

Wojciech Pazik

Muzeum : rzeczywistość historyczna - wirtualna - rozszerzona : problem multimedializacji obiektu zabytkowego na przykładzie Pałacu Biskupów Krakowskich w Kielcach

Rocznik Muzeum Narodowego w Kielcach 26, 297-306

2011

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach
dozwolonego użytku.

WOJCIECH PAZIK

*Jakie są nasze zadania?
Jaki mamy cel?
Co robimy tutaj, jako zawodowi muzealnicy?
To, co robimy, robimy właściwie tak samo,
jak w dziewiętnastym wieku.
Więc po co to robimy?
Marjorje Halpin*

MUZEUM: RZECZYWISTOŚĆ HISTORYCZNA – WIRTUALNA – ROZSZERZONA

*Problem multimedializacji obiektu zabytkowego
na przykładzie Pałacu Biskupów Krakowskich w Kielcach*

Trudno dziś wyobrazić sobie, by instytucje kultury i sztuki nie wykorzystywały w procesie upowszechniania dziedzictwa nowoczesnych środków przekazu. Jedną z bardziej popularnych form prezentacji jest udostępnianie zbiorów w postaci cyfrowej. W tej sferze pozostaje do dyspozycji kilka powszechnie dostępnych narzędzi: fotografia cyfrowa, panorama sferyczna, zestaw fotografii dający wrażenie manipulacji punktem widzenia, prezentacja audiowizualna, pliki 3D obrazujące geometrię i teksturę eksponatów oraz interaktywne sceny 3D pozwalające na eksplorację przestrzeni ekspozycyjnych. W wyborze konkretnych narzędzi prezentacji pomocne jest opracowanie szerszej strategii upowszechniania łączącej w sobie elementy informujące o obiekcie, jego historii, zbiorach. Ponadto dobrze jest, gdy w omawianej strategii znajduje się miejsce na działania edukacyjne, informacyjne i promocyjne. Wszystkie te elementy tworzą spójny konglomerat informacji wpisany w dwa konteksty – historyczny oraz współczesny (marketingowy).

Budowana w oparciu o powyższe filary strategia pozwala na wykonanie dalszych kroków związanych z podejmowaniem decyzji o rodzaju zastosowanych w procesie tzw. multimedializacji środków i narzędzi. Całość powinna podlegać klarownemu i precyzyjnie określönemu procesowi zarządzania. Niniejszy tekst jest fragmentarycznym przedstawieniem części zagadnień podejmowanych przez autora podczas odbywającej się w dniach 15-17 września 2011 roku konferencji *Historia w muzeum. Formy i środki prezentacji*. Poprzez prezentację własnych doświadczeń uczestnicy trzydniowej debaty zorganizowanej przez Muzeum Okręgowe im. Leona Wyczółkowskiego w Bydgoszczy próbowali wskazać czynniki

spajające wybrane aspekty związane z problemem prezentowania ekspozycji stałych i wystaw czasowych w muzeach. Jest to zarazem studium przypadku będące odzwierciedleniem jednej z kilku możliwych metodologii w obszarze stawianych w tytule zagadnień.

KONCEPCJA

Koncepcja multimedializacji głównej siedziby MNKi ma na celu uczynienie zabytkowych wnętrz, dotąd kojarzonych przede wszystkim ze stałą ekspozycją, miejscem pociągającym, które będzie intrygować pod względem możliwości obcowania z najnowszymi technologiami w obrębie współczesnego muzealnictwa. Jest to zadanie trudne o tyle, że wymaga wkomponowania do zabytkowych wnętrz barokowego pałacu współczesnych urządzeń interaktywnych bazujących na najnowszych rozwiązaniach aplikacyjnych. Koncepcja zakłada dwa priorytetowe cele:

1. Zbudowanie nowoczesnego narzędzia dla skutecznego marketingu turystycznego – jest to możliwe wyłącznie dzięki zastosowaniu technologii znacznie wyprzedzającej wykorzystywane we współczesnym polskim muzealnictwie środki multimedialne oraz aplikacje zbudowanych tak, by odbiorca odczuwał potrzebę kolejnego z nią obcowania.
2. Stworzenie nowoczesnej instalacji multimedialnej przy minimalnej ingerencji w zabytkową przestrzeń i charakter pałacu – multimedia mają zatem stanowić dyskretny acz wyrazisty dodatek do całości przestrzeni i wypełniać mają jedynie luki bądź miejsca, w których odbiorca tego rodzaju instalacji najmniej się spodziewa.

Konstruowanie założeń dla koncepcji wprowadzenia do przestrzeni Pałacu Biskupów Krakowskich w Kielcach elementów nowej technologii wymagało opracowania strategii multimedializacji w kilku aspektach najbardziej istotnych dla prowadzonej w obiekcie działalności.

Analiza potrzeb i celów przez pryzmat funkcji i zasobów w kontekście historycznym i marketingowym doprowadziła do precyzyjnych wniosków, które mogły stać się podstawą dla stworzenia wieloetapowego projektu. Umiejscawiając instalacje multimedialne w obiekcie zabytkowym trzeba było mieć w pamięci trudności, jakie niesie za sobą struktura budynku oraz ściśle skonkretyzowany charakter przestrzeni ekspozycyjnej, która odzworowywać ma kształt komnat wedle przekazów źródłowych i aktualnego stanu wiedzy historycznej. Rzecz już na samym wstępie jest skomplikowana o tyle, że w gronie specjalistów brak jednoznacznej opinii na ten temat. Z kolei drugim, równie istotnym elementem jest wspomniany kontekst marketingowy, a więc konkretny cel przyświecający projektowi już u zarania, na etapie szerszego projektu, w ramach którego koncepcja multimedializacji została zapoczątkowana. Zgodnie z zapisem w projekcie *Dawny Pałac Biskupów Krakowskich w Kielcach najcenniejszym obiektem promocyjnym turystyki kulturowej ziemi świętokrzyskiej*¹ powstaje miejsce, w którym turysta

¹ Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego, Działanie 2.3 *Promocja gospodarcza i turystyczna regionu*. Przedmiot projektu obejmuje działania promocyjne oraz inwestycyjne związane z pracami budowlanymi i konserwacyjnymi oraz zakupem sprzętu i wyposażenia dla uatrakcyjnienia zwiedzania Muzeum Narodowego w Kielcach. Przewidziane



Il. 1. Założenie multimedializacji w muzeum

będzie mógł odpocząć, nie przerywając kontaktu ze sztuką wysoką. Zmiana sposobu prezentacji zbiorów wpłynąć ma na uatrakcyjnienie i ożywienie ekspozycji muzealnej.

Zatem celem nadrzędnym jest zbudowanie narzędzia, dzięki któremu postrzeganie siedziby Muzeum Narodowego w Kielcach zmieni się i nabierze cech myślenia o Muzeum, jako miejscu przyjaznym, ciekawym, a nade wszystko intrygującym. Wszystko to ze świadomością misji, jaka przyświeca jednostkom muzealnym o charakterze narodowym – ochrony Dziedzictwa Narodowego, upowszechniania oraz edukacji. Stąd konieczne było prześledzenie zasobu Muzeum jako zbioru pojedynczych eksponatów z ich unikatową wartością, ale również całego zasobu, jako zbioru grup eksponatów szeregowanych w kolekcje. Eksponaty i kolekcje reprezentują pewien moment w historii, a zarazem same w sobie niosą багаż własnej historii – konkretne przedmioty zostały przez kogoś stworzone, kto inny je użytkował, jeszcze kto inny sprowadził je w to miejsce i połączył w kolekcje. Wszystko to niesie za sobą bardzo istotny przekaz historyczny oraz sentymalny, co nie pozostaje bez wpływu na odbiorcę. Dopiero połączenie wszystkich wymienionych elementów w klamrze przewidywanych

działania inwestycyjne, przyczyniają się do poprawy stanu technicznego obiektu oraz zwiększają dostępność turystów do zbiorów.

działań edukacyjnych i promocyjnych pozwoliło na zarysowanie szkieletu, który stanowi podstawę do podejmowanych w zakresie wyboru adekwatnych środków z szerokiego wachlarza nowych technologii.

PROCES

Opracowanie koncepcji multimedializacji w oparciu o opisane działania doprowadziło do wyboru najbardziej adekwatnych, z punktu widzenia Instytucji, narzędzi. W celu zrównoważenia funkcji rozrywkowo-edukacyjnych największy nacisk został położony na interaktywność dotykowych i bezdotykowych rozwiązań oraz na możliwie pełne wykorzystanie rzeczywistości rozszerzonej. Wszystkim elementom realizowanym w ramach projektu towarzyszy dodatkowy pakiet informacji przekazywanych użytkownikowi w sposób przystosowany do indywidualnych zdolności percepcji. Są to przekazy audialne, obrazkowe bądź opisowe, które towarzyszą multimediom w mniej lub bardziej ukryty sposób. Dzięki takiemu rozwiązaniu korzystanie z poszczególnych narzędzi pełne jest przystanków i dygresji nawiązujących do treści przekazu, pojawiających się w danym momencie obiektów, bądź też następujących po sobie akcji, a wszystko to odbywa się wedle przewidzianych wcześniej w scenariuszu kroków użytkownika lub w konsekwencji mniej zamierzonego ruchu czy też aktywowania ukrytego wskaźnika. Tym samym użytkownik skazany jest w dużej mierze na własne umiejętności odnajdywania dodatkowych informacji bez korzystania z instrukcji. Prowadzi to do wymuszania wzmożonej aktywności, skupienia oraz kierunkowania zainteresowań w stronę utajonych informacji. Element zaskoczenia w sytuacji przypadkowego natrafienia na załączony pakiet informacyjny ma wzbudzać ciekawość, co w sposób doskonały funkcjonuje w momencie późniejszej wymiany zdań między użytkownikami. Zwykle jest tak, że kolejne osoby odnajdują nieco inne elementy, co prowadzi do łańcuchowej reakcji ponownych uruchomień i swoistej rywalizacji w celu odnalezienia większej ilości „niespodzianek”.

Jednocześnie powiększanie ciężaru merytorycznego poszczególnych narzędzi nie prowadzi do niebezpieczeństwa zerwania kontaktu zwiedzającego z przedmiotem akcji, ponieważ każdy użytkownik obcuje z materia w ramach własnych zdolności, potrzeb oraz świadomości historycznej. Każdy odnajduje w danym narzędziu coś adekwatnego dla siebie, bez poczucia dyskomfortu lub nieokreślonego braku. Tego rodzaju rozwiązanie pozwala na dopełnienie pracy przewodników i edukatorów muzealnych o elementy uzupełniania treści, nawiązywania do haseł-kluczy (pojawiających się zarówno w rozwiązaniach multimedialnych jak i w treściach przekazywanych przez pracowników Muzeum) oraz wszelkiego rodzaju aktywności nawiązującej do łączenia treści zawartych w przekazie multimedialnym i tradycyjnym – elementy niedopowiedzeń, aluzji, gier, zagadek i innych działań.

Istotnym elementem procesu multimedializacji jest uzyskanie akceptacji Wojewódzkiego Konserwatora Zabytków dla zaplanowanych prac montażowych w ramach wprowadzania instalacji multimedialnych w obiekcie. Adaptacja zabytkowej struktury do wyżej wymienionych celów wymaga szczególnej wrażliwości i sprawności w planowaniu, projektowaniu i realizacji działań związanych z montażem urządzeń oraz ich użytkowaniem. Już na tym etapie bezwarunkowo należy przewidzieć demontaż całości z gwarancją zachowania struktury

budynku i aranżacji wnętrza w stanie nienaruszonym wraz z planem wdrożenia takiego działania. Kolejnym elementem, jaki należy już w tym momencie przewidzieć i wpisać do projektu jest wykorzystanie tych samych środków w obiegu wtórnym – bądź w sytuacji wycofania ich z danego miejsca, bądź też w celu zaprezentowania Instytucji w innej przestrzeni, w odmiennym kontekście sytuacyjnym.

Pozytywne przeprowadzenie i zamknięcie opisanych kroków warunkuje podejmowanie kolejnych, które obejmują takie działania jak wybór eksponatów oraz ustalenie sposobu ich prezentacji. Rzecz jest trudna o tyle, że wymaga ścisłej współpracy między autorem koncepcji, pracownikami merytorycznymi, specjalistami ds. marketingu i promocji oraz edukatorami. Z ogromu przepastnych ksiąg inwentarzowych, a także spośród zasobu stanowiącego aktualny kształt ekspozycji wybrane zostały eksponaty nie tyle świadczące o doskonałości czy też wartości inwentarza, co odzwierciedlające specyfikę kolekcji, klimat samego Muzeum i szeroką gamę różnorodności zbioru w nawiązaniu do specyfiki i wartości historycznej obiektu i postaci związanych z nim przed laty. Końcowa selekcja jest wynikiem trudnego kompromisu, który rzadko satysfakcjonuje wszystkich członków zespołu. Zdecydowanego podkreślenia wymaga fakt, że na tym etapie realizacji projektu następuje definitywny kres wspólnego i jednogłośnego zadowolenia oraz pełnej akceptacji dalszych działań w obrębie zespołu, dlatego niezmiernie istotnym jest wcześniejsze ustalenie procesu zarządczego, zakresu kompetencji, siły sprawczej opiniowania poszczególnych członków zespołu oraz harmonogramu i czasu trwania poszczególnych etapów pracy.

Opracowanie scenariusza (w tym zawartość merytoryczna, funkcjonalność, parametry materiałów, obiekty, opisy, materiały dodatkowe – dźwięk i inne efekty), ustalenie sposobu prezentacji eksponatów (modelowanie, interakcje, dokładność odwzorowania, etc.), ustalenie harmonogramu wraz z określeniem formy akceptacji i odbioru poszczególnych etapów, a także określenie sposobu i terminu przeprowadzania testów, nanoszenia poprawek i odbioru końcowego – są to czynności wykonywane w porozumieniu z wykonawcą. Przejście w stadium realizacji jest momentem o tyle ważnym, że specyfika danego usługobiorcy oraz jego dotychczasowe doświadczenia rzutują w pewnym stopniu na sposób weryfikacji wcześniej powziętych założeń. Kontrola nad zleconym zadaniem przyjmuje tu raczej formę pełnej i ścisłej współpracy, nanoszenia zmian, czasem rezygnacji z pewnych elementów na rzecz pojawienia się nowych. Cierpienie, złość, frustracja i brak akceptacji są najbardziej prawdopodobnymi formami reakcji historyków i pracowników merytorycznych Muzeum na często bezwzględne cięcia i retusze dokonywane na profesjonalnych i w pełni kompetentnych opisach eksponatów. Jednak istotnym jest, by cały zespół, a przede wszystkim kadra zarządzająca miały w pamięci stawiane na samym początku cele i pierwsze założenia towarzyszące budowaniu strategii, według której powstawała koncepcja multimedializacji. Często umyka uwadze fakt, nowe media, technologie, intuicyjne i multisensoryczne rozwiązania sprzyjają, a nie przeszkadzają zdobywaniu wiedzy. Choć być może bardziej adekwatnym będzie postawienie tezy, że chodzi tu raczej o prowokowanie do samodzielnych poszukiwań, niż podawanie gotowych rozwiązań i odpowiedzi. Wszak nie jest ujmą przyznać, że użytkownik nowych rozwiązań jest, niezależnie od wieku i zaawansowania w wiedzy historycznej, osobą sprawnie poruszającą się w strukturze okien, wskaźników oraz „inteligentnych” czujników ruchu.

Etap produkcji polegający na kompletowaniu materiałów – modeli 3D, nagrań filmowych, udźwiękowienia – opracowywaniu elementów graficznych GUI oraz optymalizowaniu projektu graficznego interfejsu użytkownika wymaga pełnego zaangażowania zespołu (zarówno wewnątrz instytucji, jak ze strony wykonawcy). Osobnym wątkiem będzie sfera organizacyjna związana z zabezpieczeniem zbiorów, bezpieczeństwem osób pracujących, identyfikacją, komunikacją i szeroko pojmowaną odpowiedzialnością – zbiory, treść, prawo autorskie i inne. Choć w stosunku do całego projektu omawiany element powinien zajmować najmniej czasu, nie oznacza, że jest to najmniej skomplikowany proces. Tego rodzaju przedsięwzięciem jest ogromne wymagające dużej sprawności logistycznej i organizacyjnej, przede wszystkim ze strony Muzeum, które nie jest przyzwyczajone do np. sesji zdjęciowych, czy organizacji planu filmowego. Wewnętrzna Służba Ochrony, Administracja, Dział Głównego Konserwatora oraz pomocnicy muzealni stanowią nieodzowny element wsparcia zespołu projektowego, co przekłada się na harmonogram pracy oraz dyskomfort zwiedzających, którzy pozbawieni są możliwości obcowania z wybranymi obiektami czy też przeszczerzeniami w Muzeum.

W zależności od stopnia skomplikowania poszczególnych segmentów etap postprodukcji wieńczony weryfikacją oraz okresem testów wiąże się z nierzadko długim oczekiwaniem instytucji na efekt chwilowego zawirowania, jakim była wizyta ekip wykonawczych. Moment ten jest o tyle niebezpieczny, że w zdecydowanej większości przypadków budzi skrywane dotąd talenty reżyserskie, scenariuszowe, a także inżynierskie w zakresie projektowania instalacji multimedialnych. Warto w takich chwilach pamiętać o konkretnych zapisach w umowie, które powinny gwarantować możliwość terminowego zakończenia prac, a wszelkiego rodzaju zmiany w ramach projektu niosą zagrożenie niedokończenia inwestycji lub, co gorsza, wzrostu kosztów i wydłużenia czasu realizacji. Warto tutaj zadać pytanie: czy zasadnym jest by dyrekcja instytucji miała prawo do ostatecznej akceptacji bądź jej braku? Rzecz jasna zależy to od wielu czynników, m.in. zaufania do zespołu i koordynatora, ale również sposobu zarządzania daną jednostką organizacyjną. Zdaniem autora, nie można mówić o zasadności tego rodzaju praktyk. Koniec końców warto zastanowić się nad dopuszczeniem do głosu czynnika społecznego i przewidzieć dłuższy czas weryfikacji poprzez choćby badanie zadowolenia klienta oraz badanie stopnia przyrostu wiedzy. Takie rozwiązanie wydaje się najbardziej adekwatne w sytuacji wprowadzenia nowatorskich narzędzi, czy wręcz eksperymentu polegającego na prototypowym zastosowaniu technologicznych nowości, a o tego rodzaju działaniach mowa w przypadku multimedializacji Muzeum Narodowego w Kielcach.

* * *

Koncepcja multimedializacji Pałacu Biskupów Krakowskich w Kielcach zbudowana została w oparciu o możliwości finansowe oraz w konkretnym momencie wieloaspektowych zmian w samej Instytucji. Wzgląd na uwarunkowania spowodował decyzję o podziale całego przedsięwzięcia na kolejne etapy, które będą sukcesywnie uzupełniane zarówno w zakresie realizacji jak i rozwiązań koncepcyjnych. Wszystkie niżej wymienione rozwiązania mają poszerzyć wiedzę na temat prezentacji zbiorów Muzeum, zachęcić do zwiedzania Muzeum w odniesieniu

do lokalizacji oryginalnych eksponatów, wyeksponować detal, który często umyka uwadze zwiedzających oraz przedstawić prezentację ciekawostek związanych z eksponatem bądź jego historycznym użytkownikiem czy twórcą. Wybór kilku elementów pozwala zilustrować ogólną tendencję oraz sposób postrzegania roli i celowości wprowadzania określonych rozwiązań w przestrzeni jednego z najcenniejszych zabytków architektonicznych w Polsce.

ETAP I – APLIKACJE

Projekcja holograficzna. Katalog eksponatów zgromadzonych w przestrzeni pałacu. Osoba obcuja z aplikacją otrzymuje detal historyczny, który później odkrywać będzie podczas wędrowki w oryginalnej przestrzeni. Odwzorowane na podstawie zdjęć modele 3D obiektów wyświetlane są z dodatkowymi informacjami na ich temat. Opisy powstawały w oparciu o opracowania pracowników merytorycznych oraz materiały źródłowe. Katalog jest aplikacją otwartą, zatem istnieje możliwość rozbudowywania i uzupełniania treści na dalszym etapie modernizacji ekspozycji lub na użytek wystaw czasowych i innych wydarzeń.

Interaktywne lustro. System pozwala nałożyć na rejestrowany przez kamerę wizerunek użytkownika obraz kostiumu wybranego z bazy dostępnych eksponatów. W efekcie zwiedzający ma możliwość zobaczenia siebie w wirtualnym lustrze. Rozwiązanie ma umożliwić prezentację ubiorów i ich elementów charakterystycznych dla wybranych epok i postaci. Materiałem wyjściowym do powstania wirtualnych kostiumów są eksponaty ze zbiorów Muzeum Narodowego w Kielcach – zarówno elementy ubiorów, jak i ich przedstawienia w malarstwie – co pozwala odbiorcy rozszerzać pozyskaną wiedzę historyczną na kilku płaszczyznach przekazu. Rozwiązanie wykorzystujące rzeczywistość rozszerzoną, pozwala na oglądanie własnej sylwetki w animowanym w przestrzeni lustra kostiumie z epoki albo wraz z określonym historycznym atrybutem, a ponadto pozwala na obcowanie z materią sztuki użytkowej i wzornictwa w sposób dotąd niespotykany, co zarazem stanowi znakomite uzupełnienie i praktyczne skonfrontowanie dotychczasowych doświadczeń na horyzoncie zdobywania wiedzy historycznej przez żywy kontakt z eksponatem. Dodatkowa informacja o możliwości zidentyfikowania kostiumów w przestrzeni wystawienniczej i obcowania z oryginałem wprowadza element poszukiwania, co w znacznym stopniu zmienia charakter zwiedzania i postrzeganie Muzeum.

Wirtualny spacer. Wirtualny spacer rozumiany jest jako aplikacja 3D pozwalająca na swobodne przemieszczanie się po wymodelowanym terenie, w którym użytkownik całkowicie kontroluje przebieg i trasę oraz sam decyduje o elementach, na które chce zwrócić szczególną uwagę. Tak przygotowana aplikacja zawiera również elementy interaktywne. Aplikacja pozwala na zintegrowanie jej z dotykowymi urządzeniami służącymi do wyświetlania tj. monitory dotykowe lub inne urządzenia interaktywne. Spacer został przygotowany w postaci przestrzennej wizualizacji architektonicznej i dotyczy pomieszczeń odwzorowanych w technologii 3D. Modele traktowane są jako bryły 3D, które w trzech wymiarach można obracać, przesuwać oraz przybliżać i oddalać. Spacer jest prezentowany z perspektywy przechodnia poruszającego się po komnatach. Aplikacja

taka charakteryzuje się generowaniem sceny w czasie rzeczywistym, możliwością interakcji z obiektami w scenie np. wyborem zabytkowej wazy i obejrzeniem jej pod postacią modelu 3D oraz możliwością poruszania się po scenie w trzech wymiarach (przód – tył, góra – dół, lewo – prawo). Modele obiektów wykonane w jakości fotorealistycznej pod względem odwzorowania geometrii, zastosowanych materiałów i tekstur, przy wykorzystaniu efektów graficznych tj. zaawansowane efekty oświetlenia, cieniowanie, przezroczystość, odbicia, mapowanie wypukłości powierzchni. Każdej komnacie oraz każdemu modelowi towarzyszy stosowny opis obiektu w nawiązaniu do określonych faktów historycznych. Aplikacja została przygotowywana w wersji off-line, czyli do działania z poziomu dysku lokalnego komputera, na którym jest zainstalowana. Po uprzednim skompresowaniu może zostać również umieszczona na stronie internetowej jako aplikacja do pobrania.

Avatar. Trójwymiarowe postaci oraz elementy ubioru obronnego i broni, ilustrujące modele uzbrojenia i odzieży obronnej w poszczególnych epokach w celu ich prezentacji w formie interaktywnej gry komputerowej. Modele broni oraz postaci traktowane są jako bryły 3D, które w trzech wymiarach można obracać, przesuwać oraz przybliżać i oddalać. Aplikacja charakteryzuje się generowaniem sceny w czasie rzeczywistym, a także możliwością interakcji z obiektami w scenie. Ogólna koncepcja zakłada, że forma gry komputerowej pozwoli użytkownikowi pozyskać wiedzę na temat danego przedmiotu, uzbrojenia oraz historii działań zbrojnych w oparciu o przykładowe eksponaty. Wszystkie elementy uzbrojenia oraz kostiumy zbrojne pochodzą ze zbiorów Muzeum Narodowego w Kielcach i rozszerzane są o opisy historyczne wskazujące na źródło pochodzenia, funkcje oraz historię eksponatu.

ETAP II – PAŁAC ŻYJE

Eksperyment w postaci impresji audiowizualnej, iluminacji świetlnej i narracji historycznej w „ożywionej” a ponadto „inteligentnej” przestrzeni zabytkowych komnat. Instalacja multimedialna w alkierzu na piętrze to swoista jaskinia multimedialna, która poprzez elektrostatyczną szybę o zmiennych stopniach transparenacji wprowadza użytkownika do historii pałacu, jego fundatorów i rezydentów. Prezentacja składa się z trzech elementów:

- iluminacji świetlnej,
- prezentacji audiowizualnej,
- fabularyzowanej opowieści filmowej.

Instalacja multimedialna pozwala na ekspozycję wnętrza, dekoracji, funkcji alkierza i wybranych pomieszczeń przy pomocy urządzeń do interaktywnej emisji filmu i systemu synchronizacji światło-dźwięk-obraz. Odwiedzający zwiedza alkierz za pośrednictwem szklanej tafli wyposażonej w czujnik zbliżeniowy inicjujący projekcję i iluminację wraz z oprawą dźwiękową ekspozycji w stopniowy, tajemniczy sposób, co umożliwi wejrzenie do głębi historii tego miejsca. Projekcja prezentuje materiał audiowizualny w postaci impresji odnoszącej się do historii pałacu i postaci w nim rezydujących oraz w sposób spójny z innymi elementami wystawy ukazuje detale architektoniczne i elementy umeblowania. Fabularyzowana opowieść bazuje na faktach histo-

rycznych, a jej uzupełnieniem jest narracja towarzysząca prezentacji eksponatów w makroskali oraz iluminacja świetlna, czemu towarzyszy oprawa muzyczna wraz z opowieścią narratora.

Elementy konstrukcyjne, sprzęt i rozwiązania sieciowe pozwalają na nieinwazyjny montaż instalacji, łatwy dostęp do całej przestrzeni alkieryza i wszystkich eksponatów oraz bezproblemowy demontaż instalacji i usunięcie wszystkich jej elementów w każdej chwili bez uszczerbku dla aranżacji wnętrza i jego architektury.

ZAKOŃCZENIE

Ewaluacja, jako naturalny element realizacji projektu, jest narzędziem o tyle wartościowym, że pozwala w sposób racjonalny wyjaśnić źródło i sposób osiągnięcia sukcesu. Nade wszystko istotnym jest odnotowanie błędów i zagrożeń, które z racji wprowadzania rozwiązań nietypowych były trudne do przewidzenia. Ponieważ jednak konglomerat zwany potocznie multimediami bardzo szybko się dezaktualizuje, co w najbardziej brutalny sposób obnażają rozwiązania multimedialne w muzeach i nie sposób na tym horyzoncie mówić o jakichkolwiek gwarancjach profesjonalizmu i dobrego wykonania, należy narzędzie ewaluacji traktować jako wstęp do kolejnego procesu planowania. To nieodzownie musi łączyć się ze świadomością, że w momencie uruchomienia nawet najsmielszej technologicznie instalacji muzeum zbliżyło się do chwili jej wyłączenia.

Nawiązując do pojawiających się w dyskursie z pogranicza wiedzy o mediach i nowych technologii pytań należy w tym momencie podjąć zagadnienie: *Co po multimediach?* Najbardziej adekwatnym wydaje się ukłon w kierunku kustosza – eksponat obroni się sam.

Wojciech Pazik

THE MUSEUM' S REALITIES: HISTORICAL – VIRTUAL – EXPANDED.

*The Palace of the Cracow Bishops in Kielce as an example
of the implementation of multimedialisation in a historic building.*

The article describes the process leading to the implementation of multimedialisation in a historic building. The multifaceted presentation has been divided into three parts: description of strategy building, concept creation and preparation of the scenario outline. The author emphasizes here the aspects related to the museum's history, inventory, as well as its educational and promotional activities. Next he presents a case study and a description of the implementation process, uniting its formal and theoretical aspects, and a description of the pertinent processes. The last part of the text is concerned with the process organisational aspects in the context of new, experimental approach to the idea of innovative media and technology in the museum environment. The case study in question concerns the Palace of the Cracow Bishops in Kielce, as a National Museum venue where multimedia implementation has found its prototypical realisation.

Wojciech Pazik