

ISSN 2082-8675

nr 24 (02/2021)

KWARTAŁ

MAGAZYN Sztuki SPATIMUM



Alicja Dudzińska, Andżelika Gąsiorek

Muzea w czasie pandemii COVID-19: Przykłady Kelvingrove Art Gallery Museum, Gallery of Modern Art, Narodowego Muzeum w Krakowie oraz Muzeum Powstania Warszawskiego

Słowa kluczowe: muzea, kultura, pandemia COVID-19, wirtualne muzea, ośrodki kultury

Ośrodki kultury w dobie pandemii COVID-19

Muzea są instytucjami, których celem jest „gromadzenie i trwała ochrona dóbr naturalnego i kulturalnego dziedzictwa ludzkości o charakterze materialnym i niematerialnym, informowanie o wartościach i treściach gromadzonych zbiorów, upowszechnianie podstawowych wartości historii, nauki i kultury polskiej oraz światowej, kształtowanie wrażliwości poznawczej i estetycznej oraz umożliwianie korzystania ze zgromadzonych zbiorów” (Ustawa, 1996). Nie można wyobrazić sobie świata bez tych ośrodków. Dają nam one zasób wiedzy z dziedziny historii i kultury. Są też odpowiedzialne za budowanie więzi społecznych, dzięki wspólnemu doznawaniu sztuki i dzieleniu się opiniami na jej temat.

Od momentu, gdy portale społecznościowe osiągnęły dużą popularność, przekazywanie informacji jest możliwe w jeszcze większym zakresie. Dzięki popularyzacji

Internetu wiele rozwiązań zostało implementowanych także w instytucjach kultury. Wprowadzono w nich takie innowacje, jak: wirtualne wystawy, elektroniczne katalogi eksponatów muzealnych oraz filmy promujące wydarzenia, które pozwalają zwiększać grono odbiorców (Zachara, 2016). Skutkiem takich działań jest umocnienie relacji pomiędzy sektorem kultury a społeczeństwem (Pawłowska & Magota, 2014).

Rok 2020 wiązał się z wieloma wyzwaniami, które były skutkiem pojawienia się pandemii COVID-19. Doprowadziła ona do sparaliżowania funkcjonowania gospodarki na całym świecie. Czas ten okazał się również trudny dla ośrodków kultury. Dotychczasowe wzorce funkcjonowania jednostek przestały być odpowiednie. Z dnia na dzień obiekty te zostały zmuszone do wykorzystywania tylko i wyłącznie form przekazu za pośrednictwem Internetu. Istotną kwestią były wcześniejsze doświadczenia muzeów w wykorzystywaniu technologii, umożliwiające zainteresowanym odwiedzenie danych miejsc poprzez świat wirtualny. W czasie pandemii wyżej wspomniane innowacje zaczęto wykorzystywać na szerszą skalę. Zmobilizowało to większą ilość ośrodków kultury do wdrażania rozwiązań, które będą pomocne przy promowaniu muzeum oraz dziedzictwa kulturowego. Celem eseju jest przedstawienie inicjatyw, które zostały wdrożone w muzeach zarówno w Szkocji, jak i w Polsce, podczas trwania pandemii COVID-19. Dodatkowo podjęto się porównania i oceny ofert tych instytucji.

Innowacje wykorzystywane w wybranych muzeach w Szkocji i Polsce

Przykładem wprowadzenia różnego rodzaju rozwiązań umożliwiających dostęp do zasobów muzealnych są Kelvingrove Art Gallery Museum (fot. 1) oraz Gallery

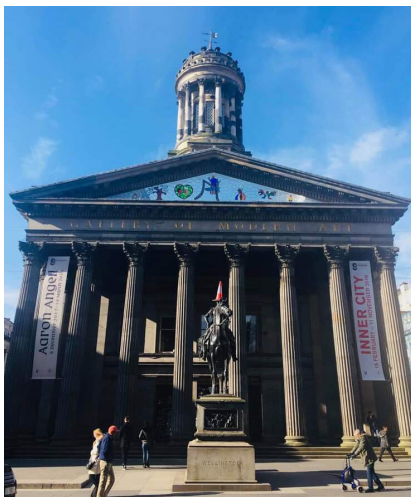
Fotografia 1. Kelvingrove Art Gallery Museum



Źródło: archiwum własne autorki (2018).

of Modern Art (GoMA) (fot. 2), które mieszczą się w Glasgow w Szkocji. Obecnie (marzec 2020 r.) obiekty pozostają zamknięte, jednak ich użytkownicy mogą cieszyć się sztuką dzięki rzetelnie prowadzonym stronom internetowym, profilom na Facebooku oraz Twitterze. Wydarzenia organizowane przez te muzea w sieci prezentuje tabela 1.

Fotografia 2. Gallery of Modern Art (GoMA)



Źródło: archiwum własne autorki (2018).

Tabela 1. Przegląd inicjatyw podejmowanych przez Kelvingrove Art Gallery Museum oraz Gallery of Modern Art

Kelvingrove Art Gallery Museum	Gallery of Modern Art (GoMA)
<ul style="list-style-type: none"> • Kreatywne warsztaty – wydarzenia kierowane są do różnych grup wiekowych. Zajęcia poświęcone są różnym zagadnieniom dotyczącym technik artystycznych oraz relaksacyjnych. Dodatkowo w muzeum planowane są sesje warsztatów „Creative Parents” kierowane szczególnie do rodziców z dziećmi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cyfrowe wystawy – muzeum, dzięki wykorzystaniu zaawansowanych technologii, stworzyło wiele ciekawych wystaw m.in. „Thistles and Dandelions”. Projekt miał za zadanie ukazać historię kobiet w Glasgow. Informacje umożliwiające stworzenie wystawy zostały pozyskane poprzez wirtualne warsztaty.

<ul style="list-style-type: none"> • Transmisje koncertów – przykładowo w muzeum odbył się bezpłatny recital świąteczny pt. „Walking In The Air”. Podczas słuchania znakomitego występu na organach, widzowie mogli zapoznać się z wnętrzem samego obiektu. Nagranie jest dostępne w portalach społecznościowych. Kolejnym wydarzeniem był koncert Duncana Chisholma. Wydarzenie było płatne, lecz jego fragment można obejrzeć na profilu muzeum, jak i samego artysty. • Wirtualna prezentacja eksponatów – administrator strony udostępnia zdjęcia zbiorów muzealnych wraz z ich dokładnymi opisami. • Wystawy – funkcjonuje również strona, która daje możliwość zapoznania się z większością eksponatów w formie wirtualnej wystawy (360 stopni). 	<ul style="list-style-type: none"> • Projekty przeprowadzane zdalnie – jednym z nich jest Małe Studio Animacji, realizowane przez Creative Scotland przy współpracy ze szkołą podstawową. Po 9 miesiącach możemy obejrzeć krótkometrażowy film pt. „The Mice and the Bakers”. • Warsztaty dla dorosłych – muzeum udostępnia również zajęcia „Mindful Art”. Zajęcia mają różnorodną tematykę, np. „The Art of Marbling”, które w zaciśnięciu swojego domu pozwalają stworzyć własne prace. Warsztaty udostępniane są w formie nagrania bądź w formie instrukcji. • Wystawy na portalu YouTube – na profilu Glasgow Museums znajdują się filmy, które przedstawiają wybrane kolekcje eksponatów. Orowadzanie jest świadczone przez pracowników muzeum.
--	--

Źródło: opracowanie własne na podstawie stron internetowych (GoMA) oraz profili muzeów w portalach społecznościowych (Facebook, Twitter).

W Polsce muzea również starają się wykorzystywać rozwój technologiczny i w dalszym ciągu przekazywać wiedzę, kulturę danego miejsca i utrzymywać pamięć o dziedzictwie kulturowym pomimo utrudnień pandemicznych. Instytucji kultury, które mają w swojej ofercie e-wydarzenia w Polsce, jest wiele. Przykładem są Narodowe Muzeum w Krakowie oraz Muzeum Powstania Warszawskiego. Druga z wymienionych instytucji uważana jest za prekursora pod względem wprowadzenia pierwszych w kraju innowacji umożliwiających dostęp do wirtualnych zasobów muzealnych. Jednostki te udostępniają zasoby muzealne korzystając ze swoich stron internetowych, profili w mediach społecznościowych i kanałach YouTube (tabela 2).

Tabela 2. Przegląd inicjatyw podejmowanych przez Muzeum Narodowe w Krakowie oraz Muzeum Powstania Warszawskiego

Muzeum Narodowe w Krakowie	Muzeum Powstania Warszawskiego
<ul style="list-style-type: none"> • Wirtualny spacer – rozwiązanie, które pozwala w realistyczny sposób odwzorować wnętrze muzeum oraz poznać jego eksponaty. • Cykle edukacyjne dla dzieci – zajęcia prowadzone są w formie online. Dotyczą one różnej tematyki, np. prowadzone są na podstawie wykładu. Organizatorzy przygotowali również materiały, które pozwolą uatrakcyjnić zajęcia. • Zajęcia online dla seniorów – głównym celem spotkań jest aktywizacja osób starszych i umożliwienie im pozyskiwania wiedzy w przystępny sposób. Zajęcia prowadzone są na platformie Zoom i poruszają wiele interesujących tematów, m.in. losy bohaterki obrazu pt. „Dama z gronostajem”. • Cyfrowa kolekcja – muzeum umożliwia również zaznajomienie się z dziełami sztuki poprzez kolekcję online. • YouTube – na kanale możemy zobaczyć np. kulisy powstawania ekspozycji czy oprowadzanie po wystawach. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wydarzenia – dostępne są płatne lekcje online, na których obejrzeć można kolekcje muzealne lub płatne lekcje z nauczycielami dla dzieci klas II-VIII. Instytucja prowadzi także program „Raz, dwa, trzy, warszawiankiem jesteś Ty!”, który umożliwia dzieciom uczestniczenie w grze online z zagadkami. • Wirtualne zwiedzanie – multimedialna platforma stała się możliwością odwiedzenia muzeum w formie online. Rozwiązanie to pozwoliło zwiększyć dostępność zasobów muzealnych oraz powiększyło grono odbiorców. • YouTube – rozbudowany kanał muzeum ma do zaoferowania odbiorcy wywiady, audiobooki, spotkania autorskie oraz wspólne śpiewanie, które integruje społeczność. • Zasoby cyfrowe – materiały udostępniane są w różnej formie np. archiwalne zdjęcia, bazę ofiar Powstania Warszawskiego oraz relacje świadków.

Źródło: Opracowanie własne na podstawie stron internetowych (Muzeum Powstania Warszawskiego, Muzeum Narodowe w Krakowie) oraz profili muzeów w portalach społecznościowych (Facebook, Twitter, YouTube).

Podsumowanie

Na przykładzie zarówno muzeów ze Szkocji, jak i z Polski, można zaobserwować podobieństwa w ich działaniach. Chętnie wykorzystywaną formą były wirtualne spacerzy oraz cyfrowe kolekcje eksponatów muzealnych. Ponadto pojawiały się wydarzenia, które w szczególności kierowane były do danych grup wiekowych. Zauważalną różnicą jest brak prowadzenia kanałów na platformie YouTube, zarówno przez zespół Kelvin-grove Art Gallery Museum oraz Gallery of Modern Art, w porównaniu z polskimi muzeami. Takie profile mogłyby posłużyć do pozyskiwania większego grona zainteresowanych i promowania wydarzeń, które mają nastąpić w przyszłości. Z analizy wynika, że

jednostki te powielają schematy funkcjonowania, które przynoszą zamierzone efekty w innych instytucjach. Zjawisko to jest zrozumiałe ze względu na chęć posiadania lepszej bądź porównywalnej oferty w stosunku do muzeów na całym świecie.

Działalność muzeów w Internecie pozwala utrzymać ciągłość uczestniczenia w ich funkcjonowaniu. Istotą prawidłowego działania tych placówek jest odpowiednie zarządzanie oraz kompetentność pracowników podczas wykonywania obowiązków, które pozwalają na stworzenie przystępnych ofert dla odbiorców. Proces ten nie jest łatwy zważywszy na brak popularyzacji wydarzeń organizowanych przez instytucje kultury w środkach masowego przekazu. Są one często pomijane bądź całkowicie się o nich zapomina. Zjawisko to jest nietypowe, ponieważ muzea stały się miejscem nie tylko edukacji, ale również rozrywki. Dodatkowo nie pełnią już jedynie zadania ochrony dziedzictwa, ale są kreatorami jej nowej, cyfrowej formy. Podsumowując, mnogość wykorzystywanych technologii jest potencjałem ku wyzwoleniu kreatywności oraz szansą odnalezienia nowego sposobu interakcji w czasie pandemii.

Bibliografia:

- GoMA (b.d.). Gallery of Modern Art (GoMA) Glasgow, Mindful Art - The Art of Marbling. Dostęp dnia: 2021.01.20 ze źródła <https://galleryofmodernart.blog/portfolio/mindful-art-the-art-of-marbling/>
- GoMA (b.d.). Gallery of Modern Art (GoMA) Glasgow, Thistles and Dandelions – „At Home”, a Digital Exhibition. Dostęp dnia: 2021.01.20 ze źródła: <https://galleryofmodernart.blog/portfolio/thistles-and-dandelions/>
- Muzeum Narodowe (b.d.). ROZMOWY W ETERZE – ZAJĘCIA ONLINE DLA SENIORÓW. Dostęp dnia: 2021.01.20 ze źródła <https://mnk.pl/artikul/rozmowy-w-eterze-zajecia-online-dla-seniorow>
- Muzeum Narodowe w Krakowie (b.d.). MNK ONLINE. Dostęp dnia: 2021.01.20 ze źródła: <https://mnk.pl/aktualnosci/mnk-online>
- Muzeum Powstania Warszawskiego (2008.07.03). Muzeum on-line. Dostęp dnia 2021.01.20 ze źródła: <https://www.1944.pl/artikul/muzeum-on-line,2453.html>
- Muzeum Powstania Warszawskiego (b.d.). Zasoby cyfrowe MPW. Dostęp dnia: 2021.01.20 ze źródła: <https://www.1944.pl/zasoby-muzeum.html>
- Pawłowska, A., & Magota, Ł. (2014). Wirtualne Muzea w Internecie – forma promocji i udostępniania dziedzictwa kulturowego czy nowy walor turystyczny? *Turystyka Kulturowa*, (9), 46-58.
- Ustawa (1996). Ustawa z dnia 21 listopada 1996 r. o muzeach (t.j. Dz. U. z 2020 r. poz. 902).
- Zachara, T. (2016). Technologia cyfrowa w muzeach narracyjnych na przykładzie Muzeum Powstania Warszawskiego i Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN. *Zagadnienia Informatyki Naukowej – Studia Informatyczne*, 54(2), 94-118.