

TEKSTURA

Recznik Filologiczno-Kulturoznawczy
Tom 1 (6): 2015

<http://dx.doi.org/10.12775/Tek.2015.029>

Dagmara Marta Miałkowska

dagmara.mialkowska@gmail.com



MUZEUM W DOBIE INTERNETU

RECENZJA WIRTUALNEGO MUZEUM POWSTANIA WARSZAWSKIEGO

Muzeum Wirtualne Powstania Warszawskiego¹ to pierwsze tego typu przedsięwzięcie internetowe w Polsce. Zostało stworzone w 2011 roku przez Tymoteusza Pruchnika i firmę Galileo². Dzięki witrynie, bez wychodzenia z domu, posiadając jedynie komputer i dostęp do Internetu, widz może zwiedzić ekspozycję. Pytania, jakie się nasuwają po odwiedzeniu strony, to: czy Internet może zastąpić prawdziwe muzeum? Czy rozwiązania są czytelne, proste w obsłudze? Czy tego typu zwiedzanie jest alternatywą dla muzeów w fizycznej przestrzeni?

*MOCA – Museum of Art Computer*³, pionierska witryna przedstawiająca sztukę w Internecie, powstała w 1994 roku w Stanach Zjednoczonych. Galeria poświęcona jest pracom tworzonym za pomocą komputerowych programów graficznych⁴. Muzeum Historii Nauki w Oksfordzie jako pierwsze w Europie zaprezentowało swoją kolekcję wirtualnie w 1995 roku. Były to reprodukcje obiektów w wysokiej rozdzielczości. Współcześnie niemal każda większa instytucja kolekcjonująca artefakty posiada opcję internetowej wycieczki. Daje to możliwość przestudiowania kopii obiektów w bardzo dobrej jakości oraz zapoznania się z obiektami znajdującymi się w innym kraju.

¹ I. Kraj, *Muzeum Powstania Warszawskiego*, Warszawa 2007, s. 7.

² <http://1944.wp.pl/index2.php>, [dostęp: 29.04.2015].

³ <http://moca.virtual.museum>, [dostęp: 29.04.2015].

⁴ M. Grabarczyk-Tokaj, *Muzea w cyfrowym świecie i prousument w muzeum*, „Muzealnictwo” 2013, nr 54, s. 44.

W Polsce coraz więcej muzeów tworzy witryny z turystyką *on-line*. Internetowe zwiedzanie umożliwia między innymi Zamek Królewski w Warszawie⁵, Muzeum Zamkowe w Malborku⁶, Wirtualne Muzeum Małopolski⁷ oraz wiele innych krajowych instytucji. Rozwój Internetu oraz potrzeba dostarczenia do potencjalnego widza sprawiły⁸, że w Polsce coraz chętniej tworzy się projekty oddania przestrzeni galeryjnej *on-line*.

Po wejściu na stronę projektu Muzeum Powstania Warszawskiego (<http://www.1944.wp.pl>⁹) pojawia się rozbudowane menu. Internetowy turysta ma wiele możliwości zwiedzania. Przed wirtualną wycieczką może przestudiować plan muzeum. Ciekawym rozwiązaniem jest to, że po umieszczeniu kursora na wybranej powierzchni mapy, pojawia się zdjęcie i podpis charakteryzujący dane pomieszczenie, np. *Sala małego powstańca* czy *Szatnia*. Zwiedzający może uzyskać więcej informacji na temat danego wnętrza, klikając na wybrany obszar. Przechodzi wówczas do witryny, gdzie umieszczone są wiadomości o ekspozycji. Dostępna jest galeria, w której wirtualny turysta może zobaczyć więcej zdjęć związanych z wybraną salą. Istnieje również możliwość obejrzenia pojedynczych eksponatów (niestety nie wszystkich). Objasnienie zawiera: typ obiektu, numer karty inwentarzowej, nazwę, opis przedmiotu oraz ikonę lupy. Po umieszczeniu na niej kursora pojawia się zdjęcie wybranego artefaktu. Dużym minusem rozwiązania zaproponowanego przez twórców witryny jest jednowymiarowość zdjęć. Brakuje również suwaka, który pozwoliłby odczytać napisy. Niektóre zdjęcia są mało czytelne, np. fotografie swetra wojskowego czy brytyjskiego karabinu zostały ucięte. Z planu muzeum można bezpośrednio przejść do wirtualnej wycieczki. Dobrym rozwiązaniem jest uporządkowanie mapy poziomami. Oglądanie rozpoczynamy od parteru, naciskając odpowiednią ikonę, można zejść do podziemi lub przenieść się na wyższe kondygnacje. Każdy z poziomów ma podpis, przez co wirtualny turysta wie, na którym piętrze się znajduje.

Kolejna opcja zaproponowana przez twórców witryny to *Historia Powstania*. Po wejściu w zakładkę ukazuje się menu ze zdjęciami i podpisami poszczególnych etapów powstania. Po kliknięciu w wybraną fotografię pojawia się opis danego wydarzenia historycznego. Przed zwiedzającym widnieje

⁵ <https://www.zamek-krolewski.pl/zwiedzanie/panoramy>, [dostęp: 29.04.2015].

⁶ <http://muzeumzamkowemalborku.wkraj.pl/#/34844/0>, [dostęp: 29.04.2015].

⁷ <http://muzea.malopolska.pl/>, [dostęp: 29.04.2015].

⁸ A. Bentkowska-Kafel, *Muzeum wirtualne – muzeum bez granic?* „Muzealnictwo” 2013, nr 54, s. 161.

⁹ <http://www.1944.wp.pl>, [dostęp: 20.03.2015].

jednolity, biały tekst na czarnym tle, użyta czcionka ma imitować maszynopis. Niestety, efekt jest niezadowolający. Strona wygląda mało profesjonalnie. Dwustronny tekst nie zachęca do czytania. Jest za długi, brakuje zdjęć. Żyjemy w czasach kultury wizualnej¹⁰, widz potrzebuje nowych bodźców. Alternatywą byłoby umieszczenie filmiku z archiwalnymi zdjęciami, dodanie wypowiedzi lektora oraz skrócenie tekstu.

Na stronie głównej Wirtualnego Muzeum Powstania Warszawskiego umieszczony jest niewielki baner z ruchomymi zdjęciami. Widnieje na nim dość czytelny, odróżniający się kolorem, krojem pisma i wielkością napis: *Wirtualna wycieczka*, pod nim znajdują się trzy hasła: *usłysz, zobacz, poczuj*. Zabieg ten niewątpliwie zachęca do obejrzenia tego, co proponuje muzeum. Po wejściu na stronę pojawia się film z lektorem oraz tłem muzycznym. Na początku widz słyszy i widzi historię budynku, zdjęcia fasady oraz koncepcję powstania obiektu. Pod spodem umieszczony jest pasek z napisami.

Pierwsza sala opowiada o okupacji. Na ścianach umieszczone są ikony. Dzięki temu odwiedzający wie, jaki obiekt może zobaczyć. Do każdego rodzaju obiektu przypisany jest inny znaczek, np. ikona aparatu fotograficznego oznacza, że po naciśnięciu można obejrzeć zdjęcia, koło taśmy – nagranie wideo, oko – informacje o osobach, eksponacie itd. Najciekawszym rozwiązaniem w sali jest umieszczenie bannera w kształcie walca. Po naciśnięciu widok starej Warszawy zmienia się na współczesny. Sporym mankamentem jest brak obrotu o 360 stopni i brak możliwości oglądu sufitu i podłogi, przez co obraz wydaje się „płaski”. Kolejną wadą jest to, że nie można zobaczyć wszystkich przedmiotów na wystawie, a jedynie te, które oznaczone są ikonami. Interesującym rozwiązaniem są fotoplastykony. Po naciśnięciu odpowiedniego odnośnika pojawia się obiektyw. W środku umieszczone są zdjęcia, a gdy naciśnie się strzałkę, słyszy się charakterystyczny dźwięk. Niezrozumiałe jest to, że po obejrzeniu jednego fotoplastykonu nie ma możliwości przejścia do kolejnego. Trzeba wyjść do menu głównej sali i po raz kolejny wcisnąć ikonę, by obejrzeć następny. Inną, bardzo ciekawą opcją jest mapa. Po wejściu, na oczach widza „rysuje się” mapa Europy. Następnie szkic wypełnia się tłem. Zaznaczona zostaje granica Polski oraz III Rzeszy, pod spodem umieszczony jest tekst opisujący historię wojny.

W sali głównej zaznaczone są na inny kolor ikony z obiektami, które wirtualny widz już obejrzał. To dobre rozwiązanie, wiemy, jakie przedmioty

¹⁰ Zob. *Antropologia kultury wizualnej. Zagadnienia i wybór tekstów*, oprac. I. Kurz, P. Kwiatkowska, Ł. Zaremba, Warszawa 2012.

widzieliśmy, a których jeszcze nie. Bardzo irytujący jest lektor. Twórcy zapewne w ten sposób chcieli stworzyć wirtualnego przewodnika, niestety, zapomnieli o turystach indywidualnych, którzy nie chcą z jego usług korzystać. Istnieje możliwość, aby wyłączyć lektora, ale opcja ta jest niedopracowana, gdyż po jakimś czasie spiker samoczynnie się włącza. Gdy oglądamy jakiś obiekt w sali, automatycznie przechodzimy do następnej, mimo że nie widzieliśmy jeszcze wszystkiego. Poza tym, gdy wyłączymy opcję lektora, pojawia się problem z przejściem do kolejnej lokalizacji, aby to zrobić, należy ją ponownie włączyć. Przemieszczenie do innej sali poprzedzone jest filmem z archiwalnymi nagraniami nawiązującymi do wystawy znajdującej się w pomieszczeniu.

Z sali *Okupacja* przenosimy się do *Armii Krajowej*. Niezrozumiałe jest to, że nie można obejrzeć obiektów, jedynie film. Kolejne miejsce, które można odwiedzić, to *Państwo podziemne*. Rozwiązania zastosowane w tej przestrzeni są takie same jak w *Okupacji*. Jedynym interesującym eksponatem w tej części jest film wideo z archiwalnymi zdjęciami oraz wywiad z uczestnikiem Powstania. Przestrzeń w sali jest bardzo płaska, obejrzeć można jedynie obiekty na jednej ścianie, brakuje oddania rzeczywistej przestrzeni muzeum.

Kolejne pomieszczenie, do jakiego przenosi się wirtualny turysta, nosi tytuł *Godzina W*. W sali obejrzeć można jedynie pięć obiektów, z czego jedna z ikon nie odsyła do obiektu. Przestrzeń widoczna jest jedynie dzięki nagraniu wideo.

Lokalizacja *Walki w sierpniu* zawiera trzy ikony, można tam obejrzeć kilkanaście obiektów związanych z Powstaniem Warszawskim. Eksponaty zamieszczono w formie 3D. Istnieje opcja, dzięki której widz może przestudiować dokładnie wybrany przedmiot. Na pasku w prawym górnym rogu widnieje napis *zmień ujęcie*. Dzięki temu można obejrzeć więcej eksponatów, zdjęć czy fragment filmu Andrzeja Wajdy *Kanał*. Górny pasek nie jest dobrym rozwiązaniem, trudno go dostrzec, poza tym sugeruje zmianę perspektywy widoku, a nie możliwość obejrzenia nowych przedmiotów.

Podczas przechodzenia do kolejnej lokalizacji pojawia się możliwość wejścia do sali *Walcząca stolica*. Automatycznie przechodzimy do kina *Palladium*. Widz słyszy historię kroniki wojennej. Niestety, widać jedynie napis *Warszawa walczy*, trudno stwierdzić, czy jest to błąd, czy efekt zamierzony. Poza tym strona się zacina i nie ma możliwości ponownego przejścia do sali z eksponatami.

Przenosimy się do *Wejścia do kanałów*. Widoczne są dwie ikony z informacją oraz mapa. Następnie obejrzeć można film z trasą po kanałach. Po na-

graniu pojawia się obrazek z kratami. Zawiera dwie ikonki z nagraniami wideo oraz kilka obiektów – latarek w formacie 3D.

Ksiądz Stanek – to kolejna przestrzeń w wirtualnym muzeum. Podobnie jak w większości sal widoczna jest jedna ściana z opcją obejrzenia fotografii oraz możliwością przeniesienia się do alternatywnego wariantu – *Łączności*. Najciekawsze i najlepiej wykonane pod względem technicznym jest pomieszczenie z wystawą na temat Polski Lubelskiej. Pojawia się możliwość obrotu przestrzeni w zakresie niemal pełnego kąta. Obejrzeć można wiele przedmiotów w 3D lub 2D. To, czego zabrakło w pomieszczeniu, to możliwość przybliżenia eksponatu. Takie rozwiązanie stosuje wiele muzeów wirtualnych w Europie Zachodniej. *Miejsce pamięci* pozwala na obrót obrazu o 360 stopni. Wiernie oddaje przestrzeń, którą zobaczyć można w warszawskim muzeum. Mankamentem jest brak opcji powiększenia grobów znajdujących się w podłodze.

Podczas wirtualnej podróży po każdej z sal widoczne są trzy ikony: *powiększ obraz*, *pokaż mapę* oraz *pomoc*. Dwie ostatnie są bardzo istotne. *Pokaż mapę* – opcja ta jest przydatna oraz estetyczna. Widoczny jest plan muzeum z nazwą przestrzeni, a także odpowiednią kolejnością, po najejaniu kursorem na daną lokalizację – niżej pojawia się plan konkretnej sali, po wciśnięciu lewego przycisku myszy przenosimy się do przestrzeni z eksponatami. Umożliwia to wirtualnemu turyście zaplanowanie indywidualnej wycieczki czy powrót do wcześniejszych sal. Opcja pomocy również jest dobrym rozwiązaniem. Zawarte są tam informacje, jak zwiedzać wirtualne muzeum oraz wyjaśnienie znaczenia ikon.

Porównując polskie muzeum wirtualne z dużymi przedsięwzięciami europejskimi czy amerykańskimi, niestety efekt rodzimego projektu wypada bardzo słabo. Przykładem sprawnie zrealizowanego wirtualnego odpowiednika rzeczywistej przestrzeni jest amerykańskie Muzeum Narodowe Historii Naturalnej¹¹, realnie oddaje galeryjne pomieszczenia, dodatkowo możliwy jest ruch obrazu o 360 stopni oraz swobodnie poruszanie kamerą. Ponadto można na tyle przybliżyć widok, aby przeczytać informację o obiekcie, daje to bardzo naturalny efekt. Muzeum w Luwrze¹² posiada podobne opcje z możliwością obejrzenia reprodukcji w bardzo wysokiej rozdzielczości, co umożliwia dostrzeżenie szczegółów niewidocznych podczas oglądania dzieł w realnej galerii.

¹¹ <http://www.mnh.si.edu/visit/>, [dostęp: 29.04.2015].

¹² <http://musee.louvre.fr/>, [dostęp: 29.04.2015].

W warszawskim muzeum nie ma możliwości „podejścia” do eksponatów. W wirtualnej przestrzeni stoimy nieruchomo. Brakuje dopracowanych zbliżeń obiektów. Gdy widz chce obejrzeć detal, nie ma takiej możliwości, ponieważ jakość jest bardzo słaba. Przestrzeń muzeum jest płaska, nie da się obejrzeć przestrzeni w 360 stopniach, co sprawia wrażenie nienaturalności. Dużym mankamentem jest zacinanie się strony. Często pojawia się problem z przejściem do kolejnej lokalizacji, gdy wciskamy ikonę *przejdź do kolejnej lokalizacji*, zamiast znaleźć się w nowej sali, lektor rozpoczyna ponownie czytanie historii. Należy wówczas odświeżyć stronę, co powoduje przejście do menu głównego.

Podsumowując, Muzeum Wirtualne Powstania Warszawskiego niestety nie jest w stanie zastąpić tego, które znajduje się w fizycznej przestrzeni. Zwiedzając internetowy odpowiednik, ma się wrażenie sztuczności. Nie da się obejrzeć całych przestrzeni, detali, chociażby grobów ukrytych w podłodze, które podczas zwiedzania muzeum w Warszawie robią ogromne wrażenie. W wirtualnej wersji są niemal niezauważalne. Internetowe przedsięwzięcie jest dobrym sposobem na zapoznanie się z eksponatami i założeniami muzeum przed wycieczką lub na dodatkową refleksję po wizycie. Żadne muzeum wirtualne nie jest w stanie zastąpić obcowania z przedmiotem zabytkowym czy dziełem sztuki w fizycznej przestrzeni. Bariera internetowa odbiera obiektom pewną transcendentność, niezależnie od tego, czy kopia jest w bardzo dobrej czy słabej jakości. Możliwość obejrzenia eksponatów wirtualnie jest dobrym rozwiązaniem podczas pisania prac badawczych, kiedy należy dokładnie poznać obiekt, a trudno o inny sposób. Po analizie wirtualnego muzeum stwierdzam, że zdecydowanie tradycyjna przestrzeń muzeum jest mi bliższa.

Bibliografia

- Antropologia kultury wizualnej. Zagadnienia i wybór tekstów*, oprac. I. Kurz, P. Kwiatkowska, Ł. Zaremba, Warszawa 2012.
- Bentkowska-Kafel Anna, *Muzeum wirtualne – muzeum bez granic?*, „Muzealnictwo” 2013, nr 54.
- Kraj Izabela, *Muzeum Powstania Warszawskiego*, Warszawa 2007.
- Grabarczyk-Tokaj Magdalena, *Muzea w cyfrowym świecie i prousument w muzeum*, „Muzealnictwo” 2013, nr 54.

Źródła internetowe:

<http://www.1944.wp.pl>

<http://moca.virtual.museum>

<http://muzeumzamkowemalborku.wkraj.pl/#/34844/0>

<http://muzea.malopolska.pl/>

<http://www.mnh.si.edu/visit/>

<http://musee.louvre.fr/>

Streszczenie

W momencie, gdy Internet jest medium obecnym niemal w każdym polskim domu, instytucje kulturalne wychodzą na wprost oczekiwaniom odbiorców, którym rzeczywista przestrzeń często już nie wystarcza. Muzeum przez wielu uważane jest za miejsce nudne i skostniałe, jednak coraz więcej placówek wykorzystuje możliwości wirtualnego świata. Artykuł jest analizą Wirtualnego Muzeum Powstania Warszawskiego – jednej z pierwszych tego typu koncepcji internetowych w Polsce. Zawiera omówienie internetowej przestrzeni galerii i korzyści, jakie niesie przedsięwzięcie warszawskiego muzeum. Autorka zastanawia się, czy muzeum powstałe w nowej przestrzeni jest w stanie konkurować z tym, które znajduje się w realnym świecie.

Słowa kluczowe

w języku polskim: Muzeum Powstania Warszawskiego, muzeum wirtualne, wystawa, Internet, zwiedzanie, przestrzeń

w języku angielskim: The Warsaw Rising Museum, virtual museum, exhibition, Internet, sightsee, space

