

Dorota Folga-Januszevska

MUZEUM: DEFINICJA I POJĘCIE CZYM JEST MUZEUM DZISIAJ?

Odpowiedź na to pytanie wydaje się z pozoru oczywista, tym bardziej że przez ponad 200 lat istnienia instytucji muzealnych i ponad 2000 lat świadomego gromadzenia kolekcji „ontogeneza” muzeum została przez wielu autorów opisana na różne sposoby. Sformułowano wiele definicji muzeum – niektóre z nich, stale ewoluując, weszły do słowników i encyklopedii.

Współczesna muzeologia najczęściej powtarza za Georges'em Henri Rivièreem: *Muzeum jest instytucją trwałą, o charakterze niedochodowym, służącą społeczeństwu i jego rozwojowi, dostępną publicznie, która prowadzi badania nad świadectwem ludzkiej działalności i otoczenia człowieka, gromadzi zbiory, konserwuje je i zabezpiecza, udostępnia je i wystawia, prowadzi działalność edukacyjną i służy rozrywce*¹.

Międzynarodowa Rada Muzeów ICOM/ UNESCO prawie bez zmian przejmuje tę definicję, zaś polska ustawa o muzeach stanowi: *Muzeum jest jednostką organizacyjną, nie nastawioną na osiągnięcie zysku, której celem jest sprawowanie opieki nad zabytkami, informowanie o wartościach i treściach gromadzonych zbiorów, upowszechnianie podstawowych wartości historii, nauki i kultury polskiej oraz światowej, kształtowanie wrażliwości poznawczej i estetycznej oraz umożliwianie kontaktu ze zbiorami przez działania określone w art. 2, a artykuł 2 precyzuje: Muzeum realizuje cele określone w art. 1, w szczególności przez:*

- 1) gromadzenie zabytków w statutowo określonym zakresie,
- 2) katalogowanie i naukowe opracowywanie zgromadzonych muzealiów,
- 3) przechowywanie gromadzonych zabytków, w warunkach zapewniających im właściwy stan zachowania i bezpieczeństwo, oraz magazynowanie ich w sposób dostępny do celów naukowych,
- 4) zabezpieczanie i konserwację muzealiów oraz, w miarę możliwości, zabezpieczanie zabytków archeologicznych nieruchomych oraz innych nieruchomych obiektów kultury materialnej i przyrody,
- 5) urządzanie wystaw,
- 6) organizowanie badań i ekspedycji naukowych, w tym archeologicznych,

- 7) prowadzenie działalności edukacyjnej,
- 8) udostępnianie zbiorów dla celów edukacyjnych,
- 9) zapewnianie właściwych warunków zwiedzania i korzystania ze zbiorów,
- 10) prowadzenie działalności wydawniczej.

Cytowane definicje są wytworami muzeologii XIX i XX wieku. Przemiany ostatniej dekady pobudzają do refleksji, która powinna dotyczyć istnienia i funkcjonowania muzeów w innych realiach.

Rewolucja elektroniczna, przyjęta tak naturalnie i bez oporów na całym świecie, dostarczyła narzędzi właściwie nieograniczonego gromadzenia danych: wizerunków, dokumentów, programów, wszelkich zapisów. To, co kiedyś było specyficzną funkcją muzeów, bibliotek i archiwów, a zarazem głównym celem ich istnienia – **zbieranie i przechowywanie** – stało się w ostatnich latach udziałem milionów (jeśli nie miliardów) użytkowników. Potencjalnie każda większa elektroniczna baza danych jest wirtualnym muzeum lub archiwum z jakiejś dziedziny, i to odebranie „wyjątkowości gromadzenia” muzeom zmusza nas do rewizji rozumienia ich funkcji. Więcej, powszechność i łatwość transferowania obrazów, dźwięków, filmów, ich cyfrowe zapisywanie, udostępnianie, uzupełnianie nowymi informacjami i wynikami badań, stwarza nieograniczony potencjał wirtualizacji zbiorów. Metody edukacji on-line, studia naukowe, a nawet badania lekarskie i obserwacje biologiczne prowadzone na odległość, zmuszają nas do przemyślenia na nowo kwestii miejsca w świecie współczesnym i definicji muzeum.

Słowo, które przewija się ostatnio często, to „wirtualizacja”. Właśnie w odniesieniu do pojęcia „muzeum” nabiera ono znaczenia, nad którym powinniśmy się głębiej zastanowić. Muzeum łączone było przez dziesięciolecia z pojęciem materialnie istniejącego „oryginału” bądź jego fizycznej kopii – w dziedzinie sztuki, historii, nauki, przyrody zbierało artefakty, ślady, unikaty. Nadawano im szczególną rangę przez konserwację, badania, prezentację (wystawę) z opisem (kontekstualizacja zbiorów). Były to ślady materialne. W ostatniej ćwierci XX w. upowszechniło się pojęcie

„dziedzictwa niematerialnego”, które z czasem włączone zostało przez ICOM do obszaru działania muzeów. Chociaż tzw. niematerialne ślady działalności człowieka (zapisy ustnych przekazów, opowieści, podań) jako części kultury i wiedzy są istotą tego typu zbiorów, ich notacja konieczna i możliwa dokonuje się nie tylko na drodze zapisu odręcznego, ale przede wszystkim rejestracji medialnej. W tym sensie „niematerialność muzealiów” zaczęła zbliżać się coraz bardziej do pojęcia „wirtualizacji”² – pojęcia oznaczającego w informatyce możliwość rozszerzenia funkcji jednego komputera na wiele potencjalnych „maszyn” i wykorzystania jego powiększonych możliwości dzięki odwołaniu się do „abstrakcyjnych zasobów”.

W latach 90. XX w. pojawiło się pojęcie „muzeum wirtualnego”, bardzo szybko udostępniając dzięki Internetowi mniej lub bardziej znane zjawiska i zasoby. Muzea takie jak Wirtualne Muzeum Kanady³ czy Wirtualne Muzeum Sztuki Japońskiej⁴ wyznaczyły struktury funkcjonowania tego typu wirtualnych instytucji.

Rolę wiodącą odegrał amerykański National Institute of Standard and Technology, otwierając witrynę: *Virtual Museum*⁵ i ukazując jakie mogą być metody, standardy i sposoby rozpowszechniania zbiorów, które Baudrillard⁶ nazwałby zapewne symulakrami – kopiami bez oryginalnych wzorów. Muzea wirtualne – mimo posługiwania się „meta-obiektem”, a właściwie jego cyfrową reprodukcją, czasem nawet wytworzonymi dla własnych celów obiektami cyfrowymi – mogą wypełniać wszystkie funkcje wymienione w wyżej cytowanej definicji muzeów. Skoro bowiem stowarzyszenia i organizacje muzealne uznały „dziedzictwo niematerialne” za domenę kolekcjonowania, także obiekty cyfrowe stały się materiałem kolekcjonerskim, naukowym, edukacyjnym, co więcej – wymagającym konserwacji, tylko opartej na innych technologiach.

Przemiana, jaka dokonywała się i dokonuje obecnie, ma **tylko pozornie** charakter zmiany medium i zmiany techniki. W istocie jesteśmy świadkami bardzo głębokiej zmiany **odczuwania fizyczności zjawisk i obiektów**, rzutującej na rodzaj wrażliwości i rodzaj potrzeb ludzi uczestniczących w procesie tworzenia i odbioru sztuki, kultury, nauki. Trwający od wielu dziesięcioleci proces zastępowania rzeczywistości fizycznej rzeczywistością reprodukcji uległ olbrzymiemu przyspieszeniu i cywilizacja zdarzeń cyfrowych (gry komputerowe, animacje, multimedialne interaktywne programy edukacyjne) wkroczyła także do muzeów.

Istnieje niewątpliwa społeczna akceptacja tych zmian. Muzea, które stosują w miejsce „kultu oryginału” metodę na przykład wirtualizacji historii (w Pol-

sce Muzeum Powstania Warszawskiego) odnoszą frekwencyjny i psychologiczny sukces. W 2001 r. w czasie sesji poświęconej miejscu muzeum w globalnej wiosce⁷ Hans Belting mówił o „muzeum jako medium”, zwracając uwagę na to, iż za zmianą form przekazu postępuje także zmiana treści, co najdelikatniej rzecz ujmując niweluje granicę między kulturą wysoką a niską (High and Low Culture). Tego typu podejście, nazywane obecnie przez muzeologów „robieniem kultury” (making culture)⁸, coraz częściej wpisywane jest w definicję muzeum. Innymi słowy, do zadań muzeum wymienionych na wstępie dochodzi działalność kreacyjna – tworzenia kultury, rzeczywistości, czasem sztuki realizowana w cyfrowym obszarze wirtualnym. Sprawdzają się przewidywania Jean-François Lyotarda (*Kondycja ponowoczesna*, 1979), który uważał, że „wielkie narracje” XIX i XX w. opuściły współczesną kulturę oraz że prawdy, normy i standardy (w tym tzw. kultura wysoka) muszą być obecnie ponownie tworzone lub opisywane. W tym sensie postmodernizm kształtuje definicję muzeum właśnie jako instytucji budującej „nową narrację” różnymi metodami i środkami.

Ta forma muzeum jako ośrodków przywracania tożsamości kulturowej ludności etnicznej na obszarach post-kolonialnych, dokumentowania historii, zwłaszcza tej wcześniej z różnych przyczyn sztucznie eliminowanej, w tym opowieści z zakresu historii nauki, znajduje praktyczne zastosowanie. W wielu miejscach świata niewielkie ilościowo kolekcje oryginalnych obiektów właściwie giną w przestrzeni wirtualnych opowieści, animacji, prezentacji. Coraz rzadziej budzi sprzeciw głęboka nieadekwatność skali oryginału do wielkości jego reprodukcji. Muzea przekształcają się w instytucje, które Freeman Tilden nazywał w 1957 r. „centrami interpretacji”⁹.

Zmiana idei muzeum i zmiany w technologii zmieniają też sposób istnienia i definicję muzeum zgodnie z przyzwyczajeniami i oczekiwaniami publiczności. Anne d’Alleva w akademickim wykładzie dla młodych historyków sztuki pisze: *Baudrillard dowodzi, że media doprowadziły do stanu, w którym nie ma sposobu, aby uwolnić się od symulakrów. Symulakra są wszędzie i determinują naszą rzeczywistość, to, w jaki sposób żyjemy oraz jak się zachowujemy. Wyposażają nas w kody i modele, które mówią nam, co mamy robić, i pod ich naporem sami stajemy się bierni. Baudrillard stwierdza, że obraz stał się bardziej „rzeczywisty” niż jakkolwiek inna „rzeczywistość”. Tam, gdzie istnieje powierzchnia bez głębi, gdzie mamy do czynienia jedynie ze znaczącymi bez znaczących, z kopiami bez oryginałów, znajdujemy się w domenie hiperrealizmu. Jednym z najlepszych przykładów takiego hiperrealizmu jest Disneyland, który jest*

pedantycznie stworzoną „rzeczywistością” rzeczy, które nie istnieją w „rzeczywistym świecie”¹⁰. Owa „disneylandyzacja” rzeczywistości stała się jednym z pożądanym przez publiczność i sponsorów kierunków przemian w nowych muzeach. Lecz co dzieje się ze „starymi” muzeami, instytucjami, które w ciągu wielu dziesięcioleci wyznaczały własne standardy skupiając się na istniejących dziełach (muzealiach)? Jak dostosowują się do nowej publiczności i jej oczekiwań? Artyści i krytycy próbują wyznaczać im nowe funkcje: tworzenia mitów¹¹, obiektów działań artystycznych, inspiratorów nowej sztuki, albo wręcz przeciwnie – instytucji komercyjnych rządzonych wyłącznie zasadami rynku¹². Mimo stosowania tej samej nazwy „muzeum”, różnice między muzeami tradycyjnymi i wirtualnymi są ogromne. Trudno uznać, aby jedyną wspólną cechą

było ich trwanie jako instytucji, bowiem muzea wirtualne ze swymi „abstrakcyjnymi zasobami” potrafią zniknąć z sieci z dnia na dzień.

Jaka jest więc definicja współczesnego muzeum? Być może, trawestując definicję Riviere’a, z pewnym wahaniem i niedowierzaniem trzeba powiedzieć: „Muzeum współczesne bywa stale jeszcze instytucją trwałą, musi przynosić dochody, aby przetrwać, służy społeczeństwu i ich polityce określania tożsamości i wartości, jest dostępne publicznie także przez Internet, prowadzi badania nad świadectwem ludzkiej działalności i otoczenia człowieka, gromadzi zbiory i symulakry, konserwuje i zabezpiecza zbiory lub nośniki na których są one zapisane, udostępnia je i prezentuje, tworzy nowe rzeczywistości i wartości edukacyjne i fikcyjne, służy rozrywce”.

Przypisy

¹ La muséologie selon Georges Henri Rivière, Paris 1989.

² Por. T. Krasuski, J. Łoś, M. Szostakiewicz, *Wstęp do wirtualizacji*, Warszawa 2005.

³ http://www.virtualmuseum.ca/English/index_flash.html

⁴ <http://web-japan.org/museum/menu.html>

⁵ <http://museum.nist.gov/exhibits/rabinow/index.html>

⁶ J. Baudrillard, *Spisek sztuki*, przedmowa S. Lotringer, tłum. S. Królak, Warszawa 2006 (wg. wyd. franc. Paris 2005).

⁷ H. Belting, *Das Museum als Medium*, [w:] *Das Museum als Global Village. Versuch einer Standortbestimmung am Beginn des 21. Jahrhunderts*, ICOM Deutsches Nationalkomitee, Frankfurt a. M. – Berlin – Bern – Bruxelles – New York – Oxford – Wien 2001, s. 25-36.

⁸ K. Message, *New Museums and the Making Culture*, Oxford – New York 2006.

⁹ F. Tilden, *Interpreting our Heritage*, wyd. 3, Chapell Hill, 1977.

¹⁰ A. d’Allea, *Metody i teorie historii sztuki*, przekł. E. i J. Jedlińscy, Kraków 2008, s. 181.

¹¹ Por. E. Bendyk, *Laboratorium społecznej komunikacji*, [w:] *Muzeum jako świetlany przedmiot pożądania*, Łódź 2007, s. 43-50.

¹² Na zjawisko to zwraca uwagę: F. Benhamou, *Leconomie de la culture*, Paris 1996.

Dorota Folga-Januszewska

The Museum: Definition and Concept What is the Museum Today?

The titular question appears to be simple, especially considering that for more than 200 years of the existence of museum institutions and more than 2 000 years of collections, the “ontogenesis” of the museum had been described by multiple authors. Among the myriad definitions of the museum, some, constantly evolving, have been introduced into dictionaries and encyclopaedias.

Contemporary museum studies as a rule chose the concept formulated by Georges Henri Riviere, who claimed that the *Museum is a permanent and non-profit institution, serving society and its development, available to the public and involved in conducting studies on the testimony of human activity and man’s environment, that it amasses, conserves and protects collections, renders*

them accessible and features them, as well as carries out educational undertakings and entertains. ICOM and the Polish Statute on museums repeat the general outline of this definition, although it is quite apparently already part of the history of the ideas of the nineteenth and twentieth century.

The electronic revolution, accepted so naturally and without any resistance all over the world, has provided instruments for an, for all purposes, unlimited gathering of data: images, documents, programmes, and all sorts of records. That which in the past was regarded as a specific function fulfilled by museums, libraries and archives, and at the same time comprised the prime purpose of their existence – COLLECTING AND STORAGE – has in the recent years become the domain of millions (if not

billions) of users. Potentially, each larger electronic database is a virtual museum or archive of some sort of a domain, and this deprivation of the "exceptionality of collecting" forces us to revise the very understanding of the function of the museum.

Other phenomena, such as the virtualisation of collections (the creation of simulacra electronic copies without the original, in a travesty of the notion proposed by Baudrillard), the introduction of the concept of "non-material heritage" or the popularisation of meta-objects in a digital form, inclines us to once again reflect on the definition of the museum. This task is even more justified considering that the transformation that has taken place, and continues to do so, is only a change of the medium and techniques. Actually, we are witnessing an extremely profound transformation of the perception of the physical aspect of phenomena and objects, affecting the types of

the sensitivity and needs of people participating in the creation and reception of art, culture and science.

In view of the new anticipations of the public, the "Disneylandisation" of reality, postmodernism, and the expansion of the "economisation of culture", it is necessary to attempt a redefinition of the museum. Quite possibly, its present-day version would assume the following form: *The contemporary museum continues to be a permanent institution but it must provide an income to survive, it serves societies and their policy of defining identity and values, it is publicly available also via the internet, conducts studies on the testimonies of human activity and man's environment, gathers collections and simulacra, conserves and protects collections or the carriers on which they are recorded, renders them accessible and presents them, creates new realities and educational and fictional values, and entertains.*

□