

RAFAŁ SYSKA
ORCID:0000-0001-9680-0923
Uniwersytet Jagielloński

Kresy na wystawie filmowej. Projekt ekspozycji „Bliskie Kresy” w Baszni Górnej

Historia Kresów Wschodnich opisywana jest przez wiele dostępnych mediów. Coraz częściej bywa również tematem wystaw muzealnych i projektów galeryjnych. Niedawno, bo w 2023 roku, otwarto Muzeum Kresów Rzeczypospolitej Obojga Narodów w Sejnach, a w planach jest powstanie wielkiej instytucji poświęconej tej tematyce w Lublinie (na razie działa ona jako Muzeum Ziemi Wschodnich Dawnej Rzeczypospolitej, w której przygotowywana jest ekspozycja stała „Podróż po Kresach” na podstawie scenariusza Łukasza Gawła i Andrzeja Betleja). W mniejszej skali funkcjonują inne instytucje, między innymi: Muzeum Lwowa i Kresów Południowo-Wschodnich w Kuklówce Radziejowickiej, Muzeum Kresów Wschodnich w Węglińcu, Muzeum Kresów w Lubaczowie oraz wirtualne Muzeum Dziedzictwa Kresów Dawnej Rzeczypospolitej. Także na wystawach w wielkich centrach muzealnych nie brakuje komponentów kresowych, jak na przykład w Muzeum Pamięci Sybiru w Białymstoku. Wydarzeniem była także efektowna wystawa „Kino Kresów. Kultura filmowa na ziemiach wschodnich II Rzeczypospolitej”, przygotowana przez Narodowe Centrum Kultury Filmowej w Łodzi i pokazana podczas Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni w 2018 roku.

Tego rodzaju wystawy są atrakcyjnym sposobem prezentowania treści. Wpisują się w popularną we współczesnym wystawiennictwie formę muzeum narracyjnego. Szerzej koncept ten opisano zarówno w polskich tekstach muzeologicznych¹,

¹ Zob. *Edukacja w muzeum rzeczywistym i wirtualnym*, red. D. Folga-Januszewska, E. Gryglas, Kraków 2013; P. Kosiewski, *Przełomy. Propozycja innego muzeum historycznego*, „Muzealnictwo” 2016, nr 57, s. 228–235; *Muzeum i zmiana. Losy muzeów narracyjnych*, red. P. Kowal, K. Wolska-Pabian, Warszawa-Kraków 2019; M. Wołyński, *Pomiędzy white cube'm a black box'em. Współczesne sposoby aranżacji obrazów projektowanych*, [w:] *Wideo w sztukach wizual-*

jak też tekstach zagranicznych². Znajduje też bogatą reprezentację w rodzimej i światowej praktyce muzealnej (Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku, Muzeum Józefa Piłsudskiego w Sulejówku, National September 11 Memorial & Museum w Nowym Jorku, Terror Háza w Budapeszcie, Lucas Museum of Narrative Arts w Los Angeles). W analizach tego rodzaju projektów występuje często postawa ocenna, czasem przesadnie apologetyczna — postrzegająca multimedialne muzealnictwo jako konieczną odpowiedź na przemiany komunikacyjne, digitalizacyjne i społeczne, a czasem krytyczna — widząca w modzie na „narratywizację wystaw” ryzyko cyfrowej dematerializacji obiektu, postulatywną edukacyjność, symplifikację znaczeń i fetyszyzację interfejsów. Zwolennicy pierwszej postawy bronią się rozległością i różnorodnością praktyk muzealnych, trudnych do zawarcia w unifikujących je ramach definicyjnych (czym innym jest przecież interaktywne centrum edukacyjne, a czym innym narracyjne muzeum historyczne lub fabularyzowana ekspozycja filmowa, nie wspominając już o ekspozycjach wirtualnych i cyfrowych)³. Z kolei zwolennicy drugiej postawy zaznaczają obecność narracji (jako sposobu organizacji wyjściowego materiału wystawienniczego) w każdym projekcie kuratorskim, nawet jeśli nie zaistnieje w nim proces fabularyzacji ścieżki zwiedzania. A zatem podkreślają, że trudno obronić tezę o jakoby „krótkiej historii” muzeum narracyjnego, chyba że pojęcie narracji zostałyby zdefiniowane przez własności zawężające jej pierwotne znaczenie.

W tych przestrzeniach film jest bardzo często wykorzystywany zarówno jako środek prezentacji treści, komponent scenograficzny, atraktor emotywno-sensualny, jak też model opowiadania i zwiedzania ekspozycji. W badaniach nad filmowością wystaw muzealnicy często odwołują się do terminologii kinowej,

nych, red. R.W. Kluszczyński, T. Załuski, s. 101–122, Łódź-Lublin 2018; A. Ziębińska-Witek, *Historia w muzeach. Studium ekspozycji Holocaustu*, Lublin 2011; A. Ziębińska-Witek, *Estetyki reprezentacji śmierci w ekspozycjach historycznych*, [w:] *Obóz-muzeum. Trauma we współczesnym wystawiennictwie*, red. M. Fabiszak, M. Owsinski, s. 31–50, Kraków 2013.

² Zob. M. Bał, *Wystawa jako film*, [w:] *Display. Strategie wystawiania*, red. M. Hussakowska, E.M. Tatar, Kraków 2012, s. 105–132; R. Cere, *An International Study of Film Museums*, London 2008; *Film Curatorship: Archives, Museums, and the Digital Marketplace*, red. P. Cherchi-Usai, D. Francis, A. Horwath, M. Loebenstein, Melbourne 2008; Ch. Iles, *Between the Still and Moving Image*, [w:] *Into the Light: The Projected Image in Contemporary Art*, red. Ch. Iles, New York 2001, s. 32–70; E. Mandelli, *The Museum as a Cinematic Space: The Display of Moving Images in Exhibitions*, Edinburgh 2019.

³ Zob. W. Schweibenz, *The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology*, „The Museum Review” 4, 2019, nr 1, https://themuseumreviewjournal.wordpress.com/2019/08/02/tmr_vol4no1_schweibenz/ (dostęp: 15.04.2024); R. Syska, *Dotknięcie filmu. Techniczne uwarunkowania obecności filmu w muzeum*, „Kwartalnik Filmowy” 2021, nr 113, s. 68–90; R. Syska, *Film w przestrzeni. Kino polskie na wystawach galeryjnych i muzealnych*, [w:] *Film polski współcześnie: od głównego nurtu do eksperymentu*, red. M. Giec, A. Majer, Łódź 2021, s. 261–282.

wykorzystując ją jako atrakcyjny retorycznie wytrych analityczny⁴. Odwołania te stają się użyteczne z kilku powodów.

Po pierwsze, wiążą się z dramaturgią wystaw, gdyż terminologia filmoznawcza ułatwia opis organizacji materiału wystawy, jej audiowizualną i czasoprzestrzenną strukturę, a wraz z nią sekwencyjność ścieżki zwiedzania, preferowany czas przedstawiania treści, proces fabularyzacji zdarzeń i przypominającą montaż dynamikę zestawień przestrzennych. Po drugie, analogie te pojawiają się w odniesieniu do widowiskowości wystaw narracyjnych, gdy podkreślany jest odwrót od obiektu oryginalnego, w zastępstwie którego występuje scenografia, makieta, replika, pozornie labiryntowy układ sal i sensomotoryczność aktu odbiorczego. Również w tym wypadku film, definiowany jako kontrolowany spektakl audiowizualnych atrakcji, zastępujący fizyczny artefakt jego dwuwymiarową projekcją, stał się pojemną metaforą dla opisu nowych form wystawienniczych. Po trzecie, związki pojawiają się, gdy mówimy o emotywnym charakterze komunikacji widza z materią ekspozycji. Tak jak podczas seansu filmowego, tak i tutaj odbiorca poddawany jest presji afektów, ekscytacji, wzruszeń i strachu, a sama ekspozycja — za pośrednictwem na przykład retardacji, suspensu, ilustracyjnej audiosfery — przekształca się w maszynę do produkowania emocji. Nierzadko też, przez wprowadzenie mikronarracji, oddawany jest głos bohaterom-everymanom, uruchamiając tym samym proces projekcji-identyfikacji, który wedle klasycznej teorii filmu aktywuje empatyczny związek odbiorcy z protagonistą/nadawcą narracji, a tym samym wzmacnia perswazyjny odbiór treści. Wreszcie po czwarte, ważny jest sam filmowy seans, bo paralelność świata wystaw i filmów jest konsekwencją wnikania w przestrzeń ekspozycyjną technik i formatów charakterystycznych dla mediów audiowizualnych. Ruchome obrazy — mappowane na wielkoformatowych ekranach, wyświetlane w pętli na monitorach, uzupełniające dekorację lub będące interaktywnym materiałem informacyjnym — stały się znakiem rozpoznawczym (a dla wielu wirusem) współczesnego wystawiennictwa. Film przyniósł kuratorom i projektantom nowe narzędzia kreacji, wygenerował odrębny typ sensomotoryki zwiedzania/oglądania i poddał specyfikę obu mediów mniejszym lub większym transpozycjom. Niewątpliwie zintegrował muzea z salami kinowymi, a oba miejsca włączył w uniwersum audiowizualności.

Na bazie muzealnictwa i wystawiennictwa filmowego powstał również projekt, który jest celem niniejszego tekstu, czyli ekspozycja „Bliskie Kresy”. Wystawa ta jeszcze nie została zrealizowana. Napaść Rosji na Ukrainę, inflacja, a wcześniej pandemia koronawirusa spowolniły proces inwestycyjny. Jako kurator tej wystawy, autor koncepcji i scenariusza pozwolę sobie przedstawić kluczowe założenia narracji i ścieżkę zwiedzania wystawy, mając świadomość,

⁴ Zob. J. Weinberg, R. Elieli, *The Holocaust Museum in Washington*, New York 1995; I.U. Burnham, *So the Seams Don't Show*, [w:] *Past Meets Present: Essays About Historic Interpretation and Public Audiences*, red. J. Blatti, Washington 1987, s. 105–115.

że wydarzenia zewnętrzne prawdopodobnie zaowocują serią modyfikacji wyjściowego konceptu. Analiza tego projektu, będącego przede wszystkim multimedialną ścieżką edukacyjną dla dzieci i młodzieży, tworzyć więc ma w zamierzeniu projekt dydaktyczno-rozrywkowy, pozwoli ukazać historię Kresów jako bazę działań popularyzacyjnych i komercyjnych, czyniąc to w duchu popularnych dziś w obszarze kultury projektów określanых mianem *edutainment* i rozszerzającej się definicji kina, wykorzystującego postfilmowe narzędzia takie jak *virtual reality*, *computer generated imagery*, kino interaktywne i *augmented reality*.

Lokalizacja

W zamierzeniu projektantów multimedialna, interaktywna wystawa edukacyjna „Bliskie Kresy” tworzyć będzie jedną z największych atrakcji kompleksu „Kresowa Kraina”, zlokalizowanego w miejscowości Basznia Górna (województwo podkarpackie, tuż przy granicy z Ukrainą). Połączy więc koncept wystawienniczo-edukacyjny z rozrywkowym, na który złożą się: hotel, domki letniskowe, restauracja (z ofertą potraw kresowych), centrum konferencyjne, skansen i obszernie tereny zielone. Wielofunkcyjność kompleksu jest warunkiem finansowego powodzenia całego projektu, który — choć bazuje na środkach publicznych, pochodzących zwłaszcza ze źródeł unijnych — jest przedsięwzięciem prywatnym i musi zarabiać na swoje utrzymanie. Wprowadzenie wystawy (jako filmowej ścieżki edukacyjnej) stanowi tu warunek konieczny dla powodzenia inwestycji i zapewnienia jej wielowątkowego montażu finansowego, bo tylko ten komponent inwestycji mógł liczyć na wsparcie środków publicznych, bez których inwestor nie mógłby stworzyć całego przedsięwzięcia.

W Polsce realizacja inwestycji w partnerstwie publiczno-prywatnym lub tworzenie i utrzymywanie prywatnych instytucji kultury jest przedsięwzięciem niezwykle rzadkim. Zdecydowana większość inicjatyw realizowana jest ze środków samorządu terytorialnego, a w mniejszym stopniu ze źródeł Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Łatwiej jest pozyskać środki inwestycyjne (również korzystając z instrumentów unijnych), lecz trudniej potem utrzymać działalność bieżącą instytucji. „Kresowa Kraina” w tym kontekście jest rzadkim, choć chwalebnyim wyjątkiem.

Cały kompleks poświęcony jest lokalnej specyfice pogranicza polsko-ukraińskiego, a sama wystawa ma za zadanie zapowiadać (będąc rodzajem reklamy, zwiastuna, zachęty) możliwość zwiedzenia innych miejscowych atrakcji. Dotyczy to zwłaszcza ulokowanej nieopodal cerkwi prawosławnej w Radrużu, obozu zagłady w Bełżcu, a także nieodległego Lwowa. Bliskość Ukrainy miała być zaletą inwestycji (z okien kompleksu widać znajdującą się zaledwie jeden kilometr w linii prostej granicę państwa). Kluczową kwestią w procesie realizacji wystawy stała się również możliwość kooperacji z Muzeum Kresów w publi-

skim Lubaczowie i wykorzystania w stanowiskach ekspozycyjnych znajdujących się tam obiektów. Ekspozycja „Bliskie Kresy” nie tylko byłaby reklamą Muzeum Kresów, ale też wykorzystalaby — w formie depozytu — część znajdującego się tam zasobu oryginalnych eksponatów. Różniłaby się znacząco od stosującego klasyczne formy ekspozycyjne partnera, wprowadzając oryginalne obiekty w multimedialny spektakl, pełen filmowych, interaktywnych i scenograficznych atrakcji, charakterystycznych dla muzealnictwa narracyjnego. Taka współpraca ułatwiłaby również kluczowe dla projektu sieciowanie wszystkich okolicznych atrakcji turystycznych.

Sama wystawa „Bliskie Kresy”, na niemal tysiącu metrach kwadratowych (co pod względem wielkości ulokowałoby tę ekspozycję w czołówce muzeów narracyjnych w tej części Polski), skoncentruje się na historii Kresów — zwłaszcza ich południowych i centralnych regionów, czyli okolic Lwowa, Stanisławowa i Truskawca, ziem: Podola, Pokucia, Wołynia i Polesia. Wystawa ma znaleźć się na drugiej kondygnacji kompleksu (na parterze znajdują się centra kongresowe i restauracja). Podzielona zostanie na piętnaście stref wystawienniczych, będzie mieć charakter interaktywny, pozwalając zwiedzającemu zdobyć wiedzę przez responsywne aplikacje audiowizualne i instalacje mechaniczne, filmy, mappingi i kolaże audiowizualne, a także za pośrednictwem ekranów dotykowych, urządzeń wymagających fizycznej siły i stanowisk kombinowanych. Przeznaczona jest dla odbiorcy w każdym wieku, ale ze szczególnym uwzględnieniem aktywności dzieci i młodzieży. Ścieżka zwiedzania nie jest linearna i możliwe będzie kluczenie między stanowiskami oraz nabywanie wiedzy w sposób zindywidualizowany. Przywołać będzie narrację filmową, niekiedy bardziej fabularyzowaną, w innym zaś miejscu bardziej dokumentalną. Jedyne strefa pierwsza (będąca wprowadzeniem i finałem zwiedzania), a także dwie ostatnie (opowiadające o schyłku Kresów i pamięci po nich) zostały wyróżnione na mapie narracji jako ramowe komponenty opowiadania.

Wystawa „Bliskie Kresy” w zamierzeniu równoważy treści multimedialne (w postaci projekcji wielkoformatowych, mappingów, ekranów dotykowych, filmów na pętli, treści VR i holograficznych) z wydrukami, ekspozytorami wypełnionymi obiektami oryginalnymi (lub udającymi oryginalne) oraz stanowiskami mechanicznymi. Ważną rolę ma odgrywać akustyka, która w wybranych miejscach będzie audialnie izolować zwiedzającego, a w innych — budować tło dźwiękowe zwiększające wrażenie immersji. Ścieżka zwiedzania powinna satysfakcjonować zarówno widza oczekującego wrażeniowego, sensomotorycznego doświadczania treści (stąd atrakcyjna architektura, bogata sfera audiowizualna, atrakcje w postaci holografii lub VR-u), jak też widza wymagającego od wystawy bardziej pogłębionych treści (stąd wydruki, podpisy, quizy, treści w pogłębionym menu, bogata ikonografia). Jednym z kluczowych celów wystawy jest pozostawienie zwiedzającego w przekonaniu, że pobyt na wystawie był

ważnym merytorycznie doświadczeniem poznawczym, co ważne jest zwłaszcza dla rodziców dzieci chcących pobyt w „Kresowej Krainie” potraktować w kategoriach dodatkowego źródła edukacji. Czas trwania zwiedzania powinien być podobny do czasu oglądania filmu fabularnego, a dramaturgia ścieżki przypominać ma inscenizację blockbustera. Dlatego zwiedzanie rozpoczyna się od spektakularnego początku, pozwalającego na zapoznanie się ze światem przedstawionym i trójką protagonistów, po którym nastąpi seria epizodycznych perypetii, przeplatających sekwencje widowiskowe i wielkobudżetowe z kameeralnymi i melodramatycznymi, co ostatecznie zostanie zwieńczone podwójnym punktem kulminacyjnym: dramatycznym i optymistycznie moralizującym.

Narracja

Tematem wystawy — jak już wspomniałem — będą dzieje Kresów, ukazane przez barwne, różnorodne mikroopowieści, podkreślające wielokulturowy i multietniczny obraz utraconego świata. Narracja koncentrować się będzie na jasnych stronach historii Kresów, przyjmując przede wszystkim perspektywę polską. Rodzić to może ryzyko krytyki, a zatem dla równowagi wystawa zostanie opowiedziana przez trzech narratorów (Polaka, Ukrainca i Żydówkę), a piękne aspekty idealizowanego życia na Kresach w niektórych miejscach będą zderzane z ciemnymi kartami historii regionu. Generalna wizja wiąże się jednak bardziej z podtrzymaniem mitu niż potrzebą jego dekonstrukcji, co oczywiście nie może prowadzić do nadmiernych uproszczeń, przekłamań i fałszowania historii. Wystawa będzie w pierwszej kolejności przeznaczona dla dzieci i młodzieży, stąd jej potencjał dyskursywno-krytyczny winien być wprowadzany w działaniach towarzyszących ścieżce zwiedzania: warsztatach edukacyjnych, aktywności przewodników i animatorów oraz wątkach wprowadzanych w głównej narracji audioprzewodnika.

Podobnie jak byłoby to w filmie, bohaterami wystawy i przewodnikami w narracji będą trzy postaci, snujące mikronarracje o wybranych zjawiskach i zdarzeniach z historii Kresów. Każda z tych postaci będzie się wywodzić z innego narodu, a dla uatrakcyjnienia opowieści zostanie ukryta pod antropomorficznie ujętym zwierzątkiem.

Pierwszą postacią jest Polak — antropomorfizowany owczarek Staś. W krawacie, stać będzie na tylnych łapach (jak Peanubutter w serialu *Bo Jack Horseman*), na których znajdują się ziemiańsko wyglądające, ciężkie, folwarczne buty. Staś zostanie zaprezentowany przez serię cech: gospodarność, władczość i opiekuńczość. Ma być mieszanką buchaltera i nerwusa, wciąż zapracowanego i przedsiębiorczego ziemianina, rozpamiętującego przeszłość, a najlepiej czującego się w zagrodzie lub w ogrodzie.

Drugą postacią jest Żydówka — antropomorfizowana sówka Rachel. Ozdobiona dużymi okularami, wydaje się spokojna, rozważna, ale też intuicyjna. Jest najmądrzejsza z trójki bohaterów. Przywiązana do słów i książek, zmuszona jest godzić obu chłopców, najlepiej czuje się w księgach i archiwach synagog. Fascynuje się światem wierzeń i dybuków, jest inteligentką i ważny jest dla niej świat wiedzy, podkreślany także przez kobiece punkty widzenia.

Trzecią postacią jest Ukrainiec — antropomorfizowany konik Petro. Ubrany jest w koszulę ukraińską i definiowany jako wolny duch, cały czas będący w ruchu. Wydaje się romantyczny, roztrzepany i wesoły. Najlepiej czuje się, galopując po bieszczadzkich połoninach i nurkując w wodach Dniestru, przywiązany jest do świata przyrody i eksponuje wątki ekologiczne.

Staś, Rachel i Petro są narratorami trzech kultur, narodów i języków obecnych na Kresach. Przyjaźnią się i uzupełniają swe opowieści. Gdy są razem, to czerpią energię z różnorodności, nie traktując jej jako bariery. Pojawiają się na wystawie nie tylko jako postaci animowane w stanowiskach multimedialnych i protagoniści klipów filmowych, ale również jako nadruki/wydruki na ekspozycji i duże maskotki dla najmłodszych, do których będzie się można przytulić na wystawie. Prowadzą zwiedzających od jednego do drugiego stanowiska, będąc zarazem opowiadaczami fabuł, a jako pluszaki będzie można je kupić w muzealnym sklepiku. Na tych trzech postaciach oparta zostanie także identyfikacja wizualna miejsca. Postaci te mogą być również wykorzystane jako element graficzny w rozmaitych produktach sprzedawanych i używanych w centrum.

Trójka bohaterów będzie także wspierać nowoczesny audioprzewodnik, który z jednej strony ograniczy koszty utrzymywania przewodników, pozwalając nie tylko na prowadzenie zwiedzającego po przestrzeni wystawy, a z drugiej — poszerzy dostęp do treści kontekstowych. Audioguide będzie uruchamiać kolejne stacje nie za pośrednictwem przycisku, lecz przez system lokalizacyjny zwiedzającego. W nowoczesnych muzeach przewodnik akustyczny spełnia także szereg innych ról osiąganych także możliwością wyboru jednej z kilku ścieżek zwiedzania. Tryb rodzinny jest zwykle zamieniony w dialog między dwoma bohaterami, co pozwala na przyjazne dla dziecka, fabularyzowane przekazywanie informacji — to ponownie wiąże historię Kresów z technikami filmowymi. Tryb uproszczony przeznaczony jest z kolei dla osób z niepełnosprawnościami intelektualnymi, przekazując informacje w sposób łatwiejszy do zrozumienia, snując fabułę w wolniejszym tempie, unikając gwałtownych wyładowań dźwiękowych i trudnych słów. Audioguide pozwala także na wprowadzenie trybów specjalistycznych (na przykład dla osób szczególnie zainteresowanych historią Kresów), a także ścieżek obcojęzycznych: ukraińskiej, angielskiej i białoruskiej. Urządzenie audioprzewodnika jest dziś często wyposażone w pętle indukcyjne (pozwalające na korzystanie z wystawy przez osoby z niepełnosprawnościami słuchowymi), a także w czytnik Braille'a, który tłu-

maczy opisy obiektów dla osób niewidomych i niedowidzących. Ekran aparatu pozwala także na dostęp do materiałów kontekstowych, których nie jest w stanie pomieścić sama przestrzeń ekspozycji.

Narracja wystawy prowadzona więc będzie przez tych trzech narratorów, odmiennych charakterologicznie i narodowo, którzy opowiedzą o Kresach za pośrednictwem filmowych mikrofabuł, idealizujących świat wielokulturowego i przynależnego już do przeszłości regionu. Jak wspominałem, intencjonalnie akcentowane są jasne strony historii Kresów, jego kultura, kuchnia, wierzenia, sztuka i piękno przyrody; jego niezwykle, barwne postaci i wspaniałe miejsca, a także pogmatwana i pełna anegdot historia. Mroczne karty (pańszczyźniany ucisk ukraińskiego chłopstwa, powstanie Chmielnickiego, Holocaust, rzeź wołyńska, wysiedlenia, powojenny resentyment) pokazane są tu tak, by nie zgubić „słonecznego” nastroju wystawy. Negatywnymi bohaterami opowieści będą Rosjanie i Niemcy, a zatem obcy, nastawiający Polaków, Żydów i Ukraińców przeciwko sobie. Oczywiście ta perspektywa może wydać się anachroniczna, przegrywająca z najnowszymi analizami i z krytyczną recepcją mitu Kresów. Ale to właśnie ta koncepcja, tworząca bazę narracji, może umożliwić problematyzację historii w dodatkowych działaniach edukacyjnych, warsztatowych i naukowo-badawczych. Intencją wystawy jest budzić pozytywne skojarzenia i służyć pojednaniu między narodami — nawet jeśli kluczowe stanie się wyróżnianie w każdym z nich przede wszystkim cech pozytywnie waloryzowanych.

Wybór trzech narratorów w postaci antropomorfizowanych zwierzątek — będących trojgiem przyjaciół, różnych charakterologicznie i zachęcających do poznania dodatkowych treści w pogłębionym menu poszczególnych stanowisk — przywodzi na myśl techniki stosowane we współczesnym kinie animowanym i familijnym. Pozwoli na to, by zwłaszcza najmłodszy zwiedzający (a tych będzie najwięcej) mogli w łatwy sposób się z nimi identyfikować i przez nich poznawać historię Kresów. Język komunikacji ze zwiedzającymi w tego rodzaju projektach edukacyjno-popularyzatorskich musi być możliwie prosty, zawierając w sobie dwa poziomy wiedzy: wraźliwy, lekki i przeznaczony dla najmłodszych oraz bardziej skomplikowany, wprowadzający rozbudowane informacje, które powinny usatysfakcjonować starszych zwiedzających. Dopiero wtedy stanie się on bazą wyjaśniania dzieciom i młodzieży trudnych tematów (w rozmowach z rodzicami i animatorami, podczas wycieczek po okolicy lub w trakcie warsztatów edukacyjnych).

Ścieżka zwiedzania

Cała wystawa „Bliskie Kresy” jest podzielona na 15 stref ekspozycyjnych ułożonych linearnie.

Strefa 1, czyli „Zaproszenie do Kresów”, aranżacyjnie wykorzystywać będzie: wydruki na ścianach i na podłodze, filmowy mapping oraz ekrany

wyposażone w matryce dotykowe. Silnym komponentem doświadczenia stanie się aspekt dźwiękowy, a wiodącym elementem strefy — oś czasowa (tak zwany timeline) historii Kresów. Dwa główne cele strefy „Zaproszenie do Kresów” to poznanie trzech głównych narratorów (tu nastąpi wstępna identyfikacja widza z bohaterami) oraz wprowadzenie w tematykę Kresów (zwiedzający otrzyma pierwsze i podstawowe informacje niezbędne do zdefiniowania pojęcia „Kresy”). Strefa ta opowie o Kresach przez rozmaite kryteria definicyjne: temporalne (przeszłość/pamięć/idealizacja), społeczno-etniczne (przyjazne przenikanie się trzech narodów, mitologia/folklor) oraz dziedzictwo kulturowo-przyrodnicze (piękno przyrody i zabytków, fascynujące tradycje, przestrzeń). Podkreślone zostanie więc, że Kresy to pojęcie zarówno geograficzne, historyczne, symboliczne i psychologiczne, jak również kulturowe i polityczne. A zatem sama definicja zjawiska będzie uwzględniać różne kryteria jego rozumienia: i rozszerzające (Kresy nie tylko jako przestrzeń), i zawężające definicję (interesujące będą zwłaszcza południowe i centralne regiony dawnego wschodu — ze względu na położenie geograficzne samej Baszni Górnej i Lubaczowa).

W strefie tej nastąpi filmowe wprowadzenie trzech bohaterów. Staś, Rachela i Petro przedstawiają się sami, mówią, kim są, kłaniają się lub machają na wielkoformatowej projekcji. Zwiedzający musi automatycznie się do nich przyzwyczaić, by potem łatwo ich rozpoznawać (przez imiona, wizerunki, gesty i dynamikę ciał, a także zapadające w pamięć cechy i tembr głosu). Bohaterowie opowiadają chwilę o sobie — najlepiej w stanowisku multimedialnym i przez animację. Staś i Petro po raz pierwszy się przekomarzają, a Rachela po raz pierwszy ich ze sobą godzi. Projekcja podzielona na trzy ekrany pozwoli pokazać wszystkie postaci, a widz, po wybraniu jednego z nich, wysłucha wstępnej prezentacji każdego z protagonistów narracji.

W strefie tej nie zabraknie stanowisk interaktywnych: na trzech ekranach dotykowych znajdą się treści kontekstowe i edukacyjne, które pozwolą na zrozumienie, w jaki sposób można definiować i odbierać Kresy (quiz, mapa pojęć, informacje bardziej szczegółowe). Na podłodze strefy znajdzie się również mapa dla zorientowania się w przestrzeni. Ma ona połączyć mapę przedwojennych Kresów i mapkę samej przestrzeni wystawienniczej. Granice Kresów i obecnych granic państw będą rozmyte i nieoczywiste, a nazwy miast i rzek w dwóch językach: po polsku i po ukraińsku, przy czym w sytuacji, gdy nastąpiła zmiana nazwy miasta (jak w wypadku Stanisławowa), będą podawane aż cztery jego nazwy. Temporalnie nie trzeba identyfikować tej mapy z jakimś szczególnym momentem historycznym, a raczej podkreślić pewną czasowość sytuacji. Jako punkt wyjścia zostaną obrane lata dwudzieste i trzydzieste XX wieku, ale sam zakres mapy będzie poszerzony o tereny zlokalizowane bardziej na wschód od granic z traktatu ryskiego. Mapa ma dotyczyć tylko południowej

i najwyżej centralnej części Kresów — a zatem na jej północy znajdą się tylko bagniska Polesia i Pińsk, bez Wileńszczyzny.

Jednym z najważniejszych elementów graficznych strefy będzie dwuczęściowa ścienna oś czasowa z historią Kresów. W timelinie zaznaczone będą kluczowe daty (na górnej części grafiki pojawią się wielkie daty, nazwy wydarzeń, elementy graficzne i fotograficzne, na dolnej części — w kilku wybranych miejscach — informacje tekstowe rozwijające treść niektórych wydarzeń). Dodatkowym atraktorem przestrzeni będą plotowane grafiki na ścianie w formie rozmytych zdjęć patrzących na salę kresowiaków lub pejzażu i typowego dla regionu domu. Identyfikacja z bohaterami fikcyjnymi i realnymi jest techniką wprost wywiedzioną z kina i wystawiennicze ekwiwalenty silnie podkreślą filmowość narracji.

Strefa 2, czyli „Trzy narody”, będzie prowadzona przez wszystkich trzech narratorów. Dominować będą w niej: wydruki, wielkoformatowe projekcje i instalacje mechaniczno-responsywne. Celem strefy jest prezentacja trzech narodów (Polaków, Żydów i Ukraińców) oraz ich wrogów. Za pośrednictwem animacji i projekcji, wzmocnionej przez mapping i stanowiska mechaniczne, zwiedzający dowie się, skąd te narody się wywodzą, jak długo tu żyją, jak wcześniej były nazywane (Lachowie, Rusini, Kozacy), co na przykład pozwoli wyjaśnić pochodzenie pojęcia „pierogi ruskie”. Polacy w tej narracji to: szlachta, ziemiaństwo, potem mieszczaństwo Lwowa, twórcy epoki romantyzmu, jak Pol i Słowacki, powstańcy i naukowcy związani innymi z lwowską szkołą matematyczną, filmowcy i bernardyni. Ukraińcy to: chłopci, Kozacy (zostaną też przywołani Hucułowie i Łemkowie), bojownicy o wyzwolenie narodowe i poeci (jak na przykład Taras Szewczenko), a także popi. Żydzi zostaną przedstawieni przez postaci karczmarzy, mędrców, lwowskich sklepikarzy, artystów (z Brunem Schulzem na czele), cadyków i grajków. Strefa wprowadzi opowieść o narodach przez konwencjonalną ikonografię miejsc i budynków kojarzących się z Ukraińcami, Polakami lub Żydami (chłopska zagroda, połoniny, jary, ziemiańskie dworki, zrujnowane zamki, klasztory, karczmy itp.), a także ubiory i przedmioty codziennego użytku.

Dla pogłębienia wiedzy zostaną wprowadzone informacje o innych narodach i grupach etnicznych (w ten sposób sportretowane będą postaci: dawnych osadników niemieckich, Ormian, Karaimów, Romów i innych). Równolegle zostaną opisane narody atakujące Kresy — Tatarzy, Rosjanie, Austriacy, Niemcy. Te dwa światy będą w wyraźny sposób odróżniane: grupy atakujące to zagrożenie, zło, zادیorność i nieprzyjazność. Nie zostaną ukazane na ścianach, ale przez instrumentarium stanowisk ukrytych, wymagających od zwiedzającego aktywności fizycznej (na przykład sylwetki przedstawicieli różnych narodów i informacje o nich będą ujawnione dopiero wtedy, gdy zostanie odkryty wizjer do mutoskopu lub odsłonięta zakryta pokrywa wydruku). Znow na wystawie

zatriumfują techniki filmowe: zaangażowanie emocjonalne i sensomotoryczne widza będzie przebiegać w sposób typowy dla kina wojennego — postaci wrogów będą odległe, szczątkowe, oglądane niejako z ukrycia, wymagające ostrożności, sprytu i siły fizycznej.

W strefie pojawi się również stanowisko dla najmłodszych w postaci klocek, którymi trzeba będzie manewrować tak, by przypisać osobę reprezentującą jeden naród do jakiejś kategorii (na przykład identyfikujący dany *ethos* strój lub konwencjonalnie ujęty zawód wykonywany przez daną osobę). Poprawne przypisanie klocka zostanie nagrodzone przyjaznym dźwiękiem, błędna decyzja odgłosem zachęcającym do powtórzenia ćwiczenia.

Strefa 3, czyli „Religia i obyczaje”, opierać się będzie na: makietach, wydrukach i monitorach dotykowych. Opowie o trzech religiach Kresów: katolicyzmie, judaizmie i prawosławiu (w połączeniu z kościołem unickim), a jej celem stanie się ukazanie różnorodności i tolerancji religijnej na Kresach. W intencji kuratorskiej świat ten będzie idealizowany, ale na bazie konfederacji warszawskiej i unii brzeskiej zostanie pokazana idea tolerancji stanowiąca podstawę pierwotnych doktryn politycznych Pierwszej Rzeczypospolitej.

W skład strefy wejdą przede wszystkim trzy makiety obiektów sakralnych: synagogi, barokowego kościoła katolickiego i drewnianej cerkwi (na podstawie bryły obiektu w Radrużu). Włączanie przycisków pozwoli zwiedzającym podświetlić poszczególne elementy modelu i pozwolić poznać nieznanne dla większości widzów słowa: hełm barokowy, sygnaturka, krzyż grecki, tympanon itp. Makiety zostaną uzupełnione przez ekrany dotykowe, które w kilkupoziomym menu dostarczą zwiedzającym kontekstowych informacji. Dotyczyć one będą: wnętrza świątyń, dogmatów, świąt religijnych i celebransów.

W tym pierwszym wypadku zwiedzający pozna najważniejsze elementy kościołów, cerkwi i synagog; dowie się, co przykładowo znaczy prezbiterium, transept, anałojczyk, ikonostas. Gdy naciśnie przycisk „dogmaty”, zaznajomi się z najważniejszymi sposobami pojmowania Boga, świętości i człowieka (w ten sposób zostanie zaznaczone, że często niemożność zrozumienia drugiej osoby wynika z niezajomości tradycji, religijnego dziedzictwa, jaką nasiąknięty jest człowiek wywodzący się z innej kultury). W tej części stanowiska zostanie podkreślony stosunek do Boga, siebie samego, relacji mężczyzna–kobieta, przyrody, żywności, a także będzie wyjaśniona specyfika postu, odmienność pojmowania takich miejsc jak piekło, czyściec, definicja grzechu pierworodnego i sposób pojmowania praw kobiet. Naciśnięcie przycisku „święta” pozwoli zwiedzającemu poznać sposoby celebracji modłów, rytuały przejścia dla dzieci i młodych ludzi (chrzest, komunie, bierzmowanie, obrzezanie, bar micwa), znaczenie najważniejszych dni świątecznych. Wreszcie część stanowiska poświęcona celebransom opíše postaci: kapłana katolickiego, popa i rabina. Ukaże, czym się oni charakteryzują, jaki jest ich stosunek do wiernych, czy mogą

się żenić, jak się ubierają, jak się kształcą, w jaki sposób podlegają władzy zwierzchniej itp.

Tego rodzaju interakcja jest typowa dla współczesnego kina interaktywnego (streaming) i mediów. Wprowadza w przestrzeń muzeów techniki najnowsze- go pejzażu audiowizualnego. Nieprzypadkowo więc uzupełnieniem strefy jest „postfilmowe” stanowisko VR, gdzie zwiedzający, po założeniu specjalnych okularów, będzie mógł przenieść się do wnętrza świątyń i rozejrzeć się wokół. Towarzyszyć mu będzie także *virtual book*, czyli fizyczny obiekt przypominający świętą księgę, na który zostanie rzutowany z góry obraz wnętrza Pisma Świętego lub Tory. Urządzenie, powiązane z czujnikiem ruchu zwiedzającego, pozwoli na przerzucanie wirtualnych kartek ruchem palca. Elementem scenograficznym strefy będą manekiny odziane w kostiumy celebriansów: popa, staroobrzędowca, zakonnic, księdza, rabina i cadyka.

Strefa 4, czyli „Dybuk”, wykorzysta kolejną „postfilmową” instalację — tym razem holografie — i opowie o tajemniczej postaci upiora, rozpropagowanej nie tylko w literaturze, wierzeniach, baśniach i legendach, ale też w kinie. Stanowisko holograficzne, ulokowane w odosobnionej, ciemnej przestrzeni, ukaże ducha wyłaniającego się z mroku, niepokojącego widza tajemnymi odgłosami: jękami i odległą muzyką weselną. Instalacji będzie towarzyszyć monitor telewizyjny z matrycą dotykową, zawierający fragmenty filmów: *Dybuk* Michała Waszyńskiego i *Demon* Marcina Wrony, a także serię fotografii przedstawiających różne wizje dybuka. W opowieść będzie wprowadzać Rachela.

Strefa 5, czyli „Język” — nastrojowo odmienna od „Dybuka”. Podczas gdy tamten będzie najbardziej filmowy, nastrojowy i sensualny, „Język” podejmie kwestie naukowe i intelektualne. Strefa będzie się składać z monitora dotykowego i stanowiska o responsywnym charakterze, a także z projekcji wielkoformatowej powiązanej z ambientowym dźwiękiem. Cel strefy to ukazanie różnic i podobieństw w kresowych językach, a także podkreślenie melodii i znaczenia staropolskich słów. Narratorem tematu będzie Rachela.

Na wielkim monitorze wyposażonym w matrycę dotykową, ułożonym na płasko, w poziomie, poznamy używane na co dzień słowa, a także zapożyczenia i archaizmy. Dzięki temu dowiemy się, jak w języku polskim, jidysz i ukraińskim brzmią między innymi słowa: chleb, woda, ojciec, matka, zupa, pożar, miasto, dom czy miłość, jak języki wpływały na siebie (na przykład w jaki sposób wybrane polskie słowo weszło do powszechnego użytku w jidysz i ukraińskim), a także poznamy pochodzenie tych trzech języków (szczególnie języka jidysz) oraz archaizmy (za pomocą quizu trzeba będzie rozpoznać znaczenie takich słów jak powsinoga, snadź itp.). Strefę uzupełni projekcja wielkoformatowa z fragmentami filmów lwowsko-żydowskich z przedwojnia. Wybrane zostaną filmy (sceny) z charakterystycznym zaśpiewem Szczepka i Tońcia

oraz trylogia *Sami swoi* i *Austeria* Jerzego Kawalerowicza. Drugim atrakctorem zostanie plotowany nadruk z informacją o strefie, gdzie znajdą się karteczki z wybranymi słowami i ich znaczeniami. Zwiedzający będzie mógł je zerwać i zabrać ze sobą.

Strefa 6, czyli „Rzemiosło i jarmark kresowy”, z narratorem Petro, dotyczyć będzie kunsztu tradycyjnych rzemioł na Kresach (hutnictwa szkła, wypalania gliny, kamieniarstwa czy metaloplastyki). Strefa, poprzez zastosowanie hologramów, stanowiska typu *virtual book* i ekranów transparentnych, zachęci do uczestnictwa w warsztatach oferowanych przez kompleks „Kresowej Krainy”. W strefie tej opowiedziana też będzie historia związana z ważnymi lokalnymi tradycjami rzemieślniczymi: kamieniarstwem — w oparciu o tak zwany kamień bruśnieński i opis produkcji kryształów w Hucie Kryształowej. Zostaną tu zastosowane hologramy powiązane z materialną aranżacją starej ulicy oraz projekcje pokazujące rzemieślników przy pracy. Pejzażem strefy będzie jarmark (zrekonstruowana ulica pełna ludzi), ukazujący bogate życie handlowe na Kresach, na którym będzie można jednocześnie zakupić produkty wytwarzane przez kresowych wytwórców.

Strefa 7, czyli „Karczma Austeria”, podobna do poprzedniej. Tu również narratorem zostanie Petro, a tematem staną się kresowe kulinaria. Koncepcja aranżacyjna strefy będzie oparta na wielkim stole wyposażonym w elementy podstawowej zastawy obiadowej, na które będą rzutowane z projektorów ulokowanych pod sufitem filmowe slajdy przedstawiające potrawy kuchni kresowej. W strefie tej zwiedzający pozna najbardziej charakterystyczne dania, zioła i produkty, a na ich podstawie odkryje różnorodność i specyfikę kresowego stołu. Dodane zostaną anegdoty (na przykład ile przeciętny ziemianin-sarmata mógł zjeść), a także quiz, dzięki któremu zwiedzający pozna tajemne elementy posiłków (w jego ramach pojawią się zdjęcia potraw i trzeba będzie odgadnąć ich nazwy i skład). Zostaną też porównane wartości odżywcze dawnej i obecnej kuchni, a także powiązania współczesnej polskiej kuchni z tą kresową. Za motto strefy mogą posłużyć słowa Ryszarda Kapuścińskiego: „Nikogo nie obchodziły narody, a fakt różnicy między nami wynikał z tego, że jedna osoba do szkoły szła ze schabowym, druga ze śledziem, a trzecia z kulebiakiem”. Zwiedzający wszystkie te treści pozna, siedząc przy stole i palcem przesuwając po zastawie obiadowej. Czujnik ruchu pozwoli uruchomić kolejne elementy edukacyjnego menu i wprowadzić widza w interakcję ze stanowiskiem.

Strefa 8, czyli „Podróż po Kresach”, będzie należeć do największych i najbardziej filmowych części wystawy. To stanowisko kombinowane, którego głównym elementem stanie się scenograficzna reprezentacja wagonu pociągu z oknami zastąpionymi przez ekrany, wyposażonego w ławki wagonowe jako miejsca do siedzenia. Za pomocą tematu podróży pokazana będzie rozległość Kresów i różnorodny sposób poznawania tej ziemi. Dzięki temu zostaną wpro-

wadzone anegdotyczne opowieści o inwestycjach, które mogły rozwinąć się tylko na Kresach. Cała strefa będzie podzielona na trzy części, symbolizowane przez trzy żywioły. Rachela opowie o wodzie i flocie poleskiej (pokazanej przez zdjęcia, model statku, dźwięki wody i mapę bagnisk z okolic Pińska), Petro o wietrze i pędzących przez połoniny bieszczadzskich huculach (pokazanych przez zdjęcia, dźwięki i ludowy strój umieszczony w gablocie), a Staś o ziemi i kolejnictwie, którego symbolem stanie się słynny dworzec we Lwowie (pokazany przez makietę, bilety, rozkład jazdy oraz ciekawostki ukazujące, jak długo trwały podróże w II RP).

Uzupełnieniem strefy będą filmowe obrazy animowano-kombinowane, przedstawiające kolaże kresowych pejzaży, wyświetlane na monitorach ulokowanych we wnętrzach wagonowego okna. Obrazy te pokazywane zostaną w artystycznym przetworzeniu, w stałym ruchu (raz szybszym, raz wolniejszym), tak jakby oglądane były z wagonu pędzącego pociągu. W tym wypadku dalszy plan będzie przesuwac się powoli, a na pierwszym planie raz na jakiś czas pojawią się pojedyncze szczegóły. Gdy żywiołem jest wiatr, to widać pędzące konie huculskie, a jeden ze źrebaków zagląda ciekawsko w okno; gdy żywiołem jest ziemia — widać wiejskie chałupy i dzieciaki odrywające się od pracy na roli i goniące pociągi, a gdy żywiołem jest woda — mijamy żelazny most i duży parowiec płynący po rzece.

Strefa 9, czyli „Przyroda”, również należy do największych, choć będzie mniej filmowa, a bardziej haptyczna. Jej narratorem jest Petro, a tematem reprezentatywne dla Kresów zjawiska przyrodnicze: jary Dniestru, połoniny bieszczadzkie, bagniska Polesia, Roztocze, a także kilka charakterystycznych zwierząt — w tym wilki. Ciekawostką strefy zostanie stanowisko taktylne: w otwór znajdujący się w ścianie lub w ekspozytorze zwiedzający będzie mógł włożyć rękę i tam dotknąć czegoś niewidocznego (na przykład sierści wilka, kolców jeża, skóry żmii albo piór orła). Dopiero wtedy zobaczy zwierzę i pozna informacje na jego temat (po paru sekundach gładzenia niewidocznego obiektu zapali się światełko, które rozświetli zdjęcie zwierzątka i krótką informację o nim). Zwiedzający na stanowisku sensualnym będzie mógł również poznać zapachy roślin (na przykład ziół uprawianych na Kresach), a na wielkoformatowej projekcji filmowej obejrzeć wybrane przestrzenie, posłuchać narracji Petra i poznać w ten sposób przyrodnicze atrakcje.

Strefa 10, czyli „Uzdrowiska” — jedna z najbardziej klasycznie opowiedzianych stref wystawy. Składać się będzie z obiektów papierowych umieszczonych w gablotach, z dużego wydruku i obiektów materialnych. Cel strefy, której narratorem jest Staś, to opisanie zjawisk kresowych sanatoriów i uzdrowisk — przede wszystkim na przykładzie Truskawca, Zaleszczyk i stacji odnowy Tarnawskiego. Jako uatrakcyjnienie sali pojawią się gabloty z takimi urządzeniami jak: gramofony, patefony, aparaty fotograficzne altanowe i bibeloty,

które ozdabiały mieszcząsko-ziemiańskie mieszkania. Na ścianach zawieszane zostaną: zdjęcia kuracjuszy, albumy, mapki, bilety kolejowe, być może dokumenty lub artykuły prasowe. Pojawi się także wielkoformatowy wydruk z panoramą Zaleszczyk lub Truskawca albo kolaż łączący obie (na przykład most i bulwar Zaleszczyk powiązany z panoramą truskawieckich uzdrowisk).

Strefa 11, czyli „Nafta”, będzie należeć do najbardziej atrakcyjnych i efektownych na wystawie. W jej skład wejdzie multimedialna oś czasu z tekstami, fotografiami, filmami i mappingiem, a także ekspozytory z materiałami fizycznymi. W strefie tej Staś opowie o gorączce naftowej w Bieszczadach, dzieląc historię na trzy etapy wydobywania: eksperymenty Łukasiewicza, pierwsze szyby wiertnicze i fazę wielkiego przemysłu. Do tego będą dodane dźwięki maszyn, a na wydrukach pojawią się największe gwiazdy polskiej gorączki naftowej. W stanowisku responsywnym będzie można dotknąć i uruchomić proces rafinacji ropy. W ten sposób zostanie pokazany schemat wydobywania i transportu ropy. W ekspozytorze pojawią się także szklane naczynia wypełnione ropą, a przez małe dziurki będzie można powąchać znajdujące się wewnątrz substancje.

Kluczowym elementem informacyjnym strefy będzie rozbudowana oś czasu, pełniąca kilka funkcji. To w tej kombinowanej formie, łączącej wydruk z filmami, zostaną pokazane następstwa zdarzeń w ramach polskiej gorączki naftowej (krótkie teksty wyjaśnią poszczególne jej fazy) i biografie głównych ich bohaterów. Uzupełnieniem osi czasu będzie projekcja mappingowa, a także materiał filmowy puszczonej w pętli, wykorzystujący kroniki PAT-u. Największą atrakcją strefy stworzyć ma ruchoma makieta jednego z pól wydobywczych, zbudowana za pośrednictwem małych obiektów (jak na przykład szybów wiertniczych, wagonów kolejowych), ukazująca pracę poszczególnych urządzeń w kopalni ropy naftowej. Atrakcją scenograficzną będzie też kilka baryłek po ropie oraz silnik lub samochód z epoki.

Strefa 12, czyli „Skandalistka” — jedną z dwóch, które zostaną udostępnione widzom powyżej 16 roku życia. Ukryta za kotarą, zaciemniona, utrzymana w klimacie art déco (scenograficznie przywołująca malarstwo Tamary Łempickiej), opowiadać będzie o życiu i fenomenie Marii Rodziewiczówny. Narratorką strefy zostanie Rachel, a elementami przestrzeni: wydruki ściennne, ekspozytor z książkami pisarki, duża fotografia artystki i jej posiadłości na Polesiu, a także dekoracje salonowe: szeszlony dywanik, sepet, lampa, kotara i obraz przywodzący na myśl malarstwo Łempickiej. Dzięki temu na wystawie pojawi się opowieść o bardziej skandalicznym charakterze Kresów. Kultowa dziś postać Rodziewiczówny — słynnej pisarki, prowadzącej ekscentryczny i odważny tryb życia, lesbijki utrzymującej podwójny romans, świetnej gospodyni folwarku i sensualistki — wprowadzi do ekspozycji nowoczesny, progresywny i feministyczny motyw. Ulokowany na ścianie monitor wyświetli w pętli kolażowo ujęte sceny z filmowych adaptacji Rodziewiczówny, a booklet

z materiałami przedstawiającymi losy innych skandalistów (Tarnawskiego i Witkacego) podkreśli wielobarwność dawnych Kresów.

Strefa 13, czyli „Matematycy”, której narratorem zostanie Staś, opisze fenomeny intelektualno-naukowe Kresów. W przestrzeni pojawi się duży wydruk z postaciami wielkich matematyków i logików, fasada liceum w Krzemieńcu i opis tego miejsca wraz z ryciną przedstawiającą twarz najślynniejszego absolwenta szkoły — Juliusza Słowackiego. Dla zainteresowanych dostępne będą stanowiska do przeprowadzania gier logiczno-matematycznych, które przywołają losy matematyków i logików z lwowskiej szkoły matematycznej (potem szkoły lwowsko-warszawskiej). Zwiedzający zapozna się z ich biografiami i odkryje, z jak inteligentnym i nowoczesnym miastem, jakim był Lwów, mieliśmy do czynienia przed drugą wojną światową. Na marginesie zostanie przywołana Powszechna Wystawa Krajowa we Lwowie z 1894 roku oraz coroczne Targi Wschodnie, organizowane w latach 1921–1939. To tam (w 1939 roku) po raz ostatni pokazany był najstarszy polski film *Powrót birbanta* Kazimierza Prószyńskiego.

Strefa 14, czyli „Kres Kresów”, zostanie oddzielona od głównej ścieżki zwiedzania tak, aby nie przeszły do niej najmniejsze dzieci. Jej celem będzie przedstawienie wydarzeń z czasów drugiej wojny światowej: narrator — Staś najpierw odda głos Racheli (tematem będzie Holocaust), potem sam opisze tragedię Wołynia i zwróci się do Petra, by ten opowiedział z perspektywy ukraińskiej o akcji „Wisła”.

„Kres Kresów” to najbardziej ponura część opowieści. Na osi czasu, wielkoformatowych wydrukach i projekcjach zostanie opisany koniec historii Kresów. Narracja zacznie się od 17 września 1939 roku, potem będą przywołane obrazy Holocaustu (działania Einsatzgruppen SS), historia obozu w Bełżcu, losy rodziny Ulmów, Wołyn (zapośredniczony przez fragmenty filmów Wojciecha Smarzowskiego *Wołyn* i Václava Marhoulá *Malowany ptak* oraz wypowiedź księdza Tadeusza Issakowicza-Zalewskiego), a także akcja „Wisła” i losy Łemków (ozdobione przez postać Nikifora i fragment poświęconego mu filmu Joanny Kos-Krauze i Krzysztofa Krauzego). Ważnym elementem graficznym strefy będzie ukazanie historii wytyczania linii Curzona (i opowieść o dokonujących się jeszcze po 1945 roku korektach granic), a także hołd złożony Orłętom Lwowskim. Na ścianach pojawią się wielkoformatowe grafy i dane statystyczne ofiar. Jako dekoracje posłużą afisze o treściach propagandowych z epoki: niemieckich, sowieckich i ukraińskich.

Strefa 15, czyli „Kresy po kresach”, zwięźczy ścieżkę zwiedzania. Opowie ona o Kresach, które są wiecznie żywe i wciąż obecne — i to na całym świecie. Będzie opowieścią o przekraczaniu granic geograficznych i mentalnych (praca pamięci, wspomnianie, resentyment). Opíše współczesny Lwów (z perspektywy Ukraińców), Wrocław (z perspektywy Polaków) i Tel Awiw (z perspektywy Żydów). Najbardziej widocznym elementem strefy będzie wielka mapa (a raczej wariacja geograficzna) na ścianie, gdzie zostaną wyróżnione te trzy kluczowe

miasta. Krótkie teksty i grafiki ukażą instytucje i wydarzenia: losy Panoramy Racławickiej i Zakładu Narodowego im. Ossolińskich, emigracje Żydów do Palestyny i ich kariery polityczne w nowo powstałym państwie Izrael, obecność żywołu polskiego we współczesnym Lwowie. Zwiedzający będzie mógł wykorzystać ekran dotykowy z wypowiedziami kresowiaków i posłuchać filmowych wspomnień ludzi, którzy pamięć o Kresach wciąż kultuwują, choć dzieje się to w różnych miejscach świata.

Podsumowanie

Przedstawiona wyżej ścieżka zwiedzania, tworząca podstawę scenariusza wystawy „Bliskie Kresy”, wymaga głębszej refleksji. Na pewno jest kompromisem między światem nauki a światem rozrywki. Jest też próbą popularyzacji i upowszechnienia wiedzy na temat Kresów, z nieodzownymi uproszczeniami i presją konwencjonalizacji. Bardziej koncentruje się na mitologii i jasnych stronach historii, bo skierowana jest do najmłodszego widza — problematyzację zagadnień pozostawiając animatorom, edukatorom i przewodnikom. Jest projektem komercyjnym, wpisanym w kontekst większego kompleksu rozrywkowego. I choć opiera się na montażu finansowym angażującym środki publiczne (przede wszystkim unijne), to wymaga określonych działań edukacyjno-popularyzacyjnych, bliższych tradycji skansenu, parku rozrywki i muzeum narracyjnego. Korzysta z szerokiego spektrum technik i narzędzi filmowych, które są — z kolei — bazą działań w nowoczesnym muzeum multimedialnych narracji.

Koncept „Bliskich Kresów” tworzony był przed napaścią Rosji na Ukrainę — wymaga więc apendyksów, zmian i modyfikacji. Relacje polsko-ukraińskie w dobie tej potwornej wojny uległy skokowemu zacieśnieniu. Dla wielu Polaków Ukrainiec uzyskał nieznaną wcześniej twarz, imię, język i odrębność względem Rosjanina. Więż między naszymi narodami stała się silna jak nigdy dotąd. Wiedza na temat Kresów została nie tylko bardziej ugruntowana, ale też zrewaloryzowana. Ukraińcy i Ukraina stali się częścią Europy, a Polska (przede wszystkim okolice Baszni Górnej, Przemyśla i Rzeszowa) bramą komunikacji. Wszystkie te aspekty nie pozostaną bez wpływu na ostateczny kształt wystawy i z pewnością kilka wątków podjętych w scenariuszu ulegnie rozwinięciu.

Kresy są wspólnym doświadczeniem naszych trzech narodów i religii. Ani ucieczka w słoneczny mit, który prowadzi do imperialistycznych fałszów, ani zideologizowany krytycyzm, który podkreśla przede wszystkim czarne epizody historii, nie są odpowiednią ścieżką dla praktyk popularyzujących opowieść o Kresach. Pozostaje mieć nadzieję, że historia tego regionu i pasjonujących czasów stanie się bazą porozumienia i przyjaźni między naszymi narodami — bez rozpamiętywania wyłącznie ciemnych kart, bez emocjonalnego resentymetu i bez przesadnej gloryfikacji prowadzącej do narodowych sporów.

Bibliografia

- Bal M., *Wystawa jako film*, [w:] *Display. Strategie wystawiania*, red. M. Hussakowska, E.M. Tatar, Kraków 2012.
- Burnham I.U., *So the Seams Don't Show*, [w:] *Past Meets Present: Essays About Historic Interpretation and Public Audiences*, red. J. Blatti, Washington 1987, s. 105–115.
- Cere R., *An International Study of Film Museums*, London 2008.
- Edukacja w muzeum rzeczywistym i wirtualnym*, red. D. Folga-Januszewska, E. Gryglas, Kraków 2013.
- Film Curatorship: Archives, Museums, and the Digital Marketplace*, red. P. Cherchi-Usai, D. Francis, A. Horwath, M. Loebenstein, Melbourne 2008.
- Iles Ch., *Between the Still and Moving Image*, [w:] *Into the Light: The Projected Image in Contemporary Art*, red. Ch. Iles, New York 2001.
- Kosiewski P., *Przełomy. Propozycja innego muzeum historycznego*, „Muzealnictwo” 2016, nr 57, s. 228–235.
- Mandelli E., *The Museum as a Cinematic Space: The Display of Moving Images in Exhibitions*, Edinburgh 2019.
- Muzeum i zmiana. Losy muzeów narracyjnych*, red. P. Kowal, K. Wolska-Pabian, Warszawa-Kraków 2019.
- Schweibenz W., *The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology*, „The Museum Review” 4, 2019, nr 1, https://themuseumreviewjournal.wordpress.com/2019/08/02/tmr_vol4no1_schweibenz/.
- Syska R., *Dotknięcie filmu. Techniczne uwarunkowania obecności filmu w muzeum*, „Kwartalnik Filmowy” 2021, nr 113 s. 68–90.
- Syska R., *Film w przestrzeni. Kino polskie na wystawach galeryjnych i muzealnych*, [w:] *Film polski współcześnie: od głównego nurtu do eksperymentu*, red. M. Giec, A. Majer, Łódź 2021, s. 261–282.
- Weinberg J., Elieli R., *The Holocaust Museum in Washington*, New York 1995.
- Wołyński M., *Pomiędzy white cube'm a black box'em. Współczesne sposoby aranżacji obrazów projektowanych*, [w:] *Wideo w sztukach wizualnych*, red. R.W. Kluszczyński, T. Zafuski, Łódź-Lublin 2018.
- Ziębińska-Witek A., *Estetyki reprezentacji śmierci w ekspozycjach historycznych*, [w:] *Obóz-muzeum. Trauma we współczesnym wystawiennictwie*, red. M. Fabiszak, M. Owsiański, Kraków 2013.
- Ziębińska-Witek A., *Historia w muzeach. Studium ekspozycji Holocaustu*, Lublin 2011.

Кресы на киновыставке.

Проект выставки «Ближние Кресы» в Башне Гурной

Резюме

Предметом статьи является презентация мультимедийной, повествовательной (нарративной) киновыставки, посвященной истории Восточных Кресов, под названием «Ближние Кресы». Выставка была создана в Башне Гурной, в развлекательном, гостиничном и конференц-центре «Осада Кресова». Статья помещает выставочный проект в рамки музеевской рефлексии, анализируя феномен нарративных экспозиций и киновыставок. В данной работе описываются сценарий и основные положения выставки, характер и образцы повествования которой заимствованы из киномузеологии и мультимедийной музейной практики.

тимедийных экспозиций. Благодаря этому наследие Восточных Кресов, кино и современные нарративные выставки встречаются в одном месте – проекте «Близкие Кресы».

Ключевые слова: выставка, фильм, Восточные Кресы, нарративный музей, мультимедиа

The Borderlands at a film exhibition: The “Close Borderlands” show in Basznia Górna

Summary

The article presents a narrative multimedia film exhibition on the history of the Eastern Borderlands. Titled “Bliskie Kresy” (“Close Borderlands”), the show is developed at the Osada Kresowa (Borderland Settlement) entertainment-hotel-and-conference centre in Basznia Górna. The article looks at the exhibition project through the museum-studies lens geared to examining narrative and film exhibitions. The argument presents the script and the major ideas of the show, whose general tenor and narrative model are derived from film museology and multimedia exhibitions. As a result, the legacies of the Eastern Borderlands, film and modern narrative exhibition practice come together in one locus: the “Bliskie Kresy” project.

Keywords: exhibition, film, Eastern Borderlands, narrative museum, multimedia