

Leszek Dziedzic (Muzeum Historii Kielc)

„Muzeum wyobraźni” André Malraux. Idea i praxis

Z czym dzisiaj kojarzy się pojęcie *muzeum*?... Zarówno teoretykom, jak i praktykom muzeologii, a niestety również i większości gości odwiedzających muzealne przybytki, kojarzy się z *instytucją*, lub, co gorsza, w polskiej wersji z *jednostką organizacyjną* – pojęciami wywodzącymi się jeszcze z klasycznej XIX- i XX-wiecznej definicji muzeum. O ile jednak naukowa definicja używana przez Międzynarodową Radę Muzeów (ICOM), jak i zbliżona definicja przyjęta w polskiej ustawie o muzeach, zakładają edukacyjną a nawet rozrywkową rolę muzeów, to w umysłach niedoszlących petentów *jednostki organizacyjnej*, zwyczajowo zwanej muzeum, na pewno tkwi jeszcze zwulgaryzowana i odstrasżająca encyklopedyczno-słownikowa wizja „instytucji gromadzącej eksponaty (zbiory) z różnych dziedzin kultury, sztuki, nauki, techniki w celu przechowania, konserwacji, naukowego opracowania i upowszechniania”¹. Niestety, również w rutynowej praktyce muzeum jawi się jako: „Gablota za gablotą, sala po sali, skrzydło po skrzydle, piętro po piętrze” – w wyniku czego zwiedzający czuje się jak „gość w restauracji, któremu kazano zjeść wszystko co figuruje w karcie”².

W polskiej rzeczywistości muzealnej od kilku już lat toczy się dyskurs nad aktualną ideą instytucji muzeum. Muzealnictwo polskie do dzisiaj opiera się w zasadzie na klasycznym, oświeceniowym wzorcu, w którym muzeum stawia się wobec widza w pozycji nadrzędnej. Właściwą funkcję takiego muzeum, polegającą na wzmacnianiu u jednych poczucia przynależności, natomiast u innych poczucia wykluczenia, zdemaszkował już Pierre Bourdieu³. W wyniku takiego podejścia do widza, wymagającego od niego przygotowania i posługiwania się nabytymi wcześniej kodami kulturowymi, muzeum jawi się popkulturowej publiczności jako instytucja elitarna, hermetyczna i zamknięta dla zwykłych ludzi.

Modny i obecny w publicystyce problem kryzysu muzeów ma jednak dwa oblicza. Z pozycji tzw. nowej muzeologii silnej krytyce podlega model muzeum zamkniętego na zwiedzających, lecz z krytyką spotyka się też zjawisko disneylandyzacji muzeów, o którym pisał Jean Clair⁴. Oczywiście wydaje się postulat wyjścia muzeów w stronę odbiorców i wyrwania się z zakłętego kręgu, **skupiającego przybytki dla elitarnych grup społecznych**. Kwestią dyskusyjną jest natomiast sposób zakreślenia granic transformacji. Nowe, popkulturowe muzeum wchodzi dziś w dialog z odbiorcą, ale wychodzi

1 D. Folga-Januszewska, *Muzea w Polsce 1989–2008*, „Muzealnictwo” 2009, t. 50, s. 18; W. Kopaliński, *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych*, Warszawa 1985, s. 285; *Encyklopedia popularna PWN*, Warszawa 1982, s. 492. Zadziwiające, że nawet encyklopedia internetowa na dzień 2 czerwca 2012 r. definiuje muzeum jedynie jako „instytucję powołaną do gromadzenia, badania oraz opieki nad obiektami”, por. <http://pl.wikipedia.org/wiki/Muzeum>.

2 E.H. Gombrich, *Muzeum wczoraj, dziś i jutro*, „Teksty” 1980, nr 2, s. 199.

3 P. Bourdieu, A. Darbel, D. Schnapper, *The Love of Art. European Art. Museum and their Public*, Cambridge 1991, s. 212. Por. J. Lohman, *Muzeum Otwarte. Dla kogo? Oto jest pytanie*, w: *Muzeum przestrzeń otwarta?* Warszawa 2010, s. 35.

4 A. Szczerski, *Kontekst, edukacja, publiczność – muzeum z perspektywy „Nowej muzeologii”*, w: *Muzeum sztuki. Antologia*, red. M. Popczyk, Kraków 2005, s. 335–344; J. Clair, *Kryzys muzeów. Globalizacja kultury*, Gdańsk 2009, s. 51; I. Kuźma, „Inne muzeum” – inna rzeczywistość?, „Wyznania i perswazje” 1998, t.1, s. 79.

również z nowymi propozycjami w przestrzeń i tkankę społeczną miasta. Cienka granica dzieli wtedy instytucję muzeum z rozwiniętym programem dialogu i edukacji, realizowanym w znacznej części w przestrzeni miejskiej, od instytucji rozrywkowej typu lunapark czy też edukacyjny park rozrywki.

Jedną z płaszczyzn, na której praktycznie postulaty nowej muzeologii urzeczywistniają się w postaci muzeum otwartego, stała się idea *muzeum wyobraźni* André Malraux⁵. Oryginalny model francuskiego historyka sztuki – wymyślony dla muzeum sztuki – był na tyle uniwersalny, że znalazł zastosowanie również w innych typach muzeów. Przyswojono go także w innych sferach życia społecznego i stąd wzięły się pomysły na podobnie urządzone biblioteki i archiwa. Wspólnym mianownikiem tych instytucji pamięci stało się udostępnianie informacji, a właściwie nawet dostępu do informacji, niezależnie od miejsca jej przechowywania. Dlatego właśnie archiwista Eric Ketelaar i medioznawca Piotr Zawojski uważają, że rozgraniczanie pomiędzy umieszczonymi „w wyobraźni” archiwami, bibliotekami i muzeami nie jest już uzasadnione⁶.

Ze względu na obszerność problematyki niniejszy tekst poświęcony jest przede wszystkim przeglądowi ciekawszych pomysłów na *muzeum wyobraźni* oraz ich realizacji.

Pojęcie i koncepcje „muzeum wyobraźni”

Pomysł na *muzeum wyobraźni* pojawił się po raz pierwszy w druku w 1947 r., w książce André Malraux *Le musée imaginaire*, stanowiącej pierwszy tom trylogii *Psychologie de l'art*⁷. Obrazoburcza wtedy, a nawet jeszcze i dzisiaj, idea Malraux odrzuca koncepcję muzeum właśnie jako instytucji, a co więcej uwalnia je od konieczności posiadania fizycznego lokum. Podstawą zbiorów tworzącego się *musée imaginaire* są bowiem tylko artystyczne reprodukcje dzieł sztuki. **Reprodukcje tworzące autonomiczną przestrzeń tego nowego muzeum ożywiają obiekty?**, a poprzez intelektualne działania autorów fotografii same stają się dziełem sztuki. Sala muzealna zostaje tu zastąpiona przez album reprodukcji – nie bezdusznych kopii, ale artystycznych wyobrażeń, przetworzonych przez fotograficzne medium. Nowoczesne muzeum Malraux uwolnione od miejsca, uwalnia się również od czasu i kontekstów historii, gdyż dzieła należąc do przeszłości należą i postrzegane są również w teraźniejszości. Powstała w *musée imaginaire* nowa czasoprzestrzeń pozwala w efekcie wszystkim na obcowanie z dziełami, które normalnie byłyby dla nich niedostępne⁸.

5 A. Malraux, *Psychologie de l'art*, t. 1–3, (*Le Musée imaginaire, La Creation artistique, La Monnaie de l'absolu*) Geneva 1947–1949; A. Malraux, *The Psychology of Art*, t. 1–3, (*Museum without Walls, The Creative Art, The Twilight of the Absolute*), New York, 1949–1950. Fragmenty przetłumaczone na język polski: A. Malraux, *Muzeum wyobraźni*, przeł. I. Wojnar, w: *Antologia współczesnej estetyki francuskiej*, red. I. Wojnar, Warszawa 1980, s. 344–378; A. Malraux, *Muzeum wyobraźni (fragmenty)*, przeł. A. Dziadek, w: *Muzeum sztuki. Antologia...*, s. 185–210.

6 E. Ketelaar, „Cyfrowe życie” w archiwum dla ludzi, <http://www.agad.archiwa.gov.pl/electro/ketelaar.html>; P. Zawojski, *Wirtualna sztuka, wirtualne muzea – realne problemy*, w: *Muzeum sztuki. Od Luwru do Bilbao*, red. M. Popczyk, Katowice 2006, s. 72.

7 Nad koncepcją wydawnictwa A. Malraux pracował od 1935 r. G.A. Johnson, *Structures and Painting: „Indirect Language and the Voices of Silence”*, w: *The Merleau-Ponty Aesthetics Reader: Philosophy and Painting*, Evanston 1993, s. 19.

8 A. Malraux, *Muzeum wyobraźni (fragmenty)*..., s. 185–210; A. Malraux, *Muzeum wyobraźni*, passim; S. Morawski, *Absolut i forma. Studium o egzystencjalistycznej estetyce André Malraux*, Kraków 1966, s. 56–60, 112–132; A. Dziadek, *Muzeum nowoczesności André Malraux*, w: *Muzeum sztuki. Antologia...*, s. 211–219; M. Popczyk, *Wstęp*, tamże, s. 17–20.

Francuską formułą *musée imaginaire* najczęściej określa się szerokie horyzonty ludzkiej wyobraźni. W języku angielskim *musée imaginaire* tłumaczy się jako *museum of the mind* lub *museum without walls*⁹. W języku polskim odpowiednikiem *musée imaginaire* i *museum of the mind* początkowo stało się pojęcie *muzeum wyobraźni*, odwołujące się do ludzkiego umysłu, w którym Malraux lokował wystawy swojego eksterytorialnego muzeum. Fundamentem jego muzeum są fotografie – reprodukcje obiektów muzealnych. W nowszej wersji świat *musée imaginaire* wypełniają obiekty cyfrowe (digitalne), zgromadzone, ale również i wytworzone techniką komputerową w przestrzeni wirtualnej. Dlatego właśnie Malraux uznawany jest za prekursora muzeów wirtualnych¹⁰.

W ostatnich latach w szerszym zakresie niż muzeum wyobraźni popularność zyskuje druga, zaakceptowana przez Malraux, wersja angielskiego przekładu – *muzeum bez ścian*. Ona również symbolizuje nieograniczoną przestrzeń muzeum wyobraźni. Nowsze interpretacje widzą jednak w muzeum bez ścian z jednej strony zespół praktyk muzealnych wprowadzających działalność muzealną poza ściany budynków muzealnych, a z drugiej likwidającą barier – symbolicznych ścian odgradzających ludzi od muzeów oraz działania wciągające ludzi w dialog. Zauważa to Janusz Byszewski z Centrum Sztuki Współczesnej pisząc, że „możemy sobie wyobrazić muzeum bez obiektów, natomiast nie może ono funkcjonować bez odbiorców”¹¹. Nie odbiorców, ale wręcz współpracowników widzi z kolei Eric Ketelaar, definiując, że muzea: „To są studia, gdzie ludzie pracują wspólnie nad gromadzeniem, opisywaniem i wzbogacaniem kulturalnej pamięci”¹².

Taka idea muzeów, poza postulatami tzw. nowej muzeologii, wynika również ze zmiany rozumienia kontekstu kulturowego instytucji muzeów, które, aby przetrwać, oprócz działalności naukowej i edukacyjnej muszą zajmować się „robieniem kultury”, tworzeniem „nowej narracji”, a w końcu nawet działalnością komercyjną¹³.

Prahistoria „muzeum wyobraźni”

Zjawisko muzeum wirtualnego pojawiło się i upowszechniło w latach dziewięćdziesiątych XX w. w związku z udoskonaleniem technik komputerowych i eksplozją zjawiska Internetu. Pozwoliło ono na bardzo szybkie, niemożliwe wcześniej w tej skali, udostępnienie zasobów muzealnych w nieograniczonej przestrzeni *muzeum wyobraźni*. Umożliwiło również radykalne zerwanie z dotychczasowym pojmowaniem muzeum jako „trumny i gabloty”¹⁴. Zanim jednak każdy mógł *muzeum wyobraźni* „sobie sprowadzić do domu”¹⁵, przeszło ono znaczącą ewolucję.

9 G.A. Johnson, *Structures...*, s. 18–20; A. Dziadek, *Muzeum nowoczesności...*, s. 213, 219; M. Popczyk, *Wstęp*, w: *Muzeum sztuki. Antologia...*, s. 19.

10 A.M. Battro, *From Malraux's Imaginary Museum to the Virtual Museum*, w: R. Parry, (Ed.) *Museums in a Digital Age. Leicester Readers in Museum Studies*. Routledge, London / New York, 2010, s. 136–147 (Reprinted from: *Xth World Congress Friends of Museums, Sydney, September 13–18, 1999*); M. Popczyk, *Wstęp*, w: *Muzeum sztuki. Antologia...*, s. 19.

11 J. Laskowska, *Nowe tendencje w muzealnictwie*, „Konteksty. Polska Sztuka Ludowa” 1996, nr 1–2, s. 67.

12 E. Ketelaar, „Cyfrowe życie”...

13 D. Folga-Januszewska, *Muzeum: definicja i pojęcie. Czym jest muzeum dzisiaj?*, „Muzealnictwo” 2008, t. 49, s. 201; A. Kiciński, *Muzea. Strategie i dylematy rozwoju*, Warszawa 2004, s. 76–77; K. Message, *New Museums and the making Culture*, Oxford – New York 2006; J. Podsiadło, *Muzeum jako ośrodek kształtowania tożsamości regionalnej*, Kielce 2009, s. 186–191.

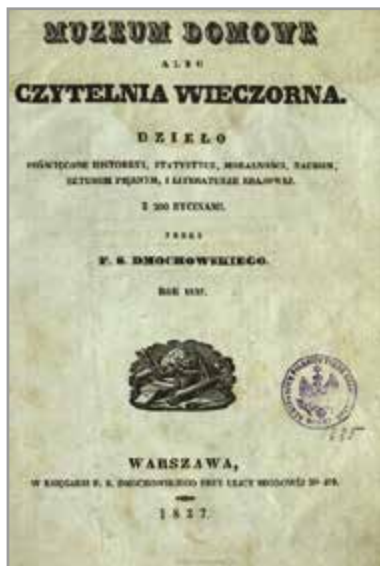
14 S. Dietz, *Beyond Interface. Net art. And Art. On the Net*, www.walkerart.org/gallery9/beyondinterface/dietz_bi.html.

15 D. de Kerckhove, *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*, Warszawa 2001, s. 148.

W myśl teorii André Malraux podstawą zbiorów *musée imaginaire* były tylko artystyczne reprodukcje dzieł sztuki. Wystawę w sali muzealnej zastąpił album reprodukcji fotograficznych, który stał się papierowym muzeum. Uznaje się, że po raz pierwszy muzeum przekroczyło wtedy ramy instytucjonalne, pozwalając widzowi na swobodny dostęp i dobór eksponatów w jego własnym *muzeum wyobraźni*, w którym zamieszkało wszystko, co kiedykolwiek widział, zarówno w tradycyjnym muzeum, jak i w najrozmaitszych muzeach wyobraźni. I właśnie takich muzeów są dzisiaj na świecie miliony.

Zasługą Malraux było jednak właściwie tylko dostrzeżenie i nazwanie zjawiska funkcjonującego już od starożytności. Znany jest przecież przykład Greków już w V w. p.n.e. kopiujących rzadkie posągi kultowe. Zjawisko to powszechne było również w Renesansie, a w XVIII i XIX w. muzea rutynowo wystawiały kopie jako substytuty oryginałów lub dla celów porównawczych¹⁶. Powstawały nawet specjalne muzea wykorzystujące kopie rzeźb i obrazów, jak np. Musée de Sculpture Comparée w Paryżu w 1882 r. i Muzeum Sztuk Pięknych im. Aleksandra III w Moskwie w 1912 r. (dzisiejsze Muzeum Sztuk Pięknych im. A.S. Puszkina)¹⁷. Wynalazek druku wielokrotnie jeszcze ten proceder.

Pierwowzorem *muzeum wyobraźni* w idei Malraux były albumy fotograficzne dzieł sztuki. Ścisłej rzecz biorąc, należałoby jednak wziąć pod uwagę także albumy sporządzane jeszcze wcześniej techniką litograficzną, a jednocześnie dostrzec tworzące również *musée imaginaire* albumy zabytków i starożytności¹⁸.



Przed epoką albumów ich rolę spełniały już w latach czterdziestych XIX w. ilustracje graficzne w europejskich magazynach „Illustrated London News”, „L’Illustration” czy „Illustrierte Zeitung”. W Polsce podobną rolę spełniało początkowo „Muzeum Domowe albo Czytelnia Wieczorna”, a następnie „Tygodnik Ilustrowany” i „Kłosa”, publikujące utwory literackie, źródła historyczne i informacje oraz ilustracje dzieł sztuki i zabytków¹⁹. Archaicznie dziś brzmiący podtytuł „Muzeum Domowego”: „Dzieło poświęcone historii, statystyce, moralności, naukom, sztukom pięknym i literaturze krajowej” zadziwiająco spełnia jednak postnowoczesny postulat Erica Ketelaara o zniesieniu rozgraniczania pomiędzy archiwami, bibliotekami i muzeami w odniesieniu do instytucji bez ścian²⁰.

Strona Tytułowa Muzeum Domowego z 1837 r.

- 16 J. Białostocki, *O replikach i kopiach – dawniej i dziś*, w: tegoż, *Refleksje i syntezy ze świata sztuki*, Warszawa 1978, s. 225–233.
- 17 V. Newhouse, *W stronę nowego muzeum*, w: *Muzeum sztuki. Antologia...*, s. 621–626.
- 18 Przykładem może być *Album widoków historycznych Polski* – monumentalny album rysunków i akwarel Napoleona Ordy w opracowaniu litograficznym Alojzego Misierowicza, wydany w latach 1873–1883 w Warszawie.
- 19 „Muzeum Domowe, albo Czytelnia Wieczorna. Dzieło poświęcone historii, statystyce, moralności, naukom, sztukom pięknym i literaturze krajowej” – tygodnik (od 1838 r. miesięcznik) wydawany w Warszawie w l. 1835–39; „Tygodnik Ilustrowany” – warszawskie czasopismo kulturalno-społeczne, wydawane w l. 1859–1939; „Kłosa: czasopismo ilustrowane tygodniowe poświęcone literaturze, nauce i sztuce” – tygodnik wydawany w Warszawie w l. 1865–1890.
- 20 E. Ketelaar, „Cyfrowe życie”....

Prasa ilustrowana nie oddała pola także w czasach albumów fotograficznych, poświęcanych głównie dziełom sztuki i zabytkom. Okazała się medium niezastąpionym, dostarczającym *muzeum wyobraźni* obrazy zdarzeń historycznych. Poczynając od pionierskich fotoreportaży Roberta Fentona z wojny krymskiej z lat 1853–1856, poprzez fotografie z amerykańskiej wojny secesyjnej, sceny z I i II wojny światowej, fotoreporterzy stwarzali obraz dziejów, z którego każdy wybierał dzieła do swojego prywatnego muzeum²¹. **Działanie i zasoby każdego z osobistych muzeów łatwo jest sprawdzić, wpisując w jego wyszukiwarkę pamięci obok hasła „Mona Lisa”, np. hasła „Hiroshima” czy też „My Lai”...**

Klasyczne (precyfrowe) wersje „muzeum wyobraźni”

Dystrybucja replik, co zauważył już André Malraux, opierała się na „coraz sprytniejszym i coraz szerszym poszukiwaniu klientów”²², wręcz tworzeniu popytu na produkt pt. *muzeum wyobraźni*, dostępny dla tych wszystkich, których nie stać na kupno arcydzieł. Dlatego maszyna reprodukcji, puszczona w ruch już w starożytności, a rozpędzona w epoce druku i fotografii, pomimo stworzenia rzeczywistości wirtualnej ma się całkiem nieźle.

W gasnącej „galaktyce Gutenberga” trwa wręcz festiwal różnych wersji *muzeów wyobraźni*, wywołany dostępnością techniki druku cyfrowego. Muzea publikują albumy fotograficzne ze swoich ekspozycji, magazynów i wystaw czasowych. Wydawcy, kolekcjonerzy, regionaliści oraz miłośnicy sztuki i różnorodności wydają najróżniejsze albumy, np. malarstwa, zebranych kolekcji dosłownie wszystkiego, pocztówek i fotografii miast. Często też sporządza się reprinty wydawnictw z minionych wieków. Zawartość *muzeów wyobraźni* udostępnia się również w postaci tek lub pojedynczych reprodukcji grafik, rycin i plakatów, tak by dosłownie każdy mógł z wybranych elementów stworzyć własną wersję muzeum.

Wspomnianym wyżej wydawcom w walce o widzów *muzeum wyobraźni* – czytają: klientów, dotrzymują kroku wydawcy prasy. Z jednej strony udostępniają oni różnorodne wersje *muzeów wyobraźni*, tj. albumy, zeszyty monograficzne, grafiki, pocztówki jako bezpłatne dodatki do gazet i czasopism, z których można stworzyć prawdziwie muzealną kolekcję w pamiątkowym albumie lub etui; z drugiej zaś uzupełniają bieżące wydawnictwa o cotygodniowe lub comiesięczne dodatki tematyczne, poświęcone najczęściej historii i sztuce. W ten sposób na początku XXI w. wracają do dziewiętnastowiecznej tradycji „tolstych żurnalów”, chociażby w wersji wcześniej przywołanego „Muzeum Domowego”. Tego typu dodatki polskiego „Neewsweeka”, „Polityki”, „Tygodnika Powszechnego” lub „Gazety Wyborczej” są właśnie „poświęcone historii, statystyce, moralności, naukom, sztukom pięknym i literaturze krajowej”, zgodnie z ideałami przyświecającymi w innej rzeczywistości Muzeum Domowemu.

Ofertę prasowego *muzeum wyobraźni* poszerzają również specjalne czasopisma kolekcjonerskie, których celem jest dostarczenie w ciągu określonego czasu zamkniętej kolekcji reprintów, wzbogaconej o opracowanie historyczne. Jako przykład można by tu wymienić np. *Gazety Wojenne*, wydawane w latach 1996–1998²³. Obecnie w sprzedaży są już wydawnictwa kolejnej generacji, dostarczające reprintów, a raczej replik obiektów przestrzennych, takich jak *Kultowe auta PRL-u* czy *Ordery i odznaczenia*.

21 M.P. Roth, J.S. Olson, *Historical Dictionary of War Journalism*, Greenwood 1997, s. 4–7, 102–103.

22 A. Malraux, *Muzeum wyobraźni (fragmenty)*, s. 189.

23 Ogółem wydano w kolekcji 120 zeszytów. Do każdego wydania dołożony był reprint gazety z danego okresu, plakatu lub dokumentu. Na ostatniej stronie prezentowano umundurowanie żołnierza z danych sił zbrojnych. Opublikowano również 20 wydań specjalnych z filmami na kasetach VHS, co tę część wydawnictwa kwalifikowałoby już do działu wirtualnych muzeów wyobraźni.

Muzeum wyobraźni – na nieporównywalną skalę – jest wierna replika prehistorycznej groty Lascaux we Francji z malowidłami sprzed 17 000 lat, udostępniana turystom w miejsce oryginału. Podobna kopia funkcjonuje w hiszpańskiej Altamirze, gdzie jednak publiczności uświadamia się, że jest to tylko iluzja. Kopie arcydzieł, m.in. Leonarda da Vinci, w rozmiarach oryginałów lub nawet powiększone, prezentowane są w plenerowych muzeach-parkach, zaprojektowanych przez Tadao Ando w Osace i Kioto.

Do *muzeów wyobraźni* opartych na replikach należałoby też właściwie zaliczyć modne ostatnio parki miniatur, prezentujące pomniejszone kopie autentycznych obiektów zabytkowych, i dinoparki, starające się jak najatrakcyjniej pokazać faunę dawno minionych epok²⁴. W obu tych przypadkach edukacyjna idea *muzeum wyobraźni* została jednak zdecydowanie stłumiona przez element rozrywki i wysoki stopień komercjalizacji. Figowy listek *muzeum wyobraźni* w rzeczywistości wyraźnie kryje tu, niewidoczne na pierwszy rzut oka, dochodowe instytucje, takie jak: „m.in. Kino 5D MAX, Symulator, Egipt Horror Show, Pirat Show, Zielony Labirynt i wiele innych” lub „Zwierzyniec Bałtowski, wpływ tratwami, Park Rozrywki, Krainę Koni, Żydowski Jar, Rollercoaster, kino 5D”²⁵.

Na dobrą sprawę do replik *muzeum wyobraźni*, tyle że w skali 1:1, można by włączyć również pałac królewski w Warszawie i fragmenty zabudowań Starówki warszawskiej i gdańskiej. W pewnym sensie są to tylko atrapy odtwarzające wygląd elewacji, a więc mogące pełnić funkcje edukacyjne, natomiast niemające wiele wspólnego z autentycznymi wnętrzami.

Wirtualne „muzea wyobraźni”

Musée imaginaire w wersji wirtualnej to muzeum wykorzystujące najnowsze technologie informacyjne w celu prezentacji zbiorów. Wirtualne *muzeum wyobraźni* gromadzi obiekty cyfrowe (digitalne), zebrane, ale również i wytworzone techniką komputerową, i udostępnia je wyłącznie – w równoległej do rzeczywistej – przestrzeni wirtualnej²⁶. Potencjał tej technologii przekracza wszystkie dotychczasowe modele reprodukcji.

Siłą napędową rewolucji wirtualnej stała się tzw. sztuka interaktywna, już od początku lat sześćdziesiątych eksperymentująca z instalacjami medialnymi, aparaturą wideo, a w końcu z techniką virtual reality. Pionierskim przeniesieniem jej w sferę rzeczywistości muzealnej stała się zaprezentowana w 1991 r. interaktywna instalacja Jeffreya Shawa *The Virtual Museum*. Umożliwiała ona widzowi podróż po wirtualnych salach wystawienniczych a jej zadaniem było rozpoczęcie dyskusji nad przeszłością, teraźniejszością i przyszłością muzeów²⁷. Dopiero jednak dokonany prawie w tym

24 W Polsce funkcjonuje już kilka parków miniatur prezentujących zwykle modele najsławniejszych budowli świata, m.in.: Akropol, Koloseum, **Krzywą Wieżę w Pizie**, Bazylikę św. Piotra, Statuę Wolności, Mur Chiński, Wieżę Eiffla, Big Bena, lub miniatur lokalnych zabytków. Por. <http://www.wck.wadowice.pl/Park-Miniatur.541.0.html>, <http://www.parkminiatur-hajnowka.pl/>. Liczba dinoparków jest znacznie większa. Por. <http://www.podroze.pl/dzial/poznaj/polska-dinoparki-najlepsze-dinoparki-w-polsce/1284/>.

25 <http://www.wck.wadowice.pl/Park-Miniatur.541.0.html>; M. Władyszewska, *Świętokrzyskie. Paszport turystyczny*, Kielce 2012, s. 21.

26 Dla uproszczenia pomijamy synonimy pojęcia „muzeum wirtualne”, jak np. muzeum online, e-muzeum i inne. Według popularnej definicji Encyklopedii Britannica online: „Muzeum wirtualne to kolekcja cyfrowo zarejestrowanych obrazów, plików dźwiękowych, dokumentów tekstowych i innych historycznych, naukowych albo kulturowych przekazów udostępnianych za pośrednictwem mediów elektronicznych”, <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/630177/virtual-museum>.

27 P. Zawojski, „Muzea bez ścian” w *dobie rewolucji cyfrowej*, w: *Muzeum sztuki. Antologia...*, s. 686; tenże, *O sztuce interaktywnej*, <http://www.zawojski.com/2006/04/19/o-sztuce-interaktywnej/>; M. Raczek, *Galeria, która zbłądziła pod strzechy*, w: *Muzeum sztuki. Od Luwru...*, s. 190–193.

samym czasie wynalazek sieci WWW umożliwił dokonanie przełomu digitalnego i powstanie pierwszych wirtualnych *muzeów wyobraźni*.

Koncepcja wirtualnego muzeum rodziła się metodą prób i błędów, a skonkretyzowała się około roku 2000. Początkowo były to pomysły realizujące ideę nowego typu przestrzeni wystawienniczej, nieograniczonej barierami fizycznymi, do których później dołączono ideę muzeum jako platformy wymiany myśli i ideę aktywnych odbiorców współtworzących sztukę. W tym okresie zmaterializowały się (!) w przestrzeni wirtualnej m.in. takie projekty muzealne, jak: Museum of Computer Art (online 1993), Web Museum, Paris (1994), The Lin Hsin Hsin Art Museum (1994), The Museum of the History of Science in Oxford (1995), Ljubljana Open-Air Museum (1996), Virtual Museum of New France (1997) i The Science Museum in London (1999)²⁸.

Obecnie *muzea wyobraźni* w wersji wirtualnej występują w trzech podstawowych odmianach.

1. Muzea stricte wirtualne, istniejące jedynie w sieci i prezentujące obiekty i kolekcje, których często nie posiadają fizycznie. W porównaniu z tradycyjnymi muzeami nie mają one żadnych ograniczeń a ekspozycje są dostępne dla szerokich kręgów odbiorców, którzy nie mają możliwości obejrzenia ich w rzeczywistości. W sieci funkcjonuje obecnie (lub funkcjonowało) mnóstwo wirtualnych muzeów, poczynając od poważnego wirtualnego bytu Gallery 9 Steve Dietza, przez Muzeum Historii Kobiet, po Muzeum Dobranocek, Muzeum Neonów, Muzeum Erotyzmu, a nawet Muzeum Rzeczy Nieistniejących, eksponujące np. skrzypki Janka Muzykanta²⁹. Ciekawym wariantem jest powstały w lutym 2010 r. polski serwis Moje Wirtualne Muzeum, jednoczący miłośników kolekcjonowania i składający się z wielu muzeów stworzonych przez użytkowników³⁰. Umożliwiła on komunikację z innymi kolekcjonerami, udział w forum dyskusyjnym oraz możliwość oceniania i komentowania eksponatów w innych muzeach. Zauważalnym zjawiskiem staje się też przekształcanie się muzeów wirtualnych w muzea tradycyjne – ale niezrywające z życiem w cyberprzestrzeni – i organizowanie klasycznych wystaw muzealnych przy pomocy istniejących fizycznie eksponatów wypożyczonych z kolekcji wirtualnych³¹. Dostrzegalną wadą muzeów wirtualnych jest słaba jakość cyfrowych eksponatów oraz niespodziewana „dematerializacja” wirtualnych przedsięwzięć.

2. Muzea wirtualne³² jako strony internetowe istniejących muzeów³³. Udostępniają one online zbiory muzealne – najczęściej ze stałej ekspozycji muzeum. Można na nich zapoznać się również z archiwum wystaw czasowych oraz z zawartością nieoglądanych dotąd przez nikogo czeluści magazynów. Często, zwłaszcza w przypadku muzeów historycznych, na stronie dostępne są informacje związane z ich profilem działalności. W niektórych muzeach spotkamy wirtualne panoramy, dzięki którym zwiedzający ma

28 J.P. Bowen, *A Brief History of Early Museums Online*, <http://www.rutherfordjournal.org/article030103.html>.

29 www.walkerart.org/gallery9/, <http://www.feminoteka.pl/muzeum/>, <http://www.muzeumdobranocek.com.pl/p/>, <http://www.muzeumdobranocek.pl/index2.htm>, <http://www.neonmuzeum.org/>, <http://muzeum-erotyizmu.pl/>, <http://www.venco.com.pl/~zuzanka/muzeum/tematyka.html>.

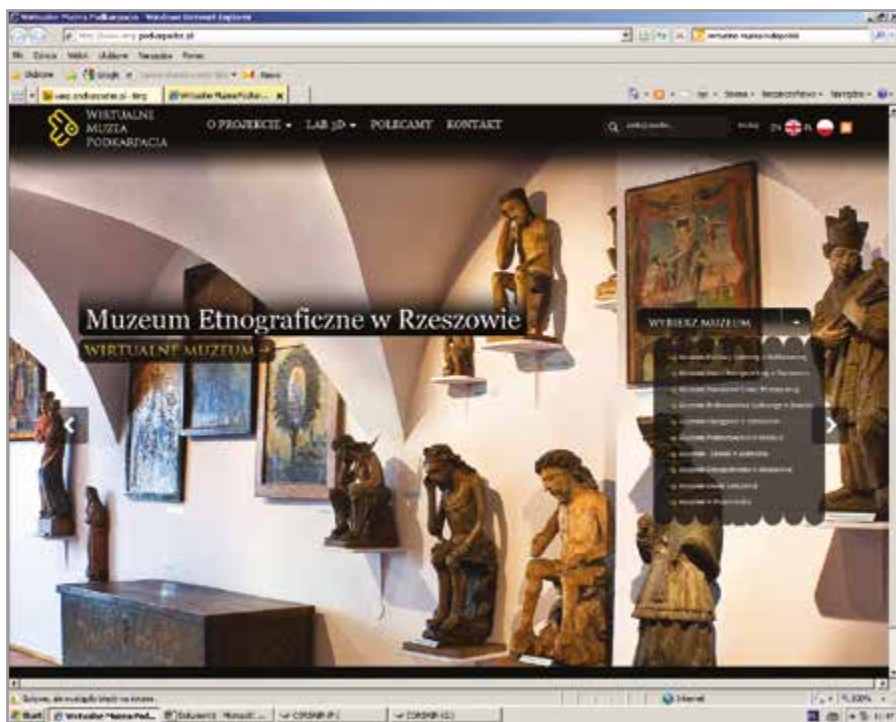
30 <http://myvimu.com/>.

31 Reprezentatywnym przykładem są tutaj rzeszowskie Muzeum Dobranocek i Muzeum Zabawek PRL. <http://www.muzeumdobranocek.com.pl/p/?ml=1&lang=pl>, <http://www.znebi.pl/prasa/9.html>.

32 Niekiedy stosowana jest nazwa „muzeum digitalne” – łączące muzeum wirtualne i realne lub „megamuzeum”. <http://www.u-tokyo.ac.jp/digital/>; G. MacDonald, S. Alsfors, *The Digital Museum*, http://www.civilisation.ca/academ/articles/macd-alsf2_1e.html.

33 Steve Dietz pisze, że muzea w ten sposób „odpowiadają sieci”, realizując przy tym ideę nowego typu przestrzeni wystawienniczej, która nie jest ograniczona fizycznymi barierami. S. Dietz, *Kuratorstwo (w) sieci*, w: *Muzeum sztuki. Antologia...*, s. 657; P. Zawojski, *Muzea bez ścian...*, s. 688.

możliwość obejrzenia ekspozycji przechodząc wirtualnie z sali do sali. Możemy również sterować wyświetlanym obrazem, aby przyrzeć się dokładniej jego wybranym fragmentom³⁴.



Strona główna serwisu Wirtualne Muzea Podkarpacia, zrzut ekranowy

Aktualnie realizowane są projekty portali internetowych pod nazwą Wirtualne Muzea Małopolski i Wirtualne Muzea Podkarpacia, na których wspólnie zaprezentuje się 35 muzeów z Małopolski i 7 muzeów z Podkarpacia³⁵. Umożliwi to częściową digitalizację zbiorów i pokazanie ich w interesujących kontekstach, z jednoczesnym udostępnieniem materiałów edukacyjnych i dydaktycznych.

3. Muzea wirtualne w postaci płyt CD lub DVD, których zawartość stanowią zdigitalizowane zbiory muzeum. Często uzupełnienie stanowią recenzje wystaw, informacje na temat autorów czy też informacje wzbogacające kontekst historyczny. Płyty dystrybuowane są jako samodzielne wydawnictwa lub też jako dodatek do wydawnictw książkowych. W zasadzie jest to kontynuacja czystej idei Malraux, realizowana w rzeczywistości cyfrowej. Publikacje tego typu przygotowują prawie wszystkie rodzaje muzeów, włącznie z muzeami stricte wirtualnymi³⁶.

34 Przykładem witryn umożliwiających aktywny wirtualny spacer po rzeczywistym muzeum są strony internetowe np. Muzeum Historii Kielc (<http://www.muzeumhistoriikielc.pl>), Muzeum Powstania Warszawskiego (<http://1944.wp.pl>), Muzeum Watykańskiego (http://mv.vatican.va/3_EN/pages/MV_Home.html).

35 A. Berestecka, *Wirtualne Muzea Małopolski. Różne wymiary digitalizacji*, „Muzealnictwo” 2011, t. 52; s. 126–131; <http://muzea.malopolska.pl/o-projekcie>, <http://www.wmp.podkarpackie.pl/o-projekcie>.

36 Płyty umożliwiające wirtualne zwiedzanie muzeów i ich kolekcji wydało np. Muzeum Jeńców Wojennych w Łambinowicach-Opolu, Muzeum Bursztynu – Oddział Muzeum Historycznego Miasta Gdańska i Wirtualne Muzeum Kresy-Syberia. http://www.cmjw.pl/www/index.php?id=program_e, <http://mhmg.pl/publikacje.php>, <http://kresy-siberia.org/muzeum/?lang=pl>.

Świadectwem rozwoju i umacniania się wirtualnych *muzeów wyobraźni* stały się organizowane corocznie od 1997 r. w Stanach Zjednoczonych i Kanadzie międzynarodowe konferencje pod hasłem *Museum and the Web*³⁷. Gromadzą one teoretyków i praktyków wirtualnego muzealnictwa i przyznają nagrody „Best of the Web Awards” dla najlepszych muzeów internetowych już w dziewięciu kategoriach. W 2012 r. nagrodę w kategorii najlepszej wystawy online odebrało nowojorskie The Metropolitan Museum of Art (MOMA).

Analizując pomysły na wirtualne *muzeum wyobraźni*, możemy zauważyć zbliżanie się i przenikanie różnych koncepcji. Z jednej strony muzea tradycyjne w poszukiwaniu odbiorców przenoszą w cyberprzestrzeń zarówno zasoby, jak i swoją aktywność, z drugiej jednak byty muzealne początkowo wyłącznie wirtualne obrastają w obiekty nie tylko cyfrowe, by następnie być w stanie tworzyć objazdowe wystawy, a z czasem zyskać, tak jak tradycyjne muzea, również materialną siedzibę³⁸.

Powyższa tendencja może świadczyć o tym, że z czasem muzea wirtualne przekształcać się w megamuzea – muzea digitalne łączące właściwości i zalety, a zapewne też i wady, muzeów wirtualnych i realnych. MacDonell i Alsford uważają przy tym, że właśnie megamuzea mają spełnić rolę „koła zamachowego procesów mających doprowadzić do odrodzenia się samej idei muzeum jako takiego”³⁹.

Z zagadnieniem wirtualnych *muzeów wyobraźni* nieodłącznie wiąże się problem digitalizacji zbiorów, warunkujący ich wirtualną prezentację⁴⁰. W polskich realiach nadal nie jest to zjawisko powszechne. Co prawda w 2008 r. blisko 70% polskich muzeów posiadało aktywne strony internetowe, ale w 2010 r. w muzeach projektu Wirtualne Muzea Małopolski poziom digitalizacji zbiorów sięgał tylko od 2 do 20%. Projekt ten zakłada digitalizację 700 (!) obiektów, a tymczasem 35 uczestniczących muzeów ekspozuje stale jedynie 0,3 mln z posiadanych 2 mln muzealiów⁴¹. Około 1,7 mln obiektów nie ma więc szans na realną lub choćby wirtualną prezentację i zasilenie naszych osobistych *muzeów wyobraźni*.

„Muzeum wyobraźni”, czyli „muzeum bez ścian”

Szersza i bardziej popularna ostatnio idea *muzeum bez ścian* określa z jednej strony zespół praktyk muzealnych wyprowadzających działalność muzealną poza ściany budynków muzealnych, a z drugiej likwidację barier – symbolicznych ścian odgradzających ludzi od muzeów – oraz działania dopuszczające i wciągające ludzi w dialog⁴².

Najbardziej oczywistym posunięciem w realizacji idei *muzeum bez ścian* wydaje się „uwolnienie” i wyprowadzenie na zewnątrz muzealnych ekspozycji. Ten obrazoburczy dla zwolenników muzeum–świątyni proceder przejawia się w tworzeniu filii muzeów. Pozwala to udostępnić np. w Hermitażu w Las Vegas nigdy dotąd nieekspozowane obiekty, „gnijące” od zawsze w magazynach rosyjskiego Ermitażu, ale i zaprezentować prace np. Rembrandta w uruchomionej w 2003 r. filii Rijksmuseum Amsterdam

37 <http://www.museumsandtheweb.com/>.

38 Patrz p.17. Podobne sytuacje zdarzały się też przed powstaniem rzeczywistości wirtualnej. Przykładem może być np. Muzeum Sztuk Pięknych im. A.S. Puszkina w Moskwie, które w chwili uruchomienia było w zasadzie muséu imaginaire dysponującym jedynie zbiorem kopii antycznych posągów, makiet i odlewów.

39 P. Zawojski, *Wirtualna sztuka...*, s. 68.

40 Digitalizacji w polskich muzeach poświęcona jest znaczna część rocznika „Muzealnictwo” z 2011 r.

41 A. Berestecka, *Wirtualne Muzea...*, s. 127; D. Folga-Januszewska, *Muzea w Polsce...*, s. 27.

42 M. Popczyk, *Estetyczne przestrzenie ekspozycji muzealnych*, Kraków 2008, s. 39. Por. K. Schubert, *The Curator's Egg. The evolution of the museum concept from the French Revolution on the present day*, London 2000.

na miejskim lotnisku Schiphol⁴³. Podobna wystawa już od 1968 r. znajduje się w Paryżu na peronach stacji metra Louvre–Rivoli. Ta jednak pokazuje jedynie repliki obiektów, bardziej na zasadzie *muzeum wyobraźni*.

Innym wariantem uwalniania ekspozycji jest muzeum mobilne⁴⁴. Jednym z nowszych przykładów jest Mobilne Muzeum Jana Pawła II uruchomione w 2011 r. w Krakowie. Ekspozycja na naczepie ciężarówki prezentuje pamiątki po Karolu Wojtyłe i okolicznościową wystawę⁴⁵. W latach bezpośrednio po II wojnie światowej i aż do 1968 r. Muzeum Etnograficzne w Warszawie urządzało plenerowe prezentacje muzealiów na pływającym po Wiśle statku. Mobilna ekspozycja wciągała widzów w dialog, skłaniając ich do dzielenia się swoimi historiami i wiedzą, a nawet do darowizn poszukiwanych przez muzeum obiektów⁴⁶.

Podobne działania mogą być również prowadzone w postaci *mobilnego muzeum*, udostępniającego poza siedzibą muzeum już nie oryginalne obiekty, ale ich kopie i (lub) ukierunkowaną wiedzę na dany temat, związany zwykle z profilem danego muzeum. Najczęściej korzysta się przy tym ze specjalnie dostosowanych autobusów, wyposażonych w interaktywny osprzęt audiowizualny, umożliwiających dotarcie do szkół,



Stoisko i autobus New Mexico History Museum z Santa Fe biorący udział w programie Riding the Rails

43 A. Kiciński, *Muzea. Strategie i dylematy...*, s. 24, 25, 76, 77; M. Pabich, *O kształtowaniu muzeum sztuki. Przestrzeń piękniejsza od przedmiotu*, Katowice 2007, s. 255, 256.

44 Pomysł związany z amerykańską tradycją muzealniczą XIX w., łączącą objazdowe trasy muzeów, prezentujących ludzkie osobliwości, i cyrków. A. Wiczorekiewicz, „Osobliwość” jako kategoria organizacyjna i mediuująca w dyskursie muzealnym, w: *Muzeum sztuki. Od Luwru...*, s. 313–320; J. Clair, Kryzys..., s. 50, 51.

45 http://www.wiadomosci24.pl/artykul/krakow_otwarto_mobilne_muzeum_jana_pawla_ii_189005.html.

46 J. Święch, *Praca oświatowa w muzeum*. Wykład dla słuchaczy Podyplomowego Studium Muzeologicznego UJ w Krakowie, Kraków 23.06.2012.

placówek kultury, i czasowe zakotwiczenie się w przestrzeni miejskiej. Działalność taką prowadzi np. Amerykańskie Muzeum Historii Naturalnej w Nowym Jorku, ale i New Mexico History Museum z Santa Fe z programem *Riding the Rails*, popularyzującym dzieje lokalnych kolei⁴⁷.

Na mniejszą skalę od kilku już lat Muzeum Archeologiczno-Historyczne w Elblągu wdraża na polskim gruncie podobny, sprawdzony w krajach anglosaskich pomysł „muzeum w pudełku”⁴⁸. Polega on na udostępnianiu specjalnych pudełek (walizek) zawierających kopie zabytków, uzupełnionych zestawami kart informacyjnych i zadań, szkołom i instytucjom kultury w celu popularyzacji wiedzy historycznej.

Zbliżonym działaniem jest przenoszenie specyficznych wystaw muzealnych, przygotowywanych w postaci planszowej, do ekspozycji w placówkach kultury lub przestrzeni publicznej miast – na deptakach i rynkach, a nawet w galeriach handlowych. Znaczna część muzeów dysponuje taką ofertą, a dla egzemplifikacji możemy wymienić chociażby warszawskie Muzeum Niepodległości i Muzeum Literatury. Jest to dobry kierunek działania, zwłaszcza dla małych lub nowych muzeów regionalnych, gdyż pomaga upowszechniać historię lokalną i jednocześnie zaistnieć w przestrzeni miejskiej.

Zmodyfikowaną wersję krótkiej wystawy czasowej pod nazwą „Wózek z historią” wdraża Muzeum Historii Kielc⁴⁹. Jest to raczej wydarzenie niż wystawa. Odbywa się



Baner informacyjny i stoisko Muzeum Historii Kielc podczas „Wózka z historią” 26 maja 2013 r.

47 <http://www.idea.org/blog/2011/04/27/mobile-museums-on-a-truck-history-and-science-delivered/>; http://www.amnh.org/education/school_groups/offering.php?id=194.

48 Projekty te noszą różne nazwy, np. Museum in box, Reminiscence box, Teaching kit. P. Adamczyk, *Skrzynia pełna tajemnic*, „Muzealnictwo” 2011, t. 52, s. 235–245.

49 <http://dzieje.pl/aktualnosci/%E2%80%99Ewozek-z-historia%E2%80%9D-%E2%80%93-muzealnicy-z-kielc-wychodza-do-mieszkancow>.

w formie niedzielnego spotkania muzealników z mieszkańcami poszczególnych rejonów miasta, któremu towarzyszą prezentacje, projekcje i wystawa planszowa. Mieszkańcy mogą zdobyć nieznane im dotąd informacje o swojej dzielnicy i podzielić się, czasami bardzo cenną, wiedzą świadków lokalnej historii, a muzealnicy mają okazję nawet pozyskać interesujące obiekty.

Typowa działalność edukacyjna muzeów, tzn. lekcje muzealne i warsztaty, częściowo również została ujęta w ramy idei *muzeum bez ścian*. Program pod takim właśnie tytułem, wychodzący poza siedzibę instytucji, realizuje od 2006 r. Muzeum Narodowe w Poznaniu⁵⁰. Adresowany jest m.in. do placówek szkolnych przy szpitalach i sanatoriach dla dzieci i polega na organizowaniu dla chorych warsztatów, które na co dzień organizowane są w muzeum, przybliżaniu im zbiorów i tematyki wystaw.

Projekt pod identycznym tytułem, aczkolwiek o zupełnie innym charakterze, zrealizowało również w czerwcu 2011 r. Laboratorium Edukacji Twórczej Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski. W jego ramach na ulicach Warszawy działało kilkanaście galerii sztuki przy czynnym współdziałaniu publiczności⁵¹. Założeniem było wprowadzenie w praktykę upowszechniania kultury projektów przekraczających ściany muzeów i wkraczających w przestrzeń społeczną w nienachalny, ale atrakcyjny i nowoczesny sposób.

Znacznie wcześniej w latach 1992–1998, Laboratorium Edukacji Twórczej wspólnie z muzeami warszawskimi (Narodowym, Pałacem Wilanowie i Zamkiem Królewskim) oraz m.in. muzeami z Gdańska, Malborka i Łańcuta realizowało projekt „Inne muzeum”⁵². W jego ramach odbywały się warsztaty i spotkania dyskusyjne muzealników, przygotowujące ich do pracy ze zwiedzającymi. Ideą było stworzenie warunków do aktywizacji odbiorców i refleksji nad obiektem w miejsce powierzchownego i pospiesznego zwiedzania całej ekspozycji.

Wszystkie wymienione powyżej praktyki wyprowadzały działalność poza ściany budynków muzeów. I jest to przyjemniejsza i łatwiejsza strona idei nowej muzeologii. Znacznie trudniejsza – teoretycznie i praktycznie – dla muzealników-kapłanów okazuje się sprawa wpuszczenia do pozbawionego symbolicznych murów muzeum-świątyni profanów, z którymi jeszcze dodatkowo należy wejść w równorzędny dialog.

Powszechne odczucie braku odwiedzających nie oznacza, że nie ma zainteresowanych zawartością muzeów, archiwów i bibliotek. Tysiące ludzi i stowarzyszeń zajmuje się aktywnie genealogią i lokalną historią. I właśnie oni chcieliby nie tylko korzystać z zasobów archiwów i muzeów, ale i składać w nich swoją prywatną historię, gdyż odgradzanie przeszłości publicznej od prywatnej nie ma najmniejszego sensu. *Muzeum bez ścian* powinno więc zaprosić wszystkich do spotkań, dyskusji, wymiany informacji – dla wspólnej pracy nad gromadzeniem, opisywaniem i wzbogacaniem kulturalnej pamięci. Prawdziwą kopalnią pomysłów i inspiracji może być działalność laureatów nagrody „Best of the Web Awards”, a różne formy takiej współpracy zaprezentował w swoim artykule także Eric Ketelaar⁵³.

W najprostszej wersji były to zwykłe „dni otwarte”, ale polegające na przyniesieniu, prezentacji i rejestracji zbiorów zabranych z domu przez zwiedzających muzeum. Podobnie aktywizujący ludzi był projekt „Listy do Przyszłości”, w którym zebrano

50 <http://www.mnp.art.pl/edukacja/>; <http://111poznan.edupage.org/>.

51 P. Jastrzębska, *Muzeum bez ścian. Otwarta przestrzeń sztuki*, <http://www.obieg.pl/prezentacje/22215>; J. Byszewski, M. Parczewska, *Muzeum bez ścian – edukacyjno-artystyczny projekt*, <http://www.platformakultury.pl/art.pl.inicjatywy.97181.html>; A. Maziuk, *ABC polskiej sztuki współczesnej, czyli muzeum bez tajemnic*, <http://www.rp.pl/artykul/676226.html>.

52 J. Laskowska, *Nowe tendencje...*, s. 66, 69, 70; I. Kuźma, „Inne muzeum”..., s. 77–79.

53 <http://www.museumsandtheweb.com/best/>; E. Ketelaar, „Cyfrowe życie”....

52 000 listów i 6000 fotografii dokumentujących jeden dzień lub jedno zagadnienie z życia Holendrów w 1998 r.

Dużo poważniejszym przedsięwzięciem jest „Cyfrowe Społeczeństwo Przyszłości”, realizowane przez holenderskie konsorcjum instytucji pamięci DIVA. Łączy ono zdigitalizowane istotne informacje pozyskane ze zbiorów prywatnych z zasobami archiwów i muzeów. Informacje te, dostępne później na stronie internetowej Archiwum Miejskiego w Hadze, mogą być następnie uzupełniane i komentowane⁵⁴

Na polskim gruncie różne muzea realizują podobne projekty. Muzeum w Stargardzie Szczecińskim stworzyło np. Archiwum Pamięci Świadków i Świadcstw Historii. Pracownicy muzeum, przy współpracy uczniów II Liceum Ogólnokształcącego, zebrali w nim relacje mieszkańców miasta i okolic, deportowanych w czasie II wojny światowej w głąb ZSRR⁵⁵.

Zadomowienie się na co dzień w muzeum kolekcjonerów, genealogów i pasjonatów lokalnej historii tworzy właściwą atmosferę do dialogu i do organizacji wspólnych z muzeum przedsięwzięć i wystaw. W działającym od pięciu lat Muzeum Historii Kielc odbyły się już cztery duże wystawy czasowe oparte o zbiory lokalnych kolekcjonerów, m.in.: „Przechodniu powiedz Polsce...” – wystawa upamiętniająca dokonania żołnierzy 2. Korpusu Polskiego i „Przystanek niepodległość” – w dziewięćdziesiąt rocznicę odzyskania niepodległości⁵⁶.

Z kolei Wirtualne Muzeum Kanady udostępnia środowiskom lokalnym i mniejszym muzeum dział „Wspomnienia społeczności”, gdzie mogą tworzyć własne wystawy online⁵⁷.

Podsumowanie

Funkcjonowanie wirtualnej rzeczywistości potwierdza słuszność tezy Ketelaara o braku uzasadnienia dla podziału instytucji bez ścian na muzea, biblioteki i archiwa. Wystawę muzealną zastąpił przecież wirtualny album reprodukcji fotograficznych, muzea i archiwa udostępniają biblioteki online, a archiwa i biblioteki jak muzea urządzają wystawy. Ponadto w myśl idei Dietza „więcej niż muzeum” muzea wirtualne, jak i archiwa i biblioteki, powinny stać się platformami wymiany myśli, wzajemnej stymulacji i interaktywnej współpracy⁵⁸.

W tym miejscu należałoby zastanowić się czy wyrastająca z postulatów nowej muzeologii idea *muzeum bez ścian* jest w stanie uratować muzea, czy też pogrąży się one w narastającym od początku XXI w. kryzysie. Andrzej Kiciński diagnozując kryzys muzeów jako jego czynniki wymienia m.in. konkurencję Internetu i brak bezpieczeństwa⁵⁹. Podważa to zatem zasadnicze cele istnienia muzeum, tj. przechowywanie i udostępnianie zbiorów.

54 http://www.gemeentearchief.denhaag.nl_

55 *Wspomnienia pisane głodem*, red. J. Aniszewska, Stargard Szczeciński 2011.

56 http://www.muzeumhistoriikielc.pl/CMS/wystawy/archiwum_wystaw.html.

57 A.M. Dittwald, *Kanadyjska Galeria Narodowa. Aspekty digitalizacji*, „Muzealnictwo” 2011, t. 52, s. 283.

58 P. Zawojski, „Muzea bez ścian”..., s. 693–695. Interaktywną współpracę realizuje np. program Europeana, którego celem jest udostępnienie zasobów muzeów, archiwów i bibliotek, z Polski pochodzi 5,5% jego zasobów, <http://www.europeana.eu/portal/partners.html>, P.P. Czyż, M. Romeyko-Hurko, C. Mazurek, M. Werla, *dMuseion: od bazy danych do muzeum cyfrowego*, w: *Muzeum XXI wieku – teoria i praxis*, Gniezno 2010, s. 339. W węższym zakresie ukierunkowany jest ciekawy polski projekt Repozytorium Cyfrowego Instytutów Naukowych, stworzony wyłącznie w oparciu o instytuty PAN, <http://rcin.org.pl/dlibra/text?id=aboutRCIN>.

59 A. Kiciński, *Muzea. Strategie i dylematy...*, s. 24, 25.

Dokładnie 21 lat temu na 16. Konferencji Generalnej ICOM w Quebecu dyskutowano (nie znając jeszcze zagrożeń ze strony Internetu) właśnie nad tym czy muzea mają być w przyszłości magazynem, czy też instrumentem przekazywania wiedzy⁶⁰. Skłaniano się raczej do tezy upowszechniania, co zrealizowało się już dzisiaj w rzeczywistości wirtualnej. Skutecznie, bo jak udowadnia Wojciech Cellary, w 2009 r. czas spędzony w realnym muzeum stanowił zaledwie 0,24% czasu wizyty w muzeum wirtualnym⁶¹. Czy nie lepiej więc zrezygnować z upowszechniania? Może warto już przełamać współczesny stereotyp muzeum i zweryfikować muzealne kryteria sukcesu – utożsamiane ostatnio z rozrywką i komercjalizacją⁶². Czy synonimem muzeum musi być koniecznie hasło: „Jest tanio. Szybko. Oferują wspaniałe zakupy, kuszące jedzenie [...]”. A zwiedzający mogą się nawet delektować sztuką⁶³.

Najnowszy trend w działalności muzeów to tworzenie mikrogalerii na bazie muzeum wirtualnego. Dostępne i w sieci i w muzeum pozwalają one na przegląd kolekcji, wybranie obiektów, które chcemy zobaczyć w oryginale i opracowanie własnej trasy zwiedzania. Realne muzeum stanie się wyłącznie miejscem „rozkoszowania się bezpośrednim kontaktem z dziełem przedmiotem”, tak jak w londyńskiej National Gallery⁶⁴. Podobne zerwanie więzi informacji z nośnikiem następuje w archiwach i bibliotekach. **Czy w związku z tym, jak dotąd osobno, lub zintegrowane z muzeami, mogłyby one stać się wyłącznie repozytoriami** unikatowych obiektów, oczywiście dostępnymi dla zainteresowanych koneserów. Natomiast rolę upowszechniania wiedzy, edukacyjną, rozrywkową czy też komercyjną powinny przejąć funkcjonujące już w przestrzeni społecznej mediateki.

60 Z. Żygulski jun., *Przyszłość muzeów. Konferencja ICOM w Quebecu*, „Muzealnictwo” 1993, t. 35, s. 109, 110; K.J. Jakubowski, *Muzea wobec dylematów rozwojowych społeczeństwa wiedzy*, w: *Muzeum XXI wieku...*, s. 39, 40.

61 D. Czerniewicz, *Zakładamy realne i wirtualne muzeum w Zapuscie i reszta świata*, <http://myvimu.com/blog/zakladamy-realne-i-wirtualne-czyli-muzeum-w-zapuscie-i-reszta-swiate/#more-4183>.

62 K. Pomian, *Muzeum: kryteria sukcesu*, „Muzealnictwo” 2009, t. 50, s. 63.

63 J.H. Dobrzynski, *Glory Days for the Art. Museum*, New York Times, 5.10.1997, II:1,44, cyt. za: A. Gruszka, *Moja osobista przestrzeń – prywatne wirtualne kolekcje sztuki*, <http://www.obieg.pl/prezentacje/22215>.

64 K. Kalitko, *Współczesna architektura muzeów a strategie obecności w przestrzeniach publicznych*, w: *Muzeum sztuki. Od Luwru...*, s. 396; V. Newhouse, *W stronę nowego...*, s. 626.

BRAK TŁUMACZENIA