



Projekt współfinansowany
w ramach programu
Unii Europejskiej Erasmus+



Muzeum
Kinematografii
w Łodzi

NOWE TECHNOLOGIE NA WYSTAWIE MUZEALNEJ JAKO NARZĘDZIE EDUKOWANIA SENIORÓW

Podręcznik dobrych praktyk

31 MAJA 2023
MUZEUM KINEMATOGRAFII W ŁODZI
Łódź, plac Zwycięstwa 1

Spis treści

Wstęp	3
Rozdział 1: Prezentacja partnerów strategicznych	5
Berlin: Deutsche Kinemathek	5
Aplikacja: „On Set – Film in Berlin”	7
Aplikacja: „Audio Guide. Deutsche Kinemathek” i „Werner Herzog”	9
Praga: NaFilm: Národní filmové muzeum	11
Stanowisko interaktywne: tworzenie efektów dźwiękowych	12
Stanowisko interaktywne: tworzenie animacji poklatkowej z aplikacją Stop Motion Studio	14
Amsterdam: Eye Film Museum	16
Multimedia na ekspozycji stałej i wystawie czasowej	18
Wystawa czasowa: <i>Fiona Tan. Mountains and Molehills</i>	18
Interaktywność w przestrzeniach Eye	19
Paryż: The Museum of the Cinema of the Cinémathèque Française	21
Wystawa stała	23
Wystawa czasowa	25
Studio filmowe	26
Frankfurt: DFF – Deutsches Filminstitut & Filmmuseum (German Film Museum) ..	28
Wizja filmowa – Cinematic Perception	30
Narracja filmowa – Cinematic Storytelling	30
MultiMediaGuide	32
Tallinn: Filmimuuseum	34
Filmimuuseum: aplikacje i nowe technologie na wystawie	36
Porto: Serralves / Casa do Cinema Manoel de Oliveira	39
Nowe technologie	41
Warsztaty: <i>I AM 25 YEARS OLD</i>	42
Rozdział 2: Obserwacje i wnioski wyciągnięte z warsztatów dla seniorów	43
Warsztaty: <i>Na ścianie i na ekranie</i>	43
Warsztaty: <i>Cisza na planie</i>	46

Rozdział 3: Nowe technologie na wystawie muzealnej jako narzędzie edukowania seniorów – dobre praktyki.....	48
Nowe technologie na wystawach muzealnych	49
Audioprzewodnik.....	49
Instrukcja obsługi.....	49
Spójność aranżacyjna	50
Piktogramy – język uniwersalny	50
Dostępność stanowisk multimedialnych	51
Podsumowanie.....	52
Nowe technologie jako narzędzia edukowania seniorów	54
Warsztaty stacjonarne i objazdowe.....	54
Rola osoby prowadzącej warsztaty	55
Warsztaty dla seniorów – płatne czy bezpłatne?	56
Podsumowanie.....	56

Wstęp

Niniejszy *Podręcznik dobrych praktyk* jest efektem projektu realizowanego przez pracowników Muzeum Kinematografii w Łodzi w ramach Erasmus+ Edukacja dorosłych – Akcja 1: Mobilność edukacyjna. Muzeum otrzymało dofinansowanie na realizację projektu w 2020 roku, jednak z uwagi na ograniczenia wynikające z pandemii COVID-19, wyjazdy były realizowane na przełomie 2022 i 2023 roku.

Głównym celem projektu było poznanie strategii i podejścia innych europejskich instytucji do tematu edukacji seniorów. Szczególnie skupiliśmy się na problematyce włączenia osób w wieku senioralnym w działania edukacyjne związane z wykorzystaniem nowych technologii (np. tablet, stanowisko z aplikacją multimedialną, audioprzewodnik). Seniorów i seniorki zdefiniowaliśmy jako osoby powyżej 60 lat, które wraz z gwałtownym rozwojem nowych technologii na przełomie XX i XXI wieku musiały zaaklimatyzować się do nowej przestrzeni multimedialnej, bogatej w dostęp do Internetu, ekrany dotykowe oraz szereg funkcji niespotykanych we wcześniejszych urządzeniach.

Przed przystąpieniem do mobilności każdy z pięciu uczestników odbył kurs językowy. Wybór języka obcego był dobrowolny. Uczestnicy zdecydowali się przeważnie na naukę angielskiego.

Łącznie kadra Muzeum Kinematografii w Łodzi – pracownicy Działu Wystaw i Projektów oraz Działu Edukacji i Kultury Filmowej – brała udział w dziewięciu mobilnościach do siedmiu muzeów w całej Europie (dwie mobilności były łączone). Zależało nam, aby każda instytucja przyjmująca oferowała zwiedzającym treści związane z filmem i kinematografią oraz miała bazę nowych technologii wykorzystywanych na wystawach stałych.

Mobilności były realizowane w ramach tzw. *job shadowingu*, czyli obserwacji praktyk i rozwiązań prowadzonych przez instytucje przyjmujące. Uczestnicy projektu zadawali pytania, przeprowadzali rozmowy z przedstawicielami różnych działów, uczestniczyli w warsztatach edukacyjnych dla dzieci i dorosłych, zwiedzali wystawy muzealne, obserwowali reakcje zwiedzających. Najważniejsze były spostrzeżenia na temat nowych mediów stosowanych w zakresie edukacji seniorów i seniorek. Braliśmy

więc pod uwagę zarówno technologię dostępną na wystawach stałych i czasowych, jak i urządzenia wykorzystywane w działaniach edukacyjnych.

Ponadto mobilności poprawiły jakość pracy kadry Muzeum Kinematografii w Łodzi poprzez zwiększenie kompetencji językowych i interpersonalnych. Pozwoliły nawiązać nowe kontakty zawodowe oraz zbudowały świadomość na temat sposobu funkcjonowania muzeów filmowych w całej Europie.

Pierwszy rozdział przedstawia profil organizacji przyjmujących – wystawy, nowe media na ekspozycjach, zakres działalności placówki ze szczególnym uwzględnieniem programów edukacyjnych. Zależało nam na prezentacji jak największej ilości aspektów, które zaobserwowaliśmy w trakcie mobilności i które wiążą się z tematem projektu.

Drugi rozdział zawiera opis warsztatów dla seniorów przeprowadzonych przez pracowników Działu Edukacji i Kultury Filmowej w Muzeum Kinematografii w Łodzi. Zajęcia umożliwiły wdrożenie teoretycznej wiedzy, zdobytej w trakcie mobilności, w praktyczne działania popularyzujące korzystanie z nowych technologii na wystawach muzealnych i wyciągnięcie z nich oryginalnych wniosków.

Trzeci rozdział stanowi podsumowanie wszystkich mobilności oraz spostrzeżeń. Podstawą do jego napisania był cykl spotkań przeprowadzany ze wszystkimi uczestnikami projektu Erasmus+ w Muzeum Kinematografii w Łodzi. Wymiana doświadczeń, rozmowy i dyskusje pozwoliły wyciągnąć esencję dobrych praktyk w sposobie edukowania osób w wieku senioralnym poprzez nowe technologie. Autorzy proponują oryginalne rozwiązania w tym zakresie.

Mamy nadzieję, że nasze obserwacje, wnioski i sugerowane dobre praktyki zainspirują pracowników muzeów oraz innych instytucji o charakterze edukacyjnym do brania udziału w inicjatywach związanych z edukacją seniorów.

Zapraszamy do lektury.

Rozdział 1: Prezentacja partnerów strategicznych

Berlin: Deutsche Kinemathek

Uczestnik: Kornel Nocoń | Dział Wystaw i Projektów

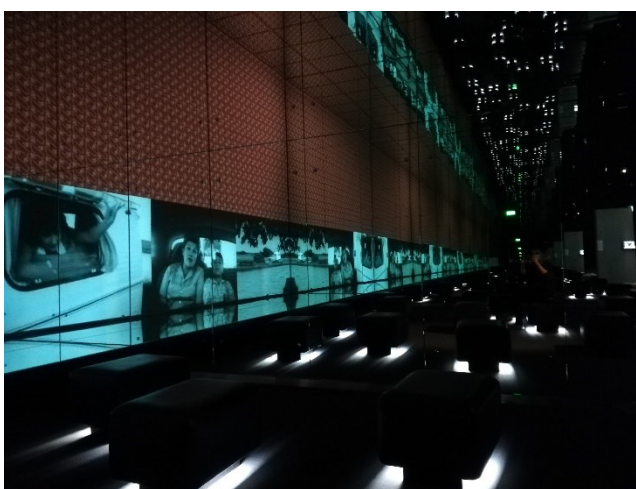
Muzeum Kinematografii w Łodzi

Okres mobilności: 17.10.2022–21.10.2022

Instytucja zajmuje się gromadzeniem, ochroną i dystrybucją dziedzictwa niemieckiej kinematografii. W swoich zbiorach posiada m.in. obiekty przekazane przez twórców New German Cinema (np. Wernera Herzoga), przedmioty związane z okresem kina niemego, kolekcję Marleny Dietrich, kilkadziesiąt tysięcy kopii filmowych na taśmie, kasetach wideo i DVD.

Obiekty można oglądać na wystawie stałej o historii niemieckiej kinematografii, na wystawach czasowych oraz w Bibliotece Nagrań Telewizyjnych gromadzącej 9.000 programów TV.

Wystawa stała opowiada kompletną historię niemieckiej kinematografii – od początków kina po współczesne produkcje filmowe. Wśród urządzeń multimedialnych znajdują się klasyczne ekrany wyświetlające fragmenty najważniejszych dzieł niemieckiej kinematografii (niekiedy prezentowane w formie artystycznego *split screenu*) oraz ekrany dotykowe umożliwiające korzystanie z aplikacji. Taki podział monitorów bywa mylący dla zwiedzających, którzy próbują wejść w interakcję z każdym napotkanym urządzeniem. Natomiast niezwykle interesująca jest architektura poszczególnych pomieszczeń, nawiązująca wyglądem, dekoracjami i aranżacją do konkretnych okresów historycznych, nurtów albo tytułów niemieckiej kinematografii.



Oprócz działań muzealnych, Deutsche Kinemathek organizuje wydarzenia publiczne, m.in. retrospektywy w ramach Międzynarodowego Festiwalu Filmowego w Berlinie (Berlinale) oraz edukuje osoby w każdym wieku na warsztatach m.in. w zakresie tworzenia animacji poklatkowej. Zajęcia odbywają się w budynku kinoteki (Sony Center przy Potsdamer Platz) albo wybranej placówce edukacyjnej (np. szkoła, przedszkole).

Przedstawiciele Deutsche Kinemathek dokładają wszelkich starań, aby zbiory były dostępne dla jak największej grupy odbiorców, w tym również dla przedstawicieli grup wykluczonych. W trakcie wystawy czasowej o Marlenie Dietrich osoby słabowidzące lub niewidome mogły poznać detale kostiumów filmowych i wieczorowych strojów aktorki za pomocą kopii cekinów, sprzączek oraz innych elementów ozdobnych, wykonanych specjalnie na wystawę. Platforma FilmSpielplatz.de – tworzona w kooperacji Deutsche Kinemathek z Deutsches Filminstitut w Frankfurt nad Menem – zawiera materiały wideo z tłumaczem na język migowy.

Seniorzy stanowią stałą grupę odwiedzających Deutsche Kinemathek w Berlinie. Oferta edukacyjna kierowana jest głównie do młodych odbiorców, bo dotarcie do tej grupy jest jednym z priorytetów działalności filmoteki.

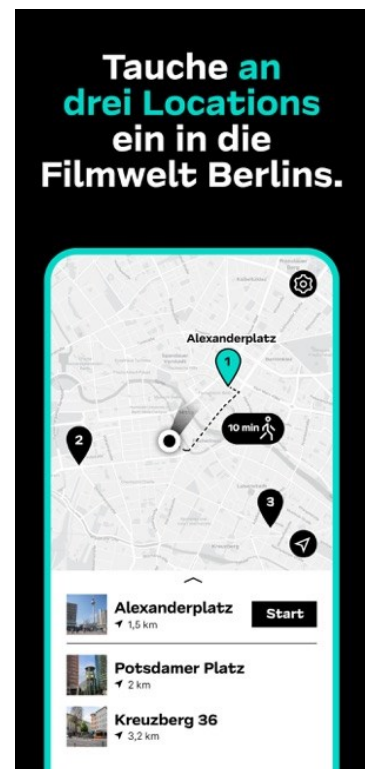
Deutsche Kinemathek działa od 1963 roku.



Aplikacja: „On Set – Film in Berlin”

Pandemia COVID-19 spowodowała zamknięcie muzeów na ponad rok. W tym czasie pracownicy licznych placówek podjęli działania przenoszące instytucjonalne ramy muzeum do świata wirtualnego. Aplikacja mobilna „On Set – Film in Berlin” powstała właśnie w tym okresie i jest traktowana jako suplement do wystawy stałej w Deutsche Kinemathek.

Aplikacja pozwala obejrzeć fragmenty najważniejszych niemieckich filmów i seriali w dokładnym miejscu ich powstania (tzw. plenerze). Obejmuje trzy lokacje w Berlinie: Potsdamer Platz, Alexanderplatz i Kreuzberg 36. Dodatkowo użytkownicy mogą wejść w wykreowany świat filmów w rozszerzonej rzeczywistości – np. wykonują zdjęcie stylizowane na kadr z *Nieba nad Berlinem*, reż. Wim Wenders (1987).



Szczegółowe zasady działania aplikacji zostają wytłumaczone przy jej pierwszym uruchomieniu. Aktorka Almila Bagriacik przeprowadza użytkowników przez szereg możliwości, które oferuje „On Set – Film in Berlin”. Instrukcja obsługi w formie wideo znacznie ułatwia korzystanie z aplikacji. Jest pomocna dla osób, które rzadko używają aplikacji mobilnych lub mają trudności z odkryciem ich licznych funkcji. Do takiej grupy można zaliczyć m.in. niektórych seniorów.

„On Set – Film in Berlin” można pobrać na własny smartfon lub inne urządzenie multimedialne poprzez kody QR rozmieszczone na wystawie stałej oraz w przestrzeni miejskiej (np. latarnie przy Potsdamer Platz). Ewentualnie, aplikację można zainstalować poprzez sklep Play. Aplikacja jest darmowa. Niestety, obsługują ją wyłącznie nowsze modele telefonów i tabletów.

Aplikacja wykorzystywana jest także podczas organizowanych przez Deutsche Kinemathek spacerów z przewodnikiem. Można wybrać oprowadzanie po Potsdamer Platz, Alexanderplatz albo Kreuzberg 36. Osoba oprowadzająca, pracownik Deutsche Kinemathek, udostępnia iPad z aplikacją oraz sprzęt nagłaśniający. Wyświetla na nim fragmenty filmów i seriali, które znajdują się w aplikacji, dodając do tego własny komentarz i nowe informacje. Taka forma korzystania z „On Set – Film in Berlin” jest dogodniejsza dla seniorów. Infrastruktura



Berlina oferuje liczne ławki, na których seniorzy mogą przysiąść i odpocząć w trakcie zwiedzania. W tym kontekście niezwykle ważne staje się wycucie przewodnika w zakresie wytrzymałości i siły grupy oprowadzanej.

W przypadku spaceru po Berlinie z wykorzystaniem omawianej aplikacji ważnym czynnikiem jest edukacja samego oprowadzającego do korzystania z nowych technologii. Sprzętu jest dużo. Przewodnik zabiera ze sobą iPad oraz głośnik bezprzewodowy łączący się poprzez *Bluetooth* z ekranem.

Materiał wideo promujący aplikację to krótki film, w którym występują jedynie młode osoby. Twórcy „On Set – Film in Berlin”, zapytani o grupę docelową, wskazują

właśnie na młodsze pokolenie. W ich opinii młodzież jest grupą, do której trudniej dotrzeć ze standardową ofertą wydarzeń w Deutsche Kinemathek. Seniorzy nie byli uwzględnieni jako szczególna grupa użytkowników, między innymi dlatego, że stanowią stałą grupę odwiedzających wystawy, projekcje i wydarzenia specjalne.

Aplikacja: „Audio Guide. Deutsche Kinemathek” i „Werner Herzog”

Deutsche Kinemathek oferuje audioprzewodniki, które wzbogacają zwiedzanie wystawy stałej oraz wystawy czasowej. „Audio Guide. Kinemathek” poszerza kontekst stałej ekspozycji. „Audio Guide. Werner Herzog” uatrakcyjnią wystawę czasową o komentarz reżysera, ankietę na temat kontrowersyjnych aspektów jego twórczości oraz biografie osób z nim związanych.

Audioprzewodniki są zainstalowane na urządzeniach przypominających pierwsze modele telefonów komórkowych i były wydawane przy kasie. Obsługa muzeum, podczas udostępniania urządzenia, prezentuje sposób jego używania. Nagrania dźwiękowe uruchamiają się poprzez zeskanowanie numeru znajdującego się na punktach aktywacyjnych rozmieszczonych w przestrzeni wystaw. Zwiedzający mają możliwość przetestowania obsługi urządzeń pod okiem pracowników, w momencie ich odbioru w kasie.

Istnieje także możliwość pobrania aplikacji „Audio Guide” na własne urządzenie multimedialne (smartfon lub tablet). Muzeum umożliwia zwiedzającym dostęp do otwartej sieci wi-fi. Aplikacja „Audio Guide. Kinemathek” zajmuje ok. 75 MB.



About us >

Highlight Tour >

Your Visit >



W obu przypadkach korzystania z audioprzewodników (na własnym albo muzealnym urządzeniu) należy użyć własnych słuchawek, które rzadko znajdują się w wyposażeniu osób w wieku senioralnym.

Audioprzewodnik pozwala zwiedzać wystawę w bardziej osobisty sposób niż w ramach zorganizowanej grupy z przewodnikiem. Zwiedzający może dostosować tempo oglądania obiektów muzealnych do własnych predyspozycji fizycznych. Niezwykle pomocne w tym kontekście są krzeselka typu laska, które bezpłatnie można pobrać na wstępie do wystawy. Takie siedzisko nadaje się do rozłożenia w każdej przestrzeni ekspozycji w zależności od potrzeb zwiedzającego.

Odczytywanie kodów uruchamiających narrację w audioprzewodniku jest bardzo proste. Wystarczy przyłożyć je do wyróżnionego numeru umieszczonego na wystawie albo wpisać odpowiednią liczbę do aplikacji. Cyfry zapisane są na dwa sposoby – wypukłym alfabetem arabskim i alfabetem Braille’a.

Podobnie jak aplikacja „On Set – Film in Berlin”, także „Audio Guide” realizuje politykę wychodzenia z zasobami muzeum poza jego instytucjonalne ramy. Nagrań z audioprzewodników można słuchać również w domu albo innym miejscu, z dala od Deutsche Kinemathek. Taka możliwość pozwala utrwalać nabytą wiedzę.

Praga: NaFilm: Národní filmové muzeum

**Uczestnicy: Robert Konsztat | Dział Edukacji i Kultury Filmowej,
Kornel Nocoń | Dział Wystaw i Projektów Muzeum Kinematografii w Łodzi**
Okres mobilności: 08.11.2022 – 12.11.2022

NaFilm jest jedynym muzeum kinematografii w Czechach. Ta młoda placówka kulturalna została otwarta w styczniu 2019 roku z inicjatywy grona absolwentów filmoznawstwa Uniwersytetu Karola w Pradze. Muzeum mieści się w zabytkowym budynku Mozarteum na praskim Nowym Mieście. Świetna lokalizacja oraz ciekawa, interaktywna ekspozycja czyni z tej instytucji jedno z najlepiej ocenianych i najchętniej odwiedzanych muzeów w Pradze.



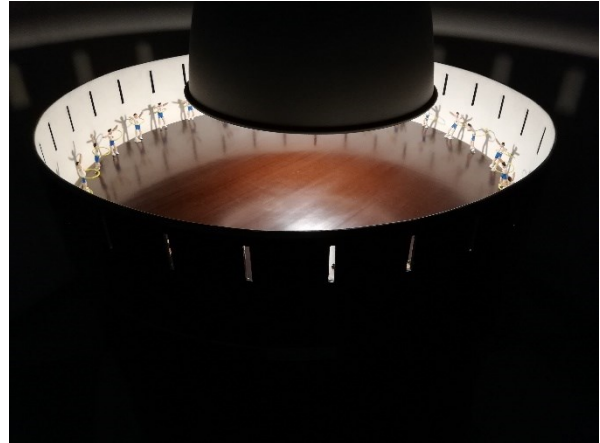
NaFilm jest placówką muzealną nastawioną na wchodzenie zwiedzających w interakcję z nowymi technologiami. Przy każdym stanowisku znajdują się m.in. specjalne kody QR opracowane i dedykowane wyłącznie na potrzeby tej instytucji.

Na pierwszym poziomie muzeum znajduje się dźwiękoszczelne studio nagraniowe, w którym zwiedzający mogą wcielić się w rolę imitatorów dźwięku. Na tym samym poziomie, w innej części ekspozycji są zaprezentowane okulary VR i słuchawki – zestaw do odbioru rzeczywistości wirtualnej.

Na niższym poziomie ulokowane jest m.in. stanowisko do tworzenia animacji poklatkowej oraz mała sala kinowa, w której można obejrzeć czeskie animacje krótkometrażowe.

Wystawa stała i czasowa umiejętnie łączy zgłębianie historii filmu ze współczesnymi technologiami, za co placówka uzyskała Czeskiego Lwa, prestiżowe wyróżnienie przyznawane za Nadzwyczajne Osiągnięcia Audiowizualne od członków Prezydium Czeskiej Akademii Filmowej i Telewizyjnej.

NaFilm współpracuje przy wielu międzynarodowych projektach z instytucjami kulturalnymi z Węgier, Polski, Szwecji, Belgii, Czech, Austrii, Chorwacji, Serbii, Holandii, Włoch czy Niemiec. Dzięki takim działaniom instytucja rozwija się, nieustannie poszukując nowatorskich podejść do ekspozycji i edukacji muzealnej. Czeskie



muzeum kinematografii jest również partnerem międzynarodowego projektu Muse.ar, który otrzymał wsparcie z programu Kreatywna Europa w 2020 roku. Projekt ma na celu wsparcie organizacji kulturalnych i edukacyjnych oraz umożliwienie im pracy ze swoimi zbiorami w innowacyjny i znaczący sposób z wykorzystaniem współczesnych technologii cyfrowych.

NaFilm założył również międzynarodową platformę ThinkFILM, dedykowaną edukacji filmowej. Ponadto co roku muzeum współpracuje z czeskimi festiwalami filmowymi oraz organizuje branżowy program edukacji filmowej i audiowizualnej podczas corocznej Letniej Szkoły Filmowej w Uherske Hradiste.

Główną grupą docelową NaFilm są uczniowie szkół podstawowych i średnich.

Stanowisko interaktywne: tworzenie efektów dźwiękowych

Wystawa stała w NaFilm składa się z licznych przestrzeni interaktywnych. Jedna z nich umożliwia nagranie oryginalnych efektów dźwiękowych. Stanowisko zbudowano w zamkniętym i wyciszonym pomieszczeniu. Środek pomieszczenia jest pusty. Na ścianie na wprost od wejścia znajduje się konsola do obsługi prostego programu, który umożliwia montaż powstałej ścieżki dźwiękowej z obrazem filmowym. Ściany boczne osłonia drewniana obudowa, do której przyczepiono liczne dźwiękotwórcze materiały.

Dzięki dużemu ekranowi mamy podgląd udźwiękowianego materiału filmowego. Zwiedzający wybiera jeden z trzech dostępnych fragmentów: eksperymentalną animację, film animowany dla dzieci oraz wideo nawiązujące do początków kinematografii. Konsola pozwala obejrzeć każdy materiał audiowizualny w dwóch

wariantach, z różnymi ścieżkami dźwiękowymi – dzięki temu użytkownik poznaje wpływ efektów dźwiękowych na ostateczną konwencję filmu.

Skomplikowany proces montażu dźwięku jest przełożony na stosunkowo prostą w obsłudze przestrzeń interaktywną. Rozmieszczenie klawiszy na konsoli wyznacza kolejne kroki korzystania ze stanowiska. Użytkownik najpierw wybiera fragment filmu. Służą do tego trzy przyciski umieszczone na samej górze konsoli. Każdy przycisk jest przypisany konkretnemu fragmentowi filmowemu. Użytkownik decyduje, czy ogląda wideo z gotową ścieżką dźwiękową (dwa warianty), czy niemy materiał przygotowany pod montaż. Przyciski znajdują się na środku konsoli, obok klawiszy służących do zarządzania zmontowanym materiałem (funkcje: nagrywanie, cofnij, usuń). Na dole konsoli są przyciski związane bezpośrednio z nagrywaniem dźwięku: stop, *play* i pauzę.

Zarówno przyciski, jak i kolejne etapy realizowania efektów dźwiękowych, opisano w języku czeskim i angielskim. Dzięki temu użytkownik może podjąć się korzystania ze stanowiska bez wiedzy z zakresu tworzenia ścieżki dźwiękowej w filmie. Twórcy zamieścili na każdym klawiszu ikonograficzny zapis jego funkcji (stop =



wypełniony kwadrat; pauza = dwie pionowe kreski itd.) typowy dla sprzętów RTV oraz odtwarzaczy multimedialnych. Korzystanie ze stanowiska jest intuicyjne – niezależnie od wieku użytkownika.

Stanowisko interaktywne: tworzenie animacji poklatkowej z aplikacją Stop Motion Studio

Na niższym poziomie wystawy stałej w NaFilm zwiedzający trafiają do niewielkiej przestrzeni interaktywnej, umożliwiającej tworzenie animacji poklatkowej. Stanowisko to drewniany stół o wymiarach ok. 80 x 40 cm zaopatrzony w dużą szufladę, w której są umieszczone materiały służące do tworzenia filmu animowanego. W centralnej części blatu znajduje się przeszklenie w formacie zbliżonym do A3, na którym użytkownik animuje gotowe, specjalnie przygotowane, kartonowe postaci. Pod hartowaną szybą mamy plan drugi będący scenografią filmu. Możemy go dowolnie aranżować. Nad przeszkleniem blatu, na metalowym ramieniu, zamontowane jest urządzenie multimedialne pełniące rolę kamery. Na dwóch przeciwległych krawędziach stanowiska są lampy. Po lewej stronie blatu zostało zamontowane urządzenie multimedialne z aplikacją Stop Motion Studio.

Aplikacja służy do nagrywania animacji poklatkowej. Zaletą tego narzędzia jest duża funkcjonalność wersji bezpłatnej, którą można zainstalować na dowolnym nośniku,



np. tablet, komputer czy telefon. Z jej pomocą da się tworzyć nieograniczoną liczbę filmów złożonych z dowolnej ilości klatek. Do dyspozycji jest wygodny edytor. Łatwo z jego pomocą usuwać zbędne zdjęcia, duplikować wybrane kadry, dokonywać działań na wielu zaznaczonych klatkach, przesuwać je względem siebie albo odwracać ich kolejność. W bezpłatnej wersji istnieje też możliwość ustawienia liczby klatek na sekundę, włączenia samowyzwalacza zdjęć, dodania dubbingu oraz przejścia do manualnego trybu aparatu. Choć brzmi to skomplikowanie, w rzeczywistości program jest intuicyjny i łatwy w obsłudze. Zwiedzający obsługują jedynie kilka przycisków opatrzonych uniwersalną infografiką na ekranie dotykowym urządzenia. Seniorzy, którzy mieli do czynienia z jakimkolwiek tradycyjnym urządzeniem audiowizualnym, np. z magnetofonem, magnetowidem czy DVD, z łatwością poradzą sobie z obsługą tej aplikacji. Dodatkowym wsparciem jest umieszczenie w pobliżu stanowiska niewielkiej tabliczki z krótkim tekstem wyjaśniającym sposób korzystania z aplikacji wraz z opisem znaczenia poszczególnych ikon.



Amsterdam: Eye Film Museum

Uczestniczka: Zuzanna Woźniak | Dział Wystaw i Projektów
Muzeum Kinematografii w Łodzi
Okres mobilności: 06.12.2022–10.12.2022

Muzeum Filmu w Amsterdamie rozpoczęło swoją działalność w 1946 roku. Od 2012 roku mieści się w nowoczesnej siedzibie Eye. W nowym budynku powstały przestrzenie wystawiennicze (przestrzeń na ekspozycję stałą oraz pomieszczenie dla wystaw czasowych), przestrzenie edukacyjne, cztery sale kinowe i biura dla pracowników instytucji.

Eye z dbałością tworzy program swojej działalności. Organizowane przez nich wydarzenia, przeglądy, wystawy czy warsztaty są związane z ogólną strategią instytucji. Ich spojrzenie na film skupia się na propagowaniu kinematografii jako formy sztuki i ekspresji artystycznej.

Działalność wystawiennicza Eye oparta jest na przygotowywaniu wystaw czasowych. Wystawy czasowe organizowane przez Eye nie ograniczają się do twórców filmowych (choć i takie wystawy były przez Eye przygotowywane np. wystawa dedykowana twórczości Federico Felliniego). Istotnym elementem planu wystawienniczego instytucji jest prezentowanie dorobku artystów sztuk wizualnych. Przestrzeń, w której organizowane są wystawy czasowe jest znacząco większa od ekspozycji stałej, która znajduje się w innej części budynku Eye. Ekspozycja stała stanowi przegląd rozwoju wynalazków i nowinek technologicznych, które pozwoliły na powstanie kina i jego późniejszy rozwój.



Eye dysponuje czterema salami kinowymi, w których prezentuje bieżący program filmowy oraz organizuje i programuje liczne retrospektywy filmowe. Przeglądy, proponowane przez pracowników działu programowego, cieszą się dużą popularnością wśród seniorów. Pokazom filmów często towarzyszą spotkania z twórcami lub moderowane rozmowy ze specjalistami z różnych dziedzin. Dodatkowo prowadzona jest bieżąca działalność repertuarowa wypełniona aktualnymi premierami kinowymi, głównie z zakresu kina arthousowego.

Seniorzy stanowią jedną z głównych grup odbiorców oferty proponowanej przez Eye. Jednak przedstawicielom instytucji zależy w głównej mierze na aktywizacji młodszych widzów i zachęcenie ich do udziału w oferowanych programach i wystawach. Eye prowadzi liczne działania edukacyjne nastawione na edukowanie np. kadry nauczycielskiej, która może wykorzystać wiedzę o historii kina podczas codziennej pracy z młodzieżą. Dodatkowo Eye ma w ofercie warsztaty, które bazują na medium filmowym. *Cinema Remix* są zajęciami adresowanymi do uczniów w wieku 13-18 lat. Podczas warsztatów uczniowie uczą się obsługi programu Adobe Premier, używając go do przygotowania własnego „remixu” łączącego oryginalne kadry filmowe z popularną muzyką. Zadaniem młodzieży jest przygotowanie krótkich wideoklipów. Materiał filmowy pochodzi ze zbiorów Eye i składa się z fragmentów filmów z początku XX wieku.



Multimedia na ekspozycji stałej i wystawie czasowej

Stała ekspozycja prezentowana w Eye mieści się w niewielkiej przestrzeni na poziomie -1 budynku. Została podzielona na dwa obszary tematyczne. Pierwszy przedstawia techniki poprzedzające powstanie i rozwój kinematografii. Zobaczymy tutaj m.in. zabawki optyczne, mutoskop, dioramę, technikę stereoskopii i taxiphoto. Drugi obszar jest przeglądem technologii i sprzętów, które zdominowały kinematografię m.in. kamery i projektory dostosowane do różnych szerokości taśm, pierwsze kamery cyfrowe czy smartfony.



Na ekspozycji zostały umieszczone ekrany z prezentacjami pokazującymi zasadę działania wybranych obiektów. Takie rozwiązanie zostało połączone z repliką urządzenia, która pozwala na jego przetestowanie. Na ekranie wyświetla się animacja wyjaśniająca budowę mechanizmu, jego obsługę lub iluzję optyczną stwarzaną przez dany eksponat. Dla przykładu, projekcja na ekranie umieszczonym obok mutoskopu dokładnie tłumaczy zasady jego działania.

Kolejnymi elementami wystawy stałej są interaktywne kubiki z grą w charakterze quizu. Gra pozwala na sprawdzenie wiedzy z zakresu historii kinematografii. Na ekranie w kubiku przewodniczka instruuje, w jaki sposób wypełniać i rozwiązywać quiz. Dzięki interaktywnym przyciskom łatwo wybierzemy odpowiedzi. Quiz składa się z fragmentów filmów – międzynarodowych klasyków kinematografii oraz lokalnych holenderskich produkcji.

Wystawa czasowa: *Fiona Tan. Mountains and Molehills*

Wystawa czasowa przedstawiająca twórczość artystki wizualnej Fiony Tan była dostępna w Eye podczas wyjazdu studyjnego w ramach mobilności w grudniu 2022 roku. Prace artystki zaprezentowano na urządzeniach multimedialnych oraz zaaranżowanych w przestrzeni instalacjach wideo. Chociaż wykorzystane na wystawie multimedia: projektory, ekrany wielkoformatowe czy miejsca do odsłuchu, nie opierały się na dużej interaktywności, wystawa była przygotowana tak, aby mogła być w łatwy sposób

dostępna również dla senioralnych grup odbiorców. Wielkoformatowe projekcje można było oglądać, korzystając z miejsc do siedzenia. Sekcja zawierająca stanowiska do odsłuchu, w których prezentowane były nagrania z odczytem historii z życia Fiony oraz jej rodziny, były przygotowane w łatwy do obsługi sposób.



Interaktywność w przestrzeniach Eye

Dla młodszych zwiedzających Eye przygotowano dwie aktywności. Przestrzeń korytarzy, poczekalni i foyer Eye zostały uzupełnione dodatkowymi elementami wystawienniczymi i edukacyjnymi związanymi z historią sztuki filmowej.

Eye Explore jest rozmieszczoną w przestrzeni korytarza interaktywną rekonstrukcją zabawek optycznych m.in. fenakistiskopu, zoetropu itp. Na stanowisku kasowym Eye można otrzymać bezpłatną kartę pracy. Spacer opisany w karcie pozwala odszukać odpowiedzi na zawarte w niej pytania podczas interakcji z obiektami ustawionymi w korytarzach Eye. Poprawne odpowiedzi można znaleźć na stronie internetowej instytucji.

Kolejna aktywność to przewodnik multimedialny, który można wypożyczyć w kasie (tablet). **Eye Walk** prowadzi młodych widzów po przygotowanych punktach w przestrzeni budynku i tłumaczy, jak tworzone są efekty specjalne. Ścieżka zwiedzania trwa piętnaście minut i jest przygotowana z myślą o dzieciach w wieku 7-12 lat. Podczas krótkiego spaceru na tabletach pojawiają się postaci znane z filmów: Darth Vader z serii *Gwiezdne*



wojny czy wampir z filmu *Nosferatu symfonia grozy*, reż. Friedrich Wilhelm Murnau (1922). Zakończeniem wycieczki jest samodzielne nagranie sceny filmowej z wykorzystaniem instalacji *green screen* znajdującej się na stałej ekspozycji Eye. Uczestnicy mają później możliwość przesłania efektów swojej pracy na prywatny adres e-mail.

Eye Listen stanowi stały element aranżacji przestrzeni foyer Eye. Miejsca siedzące są wyposażone w słuchawki i archiwum historii mówionych. Każda ławeczka zawiera cztery nagrania odnoszące się do osobnych elementów tworzenia filmów: scenariusza, pracy kamery, montażu i muzyki. Przedstawione historie zawierają opowieści o takich filmach jak: *Szczęki*, reż. Steven Spielberg (1975) – praca kamery, *Chinatown*, reż. Roman Polański (1974) – scenariusz, *Biegnij, Lola, biegnij*, reż. Tom Tykwer (1998) – montaż. Główną grupą odbiorców są dorośli i seniorzy czekający w przestrzeni foyer na rozpoczęcie filmu w kinie lub wizyty na wystawie.

Paryż: The Museum of the Cinema of the Cinémathèque Française

Uczestnik: Paweł Hapka | Dział Edukacji i Kultury Filmowej
Muzeum Kinematografii w Łodzi
Okres mobilności: 06.12.2022–10.12.2022

Cinémathèque Française jest instytucją zajmującą się gromadzeniem, archiwizacją i udostępnianiem materiałów związanych z kinematografią francuską oraz światową. Kolekcja taśm filmowych, sprzętów kinowych oraz innych przedmiotów związanych z kinem, jest jedną z najobszerniejszych na świecie. W siedzibie Cinémathèque, położonej przy Rue de Bercy, 12. dzielnicy Paryża, odbywają się codzienne pokazy filmów z całego świata, przede wszystkim obrazów, które przeszły do historii kina. Często gośćmi placówki są specjaliści ze świata filmu:



realizatorzy, historycy kina i artyści wygłaszający wykłady i prelekcje przed seansami oraz uczestniczący w spotkaniach z publicznością. Organizowane są też zajęcia dla uczestników z różnych grup wiekowych.

Instytucja została założona w 1936 roku przez Henri Langlois i Lotte H. Eisner, by kolekcjonować i udostępniać taśmy filmowe. Jednym z pierwszych nabytków instytucji była kolekcja Georges Méliès, pioniera kina fantastycznego. Obecna wystawa stała prezentuje Méliès na tle powstającego przemysłu filmowego we Francji i na świecie. W Cinémathèque Française można też obejrzeć wystawy czasowe, poświęcone wybranemu artyście, gatunkom i prądom filmowym.

Oferta instytucji skierowana jest do osób w każdym wieku, jednakże jej klasyczny profil przyciąga uwagę głównie seniorów. Oferta repertuarowa, skupiająca się na wybitnych pozycjach francuskiej i międzynarodowej kinematografii, na które nie ma miejsca w kinach o profilu komercyjnym, odpowiada na potrzeby miłośników kina „starej daty”, dla których seans pozycji sprzed lat zyskuje dodatkową wartość

nostalgiczną. Osoby w wieku senioralnym są stałymi bywalcami pokazów, wypełniając trzy sale kinowe mieszczące się na parterze.

Działania instytucji są ukierunkowane w stronę edukacji filmowej uczestników młodszych. Dzieci w wieku przedszkolnym mogą brać udział w zajęciach z latarnią magiczną. Uczniom szkół podstawowych proponuje się zajęcia z realizacji krótkich form filmowych metodą animacji poklatkowej. Natomiast uczniowie szkół licealnych i studenci bywają uczestnikami zajęć z historii i teorii filmowej poszerzających ich wiedzę oraz uczących krytycznego myślenia o kinie.



Szczególną propozycją działu edukacji Cinémathèque są interaktywne warsztaty, umożliwiające odkrywanie kina w sposób aktywny, poprzez dialog między wykładowcą a studentami. Zajęcia odbywają się w specjalnie do tego przeznaczonych sali kinowej na pierwszym piętrze. Uczniowie oglądają, a następnie omawiają fragmenty klasycznych i współczesnych filmów skupione wokół wybranych tematów (np. obrazy wojny, buntownicy, użycie koloru w kinie). Poprzez zestawienie sekwencji i motywów filmów z różnych dekad uczestnicy odkrywają paralele pomiędzy kinem, które znają, oraz tym, które odkrywają w trakcie zajęć.

Wystawa stała

Wystawa stała Cinémathèque nosi tytuł *Muzeum Méliès, czyli magia kina* i jest poświęcona postaci Georges'a Méliès, pierwszego artysty kina i pioniera filmowej fantastyki. Dokonania reżysera są prezentowane na tle rozwoju medium filmowego



końca XIX i początku XX wieku. Wskazuje się także wpływ jego twórczości na późniejszych realizatorów kina fantasmagorycznego i fantastyczno-naukowego. Ekspozycja prezentuje liczne fotografie, ryciny, projekty scenograficzne, makiety i rekwizyty filmowe. Z rzutników są wyświetlane liczne fragmenty filmów Méliès'a oraz inspirowanych nimi dzieł z późniejszych epok. Układ rekwizytów odpowiada chronologicznej narracji o drodze

artystycznej Méliès'a, prowadzi zwiedzającego od początków kina aż po jego najnowsze osiągnięcia (współczesne kino *science-fiction*). Na przykład w pierwszej sali oglądamy latarnie magiczne oraz inne zabawki optyczne z przełomu XIX i XX wieku (zoetrop, okulary stereoskopowe, itd.), jak też eksponaty związane z działalnością sceniczną artysty, takie jak miniaturka gabinetu iluzjonisty czy automat – prototyp robota, pochodzący z filmu *Hugo i jego wynalazek*, reż. Martin Scorsese (2011). Materiały wizualne, prezentowane z rzutników oraz na zamontowanych na ścianach tabletach, dopowiadają kontekst eksponatów, np. przy kolekcji latarni magicznej prezentowane są fragmenty filmowe ukazujące praktyczne działanie tego urządzenia: *Ludwig*, reż. Luchino Visconti (1972), *Fanny i Aleksander*, reż. Ingmar Bergman (1982), natomiast przy rekwizycie z widowiska Scorsese, proto-robocie, fragment z filmu *Hugo i jego wynalazek*, ukazujący magiczne sztuczki wykonywane przez Méliès'a na scenie teatru. Multimedia, które uruchamiają



zwiedzający, zawierają fragmenty wywiadów z Mélièsem, do których dołączono animowaną wizualizację.

Każda sala jest opatrzona informacjami w języku francuskim, angielskim i hiszpańskim (same eksponaty mają tylko opis po francusku). Przestrzeń ekspozycji obejmuje dwa poziomy. Przestronność umożliwia „oddech” eksponatom, pozwalając na obecność znacznej liczby zwiedzających. Niektóre przestrzenie, np. salkę prezentującą w zapętleniu *Podróż na księżyc* (1902) – najstłynniejszy film Méliès – zaprojektowane zostały z myślą o działaniach edukacyjnych, przed ekranem zasiąść może kilkunastoosobowa grupa.

Wystawa stała ma charakter klasyczny. Multimedia są na niej obecne jako uzupełnienie dla eksponatów. W ofercie dostępne są audioprzewodniki w trzech językach (francuski, angielski, hiszpański).



Wystawa czasowa

Wystawa czasowa w Cinémathèque nosi nazwę *Top secret: kino i szpiegostwo*. Przedstawia związki pomiędzy szpiegostwem i filmem od zarania tej sztuki oraz sposoby prezentowania na ekranie agentów wywiadu. Zwiedzający poznaje schematy w ukazywaniu tajnych agentów, wypracowane



przez kino, z charakterystyką szpiegów kobiet i mężczyzn. Twórcy ekspozycji zestawiają filmowe rekwizyty z autentycznym wyposażeniem agencji wywiadowczych, co uzmysławia korelację między rozwojem techniki filmowej i szpiegowskiej. Na wystawę składają się eksponaty filmowe, rekonstrukcje słynnych rekwizytów, autentyczny sprzęt szpiegowski wywiadów różnych krajów w XX wieku (z naciskiem na I i II wojnę światową oraz okres tzw. zimnej wojny) oraz fragmenty filmów, fotosy, plakaty filmowe, broszury i plakaty propagandowe. Układ ekspozycji ma charakter tematyczny, chronologia bywa zaburzona, choć wyraźnie zaznaczono okresy historyczne, a finałem są najnowsze zdobycze techniki w służbie wywiadu i filmowego spektaklu. Najistotniejsza refleksja towarzysząca wystawie dotyczy filmowego oblicza szpiega (co nie pozostaje bez konsekwencji dla zachowań autentycznych agentów) oraz istoty kina, którą jest podglądanie i obserwacja życia innych ludzi.

Każda sala została opatrzona opisami w języku francuskim, angielskim i hiszpańskim. Obszerna przestrzeń ekspozycji obejmuje jedno piętro. Aranżacja przestrzeni przyciąga wzrok i pozwala na łatwą orientację w tematyce danego segmentu (np. poprzez dużych rozmiarów fotosy nadrukowane na ścianach, plakaty oraz prezentowane z rzutnika urywki filmów). W salach z projekcjami fragmentów filmów umieszczono ławki umożliwiające oglądanie w pozycji siedzącej. Pośród autentycznego wyposażenia szpiegowskiego warto zwrócić uwagę na egzemplarz magnetofonu

szpulowego Nagra, będącego na wyposażeniu szpiegów zimnowojennych, a skonstruowanego przez Polaka zamieszkałego w Szwajcarii, Stefana Kudelskiego.

Podobnie jak w przypadku wystawy stałej, ekspozycję czasową budują eksponaty, ale pojawia się więcej multimediiów, zwłaszcza w ostatnim segmencie wystawy, gdzie zwiedzający może dotykowo manipulować konsolą, przedstawiającą mapę wywiadowczą świata (najeżdżając kursorem na wybrany fragment, uruchamiamy na ekranie materiały takie jak fragmenty filmów fabularnych i dokumentów). Zarówno przy wystawie stałej, jak i czasowej, można skorzystać z usług przewodnika-edukatora, dopasowującego narrację do wieku uczestników, jak i z audioprzewodników.



Studio filmowe

Instytucja dysponuje specjalnie urządzonymi przestrzeniami przeznaczonymi do aktywności edukacyjnych i warsztatowych. Główną grupą docelową są uczniowie ze szkół podstawowych i wyższych, a adresatami oferty edukacyjnej nauczyciele, pragnący poszerzyć zakres zapewnianej przez placówki szkolne aktywności o profilu filmoznawczym (we Francji wpisanym w podstawę programową). Nie wyklucza to aktywności zorganizowanych grup senioralnych, dla których przestrzenie

warsztatowe oferują atrakcyjne zajęcia, pozwalające na oswojenie się z nowymi mediami i praktyczne ich wykorzystanie.

Szczególnym zainteresowaniem osób w wieku dojrzałym cieszą się zajęcia w pomieszczeniach przeznaczonych do realizacji form filmowych. Mieszczące się na trzecim piętrze gmachu instytucji sale zostały wyposażone w zestaw wewnętrznego sprzętu umożliwiającego profesjonalną realizację form filmowych. Są tam: kamery, projektory, głośniki i mikrofony, eksponaty i rekwizyty. Zajęcia mogą mieć charakter jednostkowy bądź cykliczny. W przypadku tej dłuższej formy uczestnicy uzyskują wszechstronną wiedzę o realizacji dzieła filmowego, zapoznają się z jego najważniejszymi aspektami, instruowani przez fachowców współpracujących z Cinémathèque. Przykładem mogą być pięciogodzinne warsztaty pod kierownictwem profesjonalnego oświetleniowca, zapoznające uczestników z rolą światła w przestrzeni studia filmowego. Prowadzący warsztat demonstruje najważniejsze i najbardziej skuteczne sposoby kreowania nastroju poprzez nakierowanie wiązki światła na obiekt i całą przestrzeń. Uczestnicy wykorzystują zdobytą wiedzę w praktyce, w procesie realizacji krótkiej formy filmowej eksponującej różne techniki oświetlenia.



Frankfurt: DFF – Deutsches Filminstitut & Filmmuseum (German Film Museum)

**Uczestniczka: Zuzanna Woźniak | Dział Wystaw i Projektów
Muzeum Kinematografii w Łodzi**

Okres mobilności: 23.01.2023–27.01.2023

Niemiecki Instytut Filmowy powstał w 1949 roku. Początkowo nazywał się Deutsches Institut für Filmkunde (Niemiecki Instytut Nauk Filmowych). Działalność wystawienniczą DFF rozpoczął w 1984 roku, wraz z otwarciem muzeum filmu w budynku, który do dziś stanowi siedzibę instytucji. Zabytkowa kamienica mieszcząca się nad brzegiem rzeki Men w latach 2009–2011 została gruntownie zmodernizowana. W wyniku prac remontowych powstał całkowicie nowy układ pięter i przestrzeni wystawienniczych. Ponowne otwarcie instytucji nastąpiło w sierpniu 2011 roku. To wtedy udostępniono dwie nowe wystawy stałe:

1. *Wizja filmowa (Cinema Perception)* – wystawa przedstawiająca historię wynalazków i rozwój zabawek optycznych, które poprzedzały wynalazek kinematografu;
2. *Narracja filmowa (Cinematic Storytelling)* – przedstawiająca cztery elementy sztuki filmowej tj. aktorstwo, dźwięk, obraz i montaż.



Wystawy stałe funkcjonują w niemal niezmienionej formie od dwunastu lat. Zespół kuratorów muzeum rozpoczyna właśnie prace nad modernizacją wyglądu ekspozycji. Planowane zmiany mają być nastawione na uwzględnienie zasad zrównoważonego rozwoju, proekologicznych rozwiązań oraz zwiększenia inkluzywności wystawy. Kolejnym wyzwaniem dla pracowników DFF jest konieczność modyfikacji materiałów multimedialnych, których *interface* w niektórych miejscach odbiega od dzisiejszych standardów. Prace nad modernizacją wystawy mają być prowadzone przy wyłączeniu z użytku tylko jej fragmentów, dzięki czemu muzeum nie zostanie zamknięte.

DFF posiada również przestrzeń wystaw czasowych. Pracownicy organizują zazwyczaj trzy ekspozycje czasowe rocznie. W momencie trwania wyjazdu studyjnego w ramach mobilności prezentowana wystawa *RAPTURE OF THE DEEP. FILM UNDER WATER* przedstawiała obraz głębin morskich w kinematografii światowej. Multimedialna ekspozycja bazowała na materiałach filmowych poprzez instalację wideo (esej) o powtarzalnych wątkach i podobnym kluczu artystycznym w sposobie kręcenia scen morskich przez kolejne dekady historii kinematografii.



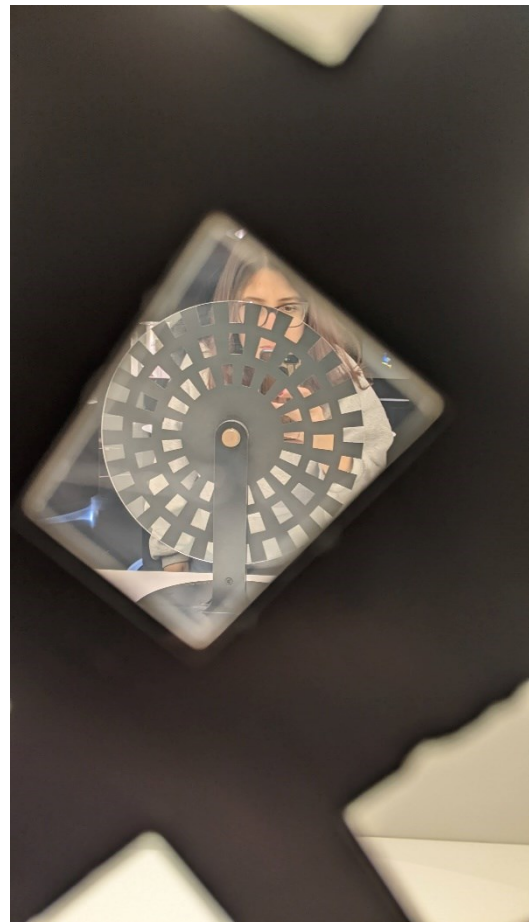
DFF ma kilka przestrzeni edukacyjnych, pozwalających na prowadzenie licznych warsztatów, skierowanych do różnych grup wiekowych. Dla zwiedzających i uczestników warsztatów została przygotowana przestrzeń z *blue screenem* pozwalająca

na wygenerowanie krótkiego filmiku, w którym zwiedzający są „wklejeni” w świat filmowy. Zespół współpracujący z edukatorami DFF prowadzi także działania poza siedzibą instytucji – w przedszkolach, szkołach i innych instytucjach kultury. Pracownicy Działu Edukacji tworzą ofertę w oparciu o schemat drabiny. Pracę rozpoczynają od przygotowania projektów dla najmłodszych widzów i po wprowadzeniu konkretnych rozwiązań przechodzą do kolejnej grupy odbiorców. Osoby senioralne i dorośli są na liście ich priorytetów w przyszłości, jednak podobnie jak w przypadku kilku poprzednich instytucji uczestniczących w projekcie, i tutaj nacisk w pierwszej kolejności kładziony jest na dotarcie z ofertą do młodszych odbiorców oferty DFF.

Wizja filmowa – Cinematic Perception

Pierwsza część ekspozycji w DFF została poświęcona technologiom prefilmowym i wczesno-filmowym. Kuratorzy podzielili przestrzeń wystawy na sześć sektorów. Każdy dotyczy innej cechy filmów, są to kolejno: ciekawość, ruch, nagrywanie, projekcja, ruchomy obraz, kino.

W każdej sekcji znajdują się oryginalne obiekty oraz interaktywne repliki wykonane na potrzeby wystawy i udostępnione zwiedzającym do użytku. W tej części ekspozycji wykorzystanie multimedialności zostało ograniczone do minimum. Wystawa w dużej części opiera się na prezentacji zasad działania licznych wynalazków np.: taxiphoto, mutoskopu, latarni magicznej, kamery obskury oraz zoetropu.



Narracja filmowa – Cinematic Storytelling

Druga część stałej ekspozycji skupia się wokół zasad języka filmu. Głównym punktem odniesienia tej części wystawy jest instalacja artystyczna *The Film Room*

prezentująca różnorodność filmowych metod ekspresji i sposobu zastosowania filmowych środków wyrazu. Trwający prawie osiemdziesiąt minut materiał filmowy stanowi dominantę architektoniczną oraz jest

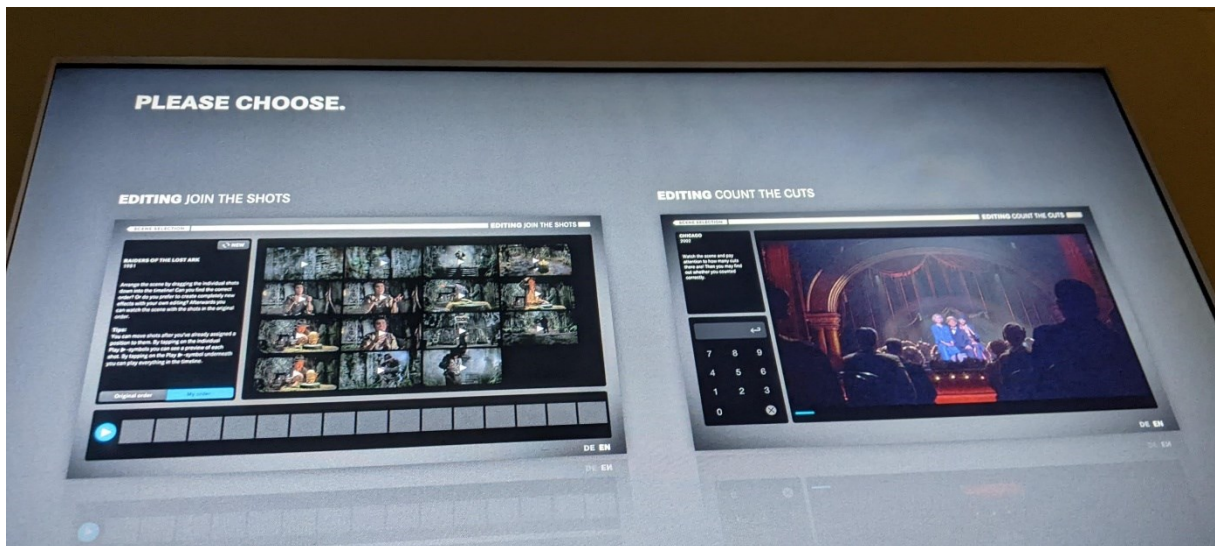


ścieżką dźwiękową całej ekspozycji. Na czterech wielkoformatowych ekranach przedstawione są fragmenty z kilkudziesięciu filmów. Immersyjny montaż i wybór różnorodnych, ale dobrze znanych fragmentów filmów, pozwala na zanurzenie się w tym doświadczeniu ekspozycyjnym i identyfikację przedstawionych powtarzalnych motywów oraz rozwiązań filmowych. Pozostała część wystawy została umieszczona „za ekranami” i stanowi prezentację kulis filmowego świata. Jej cztery segmenty przedstawiają różnorodne obiekty muzealne z zakresu obrazu, dźwięku, montażu i gry aktorskiej.

Dodatkowe przestrzenie to m.in.: *green screen*, w którym zwiedzający może zobaczyć siebie jako część trzech światów filmowych. Studio prezentuje też różne klucze oświetlenia wykorzystane w kinematografii.



Ta część stałej ekspozycji zawiera liczne rozwiązania interaktywne z wykorzystaniem multimedialnych. Aplikacje multimedialne na wystawie pozwalają na wprowadzanie zmian we fragmentach filmów. W sekcji dotyczącej dźwięku zwiedzający mogą zobaczyć znane sceny z filmu *Matrix*, reż. Lana Wachowski, Lilly Wachowski (1999) ze zmienioną ścieżką dialogową, muzyką i innymi modyfikacjami (wyciszenie dialogu, muzyki lub efektów dźwiękowych). Natomiast w sekcji montaż widzowie mają możliwość samodzielnego montażu materiałów filmowych i ułożenia ich w nowej kolejności. Jednym z zadań jest także policzenie liczby cięć, jakie zostały zastosowane w wybranych scenach. Aplikacje są uzupełnieniem prezentowanych obiektów i stanowią sposób na przekazanie wiedzy o technikach powstawania filmów oraz znaczeniu języka filmu.



MultiMediaGuide

W kasie muzeum zwiedzający mają możliwość bezpłatnego wypożyczenia przewodnika multimedialnego. Przy wybranych obiektach na wystawach pojawia się symbol urządzenia, który wskazuje na dodatkowe informacje znajdujące się w przewodniku.

MultiMediaGuide był przygotowywany w ramach projektu partycypacyjnego. Przygotowanie przewodnika trwało trzy lata i przebiegło we współpracy z trzema grupami dzieci w wieku szkolnym: pierwszą były dzieci w wieku 8-9 lat, drugą w wieku 10-13 lat i trzecią młodzież w wieku 16-18 lat. Dzieci przychodziły do Muzeum raz w tygodniu przez sześć miesięcy na specjalne warsztaty i zajęcia. Ich zadaniem była

selekcja wybranych obiektów z wystawy i przygotowanie na ich temat materiałów, które zostały umieszczone w przewodniku. Uczniowie opracowywali materiały opisowe, tworzyli krótkie nagrania o obiekcie wraz z nagraniem komentarzy, prowadzili także wywiady z różnymi osobami związanymi z obiektem. Dla przykładu, w związku z kostiumem z filmu *Obcy. Ósmy pasażer „Nostromo”*, reż. Ridley Scott (1979), uczniowie przeprowadzili wywiad z Kathrin Sundermann, konserwatorką kostiumów odpowiedzialną za doprowadzenie stroju do stanu pozwalającego na jego ekspozycję.

W późniejszym okresie przewodnik został uzupełniony o kalendarium działania instytucji, wraz z opisem wszystkich udostępnionych dla zwiedzających przestrzeni. Na wstępie zwiedzających wita wypowiedź obecnej dyrektorki DFF, Ellen Harrington, która objęła to stanowisko w 2018 roku. Przygotowana aplikacja jest łatwo dostępna. Jej obsługa nie powinna sprawiać trudności nawet średniozaawansowanym użytkownikom nowych technologii.

Tallinn: Filmimuseum

Uczestnik: Kornel Nocoń | Dział Wystaw i Projektów
Muzeum Kinematografii w Łodzi
Okres mobilności: 01.02.2023–05.02.2023

Muzeum Filmu w Tallinnie jest częścią Eesti Ajaloomuuseumist (Muzeum Historii Estonii). Znajduje się w kompleksie pałacowym Maarjamäe zbudowanym na wzniesieniu, oddalonym o kilka kilometrów od ścisłego centrum miasta. Każdy budynek został poświęcony wystawie o innej tematyce: *Take One* (Filmimuseum),



My Free Country (walka o niepodległość Estonii od XX wieku do czasów współczesnych), *Glass Makers: The History of the Estonian Glass Industry* (sztuka i wzornictwo szkła). Główną atrakcją dla dzieci jest duża przestrzeń interaktywna (zjeżdżalnie, ścianki wspinaczkowe, ekrany dotykowe, tunele) ulokowana w pałacu Maarjamäe.

Wystawę stałą w Filmimuseum tworzą dwie równoległe narracje. Pierwsza przedstawia proces realizacji filmu – od narodzin pomysłu na scenariusz, przez plan zdjęciowy, po uroczystą premierę z czerwonym dywanem. Druga narracja skupia się na prezentacji najważniejszych tytułów w historii estońskiej kinematografii. Znajduje się na niej sprzęt z zakresu techniki filmowej np. kamery, projektory oraz rekwizyty z estońskich filmów, elementy scenografii (np. do *November*, reż. Rainer Sarnet, 2017). Istotnym elementem wystawy są multimedialne stanowiska interaktywne oraz różnorodne rozwiązania wykorzystujące nowe technologie.

Twórcy wystawy dołożyli starań, aby każde pomieszczenie oferowało zwiedzającym innym zestaw nowych mediów. Sekcja prezentująca *pitching*, czyli prezentację pomysłu na scenariusz, została przedstawiona poprzez aplikację w stylu karaoke, która nagrywa wideo z głosem zwiedzającego, a następnie wysyła zmontowany materiał na wskazany adres mailowy. Inna aplikacja daje możliwość stworzenia

własnych efektów dźwiękowych do filmu. Oprócz tego zwiedzający może skorzystać z technologii takich jak: gogle VR, magnetowid z kasetami w systemie VHS, *green screen* oraz dotykowy hologram. Ścianka imitująca popularne na premierach tło zdjęć zachęca do sięgnięcia po własną „nową technologię”: aparat lub telefon. W tym miejscu zwiedzający może zrobić sobie zdjęcie („*selfie*”) na oryginalnym tle i „otagować” placówkę w mediach społecznościowych.

Drugie piętro wystawy składa się ze znacznie przeskalowanych zabawek optycznych. Latarnia magiczna mierzy ok. 1,5 metra wysokości. Część interaktywnych instalacji jest dosłownie napędzana siłą nóg zwiedzających, jak np. zabawka optyczna z pedałami roweru stacjonarnego uruchamiającego mechanizm obrazu rzutowanego na ścianę.



Dodatkowo w budynku Filmimuseum znajduje się duża sala kinowa, z której pracownicy korzystają wyłącznie w ramach wydarzeń specjalnych (np. oficjalna premiera filmu) oraz przestrzeń wystaw czasowych. W trakcie mobilności odbył się wernisaż wystawy *Goricature* opowiadająca o karykaturzyście Vello „Gori” Agori.

Wydarzeniu towarzyszyła projekcja filmu *Gori the Caricaturist*, reż. Raimo Jõerand (2022).

Z oferty oprowadzania po Filmimuseum korzystają głównie grupy przedszkolne i szkolne. Dużym zainteresowaniem cieszy się oferta edukacyjna nastawiona na tworzenie animacji poklatkowej.

Lokalizacja Filmimuseum stanowi barierę w dotarciu do innych grup odbiorców niż młodzież szkolna lub rodziny z dziećmi. Z tego powodu instytucja głównie do nich adresuje swoją ofertę. Muzeum jest oddalone od centrum Tallinna. Dość trudno dojechać tutaj komunikacją miejską (kilka przesiadek). Samo dojście do siedziby Pałacu jest poprowadzone stromymi schodami bez rampy albo schodołazu.

Muzeum w Tallinnie posiada jedną z najbardziej multimedialnych i interaktywnych wystaw spośród wszystkich odwiedzonych w ramach projektu instytucji.

Filmimuseum: aplikacje i nowe technologie na wystawie

Każde pomieszczenie w Filmimuseum opowiada historię konkretnych aspektów powstania filmu pełnometrażowego. We wszystkich salach znajdują się urządzenia multimedialne oferujące oryginalne aplikacje, które poprzez krótką grę, w popularno-naukowy sposób tłumaczą tematykę pomieszczenia. Na szczególne uznanie zasługuje kreatywność, z jaką twórcy podeszli do programów oraz aranżacji stanowisk. Każda aplikacja ma oryginalne zasady oraz indywidualny sposób sterowania (*gameplay*). W niektórych przypadkach brak instrukcji znacznie utrudnia użytkowanie multimedialnych.

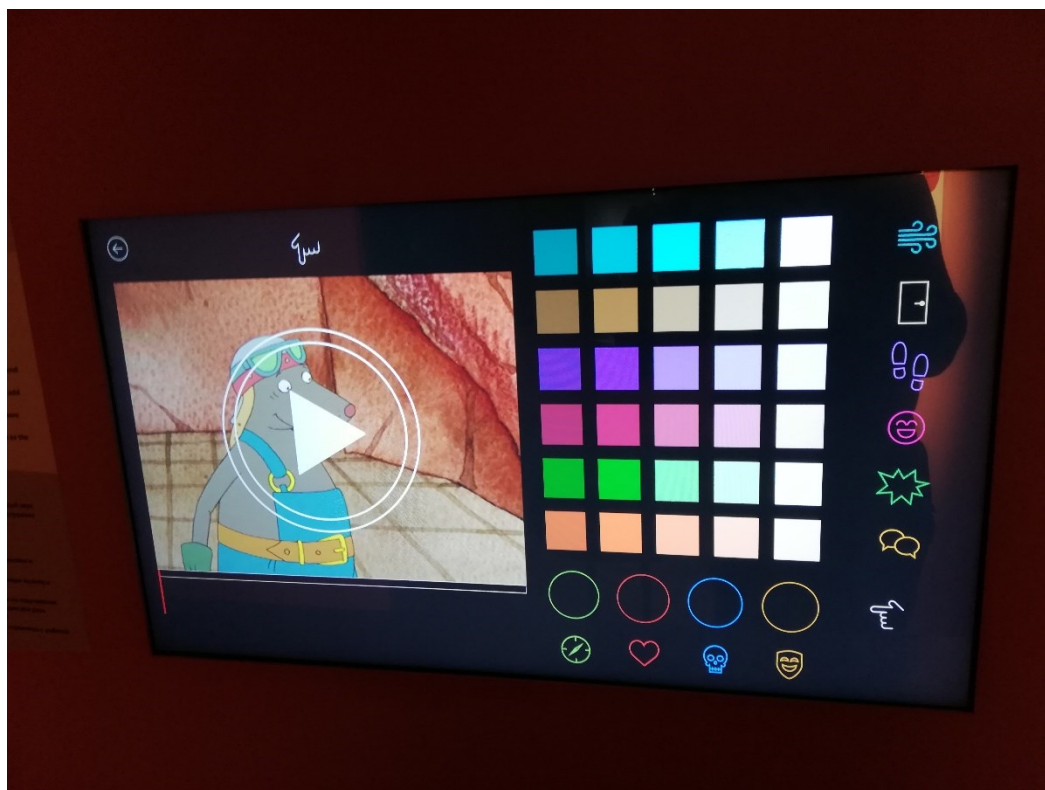
Zwiedzający mogą m.in. nagrać karaoke symulujące *pitching* scenariusza filmowego. Tutaj *design* stanowiska i zasady działania aplikacji są czytelne. Ekran wyświetla tekst zmieniający kolor w miarę upływu piosenki, w tle można zobaczyć profesjonalny materiał filmowy nakręcony specjalnie na potrzeby



aplikacji. Zwiedzający wybierają jeden spośród trzech materiałów audiowizualnych z różnymi wariantami piosenek. Dodatkowo do instalacji zamontowano mikrofon. Tak skonstruowane stanowisko jest czytelne w zakresie wymaganej interakcji oraz jej efektów. Gotowy materiał filmowy z nagraniem śpiewem można przesłać na wskazany przez zwiedzającego adres e-mail.

Niestety, zasady działania aplikacji w kolejnych pomieszczeniach bywają trudne do zrozumienia. Niektóre z nich mają liczne klawisze przywodzące na myśl arkadowe automaty do gry z końca XX wieku. Chociaż każdy klawisz został podpisany uniwersalnym piktogramem, to jednak zrozumienie sterowności i zasad działania niektórych aplikacji bywa trudne.

Program do montażu dźwięku oferuje możliwość nagrania ścieżki dźwiękowej do jednego z czterech fragmentów filmowych. Szeroką paletę dźwięków oznaczono różnokolorowymi kwadratami, a użytkownik aplikacji musi więc najpierw zapamiętać 30 odgłosów, następnie zastosować je w materiale wideo. Nie ma miejsca na pomyłkę. Odtwarzacza nie można też „zapauzować” w wybranym momencie. Zwiedzający musi zatem nagrać całą ścieżkę dźwiękową w całości. Stanowisko z pozoru wydaje się łatwe w obsłudze, ale wykonanie na nim wskazanego zadania okazuje się bardzo trudne.



Oprócz nowych technologii dostępnych na wystawie, przedstawiciele Filmimuseum sugerują sięgnięcie po własny sprzęt multimedialny np. smartfon z aparatem. Zwiedzający może zrobić sobie zdjęcie w replice kostiumu wykorzystanego w estońskim filmie albo sfotografować się na tle czerwonego dywanu. Włączenie w wystawy możliwości użycia własnych urządzeń zmniejsza ryzyko trudności i pomyłki w obsłudze zaproponowanej przez muzeum stanowisk interaktywnych.

Porto: Serralves / Casa do Cinema Manoel de Oliveira

**Uczestniczki: Dominika Ogłaska | Dział Edukacji i Kultury Filmowej;
Zuzanna Woźniak | Dział Wystaw i Projektów Muzeum Kinematografii w Łodzi**
Okres mobilności: 26.04.2023–30.04.2023

Muzeum Sztuki Współczesnej Serralves jest instytucją działającą od 1989 roku w zakresie sztuki współczesnej, architektury, kina oraz środowiska. Ścisłe współpracują z portugalskimi i międzynarodowymi artystami. Kolekcja Serralves obejmuje obecnie ponad 4300 dzieł, z których ponad 1700 jest własnością Fundacji Serralves, a pozostałe 2600 eksponatów, pochodzi z różnych kolekcji prywatnych i publicznych. Muzeum prezentuje liczne wystawy czasowe, a w niedalekiej przyszłości przedstawi również nową wystawę stałą. Jest także jedną z najczęściej odwiedzanych placówek muzealnych w Portugalii, gdzie zwiedzający mają szansę pospacerować po rozległym terenie parku, w którym mieści się instytucja, odwiedzić główną siedzibę Muzeum, zagościć w Casa de Serralves, domu pierwszych właścicieli całego kompleksu, czy zagłębić się w świat kina, zapoznać się z kolekcją Casa do Cinema.

Casa do Cinema to oddział działalności Serralves w całości dedykowany twórczości i kolekcji osobistych pamiątek reżysera Manoela de Oliveiry. Utworzony w 2019 roku dotyczy artysty, który tworzył przez ponad osiemdziesiąt cztery lata. Manoel de Oliveira pierwszy film reżyserował jeszcze w epoce kina niemego, natomiast jego ostatnie dzieło miało premierę w 2014 roku.

Ekspozycja o twórczości reżysera stanowi obecnie jedyną stałą ekspozycję w Serralves (poza ogrodem, który jest



odrębną dziedziną działalności instytucji). Wystawa, umieszczona na pierwszym piętrze nowo wyremontowanego pawilonu, jest niedużą prezentacją najważniejszych nagród i osobistych pamiątek reżysera. Dodatkowo zamieszczono na niej wideowall, który pozwala na przejrzenie skanów ogromnej części kolekcji. Głównym elementem wystawy jest instalacja wideo prezentująca osobne eseje wizualne na temat trzech filmów z dorobku artystycznego twórcy. Filmy są wyświetlane symultanicznie na czterech ekranach wielkoformatowych.

Na parterze pawilonu znajduje się przestrzeń wystaw czasowych. Podczas wyjazdu w ramach mobilności prezentowano w niej wystawę stworzoną jedynie z materiałów archiwalnych przekazanych przez Manoela de Oliveirę. Regały z archiwum stały się gablotami ekspozycyjnymi pokazującymi, ile materiałów i jaki charakter mają obiekty wchodzące w skład kolekcji reżysera. Na wystawie można było zobaczyć pierwszy komputer stacjonarny, ale także segregatory osobistych fotografii, notatek czy nagrody filmowe.

Serralves jest instytucją o bardzo szerokim profilu edukacyjnym, pobudzającą zainteresowanie różnych odbiorców, proponującą zajęcia dla grup zorganizowanych, począwszy od dzieci w wieku przedszkolnym, poprzez młodzież szkolną i dorosłych, aż do osób w wieku senioralnym. Indywidualni odbiorcy mogą uczestniczyć w bogatym i różnorodnym programie aktywności m.in. w zwiedzaniu z przewodnikami, warsztatach rodzinnych, wykładach czy spotkaniach z twórcami. Instytucja organizuje również szereg programów edukacyjnych.

Casa do Cinema Manoel de Oliveira kieruje swoją ofertę edukacyjną do wszystkich grup wiekowych, przyciągając



głównie uwagę osób dorosłych i seniorów ze względu na prezentowaną na wystawach tematykę. Instytucja ma do dyspozycji audytorium dla pięćdziesięciu dziewięciu widzów, gdzie organizuje cykl spotkań: *Niedziela w kinie: Casa do Cinema Manoel de Oliveira* i *Kino portugalskie 1*. W ramach programu prezentowane są – opatrzone komentarzem – przeglądy kina rodzimego, które korespondują z twórczością reżysera. Seanse te przyciągają liczną publiczność i są dostępne zarówno w oryginalnej wersji językowej, jak i z napisami w języku angielskim. Audytorium jest również przestrzenią wykorzystywaną przez edukatorów Casa do Cinema w zajęciach edukacyjnych – lekcjach, warsztatach. Dodatkową przestrzenią edukacyjną są w pełni wyposażone dwie sale zajęciowe. Każde z wymienionych miejsc jest dostosowane dla osób z niepełnosprawnością ruchową, zapewnia podjazdy i windy.

Nowe technologie

Na niewielkiej przestrzeni wystawienniczej w Casa do Cinema Manoela de Oliveira znalazło się miejsce dla nowych mediów. W przestrzeni wystawy stałej, na piętrze pawilonu zamontowano dwa multimedia przedstawiające niecodzienne podejście do filmografii Oliveiry. Odwiedzający wystawę stałą mogą skorzystać



z interaktywnego wideowalla. Urządzenie prezentuje pięćdziesiąt produkcji filmowych Oliveiry i zachęca do podróży obejmującej ponad osiem dekad twórczość reżysera. Medium zostało zorganizowane według chronologii, prezentuje sekwencje filmowe, fotografie, dokumenty czy rysunki odnoszące się do każdego tytułu w dorobku portugalskiego twórcy. Szeroki wybór archiwaliów pozwala zauważyć przerwy w twórczości czy wpływy modnych nurtów na kształt jego filmografii. Wideowall jest

intuicyjny w obsłudze oraz dostępny dla osób w wieku senioralnym, pozwala na eksploracje w dwóch wersjach językowych: portugalskiej i angielskiej, oraz umożliwia powiększenie przedstawianych treści na ekranie.

Warsztaty: *I AM 25 YEARS OLD*

I AM 25 YEARS OLD to międzypokoleniowy projekt edukacyjny realizowany przez edukatorów współpracujących z Serralves. Projekt jest prowadzonych na przedmieściach Porto. W każdej z miejscowości, w której odbywają się warsztaty, prowadzący realizują cykl trzydziestu trzech spotkań: jedenaście spotkań z seniorami mieszkającymi w domu opieki, jedenaście spotkań z młodzieżą w domu dziecka oraz jedenaście spotkań, w których młodzież spotyka się z seniorami pod okiem edukatorów prowadzących projekt. Zadaniem seniorów jest podzielenie się historiami z lat młodości. Wspomnienia są rejestrowane i odsłuchiwane przez młodzież oraz pozostałych seniorów biorących udział w projekcie. Edukatorzy prowadzący projekt wytłumaczyli, że dla wielu starszych osób zaangażowanych w projekt jest to pierwsza okazja w życiu, żeby zobaczyć siebie samego na nagraniu. Młodzież, biorąca udział w projekcie, uczy się w trakcie m.in. sprzętu filmowego i obsługi programów do montażu filmów. Podczas warsztatów dzieci nagrywają także własne fragmenty filmu. Głównym założeniem projektu jest przedstawienie relacji pomiędzy pokoleniami przy użyciu nowych technologii. Efektem końcowym projektu będzie pięciominutowy film stanowiący podsumowanie wspólnej drogi i opowieści, która powstała w wyniku prowadzonych warsztatów.

Podczas obserwacji warsztatów zwraca uwagę chęć seniorów do aktywnego uczestnictwa w prowadzonych działaniach. Uczestnicy zainteresowani nową technologią wykorzystywaną podczas warsztatów chętnie dzielą się swoimi opowieściami i słuchają wzajemnie opowiadanych historii. Prowadzenie warsztatów mających na celu połączenie tak odmiennych grup wiekowych, przy dodatkowym wykorzystaniu technologii, jest bardzo interesującym pomysłem, który ma potencjał na wypracowanie naprawę interesujących wniosków.

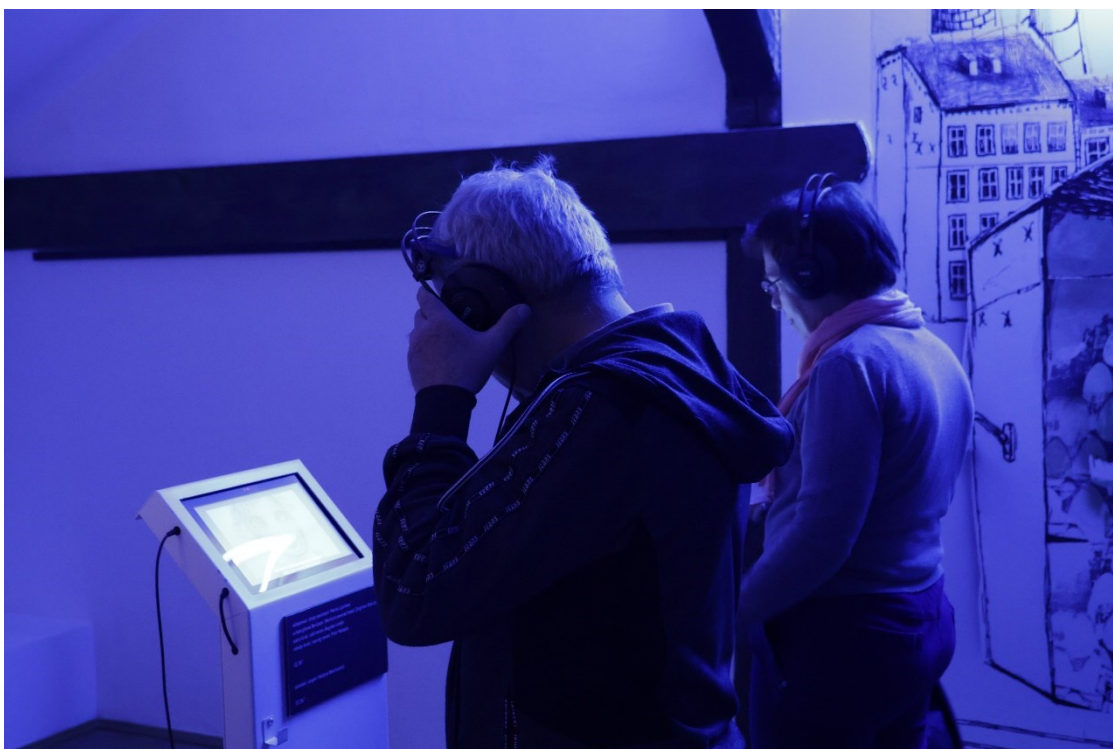
Rozdział 2: Obserwacje i wnioski wyciągnięte z warsztatów dla seniorów

Warsztaty: *Na ścianie i na ekranie*

Bazując na doświadczeniu zebranym w trakcie mobilności, 18 maja 2023 roku zorganizowaliśmy w Muzeum Kinematografii w Łodzi warsztaty *Na ścianie i na ekranie*. Wydarzenie odbyło się na wystawie stałej *Łódź filmowa* oraz wystawie czasowej *Mariusz Wilczyński. Zabij to i wyjedź z tego miasta*. Jego podstawą była edukacja seniorów do korzystania z nowych technologii na ekspozycjach. Narzędziem nauki stały się interaktywne urządzenia dostępne na wystawie.

Dominującą grupą wiekową, która wzięła udział w zajęciach, były osoby w przedziale 60-70 lat. W warsztatach uczestniczyło 14 seniorów i senierek.

Wydarzenie poprzedzała ankieta zbierająca informacje od uczestników na temat ich znajomości nowych technologii i częstotliwości korzystania z nich. Zdajemy sobie sprawę, że grupa badawcza złożona z 14 respondentów nie jest reprezentatywna. Daje jednak wgląd w podejście seniorów (zamieszkujących duże miasto – Łódź) do nowych technologii. Demaskuje ich oczekiwania względem intermedialności wystaw muzealnych.



Seniorzy jednogłośnie zadeklarowali, że mają na co dzień styczność z nowymi mediami. 11 osób potwierdziło posiadanie laptopów; 9 korzysta ze smartfonów albo iPhone'ów. Równie popularnym urządzeniem wśród respondentów jest telewizor typu Smart TV (7 respondentów). Wiedzę na temat używania technologii czerpią najczęściej od bliskich (10 głosów), z instrukcji dołączonej do sprzętu (8 osób) oraz materiałów instruktażowych dostępnych w Internecie (6 osób). Niewielka grupka seniorów i seniorek (5 osób) już wcześniej brała udział w zajęciach dedykowanych korzystaniu z nowych technologii.

W trakcie warsztatów oprowadziliśmy seniorów po wystawie stałej i czasowej, prezentując każdy rodzaj interaktywnych urządzeń w ofercie muzeum. W przypadku stołów multimedialnych seniorzy zostali poproszeni o odnalezienie kilku informacji na różnych kartach aplikacji. Pomocna okazała się prezentacja funkcji dostępnych w interaktywnym medium. Dzięki temu wszystkie informacje z zadania (np. dopasowanie wydarzenia do daty z kalendarium) zostały poprawnie odnalezione. Seniorzy czuli się pewnie, ponieważ obok znajdowała się osoba, która mogła im pomóc w razie pomyłki lub zagubienia. Początkowa nieufność szybko przerodziła się w zainteresowanie technologiami. Uczestnicy warsztatów samodzielnie podchodzili do



urządzeń (m.in. tabletów), nawet tych, które nie były uwzględnione w scenariuszu zajęć. Próbowali wejść z nimi w interakcję. Co więcej, korzystali z nich w poprawny sposób.

Zauważyliśmy, że dużym utrudnieniem dla osób w wieku senioralnym jest brak instrukcji przy urządzeniach multimedialnych, która skrótowo tłumaczyłaby najważniejsze opcje dostępnych aplikacji. Niektóre ikony w *playerach* odtwarzających fragmenty filmów były nieczytelne dla części oprowadzanej grupy. Szczególnie niewygodne okazały się opcje związane z otwieraniem okna odtwarzacza oraz przesuwaniem skanów obiektów na boki. Przyzwyczajenie tej grupy konsumentów nowych technologii sprowadza się więc do oglądania wyświetlanych treści, a nie do wchodzenia z nimi w interakcję.

Wyniki ankiet ewaluacyjnych przeprowadzonych na koniec warsztatów świadczą, że 10 seniorów i seniorek pozyskało nową wiedzę w zakresie korzystania z nowych technologii. Jeszcze bardziej satysfakcjonująco prezentuje się odpowiedź na pytanie, czy warsztaty zachęciły uczestników do korzystania z urządzeń interaktywnych na wystawach muzealnych. Tutaj otrzymaliśmy 100% pozytywnych opinii.



Kwestia korzystania z nowych technologii może być drażliwa dla seniorów i seniorek, którzy nie chcą być wykluczeni ze świata rozwijających się mediów. Jedną z uwag w ankietach końcowych brzmiała: „Nowe technologie są powszechnie stosowane (laptop, smartphone) i nie jest to zupełna nowość”. Z drugiej strony zauważyliśmy nieufność, może nawet lęk w korzystaniu z ekranów dotykowych oraz aplikacji multimedialnych wśród większości uczestników warsztatów.

Warsztaty: *Cisza na planie*

Kolejnym wydarzeniem zorganizowanym w ramach projektu Erasmus+ były zajęcia dla seniorów w zakresie nagrywania ścieżki dźwiękowej do fragmentu filmu. Z uwagi na ograniczoną przestrzeń sali warsztatowej, grupa miała ograniczoną liczbą uczestników do pięciu osób. W warsztatach wzięły w udział cztery seniorki w przedziale wieku 60–70 lat i jedna seniorka w przedziale wieku 70–80 lat.



Zajęcia miały miejsce w przestrzeni edukacyjnej Muzeum Kinematografii w Łodzi – studiu dźwiękowym. Ze względu na znajdujące się tam skomplikowane w obsłudze multimedia, studio jest dostępne dla uczestników warsztatów wyłącznie pod opieką edukatora.

Seniorki najpierw zobaczyły fragment filmu na ekranie. Wideo było prezentowane w dwóch wariantach – niemych oraz wzbogaconych demonstracyjną ścieżką dźwiękową. Dzięki temu uczestniczki poznawały cel warsztatów oraz ich sugerowane efekty. Następnie edukator udostępnił przedmioty pasujące do charakterystycznych dźwięków, które należało nagrać przy pomocy kilku mikrofonów. To mikrofon stanowił prostą technologię, z którą uczestniczki najczęściej wchodziły w bezpośrednią interakcję w trakcie warsztatów.

Możliwość tworzenia odgłosów otoczenia (np. stukotu końskich kopyt) okazała się atrakcyjna dla seniorek, które nie miały wcześniej styczności z taką technologią.

Multimedia obudziły ich kreatywność. Seniorki nie obawiały się korzystania z nowych technologii. Przeciwnie, znane multimedia pozwoliły im eksperymentować z pozyskiwaniem dźwięków. „Wklejenie” nagranych odgłosów do filmu umożliwił program FL Studio Team. Ze względu na wysoki poziom zaawansowania aplikacji, jej obsługą zajmował się edukator, który komunikował grupie kolejne etapy instalowania dźwięku i tworzenia kompletnego fragmentu filmowego.



Zajęcia zostały odebrane pozytywnie, co potwierdzają oceny zamieszczone w ankiecie końcowej. Wszystkie seniorki zadeklarowały, że uzyskały nową wiedzę w zakresie korzystania z technologii. Pojawiły się nawet głosy proszące o kolejną edycję *Ciszy na planie* przeznaczoną wyłącznie dla osób w wieku senioralnym. Co ciekawe, aż dwie uczestniczki podały prywatny adres e-mail, na który został wysłany film z gotową ścieżką dźwiękową stworzoną w trakcie zajęć.

Rozdział 3: Nowe technologie na wystawie muzealnej jako narzędzie edukowania seniorów – dobre praktyki

Ilość nowych technologii na wystawach muzealnych determinuje zwykle profil odbiorców danej placówki. W praskim NaFilm stanowiska interaktywne dominowały nad klasyczną ekspozycją nastawioną na prezentację obiektów. W estońskim Filmimuseum liczba nowych mediów okazała się proporcjonalna wobec ilości materialnych artefaktów kinematografii (np. kamery, rekwizyty). Stanowiła przy tym dominantę narracyjną wystawy. Obie instytucje przodowały w wykorzystaniu nowych technologii na wystawach stałych na tle pozostałych miejsc, odwiedzonych w ramach projektu. Obie instytucje jako jedyne deklarowały większe zainteresowanie swoją ofertą wśród osób młodych lub dziecięcych grup zorganizowanych niż wśród seniorów.

Pozostałe muzea odwiedzone w ramach projektu wskazują, że ich stałą grupą odbiorców są seniorzy, a główną trudnością w promowaniu placówki stanowi dotarcie z ofertą do osób młodszych. To jeden z powodów, dla których Deutsche Kinemathek zdecydowała się na realizację aplikacji „On Set – Film in Berlin”.

Wniosek wyciągnięty z tej pobieżnej diagnozy wskazuje, że twórcy europejskich wystaw kierują nowe technologie najczęściej do osób młodych. Projektując aplikacje i interfejsy odtwarzaczy multimedialnych, rzadko zastanawiają się nad ich dostępnością dla seniorów. Z drugiej strony proponują zajęcia edukacyjne bazujące na nowych technologiach. Te również rzadko zostają skierowane wyłącznie do grup senioralnych.

W dalszej części podręcznika dobrych praktyk przedstawimy nasze obserwacje i doświadczenia stanowiące efekt dziewięciu mobilności do placówek muzealnych w całej Europie. Wymienimy wszystkie sposoby edukowania seniorów poprzez nowe technologie, które udało nam się zaobserwować w trakcie badań. Opiszemy również dobre praktyki w sposobie projektowania stanowisk interaktywnych w kontekście ich dostępności dla osób w wieku senioralnym.

Nowe technologie na wystawach muzealnych

Audioprzewodnik

Podstawowym wyposażeniem większości muzeów w zakresie nowych technologii jest audioprzewodnik. Urządzenie zwykle wydawane jest przy kasach, co stanowi duże udogodnienie dla zwiedzających. Osoba wypożyczająca audioprzewodnik ma zatem styczność z pracownikiem muzeum (kasjerem), który może wyjaśnić zasady działania sprzętu. W przypadku Deutsche Kinemathek stanowisko kasjera ma na wyposażeniu wersję demonstracyjną urządzenia z przyciskiem stanowiącym kopię tych z wystawy. Użytkownik może zatem w łatwy i przystępny sposób poznać ich zasady działania.

Instrukcja obsługi

Instrukcja obsługi urządzenia jest kluczowa dla jakości interakcji z multimediami na wystawach. Pomaga oswoić się z nową technologią, zrozumieć jej zasady działania, przełamać bariery dzielące użytkownika od cyfrowego medium. Ma to jeszcze większe znaczenie, jeśli twórcy proponują zwiedzającym aplikację z grami (np. multimedia na wystawie w Tallinnie). Instrukcja może wyświetlać się w formie zapętłonego materiału wideo na osobnym ekranie (zabawki optyczne w Eye: Film Museum), poprzedzać aktywność w aplikacji („On Set – Film in Berlin” w Deutsche Kinemathek) albo stanowić klasyczny podpis składający się z tekstu i ikon (stanowisko do animacji w NaFilm). Błędne jest zakładanie, że użytkownik – zwłaszcza osoba w wieku senioralnym – sama domyśli się, w jaki sposób korzystać z urządzenia. Z tego powodu szczególnie skomplikowane multimedia dostępne są wyłącznie pod okiem koordynatorów z placówki w ramach warsztatów edukacyjnych (np. studio filmowe w Cinémathèque Française).

W tym kontekście, dla seniorów nieczytelne są kody QR umieszczone na wystawach. Jeśli pracownicy podejmą decyzję o ich wykorzystaniu, powinni zamieścić instrukcję wyjaśniającą działanie kodów QR.

Spójność aranżacyjna

Projektując wystawę, należy pamiętać o zachowaniu konsekwentnych zasad aranżacyjnych. Takie wnioski wysunęliśmy po warsztatach *Na ścianie i na ekranie*. Wszystkie tablety znajdujące się na wystawach stałych, posiadające funkcję dotykowego ekranu, zostały umieszczone w białych stojakach. Taki sam sprzęt w identycznej obudowie został również zamontowany na wystawie czasowej *Mariusz Wilczyński. Zabij to i wyjedź z tego miasta* z tą drobną różnicą, że tam wyłączyliśmy funkcję dotykowego ekranu, a materiał umieściliśmy w zapętleniu. Seniorzy, przyzwyczajeni do zasad panujących na poprzednich piętrach wystawy, mylnie próbowali wejść w interakcję z tabletami. Podobne wyzwania towarzyszą każdej wystawie dzielącej multimedia na interaktywne ekrany oraz klasyczne monitory, które tylko wyświetlają materiały audiowizualne (np. wystawa o niemieckiej telewizji w Deutsche Kinemathek).

Tutaj uwidacznia się podział na najmłodszych odbiorców wystaw, którzy próbują wejść w interakcję z każdym wyświetlaczem oraz najstarszych, którzy zwykle traktują ekrany jako stały element przestrzeni niewymagający od nich żadnej ingerencji. Tym spostrzeżeniem podzieliło się wielu pracowników ekspozycji w odwiedzonych przez nas muzeach.

Uwzględniając potrzeby różnych organizacji, dobrą praktyką w stosowaniu nowych mediów na wystawach stałych jest odnoszenie się do wiedzy i kompetencji odbiorców. Projektant powinien rozważyć, czy dotykowy interfejs stanowi uniwersalną technologię dla wszystkich grup wiekowych. Alternatywnym rozwiązaniem jest wykorzystanie klasycznych przycisków umożliwiających wejście w interakcję z urządzeniem oraz wykonanie czynności na ekranie (np. quiz i stanowiska do odsłuchu w Eye, aplikacje w Filmimuseum).

Piktogramy – język uniwersalny

Niezwykle ważne jest opatrzenie stanowiska interaktywnego albo aplikacji odpowiednią ikonografią towarzyszącą nowym mediom, nawiązującą do symboliki znanej z innych urządzeń. Dla przykładu trójkąt równoboczny symbolizuje funkcję „play” („odtwarzaj”), równoległe linie oznaczają „pauzę”, z kolei kwadrat reprezentuje opcję

„stop”. Graficzne ikony są uniwersalnym symbolem działającym ponad barierami językowymi albo doświadczeniami różnych grup wiekowych.

Z drugiej strony warsztaty *Na ścianie i na ekranie* udowodniły nam, że nie wszystkie symbole umieszczone w aplikacjach są czytelne dla seniorów. Szczególnie trudności pojawiły się w trakcie powiększania okna *playera* i jego zamykania. Ikona nie była intuicyjna. W takich sytuacjach sugerujemy zastosowanie podpisu funkcji (najlepiej w kilku wersjach językowych) albo zamieszczenie instrukcji obsługi przy urządzeniu.

Dostępność stanowisk multimedialnych

Równie istotna jest aranżacja sprzętu multimedialnego na wystawach. Z naszych obserwacji wynika, że aplikacje poszerzające doświadczenie zwiedzania wystawy powinny składać się z krótkich materiałów audiowizualnych. Czas wyświetlania wideo albo uczestnictwo w interaktywnych grach nie może przekraczać pięciu minut. Przykładem dobrych praktyk w tym zakresie jest krótkometrażowa zawartość multimedialna w Cinémathèque Française. Równocześnie dobrze byłoby gdyby stanowisko multimedialne lub miejsce wyświetlania projekcji przewidywało miejsce do siedzenia. W ten sposób osoby w wieku senioralnym mają przestrzeń do odpoczynku. Ich predyspozycje fizyczne przestają wpływać na długość korzystania z nowych technologii. Dobrym przykładem takich praktyk są miejsca do siedzenia przy wielkoformatowych projekcjach na wystawach czasowych *Fiona Tan. Mountains and Molehills* oraz *Werner Herzog*. Siedzisko nie musi stanowić integralnego elementu stanowiska multimedialnego. Deutsche Kinemathek stosuje krzesła typu „laska”, wypożyczane bezpłatnie przy wejściu na wystawę, które można rozłożyć w dowolnym miejscu (np. przed ekranem dotykowym z aplikacją o efektach specjalnych w *Metropolis*). Równie istotna jest lokalizacja ekranu. Monitor nie może znajdować się zbyt wysoko. Dostępność do urządzenia musi być łatwa dla każdej grupy zwiedzających.

Aplikacje multimedialne powinny posiadać też zainstalowaną opcję zmiany wielkości liter oraz możliwość odwrócenia kolorów. Dzięki temu stają się dostępne dla dużej grupy odbiorców, w tym również dla seniorów.

Podsumowanie

Wiele instytucji biorących udział w projekcie Erasmus+ traktuje nowe technologie jako suplement klasycznej ekspozycji – narzędzie mające na celu dopełnienie treści wystawy w atrakcyjny sposób (np. wideowall w Muzeum Sztuki Współczesnej Serralves). Innym razem multimedia umilają oczekiwanie na seans albo oprowadzanie, jak ma to miejsce w amsterdamskim Eye (stanowisko *Eye Listen*).

Każdorazowo, planując umieszczenie nowych mediów w przestrzeni muzeum, należy pamiętać, że walory rozrywkowe sprzętu i aplikacji nie powinny przyćmić ich dostępności oraz intuicyjnego sposobu działania dla użytkowników w każdym wieku. Dobrą praktyką w procesie montażu technologii na ekspozycji jest wydzielenie budżetu na ich konserwację i wsparcie techniczne. Należy również pamiętać, że postęp techniczny szybko dezaktualizuje stopień nowoczesności niektórych mediów, o czym przekonali się pracownicy DFF we Frankfurcie nad Menem.

Co ciekawe, kuratorzy i projektanci częściej wykorzystują nowe technologie na wystawach czasowych niż na ekspozycjach stałych. Doskonałym tego przykładem jest *Werner Herzog* w Deutsche Kinemathek – wystawa wypełniona była różnymi rodzajami nowych mediów, które pełniły rolę głównego nośnika treści na ekspozycji. Obiekty i eksponaty tylko dopełniały zawartość multimedialnych. *RAPTURE OF THE DEEP. FILM UNDER WATER* w DFF we Frankfurcie nad Menem składała się wyłącznie z ekranów wyświetlających atrakcyjny materiał wideo. Na wystawie *Fiona Tan. Mountains and Molehills* materiały audiowizualne dominowały nad fizycznymi eksponatami.

Dobre praktyki w wykorzystywaniu nowych technologii na wystawach muzealnych:

- Najczęściej stosowane urządzenia na danej wystawie (np. audioprzewodniki) powinny zawierać wersję demonstracyjną, na której kadra tłumaczy zasady działania sprzętu.
- Przy każdej aplikacji, nowej technologii i stanowisku multimedialnym musi znajdować się instrukcja obsługi:
 - napisana w co najmniej dwóch językach;
 - powinna zawierać graficzną reprezentację tłumaczonych zasad;

- powinna zostać napisana prostym językiem.
- Jeśli muzeum zdecyduje się wykorzystać kody QR na wystawie, musi wytłumaczyć zasady ich działania.
- Osoby korzystające ze skomplikowanych multimedialnych powinny znajdować się pod opieką pracowników muzeum.
- Pamiętaj o konsekwencji w aranżowaniu stanowisk multimedialnych (np. urządzenia z identycznymi aplikacjami powinny być umieszczone w takich samych / podobnych meblach).
- Zadbaj, by każde stanowisko multimedialne było wyposażone w siedzisko.
- Jeśli muzeum naprzemiennie stosuje ekrany dotykowe i monitory, musi wyraźnie zaznaczyć ich funkcje (np. „zakaz dotykania” przy monitorach z wyłączoną funkcją dotyku).
- Postaraj się, aby nowe technologie były uniwersalne w obsłudze – ekrany dotykowe mogą zostać zastąpione np. monitorami z klasycznymi przyciskami.
- Stosuj uniwersalny język – np. piktogramy lub inną grafikę tłumaczącą zasady działania mediów na wystawie.
- Materiały wideo w aplikacjach i na ekranach, treści w stanowiskach multimedialnych nie powinny przekraczać 3-5 minut.
- Aplikacje muszą być wyposażone w opcję zmiany wielkości liter oraz odwrócenie kolorów.

Nowe technologie jako narzędzia edukowania seniorów

Edukacja stanowi jeden z najważniejszych filarów działalności muzeów. Pracownicy placówek na całym świecie organizują warsztaty dla osób w różnym wieku albo oprowadzają zainteresowanych po wystawach. Co ciekawe, tylko jedno miejsce (Muzeum Sztuki Współczesnej Serralves) spośród wszystkich instytucji przyjmujących uczestników, biorących udział w projekcie Erasmus+, miało zajęcia adresowane wyłącznie do osób w wieku senioralnym. Pozostałe muzea oferowały warsztaty dla „osób dorosłych” bez wyszczególnienia konkretnych grup wiekowych.

Warsztaty stacjonarne i objazdowe

Popularnym programem edukacyjnym w licznych instytucjach były warsztaty z tworzenia animacji poklatkowej przeznaczone dla dzieci, młodzieży oraz kadry edukacyjnej. Aktywność wymusza sięgnięcie po nowe technologie w celu rejestracji i montażu filmu. Różne podejście do multimediiów w ramach prowadzonych warsztatów pozwoliła podzielić zajęcia na dwie kategorie – możliwe do przeprowadzenia wyłącznie w placówce ze względu na dostęp do technologii (np. tworzenie animacji poklatkowej w NaFilm) oraz edukację mobilną. Uczestnicy warsztatów prowadzonych przez Deutsche Kinemathek pobierają aplikację na prywatne urządzenie, dzięki temu zajęcia mogą odbyć się w dowolnej przestrzeni (np. szkoła).

Perspektywa prowadzenia działań edukacyjnych poza siedzibą może być jedną z odpowiedzi na trudności w zachęcaniu seniorów do udziału w prowadzonych przez muzea działaniach edukacyjnych. Przedstawiciele niektórych muzeów wskazywali, że lokalizacja placówki i jej oddalenie od centrum stanowi poważny problem dla seniorów, dlatego ci rzadziej korzystają z ich oferty. Organizacja zajęć w domach spokojnej starości, świetlicach miejskich albo parafiach pozwala na aktywizację i edukację osób starszych. Instytucja organizująca powinna udostępnić sprzęt, na którym będą prowadzone warsztaty. Innym rozwiązaniem jest praca na aplikacjach mobilnych opublikowanych w sieci w wolnym dostępie, możliwych do pobrania na dowolny telefon albo tablet uczestnika warsztatów.

Doskonałym przykładem takich praktyk jest *I AM 25 YEARS OLD* realizowane przez edukatorów z Muzeum Sztuki Współczesnej Serralves, którzy organizują

warsztaty poza granicami Porto, w sąsiednich miejscowościach. Ich działania zwiększają terytorialny zasięg pracy instytucji, poszerzają rozpoznawalność placówki oraz docierają z ofertą edukacyjną w rejony o utrudnionym dostępie do kultury.

Coraz więcej seniorów korzysta z nowych technologii np. w trakcie wideo-rozmów z rodziną. Alternatywą wobec mobilnych zajęć edukacyjnych są warsztaty prowadzone online. Naszym zdaniem, takie rozwiązanie sprawdza się w przypadku prowadzenia wykładów albo spotkań problemowych, które nie wymagają od uczestnika interakcji z nowoczesną technologią inną niż laptop lub smartfon.

Rola osoby prowadzącej warsztaty

Edukator przeprowadzający zajęcia z wykorzystaniem nowych mediów gwarantuje poczucie bezpieczeństwa i wsparcie osobom, które na co dzień nie mają styczności z zaawansowanymi technologiami. W trakcie prowadzenia warsztatów *Na ścianie i na ekranie* zauważyliśmy początkowy lęk i nieufność seniorów wobec urządzeń multimedialnych na wystawie. Dzięki odpowiedniemu podejściu – cierpliwości i dokładnemu wyjaśnieniu zasad działania multimediiów – udało się rozwiązać większość obaw uczestników i uczestniczek.

Osoby w wieku senioralnym boją się, że nie posiadają odpowiednich kompetencji do obsługi sprzętu lub niechcący go uszkodzą. Odpowiednie wprowadzenie do zajęć – wyznaczenie celu warsztatów oraz dokładne wyjaśnienie zasad działania urządzeń – daje komfort uczestnikom. Edukator powinien wydawać jasne i precyzyjne polecenia; przeznaczyć więcej czasu na prowadzenie zajęć niż w przypadku młodszych uczestników. Akcje podjęte przez edukatora na ekranie komputera (np. montaż animacji poklatkowej) powinny być komentowane na głos, aby uczestnicy mogli zapoznać się z podjętymi przez niego działaniami.

Dzięki wskazanym predyspozycjom prowadzącego, seniorzy mogą wziąć udział w każdym rodzaju warsztatów – zarówno takich, w którym urządzenie multimedialne jest traktowane wyłącznie jako narzędzie, jak i zajęciach nastawionych na poznanie działania nowych technologii.

Warsztaty dla seniorów – płatne czy bezpłatne?

Organizując warsztaty dla seniorów, edukatorzy powinni rozważyć kwestię pobierania opłat od uczestników. Zajęcia *I AM 25 YEARS OLD* odbywają się bezpłatnie. Takie podejście zwiększa zainteresowanie osób prywatnych oraz organizacji zajmujących się mobilizacją seniorów do uczestnictwa w kulturze.

Instytucje muzealne zwykle honorują Karty Seniorów gwarantujące zniżki do cen biletów. Dobrą praktyką byłoby wpisanie warsztatów dla osób w wieku senioralnym do listy miejsc i aktywności, które obejmuje Karta w danym mieście, regionie, państwie.

Z drugiej strony instytucje publiczne mogą ubiegać się o dofinansowanie zajęć edukacyjnych w licznych projektach grantowych. W ten sposób mogą uzyskać pieniądze pozwalające pokryć koszty przeprowadzenia warsztatów.

Podsumowanie

Zaangażowanie, z jakim seniorzy podeszli do warsztatów *Cisza na planie* oraz entuzjazm, z jakim uczestniczyli w projekcie *I AM 25 YEARS OLD* dowodzi, że brak warsztatów dla osób w wieku senioralnym w większości europejskich instytucji jest pustą przestrzenią programu edukacyjnego, która czeka na wypełnienie. Warsztaty dla dorosłych obejmujące wszystkie grupy pełnoletnich uczestników nie są rozwiązaniem. Osoby starsze mogą czuć się skrzępowane wśród innych, młodszych odbiorców zajęć, wykwalifikowanych w obsłudze nowych mediów. Skierowanie oferty do tej grupy odbiorców umożliwia stworzenie bezpiecznej przestrzeni do zdobywania wiedzy i nauki dla najstarszych członków społeczeństwa. Prowadzone w instytucjach kultury działania edukacyjne mogą stać się przestrzenią do nawiązywania znajomości i aktywizacji seniorów zagrożonych wykluczeniem z życia społecznego. Ciekawą perspektywą wydają się też projekty partycypacyjne nastawione na łączenie edukowania seniorów w towarzystwie dzieci i młodzieży.

Dobre praktyki w edukowaniu seniorów z wykorzystaniem nowych technologii:

- Zastanów się, jaka forma warsztatów odpowiada osobom w wieku senioralnym z twojego terytorium (województwo, miasto, gmina). Możesz odbyć zajęcia

stacjonarne – w siedzibie instytucji – albo pojechać w miejsce dogodne seniorom.

- Pamiętaj, że nowe technologie stanowią jedynie narzędzie w uzyskaniu założonego celu warsztatów edukacyjnych. Nie skupiaj na nich całej uwagi zajęć.
- Nie każ seniorom pobierać aplikacji na ich własne urządzenia mobilne – wcześniej przygotuj materiały na sprzętach z muzeum.
- Edukator prowadzący zajęcia powinien być cierpliwy i dokładny – jego polecenia powinny być proste i precyzyjne.
- Postaraj się, aby warsztaty dla osób w wieku senioralnym nie były drogie – honoruj kasy zniżkowe. Najlepszym rozwiązaniem jest organizowanie bezpłatnych zajęć.
- Szczegółowo omawiaj każdą interakcję, w jaką wchodzisz z urządzeniem multimedialnym na oczach seniorów.
- Pamiętaj, aby nie być infantylnym w podejściu do osób starszych, które nierzadko dobrze radzą sobie w obsłudze części nowych technologii.

Pole tworzenia oferty edukacyjnej, które zakłada aktywizację seniorów i seniorek do korzystania z nowych technologii w muzeach, daje wiele możliwości rozwoju. Seniorzy, chociaż często są jednymi z głównych odbiorców wystaw lub programów wydarzeń organizowanych przez odwiedzane muzea, bywają pomijani w planowaniu przestrzeni lub oferty warsztatów edukacyjnych. Nasze doświadczenia w prowadzeniu zajęć edukacyjnych nastawionych na zachęcanie tej grupy odbiorców do wykorzystywania nowych technologii pokazują, że są oni zainteresowani i chętnie podejmują wyzwania edukacyjne.

Zebrane doświadczenia udowodniły, że istnieją dobre praktyki w zakresie używania nowych technologii na wystawach muzealnych i w przestrzeni edukacyjnej. Muzeum powinno być miejscem do eksploracji dla wszystkich osób, niezależnie od wieku albo indywidualnych predyspozycji zwiedzających.

Zachęcamy pracowników muzeów do tworzenia oferty edukacyjnej aktywizującej seniorów. Na własnym przykładzie przekonaliśmy się, że takie działania spotykają się z bardzo ciepłym przyjęciem po stronie zainteresowanych. Dodatkowo wzbogacają ich umiejętności w zakresie stosowania nowych technologii.

Mamy nadzieję, że nasze obserwacje i wnioski skłonią pracowników merytorycznych muzeów do przygotowania oferty edukacyjnej aktywizującej seniorów. To ważna grupa odbiorców, która dobrze przyjmuje i docenia wysiłek włożony w niwelowanie barier dostępu do kultury cyfrowej.

Nowe technologie na wystawie muzealnej jako narzędzie edukowania seniorów. Podręcznik dobrych praktyk, Muzeum Kinematografii w Łodzi, 2023

Teksty: Paweł Hapka, Robert Konsztat, Dominika Ogłaska, Kornel Nocoń, Zuzanna Woźniak

Zdjęcia: Karolina Czepkiewicz, Paweł Hapka, Joanna Karp, Robert Konsztat, Dominika Ogłaska, Kornel Nocoń, Hanna Siewińska, Zuzanna Woźniak

Korekta: Marzena Bomanowska

Łamanie: Kornel Nocoń

Łódź 2023

Współfinansowanie:



Projekt współfinansowany
w ramach programu
Unii Europejskiej Erasmus+

Partnerzy projektu:



DEUTSCHE
KINEMATHEK
MUSEUM
FÜR FILM UND
FERNSEHEN

