

Małgorzata Górecka
Uniwersytet Gdański

Edukacja w zakresie dziedzictwa historyczno-kulturowego w muzeach archeologicznych w Europie – wybrane przykłady

Potrzeba zachowania dziedzictwa historyczno-kulturowego jest głęboko zakorzeniona w naszej świadomości. W dużej mierze to muzea są instytucjami odpowiedzialnymi za opiekę nad zabytkami i szeroko pojmowane pielęgnowanie pamięci o przeszłości, m.in. poprzez realizowanie misji edukacyjnej. Efektywność ich działania zależy w szczególności od kreatywności edukatorów, posiadanych środków finansowych i materiałów dydaktycznych, a także od przestrzeni, którą dysponują. Oczekiwania wobec realizowanych przez muzea funkcji społecznych są coraz większe, a prace edukatorów muzealnych rozwijają się w podobnych kierunkach w większości miejsc na świecie. Zwiedzający oczekują bowiem przede wszystkim aktywnego spędzenia wolnego czasu oraz połączenia zabawy z nauką, czyli przyjemnego z pożytecznym. Proces edukacyjny w muzeum dodatkowo powinien cechować się interakcją (np. poprzez możliwość dotykania kopii zabytków, korzystania z narzędzi multimedialnych i interaktywnych), multisensoryką (oddziaływaniem na wiele zmysłów), a także zaskakiwać widza dynamiką zmian i oddziaływaniem na jego emocje. Jakie formy prezentacji należy zatem wdrażać, planując ekspozycję spełniającą oczekiwania odbiorców? Jakiego rodzaju przekazu oczekują współcześnie odwiedzający? W jaki sposób zaprezentować tematykę przeszłości człowieka, aby była ona zrozumiała dla każdego? I wreszcie, co możemy uznać za wyznacznik sukcesu i efektywności działań muzeum?

W przypadku muzeów posiadających zabytki archeologiczne występuje szczególna trudność, związana z rekonstrukcją przeszłości i prezentacją dziejów w taki sposób, aby przekaz był zrozumiały dla wszystkich widzów – bez względu na wiek i posiadaną wiedzę. Dlatego w niniejszym artykule przedstawię kilka przykładów placówek z różnych regionów Europy, których formy pracy, stosowane metody edukacyjne oraz strategie wystawiennicze wyróżniają się na tle innych instytucji zajmujących się edukacją w zakresie dziedzictwa kulturowego ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień z zakresu archeologii. Wybrane muzea działają dzięki finansowaniu z funduszy publicznych. Ich wybór jest subiektywną decyzją, jednak ich sukces i efektywność są potwierdzone także poprzez różnego rodzaju nagrody branżowe oraz wysokie statystyki odwiedzin. Wyróżniają się również formami prowadzonej pracy edukacyjnej i popularyzującej archeologię. Stosuje się w nich atrakcyjne metody przekazu oraz rozbudowuje programy dydaktyczne zgodnie z potrzebami odbiorców. Są to placówki świadome rozwijających się narzędzi technologicznych, które wykorzystują w rozsądny sposób, m.in. do promocji własnych

działań i prezentacji wyników prac. Stosuje się w nich też zasadę *hands-on*, czyli pełnej interaktywności z obiektami na wystawie oraz aktywnego udziału odwiedzających w wydarzeniach muzealnych.

Jako wybrane przykłady posłużą cztery placówki: niemieckie LWL-Museum für Archäologie w Herne, hiszpańskie Museo Arqueológico de Alicante, serbski Arheološki Park Viminacium oraz norweskie Lofotr Vikingmuseum. Trzy z nich (LWL-Museum für Archäologie, Museo Arqueológico de Alicante oraz Lofotr Vikingmuseum) zostały nominowane do nagrody European Museum of the Year, której przyznawanie nadzoruje European Museum Forum. Z kolei Arheološki Park Viminacium otrzymał nagrodę Živa, przydzielaną przez Międzynarodowe Forum Kultur Słowiańskich, dla najlepszych muzeów wyróżniających się kreatywnością działania na terenie krajów słowiańskich.

Lofotr Vikingmuseum oraz serbskie Viminacium zostały przytoczone jako przykłady placówek funkcjonujących na zasadzie skansenów (lub inaczej *open air museums*). Museo Arqueológico de Alicante oraz LWL-Museum für Archäologie to tradycyjne placówki wystawiennicze, znajdujące się w centrum miast.

1. LWL-Museum für Archäologie (Herne, Niemcy)

Niemieckie LWL-Museum für Archäologie powstało w Herne (il. 1) w 2003 r. Na wystawach prezentowane są dzieje człowieka z regionu Westfalii, sięgające okresu sprzed



Il. 1. Budynek LWL-Museum für Archäologie w Herne, Niemcy

Źródło: <https://www.archaeologie-online.de/nachrichten/10-jahre-lwl-museum-fuer-archaeologie-in-herne-2237/> [dostęp: 20.12.2022].

250 tys. lat¹. Odwiedzający mogą również zwiedzać laboratorium, w którym pokazywane są metody badań archeologicznych. Na wystawie stałej, ułożonej chronologicznie, materiałom zabytkowym towarzyszą repliki, zdjęcia, filmy oraz dźwięk. Obiekty archeologiczne (groby, pozostałości budynków czy studni) są przedstawione nie tylko jako rekonstrukcje, ale także w formie wykopu archeologicznego. Ponadto, tematycznie ułożono eksponaty prezentujące wybrane zagadnienia związane z dziejami człowieka (np. klimat, czas, pismo, seksualność). Są one ulokowane w osobnych pomieszczeniach, stylizowanych na namioty wykopaliskowe². W podziemiach Muzeum mieści się także sala kinowa, w której wyświetlane są filmy dotyczące dziejów regionu Westfalii. Wystawy czasowe dotyczą najczęściej zależności archeologii i sztuki oraz współczesnych mediów. W czasie tzw. wystaw specjalnych prezentuje się również osiągnięcia archeologii z innych regionów świata. Wszystkim wystawom przyświeca hasło: „Partycypacja, dotykanie i próbowanie są gorąco rekomendowane!”. Na stronie internetowej podkreślono, że opisy zabytków oraz wszystkie usługi edukacyjne są skierowane do osób w każdym wieku i o zróżnicowanym poziomie wiedzy o archeologii.

W laboratorium prezentowane są zaawansowane metody pracy badawczej, m.in. takie jak: badania powierzchniowe, analiza stratygrafii terenu, rekonstrukcje twarzy, ekspertyza DNA czy interpretacja materiału zabytkowego. W 2013 r. obok budynku Muzeum utworzono także pokazowy wykop archeologiczny, osłonięty namiotem. Odwiedzający w wyznaczonych terminach, pod nadzorem pracownika, mogą wziąć udział w pracach wykopaliskowych³. Wszystkie obiekty muzealne są dostosowane do osób niepełnosprawnych, poruszających się na wózkach. Na specjalną prośbę oferowany jest także tłumacz języka migowego oraz przewodnik dla osób z dysfunkcją wzroku. Istnieje również możliwość dowozu busem muzealnym zorganizowanych grup z pobliskich szkół, przedszkoli i domów opieki. Odbywa się to bezpłatnie. Przewodnicy oprowadzają po Muzeum w językach: niemieckim, angielskim, francuskim i tureckim. Działem edukacji archeologicznej zajmuje się 8 osób.

Na stronie internetowej westfalskiego Muzeum można odnaleźć: informacje o historii powstania placówki, aktualności dotyczące wystaw stałych i czasowych, kalendarz wydarzeń oraz link do sklepu internetowego. Można również zapoznać się z treścią aktualnych ulotek muzealnych, informatorów i biuletynów. W osobnej zakładce zamieszczono multimedia, w tym możliwe jest ściągnięcie aplikacji mobilnej oprowadzającej po wystawach. W tej samej zakładce można skorzystać z wirtualnego zwiedzania wystawy stałej⁴.

Muzeum, poza stroną internetową, posiada blog, na którym opisywane są różne zagadnienia związane z prezentowanymi na wystawach zabytkami. Ponadto prowadzone są konta na portalach społecznościowych – Facebooku, Instagramie i Twitterze. Sklep

¹ <https://www.lwl-landesmuseum-herne.de/> [dostęp: 23.12.2022]; *Kulturleben: LWL-Kulturreport 2015–2020*, hrsg. R. Prunzel, Ch. Irmisch, Münster 2022, s. 64.

² *Kulturleben: LWL-Kulturreport 2010–2014*, hrsg. R. Prunzel, A. Derksen, Münster 2015, s. 95.

³ M. Lagers, B. Michels, *Archäologie zum Anfassen und Ausprobieren – das GrabungsCAMP. LWL-Museum für Archäologie*, „Archäologie in Westfalen-Lippe” 2013, Bd. 5, s. 253; *Kulturleben: LWL-Kulturreport 2010–2014...*, s. 96.

⁴ <https://www.lwl-landesmuseum-herne.de/> [dostęp: 23.12.2022].

muzealny prowadzi sprzedaż także przez Internet. Znajdują się w nim publikacje, repliki zabytków oraz gadżety i zabawki dla dzieci.

Większość infrastruktury Muzeum mieści się pod ziemią, jednak budynek z wejściem głównym i wystawą stałą został zaprojektowany zgodnie z założeniami ekologicznej technologii, w tym z energią pochodzącą z paneli fotowoltaicznych.

Sukces w działaniu tej placówki potwierdzają m.in. statystyki odwiedzin – w ciągu kilkunastu lat istnienia westfalskie Muzeum odwiedziło ponad milion osób, rocznie osiągając liczbę ponad 80 tys. odwiedzających⁵.

2. Museo Arqueológico de Alicante (Alicante, Hiszpania)

Museo Arqueológico de Alicante (il. 2) powstało w 1932 r. w budynku Palacio de la Diputación. W 2000 r. przeszło reorganizację oraz zmieniło siedzibę – zostało przeniesione do kompleksu po byłym szpitalu San Juan de Dios⁶. Zadaniem placówki jest gromadzenie i ochrona zabytków związanych z dziejami człowieka z terenu wybrzeża Costa Blanca od pradziejów do średniowiecza. Muzeum prowadzi prace archeologiczne w całym regionie hiszpańskiego wybrzeża. Niektóre ze stanowisk archeologicznych Museo Arqueológico są udostępnione do zwiedzania.



Il. 2. Siedziba Museo Arqueológico de Alicante, Hiszpania

Źródło: <https://www.marqalicante.com/Paginas/es/VENTA-DE-ENTRADAS-EN-TAQUILLAS-P7-M3.html> [dostęp: 20.12.2022].

⁵ <https://www.lwl-landesmuseum-herne.de/das-museum> [dostęp: 23.12.2022].

⁶ <http://www.clubllumiq.es/club-llumiq/sabias-que/201-historia-del-museu> [dostęp: 23.12.2022]; M. Olcina Doménech, *El Museo Arqueológico Provincial de Alicante-MARQ*, „Boletín del Museo Arqueológico Nacional” 2017, n° 35, s. 2032 i 2034.

Wystawa stała przedstawia geografę regionu Alicante (w formie filmów, wizualizacji i fotografii krajobrazu) oraz stanowi przewodnik na temat historii człowieka na tym terenie, w szczególności skupiając się na pradziejach, kulturze iberyjskiej, okresie wpływów rzymskich oraz średniowieczu. Ekspozycja została ułożona chronologicznie i jest wspierana interaktywnymi konsolami, które umożliwiają poszerzenie informacji o prezentowanych zagadnieniach. Zwiedzający mogą także zapoznać się z metodami prac archeologicznych – tej tematyce są poświęcone trzy sale, w których umieszczono dioramy oraz materiały audiowizualne i interaktywne, opisujące techniki pracy archeologii terenowej, podwodnej i miejskiej⁷. W niektóre dni tygodnia dla odwiedzających jest udostępniana również tzw. Piwnica, czyli pracownie i magazyny badawcze.

Museo Arqueológico było gospodarzem licznych ekspozycji czasowych o wysokiej renomie – m.in. w 2006 r. prezentowano wystawę „El Señor de Sipán”⁸ z Museo Tumbas Reales de Sipán, w 2009 r. wystawę „La belleza del cuerpo/The beauty of the body” z British Museum w Londynie, a w 2010 r. „El enigma de la momia/The riddle of the mummy” z Muzeum w Luwrze.

Ofertę edukacyjną placówki przygotowano dla uczniów od żłobka do szkoły średniej. Osobny projekt edukacyjny skierowany jest dla nauczycieli, którym w ramach współpracy proponuje się szkolenia i materiały edukacyjne dotyczące archeologii regionu Alicante. Muzeum dostępne jest także dla osób niepełnosprawnych i dysponuje specjalnie opracowanym programem edukacyjnym dla osób z dysfunkcjami wzroku, słuchu oraz z niepełnosprawnością intelektualną lub fizyczną⁹.

Przy Muzeum działa „El Club Llumiq”, czyli klub dla najmłodszych, w ramach którego organizowane są spotkania i konkursy, prowadzona jest też strona internetowa z materiałami edukacyjnymi wraz ze scenariuszami zajęć, przygotowanymi na podstawie informacji o zabytkach z wystawy. Rozbudowany i szczegółowo opisany jest również program zajęć warsztatowych dla uczniów, placówka realizuje też liczne projekty, które współprowadzi z lokalnymi szkołami¹⁰.

W hiszpańskim Muzeum istnieje także możliwość zakupienia karty „Przyjaciela Muzeum”. Upoważnia ona m.in. do darmowych wstępów do Muzeum i na teren wybranych stanowisk archeologicznych nadzorowanych przez tę placówkę oraz do rabatów w sklepie muzealnym.

Budynek Muzeum wyposażony jest w audytorium dla ponad 200 osób, trzy sale audiowizualne, bibliotekę, salę spotkań, salę edukacyjną, sklep, ogród oraz bar. Ze względu na swoją infrastrukturę reklamuje się go także jako miejsce publicznych spotkań, konferencji i szeroko rozumianych wydarzeń społecznych.

⁷ M. Olcina Doménech, *El Museo...*, s. 2034–2037.

⁸ Ekspozycja pochodzi z muzeum w Lambayeque (Peru) i przedstawia największe osiągnięcia prac archeologicznych dotyczące kultury Mochila. W 2006 r. wystawa po raz pierwszy opuściła Peru i została zaprezentowana właśnie w Alicante.

⁹ M. Olcina Doménech, *El Museo...*, s. 2044–2045.

¹⁰ *Ibidem*, s. 2044; <https://www.marqalicante.com/> [dostęp: 23.12.2022].

W 2004 r. Museo Arqueológico de Alicante otrzymało nagrodę European Museum of the Year, przyznaną przez European Museum Forum. Rocznie placówkę tę odwiedza ponad 130 tys. osób.

3. Arheološki Park Viminacium (Stari Kostolac, Serbia)

Serbski Park Archeologiczny został otwarty w 2006 r. na terenie stanowiska archeologicznego z okresu wpływów rzymskich¹¹. Teren ten jest aktualnie położony w okolicy miejscowości Stari Kostolac, 95 km od Belgradu. Viminacium znajdowało się w granicach Imperium Rzymskiego i było największym miastem prowincji Mezja Górna. Na obszarze ok. 450 ha odkryto m.in. cmentarz oraz pozostałości starożytnego miasta i obozu legionistów¹².



Il. 3. Rekonstrukcja willi rzymskiej na terenie Viminacium, Serbia

Źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Arheolo%C5%A1ki_institut_Beograd,_Odsek_na_Viminacijumu,_Domus_-_centralni_atrijum.JPG [dostęp: 20.12.2022].

W ramach rekonstrukcji stanowiska odbudowano i udostępniono dla odwiedzających następujące obiekty: bramę wejściową, obóz legionistów, łaźnię, mauzoleum, amfiteatr

¹¹ E. Nikolić, O. Ilić, D. Rogić, *Possibilities of Defining the Archaeological Site of Viminacium as a Unique Cultural Landscape* [w:] *Strategie e Programmazione della Conservazione e Trasmisibilità del Patrimonio Culturale*, eds. A. Filipović, W. Troiano, Roma 2013, s. 261; E. Nikolić, J. Anđelković Grašar, D. Rogić, *Viminacium: Research, Protection and Recognition* [w:] *Preserving Transcultural Heritage: Your Way or My Way? Questions on Authenticity, Identity and Patrimonial Proceedings in the Safeguarding of Architectural Heritage Created in the Meeting of Cultures*, ed. J. Rodrigues dos Santos, Casal de Cambra 2017, s. 575.

¹² <http://viminacium.org.rs> [dostęp: 1.12.2022]; E. Nikolić, O. Ilić, D. Rogić, *Possibilities...*, s. 261–266.

i akwedukt¹³. Dodatkowo na terenie parku zrekonstruowano rzymską willę, tzw. Domus Scientiarium (il. 3), w której prezentowana jest wystawa stała. Obiekt ten pełni również funkcję hotelu i centrum konferencyjnego¹⁴. Niedaleko zlokalizowana jest tawerna dla turystów, a także mieści się sklep z pamiątkami, książkami i gadżetami¹⁵. W pobliżu znajduje się też centrum rzemiosła – prowadzone są tam zajęcia z zakresu archeologii eksperymentalnej. W okolicy odkryto cmentarz z okresu wpływów rzymskich oraz szczątki mamutów z okresu plejstocenu¹⁶. To drugie znalezisko spowodowało, że na terenie kompleksu utworzono w 2014 r. również paleontologiczny Park Mamuta¹⁷. Z kolei w 2018 r. zakończono budowę Limes Parku, centrum szkoleniowo-konferencyjnego oraz parku rozrywki, wzorowanego na obozie wojskowym rzymskich legionistów, którego ślady także zostały odkryte w pobliżu.

W 2010 r. zaprojektowano wystawę objazdową, poświęconą wynikom badań archeologicznych na serbskim stanowisku. Była ona prezentowana w szesnastu krajach, na trzech kontynentach (w Europie oraz w obu Amerykach). Prace badawcze w Parku Archeologicznym poświęcone są nie tylko odkryciom z okresu wpływów rzymskich i plejstocenu, ale także szeroko rozumianej popularyzacji dziedzictwa archeologicznego.

W Viminacium cyklicznie organizowane są festyny i koncerty w zrekonstruowanym amfiteatrze. Nawiązują one tematycznie do okresu, z którego pochodzą znaleziska na stanowisku. W ramach działań edukacyjnych proponuje się warsztaty oraz gry terenowe dla młodzieży. Na terenie Parku odbywają się obozy dla dzieci oraz realizowane są programy edukacyjne (np. „Mładi Rimliani”, czyli spotkania dla dzieci, powiązane tematycznie z kulturą i życiem człowieka w starożytności). Na potrzeby Parku Archeologicznego zaprojektowano również gry planszowe, oparte na dziejach regionu w okresie wpływów rzymskich. Są one dostępne w sprzedaży w kilku językach.

Na stronie internetowej Viminacium, poza podstawowymi informacjami, znajduje się blog z opisem aktualnych wydarzeń odbywających na terenie Parku¹⁸. Prowadzony jest również kanał na Facebooku oraz YouTubie. Co roku w Parku Archeologicznym organizowane są konferencje naukowe poświęcone zagadnieniom okresu wpływów rzymskich oraz popularyzacji dziedzictwa kulturowego. Viminacium od 2015 r. stara się o włączenie na listę światowego dziedzictwa UNESCO. Rocznie to miejsce odwiedza ponad 75 tys. osób¹⁹.

¹³ E. Nikolić, J. Anđelković Grašar, D. Rogić, *Viminacium...*, s. 575; E. Nikolić, *Evaluation of the protection and presentation of historic buildings in the Viminacium archaeological park in relation to their spatial context*, „Spatium” 2018, vol. 39, s. 29.

¹⁴ E. Nikolić, *Evaluation...*, s. 29.

¹⁵ J. Anđelković Grašar, D. Rogić, E. Nikolić, *Viminacium, Archaeological Park – Modern Code for Re-reading the Past of the Roman City and Legionary Camp*, „Acta Archaeologica Pultuskiensia” 2013, vol. 4, s. 12.

¹⁶ *Ibidem*, s. 13; E. Nikolić, O. Ilić, D. Rogić, *Possibilities...*, s. 262.

¹⁷ E. Nikolić, *Evaluation...*, s. 29 i 33.

¹⁸ <http://viminacium.org.rs> [dostęp: 1.12.2022].

¹⁹ N. Tomić, S.B. Marković, M. Korać, N. Mrdić, T.A. Hose, D.A. Vasiljević, M. Jovičić, M.B. Gavrillov, *Exposing mammoths: From loess research discovery to public paleontological park*, „Quaternary International” 2014, vol. 372, s. 149.

4. Lofotr Vikingmuseum (Bøstad, Norwegia)

Lofotr Vikingmuseum istnieje od 1995 r.²⁰ Jest położone na norweskim archipelagu Lofotów, na pograniczu miejscowości Borg i Bøstad, na terenie stanowiska archeologicznego związanego z epoką wikingów w Skandynawii. Tereny dzisiejszego Borg stanowiły ważne centrum władzy i kultury od epoki żelaza do początków średniowiecza. W Borg odkryto bowiem w 1981 r. największy długi dom wikingiński na świecie – pozostałość po panującej na tym terenie potężnej dynastii wodzów. Obiekt ten zrekonstruowano (il. 4), odbudowując dom o 83 m długości i 21 m szerokości²¹.

W budynku norweskiego Muzeum można spotkać pracowników ubranych w stroje wikingów, naśladujących codzienną pracę ludzi z epoki, np. trudniących się rzemiosłem, przygotowujących posiłki, opowiadających różne historie²². Wnętrze obiektu oświetlone jest lampami olejnymi, a zapach dziegciu i dymu z ogniska, roznoszący się po okolicy tworzy swoisty klimat dawnych czasów.

Latem można skorzystać z wycieczki statkiem wikingów po jeziorze, na brzegu którego zrekonstruowano przystań. Obok znajduje się, działająca w okresie letnim, kawiarnia



Il. 4. Zrekonstruowany długi dom wikingiński na terenie LofotrVikingmuseum, Norwegia

Źródło: <https://www.lofotr.no/en/the-history/the-longhouse> [dostęp: 20.12.2022].

²⁰ <https://www.lofotr.no/nb/> [dostęp: 2.12.2022]; L.M. Bolstad Alsli, *Bare juks? En kvalitativ studie om barn og autentisitet i museum*, Trondheim 2009, s. 18.

²¹ G. Jakhelln, *Lofotr – The Viking Museum at Borg. Reconstruction of the chieftain's house [w:] Borg in Lofoten. A chieftains farm in North Norway*, eds. G.S. Munch, O.S. Johansen, E. Roesdahl, Trondheim 2003, s. 13; L.M. Bolstad Alsli, *Bare...*, s. 18.

²² L.M. Bolstad Alsli, *Bare...*, s. 23.

(funkcjonująca w tematycznie stylizowanej chacie)²³. W okolicy zbudowano też zagrodę ze zwierzętami hodowanymi oraz pracownię kowala, w której można obserwować jego pracę.

Na wystawie stałej znajdują się obiekty odnalezione *in situ* – fragmenty ceramiki, biżuteria, oręż. Jest ona podzielona na trzy działy: lokalne badania archeologiczne, dzieje mieszkańców Borg oraz kolekcja zabytków z Borg i okolic. Można się również zapoznać z materiałami audiowizualnymi oraz skorzystać z muzealnego kina, w którym wyświetlane są filmy na temat dziejów regionu. Wystawę można zwiedzać ze smartfonem lub zestawem słuchawek z audioprzewodnikiem (dostępnym w sześciu językach)²⁴. Jest ona dostosowana do potrzeb osób niepełnosprawnych. Na stronie internetowej zamieszczono niezbędne informacje (łącznie z aplikacją mobilną i zaleceniami dla niepełnosprawnych) oraz odnośniki do kanałów w mediach społecznościowych – na Facebooku, Instagramie i YouTube²⁵.

Wystawy i edukacja w Vikingmuseum prowadzone są pod hasłem „żywej historii”. Osoby odwiedzające mogą zatem spróbować m.in. łucznictwa, jeździectwa czy rzucania siekierą²⁶. O wyznaczonych porach można posmakować wikińskich dań²⁷. W sklepie z pamiątkami można kupić rekonstrukcje biżuterii, gry planszowe, imitację oręża oraz książki i inne pamiątki. Vikingmuseum bierze również udział w norweskim projekcie edukacyjnym dla dzieci – Baahdy i Birdy. Są to maskotki, które towarzyszą dzieciom w norweskich muzeach. Ich wizerunek wykorzystuje się m.in. w muzealnych aplikacjach mobilnych.

Co roku organizowany jest także pięciodniowy festyn, w trakcie którego odbywają się pokazy walk i rzemiosła, koncerty muzyki dawnej oraz gry terenowe. W 2013 r. Lofotr Vikingmuseum nominowano do nagrody European Museum of the Year. Co roku odwiedza je ponad 75 tys. turystów²⁸.

5. Edukacja doświadczalna w europejskich muzeach archeologicznych

Przedstawione placówki funkcjonują w specyficznej dla danego regionu rzeczywistości administracyjno-prawnej oraz w określonym kontekście społecznym. Każda z nich charakteryzuje się dużą aktywnością edukacyjną, interaktywnością prowadzonych działań oraz otwartością na widza. Instytucje te wyróżniają się pod tym względem na tle innych muzeów archeologicznych nie tylko w swoich krajach, ale także w Europie. Warto podkreślić, że posiadają szeroką grupę docelową odbiorców, realizując inicjatywy dla osób w różnym wieku i o różnym poziomie wiedzy. Znaczące dla efektywności przekazu wiedzy na wystawach w opisanych muzeach jest także zastosowanie multimediów, innowacji

²³ *Ibidem*, s. 18–19.

²⁴ H. Skudem, *Mellom formidling og fritidsaktivitet. En undersøkelse av vikingtidsformidling ved Borre og Borg*, Tromsø 2019, s. 63–64.

²⁵ <https://www.lofotr.no/nb/> [dostęp: 2.12.2022].

²⁶ L.M. Bolstad Alsli, *Bare...*, s. 19.

²⁷ *Ibidem*, s. 21.

²⁸ <https://exarc.net/members/venues/lofotr-vikingmuseum-no> [dostęp: 2.12.2022].

technologicznych oraz umożliwienie interakcji widza z przestrzenią muzealną. W przedstawionych instytucjach kultury ma to na celu nie tylko wywołanie emocji, ale także dokonanie możliwie jak najwierniejszej rekonstrukcji, aby widz „poczuł” przeszłość.

Na podstawie zaprezentowanych instytucji można wyróżnić kilka czynników, którymi charakteryzują się współczesne, operatywnie funkcjonujące muzea. Po pierwsze, odpowiadają one na potrzeby widza, poprzez taką organizację przestrzeni, w której dba się nie tylko o jego rozwój intelektualny, ale także o komfort oraz poczucie efektywnie i pożytecznie spędzonego czasu. Z kolei proces nauczania realizowany jest w tych placówkach w taki sposób, aby odwiedzający mógł zdobywać wiedzę poprzez aktywną zabawę, opartą na interakcji z przestrzenią i przedmiotami na wystawie.

Po drugie, edukacja i szeroko rozumiana popularyzacja wiedzy w muzeum skierowane są do wszystkich grup społecznych – bez względu na wiek, pochodzenie czy poziom wiedzy historycznej. Działania edukacyjne w muzeum zaplanowane są zatem wielotorowo. Oprócz tradycyjnego zwiedzania wystaw edukatorzy proponują także inne aktywności, odnoszące się do zróżnicowanych preferencji uczenia się odwiedzających.

Po trzecie, współczesne muzeum charakteryzuje się otwartością na widza – realizując nie tylko jego potrzebę „doświadczenia przeszłości” poprzez jak najwierniejszą rekonstrukcję, ale także prezentując techniki i metody pracy naukowej (m.in. udostępniając zwiedzającym pracownie archeologów – laboratoria, stanowiska archeologiczne i magazyny).

Czynnikiem, który także dodatkowo łączy przedstawione placówki, jest tendencja do rozwijania działań edukacyjnych oraz prezentowania zbiorów w nawiązaniu do zasady *hands-on*, czyli maksymalnego zwiększenia doświadczeń, które odwiedzający może odczuć osobiście. Zdaje się, że właśnie takich doznań najczęściej oczekują odwiedzający – świadczy o tym chociażby frekwencja odwiedzin w wymienionych instytucjach.

Do edukacji opartej na doświadczeniu odnosił się w swoich pracach George Hein, amerykański muzeolog, profesor Uniwersytetu Lesley w Cambridge. Wyróżnił on cztery kategorie muzeów (systematyczne, uporządkowane, odkrywcze i konstruktywistyczne), w których realizuje się cztery podejścia do edukacji w zależności od przebiegu procesu nauczania oraz sposobu zdobywania wiedzy. Muzeum systematyczne oznacza nauczanie poprzez tradycyjny wykład oraz prezentację materiału, a wystawa w takiej placówce jest sekwencyjnie uporządkowana, z wyczerpującymi opisami i notami dydaktycznymi, wyjaśniającymi osobom zwiedzającym treść ekspozycji²⁹. Muzeum uporządkowane realizuje edukację poprzez wykorzystanie strategii typu bodziec – reakcja. Wystawa wzbogacona jest o opisy lub noty objaśniające i posiada określoną sekwencję, z jasnym początkiem i zakończeniem, co ma ułatwić prowadzenie widza po wystawie. Dodatkowo na ekspozycji znajdują się elementy mające skupić uwagę widza. Będą to np. urządzenia z quizami, na których trzeba wybrać właściwą odpowiedź, albo krótkie zabawy w postaci układanek³⁰. W muzeum odkrywczym osoba odwiedzająca zdobywa wiedzę sama, po-

²⁹ G. Hein, *Learning in the Museum*, New York 2002, s. 28–29; *idem*, *The Constructivist Museum* [w:] *The Educational Role of the Museum*, ed. E. Hooper-Greenhill, London–New York 1999, s. 75–76.

³⁰ G. Hein, *Learning...*, s. 29–30.

przez prowadzenie doświadczeń i eksperymentów. Edukacja doświadczalna opiera się na wcześniej przygotowanej i zaplanowanej przez edukatora informacji, którą przekazuje się zwiedzającemu. Odbiorca ma prawo poszukiwać własnej interpretacji prezentowanych zjawisk, a wystawa jest tak zaplanowana, aby zwiedzający mógł wracać do niektórych jej punktów ponownie. Zabytkom na wystawie towarzyszą opisy, jednak mają one raczej prowokować do poszukiwania własnej interpretacji, dlatego często widnieją w formie pytań, a nie zdań oznajmujących³¹. Najciekawsze dla odwiedzającego jest muzeum konstruktywistyczne – w tym modelu również kładzie się nacisk na doświadczenia uczącego się, który poprzez zwiedzanie wystawy oraz własne przeżycia i potrzeby sam konstruuje swoją wiedzę. W tym modelu, tak jak w muzeum odkrywczym, istotne jest stymulowanie widza do podejmowania działań, jednak w przeciwieństwie do wspomnianego wcześniej podejścia bazuje on na indywidualnych potrzebach widza wobec wystawy oraz uwzględnia możliwość tworzenia własnych znaczeń (*meaning-making*) na podstawie zdobytej wiedzy. Muzeum tego typu przygotowuje kilka możliwych ścieżek zwiedzania, które widz sam może wybrać. Na wystawie nie ma jasnych oznaczeń, gdzie jest początek, a gdzie zakończenie ekspozycji. Wykorzystuje się także zróżnicowane materiały dydaktyczne, które odnoszą się do różnych stylów uczenia się³².

George Hein uważał, że wiedza zdobywana w muzeum jest relatywna, uzależniona od wiedzy i indywidualnych doświadczeń widza. W tym kontekście proces edukacji bezpośrednio odnosi się do osobistych odczuć i doświadczeń odwiedzającego³³. Dlatego G. Hein podkreślał, że rolą edukatora muzealnego jest przygotowanie przestrzeni muzealnej i wystawy w taki sposób, aby widz miał możliwość poznawania treści wystawy poprzez stawianie sobie właściwych pytań i samodzielne poszukiwanie odpowiedzi na nie.

W zaprezentowanych czterech placówkach dominują przede wszystkim dwa rodzaje edukacji muzealnej G. Heina – muzeum odkrywcze oraz muzeum konstruktywistyczne. Obie formy prezentacji zbiorów skupiają się na stymulacji odbiorcy do poszukiwania własnych odpowiedzi na pytania, a wystawa ma jedynie umożliwić eksplorację. Warto podkreślić, że poza doświadczeniem oba modele edukacyjne wskazują na aspekt zabawy, zdobywania wiedzy w sposób nienarzucony.

W wielu polskich muzeach archeologicznych realizuje się przede wszystkim model muzeum systematycznego, opartego na tradycyjnych metodach dydaktycznych. Edukatorzy w takich placówkach starają się powiązać ofertę edukacyjną z programem nauczania w szkole. Paradoksalnie jednak wystawy muzealne nie odpowiadają potrzebom osób zwiedzających, są bowiem pozbawione elementów ułatwiających naukę (np. środków

³¹ *Ibidem*, s. 30–33; M. Szeląg, *Koncepcje edukacyjne w polskich muzeach w świetle „Raportu o stanie edukacji muzealnej”* [w:] *Edukacja muzealna w Polsce – aspekty, konteksty, ujęcia*, red. W. Wysok, A. Stępnik, Lublin 2013, s. 22–25.

³² G. Hein, *Learning...*, s. 34–36; *idem*, *The Constructivist...*, s. 76–77.

³³ Ta teoria jest bliska założeniom Johna Deweya, amerykańskiego filozofa, do którego G. Hein chętnie się odnosił w swoich publikacjach. Dewey, pracując w latach 30. XX w. nad teorią pedagogiki, podkreślał znaczenie doświadczenia w procesie edukacyjnym. Zaznaczał przy tym, że nie każde doświadczenie nosi znamiona nauczania, zwłaszcza jeśli nie stanowi wyzwania edukacyjnego (por. J. Dewey, *Experience and Education*, New York 1938, s. 13–14).

dydaktycznych) i skupiają się na przedstawianiu zabytku w określonym kontekście. Wynika to być może z tego, że edukator najczęściej nie jest kuratorem wystawy, chociaż to właśnie ona stanowi podstawę jego zajęć. Problem ten dotyczy zwłaszcza muzeów archeologicznych, dla których badanie, gromadzenie i konserwacja zabytków stanowią ogromny obszar działań. Stwarza to zagrożenie dla pracy edukacyjnej, która może pozostawać w cieniu działalności naukowej placówki.

Jakie są zatem wyznaczniki sukcesu i efektywności funkcjonowania współczesnego muzeum? Wśród najbardziej oczywistych można by najpewniej wymienić wysoką frekwencję odwiedzin, co zresztą potwierdzają przytoczone cztery przykłady europejskich placówek, spośród których każda osiąga wynik co najmniej 70 tys. odwiedzających rocznie. Warto wspomnieć, że w Polsce, spośród placówek popularyzujących archeologię, podobną frekwencję osiągają jedynie: Muzeum Archeologiczne w Biskupinie, które np. w roku 2021 odwiedziło ponad 170 tys. osób³⁴, oraz Muzeum Archeologiczne w Krakowie – z frekwencją ok. 64 500 odwiedzających w 2021 r.³⁵

Wskazane cztery placówki osiągają także sukcesy w zakresie nagród branżowych, przyznawanych przez środowisko muzealne. Przykładem są wspomniane nominacje do nagrody European Museum of the Year (EMYA), które European Museum Forum, pozarządowa organizacja działająca pod auspicjami Rady Europy, przydziela od 1977 r.³⁶ Warto podkreślić, jakie czynniki decydują o przyznaniu takiego tytułu. Najczęściej udziela się go europejskim placówkom, które spełniają takie kryteria, jak: wpływ na działalność innych muzeów, innowacyjne rozwiązania w praktyce muzealnej, działania na rzecz praw człowieka oraz promowania wartości uniwersalnych czy zastosowanie nowych rozwiązań na rzecz poszerzenia roli muzeów we współczesnym społeczeństwie³⁷. Otrzymanie nominacji oznacza, że dana placówka wyróżnia się zarówno w zakresie działalności wystawienniczej, jak i edukacyjnej oraz że ma twórcze podejście do odgrywania własnej roli w zakresie pełnienia szeroko pojętych funkcji społecznych. Polska instytucja otrzymała tę nagrodę tylko raz – w 2016 r. wręczono ją Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN³⁸. Żadne z polskich muzeów archeologicznych nigdy nie zostało wyróżnione tą nagrodą ani nie było do niej nominowane.

Podobnym wyróżnieniem jest Živa Award, przyznawana od 2012 r. przez Międzynarodowe Forum Kultur Słowiańskich. Wręcza się je przede wszystkim placówkom na terenie państw słowiańskich, które wdrażają innowacyjne rozwiązania w zakresie muzealnictwa oraz w szczególności sposób promują dziedzictwo kulturowe Słowian, a także popularyzują kulturę regionu³⁹. Spośród polskich muzeów nagrodę otrzymały: Muzeum Emigracji w Gdyni (wyróżnione w 2018 r.)⁴⁰ oraz Ośrodek Dokumentacji Sztuki Tade-

³⁴ Z. Kruczek, K. Nowak, *Frekwencja w atrakcjach turystycznych w roku 2021*, Kraków 2022, s. 20 i 54.

³⁵ *Ibidem*, s. 111.

³⁶ Network of European Museums Organisations, *European Museum Awards – A Guide to Quality Work in Museums*, Berlin 2018, s. 28 i 30.

³⁷ *Ibidem*, s. 30–31.

³⁸ <https://www.europeanforum.museum/en/winners/the-emya/> [dostęp: 10.05.2023].

³⁹ Network of European Museums Organisations, *European Museum Awards...*, s. 76–79.

⁴⁰ <https://www.fsk.si/projects/ziva/best-slavic-museums/> [dostęp: 10.05.2023].

usza Kantora Cricoteka w Krakowie (w 2016 r.)⁴¹. Podobnie jak w przypadku EMYA, żadne z polskich muzeów archeologicznych nie zostało wyróżnione Żiva Award.

Zaprezentowana krótka charakterystyka czterech muzeów nie wyczerpuje problematyki dotyczącej realizowania działań edukacyjnych z zakresu dziedzictwa historyczno-kulturowego w muzeach archeologicznych w Europie, a jest jedynie obserwacją i przyczynkiem do dalszych refleksji na ten temat.

Na koniec warto odnieść się do muzeów archeologicznych w Polsce, w porównaniu do omówionych placówek, które nieco subiektywnie uznałam za efektywnie funkcjonujące. Przede wszystkim należy wskazać na bierność i statyczność, czyli cechy, które charakteryzuje większość polskich wystaw archeologicznych, szczególnie stałych. Skupiają się one raczej na aspekcie rekonstrukcji przeszłości, który także ma istotną wartość w przekazie, ale nie zaskakuje widza i nie prowokuje do refleksji nad zaprezentowaną tematyką. Można odnieść wrażenie, że placówki te niechętnie lub nieumiejętnie traktują edukację doświadczalną. Tym samym edukatorzy i kuratorzy unikają rozwiązań, w których istnieje konieczność poszukiwania przez odwiedzającego informacji na wystawie. Jest on pozostawiony jedynie z wiedzą, która jest prezentowana na ekspozycji, bez wzbudzania emocji i możliwości wykonywania działań, które przyczyniłyby się do lepszego zapamiętania wizyty w muzeum. Warto zastanowić się także nad funkcją społeczną polskich muzeów archeologicznych. Czy w swoich działaniach odnoszą się one do współczesnych problemów, jak choćby np. migracji czy zanikania niektórych dziedzin wytwórstwa? Czy funkcja, którą spełniają w środowisku lokalnym, powoduje, że współczesne społeczeństwo utożsamia się z własnym dziedzictwem historyczno-kulturowym? Czy są to obecnie instytucje twórcze, czy tylko odtwórcze – czy zaskakują nowatorstwem i otwartością na potrzeby widza, czy raczej skupiają się tylko na biernej prezentacji rekonstrukcji przeszłości? Spostrzeżenia te wymagają dalszej, szczegółowej analizy.

Summary

Education in Historical and Cultural Heritage in Archaeological Museums in Europe – Selected Examples

This article presents selected examples of European museums that offer education dedicated to historical and cultural heritage with particular emphasis on issues related to archaeology. The institutions presented are distinguished by innovative activities in the field of exhibitions, they offer education for all age groups, and they implement innovative and experimental methods of disseminating knowledge referring to the history and culture of a given region.

Keywords: museum education, archaeology, cultural heritage, cognitive education, exhibitions, community archaeology

Słowa kluczowe: edukacja muzealna, archeologia, dziedzictwo kulturowe, edukacja poznawcza, wystawy, archeologia społeczności

⁴¹ *Ibidem*.