



BARBARA TECHMAŃSKA

Muzeum *Pana Tadeusza* – instytucja inna niż wszystkie...

***Pan Tadeusz* Museum, Institution Unlike Any Other...**

Doktor, Uniwersytet Wrocławski, Instytut Historyczny, Zakład Dydaktyki Historii i WOS, Polska

Streszczenie

W ostatnich latach wyraźnie zmienia się sposób odbioru otaczającej nas rzeczywistości, także tej zabytkowej. O ile kilkanaście czy nawet jeszcze kilka lat temu przy zwiedzaniu muzeów wystarczyło działanie na bodźce wzrokowe, o tyle współcześnie próbuje się zaangażować tych bodźców znacznie więcej. Widz z biernego staje się też aktywny, współtworzący i przeżywający odbiór. Większość współczesnych muzeów zarówno tych nowo powstających, jak i już funkcjonujących od lat, stara się zachęcić do odwiedzenia swoich sal wystawienniczych, wykorzystując najnowsze zdobycze techniki i zatrudniając do tworzenia ekspozycji specjalistów od multimedii. Jest to również sposób na zaproszenie do muzeów młodych ludzi, określanych mianem pokolenia medialnego i obrazkowego. Dla nich, mających łatwy dostęp do multimedii oraz powszechną styczność z nimi na co dzień, konieczne jest przygotowanie tego typu atrakcji, aby zechcieli obcować ze zgromadzoną w muzeum przeszłością. Taką instytucją jest wrocławskie Muzeum *Pana Tadeusza*, powstałe z inicjatywy Zakładu Narodowego im. Ossolińskich. Zwiedzający mogą podziwiać dwie wystawy stałe: jedną poświęconą rękopisowi *Pana Tadeusza*, jego autorowi, jak też epoce romantyzmu; drugą traktującą o życiu i działalności Jana Nowaka-Jeziorańskiego oraz Władysława Bartoszewskiego. Ekspozycje naszpikowane są interaktywnymi stanowiskami oraz multimediami (np. animacjami 3D).

Słowa kluczowe: Muzeum *Pana Tadeusza*, multimedia, rękopis, romantyzm, świadkowie historii

Abstract

In recent years the way we perceive the world around us has changed drastically. Also the relic one. A dozen or even a few years ago, while visiting a museum, it was enough to affect visual stimulus, nowadays people try to affect significantly more stimuli. A passive spectator becomes an active, contributing and one. Most modern museums, both newly founded and those who have been functioning for years, try to encourage visiting their exhibition rooms by using the latest technology and hiring multimedia specialists to create their exhibitions. It is also a way to invite young people, so called media generation to the museums. It is necessary to create this type of attractions to encourage them, who have an easy access to multimedia, and are constantly in touch with it on a daily basis, to encounter the past. Any institution like that is *Pan Tadeusz* museum in Wrocław created on Zakład Narodowy im. Ossolinski initiative. Visitors can marvel at two permanent exhibitions: one dedicated to hand-written copy of *Pan Tadeusz* and romanticism; and

second dedicated to life and work of Jan Nowak-Jezioranski and Wladyslaw Bartoszewski. Exhibitions are stacked with interactive attractions and multimedia (3D animations).

Keywords: Museum of *Pan Tadeusz*, multimedia, manuscript, romanticism, and witnesses of history

Wstęp

W ostatnich latach wyraźnie zmienia się sposób odbioru otaczającej nas rzeczywistości, także tej zabytkowej. O ile kilkanaście czy nawet jeszcze kilka lat temu przy zwiedzaniu muzeów wystarczyło działanie na bodźce wzrokowe, o tyle współcześnie próbuje się zaangażować tych bodźców znacznie więcej. Widz z biernego staje się też aktywnym, współtworzącym i przeżywającym odbiór. Mimo że Ermitaż (rosyjskie muzeum państwowe) czy Luwr (muzeum sztuki w Paryżu) nadal odwiedzają tłumy turystów i obiekty cieszą się niesłabnącym zainteresowaniem, choć proponują bardzo tradycyjną formę zwiedzania (trudno bowiem wykorzystanie audioguidów potraktować jako zdobycz technologiczną), to wszystkie współcześnie powstające instytucje wystawiennicze starają się zaproponować zwiedzającym różnorodne innowacje multimedialne, które mają zwiększyć doznania wizualne i zadziałać na emocje. Z drugiej strony o atrakcyjności wspomnianych największych muzeów Europy świadczą posiadane przez nie zbiory, które zawsze będą stanowiły wabik dla koneserów czy nawet przeciętnego turysty (bez względu na sposób podania), którzy nie wyobrażają sobie wizyty w Petersburgu czy Paryżu i niezobaczenia „rubensów”, „rembrandtów” czy Mona Lisy.

Większość współczesnych muzeów, zarówno tych nowo powstających, jak i już funkcjonujących od lat, nie posiadając białych kruków, stara się zachęcić do odwiedzenia swoich sal wystawienniczych, wykorzystując najnowsze zdobycze techniki i zatrudniając do tworzenia ekspozycji specjalistów od multimedii. Jest to również sposób na zaproszenie do muzeów młodych ludzi, określanych mianem pokolenia medialnego i obrazkowego. Dla nich, mających łatwy dostęp do multimedii oraz powszechną styczność z nimi na co dzień, konieczne jest przygotowanie tego typu atrakcji, aby zechcieli obcować ze zgromadzoną w muzeum przeszłością. Atrakcje multimedialne w muzeach, aby być przyjazne dla zwiedzających i ich przyciągnąć, powinny być zróżnicowane pod względem form oraz zmysłów, na które oddziałują. Im więcej bodźców, tym bardziej zaangażowane emocje i tym samym działanie na wrażliwość i odczucia odbiorców względem przeszłości.

Interesujące dla zwiedzających (w każdym wieku) są również formy interaktywne, wymagające od uczestników wystawy pewnego rodzaju działania, bezpośredniego udziału oraz wysiłku intelektualnego, pobudzającego ciekawość. Poprzez wykonanie zadań związanych z tematyką ekspozycji zwiększa się prawdopodobieństwo trwalszego i efektywniejszego zapamiętania informacji niż

w przypadku wystaw tradycyjnych. Osobiste zaangażowanie w interaktywne ćwiczenia w przypadku dzieci i młodzieży może uczyć ich także umiejętności dokonywania wyborów. O atrakcyjności multimediów obok wspomnianego zróżnicowania w oddziaływaniu na zmysły decydują też proponowane przez nie metody „aktywności” (wykonywanie zadań intelektualnych, ćwiczenia sprawnościowe, angażowanie emocji). Osiągnięcie założonego przez twórców nowoczesnych wystaw efektów jest większe, gdy multimedia są łatwe w obsłudze i sprawne. Minusem może się stać ich niewielka liczba utrudniająca zwiedzającym – w przypadku dużego natężenia ruchu – poznanie całości ekspozycji oraz uzyskanie istotnych informacji.

Charakterystyka Muzeum Pana Tadeusza

Jedną z instytucji, której twórcy postanowili zadbać o nowoczesność technologiczną i dostosować ją do potrzeb współczesnego, bardziej wymagającego turysty jest Muzeum *Pana Tadeusza*, powstałe w 2016 r. z inicjatywy Zakładu Narodowego im. Ossolińskich. Muzeum znajduje się w jednej z najpiękniejszych kamienic na wrocławskim rynku: pod Żółtym Słońcem. Składa się z 18 sal wystawienniczych zlokalizowanych na 1500 m². Mimo iż nazwa sugeruje, że jest ono przede wszystkim poświęcone eposowi narodowej *Panu Tadeuszowi* Adama Mickiewicza, której rękopis rzeczywiście stanowi jeden z najcenniejszych zabytków Ossolineum¹, to faktycznie wystawy stałe zaprezentowane przez wrocławską instytucję stanowią „efektywne zaproszenie do rozmowy o polskiej kulturze, historii walki o niepodległą ojczyznę” (*Muzeum Pana Tadeusza*, 2016).

Zwiedzający muzeum podziwia ekspozycję podzieloną na dziewięć modułów rozlokowanych na dwóch kondygnacjach, okraszonych ponad setką aplikacji i prezentacji multimedialnych. W pierwszej sali o nazwie „Epoka” zwiedzający zobaczy wielki ekran, na którym pojawiają się obrazy wydarzeń z historii I Rzeczypospolitej, poety piszącego swoje dzieło, jak też zdarzeń stanowiących tło eposu. W sali znajduje się też szkatuła (przeznaczona początkowo dla ochrony rękopisu), na której dzięki specjalnej aplikacji można dopasowywać kształty i zdobienia. Dla lubiących zabawę, spostrzegawczych, ale także posiadających refleks jest to jedna z atrakcji. Sala ponadto wypełniona jest portretami wielkich Polaków i eksponatami z XIX w. (część z nich pochodzi z kolekcji Jana Nowaka-Jeziorańskiego). W pomieszczeniu znajdują się także ekrany przezierny, które umożliwiają na niewielkiej przestrzeni zamieszczenie informacji o eksponacie, ale także dają możliwość oglądnięcia go w naturze i trójwymiarowym obrazie.

W „Salonie” (rzeczywiście zrobionym na wzór kulturotwórczego XIX-wiecznego saloniku) można zobaczyć przykłady sztuki romantycznej: pooglą-

¹ Rękopis jest własnością Zakładu Narodowego im. Ossolińskich od 5 listopada 1999 r. Wcześniej od 1945 r. również znajdował się w zbiorach zakładu, ale jako depozyt rodzinny Tarnowskich. Jednak w 1999 r. przy wydatnej pomocy miasta Wrocławia udało się odkupić dzieło.

dać dzieła nie tylko na ścianach, ale także na ekranach wbudowanych w stoły, a na stanowiskach multimedialnych posłuchać utworów z epoki romantyzmu.

W sali zatytułowanej „Mickiewicz” widz ma możliwość poznać sylwetkę poety dzięki kilku pionowym ekranom z synchronizowaną animacją. Umożliwiają one albo prześledzenie całego życiorysu Mickiewicza, albo zapoznanie się z wybranymi informacjami (w kilku syntetycznych ujęciach: miłość, religia, dom, polityka, przyjaciele, pasja twórcza). Podświetlana tablica pokazuje podróże poety, a informacje na ekranie pod nią pozwalają poczytać o charakterze tych wyjazdów. Całość uzupełniają porozmieszczane w sali pamiątki po poecie.

W „Bibliotece” „zwiedzający mogą zapoznać się z najbardziej nośnymi tekstami epoki, z dziełami, które kształtowały wiedzę i poetycki warsztat Mickiewicza” (*Rękopis Pana Tadeusza*, 2018, s. 21). Na półkach stoją reprints tych dzieł. Jeśli zwiedzający zainteresowany jest treścią, to może za pomocą prezentacji multimedialnych poznać ją w rzeczywistości rozszerzonej, układając odpowiednio oznakowane oprawy na stole. W sali umieszczone są również miniatuury ze zbioru Karola Lanckorońskiego².

W kolejnym pomieszczeniu nazwanym „Rękopis” znajduje się najcenniejsze i tytułowe dzieło muzeum³ (*Rękopis Pana Tadeusza*, 2018, s. 22–23). W sali nie zamieszczono żadnych ozdób, dodatkowych eksponatów, dając do zrozumienia widzowi, że ma się skupić tylko na tym obiekcie. Rękopis znajduje się za przeszkloną ścianą. Naprzeciwko niej umieszczono trzy multimedialne stanowiska, które umożliwiają przegląd wszystkich zachowanych kart oraz powiększanie wybranych fragmentów rękopisu.

W kolejnym pokoju zatytułowanym „Szlachta” poznajemy życie polskiej szlachty: od zajęć codziennych, funkcjonowania w dworze, po pełnienie urzędów. Zaprezentowano tu jednak przede wszystkim zajęcia panów. Ciekawym zabiegiem jest przedstawienie w formie krótkich filmików charakterystycznych dla tej grupy społecznej strojów.

Z kolei w sali „Dom” zgromadzono obiekty obrazujące świat kobiecy. Nie zabrakło tutaj zaprezentowania sprzętów domowego gospodarstwa. Jednym z ważniejszych elementów wystroju jest stół z zastawą, obrusami, sztućcami, kielichami. Zwiedzający (zwłaszcza młodszy) mogą dzięki stanowisku multimedialnemu ułożyć sztućce, ale także rozpoznać ich przeznaczenie. W gablotach rozmieszczonych po wszystkich stronach pomieszczenia mamy także elementy strojów kobiecych, ozdób używanych przez szlachcianki. Bardziej szczegóło-

² Jest to unikatowa kolekcja miniaturowych dzieł sztuki o dużej wartości artystycznej i historycznej.

³ W skład rękopisu wchodzi: zeszyt w miękkiej kartonowej oprawie liczący czterdzieści osiem kart i ich fragmentów zawierających czystopis ksiąg I–III oraz fragment IV, album liczący dziewięćdziesiąt jeden kart zawierających w czystopisie księgi: IV–XII oraz w brulionie księgi X–XII wraz z Epilogiem.

wo stroje kobiet (zarówno wysokiego stanu, jak i służby) prezentowane są na ekranach.

Sala „Znaczenie” zamyka cykl opowieści związanych bezpośrednio z *Panem Tadeuszem*. W niej dzięki trzem multimedialnym ekranom odbiorca poznaje opinie zwolenników, przeciwników, jak i osób neutralnie nastawionych do epopei. Dyskusja, która toczy się na ekranach, przypomina, że dzieło wkrótce po opublikowaniu spotkało się z różnym przyjęciem. Teraz widz sam może opowiedzieć się za którąś z argumentacji.

Kolejna sala, „Wolność”, może wydawać się luźno lub w ogóle niezwiązana z dziełem Adama Mickiewicza, ale to tylko pozory. Mickiewicz uważał przecież, „że to źle rozumiana wolność, nieposzanowanie prawa, sobiepaństwo i egoizm szlachty doprowadziły Rzeczpospolitą do upadku” (*Rękopis Pana Tadeusza*, 2018, s. 37), a głównym wątkiem epopei jest szeroko rozumiane pojęcie wolności. Stąd we wspomnianej sali na zajmującym środek pomieszczenia stole ustawiona jest aplikacja poświęcona postrzeganiu pojęcia *wolność*. Wokół pomieszczenia rozmieszczone zostały natomiast gabloty z obiektami, które symbolizują zachodzące w sferze wolności zmiany. Tutaj też w formie audiobooka można wysłuchać *Pana Tadeusza*.

Kolejna z sal, „Powidoki”, jeszcze bardziej symbolicznie nawiązuje do idei artystycznych, na bazie których powstało dzieło. Pokazuje, że między nimi a romantycznymi toposami obecnymi w późniejszej sztuce istniał silny związek. Najmocniej został zaakcentowany w XX-wiecznej sztuce filmowej. A w pamięci indywidualnej i zbiorowej współcześnie funkcjonuje w formie powidoków obrazów, symboli, scen, przywołujących charakterystyczne dla romantyzmu idee mesjanizmu, prometeizmu, buntu młodych bohaterów. Technika zaprezentowania w tej sali (czy właściwie korytarzu) wzbudza największy zachwyt zwiedzających. Na parowych (eterycznych ekranach), przez które przechodzi zwiedzający, ukazują się fragmenty polskich filmów. Wybór tych scen nie jest przypadkowy, „łączy je motyw przechodzenia, ruchu, transferu postaci i idei – w ten sposób przygotowujemy widzów do podróży w czasie: kolejna sala muzealna będzie już badać historię XX-wiecznej walki o Polskę”⁴ (*Rękopis Pana Tadeusza*, 2018, s. 41).

Faktycznie, druga część wystawy, „Misja Polska”, to ukazanie sylwetek Jana Nowaka-Jeziorańskiego i Władysława Bartoszewskiego przez pryzmat ich działalności w okresie II wojny światowej oraz po niej w latach 1945–1989. To „wystawa o romantycznej idei wolności przeniesionej w realia II wojny światowej i czasów powojennych. Na przykładzie życiorysów Jana Nowaka-Jeziorańskiego

⁴ Do prezentacji wykorzystano sceny z filmów: *Eroika i Zezowate szczęście*, reż. A. Munk, *Salto*, reż. T. Konwicki oraz dzieła Andrzeja Wajdy (*Kanał*, *Popiół i diament*, *Lotna*, *Krajobraz po bitwie*, *Człowiek z żelaza*). Dla ciekawych można uzyskać więcej informacji i zobaczyć inne sceny dzięki wbudowanym za ekranami dotykowymi panelom dotykowym.

i Władysława Bartoszewskiego prezentuje losy pokolenia, które dorastało w wolnej po 123 latach zaborów ojczyźnie, ale w 1993 roku stanęło przed koniecznością walki o niepodległość, a następnie o suwerenną obecność Polski w nowoczesnej Europie” (*Misja Polska*, 2018). Urządzenie tej części było możliwe dzięki temu, że obaj wspomniani przekazali Ossolineum swoje zbiory dokumentujące ich losy, ale także kolekcje dzieł sztuki, archiwa itp. Zwiedzający dzięki ekranom multimedialnym, ale także gablotom może poznać życiorysy obu Polaków ze szczególnym zwróceniem uwagi na misje podejmowane przez Jeziorańskiego, jak też działalność w Żegocie, Bartoszewskiego, pobyt tego drugiego w obozie Auschwitz czy pracę informacyjną obydwu.

W pierwszej sali przedstawiającej wojenną drogę Nowaka-Jeziorańskiego i Bartoszewskiego zaprezentowane zostały także druki wydawane przez Biuro Informacji i Propagandy Komendy Głównej AK: gazetki, ulotki, dokumenty. Dla zwiedzających niewątpliwą atrakcją stanowi możliwość zaszyfrowania i wysłania depeszy, która może uratować życie kurierowi państwa podziemnego. Aplikacje multimedialne pozwalają także poznać codzienność obozu w Auschwitz czy strukturę Polskiego Państwa Podziemnego.

W kolejnym pomieszczeniu zwiedzający zapoznają się z fragmentami życiorysów obydwu Polaków w okresie powojennym. Jan Nowak-Jeziorański pozostał za granicą początkowo w Wielkiej Brytanii, pracując w Sekcji Polskiej BBC w Londynie, a później otrzymuje od Amerykanów propozycję objęcia stanowiska szefa Rozgłośni Polskiej Radia Wolna Europa, która staje się dla Polaków podstawowym źródłem niezależnych informacji (zakazanych w kraju). Bartoszewski zostaje w kraju i pierwsze kilka lat za swoją działalność w PPP spędza w więzieniu. W tej sali, zaglądając przez wizjery w drzwiach specjalnie przygotowanej celi, możemy oglądnąć sceny z filmu przedstawiającego okres pobytu Bartoszewskiego w więzieniu i zobaczyć fragmenty przesłuchania wspomnianego przez oficera UB. Z kolei wkładając gogle wirtualnej rzeczywistości, widzimy jak nad naszymi głowami poruszają się balony zrzucające nad Polską broszury „Za kulisami bezpieki i partii”, zawierające zaznania Józefa Światły, wysokiego funkcjonariusza MBP, który uciekł na Zachód i opowiedział o działalności aparatu bezpieczeństwa w Polsce. Dzięki licznym ekranom możemy oglądnąć plakaty propagandowe przygotowane przez władze PRL, mające zniechęcić Polaków do słuchania RWE. Na wielkim ekranie widzimy też ożywione zdjęcia Nowaka-Jeziorańskiego (kurier uchwycony w trakcie audycji). Często pojawia się w towarzystwie osób, z którymi nigdy nie prowadził wspólnych programów. Odwiedzający muzeum w zbudowanym studiu RWE mogą posłuchać fragmentów kilkunastu audycji radia. W 1963 r. kontakt z rozgłośnią nawiązuje Władysław Bartoszewski.

Kolejna odsłona dotyczy działalności Jeziorańskiego i Bartoszewskiego w latach 70. Ten pierwszy po rezygnacji z pracy w rozgłośni i dwuletnim poby-

cie w Austrii wraca do USA i podejmuje działania mające na celu przywrócenie Polsce suwerenności. Działa w Kongresie Polonii Amerykańskiej, ale także współpracuje z prezydentami amerykańskimi. Bartoszewski angażuje się nadal w pracę opozycyjną, jak też działalność Towarzystwa Kursów Naukowych (na których na tajnych spotkaniach poruszana jest tematyka pomijana przez oficjalną naukę). Zwiedzający mogą zrozumieć, jak trudno było ominąć oficjalny nurt informacyjny w PRL i przemycić prawdziwe informacje, siadając przy cenzorskim biurku i uruchamiając grę „Wygraj z cenzorem”. Umożliwia ona przywrócenie ocenzonego tekstowi właściwego kształtu.

Po wprowadzeniu stanu wojennego (na ekranie możemy zobaczyć nie tylko przemówienie generała W. Jaruzelskiego, ale też ilustracje pokazujące ówczesną rzeczywistość) Bartoszewski zostaje internowany i trafia do ośrodka wojskowego w Jaworzu, gdzie spotyka wiele osób, które będą budowały nową rzeczywistość polityczną po 1989 r. (B. Geremka, S. Niesiołowski, B. Komorowski, T. Mazowiecki). Po zwolnieniu wyjeżdża za granicę i współpracuje z polskim rządem na uchodźctwie. Nowak-Jeziorański także podejmuje działania pomocowe dla obozu solidarnościowego. Po przełomie roku 1989 obaj przyjeżdżają do Polski. Bartoszewski zostaje w kraju na stałe, Nowak-Jeziorański nadal podejmuje działania, które umożliwią Polsce wejście do NATO i Unii Europejskiej. Na wielkim multimedialnym stole zwiedzający poznają szczegółowo ten okres działalności Nowaka, mogą zobaczyć zdjęcia z jego spotkań z prezydentami USA, jak również przeczytać listy wysyłane do nich.

W dwóch ostatnich salach stanowiących gabinety obydwu wielkich Polaków możemy zobaczyć przede wszystkim to, co przekazali do Zakładu Narodowego im. Ossolińskich. W przypadku Nowaka-Jeziorańskiego jest to ok. 200 obrazów, akwareli, rysunków, miniatur i 350 grafik, przeszło 250 sztuk broni, sreber, szkła, porcelany i tkanin, ponad 200 medali i odznaczeń; numizmaty, starodruki (państwo Jeziorańscy zbierali polonika, chcąc stworzyć sobie namiastkę domu na obczyźnie) oraz jego archiwum. Bartoszewski przekazał Ossolineum gromadzone przez siebie przez całe życie archiwalia.

Muzeum oprócz organizacji wystaw stałych i czasowych zaprasza również na różnorodne wydarzenia: wykłady, koncerty, jak i warsztaty i lekcje muzealne skierowane do dzieci, młodzieży, dorosłych, które poszerzają tematy podejmowane na ekspozycjach i „pozwalają na podjęcie dialogu z najciekawszymi wątkami kultury współczesnej”. Muzeum *Pana Tadeusza* poprzez swoich edukatorów prowadzi spotkania pisarskie (nawiązujące do rękopisu Adama Mickiewicza, ale zarazem zachęcające do twórczego myślenia, poprawiające kaligrafię, ortografię).

Wykorzystując przestrzeń muzeum, dzieci oswiają ją poprzez działanie oparte na motywie światła i cienia („W pogoni za cieniem”), najmłodszy (ponieważ do nich skierowana jest ta oferta) mają możliwość twórczego rozwoju podczas czynności konstrukcyjnych i zabaw nadających znaczenie umieszczonym

w muzeum przedmiotom. Najmłodszy mają szansę uczestniczenia w warsztatach „Ileż to widoków”, które pozwalają na zaangażowanie zmysłu węchu, dotyku, smaku i wzroku do rozpoznawania roślin, a zwłaszcza ziół z ogródka Zosi (występujących w opisach przyrody epopei), przypraw charakterystycznych dla epoki. Podczas spotkania „Był sobie dwór” dzieci słyszą opowieść o tym, jak bawili się ich rówieśnicy w dawnych czasach, co jedli, jak się ubierali, poznają zwyczaje obowiązujące w szlacheckim dworze, uczą się nakrywać do stołu. W przypadku tego warsztatu pracują przede wszystkim z ikonografią (też tą podawaną przez multimedialne ekrany). Z kolei w „Tajemniczej Misji”, korzystając z eksponatów, jak i multimediiów w Gabinetach Świadców Historii, dzieci uczą się krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, wnioskowania, choćby szyfrując depeşe, rozpoznając postaci, odkrywając tajemnice.

Muzeum przyjmuje zasadę, że jest placówką nie tylko dla dużych. Uświadamia, że na interakcje z kulturą nigdy nie jest za wcześnie, a dzieci mogą towarzyszyć rodzicom w zwiedzaniu od najmłodszych lat. Specjalnie dla najmłodszych przygotowano także mapkę, która ma im ułatwić zwiedzanie ekspozycji wspólnie z rodzicami. Na mapce oprócz podanej lokalizacji wielu miejsc znajdują się zadania do wspólnego rodzinnego rozwiązania, co ułatwia na zwiedzanie muzeum.

W muzeum nie brakuje również projektów dla osób z dysfunkcjami: niedowidzących (napisy w alfabecie Braille’a przy wielu eksponatach, reliefy przy niektórych obiektach oraz specjalne linie wyznaczające trasy zwiedzania) i niesłyszących („Tej ciszy chwila w Soplicowie” – specjalny projekt opracowany przy udziale specjalistów i pracowników muzeum umożliwiający zwiedzanie muzeum przez osoby niesłyszące lub niedosłyszące).

Muzeum poszerza swoją ekspozycje. Właśnie dzięki multimediiom nie jest potrzebna duża przestrzeń, tylko mądrze opracowane ekrany. Od jesieni 2017 r. trwają prace nad uruchomieniem w MPT wystawy stałej poświęconej Tadeuszowi Różewiczowi. I faktycznie, oszczędność przestrzeni jest jedną z największych zalet wykorzystania multimediiów. Rola niektórych z nich została już wspomniana przy okazji charakterystyki poszczególnych wystaw. W tej chwili spróbujemy przyjrzeć się wszystkim rodzajom i zastanowić na ile wpływają one na atrakcyjność instytucji.

Częstym zabiegiem jest wykorzystanie ekranów przeziernych: na jednej niewielkiej przestrzeni widzimy oryginalny obiekt po kliknięciu jego wizerunek w 3D pozwalający na dostrzeżenie szeregu szczegółów, a następnie możemy przeczytać opis obiektu. Ekrany ułatwiają też różnicowanie odbioru (możemy tylko oglądać, tylko czytać, czasami słuchać lub uruchamiać wszystkie bodźce naraz, jeśli taka jest nasza wola). Użycie ekranów multimedialnych pozwalających przesuwac tekst, reagujących na ruch, selekcyjnych umożliwia uporządkowanie treści, także chronologii (dzieje rękopisu), pozwala również na

wybór tych fragmentów, np. życiorysu, które najbardziej interesują zwiedzających bez potrzeby przeglądania całości. Można także rozwijać swoją wiedzę, rozpoczynając od zdobywania informacji bardzo ogólnych po szczegółowe. Istnieje również szansa przeglądnięcia szeregu książek charakterystycznych dla epoki bez kartkowania ich, wystarczy położyć je na specjalnym multimedialnym stole i sterować ruchami rąk. Podobnie można „przezczytać” sam rękopis, dodatkowo jeszcze powiększając tekst, co w przypadku odręcznego pisma jest dosyć istotne. Zainteresowani literatura mogą sprawdzić, czy dostępna, drukowana współcześnie wersja *Pana Tadeusza* różni się bardzo od zapisków Adama Mickiewicza, i poszukać informacji, z czego wynikają zmiany. Sterowanie ruchem rąk pozwala także na „przejście” przez wszystkie pomieszczenia dworu szlacheckiego, poznanie wystroju ich wnętrza i przeznaczenia przedmiotów. Podobnie jeden ekran umożliwia przyjrzenie się kilkudziesięciu strojom z epoki. O atrakcyjności tego przekazu świadczy fakt, że w stroje ubierali się zawodowi aktorzy. Można przeglądać bardzo długi tekst na jednym niewielkim ekranie. Ciekawie wykorzystano np. przy omawianiu życiorysu Jana Nowaka-Jeziorańskiego przesuwanie obrazów pochodzących z przygotowanego przez MPT komiksu poświęconego kurierowi (Urbanek, Palka, 2014). Chcący przeczytać pracę, nie muszą jej kupować. Wystarczy chwila cierpliwości, kilka ruchów rąk i można wszystkie zawarte w komiksie informacje szybko przyswoić.

Na małym ekranie wmontowanym w stół możemy zobaczyć wybrane karykatury Władysława Bartoszewskiego (które zresztą prezentowane były na wystawie czasowej) i poznać jego najsłynniejsze powiedzenia. Kto zna postać Bartoszewskiego, wie, że często nie przebierał w słowach, a jego wypowiedzi, niewygodne dla jednych, stawały się często mottem dla innych. Nie oszczędzał nikogo, potrafił użyć bardzo dosadnego języka. Dzięki zastosowaniu „stołowych” ekranów można w jednym zamieścić blisko 200 slajdów z dokumentami i obrazami.

Stanowiska odsłuchowe pozwalają na przesłuchanie kilkudziesięciu, czasami nawet kilkuset utworów muzycznych, mów, audycji radiowych, rozmów. W przypadku Gabinetów Świadków Historii ważne jest to, że można usłyszeć oryginalny głos Bartoszewskiego, Nowaka-Jeziorańskiego, jak też osób, które napotkali na swojej drodze.

Ciekawym zabiegiem jest również zastosowanie animacji 3D przy prezentacji zdjęć, co ożywia ikonografię i na pewno wpływa na atrakcyjność odbioru. Pewnie najbardziej atrakcyjnym stanowiskiem jest to z goglami, po ubraniu których odwiedzający muzeum odnosi wrażenie, że jest świadkiem rozrzucania ulotek przez balony. Podobnie ogromne wrażenie robi zastosowanie ekranów parowych. Nie ma chyba wśród zwiedzających bez względu na wiek osób, które nie przechodzą po kilka razy przez rozplywające się w powietrzu sceny filmowe.

Osobną grupę multimediiów, szczególnie lubianą przez dzieci i młodzież, stanowią gry: od sprawnościowych po rozgrywki intelektualne, wymagające logicznego myślenia. Już w pierwszej sali ustawienie się w „mobilnym” miejscu i wykonywanie właściwych ruchów specjalną kartą pozwala na dopasowanie wzorów do szkatuły. Nagrodą jest otwarcie skrzynki. Z zabaw intelektualnych warto wspomnieć: rozpoznawanie przeznaczenia sztuków, nakrywanie do stołu, wcielenie się w rolę cenzora, szyfrowanie depešy przy wykorzystaniu specjalnego kodu, układanie urzędów szlacheckich (w formie domku z kart) zgodnie w hierarchią, „zabawa w sejm” poprzez działanie w różnych koteriach politycznych, wybór właściwego stronnictwa, korzystanie z veta.

Ciekawym zabiegiem jest również zastosowanie różnicowania dźwięku, ściśszania (użycie tzw. głośników kierunkowych). Zwiedzający, stojąc blisko ekranu, słyszy głosy, dźwięki bardzo wyraźnie, wystarczy, że cofnie się o kilka centymetrów traci odsłuch. Zabieg wprowadzono po to, aby w jednym pokoju było możliwe wykorzystanie kilku ekranów i informacje podawane przez każdy były w sposób wyraźny odbierane przez zwiedzających, aby „gadające ekrany” nawzajem sobie nie przeszkadzały. Ciekawie dobrana jest również muzyka, która nierzadko towarzyszy prezentacjom. Choćby komiksowe przedstawienie misji Nowaka-Jeziorańskiego odbywa się na tle muzyki z filmu o Jamesie Bondzie...

Z efektów niemultimedialnych, ale będących ukłonem w stronę „poszukiwaczy”, warta wspomnienia jest możliwość zaglądania w Gabinetach Świadców Historii prawie do każdej szuflady, szafki (w których znajdują się dokumenty, numizmaty itp.), korzystania z telefonu, w którym usłyszymy głos Bartoszewskiego czy Nowaka-Jeziorańskiego.

Jedynym problemem dotyczącym multimediiów jest to, że czasami się psują, zacinają. Wówczas należy wezwać ekipę montującą animacje i stąd może się zdarzyć, że odwiedzający nie zobaczą wszystkich możliwości, które oferuje ossolińska instytucja.

Podsumowanie

Bezsprzecznie rozwiązania wykorzystane przez MPT umożliwiają na niewielkiej przestrzeni pokazanie kilku tysięcy obiektów, uświadomienie sobie także wielkości kolekcji, którą zebrał przez lata pobytu za granicą Nowak-Jeziorański (niektóre rzeczy zresztą chroniąc przed zaginięciem, utratą przez państwo polskie). Zastosowane animacje wprowadzają także zwiedzającego w ówczesną rzeczywistość, pozwalając na lepsze zrozumienie sytuacji politycznej. Dla wielbicieli *Pana Tadeusza* i twórczości Adama Mickiewicza nie ma chyba bardziej doskonałego sposobu poznania epoki romantycznej, w której przyszło tworzyć poecie, i zrozumienia mentalności polskiej szlachty i tym samym poznania idei, która stanowiła myśl przewodnią wspomnianego dzieła. Dla każdego natomiast, kto chciał poznać wolność w różnych perspektywach, ta

możliwość została mu dana i to jeszcze poprzez działanie na wszystkie możliwe bodźce. Co też interesujące, jeśli ktoś próbowałby określić czas, który jest potrzebny na zwiedzenie muzeum, to postawi przed sobą trudne zadanie. W MPT można spędzić od godziny do całego dnia w zależności od tego, co chcemy zobaczyć, czego się dowiedzieć i na jakim poziomie. Ważne jest również to, że muzeum jest przyjazne dla dzieci. „Rodzina może pójść na wspólne zwiedzanie, nie obawiając się reakcji obsługi” (Jakielaszek, 2017), a wręcz osoby nadzorujące poszczególne sale zachęcają do korzystania z paneli multimedialnych, tłumacząc możliwości ich wykorzystania.

Literatura

- Jakielaszek, A. (2017). *10 powodów, dla których warto zwiedzić Muzeum Pana Tadeusza we Wrocławiu*. Pobrane z: <https://podrozmamaitata.com/2017/05/27/10-powodow-dlaczego-warto-zwiedzic-muzeum-pana-tadeusza-we-wroclawiu/> (13.05.2018).
- Misja Polska (2018). Folder wydany przez Muzeum Pana Tadeusza. Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Muzeum Pana Tadeusza* (2016). Folder wydany przez Muzeum Pana Tadeusza. Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Muzeum Pana Tadeusza – tłumy na Dniu Otwartym* (2016). Pobrane z: <https://www.wroclaw.pl/muzeum-pana-tadeusza-wroclaw> (12.05.2018).
- Rękopis Pana Tadeusza* (2018). Folder wydany przez Muzeum Pana Tadeusza. Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Urbanek, M., Palka, M. (2014). *Kurier z Warszawy*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.