

Anna Ziębińska-Witek

Zwrot performatywny w muzeach : między teorią a praktyką

Teksty Drugie : teoria literatury, krytyka, interpretacja nr 1 (145), 293-308

2014

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.

Komentarze

Anna Ziębińska-Witek

Zwrot performatywny w muzeach – między teorią a praktyką

Współczesna refleksja muzeologiczna często kwestionuje cele i założenia muzeum modernistycznego, instytucji, która pojawiła się w XIX wieku i osiągnęła apogeum na początku wieku XX. Wielu badaczy akcentuje prekursorski charakter nowo powstających placówek muzealnych oraz całkowitą zmianę technik i strategii wystawienniczych ewoluujących w stronę teatralności, performatywności i interaktywności osiąganych dzięki zastosowaniu nowoczesnych technologii multimedialnych i symulacji¹.

Historyk Dipesh Chakrabarty twierdzi, że sytuacja w muzeach odzwierciedla szerszy konflikt między współistniejącymi współcześnie dwoma modelami demokracji: pedagogicznym i performatywnym. Demokracja pedagogiczna zakłada, że do bycia obywatelem i uczestnictwa w kulturze wysokiej należy się przygotować przez edukację. To zadanie spełniają takie instytucje

Anna Ziębińska-Witek – dr hab., pracuje w Instytucie Kulturoznawstwa Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej. Autorka m.in. książek *Holocaust. Problemy przedstawiania* (2005) i *Historia w muzeach. Studium ekspozycji Holokaustu* (2011) oraz przekładu studium Berela Langa *Nazistowskie ludobójstwo. Akt i idea* (2006). Stypendystka Fundacji Kościuszkowskiej oraz Fundacji Fulbrighta. Kontakt: aziebin@poczta.onet.pl

¹ Zob. np. B. Kirshenblatt-Gimblett *The museum as catalyst*, Keynote address, Museums 2000: Confirmation or challenge, organized by ICOM Sweden, the Swedish Museum Association and the Swedish Travelling Exhibition/Riksställningar in Vadstena, Sept 29, 2000, w: <http://www.nyu.edu/classes/bkg/web/vadstena.pdf>, s. 4 (dostęp: 20.09.2009).

jak uniwersytety, muzea czy biblioteki. Najważniejsza w tym modelu jest zdolność do abstrahowania (abstrakcjami są najważniejsze dla tej demokracji kategorie jak naród, tożsamość, klasa społeczna), głównym medium pozostaje język pisany (najlepiej wyraża abstrakcje), w publicznej dyskusji najwyżej ceni się racjonalność, a istnienie sfery publicznej jest wartością samą w sobie. Pedagogiczny model demokracji ukształtowany w wieku XIX jest w dalszym ciągu obecny w kulturze współczesnej, jednak od lat 60. XX wieku ma konkurencję w postaci modelu performatywnego. Na pojawienie się tego ostatniego miał wpływ masowy konsumpcjonizm i masowe media. Zgodnie z nowym paradygmatem każdy człowiek jest konsumentem/klientem świadomym swoich praw do przyjęcia lub odrzucenia produktu. Nie potrzebuje edukacji, by stać się obywatelem, samo bycie człowiekiem oznacza bycie istotą polityczną. Demokrację performatywną współkształtuje kulturowy relatywizm, pragnienie poszukiwania własnej tożsamości, krytyka postkolonialna, multikulturalizm etc. Model performatywny ma za podstawę wiedzę ucieleśnianą (*embodied*) i zmysłową (*sensual*), a nie racjonalność².

W modelu pedagogicznym tylko myślenie analityczne dawało dostęp do „prawd” w rodzaju praw rządzących społeczeństwem, ogólnych zasad ekonomicznych, historycznych czy biologicznych. Aspekt zmysłowy, silny w demokracji performatywnej, zmienia rolę wizualności i innych praktyk bazujących na zmysłach. W modelu pedagogicznym nie brakowało map czy wykresów, ale miały one na celu wizualizację abstrakcji. W modelu performatywnym zmysłowość staje się czynnikiem kluczowym. Muzea są instytucjami otwartymi dla wszystkich i nie trzeba mieć specjalnych kompetencji, żeby przekroczyć ich progi, dlatego bardziej niż inne instytucje (np. uniwersytety) ulegają presji kultury masowej i otwierają się na doświadczenie zmysłowe³.

Tezy Chakrabarty’ego potwierdza paradygmat „nowej muzeologii” obecny w refleksji nad muzeami od końca lat 80. XX wieku⁴. Zgodnie z jego postulatami muzea głoszą odejście od ściśle kontrolowanych narracji określających drogę przez ekspozycję w stronę bardziej elastycznych kompozycji zachęcających widzów do kierowania się swoimi zainteresowaniami i tworzenia swoich własnych dróg poprzez wystawę. Fundamentalną zmianę ma stanowić przejście od – jak określa to Barbara

2 D. Chakrabarty *Museums in late democracies*, „Humanities Research” 2002 vol. IX, no. 1, s. 5-7.

3 Tamże, s. 7-9.

4 O „nowej muzeologii” zob. np. A. Ziębińska-Witek *Historia w muzeach. Studium ekspozycji Holokaustu*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2011, s. 25-32.

Kirshenblatt-Gimblett – muzeologii informacyjnej do performatywnej. Pierwsza miała spełniać funkcję neutralnego narzędzia dla transmisji danych, druga ma odkrywać rolę muzeum jako narzędzia przekazywania wiedzy, przedstawiać instytucję, która jest (nie-neutralnym) medium. Muzeologia performatywna zakłada, że muzeum nie dostarcza rozmaitych technologii, ale samo jest technologią, czyli zespołem technik, metod i umiejętności. Muzeum staje się medium działającym na swoich własnych zasadach, i co więcej, ma to być widoczne dla odwiedzającego⁵.

Są jednak badacze, którzy powyższe postulaty i przekształcenia oceniają jedynie w kategoriach ewolucji technologicznej. Stojącą za metamorfozą instytucji muzeum filozofię uznają za odbiegającą od rzeczywistości rozważania teoretyczne, zaznaczając, że tak naprawdę praktyka muzealna odległa jest od głoszonych haseł i faktycznie nie zmieniła się od XIX wieku⁶. Warto to zagadnienie poddać refleksji, gdyż wskazuje na problem istotny, chociaż jeszcze do końca niezdefiniowany. Można bowiem zasadnie argumentować, że muzea, definiując się niejako od nowa w zmieniającej się rzeczywistości społecznej, pragną zachować zarówno swój autorytet kulturowy jak i funkcje, które zostały im „przydzielone” pod koniec XIX wieku. Zmiany dotyczą jedynie promowanych przez te instytucje treści, a i to nie zawsze. Performatywność pozostaje hasłem nierrealizowanym w wymiarze praktycznym.

W swojej pracy dotyczącej muzeów poddałam krytyce rzekomą nowatorskość teatralności i performatywności muzealnej w rozumieniu Barbary Kirshenblatt-Gimblett⁷. Z klasycznym podziałem na widzów i ekspozycję – co pozwala na użycie metafory teatralizacji przedsięwzięcia – mamy do czynienia od początków istnienia muzeów, jeszcze kiedy funkcjonowały w formie gabinetów osobliwości. Sam fakt, że publiczność „jest ruchoma”, nie może być tu również czynnikiem wyróżniającym współczesne doświadczenie muzealne. Tony Bennett tak pisze o muzeach XIX-wiecznych:

Narracyjna maszyna muzeum dostarcza kontekstu dla performance'u jednocześnie cielesnego i intelektualnego [...] o tyle, o ile ewolucyjne narracje, które wprowadza, są realizowane przestrzennie w formie tras, które, jak się oczekuje, a nawet wymaga, odwiedzający musi przemierzyć.⁸

5 B. Kirshenblatt-Gimblett *The museum as catalyst*, s. 8 i 11.

6 D. Preziosi *Philosophy and the ends of the museum*, w: *Museum philosophy for the twenty-first century*, ed. H.H. Genoways, Altamira Press, Lanham, MD 2006, s. 69-78.

7 A. Ziębińska-Witek *Historia w muzeach*, s. 42-51.

8 T. Bennett *The birth of the museum. History, theory, politics*, Routledge, London–New York 1995, s. 179.

Innymi słowy, przekaz muzealny może być realizowany jedynie przez fizyczną aktywność odwiedzającego, co oznacza, że środowisko ekspozycyjne (*exhibitionary environment*) jest jednocześnie performatywne. Zasada nim rządząca jest jasna: to marszruta, która je organizuje⁹.

Muzeologia performatywna w definicji Kirschenblatt-Gimblett (muzeum jako technologia czy nie-neutralne medium) też nie jest rewolucyjna, gdyż od czasu klasycznych już dzisiaj prac Marshalla McLuhana wiemy, że „środek przekazu sam jest przekazem” i że jedynie

przyglądając się z boku jakiejś strukturze czy medium, można dostrzec ich zasady i siłę oddziaływania. Każdy środek przekazu ma bowiem moc narzucania własnych założeń ludziom nieostrożnym.¹⁰

Podobne definicje performatywności można zastosować właściwie do każdego muzeum publicznego, zarówno współczesnego, jak i XIX-wiecznego. Samo przebywanie w przestrzeni ekspozycyjnej i spacerowanie po wystawie jest oczywiście działalnością poznawczą, twórczą oraz doświadczeniem intelektualnym i emocjonalnym. W moim jednak rozumieniu performatywność oznacza interaktywny kontakt z wystawą/obiektom, pozostawienie widzom miejsca nie tyle na interpretację czy reinterpretację skończonego dzieła, ile na aktywność, bez której dzieło nie zaistnieje.

Istotą performance’u według Eriki Fischer-Lichte jest na nowo zdefiniowana relacja między przedmiotem i podmiotem, oglądającym i oglądanym, widzem i przedstawiającym. Podstawą tradycyjnej/klasycznej estetyki jest klarowne oddzielenie podmiotu od przedmiotu.

Artysta, podmiot (1) tworzy dzieło sztuki jako niezależny od niego samego artefakt, dzieło o ustalonej formie, możliwe do przekazania innym, czyli istniejące niezależnie od swego twórcy. Na tym koniecznym założeniu opiera się przekonanie, że dowolny odbiorca, podmiot (2) może uczynić z tego artefaktu przedmiot swojej percepcji i interpretacji. Taki posiadający określoną formę, niezależny od twórcy artefakt, dzieło sztuki o przedmiotowym charakterze gwarantuje odbiorcy, że będzie mógł ponowić swój akt percepcji, wciąż odkrywać nowe elementy strukturalne i przypisywać im nowe i odmienne sensy.¹¹

9 Tamże, s. 183 i 185.

10 M. McLuhan *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. N. Szczucka, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004, s. 44.

11 E. Fischer-Lichte *Estetyka performatywności*, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, Księgarnia Akademicka, Kraków 2008, s. 20.

Performance z kolei jest wydarzeniem, w którym biorą udział wszyscy obecni, nie ma niezależnego przedmiotu, ale raczej dwa zależne od siebie podmioty. Działania podmiotów zmuszają do kolejnych działań. „W efekcie tego procesu dychotomiczna relacja podmiot/przedmiot zmieniła się w dynamiczną współzależność, w której prawie nie sposób było wyraźnie oznaczyć pozycji podmiotu i przedmiotu, ani ich od siebie jednoznacznie odróżnić”¹². W wydarzeniu biorą udział wszyscy – choć w różnym stopniu i w rozmaitych funkcjach, dlatego tradycyjne kategorie produkcji, artefaktu i recepcji tracą sens i dopiero wtedy można mówić o nowej estetyce performatywności¹³.

Wystawa muzealna o charakterze performatywnym nie mogłaby więc stanowić dzieła ukończonego, ale raczej wyznaczałaby pole aktywności odbiorców i dopiero w efekcie ich partycypacyjnych zachowań uzyskiwałyby swój ostateczny wymiar. Staliby się oni w ten sposób uczestnikami, wykonawcami i współtwórcami ekspozycji. Oznaczałoby to jednocześnie, że kuratorzy rezygnują z przekazania widzom z góry ukształtowanej i wyselekcjonowanej wiadomości, oferując im w zamian możliwość uczestnictwa w swoistej grze pozwalającej na samodzielne nadawanie znaczeń pojedynczym obiektom i całej ekspozycji.

Relatywnie łatwo stworzyć warunki do podobnego doświadczenia w muzeach i galeriach sztuki. Interaktywne dzieło sztuki przybiera kształt wydarzenia. Pisze Ryszard Kluszczyński:

Wytwór artysty nie stanowiąc finalnego, skończonego dzieła, wyznacza w zamian pole aktywności odbiorców, których interaktywne działania powołują do istnienia dzieła-wydarzenia. Niezależnie więc od tego, jaką postać uzyskuje finalny produkt indywidualnej pracy artysty, dzieło interaktywne odnajduje swój rzeczywisty, ostateczny wymiar dopiero w efekcie partycypacyjnych zachowań odbiorców. Ci ostatni stają się w ten sposób uczestnikami, wykonawcami bądź (współ)twórcami dzieła-wydarzenia.¹⁴

O performatywnie wytworzonych „zdarzeniach” jako zjawisku dominującym we współczesnej sztuce pisze również Anna Zeidler-Janiszewska, która zaznacza, że

12 Tamże, s. 20-21.

13 Tamże, s. 22.

14 R.W. Kluszczyński *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 217.

ich celem jest tyleż cielesne, co myślowe doświadczenie przez wszystkich uczestników stanu ambiwalencji (destruującego znane i akceptowane w życiu porządku) i w efekcie – przeżycie metamorfozy...¹⁵

Aspekt performatywny jest obecny (niejako z definicji) w sztuce instalacji, która akcentuje dynamiczną relację między dziełem i odbiorcą i w zasadzie poddaje się wyłącznie aktywnym, indywidualizującym ją doświadczeniom odbiorczym. Nawet zmiana pozycji w przestrzeni wyznaczonej przez instalację może ustanowić nową perspektywę jej doświadczenia¹⁶. Istnieje zatem wiele możliwości wykorzystywanych chętnie przez artystów i kuratorów do aktywizacji odbiorcy-interaktora i tworzenia przestrzeni (nie tylko w muzeum) do doświadczeń performatywnych, interaktywnych i partycypacyjnych.

W przypadku ekspozycji historycznych problem jest dużo bardziej złożony. Najłatwiej zamienić ekspozycję w wydarzenie performatywne w przypadku wystaw posługujących się rekonstrukcją, gdyż ze swej natury bliskie są inscenizacji. Mam tu na myśli rekonstrukcje zabudowy wiejskiej (popularne skanseny) i miejskiej¹⁷.

Podobne miejsca określa się w literaturze przedmiotu „żyjącymi muzeami” (*living museums*) i wyróżnia się dwa rodzaje inscenizacji/interpretacji w zależności od tego, w której osobie wypowiadają się przebrani w kostiumy z epoki pracownicy muzealni, informując odwiedzających o portretowanych przez siebie życiu i czasach. Mamy zatem interpretację w pierwszej (*first-person interpretation*) lub trzeciej osobie (*third-person interpretation*), w obu przypadkach w czasie teraźniejszym¹⁸. Scott Magelssen proponuje tworzenie interpretacji również w drugiej osobie (*second-person interpretation*), co miałoby oferować widzom nie tylko możliwość obserwacji, lecz także współkreowania (razem z pracownikami muzeum) trajektorii narracji historycznej. Po uzyskaniu określonych informacji odwiedzający sami mogliby podejmować decyzje wynikające z ich własnego rozumienia sytuacji, etyki, wiedzy i kreatywności. Postawienie ich w obliczu konkretnych możliwości i wyborów mogłoby według

15 A. Zeidler-Janiszewska *Progi i granice doświadczenia (w) nowoczesności*, w: *Nowoczesność jako doświadczenie*, red. R. Nycz, A. Zeidler-Janiszewska, Universitas, Kraków 2006, s. 36.

16 R.W. Kluszczyński *Sztuka interaktywna...*, s. 99.

17 W Polsce pierwszy Skansen Miejskiej Architektury Drewnianej powstał w Łodzi, przy Muzeum Włókiennictwa w 2008 roku. Warto też wspomnieć o projekcie budowy w dolinie rzeki Białej Łady miasta na szlaku kultur kresowych, któremu patronuje fundacja Biłgoraj XXI, oraz o rekonstrukcji prowincjonalnego przedwojennego miasteczka w Muzeum Wsi Lubelskiej w Lublinie.

18 S. Magelssen *Making history in the second person: post-touristic considerations for living historical interpretation*, „Theatre Journal” 2006 vol. 58, no. 2, s. 292.

badacza otworzyć przed nimi „bogactwo dyskursu historycznego” i uświadomić, że historia nie rozwija się zgodnie z jakimś planem (na przykład boskim) czy według ustalonych zasad (na przykład patriotycznych)¹⁹. Oczywiście na pierwszy plan wysuwa się tu emocjonalne zaangażowanie i przeobrażenie widza (*spectator*) w aktora i uczestnika wydarzeń (*spec-actor*).

Wszystko razem można określić jako interaktywną strategię, czyli – zgodnie z definicją Kluszczyńskiego – swoisty scenariusz projektujący zachowania odbiorców i dynamikę dzieła-wydarzenia²⁰. W centrum tej strategii (badacz określił ją jako strategię spektaklu) znajduje się samo wyróżnione wydarzenie. Pozycja odbiorcy-obszerytora jest zredefiniowana, gdyż nie tylko kontempluje on spektakl, ale wchodzi z nim w interakcję, która wymaga podejmowania różnych czynności. Od publiczności oczekuje się aktywności, co warunkuje wydarzenie i sprawia, że stają się oni jego częścią. Mamy tu do czynienia z czymś w rodzaju obserwacji uczestniczącej²¹.

Historycy jednak zdecydowanie krytykują rekonstrukcje za nieścisłości historyczne, romantyczną koncepcję przeszłości, typowo konsumpcyjny i rozrywkowy charakter. Za bardziej poprawne i zgodne z oficjalną wersją historii uchodzą tradycyjne i najpopularniejsze na naszym gruncie ekspozycje muzealne przedstawiające przeszłość jako ilustrowaną narrację. Rezygnacja z ekspozycji historycznych w postaci linearnej dydaktycznej narracji wspieranej wybranymi przez kuratora obiektami niesie ze sobą – według historyków i kuratorów – określone niebezpieczeństwa. Koherentna, uporządkowana wystawa muzealna ma nie tylko przyciągać uwagę, ale służyć kreowaniu solidnych fundamentów kulturowych i dawać poczucie bezpieczeństwa w czasach ciągłych zmian i ogólnej niestabilności charakterystycznej dla postmodernistycznej kompresji czasu i przestrzeni oraz relatywizmu powodującego erozję poczucia przynależności do miejsca.

Celem historyków i kuratorów pozostaje zatem zaprezentowanie w muzeum oficjalnej wersji przeszłości, stworzonej na bazie dostępnych źródeł i podbudowanej autorytetem akademickiej historiografii. Performatywny spektakl pozwalający widzom na samodzielne interpretacje i wnioski pozostaje w sferze rozważań teoretycznych. Przykładem potwierdzającym taką tezę jest otwarte w Warszawie w 2004 roku Muzeum Powstania Warszawskiego. Muzeum chętnie reklamuje się jako nowoczesne, wyjątkowe i niepowtarzalne. Na stronie internetowej możemy przeczytać, że ekspozycja oddziałuje obrazem, światłem i dźwiękiem, a efekty multimedialne „przybliżają powstającą

19 Tamże, s. 298, 304 i 308.

20 R.W. Kluszczyński *Sztuka interaktywna...*, s. 218.

21 Tamże, s. 259, 261, 289.

rzeczywistość". Dla zwiedzających przygotowano „scenerię sprzed sześćdziesięciu lat”, co pozwala im spacerować „po granitowym bruku wśród gruzów niszczonej Stolicy”²².

Muzeum trudno odmówić atrakcyjności, która przekłada się na sukces frekwencyjny. Akcentowanie „zmysłowości” oraz doświadczenia „cielesnego” jest bezpośrednim nawiązaniem do nowych modeli i strategii wystawiennictwa sprzeciwiających się „bezcielesności” procesu uczenia charakterystycznego dla muzeów modernistycznych. Jednak twierdzę, że Muzeum Powstania Warszawskiego mimo zaawansowania technologicznego i dużej pomysłowości w przyciąganiu uwagi młodzieży (to właśnie młodzi ludzie stanowią dla muzeum grupę docelową) w swojej wymowie jest bardzo tradycyjne – przedstawia opowieść heroiczną, romantyczną, z rysem mesjanistycznym. Powstanie jest w nim pokazane w wymiarze transcendentalnym jako walka dobra ze złem. Ekspozycja wartościuje pozytywnie śmierć ponoszoną w imię wyższych wartości i uwzniośla cierpienie. Muzeum podkreśla wagę walki o wolność i o honor, wojnę przedstawia głównie w kategoriach chwały narodowej, co jest zgodne z XIX-wiecznym wyobrażeniem patriotyzmu w kontekście walk narodowowyzwoleńczych. Ta swoista „pedagogika cierpienia” nie ma nic wspólnego z nowoczesną wizją historii podejmującą wysiłek pokazania wydarzeń historycznych z różnych (czasem kontrowersyjnych) perspektyw i akcentującą wielość interpretacji.

Sama obecność nowych mediów w muzeach nie jest wyznacznikiem ich prekursorskiego czy nowatorskiego charakteru, nie oznacza bowiem automatycznie nowych sposobów reprezentacji i dostępu do przeszłości. Jak pisze Ryszard Kluszczyński, nowe media z reguły pozostają na usługach tradycyjnych zadań muzealnych, takich jak administrowanie zasobami muzealnymi czy pomoc w pracy edukacyjnej lub zachęcanie do wizyt na wirtualnych stronach muzeum. Badacz twierdzi jednak, że sytuacja zmienia się diametralnie, gdy w grę wchodzi wprowadzenie do muzeum sztuki nowych mediów: multimedialnej, cyfrowej, interaktywnej. Muzea zwykle szczelnie zamykają się przed tą formą twórczości²³.

Powyższe tezy potwierdzają badania Anny Reading, która postanowiła sprawdzić, jak wykorzystywane są multimedia w muzeach historycznych. Badaczka doszła do wniosku, że użycie nowych mediów w większości przypadków nie kreuje nowych relacji z przeszłością, ale powiela znane już wzory. Technologia jedynie umacnia istniejące tendencje, używając znanych obrazów, wyobrażeń i koncepcji. Technologia, wykorzystując model encyklopedyczny,

22 Zob. http://www.1944.pl/o_muzeum/ekspozycja/ (dostęp: 27.08.2013).

23 R.W. Kluszczyński *Sztuka interaktywna...*, s. 265.

dostarcza po prostu bardziej szczegółowych informacji, podąża ustalonymi już od dawna ścieżkami (zarówno w kwestiach estetyki, jak i treści), umacnia istniejące tendencje, wykorzystuje ikoniczne obrazy, reprodukuje ustalone formy medialne²⁴.

Rozwiązania technologiczne nie pozostają jednak bez wpływu na reprezentację, a ekspozycja w Muzeum Powstania Warszawskiego stanowi doskonały przykład na to, jak bardzo nieneutralnym medium jest instytucja muzeum. Anachroniczne treści przedstawiane w atrakcyjny wizualnie i nowoczesny sposób mogą wydawać się intrygujące, pociągające, modne i popularne. Nie pomagają one artykułować od nowa pamięci o przeszłości, nie mówiąc już o jakiegokolwiek krytycznej nad nią refleksji. Jaskrawym przykładem jest Sala Małego Powstańca, fragment ekspozycji przeznaczony dla dzieci, gdzie – jak czytamy na stronie internetowej Muzeum – mogą one uczyć się historii, „oglądając teatrzyk powstańczy czy wcielając się w rolę harcerskich listonoszy i sanitariuszek. Najmłodszy goście mają do dyspozycji repliki dawnych zabawek, gry planszowe i puzzle”²⁵. Mam poważne wątpliwości co do sensu przedstawiania wojny jako zabawy w „dobre” i „złe”, a szczególnie co do możliwości „wcielania się” w pozytywne bohaterów akcji. Celem nie jest edukacja, ale raczej ideologiczna indoktrynacja przez niewinną, jakby się zdawało, rozrywkę.

Tradycyjność narracji muzealnej w Muzeum Powstania Warszawskiego przejawia się również w chronologicznym rozwoju opowiadanej historii (wspieranym dodatkowo kartkami z kalendarza towarzyszącymi każdemu fragmentowi ekspozycji²⁶) czy w linearności podkreślonej obiektami kluczowymi dla przebiegu zdarzeń. Obiekty ilustrują opowieść, widz wraz z podróżą przez muzeum przemieszcza się w czasie historycznym. Znajduje tu zastosowanie model charakterystyczny dla kina fabularnego, gdzie akcja ma swój początek, rozwinięcie i zakończenie. Ten zabieg pozwala skupić dużą liczbę wydarzeń na małej przestrzeni. Nie krytykuję tego modelu ani go nie wartościuję, zaznaczam tylko, że jest on tradycyjnie wykorzystywany w muzeach historycznych i pozwala na promowanie określonej wersji wydarzeń i narzucanie im jednego znaczenia przy równoczesnym wykluczeniu innych.

24 A. Reading *Digital interactivity in public memory institutions: the uses of New Technologies in Holocaust museums*, „Media Culture & Society” 2003, vol. 25, s. 67-85.

25 Zob. http://www.1944.pl/o_muzeum/ekspozycja/ (dostęp: 29.08.2013).

26 „Powstanie dzień po dniu! Na ekspozycji Muzeum Powstania Warszawskiego można znaleźć ponad 60 kartek z kalendarza opisujące dzień po dniu historię Powstania Warszawskiego. Kalendarium rozpoczyna się 27 lipca 1944, a kończy 5 października 1944, w dniu wyjścia z Warszawy ostatnich pułków żołnierzy Armii Krajowej” http://www.1944.pl/historia/kartki_z_kalendarza/ (dostęp: 28.08.2013).

Można oczywiście argumentować, że Muzeum Powstania Warszawskiego należy do nowego typu muzeów historycznych zwanych „narracyjnymi”, jednak od przynajmniej dwudziestu lat takie muzea weszły już do kanonu reprezentacji wydarzeń historycznych (przynajmniej w świecie zachodnim). Trudno w chwili obecnej mówić o nowatorstwie podobnych rozwiązań.

Vivian Patraka sądzi, że niektóre muzea historyczne (np. muzea Holocaustu, a Muzeum Powstania Warszawskiego świadomie wzorowało się na United States Holocaust Museum w Waszyngtonie) stają się performatywne dlatego, że główni bohaterowie nie żyją i widzowie muszą przez akty interpretacji i reinterpretacji – określone przez badaczkę mianem aktów performatywnych (*perform acts*) – stworzyć znaczenie i pamięć. Mamy tu do czynienia, jak pisze Patraka, ze skomplikowaną, zatłoczoną sceną, która wymaga od widzów określonego typu oglądu (*spectatorial gaze*) i zachowania. Publiczność przemienia się w świadków i przekształca swoją pamięć w pamięć historyczną, co sprawia, że możemy mówić o środowisku performatywnym, gdyż bycie świadkiem jest aktywnym procesem oglądania (*spectatorship*), a nie pasywną „konsumpcją” spektaklu²⁷. Trudno mi jednak zgodzić się z powyższą argumentacją, gdyż przyjmując taką tezę, musielibyśmy uznać wszystkie muzea za „środowiska performatywne” (ich tematem jest przeszłość, główni bohaterowie wydarzeń z reguły już nie żyją), co spowodowałoby rozmycie się pojęcia i utratę przez nie operacyjności.

W nowych teoriach muzealnych ważniejsze niż zmiana statusu obiektu lub zaawansowanie technologiczne wydają mi się modyfikacja postawy wobec publiczności muzealnej, transparentność działań kuratorów oraz gotowość do podzielenia się z widzami autorytetem i kontrolą nad dziedzictwem kulturowym. Ani w Muzeum Powstania Warszawskiego (ani żadnym innym nowo powstałym, jak Fabryka Oskara Schindlera, czy dopiero planowanym, jak Muzeum Historii Polski czy Muzeum II Wojny Światowej) nie widać chęci do redefinicji tożsamości instytucji czy kuratorskich praktyk, którym tradycyjnie przypisana jest władza nad wiedzą o przeszłości. Wersja prezentowana w muzeach jest wersją oficjalną i ostateczną. Odwiedzający przez swoje osobiste narracje mogą ją co najwyżej wspierać lub odrzucić.

Wolność oferowana publiczności jest w opinii kuratorów swoistym zagrożeniem, gdyż podważa podstawowe zasady budowania ekspozycji, którymi są klarowność i precyzja w reprezentacji danego problemu/tematu/zagadnienia. Wciąż aktualna jest zasada, że idealne spojrzenie odbiorcy powinno być tożsame ze spojrzeniem twórcy wystawy i tak neutralne, jak to tylko możliwe. Innymi słowy, wystawy przybierają formę wykładu bez wykładowcy. Odwiedzający zachowują odpowiedni dystans do ekspozycji, dzieła sztuki czy obiektu.

27 V.M. Patraka *Spectacular suffering. Theatre, fascism and the Holocaust*, Indiana University Press, Bloomington, Indianapolis 1999, s. 122 i 124.

Gabloty są umieszczone na optymalnej wysokości, muzealne sale dokładnie zaaranżowane – każda z odpowiednią grupą artefaktów umieszczonych we właściwych miejscach, co ma umożliwić absorpcję jak największej ilości materiału. Odwiedzający ma status neutralnego obserwatora spacerującego w zaplanowany sposób przez uporządkowane galerie i przyswajającego wiedzę wynikającą z właściwie zaaranżowanych w neutralnej przestrzeni obiektów, które (jak często się uważa) mówią same za siebie. Kontrolowane ciało przemierza przestrzeń i jest tylko wsparciem dla percepcji, wehikułem przenoszącym wrażenia do umysłu. Oznacza to szczególne podejście do przekazywania wiedzy, bliskie relacji między nauczycielem i uczniem, z tym że oczekuje się, że wszyscy będą się uczyć w ten sam sposób²⁸.

Główną trudnością, którą stwarza podobne podejście, jest założenie, że uczucie empatii i emocjonalne zaangażowanie powstaje wśród widzów niejako bez względu na różnice, takie jak *gender*, płeć, rasa, etniczność, narodowość, oraz że automatycznie będzie skutkowało pojawieniem się postaw etycznych, tolerancyjnych czy patriotycznych oraz głębszym rozumieniem wydarzeń historycznych. W tym procesie deprecjonuje się rolę historycznej kontekstualizacji, analitycznej eksploracji i krytycznej refleksji w naszym rozumieniu przeszłych i obecnych wydarzeń²⁹.

Wydaje się więc, że chociaż muzea starają się wyglądać neutralnie (w wymiarze etycznym i politycznym), to nadal, jak pisze Eileen Hooper-Greenhill, są głęboko zainteresowane władzą: władzą nazywania/nadawania znaczeń, władzą reprezentowania i kreowania oficjalnych wersji, które stają się ogólnie przyjętymi, wręcz zdroworozsądkowymi poglądami, władzą reprezentowania świata społecznego i przeszłości³⁰. Nie tylko nie chcą się dzielić władzą z publicznością, ale – wręcz przeciwnie – chcą zachować nad nią kontrolę. Kontrola dla muzeum oznacza reprezentowanie społeczeństwa i jego najwyższych wartości. To również władza definiowania pozycji jednostki w ramach tego społeczeństwa³¹.

Nie można zasadnie argumentować, że w muzeach nic się nie zmieniło od XIX wieku, jednak na pewno transformacji nie uległ status muzeum jako ideologicznego aparatu reprodukcji hegemonicznych społecznych i kulturowych norm. To, co się zmienia, to treść tych norm, które nie są już dłużej

28 E. Hooper-Greenhill *Museums and the interpretation of visual culture*, Routledge, London–New York 2000, s. 126–131.

29 J. Andermann, S. Arnold-de Simone *Introduction: memory, community and the new museum*, „Theory, Culture & Society” 2012 vol. 29, no. 1, s. 9.

30 E. Hooper-Greenhill *Museums and the interpretation...*, s. 19.

31 C. Duncan *Civilising rituals*, Routledge, London 1995, s. 8.

normami społeczeństwa „dyscyplinowanego”. Muzea dostosowują się do późnokapitalistycznego społeczeństwa, które zaciera granice między pracą a czasem wolnym, dyscypliną a wolnością. Elastyczne struktury stwarzają nie tylko dostępne i skomercjalizowane przestrzenie, ale również przestrzeń „roboczą”³². Neoliberalizm uzależnia kulturowe obywatelstwo od aktywności konsumentów na rynku, co ma wpływ na otwarcie uprzednich świątyn na masową publiczność przez włączanie w te przestrzenie sklepów, restauracji i kawiarni, dostarczanie wszechstronnego doświadczenia spędzania czasu wolnego. To jednak nie powinno być (lub powinno być mniej) postrzegane jako „demokratyzacja kultury”, a bardziej jako poszerzenie (do tej pory nie-wykorzystywanego) rynku³³.

Trzeba pamiętać, że muzea potrzebują aprobaty publiczności, wiele z nich będzie więc kreować swój wizerunek w zgodzie z oczekiwaniami potencjalnych widzów, starając się nie rezygnować z tradycyjnie pełnionych funkcji. Powstają muzea-hybrydy – jak Muzeum Powstania Warszawskiego – nowoczesne w formie, tradycyjne, a nawet anachroniczne w treści.

Interesujące jest jednak to, że badacze nawołujący do zmian mogą się bardzo mylić, sądząc, że publiczność oczekuje od muzeów radykalnej transformacji, większej wolności czy wprowadzenia na szeroką skalę modelu performatywnego. Z badań Fiony Cameron (przeprowadzonych w 26 instytucjach na terenie Australii, Nowej Zelandii, Kanady, Stanów Zjednoczonych i Anglii) wynika nie tylko, że teorie Michela Foucaulta i Tony’ego Bennetta dotyczące „urządowienia” muzeów³⁴, ich odpowiedzialności za edukację społeczeństwa i jego reformowanie wciąż pozostają w mocy, ale również to, że podobne przekonanie podzielają kuratorzy i publiczność. I widzowie, i kuratorzy uważają, że muzeum ponosi odpowiedzialność za reprezentację ważnych z punktu widzenia społeczeństwa tematów, że powinno być neutralne i apolityczne (przy czym większość zdaje sobie sprawę, że tak nie jest i że zasadniczo muzeum wspiera wartości promowane przez politykę danego rządu). Od ekspozycji wymaga się stosowania rygorystycznej metodologii naukowej i najwyższej jakości. Co więcej, istnieje silne przekonanie, że muzea powinny być również ostoją wartości etycznych, gdyż odpowiadają za „moralne zdrowie społeczeństwa” (ten punkt nie odbiega od XIX-wiecznych poglądów, które nakazywały instytucjom publicznym promować „uniwersalny” system etyczny). Muzea

32 M.J. Jackson *Managing the Avant-Garde*, „New Left Review” 2005 no. 32, s. 105-116.

33 G. Canclini *Consumers and citizens: globalization and multicultural conflicts*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2001, s. 15-36, podają za: J. Andermann, S. Arnold-de Simone *Introduction...*, s. 7.

34 Więcej na ten temat zob. A. Ziębińska-Witek *Historia w muzeach...*, s. 15-51.

pozostają instytucjami publicznymi i mają do zrealizowania określone polityczne, społeczne, ekonomiczne i kulturowe cele. Przyjmują na siebie rolę moralnego protektora, wyznaczają standardy (również moralne), unikają pewnych (np. zbyt ekstremalnych) tematów, chronią społeczeństwo przed rozmaitymi „dewiacjami”³⁵. Oczywiście w chwili obecnej zmieniły się nieco treści i poczucie tego, co jest moralne, a co nie, XIX-wieczne „dobre zachowanie” to obecnie postawa tolerancji i akceptacji dla kulturowej różnorodności, w dalszym ciągu jednak muzeum ma „kształtować” dobrych i odpowiedzialnych obywateli, czyli pełnić funkcje wychowawcze³⁶.

W Polsce ciekawe badania postaw społecznych wobec instytucji muzeum historycznego przeprowadził w 2009 roku Pentor Research International na zlecenie Muzeum II Wojny Światowej. Badania jakościowe pozwoliły zidentyfikować najważniejsze funkcje przypisywane przez badanych Muzeum II Wojny Światowej. Są to w kolejności: funkcja edukacyjna, budowanie tożsamości narodowej, przekazywanie prawdy o wydarzeniach historycznych (najlepiej w sposób obiektywny i bezstronny, mimo że część respondentów miała świadomość trudności w realizacji podobnych założeń) oraz funkcja dydaktyczno-moralizatorska (w tym przypadku kształtowanie postaw antywojennych). Forma przekazywania treści – według badanych – powinna być atrakcyjna dla młodych ludzi (część osób podała jako wzór Muzeum Powstania Warszawskiego)³⁷.

Zatem wbrew temu, co pisze o współczesnej demokracji Chakrabarty, z badań publiczności wynika, że większość nie chce radykalnej wersji demokracji i wspiera model pedagogiczny (przynajmniej w muzeach)³⁸. Muzea

35 Przykładem może być burzliwa dyskusja wokół wystawy „Ars Homo Erotica” w Muzeum Narodowym w Warszawie, zob. P. Piotrowski *Muzeum krytyczne*, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2011.

36 J. Żaryn, krytykując koncepcję Muzeum II Wojny Światowej, zarzuca jej „ucieczkę od funkcji wychowawczej”, stwierdza, że muzeum „winno świadomie kształtować pewien system wartości”, a za jedną z głównych wad projektu uznaje „budowanie wspólnej europejskiej tożsamości kosztem tożsamości narodowej” zob. <http://www.rp.pl/artykul/212065,214327-Polska-wyjatkowosc-.html> (dostęp: 31.08.2013). Zarys koncepcji Muzeum II Wojny Światowej, zob. <http://grafik.rp.pl/grafika2/217888> (dostęp: 31.08.2013).

37 A. Kowalewska, J. Szut, M. Kwiatkowska *Postawy społeczne wobec idei Muzeum II Wojny Światowej, w: Od wojny do wolności. Wybuch i konsekwencje II wojny światowej 1939-1989*, red. M. Andrzejewski, G. Berendt, T. Chinciński, A. Trzeciak, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Gdańsk-Warszawa 2010, s. 115-134.

38 Można byłoby sądzić, że podobny pogląd cechuje starsze generacje i nie dotyczy młodzieży. Z krótkiej ankiety, którą przeprowadziłam w kwietniu 2013 roku na grupie studentów kulturoznawstwa, wynika jednak, że muzeum jest i powinno pozostać połączeniem świątyni i szkoły, przy czym najważniejszą jego funkcją jest funkcja edukacyjna.

mają wspomagać samokształcenie, samorealizację i samoświadomość, spełniać zadania moralizatorskie i reformujące, być racjonalne, mieć autorytet, reprezentować system wartości pożądany dla społeczeństwa³⁹. Okazuje się, że te elementy zabezpieczają nie tylko władzę muzeum, ale też przyciągają publiczność i spełniają jej oczekiwania.

Wizyta w muzeum jest rytuałem, rytuał zaś (zarówno świecki, jak i święty) potwierdza wyższy autorytet, który go uprawomocnia i pozwala na kontynuację życia społecznego i tradycji. Rytuał daje możliwość zmiany statusu jednostki w obrębie grupy (obrzędy przejścia), zawiera elementy estetyczne i społeczne. W trakcie wizyty w muzeum widzowie odgrywają różne role, w zależności od swoich motywacji, wykształcenia, mogą być turystami, ekspertami, przewodnikami grup itd. Są aktywni w tworzeniu znaczeń i angażują się w muzealny rytuał⁴⁰. Do tego jednak potrzebują aury wiedzy obiektywnej i uniwersalnej estetyki, historycznych skarbów i artystycznych arcydzieł oraz naukowych ekspertyz i akademickiego rygoru, czyli – innymi słowy – potwierdzenia autorytetu kulturowego instytucji muzeum.

Być może zatem pytanie o to, czy performatywność w muzeach realizuje się w praktyce, jest pytaniem źle postawionym. Może powinniśmy pytać, czy jest w ogóle potrzebna i mile widziana? Czy muzea starające się podążać za najnowszymi teoriami nie uszczęśliwiają swojej publiczności na siłę? Ostatecznie atrakcyjne modele doświadczenia muzealnego nie wymagają aż tak gruntownych zmian i redefinicji tożsamości instytucji muzealnej. Można zachować tradycyjny kulturowy autorytet i jednocześnie otwierać przed publicznością nowe (zgodne z kontekstem demokracji partycypacyjnej) możliwości: spontanicznego zaangażowania, uczestnictwa w dyskusji, współkreowania ekspozycji i inspirowania oddolnej aktywności. Przypadek muzeów historycznych jest tu szczególnie wymowny. Dla wielu kuratorów wierność historyczna i zachowanie szczegółów dla potomności są wciąż sprawą największej wagi. Kładą oni nacisk na „odpowiedniość” relacji między obiektem, kontekstem i wystawą – ta odpowiedniość jest gwarantowana poszanowaniem historycznej prawdy potwierdzonej badaniami naukowymi. Nie oznacza to odrzucenia nowoczesnych metod reprezentacji i eksperymentów w zakresie koncepcji wystawienniczych lub wyrzeczenia się profesjonalizmu i szacunku dla autentyczności obiektu. Nie oznacza to jednak forsowania na siłę anachronicznych i nacechowanych ideologicznie treści oraz ulegania presji pokazywania historii narodowej w tonie patetycznej celebry, która ma

39 F. Cameron *Moral lessons and reforming agendas. History museums, science museums, contentious topics and contemporary societies*, w: *Museum revolutions. How museums change and are changed*, ed. S.J. Knell, S. MacLeod, S. Watson, Routledge, London–New York 2007, s. 330–342.

40 J. Fraser *Museum – drama, ritual and power*, w: *Museum revolutions...*, s. 294–296.

(teoretycznie) wspierać jedność i tożsamość narodową, a w praktyce, pomijając kontrowersje i różnice, afirmuje poglądy jednych, a wyklucza innych.

Autorytet kulturowy, o który tak walczą instytucje muzealne, nie jest dziedziną, muzea muszą go sobie zbudować, a to wymaga postawienia całkowicie nowych pytań dotyczących nie tylko tego, które wydarzenia przedstawić i jak to zrobić, by wiedza wydawała się obiektywna i naukowo uprawomocniona, ale tego, kto jest „właścicielem” przeszłości, kogo dana narracja obejmie, kogo wykluczy, czyje wspomnienia uprzywilejowuje, a czyje pomija.

Widzowie odnoszą każdą wizytę w muzeum do swojego życia i swojej tożsamości, między każdym z nich i muzeum dochodzi do swoistej transakcji, czyli dynamicznej interakcji mającej na celu tworzenie własnych znaczeń. Transakcja to zarówno komunikacja, jak i interpretacja⁴¹. Znaczenie narzucone przez kuratorów, niedopuszczające innej interpretacji czy punktu widzenia spowoduje całościowe odrzucenie danego doświadczenia muzealnego uznanego przez widza za negatywne.

Rozwiązania technologiczne powinny być środkiem, a nie celem ekspozycji, użyte w nadmiarze mogą przytłaczać, odciągać uwagę od tematu i (o czym często się zapomina) wykluczać osoby nieumiejące korzystać na przykład z licznych terminali komputerowych. Doświadczenie muzealne powinno stać się początkiem uruchamiającym nowe wrażenia i idee, zaproszeniem do wykreowania własnego doświadczenia wynikającego z przebywania w muzeum i kontaktu z przeszłością. Performatywność w podanym przeze mnie rozumieniu jest nie tylko elementem trudnym do osiągnięcia na ekspozycjach, ale – jak się okazuje – niekonicznym do kształtowania nowoczesnych, atrakcyjnych i cieszących się powodzeniem wystaw muzealnych.

Abstract

Anna Ziębińska-Witek

MARIA CURIE-SKŁODOWSKA UNIVERSITY (LUBLIN)

Performative turn in museums – between theory and practice

The article undertakes the question of transformation of museums from the perspective of a growing conflict between pedagogic and performative democracy. The author claims that in spite of widespread opinions, the public is not keen on radical changes in exhibitions and supports the existence of institution in its former shape. Museums are supposed to encourage self-education, self-fulfillment and

41 Tamże, s. 297.

self-consciousness, and they should play a reformatory and moralizing role, while being rational and representing the system of values needed for society. Museum curators also do not seem to be interested in changes which would limit their authority and the ideas of radical changes in the curatorial strategies seem to be a sheer rhetoric. This does not mean a rejection of modern techniques of representation, but rather shows that not always are they accompanied by transformations in museums' identities.