanizmy wyobraźni widza, wywołuje jego zainteresowanie postaciami na trzech poziomach (rozpoznanie, współodczuwania, nastawienia), związanych z odrębnymi typami relacji – określanymi łącznie jako identyfikacja⁶;

⁵ Zob. E. Morin, *Kino i wyobraźnia*. Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1975.

⁶ B. Skowronek, *Koncepcje filmu i jego oglądania w języku młodzieży*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej, Kraków 2007, s. 189.

- asymilację⁷ – polegającą na ujmowaniu nowych doświadczeń na bazie już istniejącej wiedzy, umożliwiającą jednostce działanie w nowych sytuacjach za pomocą dotychczas funkcjonujących schematów zaczerpniętych ze sposobów działania bohatera;
- internalizację⁸ – w której przyjmowanie treści dokonuje się w związku z uznaniem obiektywnej słuszności przekazu (tu z zachowaniem i działaniami bohatera) i wiązaniem przesłania z przyjętym przez siebie systemem wartości);
- wgląd⁹ – który w odniesieniu do sztuki filmowej polega na poznawczej obróbce treści filmowych oraz przeniesieniu ich przez widza do własnego życia, co skutkuje poczuciem niepozostawiania go sam na sam z problemem;
- naśladowanie¹⁰ – będące celowym procesem, czynnością zmierzającą do uzyskania określonego wyniku, czyli odтворzenia wzorca zachowań bohatera filmowego, oraz
- modelowanie¹¹ – polegające (w przypadku sztuki filmowej) na obserwowaniu działań bohaterów filmowych i ich skutków. Skupienie uwagi na zachowaniu postaci pozwala na zapamiętanie jej postępowania i wypróbowanie go we własnym działaniu przez widza.

⁷ Zob. N. Carroll, *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2004.

⁸ Zob. A. Tyburska, *Film w odbiorze nieletnich sprawców czynów karalnych*, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Policji, Szczytno 2002.

⁹ Zob. W. Czernianin, *Film jako narzędzie terapeutyczne w biblioterapii*, „Studia Filmoznawcze” 2005, nr 26, s. 89–99.

¹⁰ Zob. W. Kulesza, *Efekt kameleona: psychologia naśladownictwa*. Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2016.

¹¹ Zob. M. Przetacznik-Gierowska, Z. Włodarski, *Psychologia wychowawcza 2*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1998.

Odbiorca doświadcza w trakcie oraz po projekcji filmu różnych doznań. Sama czynność percepcji obrazów filmowych spotkać się może z satysfakcją lub też niezaspokojeniem potrzeb widza. Recepcja filmu jest procesem bardzo skomplikowanym oraz wielostronnym, zatem widz angażować się może w rozmaite czynności i działania. Nie powinno jednak ulegać wątpliwości, że wyżej wymienione mechanizmy oddziaływania mogą zostać uruchomione podczas kontaktu widza z poszczególnymi postaciami z filmów.

Bohaterowie filmowi są nie tylko składnikami opowiadania filmowego (jego integralnymi elementami konstrukcji, których głównym zadaniem jest uspojnianie napływających treści), ale odpowiadają także za zaangażowanie widza w całość opowiadania, zarówno pod względem emocjonalnym, jak i poznawczym. W przypadku filmów animowanych, stopień tego zaangażowania uzależniony jest od kilku najważniejszych kwestii. Są nimi: stopień uczłowieczenia bohatera (może on podlegać zabiegowi antropomorfizacji), stopień realności i wiarygodności, prezentowane cechy charakteru, rodzaj sytuacji lub problemu, którego doświadcza bohater, rodzaj relacji z innymi postaciami, motywy działania, a także jego wizerunek¹².

Wartości i zagadnienia prezentowane w filmach animowanych

Oglądając dzieło filmowe, widz skupia się na recepcji opowiadania filmowego, sylwetkach bohaterów oraz wydarzeniach, w których biorą oni udział. W prezentowanych w filmach opowiadaniach

¹² Zob. J. Mytnik, *Educational and therapeutic impact of contemporary animated film characters on the viewer*, „Konteksty Pedagogiczne” 2018, nr 2(11), s. 151–163.

poruszanych jest wiele kwestii ważnych z punktu widzenia odbiorców. Podejmowane są w nich zagadnienia i problemy bliskie życiowym doświadczeniom, marzeniom, a także obawom widzów. Natrafiający na podobne problemy bohaterowie filmowi stają się dla widza jeszcze bardziej realni oraz podobni do niego pod względem prezentowanych postaw i doświadczanych zdarzeń. Dzięki temu, widzowie mogą jeszcze mocniej zaangażować się w oglądany film pod względem emocjonalnym, jak i intelektualnym. Wspomniani wcześniej bohaterowie filmowi stanowić mogą zatem nośnik przekazywanych w filmie różnorodnych wartości.

Warto uświadomić sobie, że rzeczywistość prezentowana w filmach animowanych jest zróżnicowana. W związku z tym, odnaleźć można filmy prezentujące dokładne odzwierciedlenie świata rzeczywistego, jak i baśniowego świata magii, a także prezentację fantastycznej alternatywnej rzeczywistości¹³.

W przypadku filmów animowanych, swoistymi przekąznikami wartości są bardzo różnorodni bohaterowie¹⁴. Wyróżnić można:

- tradycyjnych bohaterów ze starszych filmów animowanych, których sylwetki stanowią odzwierciedlenie ówczesnych realiów obyczajowych i zachowań ludzkich. Często ukazują utopijną wizję świata, etos ciężkiej pracy, a przede wszystkim wiary w szczęśliwe zakończenie. Świat przedstawiony ukazywany jest w stereotypowym, patriarchalnym porządku, w którym młode kobiety są raczej pięknymi, naiwnymi dodatkami do męskiego świata, potrzebującymi nieustannej pomocy ze strony mężczyzn.

¹³ J. Mytnik-Daniluk, *A social dimension of the activities of selected contemporary animated film characters*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura” 2020, nr 12(4), s. 7.

¹⁴ Zob. J. Mytnik, *Educational and therapeutic...*

- współczesnych bohaterów filmów animowanych, których odróżnia od starszych bohaterów postawa wobec świata oraz prezentowane wartości osobiste i społeczne. Świat przedstawiony ukazywany jest najczęściej w sposób zgodny z rzeczywistością. Pierwszą kategorią współczesnych bohaterów są bohaterowie fantastyczni, którzy stanowią kontynuację tradycji obrazowania bohaterów baśniowych i magicznych. Od bohaterów klasycznych odróżnia ich to, że postacie te nie posiadają najczęściej odniesienia do tradycyjnych baśni. Drugą kategorię stanowią bohaterowie mocno zantropomorfizowani – są to najczęściej zwierzęta lub przedmioty żyjące i funkcjonujące podobnie do człowieka, posiadające zdolność mówienia. Prezentują ponadto ludzkie cechy osobowości, doświadczają tych samych stanów emocjonalnych oraz borykają się z tymi samymi życiowymi problemami. Do trzeciej kategorii należy zaliczyć bohaterów poszukujących – określenie to wskazuje na specyficzne działania postaci podczas trwania opowiadania filmowego. Bohaterowie prezentują problemy bliskie realnym życiowym kłopotom oraz poszukują dróg ich rozwiązania. Częstym obiektem ich poszukiwań są: szczęście, tożsamość, sposoby codziennego funkcjonowania, metody, dzięki którym możliwe jest osiągnięcie zamierzonych celów i aspiracji, pokonywanie barier, czy spełnienie swoich marzeń. Ostatnią kategorią współczesnych bohaterów są bohaterskie księżniczki, które odchodząc od utartych stereotypów o swojej naiwności, bezradności i bezsilności, stanowią przeciwieństwo do „disneyowskich” poprzedniczek¹⁵.

¹⁵ Zob. A. Witek, *O przemianach kobiecych postaci w filmach animowanych Walta Disneya*, „Progress. Journal of Young Researchers”, 2020, nr 8, s. 122–133.

Współczesne książniczki posiadają silny charakter, są odważne i nie boją się podejmować różnych wyzwań.

Wymienieni wyżej różnorodni bohaterowie są nośnikami całej palety wartości prezentowanych w filmach animowanych¹⁶. Są to przede wszystkim:

- wartości moralne – za pomocą których ukazuje się co jest dobre, a co złe;
- wartości poznawcze – należą do nich zdobywanie wiedzy, a także racjonalne postrzeganie rzeczywistości. Są to również: odkrywczość bohatera, poszukiwanie przez niego prawdy, rozwijanie własnej twórczości, bycie odpowiedzialnym oraz zaangażowanie w różne działania;
- wartości osobiste – składają się na nie przykładowo: dążenie do wyznaczonego celu, doskonalenie swoich umiejętności i zdolności, dobra znajomość swoich możliwości, akceptacja tego, jakim się jest, ciekawość świata;
- wartości społeczne – są to właściwe postawy wobec społeczeństwa takie, jak: zalety współpracy, wzajemnej pomocy, uczciwego współzawodnictwa, umiejętność przegrywania.

Po przeanalizowaniu ogromnej ilości produkcji animowanych¹⁷ dostrzec można konkretne, poruszane w nich zagadnienia. Są nimi przede wszystkim:

¹⁶ Zob. J. Mytnik-Daniluk, *A social dimension...*

¹⁷ Przeanalizowane zostały pełnometrażowe filmy produkcji głównie europejskich i amerykańskich oraz w mniejszym stopniu produkcji innych krajów (począwszy od pierwszych pełnometrażowych produkcji, takich jak *Królowna Śnieżka i siedmiu krasnoludków* z 1937 roku, aż po *Między nami żywiołami* z 2023 roku). Wybór ten jest wynikiem stopnia upowszechniania animacji w Polsce, dostępnych na różnych nośnikach, na przykład na płytach DVD oraz platformach streamingowych. Warto nadmienić, że dystrybucja wartościowych, choć mniej popularnych

- kwestie obyczajowe, takie jak: spędzanie wolnego czasu, problemy życia codziennego, etyczna konkurencja, podejście do zdrowia, konsumpcji, kultura, moda, etykieta;
- kwestie osobiste, związane z doświadczanymi emocjami przez bohaterów, poszukiwaniem szczęścia, spełnianiem marzeń, samorozwojem, a także zagadnienia związane ze zdrowiem;
- kwestie związane z wiekiem, jak na przykład dzieciństwo, dorastanie, czy wybory życiowe;
- kwestie związane z relacjami międzyludzkimi, takie jak: przyjaźń, miłość, czy więzi rodzinne;
- kwestie społeczne, zarówno te promowane i pożądanе, jak i te odrzucane: patriotyzm, kariera zawodowa, wierność zasadom, rozwiązywanie kompromisowe i siłowe, a także rozwój duchowy;
- stereotypy oraz mity społeczne, rozumiane jako upraszczające wyobrażenia cech społecznych, a także potoczne i upowszechnione interpretacje rzeczywistości;
- potrzeby społeczeństwa, cele społeczne i metody ich realizacji, na przykład: życie społeczności lokalnej, komunikacja i problemy z nią związane, zmiany społeczne;
- struktura społeczno-polityczna, obejmująca między innymi: model rodziny, stosunki w pracy, relacje władza-społeczeństwo.

tytułów jest mocno ograniczona. Rodzime produkcje także rzadko mają możliwość zaistnienia wśród szerszej publiczności, poza festiwalami filmowymi. W związku z tym, korzystanie z pożytecznych, ale niekomercyjnych filmów animowanych może okazać się bardzo utrudnione.

Sposoby wykorzystania filmów animowanych w różnych działaniach

Przedstawione przeze mnie wartości i zagadnienia, które odnaleźć można w filmach animowanych, wskazują na ogromne bogactwo treści ważnych z punktu widzenia młodego odbiorcy. Jak słusznie zauważa Arleta Witek:

media za pomocą filmów animowanych kształtują dziecięce postawy i normy społeczne, które przenikają do życia codziennego i funkcjonują jako trwałe schematy zachowań. (...) Dzięki oglądaniu wybranych filmów animowanych, poruszających zagadnienia społeczne możliwa jest zmiana z tak popularnej w dzisiejszych czasach kategorii myślenia 'ja' na 'my'¹⁸.

Poruszane w animacjach kwestie stanowić mogą źródło narzędzi wspomagających wielokierunkową pracę z młodzieżą. Biorąc pod uwagę możliwości oddziaływania sztuki filmowej na widza za pomocą różnorodnych mechanizmów, należy dostrzec ich duży potencjał edukacyjny, wychowawczy, profilaktyczny czy też arteterapeutyczny w pracy (na przykład pedagogów, nauczycieli, terapeutów, czy animatorów). Bohaterowie filmów animowanych, będący nośnikami filmowych wartości, mogą zostać wykorzystani jako środki przekazu w kształtowaniu postaw, wyznaczaniu wzorców postępowania, a także wpływaniu na wyobraźnię widza.

W związku z tym, można wyznaczyć szereg celów, które mogą być realizowane w oparciu o wykorzystanie filmów animowanych przez przedstawicieli różnych profesji. Dostarczanie rozrywki

¹⁸ A. Witek, *Kreowanie poczucia kobiecości poprzez filmy animowane Walta Disneya*, „Progress. Journal of Young Researchers” 2018, nr 5, s. 90.

podczas kontaktu z filmem jest niewątpliwym atutem sztuki filmowej w życiu codziennym człowieka. Niemniej walor ten może być również wykorzystywany podczas prowadzonych zajęć. Realizacja celów rekreacyjnych polega na tworzeniu warunków, w których uczestnik działań może odprężyć się i nabrać sił potrzebnych do przezwycięzania osobistych problemów. Walor relaksacyjny sztuki filmowej rozbudza korzystne emocje i pozytywnie wpływa na przebieg, a tym samym efekty prowadzonych działań. Dzięki temu możliwe jest również realizowanie potrzeby swobodnej ekspresji własnej osobowości oraz dokonanie zmiany postawy wobec doświadczanych trudności.

Bardzo ważna z punktu widzenia młodego odbiorcy filmów animowanych jest realizacja celów ogólnorozwojowych, które opierają się przede wszystkim na wypełnianiu zadań wychowawczych i edukacyjnych. Kontakt z różnorodnymi animowanymi bohaterami służyć może przykładowo rozwojowi zdolności koncentracji uwagi, której deficyt jest jednym z najczęstszych problemów w przypadku dzieci i młodzieży. Ponadto, dzięki analizie zachowania bohaterów, sposobów ich postępowania oraz motywacji podejmowanych decyzji, widz może pogłębić swoją wiedzę ogólną, zdobyć nowe wiadomości o człowieku i świecie, kształtować swoje postawy, a także doświadczyć wszechstronnego rozwoju w takich obszarach jak: rozpoznawanie emocji, relacje interpersonalne, komunikacja, spontaniczność i wrażliwość estetyczna.

Oddziaływanie animowanych dzieł filmowych na emocje oraz procesy poznawcze odbiorców znajduje swoje zastosowanie również w ramach realizacji celów profilaktycznych. Dotyczyć może zmniejszenia prawdopodobieństwa wystąpienia zaburzeń psychicznych oraz zaburzeń w funkcjonowaniu społecznym poprzez przeciwdziałanie czynnikom ryzyka i wzmacnianie istniejących zasobów. Polegać może także na usuwaniu lub łagodzeniu napięć

emocjonalnych, wzmaganiu psychicznej odporności człowieka w różnych sytuacjach życia codziennego poprzez wzmacnianie koncentracji i uwagi, a także na kształtowaniu prawidłowych reakcji wobec czynników stresorodnych i zwiększaniu poczucia bezpieczeństwa poprzez doświadczanie pozytywnych uczuć.

Realizacja celów terapeutycznych kojarzy się z prowadzonymi działaniami arteterapeutycznymi, a szczególnie, z działaniami filmoterapeutycznymi¹⁹. Cele te ułatwiają uczestnikom zajęć między innymi wgląd we własne problemy, umożliwiają odreagowanie nagromadzonych emocji oraz poprawę relacji z innymi ludźmi. Sztuka filmowa pomaga więc uświadamiać postawy i wewnętrzne konflikty, rozwijać zdolności do rozpoznawania doświadczanych emocji, a także wspomagać umiejętności komunikowania się i współpracy.

Oglądanie danego dzieła filmowego przedstawiającego problemy zbliżone bądź identyczne z kłopotami uczestnika zajęć oraz przeprowadzenie na ten temat dyskusji pozwala na względne określenie lub potwierdzenie wcześniej postawionej diagnozy. Animowane przedstawienie audiowizualne staje się więc alternatywą dla ekspresji werbalnej i stanowić może podłoże do realizacji celów diagnostycznych.

Podczas korzystania z filmów animowanych w działaniach terapeutyczno-wychowawczych można realizować również cele resocjalizacyjne, do których należą: dążenie do modyfikacji zachowań i cech osobowości osób w mniejszym lub większym stopniu nieprzystosowanych do życia i funkcjonowania w społeczeństwie, poprawa relacji interpersonalnych, uzyskanie informacji o postawach wobec siebie i świata, obowiązujących normach społecznych i wartościach,

¹⁹ Zob. J. Mytnik-Daniluk, *Film therapy – the creative use of film art in practice*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura” 2019, nr 11(4), s. 47–62.

a także o możliwości odreagowania negatywnych emocji. Także cele rewalidacyjne, a więc całokształt usystematyzowanych działań mających pomóc w przywróceniu pełnej sprawności, uzyskanie korzyści z zakresu rozpoznawania i ekspresji emocji, jak również rozwoju koncentracji uwagi i pamięci mogą stanowić podłoże różnorodnych działań z wykorzystaniem poszczególnych animacji.

Należy jednak pamiętać, że to, jak będą wyglądać działania prowadzone z wykorzystaniem filmów animowanych uzależnione jest od wielu czynników. Przede wszystkim formę ich zastosowania wyznacza charakter podejmowanych czynności oraz potrzeby uczestników korzystających z tego typu aktywności.

Przykładowe zastosowanie filmu ***Co w duszy gra w pracy z młodzieżą***

Streszczenie filmu

Film animowany *Co w duszy gra* w reżyserii Pete’a Doctera opowiada historię Joe Gardniera, niezwykle utalentowanego muzyka jazzowego, który wbrew swoim ambicjom, poświęca czas i energię na pracę w szkole i nauczanie dzieci muzyki. Po doświadczeniu ciągłych niepowodzeń w osiągnięciu muzycznego sukcesu, Joe w końcu dostaje szansę zagrania koncertu z wielką gwiazdą jazzu. Niestety, na drodze do osiągnięcia jego pragnienia staje śmierć. Nieszczęśliwy wypadek kończy żywot mężczyzny, a jego dusza trafia do zaświatów. Joe próbuje za wszelką cenę wrócić na Ziemię. Pomaga mu w tym dusza Numer 22, która w przeciwieństwie do Joe, nie chce trafić na Ziemię. Chce oddać mu swoją przepustkę, która będzie aktywna dopiero wtedy kiedy 22 odkryje swoją „iskrę” uprawniającą do pojawienia się na Ziemi. W ten sposób, Joe i 22 eksplorują zaświaty, aby znaleźć coś, co skłoni zniechęconą do

życia duszę do zamieszkania na Ziemi. Na skutek nieoczekiwanych zwrotów akcji, zarówno Joe, jak i 22 pojawiają się na Ziemi nie w swoich ciałach – 22 znajduje się w ciele Joe, a Joe w ciele kota. Ostatecznie, dusza 22 zapragnęła ziemskiego życia, a Joe po powrocie do własnego ciała zagrał swój wymarzony koncert ze swoją idolką. Jednak po realizacji swojego największego marzenia okazuje się, że nie czuje oczekiwanego spełnienia. Joe przenosi się do zaświatów, aby pomóc 22 znaleźć się na Ziemi i żyć własnym życiem. Za ten czyn, mężczyzna otrzymuje drugą szansę i również wraca na Ziemię. Nie wie, jak spędzi resztę życia, ale wie, że nie zmarnuje już ani minuty.

Wartość merytoryczna filmu

Zarówno Joe, jak i dusza 22 to bohaterowie, którzy doświadczają lęków oraz odznaczają się brakiem wiary w siebie. Joe uważa swoje życie za porażkę. Rozpacza nad zmarnowanym czasem, jednak żyje nadzieją, że dzięki muzyce jazzowej osiągnie spektakularny sukces. Ten cel staje się siłą napędową i jedynym sensem jego istnienia. Z kolei dusza 22 prezentuje odmienne podejście do życia. Wątpi w samą ideę życia i nie wie, co mogłoby być dla niej powodem do opuszczenia Przedświatów i rozpoczęcie życia na Ziemi. Twórcy filmu ukazują zatem dwa różne podejścia do poszukiwania sensu istnienia. Dzięki temu, z bohaterami mogą utożsamić się zarówno starsi, jak i młodszy widzowie. Należy jednak nadmienić, że poziom poruszanych zagadnień w filmie skłania ku postawieniu tezy, że film ten nie jest skierowany do dzieci. Odbiorcami opowiadania filmowego są dopiero osoby trochę starsze – nastolatki. Odczytanie zawartego w filmie przekazu nie jest bowiem wcale takie proste. Bardzo młodzi widzowie, pomimo poprawnego odczytania ogólnego sensu filmu, nie będą w stanie zrozumieć pełnego znaczenia zawartych w dziele wątków. Okazuje się

bowiem, że w *Co w duszy gra*, pasja i sukces nie czynią niczyjego życia bardziej wartościowym. Film wskazuje na inne podłoże szczęścia w życiu. Cieszenie się życiem jest możliwe nawet wtedy gdy w niczym nie jesteśmy szczególnie dobrzy i nic szczególnie nas nie interesuje. Szczęście można osiągnąć nawet poprzez chodzenie i „gapienie się”.

Przez zawarty w filmie *Co w duszy gra* głębszy przekaz na temat istoty życia oraz poszukiwania życiowego szczęścia, jego zastosowanie można dostrzec przede wszystkim w działaniach ogólnorozwojowych, profilaktycznych, a nawet terapeutycznych.

Pytania do dyskusji po projekcji filmu Co w duszy gra

- Jakie elementy języka filmowego pełnią ważną rolę w odbiorze filmu?
- Jaką rolę pełni muzyka jazzowa w filmie?
- Jak został przedstawiony w filmie świat na ziemi, a jak zaświaty?
- Czy taka wizualizacja życia byłaby możliwa do przedstawienia za pomocą filmu aktorskiego?
- Jak miało wyglądać wymarzone życie Joe Gardniera? Do czego dążył?
- Co było główną siłą napędową w życiu Joe Gardniera? Jak radził sobie z niepowodzeniami?
- Jak można scharakteryzować duszę Numer 22? Co było jej iskrą?
- Jak zostało przedstawione kształtowanie osobowości? Dlaczego tak ważne jest posiadanie ukształtowanej osobowości?
- Czy Joe Gardner doświadczył zmiany w swojej osobowości?
- Czy zauważacie jakiś morał płynący z filmu?

Przykładowe zadanie do wykonania po omówieniu filmu

- Zaprojektuj swoją odznakę PROJEKT „TY” (na podstawie odznaki z filmu).
- Wpisz w koła swojej odznaki to, co składa się na Twoją osobowość (na przykład cechy charakteru, swoje pasje itp.).
- Co okazało się dla Ciebie najważniejsze?

Podsumowanie

Filmy animowane z pewnością mogą wywierać ogromny wpływ na swoich widzów. Oddziaływanie animacji na młodzież odbywać się może poprzez wspomaganie ich rozwoju, przeciwdziałanie niepożądanym działaniom, kształtowanie postaw wobec otaczającego ich świata, a także radzenia sobie z własnymi myślami i emocjami. Filmy animowane stanowią mogą swoisty rodzaj przypowieści, które poprzez zawarte metafory, najczęściej dość wyraźne przekazy i morały, docierają do odbiorców w przyjemny, nienachalny sposób. Zawarte w nich opowieści o emocjach, życiowych problemach i radzeniu sobie z nimi, odnoszą się do osobistych przeżyć widzów, przez co są jeszcze bliższe doświadczeniom oglądającej je młodzieży. Dlatego też warto rozważyć wykorzystanie animacji nie tylko pod względem pełnionych funkcji rozrywkowych, ale także jako źródło wartościowych przekazów, godnych zastosowania w pracy pedagoga, psychologa, nauczyciela, wychowawcy czy terapeuty.

Młodzi widzowie obserwujący na ekranie perypetie bohaterów filmów animowanych, dostrzegają różnorodne problemy społeczne oraz natury osobistej, które mogą porównywać z osobistymi doświadczeniami. Dzięki temu, oglądane postaci mają duży wpływ na sposób odbierania świata, w którym żyjemy. Stanowią dobry punkt odniesienia do wyznawanych wartości i konfrontacji ich z tymi ogólnie

przyjętymi w danym społeczeństwie. Bohaterowie zapraszają młodego widza do swojego świata, ukazują mu rzeczywistość taką, jaką jest oraz skutki podejmowanych wewnątrz niej działań. W związku z tym odbiorca filmu animowanego może dokonać recepcji nowych wartości społecznych, moralnych, kwestii obyczajowych, a także lepiej poznać samego siebie.

Uważam, że przytoczony przykład wykorzystania filmu animowanego *Co w duszy gra* bardzo dobrze wpisuje się w ramy różnorodnych czynności wychowawczych, profilaktycznych, a nawet terapeutycznych. Dzieło to stanowi atrakcyjne narzędzie do pracy z młodzieżą, które zostało sprawdzone w działaniu podczas zajęć realizowanych przeze mnie w ramach warsztatu „Film animowany – bawi, uczy, leczy”²⁰. Wykorzystany film spotkał się z bardzo dobrym odbiorem wśród młodzieży. Stanowił inspirację do głębszej rozmowy na temat sensu życia i dalszych wyborów życiowych, przed którymi stoją młodzi ludzie.

Bibliografia

- Ball R., *Sztuka animacji: od ołówka do piksela: historia filmu animowanego*, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2004.
- Carroll N., *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2004.

²⁰ Warsztat został przeprowadzony w okresie od kwietnia do połowy czerwca 2023 roku w kilku szkołach i ośrodkach kultury na Podlasiu w ramach projektu „Akademia kompetencji kulturowych mieszkańców województwa podlaskiego” w ramach programu „Nauka dla Społeczeństwa”, realizowanego przez Wydział Studiów Kulturowych Uniwersytetu w Białymstoku.

- Czernianin W., *Film jako narzędzie terapeutyczne w biblioterapii*, „Studia Filmoznawcze” 2005, nr 26, s. 89–99.
- Depta H., *Film i wychowanie*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne. Warszawa 1975.
- Depta H., *Film w życiu i wychowaniu młodzieży*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 1983.
- Gładyszewska-Cylulko J., *Arteterapia w pracy pedagoga*, Impuls, Kraków 2011.
- Kulesza W., *Efekt kameleona: psychologia naśladownictwa*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2016.
- Morin E., *Kino i wyobrażenia*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1975.
- Mytnik J., *Educational and therapeutic impact of contemporary animated film characters on the viewer*, „Konteksty Pedagogiczne” 2018, nr 2(11), s. 151–163.
- Mytnik-Daniluk J., *A social dimension of the activities of selected contemporary animated film characters*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura” 2020, nr 12(4), s. 4–14.
- Przetacznik-Gierowska M., Włodarski Z., *Psychologia wychowawcza 2*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1998.
- Puchała J., 2016. *Dwuadresowość filmu animowanego dla dzieci*, [w:] A. Zych, A. Charciarek (red.). *Dyskurs w aspekcie porównawczym*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2016, s. 213–229.
- Sitkiewicz P., *Film animowany w cieniu Disneya*, [w:] T. Lubelski, R. Syska, I. Sowińska (red.), *Historia kina, t. 2: Kino klasyczne*, Universitas, Kraków 2011.
- Sitkiewicz P., *Małe wielkie kino*, Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2009.
- Skowronek B., *Konceptualizacje filmu i jego oglądania w języku młodzieży*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej, Kraków 2007.

Tyburska A., *Film w odbiorze nieletnich sprawców czynów karalnych*, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Policji, Szczytno 2002.

Witek A., *Kreowanie poczucia kobiecości poprzez filmy animowane Walta Disneya*, „Progress. Journal of Young Researchers” 2018, nr 5, s. 90–98.