

Magdalena GYURKOVICH*

RELACJA OBIEKT EKSPONOWANIA A PRZESTRZEŃ EKSPONOWANIA. ROLA ROZWIĄZAŃ MULTIMEDIALNYCH WE WSPÓLCZESNYCH EKSPOZYCJACH

Raport przedstawia wnioski odnoszące się do roli elementów multimedialnych w kształtowaniu współczesnych ekspozycji. Rozwój technologii, a więc i możliwości, jakie dają te media, spowodował istotny wzrost udziału prezentacji multimedialnych w aranżacjach wystaw. Głównym polem zainteresowania jest zbadanie, jak traktowana jest relacja eksponatu z multimedialnym otoczeniem. Konsekwencją tego mogą być nowe, istotne wymagania stawiane przestrzeniom ekspozycyjnym pod względem technicznym i przestrzennym.

Słowa kluczowe: eksponat, multimedia, tło, narracja, ekspozycja

1. WSTĘP

Autorzy publikacji *Design Exhibition. A Compendium for Architects Designers and Museum Professionals* zaproponowali chronologię rozwoju tendencji w projektowaniu wystaw i uznali, że główną tendencją projektową w XXI wieku są multimedia. Przyczynił się do tego rozwój technologii i możliwości, jakie dają komputery dla obróbki obrazu i dźwięku, ale również synchronizacji i sterowania.

Podjęte badania w ramach tematu badawczego „Relacja obiekt eksponowania a przestrzeń eksponowania” ma na celu rozpoznanie roli technologii multimedialnych w ekspozycjach, szczególnie w budowaniu otoczenia eksponatu, oraz ich wpływu na wymagania przestrzenne.

2. EKSPOZYCJE

Ekspozycje muzealne dzielimy na dwa główne rodzaje: ekspozycje obiektowe, gdzie bazą prezentacji są eksponaty – obiekty, oraz ekspozycje narracyjne,

* Politechnika Poznańska, Wydział Architektury, Instytut Architektury i Planowania Przestrzennego. ORCID: 0000-0003-4275-0435.

w których dobiera się środki wyrazu w celu przedstawienia zagadnienia, okresu lub zdarzeń. Do tego celu wykorzystuje się eksponaty, łącząc je z kompozycjami graficznymi, inscenizacjami, prezentacjami multimedialnymi. Relacja proporcji między eksponatem oraz częścią nieobiektołą ma indywidualny charakter. Znanne są ekspozycje, gdzie eksponaty są w mniejszości, a za to przeważa wytworzona na potrzeby ekspozycji część narracyjna, po takie, gdzie cała ekspozycja np. tylko odwołuje się do obiektów, ale są one prezentowane w formie grafiku lub cyfrowych reprodukcji. Za przykład może tu posłużyć wystawa czasowa „VAN GOGH ALIVE – wystawa multimedialna”. Koncepcja ekspozycji to przestrzeń zaaranżowana ekranami, na których prezentowane są cyfrowe kopie obrazów w sposób zmienny, zgodnie z założonym scenariuszem; taka formuła prezentacji staje się spektaklem. Badania prezentowane w dysertacji doktorskiej *Współczesne kierunki kształtowania architektury wystawienniczej* potwierdziły transfery doświadczeń między różnego rodzaju dziedzinami wystawienniczymi, a zatem podział na ekspozycje narracyjne i obiektołe można odnieść również do pozostałych ekspozycji, takich jak ekspozycje targowe czy ekspozycje na Wielkich Wystawach Światowych.

Rozumiane współcześnie multimedia były nośnikiem treści prezentacji w pawilonie Philipsa na Wystawie Światowej w Brukseli w 1958 roku. Projekt pawilonów, ale również prezentacji powstał w pracowni Le Corbusiera. Pawilon zbudowany na hiperbolach oraz parabolach tworzył rzeźbiarską formę. Wewnątrz na widzów czekał spektakl obrazu, słowa, światła i elektronicznego dźwięku. Treść prezentacji była świadomie dobrana do zaplanowanego przesłania [Müller, Möhlmann 2014: 44].

Zapoczątkowany w przytoczonych przykładach sposób wplatania multimediiów do scenariusza prezentacji był wielokrotnie wykorzystywany w kolejnych realizacjach na wystawach światowych, na przykład w 1970 roku w Osace firma Fujitsu na płaszczyznach pneumatycznego pawilonu prezentowała kolorowe slajdy oraz filmy. Nie można również pominąć tu doświadczeń związanych z filmem i scenografią, w których rozwiązania multimedialne łączenia obrazu, dźwięku, ruchu w spektaklach teatralnych czy filmie dały ogromną ilość doświadczeń i wzorców, które powoli były wprowadzane w przestrzenie wystawiennicze. Dzieje się to dzięki takim twórcom, jak Hans Dietrich Schaal – scenograf, ale również projektant ekspozycji, w tym muzealnych. Pozwala to na naturalne przepływanie doświadczeń między różnymi aktywnościami twórczymi [Tamschick, Tamschick 2015: 7]. Brückner Atelier to duże biuro projektowe, którego specjalnością jest projektowanie wystaw muzealnych oraz architektury wystawienniczej, ekspozycji targowych oraz projektów na wystawy światowe. To również tacy projektanci, z tak różnorodnym doświadczeniem doprowadzają do zasymilowania nowych rozwiązań.

3. MULTIMEDIA WE WSPÓŁCZESNYCH REALIZACJACH WYSTAWIENNICZYCH

Kwerenda publikacji tematu oraz zbiorów dokumentacji zdjęciowych i badań in situ pozwoliła na wyróżnienie następujących ról użycia multimediów w przestrzeni ekspozycji:

- Nośnik informacji ogólnych i szczegółowych o oglądanym ekspozycie lub temacie – jego rola to uzupełnianie ekspozycji, kompozycja ekspozycji prowadzi na obiekt, a forma ekranu projekcyjnego tylko mu towarzyszy. Istotne są tu skala i relacja przestrzenna.



Fot. 1-2. Muzeum Polin [fot.: MG, 2014]

- Aktywne tło ekspozycji wspiera percepcję, uzupełnia wyobrażenie, można doszukiwać się w formie źródeł w dioramach – popularnej formie ekspozycji na początku XX wieku, gdzie inscenizowane tło tłumaczyło oryginalny kontekst dla obiektu. Czytelność tej relacji widać w aranżacji horyzontu ekspozycji w Muzeum BMW w Monachium z 2009 roku. Autorzy z Brückner Atelier zaaranżowali salę jako ekran 360°, przed nim wystawione są samochody. Zwiedzający mogą podejść do ekspozycji lub oglądać z wyniesienia projekcję. Treść wyświetlanych obrazów jest ściśle związana z kontekstem, z jakim kojarzone są samochody, ich przekaz jest spójny z ekspozycjami [Tamschick, Tamschick 2015: 75].
- Przekaz za pomocą multimediów – obrazu, dźwięku – stosowany jest w zastępstwie obiektu – ekspozycji. Instalacja multimedialna w takiej sytuacji nie ma wspierać ekspozycji, staje się celem eksponowania; prowadzenie, artykulacja przestrzenna nakierowują bezpośrednio na nią. Wyróżniono trzy generalne warianty: pierwszy, kiedy danego obiektu nie można pozyskać do celów ekspozy-

cyjnych, a jego zaistnienie jest istotne dla treści ekspozycji; przykładem z Muzeum Polin jest obraz twórców pochodzenia żydowskiego, nie jest on własnością muzeum, ale jego pojawienie się w kontekście całego opowiadania jest istotne; do tego celu użyto ekranu cyfrowego, na którym pojawiają się reprodukcje kilku obrazów. Druga sytuacja – kiedy eksponat fizycznie nie istnieje, jest na przykład zdarzeniem, faktem historycznym czy naukowym, a konieczne jest jego zaprezentowanie; technologie multimedialne dają szansę jego prezentacji i stają się podmiotem eksponowania. Przykładem trzeciego rodzaju zastąpienia jest realizacja Brückner Atelier w „TIM – State Textile and Industry” w Augsburgu [Brückner, Greci 2019: 74]. Częścią stałej ekspozycji jest dorobek wzorniczy tkanin, w skali ekspozycji obiekt niewielki, a jego rola w treści ekspozycji istotna. Do celów wyróżnienia tych eksponatów twórcy wystawy wykorzystali mapping, który zmienił projekcję wzorów tkanin na formie przeskalowanej sukni; ten zabieg użycia „zastępstwa” pozwolił zdecydowanie wyróżnić ten wątek ekspozycji.



Fot. 3. Muzeum Polin

Fot. 4. Muzeum Powstania Warszawskiego
[fot.: MG, 2014]

- Element krystalizujący – ten rodzaj zastosowania nośników multimedialnych zdecydowanie częściej jest stosowany w ekspozycjach targowych niż muzealnych; w kompozycji przestrzeni stanowi główny element, wiąże różne części ekspozycji i funkcji dodatkowych. Zdecydowanie najpopularniejszą formą są wielkogabarytowe ekrany często łączone ze sceną i widownią. Jest to rozwiązanie oderwane od fizycznego związku z eksponatem, za to jest często zintegrowane z architekturą ekspozycji. Prezentowany obraz ma związek z treścią ekspozycji i eksponatami, ale wyświetlany obraz na nim dotyczy programu zdarzeń, a nie koncepcji eksponowania. Do takich rozwiązań sięga się w bardzo dużych założeniach.

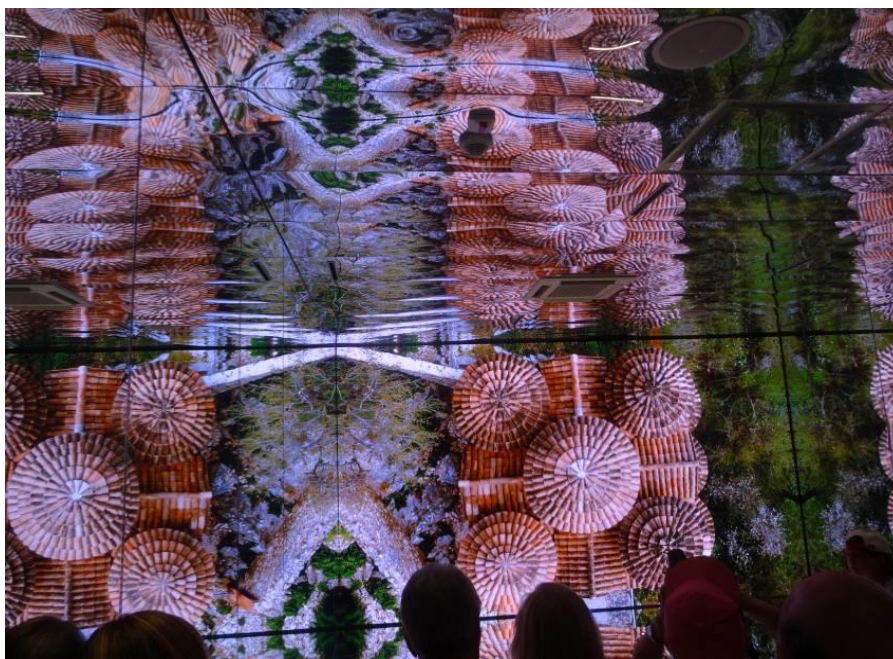
niach, jak na przykład stoiska Mercedesa [Marinescu, Poesch 2014: 214], stoisko Sap [Marinescu, Poesch 2014: 65].



Fot. 5. Ekran na stoisku SAP [fot.: MG, 2013]

- Przestrzeń „spektakl” – wspomniane wcześniej koncepcje wystawy nowojorskiej i pawilonu Philipsa są z pewnością przykładem tego rodzaju ekspozycji. Widz wprowadzony jest w przestrzeń, której charakter, dramaturgię, budują zdarzenia powstałe w wyniku różnych zabiegów multimedialnych. Istotną realizacją w tym trendzie była Sala Wody na Expo 2008 w Saragossie. Widz był wprowadzany do zamkniętych przestrzeni, w których na ścianach i posadzce wyświetlane były obrazy. Ekspozycję podzielono na Salę Wody, Ziemi i Powietrza. Interaktywna posadzka odpowiadała zmiennością obrazu na ruchy widzów (ze względów technicznych wymagało to ograniczenia liczby zwiedzających w jednym momencie). Za realizację tego przedsięwzięcia odpowiedzialne było biuro Tamschick Media + Space [Tamschick, Tamschick 2015: 97]. Do tego typu rozwiązań należy wspomniana wystawa Vincenta van Gogha. Różnorodne rozwiązania multimedialne zaprezentowano w realizacjach podczas Expo w Mediolanie w 2015 roku. W pawilonie włoskim obrazy wyświetlane na ścianach ledowych były multiplikowane lustrami, w pawilonie hiszpańskim ekran tworzyła instalacja z talerzy, a wyświetlany obraz był dostosowany do ich kształtu. W tym typie nie ma fizycznej relacji z eksponatem, to spektakl funkcjonujący jako niezależne dzieło. Treść prezentacji nawiązuje do treści ekspozycji. Konieczność pełnego zaciemnienia pomieszczeń sprawia, że ten rodzaj prezentacji rzadko pojawia się na ekspozycjach targowych. Takiej realizacji podjęli się ponownie twórcy z Brückner Atelier dla firmy Pana-

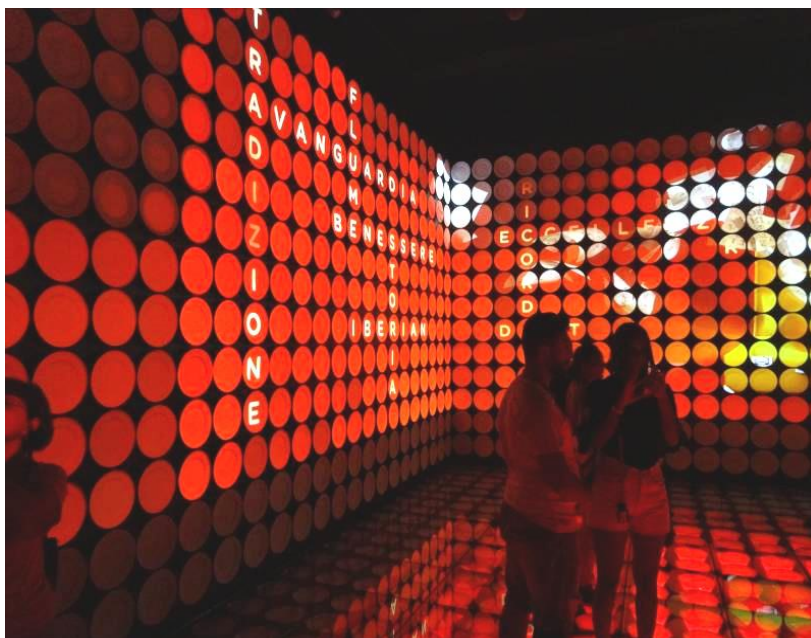
sonic w 2001 w Berlinie. Zaprojektowali ekspozycję o powierzchni 3500 m², wprowadzili labirynt ukośnych ścian, na których wyświetlano wielobarwne obrazy [Mostaedi 2004: 71].



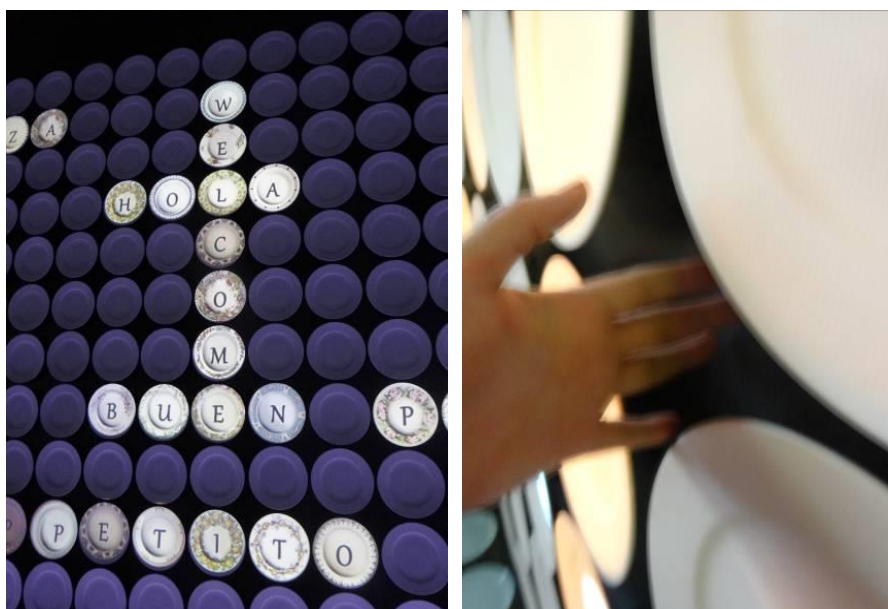
Fot. 6. Multimedialna prezentacja w pawilonie włoskim, Mediolan [fot.: MG, 2015]



Fot. 7. Multimedialna instalacja w pawilonie wietnamskim, Mediolan [fot.: MG, 2015]



Fot. 8. Multimedialna instalacja w pawilonie hiszpańskim, Mediolan
[fot.: MG, 2015]



Fot. 9-10. Multimedialna instalacja w pawilonie hiszpańskim,
Mediolan [fot.: MG, 2015]

- Architektura przestrzeni – współczesne możliwości pozwalają budować formy architektoniczne z nośników multimedialnych takich jak ekrany ledowe lub neutralna forma architektoniczna, która zostaje pokryta obrazem w technologii mappingu. To taki stan, w którym nośniki multimedialne tworzą przestrzeń eksponowania, ich architekturę, która dzięki możliwościom multimedialnym może ulegać zmianie pod względem barwy, dynamiki, wzoru. Architekturę miejsca eksponowania można porównać do zmiennej scenografii, a aktor – eksponat pozostaje stały. Przykład takiej realizacji to ekspozycja firmy Viessman na targach we Frankfurcie – projekt Studia Markgraph [Marinescu, Poesch 2016: 99]; przewodnim elementem kompozycji architektonicznej były trzy wysokie prostopadłości, każdy z wnęką ekspozycyjną. Płaszczyzny zewnętrzne wykonano z ekranów led, emitowały one zsynchronizowane grafiki, wprowadzając zmianę w przewodnim elemencie ekspozycji. Podobny efekt, dzięki technice mappingu, osiągnięto w Muzeum Polin, gdzie projekcja na ścianach wnętrza o kształcie uliczki prezentowała zmiany w czasie. Taki zabieg połączony z dźwiękiem daje widzowi bardzo sugestywne wyobrażenie.



Fot. 11. Fragment ekspozycji w Muzeum Polin [fot.: MG, 2014]

- Spersonalizowana relacja – w 1985 roku w Centrum Pompidou otwarto wystawę *Le Immatériaux*, której autorem był Thierry Chaput. Widzowie otrzymywali słuchawki z komentarzem, który prowadził ich przez wystawę, dobrze znany i stosowany cyfrowy przewodnik, jednak w tym wypadku ten przewodnik był integralną częścią koncepcji wystawy [Müller, Möhlmann 2014: 178]. Zabieg spersonalizowania pod względem języka zastosowali twórcy ekspozycji w pawilonie niemieckim na Expo 2015 w Mediolanie. Widzowie otrzymywali kartoniki z chipem spersonalizowanym pod zadeklarowany język; przykładając w odpowiednim miejscu, wyświetlała się na nim treść w odpowiednim tłumaczeniu. Użycie rozwiązań multimedialnych w celu dostosowania ekspozycji do potrzeb zróżnicowanych odbiorców daje nowe możliwości prezentacyjne.



Fot. 12. Pawilon Niemiecki na Expo w Mediolanie
[fot.: MG, 2015]



Fot. 13. Pawilon Niemiecki na Expo w Mediolanie [fot.: MG, 2015]

4. ROZWIĄZANIA TECHNICZNE UŻYWANE W EKSPOZYCJACH. WYMAGANIA PRZESTRZENNE

Multimedia (wielość narzędzi, nośników) to rozwiązania technologiczne przekazujące obraz, grafikę, dźwięk, światło. Stosowane są również zabiegi podnoszące inne sensualne doznania, jak ruch powietrza, temperatura, zapach, wilgotność. Zdecydowanie do przewodnich mediów należą nośniki obrazu, dźwięku i światła:

- Obraz rozumiany jako grafika, film, pokaz statycznych lub dynamicznych obrazów ma znaczący udział w badanych przypadkach. Realizowany jest dzięki zróżnicowanym urządzeniom, rzutnikom, ekranom monitorów o zróżnicowanych wymiarach, ścianom ledowym, siatkom ledowym. Wiele z tych urządzeń daje możliwość wbudowania ich w elementy wystawy. Za możliwościami wizualnymi każdego z nich idą wymagania techniczne, multimedia nie istnieją bez zasilania energetycznego, doprowadzenie zasilania może warunkować układy kompozycyjne ekspozycji. Rzutowanie obrazu z rzutników lub projektorów wymaga odpowiedniego dystansu do płaszczyzny ekranu i odpowiedniej geometrii. Obrazy rzutowane na wydłużonych płaszczyznach to konieczność połączenia sekwencji wielu urządzeń, ich zsynchronizowania, ale również możliwość ich montażu. Bardziej rozbudowane pod względem sterowania i użytych rozwiązań technicznych wymagają odpowiedniej przestrzeni serwisowania i sterowania. Obraz używany w multimedialnych jest źródłem światła, nadmierne rozświetlenie przestrzeni ekspozycyjnej zaburza jakość prezentacji. W przewidywaniu współczesnych przestrzeni ekspozycyjnych konieczne staje się pytanie pod uwagę, czy ekspozycja będzie wspierana multimedialnie, wpływa to bezpośrednio na sposób doświetlenia światłem naturalnym takich wnętrz.
- Dźwięk to jeden z istotnych elementów multimedialnych prezentacji, stosowany jako dźwięk dostępny dla wszystkich widzów w danym wnętrzu lub dostarczany tylko w dane miejsce lub tylko do urządzenia, jakie ma widzieć. Dźwięk może być jedynym podmiotem prezentacji multimedialnej, na przykład próbka utworu muzycznego; kompozycja wystawy, droga zwiedzania doprowadzają widza do miejsca percepcji muzyki. Dźwięk może być użyty do interakcji z widzem, tak jak na załączonej ilustracji, gdzie wchodząc w odpowiednie miejsce wzbudza się emisję dźwięku (instalacja z Muzeum Ruhry w Essen). Tak jak i w obrazie użycie dźwięku w wystawienniczych rozwiązaniach stawia istotne warunki, jak pogłos, zakres oddziaływania, separacja od innych dźwięków.
- Światło – ważne jest rozgraniczenie między światłem do celów ekspozycyjnych a światłem związanym z instalacją multimedialną. To pierwsze ukazuje eksponat, dobierane jest pod względem jakości wizualnej (barwa, intensywność) i parametrów konserwatorskich. Światło używane w rozwiązaniach multimedialnych może wspierać to pierwsze, ale również bywa elementem tła eksponatu, odpowiada za oddanie klimatu kontekstu narracyjnego, na przykład przez kolor; również hologram jest światłem i bywa używany w zastępstwie eksponatu.

Światło, tak jak technologie emisji obrazu, stawia wymagania przestrzenne i technologiczne: miejsce zainstalowania, uzyskanie odpowiedniego kąta padania, kolor płaszczyzn, na jakie pada, i możliwości zasilania oraz wyciemnienie dla uzyskania pełnej kontroli nad planowanym efektem.



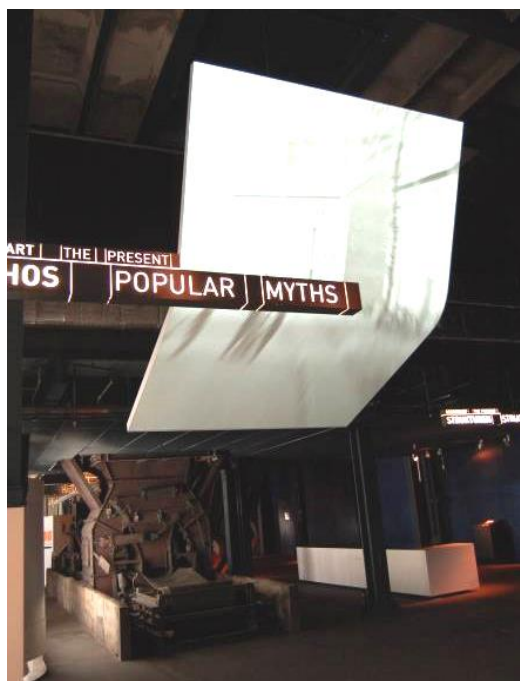
Fot. 14. Sala ekspozycyjna w Muzeum Ruhry w Essen
[fot.: MG, 2019]

5. ZAGROŻENIA RELACJI EKSPONAT I OTOCZENIE MULTIMEDIALNE

Multimedia są obecnie wysoce atrakcyjnymi rozwiązaniami pod względem wizualnym różnorodnych form przekazywania informacji, tym samym odciągając uwagę zwiedzającego od eksponatów. Projektant ekspozycji w Muzeum Ruhry w Essen, architekt Hans Günter Merz zastosował rozwiązania niwelujące to zagro-

zenie, jednocześnie wykorzystując potencjał prezentacji multimedialnej. W salach ekspozycyjnych zaadaptowanych w budynku przemysłowym potężnej koksowni architekt wykreował zdecydowanie ekspozycję obiektową, wartość artystyczna eksponatów nie należała do znaczących, ale ich wartość kulturowa i wzajemny kontekst w narracji już tak. Dla uzupełnienia prezentacji zostały wprowadzone ekrany z pokazem slajdów historycznych. Zagrożenie, jakie mogłoby się tu pojawić, to duże świetliste płaszczyzny w mrocznym wnętrzu, zaburzyłyby one całkowicie balans hierarchii percepcji między eksponatami a prezentacją multimedialną. Twórca zdecydował się umieścić pierwszy ekran na froncie, zabieg ten wprowadził na ekspozycję, a jego oddziaływanie było nakierowane na zewnętrzną, kolejne trzy instalacje z ekranów na osi głównej sali są związane z kompozycją wewnętrzną ekspozycji. Obrazy są wyświetlane na skośnych płaszczyznach pod sufitem. Prezentacja jest emitowana z rzutnika przez pierwszy półtransparentny niewielki ekran, można ją oglądać na siedząco. Obraz z rzutnika następnie trafia na płaszczyznę pod sufitem, która jest dobrze widoczna ze strefy, której dotyczy. Przykład z Essen pokazuje, jak istotną rolę ma wyważenie relacji między eksponatem a współczesnymi rozwiązaniami multimedialnymi.

Ważnym aspektem jest również jakość graficzna emitowanych prezentacji, jej synergia z koncepcją wystawy, merytoryczną, jak i przestrzenną. To, co jest wyświetlane, animowane, musi współgrać z koncepcją wystawy i charakterem eksponatów. To kolejne nawarstwienia wartości wizualnych decydujące o odbiorze przestrzeni.



Fot. 15. Sala ekspozycyjna Muzeum Ruhry w Essen [fot. MG, 2019]



Fot. 16. Sala ekspozycyjna Muzeum Ruhry w Essen [fot.: MG, 2019]

6. PODSUMOWANIE

Konkluzje z przeprowadzonej kwerendy ukazują ogromny potencjał w multimedialnych rozwiązaniach, pozwalają zdecydowanie poszerzać odniesienia wizualne i merytoryczne poza posiadane zasoby eksponatów. Na projektantach ekspozycji spoczywa jednak odpowiedzialność za świadome wyważenie roli multimedialnych w relacji z eksponatem. Przy projektowaniu nowych budynków lub zaadaptowaniu obiektów na cele wystawiennicze istotne jest dostosowanie ich do nowych technologii multimedialnych.

LITERATURA

- Bertron A., Schwarz U., Frey C., 2006, *Design Exhibitions. A Compendium for Architects, Designer and Museum Professionals*, Birkhäuser, Basel–Boston–Berlin.
- Brückner U.R., Greci L., 2019, *Scenography 2. Staging The Space. Projects and Philosophy 1997-2018*, Birkhäuser, Basel.
- Marinescu S., Poesch J., 2014, *Trade Fair Design Annual 2014/2015*, Avedition, Stuttgart.
- Marinescu S., Poesch J., 2016, *Trade Fair Design Annual 2016/2017*, Avedition, Stuttgart.
- Mostaedi A., 2004, *Exhibition stand*, Links, Barcelona.
- Müller A., Möhlmann F., 2014, *New Exhibition Design 1900-2000. Neue Ausstellungen 1900-2000*, Avedition, Ludwigsburg.
- Olszewski A.K., 2012, *Wystawa nowojorska w 1939 roku. Program i realizacja*, w: *Wystawa nowojorska 1939. Materiały z sesji naukowej Instytutu Sztuki PAN, Warszawa, 23-24 listopada 2009 roku*, red. J.M. Sosnowska, Instytut Sztuki Polskiej Akademii Nauk, Warszawa.

Schaal H.D., 2007, *Global Museum*, Axel Menges, Stuttgart–London.

Tamschick Ch., Tamschick M. (eds.), 2015, *Tamschick Meedia + Space. Immersive Narrative Installations*, Avedition, Ludwigsburg.

**THE RELATION BETWEEN THE OBJECT BEING EXPOSED
AND THE SPACE BEING EXPOSED. ROLE OF MULTIMEDIA SOLUTIONS
IN CONTEMPORARY EXHIBITIONS**

Summary

The report presents conclusions relating to the role of multimedia elements in shaping contemporary exhibitions. The development of technology and the opportunities offered by these media has resulted in a significant increase in the share of multimedia presentations in exhibition arrangements. The main field of interest is to examine how the relation between the exhibit and its multimedia environment is treated. This may result in new, significant requirements for the exhibition spaces in terms of technology and space.

Keywords: exhibit, multimedia, background, narration, exposition