

Michał Grabowski

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1033-0113>

Muzeum Krakowa

## **Wystawa – miasto – sieć. Przypadek *Genus Bononiae***

### **An exhibition – a city – a network. The case of *Genus Bononiae***

#### **Abstract**

The primary research goal of article entitled “An exhibition - a city – a network. The case of *Genus Bononiae*” will be to conduct a museological and cultural study devoted to a specific case of a municipal museum, namely a project implemented in Bologna which combines the city space, a permanent exhibition and several historical buildings in the city centre into one consistent exhibition space. In order to organize it, the metaphor of the network will be used. The attention will be focused primarily on the visual, verbal and narrative analysis of the permanent exhibition, as well as the relations between the exhibition and the city.

**Key words:** municipal museum, exhibition, network, a museum city, Bologna

\* \* \*

Głównym założeniem badawczym artykułu „Wystawa – miasto – sieć. Przypadek *Genus Bononiae*” będzie analiza muzeologiczno-kulturoznawcza wdrożonego w Bolonii projektu, który łączy przestrzeń miasta, wystawę stałą oraz kilka zabytkowych budowli w centrum w jedną, spójną przestrzeń ekspozycyjną. Do jego uporządkowania wykorzystamy metaforę sieci. Uwaga autora skupi się w głównej mierze na analizie wizualnej, werbalnej i narracyjnej wystawy oraz relacjach ekspozycja – miasto.

**Słowa kluczowe:** muzeum miejskie, wystawa, sieć, miasto-muzeum, Bolonia

Odebrano / Received: 02.08.2021

Zaakceptowano / Accepted: 17.08.2022

*Z miastami jest jak ze snami: wszystko, co wyobrażalne, może się przyśnić, ale nawet najbardziej zaskakujący sen jest rebusem*  
(Italo Calvino)

W swoim klasycznym eseju *Prawo do miasta* Henri Lefebvre zauważa, że obecnie miasto zabytkowe, pełne historycznych odnośników, niełatwo poddaje się analizom, ponieważ tworzy jedynie ulotny przedmiot konsumpcji kulturalnej dla przybywającego do niego tłumu turystów. Stanowi ono wyłącznie obiekt „łapczywego estetyzmu spektaklu i ckliwej malowniczości” (Lefebvre 2012: 185). Masowość turystyki, rozwój przemysłu czasu wolnego i zjawiska związane z globalizacją sprawiają, że bogate kulturalnie i dziejowo ośrodki miejskie postrzegane są jedynie przez pryzmat „wyobraźni pocztówkowej” (Wieczorkiewicz 2008: 184).

Przedstawiona kategoria została ukuta przez Małgorzatę Baranowską, która jeszcze doprecyzowuje tę charakterystykę: „nie znosi niedomówień, szeptu, dyskrekcji” i nieco ironicznie dalej konstatuje:

Jeśli już ukryje jakąś tajemnicę, na przykład całą harmonijkę małych zdjęć widoków z danego miasta, to na pewno sama nam wskaże, gdzie mamy szukać w większym obrazku głównej pocztówki. Jeśli pocztówka chce w swoim języku powiedzieć na przykład „Paryż”, to pociąg na niej uwidoczniiony przejedzie prosto przez plac Concorde, zahaczając o wieżę Eiffla. Bo pocztówka świetnie rozumie Geniusza Miejsca, tyle że robi z niego nieco wulgar nego geniuszka, czyli po prostu stereotyp (Baranowska 2003: 42).

W 2012 roku w Bolonii udostępniony został dla publiczności interdyscyplinarny projekt muzealny *Genus Bononiae*. Przez zaproponowane odniesienia historyczne, tworzone polifoniczne narracje czy oferowane doświadczenia autentycznego dziedzictwa miejskiego próbuje on zerwać z turystycznie „wystylizowanym” wizerunkiem miasta kojarzonego z fontanną Neptuna czy stolicą *spaghetti bolognese* i wykreować liczne, z pewnością nie tylko „pocztówkowe” oblicza miasta. Przy okazji stawia on nowe wyzwania miejskiej przestrzeni, traktując ją jako relacyjną, edukacyjną, kulturową, a przede wszystkim – oferując jej rolę mediatora w tworzeniu transformacji tego wizerunku. Do analizy projektu, jak i ekspozycji przydatne stanie się użycie metafory sieci muzealnej, która najpełniej określa jego zamierzenia. W szerszym spektrum określać będziemy nią projekt, którego celem stała się ilustracja „geniuszu miasta” przez wykreowanie trasy łączącej kilka zabytkowych, zlokalizowanych w centrum budynków i zamianę ich we wspólną przestrzeń ekspozycyjną z jedną, centralną ekspozycją prezentującą dzieje miasta.

Projektem zostały objęte obiekty historyczne, takie jak: Biblioteka Sztuki i Historii w Poggiale, Centrum Wystawiennicze w Pałacu Fava, kościoły św. Michała i św.

Krystyny<sup>1</sup>, kompleks kościelny św. Kolumbana, dom rodziny Saracenich, Muzeum Zdrowia mieszczące się w kościele św. Marii i Pałac Pepoli, będący osią projektu i mieszczący ekspozycję stałą prezentującą miasto i jego dziedzictwo. Również ulice, place czy obiekty mijane po drodze stanowić miały rodzaj zjednoczonej „miejskiej ekspozycji”. Ulice miasta są tutaj metaforycznymi pasażami wtapiającymi się w strukturę instytucji, zapewniającymi sieciowe powiązanie z innymi muzeami czy galeriami. Trzeba dodać, że każdy z obiektów tworzących ten rodzaj muzealnej sieci, sam w sobie ma nieodłączną wartość historyczną i przed udostępnieniem zwiedzającym został poddany rewitalizacji bez utraty własnej prymarnej formy. Przybliżmy pokrótce to, co oferują poszczególne punkty projektu. Pałac Fava – renesansowa budowla słynąca z fresków autorstwa Carracciiego dzisiaj służy nie tylko jako muzeum miejsca, ale i centrum wystaw czasowych. Kościół św. Jerzego wzniesiony w latach 1589–1633 przez architekta Tommasa Martelliego, obecnie pełni siedzibę Biblioteki Sztuki i Historii, gdzie znajduje się kolekcja licząca ponad sto tysięcy książek, należąca do fundacji bankowej Cassa di Risparmio. Monumentalny kompleks Santa Maria della Vita to jeden z najznamienitszych przykładów budowli reprezentujących boloński barok. We wnętrzu znajduje się słynny zespół rzeźb nazywany „kamiennym krzykiem”. W sąsiedztwie kościoła znajduje się oratorium z grupą terakotowych rzeźb autorstwa Alfonsa Lombardiego, a w należącym do kompleksu Starym Szpitalu otwarto Muzeum Zdrowia. Na terenie kompleksu działa również *Schola Gregoriana* promująca dziedzictwo chóralu gregoriańskiego. Rezydencja rodziny Saracenich pełni obecnie siedzibę główną wspomnianej fundacji, która zarządza opisywanym projektem. Schemat architektoniczny budynku został zaprojektowany według określonej kolejności, w której ważne są ornamenty i zdobienia z terakoty upiększające okna i gzymsy. Na parterze organizowane są liczne wystawy czasowe poświęcone współczesnej problematyce.

Wymienione obiekty posiadają wspólną identyfikację graficzną, jednolite materiały promocyjne oraz przygotowane dla odbiorców mapy, na których są odpowiednio wyróżnione i funkcjonują jako kolektywna przestrzeń ekspozycyjna. Ta formuła miała stanowić przede wszystkim rodzaj nowej oferty turystycznej, ale i impetu kulturowego przekształcającego muzeum miasta i jego przestrzeń.

Dzięki unifikacji ekspozycyjnej oferowany projekt sprawia, że architektura miejsca głównej wystawy oraz pozostałych obiektów tworzy rodzaj zjednoczonej przestrzeni. Ponadto wystawa i kolekcja ekspozycyjna wtapiają się we wspólną sferę doświadczania Bolonii i jej wielowymiarowego dziedzictwa. Tak wytworzona przestrzeń staje się kluczem do nowej lektury muzeum, ale i samego miasta. Zjawisko to ilustruje również głęboką zmianę w ich wzajemnych relacjach, a także odzwierciedla interakcję architektury, urbanistyki i turystyki na różnych poziomach.

<sup>1</sup> Kościoły św. Michała i św. Krystyny obecnie nie są udostępniane publiczności w ramach projektu z powodu prac remontowych.

Tego typu podejście „miasta muzeów”, nie tylko integruje odbiorców turystycznych, ale i kreuje nowy sposób postrzegania dziedzictwa przestrzennego, a także symbolicznego za sprawą rozwiązań sprawiających, że ekspozycja niejako „rozlewa się” na przestrzeń miejską, a miasto przedostaje się do przestrzeni muzealnej.

Idea „sieci muzealnej” staje się zatem w tym wypadku dosłownym odzwierciedleniem tezy Jacquesa Börgera, który pisał, że nowy typ muzeum miejskiego „jest rodzajem muzeologicznej prezentacji używającej miasta jako swojego salonu” (Börger 2010: 112).

Pałac Pepoli, ogromna średniowieczna budowla o powierzchni przekraczającej ponad sześć tysięcy metrów kwadratowych, to siedziba ekspozycji stałej prezentującej „Geniusz Bolonii” i jednocześnie jądro całego projektu. Założeniem rozpoczętej w 2005 roku renowacji obiektu pod przewodnictwem architekta Maria Belliniego stało się wprowadzenie pewnego balansu pomiędzy historycznym budynkiem a jego planowanym nowym kontekstem wynikającym ze scenariusza i założeń ekspozycji (Lanz 2013: 479). Jego wyrazem stały się elementy szklane wtopione w autentyczną materię pałacu w taki sposób, że nie przesłaniają mimo swojej ostentacyjnej nowoczesności walorów zabytku. Ich design również został wpisany w założenia scenariusza wystawy jako jeden z elementów zaplanowanych tu narracji. W przypadku tej wystawy metafora klastra określać będzie ekspozycję stałą prezentowaną w różnorodnych architektonicznie wnętrzach z dodatkowo zaprojektowanymi nowoczesnymi strefami użytkowymi. Postrzeganie w ten sposób wystawy należy rozumieć jako swoisty „zgęstka” przestrzeni: nowoczesności, autentyczności, scenograficznej ekspozycyjności i użyteczności, który w każdej z nich proponuje inne strategie kreowania wizerunku miasta. Uzupełnieniem obrazu Bolonii mogą stać się wspomniane elementy wystaw, ale i realna przestrzeń miejska.

Wystawa obrazuje w sposób chronologiczny dzieje Bolonii, od czasów panowania Etrusków do współczesności, której synergia i polifoniczność stanowią istotny komponent w ostatnich, zaplanowanych jako poddawane dynamicznym uzupełnieniom, segmentach, zachęcając przy okazji do śledzenia pozostałych punktów projektu. Opowieść prezentowana jest w sposób diachroniczny, wykorzystując przy tym nie tylko kamienie milowe w dziejach miasta, ale i prezentując rolę jego znamienitych mieszkańców.

Już na samym początku, po wejściu do kompleksu pałacowego, zestawieniu uległy dwa porządki objawiające się zarówno w architekturze, jak i w sposobie prowadzonej narracji: historyczny – *genius loci* i współczesny – *locus geni*. Pierwszy z zabiegów kompozycyjnych świadczy o historycznej tożsamości miasta. Jest to umieszczenie w przestrzeni malowidła, mapy Bolonii z 1575 roku – największego tego typu dzieła wykonanego w postaci fresku, którego oryginał znajduje się w zbiorach Muzeów Watykańskich. Umiejętnie wykonana kopia, która obecnie z racji kosztów wykonania, niezwyklej precyzji, ale i wielkości stanowi przedmiot troski konserwatorskiej, reprezentuje podejście kontekstualne, łączące wiele elementów z istotnymi zadaniami wciągania widza-odbiorcy w krąg opowieści. Mapa poddana kontekstualizacji, zestawiona z wnętrzem pałacu i nowoczesnymi architektonicznymi interwencjami, stanowi przykład obiektu będącego „rekwizytem”, za

pomocą którego twórcy chcą wprowadzać odbiorców do opowieści o znaczeniu miasta. Gigantyczne malowidło, mimo iż nie jest oryginałem i nie ma wartości autentycznej, niesie ze sobą wartość dokumentacyjną zawierającą liczne treści wprowadzające do narracji wystawy (mapa ilustruje XVI-wieczne miasto z jego świątyniami, pałacami i systemem fortyfikacji), bo jak konstatował Wojciech Gluziński, tworzyć ją mogą umiejętnie odebrane i zawarte w dziele „informacje i stwierdzenia ich zgodności z naszą wiedzą o zjawiskach, które przedmiot ma według nas dokumentować” (Gluziński 1980: 136–137). Zatem wartość dokumentacyjna nie zawsze musi wiązać się z oryginalnością dzieła, a jak stwierdza autor *U podstaw muzeologii*, jedynym elementem pozwalającym tak naprawdę uznać rzecz za przedmiot muzealny jest „pragmatyczny stosunek pomiędzy nią a muzeum. Rzecz jest wtedy muzealna, gdy w tym stosunku pozostaje, on to wiąże ją z muzeum”

Wobec tego wartość dokumentacyjna obiektu jest oceniana ze względu na przekazywane treści. Ta zasada pragmatyczności kosztem oryginalności staje się szczególnie widoczna w ekspozycjach historycznych o charakterze narracyjnym. Kopia watykańskiej mapy po umieszczeniu jej w przestrzeni ekspozycji stała się też semioforem stanowiącym komunikat licznych znaczeń dotyczących świetności miasta. Według Krzysztofa Pomiana semioforami stają się przedmioty, które utraciły wartość użytkową. W trakcie procesu oglądania takie przedmioty nabierają znaczenia i właśnie w takim celu trafiają one do muzealnych kolekcji.

O współczesnym obliczu pałacu świadczyć ma umieszczona na wewnętrznym dziedzińcu kompozycja stanowiąca rodzaj szybu. Wykonana ze szkła i żelaza struktura nazwana „Wieżą czasu” przypomina symboliczną latarnię zalaną od góry naturalnym światłem dzięki elementom wykonanym z przezroczystej konstrukcji. Według architekta miała ona też stanowić widoczną paralelę z licznymi i słynnymi w mieście średnio-wiecznymi murowanymi wieżami, będącymi dawniej obiektami o charakterze obronno-mieszkalnym. Prócz tego ta nowoczesna interwencja, jak twierdzi Mario Bellini, przywraca powagę i funkcję budynku muzealnego. Stanowi też „rodzaj epifanii zmuszającej do zastanowienia się nad upływającym czasem”<sup>2</sup>. Wieża jest też elementem wprowadzającym do scenariusza postrzegającego przestrzeń pałacu w niezwykle holi-styczny sposób i miejscem zachęcającym do postrzegania ekspozycji i budowania narracji jako „podróży w czasie”. Szklana konstrukcja nie tylko symbolicznie ma pomóc w zanurzeniu zwiedzającego w muzeum, ale również spełnia istotną funkcję logistyczną, prowadząc do właściwej ekspozycyjnej przestrzeni pierwszego piętra.

Wystawa przygotowana jest na dwóch poziomach pałacu w trzydziestu czterech pomieszczeniach, gdzie w sposób chronologiczny „podróżujemy” przez najważniejsze wydarzenia z historii Bolonii. W ośmiu segmentach wystawy mamy wrażenie swoistych retrospekcji tematycznych, które bazują na przekazie multimedialnym i elementach

<sup>2</sup> Wypowiedź architekta Mario Belliniego, *Palazzo Pepoli. The building* <https://genusbononiae.it/palazzi/palazzo-pepoli/>, 20.05.2021)





Fot 1: Pałac Pepoli w Bolonii, dziedziniec i instalacja pt. *Wieża czasu*, autor projektu: Mario Bellini.  
Ze zbiorów autora

scenograficznych. Ich celem jest prezentacja szerszych zjawisk problemowych. Miejsce lokalizacji ekspozycji stanowi przykład „autentyczności inscenizowanej”, bo przecież sam pałac, mimo że jego budowa sięga czasów średniowiecznych, to po renowacji w wielu miejscach zatracił swój pierwotny charakter na rzecz muzealnych kulis czy stref użytkowych. Design, aparat ekspozycyjny i scenograficzny skomponowane z elementów niezależnych, samonośnych i niekonkurujących z wnętrzami uwzględniają amfiladowy układ wielu pomieszczeń, skupiając się nie na kolekcji, ale na przekazywaniu informacji oraz, w wielu miejscach, na dekoracyjnych detalach samej budowli.

Podstawą prezentowanych tu strategii narracyjnych jest zasada opowiadania losów miasta z perspektywy samych mieszkańców, z uwzględnieniem ich głosów, czasem bardzo dosłownych (nagrane wspomnienia, opinie etc.).

Gaby Porter w artykule opublikowanym w książce *Muzeum Sztuki. Antologia* w 2005 roku dostrzegła, że perspektywa kobieca w muzealnych narracjach nie była uwzględniana, a wszelkie muzealne dyskursy prezentowane były z męskiej perspektywy:

W muzeum i w jego dyskursie „kobieta” staje się tłem, gdy tymczasem „mężczyzna” działa. Ich reprezentacje są utworzone wokół wyidealizowanych i stereotypowych pojęć męskości i kobiecości, które przedstawia się jako „prawdziwe”. Wywnioskowałam, że, jako wytworzone i prezentowane w muzeum, role kobiece są pasywne, płytkie, nierozwinięte,



Fot 2: Wystawa stała *Genus Bononiae* w Pałacu Pepoli w Bolonii, przestrzeń prezentująca rolę kobiet w historii miasta. Ze zbiorów autora

przytłumione i zamknięte; role męskie, przeciwnie, są aktywne, głębokie, wysoko rozwinięte i wyraźne, w pełni wypowiedane i otwarte. „Jego” istnienie i dominacja zależy od „jej” obecności i podporządkowania (Porter 2005: 415).

Uwaga o braku feministycznej perspektywy nie znajduje jednak potwierdzenia w przykładzie bolońskim. W jednym z segmentów wystawy dzieje kultury w mieście ilustrowane są właśnie z perspektywy kobiet, które z pewnością nie są tu prezentowane jako „przytłumione

i zamknięte<sup>3</sup>. Na środku sali ustawiono kilkanaście posągów kobiet, które odegrały znaczące role w dziejach miasta. Przestrzeń korzysta ze strategii prezentacji typu światło–dźwięk, gdzie wykorzystuje się zabieg fokalizacji prezentowanych rzeźb, muzykę i komentarz lektora. Odbiorca może poznać rolę mieszkanek, których popiersia prezentowane są w przestrzeni poświęconej kulturze. Okazuje się, że boloński uniwersytet już od swojego początku nie zabraniał kobietom uczestniczyć w zajęciach, a Dorotea Bucca od 1390 roku prowadziła w jego ramach katedrę medycyny i filozofii. Inną ze znaczących dla historii miasta postaci była Elisabetta Sirani, malarka barokowa, która założyła szkołę artystyczną dla kobiet. Zastosowane tutaj rozwiązanie wykorzystuje zasadę „materializowania opowieści” w obliczu braku oryginalnych obiektów. Wspomniane eksponaty wykonano tak, by przypominały „antyczne”, jednocześnie, za sprawą kontekstualizacji, stanowiąc silne nośniki dokumentacyjne. Brak oryginalnych wizualnych świadectw w różnych przestrzeniach wystawy zastępowany jest nie tylko umiejętnie wykonanymi kopiami, ale i wybranymi fragmentami ze źródeł pisanych.

Kolejną z interaktywnych instalacji łączących możliwości multimediiów i języka scenograficznego jest przestrzeń poświęcona dziejom uniwersytetu, która bazuje na interaktywnym wykorzystaniu niewielkiego fragmentu bogatej kolekcji ksiąg z zasobów uczelni. Dzięki niej poznajemy, w jaki sposób panujący w Bolonii klimat wolności wpływał na międzynarodową wymianę naukową i przyciągał licznych gości, naukowców i artystów z całej Europy.

Poruszanie się po ekspozycji przypomina spacer po mieście (niektóre przestrzenie odtwarzają bruk czy ulicę) i dzięki temu odbiorca wciela się w rolę wędrowca, świadka wykreowanych wydarzeń. Podgląda, jak zmieniały się ulice, sklepowe witryny, miejskie budynki czy sami mieszkańcy. Poetyka spaceru (która może przybrać formę „flanowania”, ale i mapowania z racji wielu wskazówek i dostępnych materiałów informacyjnych) przypomina uczestnictwo w dramie, gdzie istotne staje się zaangażowanie emocjonalne i wyjście poza doświadczenie wizualne czy edukacyjne, podczas którego odbiorcy poznają tylko ekspozycję. Taki zabieg sprawia, że użytkownikowi bliżej do performatywności doświadczania wykreowanego przez wystawę. Celem tych działań jest nie tylko „wejście w postać” mieszkańca, ale jak zauważa Dariusz Kosiński: „wpisanie dostępnej im częściowo wiedzy w ich ciała w nadziei, że taka ucieleśniona wiedza jest trwalsza i silniej wpływa na wybory w rzeczywistości pozamuzealnej” (Kosiński 2015: 199). To przybliżenie do rzeczywistości miejskiej w różnych epokach wypełnia się głównie przez inscenizacje przypominające

<sup>3</sup> Kolejnym dowodem na obalenie tezy Porter w przypadku bolońskiego projektu było udostępnienie publiczności do marca 2020 r. w przestrzeni ekspozycyjnej kompleksu Santa Maria della Vita. Wystawa czasowa „Kobiety” stanowi wieloperspektywiczne spojrzenie na rolę kobiet we współczesnym świecie, w różnych kulturach. Ekspozycja fotograficzna przygotowana we współpracy z National Geographic podzielona jest na sześć sekcji: „Piękno”, „Radość”, „Miłość”, „Mądrość”, „Siła”, „Nadzieja” i prezentuje zmiany w ewolucji prezentowania wizerunków kobiet oraz fakty, które się do tego przyczyniły. Momentem granicznym staje się amerykańska setna rocznica przyznania kobietom prawa do głosowania (1920 r.). Cf. *WOMEN. A changing world*, [://genusbononiae.it/mostre/women\\_unmondoincambiamento/20.01.2020](http://genusbononiae.it/mostre/women_unmondoincambiamento/20.01.2020).



elementy dawnego miasta (choćby takie jak: ulica, sklepy, pałace z podcieniami). Figura inscenizacji scenograficznej wydaje się odpowiednia, ponieważ w wielu przestrzeniach pozwala na pełniejsze zanurzenie w niesione miejskie opowieści, pomaga przybliżyć odbiorcę do prawdziwego miasta. Zresztą jak pisze Mieke Bal: „inscenizacja bardzo dobrze nadaje się na metaforę doświadczenia”, ponieważ potrafi stworzyć afektywną relację z widzem/odbiorcą dzięki odpowiedniej aranżacji przestrzeni (Bal: 2008, [https://pure.uva.nl/ws/files/4284786/67389\\_298496.pdf](https://pure.uva.nl/ws/files/4284786/67389_298496.pdf), 10.06.2021).

Skupimy się teraz na zilustrowaniu najciekawszych zainscenizowanych na wystawie segmentów. Inscenizacja „Forma urbis” ściśle bazuje na materiałach ikonograficznych i stanowi symulację dawnej ulicy z oryginalnym brukiem i słynnymi bolońskimi podcieniami. Z kolei przestrzeń „Miasto wody” najczęściej zaskakuje zwiedzających przygotowaną formą i oferowanym poziomem immersji. Poświęcono ją prezentacji roli systemu kanałów ze szczegółowo opracowaną reżyserią światła, dyfuzją dźwięków i precyzyjnymi wizualizacjami. Przestrzeń zainscenizowano w taki sposób, by przywodziła na myśl wnętrze kanału, przy czym odbiorcy, dzięki remiksowi dźwięków, planów czy oddziałujących niezwykle silnie wizualizacji, mogą poznać sposób, w jaki funkcjonuje cały układ hydrauliczny, który w Bolonii już od średniowiecza charakteryzował się niezwykle przemyślaną strukturą śluz, kanałów i podziemnych rur rozprowadzających wodę<sup>4</sup>.

Warte uwagi są jeszcze dwa kolejne przykłady segmentów poddanych procesom inscenizacji, gdzie umiejętnie wykorzystano elementy architektoniczne, takie jak stiuki czy freski, do potrzeb scenograficznej kreacji pojedynczego artefaktu, któremu podporządkowana została cała przestrzeń, i to zarówno ta autentyczna, jak i ta wykreowana scenograficznie.

Pierwszy przykład to przestrzeń „Miasto muzyki”, która przygotowana została według zasad teatralnych, a nawiązuje do czasów, kiedy w Bolonii przebywał Amadeusz Mozart, który pobierał lekcje u Giovanniego Battisty Martiniego. Odpowiednio doświetlony klawesyn znajdujący się na środku sali to jedyny znajdujący się w niej eksponat. Jego walorami są autentyczność i dokumentacyjność. Prezentację uzupełnia dobiegająca z głośników muzyka autorstwa późniejszego wielkiego kompozytora i dekoracyjne malowidło na suficie.

Wytworzona przestrzeń inscenizacji potrafi pozyskać zarówno oryginalne wnętrze, jak i znaczący autentyczny przedmiot, mający tutaj moc tworzenia tak znaczeń symbolicznych, jak i estetycznych. Instrument może angażować uwagę odbiorcy również dzięki wykorzystaniu elementów audiowizualnych (muzyki, światła, prezentacji na ekranie). Nelson Goodman pisał, że dzieła oddziałują, gdy „poprzez pobudzanie wnikliwego patrzenia, wyostanie percepcji, podnoszenie poziomu inteligencji wizualnej, poszerzenie perspektyw, ujawnianie nowych powiązań i kontrastów oraz zaznaczanie niedocenionych zjawisk współuczestniczą w tworzeniu i przetwarzaniu doświadczenia, a więc

<sup>4</sup> Na podstawie tekstu z materiałów ekspozycyjnych.

w tworzeniu i przetwarzaniu naszych światów” (Goodman 2005: 125). W przypadku interesującej nas sali muzealny obiekt w pełni może oddziaływać zarówno przez współuczestnictwo odtwarzanej muzyki, reżyserię światła, jak i własną kreację w odpowiednim, autentycznym wnętrzu. Podobnie jak w przypadku wcześniejszych przykładów również i tutaj wykorzystano jeden z wyróżników Bolonii, czyli postrzeganie jej jako miasta muzyki, do prezentacji szerszych kontekstów i międzynarodowych powiązań. W wielu miejscach ekspozycji hipertekstowo powracają motywy muzyczne, zwłaszcza związane z miastem jako centrum kształcenia wielu artystów w XVIII i XIX wieku.

Drugim przykładem wykorzystującym w podobny sposób tylko jeden obiekt do kreowania opowieści jest przestrzeń „Il Sacro” poświęcona słynnej procesji, odbywającej się zawsze 5 lipca, do Sanktuarium Madonna di San Luca. Opowiadanie o tradycji, podtrzymywanej nieprzerwanie od 1433 roku, związanej z dziękczynieniem mieszkańców za koniec opadów deszczu, reprezentowane jest tylko przez jednego głównego aktora, czyli umieszczony na środku baldachim procesyjny. Co ciekawe, kreacja obiektu została wyróżniona przez zabieg fokalizacji – stworzony w ten sposób na białej ścianie cień wyróżnia wszystkie misternie wykonane detale i ozdobne elementy obiektu.

W obu przykładach istotny staje się brak podpisów pod wykreowanymi artefaktami, które wraz ze strategią „momentu w czasie” ma przypominać chwilę zakończenia czynności: gry na instrumencie czy przemarszu procesji. Wspomniana kreacja obiektów realnych wyróżniła również tzw. przedmioty konceptualne, którymi stało się tutaj ukazanie ról muzyki i religii w dziejach miasta, a ogólniej wyjaśnienie „sensu, rozumianego w szerokim znaczeniu”. Jak zauważa autor *Wystaw muzealnych*, obiekt tego typu może zostać ukazany widzowi właśnie „[...] pośrednio, różnymi sposobami unaoczniania, bądź [sposobem] pojęciowego określenia, gdy unaocznienie jego jest niemożliwe” (Świecimski 1992: 23).

Siłą wyrazu trzech finalnych części są przestrzenie zrealizowane jako efekt praktyk współpracy z mieszkańcami, które dotyczą sfery ich osobistej pamięci miasta. Partycypacyjny charakter tych przestrzeni stanowi również element zjawiska zainteresowania przeszłością własnej rodziny czy dziejami lokalnymi. W celach ekspozycyjnych wykorzystuje się tutaj wspomnienia bolończyków, które są utrwalane do różnych projektów edukacyjno-badawczych, czy ich pamiętki. Jak zauważa historyk Pierre Nora, zjawisko to staje się popularne nie tylko w muzealnych przestrzeniach za sprawą postępującej demokratyzacji pamięci, która jest efektem „[...] dekolonizacji lokalnej dokonującej się w społeczeństwach zachodnich, gdzie wyzwolona została tożsamość mniejszości” (Żakowski 2002: 62–63). Pierwszym przykładem „wyzwolenia” tej miejskiej tożsamości jest sala nr 30 zatytułowana „Twoje muzeum”. Stanowi ona strefę otwartą na opinie, komentarze i doświadczenia mieszkańców, którzy mają tu możliwość prezentowania własnych kolekcji, przedmiotów często bardzo intymnych i emocjonalnych, kojarzonych z ważnymi wydarzeniami z ich życia, często powiązanymi z istotnymi faktami z dziejów współczesnego miasta. W kolejnej odsłonie „Mieszkańcy Bolonii mówią” można posłuchać licznych nagrań wypowiedzi znanych reprezentantów świata polityki i kultury kojarzonych z miastem – na czele

z Umberto Eco i Romanem Prodim. Segment „Sentymentalne podróże” pozwala z kolei za pomocą narzędzi internetowych, bloga *Percorsi emotivi* i mediów społecznościowych na dzielenie się wrażeniami, opiniami czy sugestiami odnośnie miasta i całego projektu *Genus Bononiae*. Dwa ostatnie fragmenty wystawy prezentują „Miasto języków”. Skupiają się na z pozoru trudnych do wizualnego przedstawienia lingwistycznych aspektach dziedzictwa, prezentując rozwój i wpływ lokalnego dialektu oraz jego interferencje z oficjalnym włoskim językiem. Dzięki materiałom multimedialnym udało się jednak nie tylko zachęcić widzów do interaktywności, ale przede wszystkim wyjaśnić relacje pomiędzy dialektem, komunikacją i uzusem językowym.

Matthew Potteiger i Jamie Purinton dokonali podziału narracji, który wydaje się istotny w naszej analizie przestrzeni zabytkowych wewnątrz stanowiących siedzibę inwazyjnej wystawy (parafrazując metaforę Victorii Newhouse dotyczącą architektury ekspozycji „opakowaniem/ zawartością w opakowaniu” lub, posługując się językiem kuratorów, „pudełkiem w pudełku”), czyli wykreowanej interwencji scenograficznej w zabytkowym wnętrzu pałacu. Podążając dalej tropem tych autorów, możemy w interpretowanych wnętrzach dopatrzeć się jeszcze dwóch oferowanych typów ścieżek narracyjnych: eksplicytniej i implicytniej (Potteiger and Purinton 1998: 42–43).

Pierwsza z nich tworzona jest przez miejsca do opowiadania historii. W naszym wypadku będzie to sam pałac, a w przypadku projektu klastra również pozostałe połączone miejską siecią obiekty. Narracje implicytne tworzone są przez formy przestrzenne, praktyki, ale i struktury instytucjonalne. W przypadku analizowanego pałacu stanowiąc je zatem będą wszelkie formy inwazyjno-parateatralne przygotowane przez kuratorów wystawy, rutynowe praktyki zaś to sposoby poruszania się po ekspozycji.

W muzealno-pałacowych wnętrzach występują różne źródła immersyjnego zanurzenia. Jak pisze Katarzyna Prajzner, zjawisko to nie zależy od uwarunkowań technologicznych czy właściwości jakiegoś medium, ale można je wytworzyć przez dowolny system reprezentacji, który jest w stanie „wykreować świat w wyobraźni operatora”, którym może być czytelnik, gracz, czy jak w naszym przypadku widz ekspozycji, jej użytkownik (Prajzner 2009: 38). Systemem reprezentacji może być sama przestrzeń pałacu, scenograficznie wytworzone inscenizacje czy narzędzia multimedialne. Jak dodaje badaczka, sama reprezentacja nie daje się określić w kategoriach immersyjności, może jedynie wytworzyć pewne mechanizmy, które sprawiają, że reprezentowane obiekty stanowiąc mogą w wyobraźni widza element wytworzonego świata. Wydaje się, że mogą je również tworzyć pewne interaktywne zadania czy wykreowane przez marszrutę wystawy performatywne zachowania. W przestrzeni tak wytworzonych światów, zwłaszcza łączących autentyczne wnętrza z elementami *stricte* ekspozycyjnymi, użytkownik/widz staje się agensem włączającym się w tok akcji, chronologicznie prowadzoną opowieść czy identyfikację z prezentowanymi wydarzeniami. Dla zaistnienia zjawiska konieczna jest aktywność (chodzenie, czytanie, oglądanie, poszukiwanie, dotykanie etc.), a warunkiem jej trwania jest utrzymanie czystego,



Fot. 3 : Wystawa stała *Genus Bononiae* w Pałacu Pepoli w Bolonii, kino 3D.  
Ze zbiorów autora

transparentnego „interfejsu”. Twórcy projektu mają świadomość, że zanurzenie w wykreowany świat może trwać dłużej tylko przy użyciu zmysłu kreatywności i dlatego też oferują tego typu strategię w różnych segmentach pałacu. Na ekspozycji istotne staje się zjawisko „hakowania uwagi” odbiorcy, czyli sposoby angażowania odbiorców ekspozycji za pomocą różnorodnych narzędzi interaktywnych i multimedialnych. Ich celem będzie utrzymanie uwagi widzów w trakcie zwiedzania i polega w tym przypadku na wykonywaniu prostych zadań.

Dla najmłodszych odbiorców pełna immersja pojawia się w przypadku kina 3D oferującego filmy prezentujące rozwój miasta. Na jednym z seansów dzieciom towarzyszy wykreowany wirtualny przewodnik – mały etruski chłopiec. Wejście w historię, rodzaj podróży w czasie, dotyczy dostępnego filmu prezentującego średniowieczną Bolonię, której wirtualne przedłużenie ma powierzchnię około dwóch kilometrów kwadratowych. Odbiorcy dzięki technologii HTC vive mogą zanurzyć się w przestrzeni miasta z detalicznie odtworzonymi domami, wieżami czy świątyniami.

Wymienione przykłady realizują myśl Freemana Tildena i jego dezyderaty interpretacji dziedzictwa kulturowego. Oprócz licznych postulatów dotyczących sposobów przekazywania informacji, w swojej klasycznej publikacji „Interpreting Our Heritage” dostrzegł on między innymi, że najmłodszy odbiorcy powinni korzystać z zupełnie innych

kodów czy środków językowych niż starsi (Tilden 2019: 105–118). Ta konstatacja wydaje się dzisiaj mało odkrywczą, ale wciąż w wielu projektach zapomina się o przygotowaniu oddzielnych narracji dla najmłodszego widza.

Ekspozycja *Genus Bononiae* uwzględniła tych odbiorców, proponując im trzy niezależne ścieżki zwiedzania, w których trakcie dzieci „mogą spotkać ludzi, przenieść się w czasie i wziąć udział w wydarzeniach, które sprawiły, że Bolonia jest wspaniałym miastem”. Oprócz zasad Tildena oferowane tutaj przestrzenie korzystają również z edukacyjnych zdobyczy *edutainment*. Jak uważa wielu badaczy, mottem tej formy staje się powiedzenie: „uczyć bawiąc” (Skibińska 2010: 57–64). *Edutainment* więc to jednoczesne połączenie elementów edukacji i rozrywki w jednym działaniu. Zatem pod wspomnianym określeniem rozumiemy takie aktywności, których prymarnym założeniem jest edukacja, forma rozrywki stanowi zaś element uatrakcyjnienia przekazu. Rozróżnia się dwa znaczenia tego określenia: szerokie i wąskie. W znaczeniu szerokim mówimy o wszelkich działaniach zaprojektowanych w celu edukacyjnym, które wykorzystują rozrywkę, by przekazać konkretne treści. W węższym znaczeniu określenie oznacza działania wykorzystywane przez media jako kanał komunikacji z odbiorcą. Nadawca wkomponowuje treści edukacyjne w format pewnych popularnych źródeł mediów wizualnych, takich jak: strony i portale internetowe, programy telewizyjne, gry komputerowe, filmy etc. W przestrzeni ekspozycji metoda ta wykorzystywana jest z pewnością w momencie przedstawiania maszyny do mortadeli – młodzi odbiorcy poznają technologię przygotowywania słynnej w regionie wędliny za pomocą zręcznościowo-sprawdzającej gry. Zasada nauki przez zabawę oferowana jest również dorosłym użytkownikom, których zachęca się do odwiedzenia innych ekspozycji w ramach kłastra. Wiele z nich ma charakter czasowy, więc będą atrakcyjne nie tylko dla odwiedzających miasto turystów, ale i mieszkańców, którzy mają wówczas pretekst do kolejnych wizyt.

O ile wykreowany dyskurs pozwala tu na postrzeganie Bolonii jako niezwykle ważnego włoskiego ośrodka naukowego, politycznego czy kulturalnego i przyczynia się za sprawą dostępnych źródeł oraz narzędzi ekspozycyjnych do zerwania ze wspomnianym na początku pocztówkowym tworzeniem stereotypowych wizerunków, to, jak się wydaje, twórcy programowo zdecydowali, że ekspozycja główna, jak i pozostałe punkty sieci, stanowiąc będą miejsce odbioru wybranych treści zaprezentowanych przez nałożony filtr, który unika ukazywania kontrowersyjnych treści związanych z historią XX wieku. W przeciwieństwie do wielu prezentujących miasto wystaw o charakterze historycznym zrezygnowano tutaj (co może zostać odebrane jako rodzaj cenzury tematycznej) ze wzbudzającej wciąż wiele kontrowersji historii poprzedniego stulecia. Na ekspozycji nie znajdziemy żadnych informacji poświęconych choćby Mussoliniemu, który przecież urodził się w rejonie Emilia-Romania, Partii Faszystowskiej czy Bolonii w czasie II wojny światowej. Zamiast tego prezentowane są zjawiska związane z rozwojem techniki i przemysłu czy działalnością jednego z pionierów przemysłu elektronicznego i wynalazcy urodzonego



w Bolonii Guglielma Marconiego. (W przypadku naukowca pomijane są jednak liczne kontrowersje związane z zarzutami przypisywania sobie autorstwa wynalazków).

Odradzające się mimo trudności niczym Feniks z popiołów miasto również mogłoby stanowić jeden z kluczy do ilustracji choćby fenomenu jego ciągłości. Zjawisko „hakowania uwagi użytkownika” wraz z udostępnianiem informacji w sposób przystępny, nastawiony na *edutainment*, aktywne i partycypacyjne poszukiwanie treści sprawiają jednak, że trwanie miasta jest ilustrowane przez usunięcie niewygodnych tematów. Afirmowanie za wszelką cenę miasta i jego mieszkańców wraz z podejściem antagonistycznym sprawia, że wystawa przestaje być rodzajem ważkiego negocjatora różnych wizji przeszłości. Jak zauważa Traba, kontekstualizacja myślenia historycznego w przestrzeni doświadczenia (w tym również ekspozycyjnego) przyczynia się do unikania relatywizowania historii (Traba 2015: 55). Ekspozycja prezentująca miasto oprócz walki ze stereotypowym, pocztówkowym postrzeganiem czy założeniami edukacyjno-informacyjnymi powinna pokusić się o próbę zilustrowania przeszłości w sposób interdyscyplinarny bez cenzurowania treści, a nie jedynie wybierać „przyjazne” tematy, które łatwo poddać interpretacji czy reprezentacji. O ile próba zwalczania pocztówkowej wyobraźni za sprawą oferowanych praktyk jest udana, to wspomniany wyżej zabieg rezygnacji z niewygodnych, kontrowersyjnych treści przyczynia się do tworzenia pewnego mitologizowania miasta (Bendyk 2007: 43–50). Mimo walki ze stereotypowymi wizerunkami oferowane muzealne/miejskie/sięciowe narracje przekształcają obraz rzeczywistego czy przeszłego miasta tak, aby w doświadczeniu turysty/użytkownika/widza był on, mimo wielu nowych treści i palimpsestowych odnośników, wciąż atrakcyjny. Znow za konstatacjami Wieczorkiewicz, która co prawda zajmowała się odbiorem nie miast czy muzeów, ale szerszym kształtowaniem wizerunku obcej kultury w oczach odbiorcy, zjawiska te z racji wspomnianej wcześniej strategii unikania trudnej historii powodują, że i w przestrzeni ekspozycji występują dostrzeżone przez autorkę trzy procesy: homogenizacji, dekontekstualizacji i mistyfikacji (Wieczorkiewicz 2008: 181–183). Pierwszy z nich dotyczy stylizowania wizerunku miasta przez specjalne angażowanie miejsc pod kątem oczekiwania widzów i unikanie wspomnianych w analizie nieprzyjemnych treści z historii czy samej przestrzeni miejskiej. Dekontekstualizacja skupia się z kolei na pozbawianiu obiektów żywotnych odniesień historycznych. Trzecie zjawisko, które też znajduje swój odpowiednik w analizowanym przykładzie, polega na pomijaniu realnych, ale niekoniecznie przyjemnych warunków życia. W przypadku „Geniuszu Bolonii” w głównej mierze zjawisko homogenizacji występuje przez unikanie wspomnianych trudnych czy kontrowersyjnych wątków z przeszłości. Na ekspozycji próżno szukać informacji choćby o wydarzeniach z 1919 roku, kiedy to socjaliści wygrali wybory do rady miasta, zdobywając większość, czy o zamieszkach zainicjowanych przez bojówkę faszystowską w 1920 roku (Morgan 2004: 51). Nie znajdziemy tu wizualnych czy tekstowych translacji prezentujących regularny konflikt pomiędzy socjalistami czy faszystami.

O fenomenie miasta świadczy też jego odbudowa po licznych wojennych zniszczeniach z 1944 roku. Wydaje się, że przestrzeń ekspozycji mogłaby stanowić wręcz modelowy przykład do ilustracji charakterystycznego, włoskiego schematu powojennej odbudowy historycznego ośrodka miejskiego.

Próżno też szukać wiadomości o wciąż pamiętanym przez starszych mieszkańców zamachu terrorystycznym, jaki miał miejsce w 1980 roku na dworcu kolejowym. Zatem ekspozycja, mimo iż zrywa z pocztówkowym postrzeganiem miasta, to przez wyszczególnione wyżej strategie sprawia, że raczej bytu ma „abstrakcyjna i uogólniona historia, artykułowana w języku dziedzictwa i tradycji” (Wieczorkiewicz 2008: 182).

Strategia unikania skomplikowanych dla historycznej czy wizualnej interpretacji tematów staje się trudna do realizacji w rzeczywistej przestrzeni miasta, gdzie ulice według założeń muzealnego klastra pełnią funkcję swoistych korytarzy łączących kolejne punkty projektu. Ta retoryka przechadzki (jak to ujmuje Michel de Certeau) pozwala nie tylko na dopowiedzenie pewnych ekspozycyjnych wątków, ale i na werbomotoryczne przetworzenie mowy miasta (Szalewska 2017: 56). Może ono kreować niezależne narracje obrazu miasta, które znajdują swój ekwiwalent w odbiorze ekspozycji. Projekt wystawy z pozostałymi atrakcjami klastra muzealnego pozwala na stworzenie paraleli pomiędzy indywidualnym przemierzaniem a odbiorem Bolonii. Zatem nie sama ekspozycja prezentująca miasto, a oferowana przez sieć *Genus Bononiae* strategia spacerowania po rzeczywistych miejskich duktach, pozwalająca na dotarcie zarówno do miejsc z turystycznej marszruty, jak i tych niekoniecznie pocztówkowych, takich jak: zaniedbane kamienice z graffiti na fasadach czy koczujący pod pałacowymi podcieniami bezdomni<sup>5</sup>, pozwala dopiero na wytworzenie „indywidualnego aktu wypowiedzania”, czyli autorskiej próby zapisu obrazu, ale i odczytania Calvinowskiego miejskiego „rebusu”.

## Bibliografia

- Baranowska M. 2003. *Posłaniec uczuć. Prywatna historia pocztówki*. Warszawa: Wydawnictwo „Twój Styl”.
- Bendyk E. 2007. *Laboratorium społecznej komunikacji*. [W:] J. Lubiak (red.), *Muzeum jako światłowny przedmiot pożądania*. Łódź: Muzeum Sztuki w Łodzi, 43–50.
- Börger J. 2010. The contemporary, the city-museum, *Quotidiani*. Rotterdam, 111–120.
- Calvino I. 2013. *Niewidzialne miasta*. Warszawa: WAB.
- Głuziński W. 1980. U podstaw nowej muzeologii, Warszawa: PWN
- Goodman N. 2005. Koniec muzeum? [W:] M. Popczyk (red.), *Muzeum sztuki. Antologia*. Kraków: Universitas, 119–134.
- Grabowski M. 2015. Symulakry, artefakty, rekonstrukcje. Nowoczesne wystawy w historycznych wnętrzach. [W:] A. Ziębińska-Witek, G. Żuk (red.), *Muzea w kulturze współczesnej*. Lublin: Wydawnictwo UMCS, 57–82.

<sup>5</sup> Lokalna organizacja charytatywna Piazza Grande przygotowała projekt „Gira La Cartolina”, którego celem stało się odkrywanie innego oblicza miasta z przewodnikami, którymi są osoby bezdomne (V. *Gira la Cartolina*, informacje z zakładki: „Itinerari”, „Homepage”, <https://www.giralacartolina.it/>, 1.02.2020).

- Kosiński D. 2015. Wystawa jako doświadczenie. [W:] *I Kongres Muzealników Polskich*. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury, 193–202.
- Lanz F. 2013. Palazzo Pepoli-Museo della Storia di Bologna. Bologna City History Museum, Bologna, Italy. [W:] *European Museums in the 21st century. Setting the Framework*. Milan, 479–485.
- Lefebvre H. 2012. Prawo do miasta. *Praktyka Teoretyczna* 5, 183–197.
- Morgan P. 2004. *Italian fascism. 1915–1945*. Basingstoke.
- Porter G. 2005. Przejrzeć przez konkret: feministyczne spojrzenie na muzea. [W:] M. Popczyk (red.), *Muzeum sztuki. Antologia*. Kraków: Universitas, 411–430.
- Potteiger M., Purinton J. 1998. *Landscape narratives: Design practices for telling stories*. New York: Wiley. Psarra.
- Prajzner K. 2009. *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Tilden F. 2019. *Interpretacja dziedzictwa*. Poznań: Centrum Turystyki Kulturowej Trakt.
- Traba R. 2006. *Historia – przestrzeń dialogu*. Warszawa: Wydawnictwo ISP PAN.
- Traba R. 2015. Epoka muzeów? Muzeum jako medium, muzeum jako mediator. [W:] M. Wysocki (red.), *I Kongres Muzealników Polskich*. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury, 47–56.
- Wieczorkiewicz A. 2008. *Apetyt turysty. O doświadczaniu świata w podróży*. Kraków: Universitas.
- Skibińska M. 2010. „Edutainment” jako metoda edukacji przyszłości (teraźniejszości). *Teraźniejszość – Człowiek – Edukacja: kwartalnik myśli społeczno-pedagogicznej* 2 (50). Wrocław, 57–64.
- Skotarczak D. 2002. *Historia wizualna*. Poznań: Wydawnictwo Uniwersytetu im. A. Mickiewicza.
- Szalewska K. 2017. *Urbanalia – miasto i jego konteksty*. Gdańsk: Wydawnictwo Słowo/obraz terytoria.
- Świecimski J. 1995. *Muzea i wystawy muzealne, t. II*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe DWN PAN.
- Świecimski J. 1996. *Muzea i wystawy muzealne, t. III*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe DWN PAN.
- Świecimski J. 1992. *Wystawy muzealne, t. I: Studium z estetyki wystaw*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe DWN PAN.
- Żakowski J. 2002. *Rewanż pamięci*. Warszawa: Wydawnictwo Sic!.

### Źródła internetowe

Bal M., *Exhibition as Film, (w:) (Re)visualizing National History: Museums and National Identities in Europe in the New Millennium*, Toronto 2008, [https://pure.uva.nl/ws/files/4284786/67389\\_298496.pdf](https://pure.uva.nl/ws/files/4284786/67389_298496.pdf) /, 10 06 2021. Official webside of Genus Bononiae, <https://genusbononiae.it/>, 20.05.2021

Official webside of Gira la Cartolina, <https://www.giralacartolina.it/>, 1.06.2021.

Autor:

Dr Michał Grabowski

Muzeum Krakowa, Rynek Główny 35, 31-011 Kraków

e-mail: [m.grabowski@muzeumkrakowa.pl](mailto:m.grabowski@muzeumkrakowa.pl)