

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia Sociologica 9 (2017), vol. 1, s. 106–114

ISSN 2081-6642

DOI 10.24917/20816642.9.1.7

Izabela Franckiewicz-Olczak

Uniwersytet Łódzki

Nowe media w muzeum. Demokratyzacja kultury a unifikacja muzeów i aktywizacja odbiorców

Streszczenie

Autorka artykułu rozważa wykorzystanie nowych technologii, ze szczególnym uwzględnieniem interaktywności, w muzealnictwie. Jest to próba krytycznej analizy walorów i zagrożeń wynikających z wykorzystania cyfrowych technologii w przestrzeniach ekspozycyjnych.

Analizuje w jakim stopniu nowe technologie w muzealnictwie są skuteczną formą demokratyzowania kultury i dedystansowania muzeów względem uczestników kultury, skutecznym środkiem upowszechniania dziedzictwa kulturowego.

Problematyka ta wpisana jest w szerszą refleksję nad zmianami w muzeach, które prowadzą do unifikacji placówek wystawienniczych, a także w kulturze, które przejawiają się w dość bezrefleksyjnym aktywizowaniu jednostek w różnych obszarach życia społecznego.

Słowa kluczowe: nowe media, interaktywność, demokratyzacja kultury, dedystancja kultury, aktywizacja jednostek, unifikacja

Interaktywność jako forma praktyki społecznej

Nowe rozwiązania technologiczne służą poprawie jakości życia. Znajdują one zastosowanie również w muzealnictwie. Pozwalają na lepsze zabezpieczenie eksponatów zarówno przed ludźmi, jak i czynnikiem czasu. Stanowią nową jakość w sposobie zachowania dziedzictwa kulturowego głównie za sprawą cyfryzacji. Nowe media mają również za zadanie uprzystępnianie odbioru zbiorów muzealnych, uatrakcyjnianie przekazu. W muzealnictwie na całym świecie coraz częściej sięga się po nowe technologie właśnie w tym celu. Trend ten zauważalny jest również w Polsce. Powstają centra naukowo-edukacyjne, których funkcjonowanie zasada się na nowych multimedialnych i interaktywnych technologiach, produkowane są interaktywne wystawy multimedialne, wykorzystuje się rozwiązania technologiczne do uatrakcyjnienia odbioru tradycyjnych wystaw (audioprzewodniki, kody QR). W obliczu powyższych zmian zasadny wydaje się namysł nad tym, w jakim stopniu nowe technologie w muzealnictwie są skuteczną formą demokratyzowania kultury i dedystansowania muzeów względem uczestników kultury, skutecznym środkiem upowszechniania dziedzictwa kulturowego. Nowe media posiadają wiele właściwości. W sposób szczególnie autorka tekstu analizuje jedną z nich – interaktywność,

która rozważana jest jako narzędzie aktywizowania jednostek, wpisane w szersze tendencje demokratyzacji kultury.

Problematyka interaktywności zyskała na znaczeniu wraz z rozwojem nowych mediów. Korzystanie z niej w takim wymiarze, jak ma to miejsce dzisiaj, wymagało rozwoju kompetencji zarówno poznawczych, jak i fizycznych. Lev Manovich, analizując rozwój interaktywności z punktu widzenia percepcyjnych możliwości odbiorcy, sięga do lat 20. XX wieku i montażu filmowego. Wymaga on od odbiorcy szybkiego odnajdowania związku między niepowiązanymi obrazami. Następnie odnosi się do malarstwa:

Nowy styl pófabstrakcji, który wraz z fotografią stał się „międzynarodowym stylem” nowoczesnej kultury wizualnej, wymagał od widza zrekonstruowania przedstawionych przedmiotów prawie z niczego [...] W końcu w latach 60., podejmując dziedzictwo futuryzmu i dadaizmu, pojawiają się nowe formy sztuki, takie jak happening, performance, instalacja (Manovich 2006: 130).

Niezależnie czy zgodzimy się z Manovichem, że interaktywność nie jest konsekwencją rewolucji nowych technologii cyfrowych, lecz cechą również form wcześniejszych, czy też nie, przyznać trzeba, że przywoływane przez niego przykłady przyczyniały się do rozwoju kompetencji kulturowych związanych z aktywnym uczestnictwem w kulturze. Aktywność jest niezbędna do korzystania z nowych mediów interaktywnych, co podkreśla Ryszard W. Kluszczyński. Wskazuje on na ogólne funkcjonowanie terminu interaktywność jako określenia

pewnego typu relacji między przedmiotem i jego użytkownikiem. Pozostający w tej relacji obiekt, ujawnia swoje właściwości, oraz, co najważniejsze, wypełnia swoje funkcje wówczas jedynie, gdy użytkownik zachowuje się w sposób aktywny, gdy wykorzystuje obiekt jako narzędzie realizacji swoich dążeń (Kluszczyński 2001: 96).

Analizę wzajemnie uzupełniających się definicji interaktywności przywołuje w swej książce o net arcie Ewa Wójtowicz. W myśl jednej z nich, bezpośrednio odnoszącej się do nowych technologii, interaktywność to „technicznie – zdolność do interwencji przez użytkownika w procesy obliczeniowe komputera i możliwość zobaczenia efektów tej interwencji w czasie rzeczywistym. W teorii komunikacji opisuje komunikację międzyludzką opartą na dialogu i wymianie” (Wójtowicz 2008: 118). Piotr Zawojski, przywołując definicję Andy’ego Camerona, również ujmuje interaktywność jako potencjalną możliwość interwencji w wewnętrzną strukturę: „interaktywność w muzyce oznacza zdolność do zmiany dźwięku, w malarstwie do zmiany koloru albo znaku, interaktywność w filmie polega na zanurzeniu widza w scenie i możliwość zmiany sposobu rozwiązania akcji” (Zawojski 1999, za: Cameron, *Dissimulation – Illusion of Interactivity*, <http://www.min.ac.uk/media/VD/Dissimulation.html>). Interaktywność w każdej z przywołanych definicji sprowadza się do aktywności odbiorcy, możliwości jego oddziaływania na otoczenie, wpisując się w szersze tendencje kultury współczesnej związane z procesami jej demokratyzowania. Staje się również przedmiotem kluczowych dylematów obecnych w naukach społecznych takich jak na przykład *agency – structure dilemma*, czyli relacji struktury (faworyzowanej przez strukturalizm i funkcjonalizm) do czynnika

sprawczego (którego znaczenie podkreśla hermeneutyka i socjologia rozumiejąca) i próby znalezienia zrównoważonego połączenia między tymi dwoma elementami.

Demokratyzacja kultury a aktywność jej odbiorców

Z kategorii demokratyzacja kultury i dedystancjacji korzystam odwołując się do ich rozumienia zaproponowanego przez Karla Mannheim'a. Proces demokratyzacji kultury opisuje on odnosząc się do zmian w trzech obszarach rzeczywistości społecznej. W zdemokratyzowanej kulturze, po pierwsze, wyjątkowość jednostek, ich umiejętności są wynikiem czynników zewnętrznych, pozwalających na rozwój jednostki, a nie wrodzonym darem. Po drugie autonomiczne jednostki mają możliwość wymiany poglądów, w konsekwencji czego, wiedza może się swobodnie rozwijać. I wreszcie, w zdemokratyzowanej kulturze, zmienia się sposób rekrutacji elit, nie wykluczając udziału w nich przedstawicieli mas (Mannheim 1956: 180). W odniesieniu do muzealnictwa demokratyzacja kultury przejawia się poprzez otwarcie instytucji muzeum na szerokie grono odbiorców, wejście w partnerski model relacji z publicznością. Oznacza ona również, na co wskazuje Tony Bennett, że wszystkie grupy i kultury powinny w równym stopniu mieć możliwość kolekcjonowania, wystawiania i konserwowania swojego dziedzictwa (Bennett 2009: 9).

Dedystancję pojmuję za Mannheimem jako redukcję dystansów społecznych (Mannheim 1956: 210). Odnosząc tę kategorię do muzealnictwa, dedystancję traktuję jako upowszechnienie, przełamywanie barier, które mogą zniechęcić do korzystania z oferty placówek muzealnych, czynienie z instytucji muzealnych miejsc przyjaznych dla ludzi, dostosowywanie ich do potrzeb potencjalnych odbiorców. Dedystancja może jednak oznaczać również zniesienie dystansu pomiędzy artefaktami udostępnianymi w muzeach a odbiorcami, pomiędzy sacrum a profanum. Analizowanym przez Mannheim'a procesom demokratyzacji kultury nie musi towarzyszyć jej dedystancja. Polega ona raczej, na co zwraca uwagę Marek Czyżewski, na „przemiennych fazach dedystancjacji i dystancjacji” (Czyżewski 2012: 87).

Demokratyzacja kultury związana jest z aktywnością jej uczestników, którzy nie tylko zyskują przyzwolenie na różnego rodzaju aktywności w obszarze kultury, ale są do nich zachęceni. Kulturę współczesną charakteryzuje wzmożona aktywność odbiorców, a w konsekwencji rozmycie się tradycyjnego podziału ról na nadawców i odbiorców. W odniesieniu do wpływu nowych technologii na kulturę Henry Jenkins (2007), Eric Zimmerman i Ryszard W. Kluszczyński (2010) określają ją kulturą uczestnictwa lub kulturą partycypacji. Konwergencja technologiczna i kulturalna sprawia, że potrzeba uczestnictwa, sprawczości i aktywnego odbioru, ukształtowana w dużej mierze za pośrednictwem praktyk sieciowych, przenosi się na tradycyjne praktyki kulturalne. W trendy te wpisuje się również muzealnictwo. Działania aktywizując, w procesie interakcji jednostki, spotykając się z entuzjazmem zarówno muzealników jak i społeczeństwa, stanowią element polityki kulturalnej, a nawet szerzej polityki społecznej, rozumianej jako przyjęty i realizowany przez władzę publiczną i organizacje pozarządowe zespół długofalowych działań na rzecz zaspokajania potrzeb i rozwiązywania problemów społecznych. Szczególną aprobatą cieszą się interaktywne sposoby prezentacji zasobów muzealnych. Badania

realizowane na zlecenie Urzędu Miasta Łodzi przez Biuro Badań Społecznych Question Mark w 20016 roku na próbie (N=678) wykazały, że 22,9% respondentów wybrało wystawę interaktywną jako najlepszą formę prezentacji zbiorów. Podczas gdy 15,5% badanych preferuje tradycyjny sposób organizacji wystaw. Walory wystaw interaktywnych to większe zaangażowanie (również fizyczne) odbiorcy, indywidualizacja przekazu, dostosowanie go do potrzeb i zainteresowań odbiorcy, a także uatrakcyjnienie przekazu i wreszcie zmiana wizerunku muzeów z instytucji anachronicznych, definiowanych przez zapach kurzu, na placówki nowoczesne, idące z duchem czasu.

Technologia i bogactwo doznań

Obecna faza demokracji kultury związana jest ze znoszeniem dystansów, nawet tych przestrzennych. Interaktywność stanowi jej oprzyrządowanie. Należy się jednak zastanowić czy upowszechnienie dziedzictwa kulturowego ma pociągać za sobą zniesienie do niego dystansu. Być może warto w tym miejscu przywołać klasyka Waltera Benjamina i jego *Dzieło sztuki w dobie możliwości jego reprodukcji technicznej*. Benjamin skupiał się na artefakcie artystycznym i utracie aury, wynikającej z możliwości jego technicznej reprodukcji. Jego refleksję można odnieść jednak do wszelkiego rodzaju zbiorów muzealnych. Nie negując atrybutów nowych technologii, konieczny jest namysł nad ich racjonalnym wykorzystaniem. Interaktywność w muzeum, z wyjątkiem placówek prezentujących nowe technologie lub sztukę nowych mediów, funkcjonuje na zasadzie pewnego paradoksu. Muzeum na mocy ustawy jest instytucją, której celem jest „gromadzenie i trwała ochrona dóbr naturalnego i kulturalnego dziedzictwa ludzkości o charakterze materialnym i niematerialnym [...] oraz umożliwianie korzystania ze zgromadzonych zbiorów” (Dz. U., poz. 987). Ekspozyty w nim są chronione przed działaniem czynników zewnętrznych. Interaktywność, zgodnie z przywołanymi definicjami, oznacza aktywność odbiorcy, jego interwencję w strukturę przedmiotu. Działanie na ekspozycjach z reguły nie jest dozwolone, nowe media pozwalają jednak na działanie wokół artefaktu. Interaktywność może być skutecznym narzędziem pomocnym w prezentacji zbiorów, urozmaicającym ich poznanie, wtłaczającym w nie nowe życie, to jednak same ekspozyty powinny zostać w centrum uwagi. Technologia, choć teza ta nie jest zgodna ze znanym stwierdzeniem determinizmu technologicznego w wersji Marshalla McLuhana *the medium is the message*, nie powinna w muzeum zdominować przekazu. Oczywiście różnorodność muzeów sprawia, że część z nich w większym stopniu, a inne w mniejszym mogą eksplorować wynalazki techniki. W skrajnym przypadku to technologia stanowi przedmiot wystawy. Technologia może prowadzić również do interpasji (por. Žižek 2010: 40–61). Interpasja, kategoria którą Slavoj Žižek, czerpiąc z rozważań Jacquesa Lacana (1986), postrzega jako formę scedowania pewnych aktywności na inne podmioty, w omawianej w tekście sytuacji może być rozumiana dwojako. Aktywność nowych interaktywnych technologii może wywoływać pasywność odbiorców. Można również pokusić się o skorzystanie z tej kategorii do opisu relacji artefakt ekspozycyjny – interaktywne cyfrowe otoczenie. W jakim stopniu obiekt, którego powstała cyfrowa wersja, usuwa się w cień? Czy

rzeczywistość cyfrowa, którą można manipulować, dowolnie kierować jej poznaniem nie przejmując uwagi odbiorców, odwracając ją od materialnego eksponatu?

Obcowanie z dziedzictwem kulturowym, poznawanie go, stanowiąc stały element praktyk kulturalnych, powinno jednak różnić się od innych praktyk codziennych, w których wykorzystujemy nowe technologie. W przeciwnym razie grozi nam widmo totalnej unifikacji czynności, która może prowadzić do zubożenia wszelkich doznań, w efekcie czego dokonywanie zakupów elektronicznych, czy używanie nawigacji GPS podczas jazdy samochodem, będzie tożsame (w aspekcie emocjonalno-intelektualnym) ze zwiedzaniem muzeum. Nie chodzi wcale o fetyszyczację tradycji, historii, czy innych dziedzin życia prezentowanych w muzeum. Przeciwnie, w rozwiniętej kulturze historia powinna przenikać się z codziennością, tradycja z nowoczesnością. Nie staram się również wartościować wymienionych czynności. Chodzi raczej o bogactwo doznań, które różne formy przekazu, komunikacji, różne działania mogą przynosić. Bogactwo, z którego nie warto rezygnować. Życzyłabym sobie, żeby odwiedzanie muzeów było czynnością powszednią, spontaniczną, bezceremonialną, żeby jednak wrażenia towarzyszące wizycie w muzeum wyrwały z codzienności, urozmaicały ją. Dlatego kluczową kwestią jest przemyślane, transparentne wykorzystywanie nowych technologii, wykorzystywanie pełni ich możliwości. Interaktywność, na przykład, to nie jedynie możliwość klikania, przyciskania guzików. Interaktywność w wirtualnej rzeczywistości daje możliwość wejścia w inny świat i kreowania go, w przypadku *wearable computing* to możliwość fizycznego odczucia różnych doznań nawet całym swym ciałem, czy sterowania poprzez nie.

Unifikacja instytucji kultury

Problem unifikacji dotyczy również samych instytucji wystawienniczych i sprowadza się do zanikania specjalizacji instytucji kultury. Muzea, teatry, galerie, domy kultury, biblioteki funkcjonując pod wspólnym szyldem instytucji kultury tracą swą specyfikę, stają się „miejscami”. Leszek Karczewski w tekście *Kłopoty z partycypacją. Nowa muzeologia i agoniczna demokracja* stawia pytanie: „Czy efektem tej populistycznej partycypacji nie jest często dość Kafkowska przemiana muzeum, które z instytucji powołanej do gromadzenia, wielostronnego badania oraz opieki nad zbiorami o szczególnej wartości, dość bezrefleksyjnie wyewoluowało w rodzaj ośrodka kultury, a w każdym razie ośrodka kultury partycypacji?” (Karczewski 2012: 93). Obecna polityka kulturalna zmierza właśnie w kierunku tworzenia „ośrodków kultury”, miejsc partycypacji, budowania oddolnej aktywności jednostek, inicjatyw lokalnych. Placówki, których zadaniem było do tej pory zachowanie dziedzictwa i jego udostępnianie, wypożyczanie książek i propagowanie czytelnictwa, wystawiania dramatów, stają się przestrzenią *eventów* kulturalnych wszelkiej proveniencji. Trend związany z zacieraniem się specyfik instytucji nie wydaje się z korzyścią ani dla kultury, ani dla jej odbiorców. Homogenizacja kultury, o której pisała swego czasu Antonina Kłoskowska (2006) w odniesieniu do jej treści, zaczyna dotyczyć również instytucji kultury. Homogenizują się one poprzez wzajemne upodabnianie do siebie nie tylko na poziomie instytucji kultury, ale do placówek usługowych w ogóle.

Inaczej procesy zachodzące w kulturze komentuje Marek Krajewski. W *Kulturach kultury popularnej* opisuje obecne stadium kultury popularnej – proces popularyzacji rzeczywistości, który określa odnosząc się do Pierre’a Bourdieu jako „jednoznaczny ze stopniową dekonstrukcją autonomii poszczególnych pól produkcji kulturowej i codziennego życia” (Krajewski 2003: 92). Analizując proces popularyzacji nauki, dostrzega podporządkowywanie się jej kategoriom z obszaru rozrywki. Twierdzi, że proces popularyzacji edukacji, choć jest złem koniecznym, stanowi jednocześnie skuteczny sposób jego realizacji, a ubolewanie nad tym faktem uważa za nieuprawnione (Krajewski 2003: 91–92). W swym późniejszym tekście odnosi się bezpośrednio do placówek kulturalnych: „Instytucje kultury nie powinny być miejscami, w których się coś oferuje widzowi, ale raczej takimi, które umożliwiają mu realizację tych specyficznych sposobów korzystania z kultury, jakie on praktykuje, do których jest przyzwyczajony, które są dla niego naturalne” (Krajewski 2011: 28). W trybie postulatycznym odnosi się do utożsamiania doświadczeń związanych z korzystaniem z instytucji kultury z innymi praktykami kulturalnymi. Wskazuje również na aktywną rolę beneficjentów omawianych placówek.

Ciekawe, że obecna tendencja w muzealnictwie zdaje się być do pewnego stopnia powrotem od trendów zanegowanych w XIX wieku. Jak pisze Tony Bennett w książce *The birth of the museum* w XIX wieku dokonuje się proces wyodrębnienia instytucji muzealnych spośród innych, w pewnym sensie pokrewnych, takich jak targi czy wystawy światowe. W ówczesnym muzeum, w którym dokonał się proces modernizacji panuje ład, systematyzacja, specjalizacja, porządek instytucjonalny, podczas gdy pozostałymi rządzi chaos, charakterystyczny również dla wcześniejszych instytucji muzealnych. Na tym tle analizuje także rozwój i specjalizację parków rozrywki (Bennett 2009: 3–4). W kulturze obecnej dystans dzielący muzea od tych ostatnich zaczyna się pomniejszać.

Z pewnością praktyki realizowane w instytucjach kultury, z muzeami włącznie, muszą mieć jakiś wspólny mianownik z innymi doświadczeniami jednostek, tak by te potrafiły się w nich odnaleźć i nie czuły się wyobcowane. Uważam jednak, że instytucje kultury powinny jednocześnie kształtować praktyki odbiorcze i przyzwyczajania uczestników kultury. W tym celu powinny właśnie w odpowiedni sposób modelować i różnicować swoją ofertę. Powstaje zasadnicze pytanie, wpisujące się w obecny w naukach społecznych dylemat struktury i sprawstwa, czy instytucje kultury mają kształtować gust, światopogląd i stosunek do historii odbiorców, czy działać reaktywnie na ich potrzeby. Rolą i zadaniem muzeów jest przygotowywanie starannie wyselekcjonowanej oferty i znalezienie sposobów, by przekonać do niej publiczność, wchodząc w pewien dialog z kulturą popularną, rozrywką. Stworzenie warunków, by potencjalny widz czuł się w muzeum dobrze, a wizyta w nim była dla niego ciekawym doświadczeniem. Pewnym sposobem na osiągnięcie tego może być właśnie wykorzystanie nowych technologii z ich interaktywnym potencjałem. Należy jednak zwrócić uwagę na fakt, że dzisiejsza kultura stawia swojemu odbiorcy być może zbyt wysokie wymagania. Problem ten nie ma związku z podziałem na kulturę wysoką vs. popularną i nadmiernym skomplikowaniem przekazów tej pierwszej. Chodzi raczej o przekonanie, że uczestnik kultury, bo już nie odbiorca, który mógłby pozostać bierny, zmuszany jest do aktywności, do samookreślenia,

profesjonalizacji, posiadania „specyficznych sposobów korzystania z kultury”. Od odbiorców kultury oczekuje się pewnego zespołu kompetencji kulturowych, które stają się nie tylko przedmiotem refleksji akademickiej, ale elementem polityki kulturalnej. Podczas odbywającej się w 2011 roku konferencji dotyczącej kompetencji w kulturze, zorganizowanej przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Narodowe Centrum Kultury, ówczesna minister Monika Smoleń podkreślała, że „nie są to tylko zdolności, czy możliwości, ale przede wszystkim myślenie oraz działanie wraz z konkretnymi postawami realizującymi się w aktywności ludzkiej zarówno w sferze kultury, jak i w życiu codziennym, co ma swe znaczenie w budowaniu ogólnie pojętego kapitału kulturowego”. Elementem kompetencji tych jest umiejętność poruszania się w świecie cyfrowym.

Reżim hiperaktywności

Polityki kulturalne zakładają aktywizowanie jednostek, zachęcanie ich do działań oddolnych. Hasła aktywność i partycypacja, pojawiające się w naszej kulturze, stają się znakiem czasów. Propaguje się aktywne formy spędzania czasu wolnego, kładzie nacisk na aktywność seniorów, aktywizuje się różne grupy społeczne. Żyjemy w społeczeństwie hiperaktywności, w którym nie ma miejsca na „nicnierobienie”. Miarą jakości życia staje się partycypacja. Nie powinna sprowadzać się ona do biernego odbioru, ale czynnego uczestnictwa. Kultura obecna obliguje nas do podejmowania inicjatyw, nakłada na nas reżim aktywności, stan ten przedstawiając jako oczywistość. Warto może spojrzeć na aktywizację jednostek i partycypację w duchu faucaultowskim, jako na pewną nieoczywistość jednak. W życiu społecznym dostrzec można trend obecny szczególnie w tzw. III sektorze związany z kultem partycypacji, hiperaktywnością. Dogmatyczne przekonanie aktywistów kulturalnych o potrzebie działania, podejmowania inicjatyw i konieczności zachęcania do niej coraz szerszych kręgów społecznych, inicjowaniu działań oddolnych, aktywizowaniu wszelkich grup społecznych wydaje mi się niebezpieczny z racji na swój bezkrytyczny, radykalny charakter. Jednostki budują swoją tożsamość społeczną, nie poprzez wyniki swoich poczynań, ale poprzez samo zaangażowanie, bycie aktywnym. Wartość zdaje się stanowić samo działanie, bez analizy nie tylko jego dalekosiężnych efektów, ale nawet skutków krótkotrwałych. Tak jakby istotą była sama aktywność, a nie jej efekt. Przyznać należy jednak, że wiele podejmowanych działań, pomimo że stanowią realizację widocznego trendu i kształtowanego przez niego, bezalternatywnego sposobu myślenia, stanowi istotny wkład w życie społeczno-kulturalne. Celem mojego wywodu nie jest kontestowanie istniejącego porządku, ani ubolewanie nad nim, ale zachęcenie do szerszego spojrzenia na kwestie aktywności jednostek i dopuszczenie kulturalnych alternatyw.

Istnieje również liczne grono uczestników kultury, którzy nie mają ochoty zrezygnować ze swej roli „biernych” jej odbiorców, którzy nie chcą poddać się aktywizacji, nie chcą partycypować w eventach, a tradycyjnie uczestniczyć w wydarzeniach kulturalnych. Ci drudzy postrzegani są przez modelowych aktywnych uczestników kultury jako kulturalni troglodyci, piewcy starego porządku, który należy naprawić. W 2016 roku opracowywałam diagnozę dla jednego z domów kultury na

potrzeby programu Narodowego Centrum Kultury *Dom Kultury +. Inicjatywy lokalne*. Doświadczylam wówczas konfrontacji animatorów kultury z bywalcami wspomnianego domu kultury, którzy nie chcieli rezygnować z roli odbiorców na rzecz podejmowania inicjatyw. Warto zastanowić się czy w tym, co najciekawsze w kulturze, nie jest jej różnorodność, a tym co najwyższej cenione możliwość wyboru, w tym wyboru postawy zdystansowanej.

Podsumowanie

Wykorzystywanie nowych interaktywnych technologii w muzealnictwie jest elementem realizacji określonej szerszej demokratyzującej polityki społecznej i kulturalnej związanej z aktywizacją społeczną, której procesy modernizacyjne w muzeach są częścią. Spojrzenie na podejmowane przeze mnie kwestie zależy od podejścia do przytoczonych wyżej trendów w kulturze współczesnej, a także obecnego w naukach społecznych od lat dylematu struktury i sprawstwa, czy odwiecznego konfliktu tradycji z nowoczesnością. Zmiany związane z demokracją kultury, jej dedystancją oraz aktywizacją uczestników kultury, której interaktywność jest jednym z narzędzi jest faktem. Jak wspominałam wcześniej interaktywne sposoby organizacji ekspozycji posiadają potencjał, który może zachęcać odbiorców do udziału w wystawie. Istnieją jednak pewne ograniczenia. Dla osób nieposiadających kompetencji nowomediálních, taka forma prezentacji jest dystansująca, albo wręcz wykluczająca. Z kolei dla osób o rozwiniętych kompetencjach wymiar techniczny może przysłonić merytoryczną zawartość ekspozycji. Dlatego szczególnie należy zadbać o to, by zafascynowanie technologią, możliwością oddziaływania, nawigowania, nie przysłoniło waloru poznawczego wystaw, jeżeli te technologie poświęcone nie są. Dobrze również, żeby tendencja do wykorzystywania interaktywności w muzealnictwie nie stała się kolejnym elementem unifikującym placówki kulturalne o charakterze wystawienniczym.

Bibliografia

- Benjamin W. (1993). *Dzieło sztuki w dobie możliwości jego reprodukcji technicznej*. W: *Wiedza o kulturze. Część IV. Audiowizualność w kulturze. Zagadnienia i wybór tekstów*, oprac. J. Bocheńska, A. Kisielewska, M. Pęczak. Warszawa, s. 273–284.
- Bennett T. (2009). *The birth of the museum. History, theory, politics*. Londyn i Nowy York: Routledge.
- Czyżewski M. (2012). *Socjologia wobec kultury – uwagi na marginesie koncepcji Antoniny Kłostkowskiej*. Przegląd Socjologiczny, t. LXI/3, Łódź.
- Jenkins H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Karczewski L. (2012). *Kłopoty z partycypacją. Nowa muzeologia i agoniczna demokracja*. W: M. Kosińska, K. Sikorska, A. Skórzyńska (red.), *Edukacja kulturalna jako projekt publiczny*, Poznań: Galeria Miejska Arsenał, s. 89–108.
- Kluszczyński R.W. (2010). *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

- Kluszczyński R.W. (2001). *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura, Sztuka Multimedialności*. Kraków: Rabid.
- Kłoskowska A. (2006). *Kultura masowa*. Warszawa: PWN.
- Krajewski M. (2003). *Kultury kultury popularnej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Krajewski M. (2011). *Instytucje kultury a uczestnicy kultury. Nowe relacje. Przykład MS w Łodzi*. W: M. Śliwa (red.), *Strategie dla kultury. Kultura dla rozwoju. Zarządzanie strategiczne instytucją kultury*. Kraków: Małopolski Instytut Kultury, s. 26–37.
- Lacan J. (1986). *Le Séminaire. Livre VII*. Paryż: Seuil.
- Mannheim K. (1956). *Essays on the Sociology of Culture*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Manovich L. (2006). *Język nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne.
- Wojtowicz E. (2008). *Net art*. Kraków: Rabid.
- Zawojski P. (1999). *O sztuce interaktywnej*. Opcje, 2.
- Žižek S. (2010). *Podmiot interpasywny, czyli Lacan kręci modlitewnym młynkiem*. W: *Lacan. Przewodnik Krytyki Politycznej*, tłum. J. Kutyła. Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, s. 40–61.

New Media in a Museum. Democratization of Culture and Unification of Museums and Activation of Recipients

Abstract

New media improves people life. They are used in museums as well. The article try to analyze if the use of interactivity (as new medium) is a good way of democratization of culture and dedistantioation of museums, and as a result the way of dissemination of culture heritage.

Key words: interactivity, new media, dedistantation, democtarization