

Mateusz Eder

(Poznań)

<https://orcid.org/0009-0003-8940-4115>

KONCEPCJA MONOMITU W MUZEALNICTWIE NARRACYJNYM

Abstract

The aim of this article is to discuss the concept of monomyth, conceived by Joseph Campbell and elaborated using a different approach by Christopher Vogler, as well as its applicability in the field of contemporary museology and exhibitions. Specifically, the concept – with its recurring pattern of the Hero's Journey – is examined in terms of what is known as narrative museology. The author also reflects on the essence of narrative museology as such, as well as analyzes the possibilities for monomyth to be used in creating a museum experience.

Keywords

monomyth, museology, exhibitions, narrative museum

MONOMIT/WYPRAWA BOHATERA

Koncepcja monomitu, nazywana zamiennie także koncepcją Wyprawy Bohatera, funkcjonuje w naukach antropologicznych, społecznych i psychologicznych oraz w religioznawstwie porównawczym i naukach o kulturze, w tym literaturoznawstwie, teatrologii, filmoznawstwie itp. Dotyczy schematu opowieści budującej narrację, w której bohater przechodzi fazy wtajemniczenia i przemiany. Monomit jest więc nie tylko zdefiniowanym w kulturze toposem, ale także swego rodzaju metaforą – możliwą do zastosowania w tych dziedzinach (kultury), w których mamy do czynienia z budowaniem narracji. Jedną z takich dziedzin jest właśnie wystawiennictwo i muzealnictwo narracyjne, rozumiane jako część szeroko pojętej nauki o muzeach.

Wykorzystywana tutaj terminologia wymaga doprecyzowania – co czynię poniżej. Bez wątpienia terminem, który należy objaśnić w pierwszym rzędzie, jest monomit (Wyprawa Bohatera). Jego koncepcja została sformułowana przez amerykańskiego mitoznawcę, mitografa, religioznawcę i pisarza Josepha Campbella (1904-1987)¹ w książce pt. „Bohater o tysiącu twarzy” (1949, oryginalny tytuł książki brzmiał „How to Read Myth”: Jak czytać mit)². Autor wskazał na pewien uniwersalny wzorzec konstruowania opowieści, obecny w kulturach od najstarszych czasów. Ów wzorzec dotyczy najściślej Bohatera³ oraz dwunastu etapów Wyprawy, w którą wyrusza. Opowieść zaczyna się od przedstawienia protagonisty w jego naturalnym otoczeniu (zwanym Światem Zwyczajnym), z którego zostaje wyrwany, buntując się z początku przeciwko swojej nowej sytuacji, by ostatecznie zaakceptować ten stan rzeczy. Następnie znajduje się w odmiennej rzeczywistości od dotychczasowej (Świecie Niezwykłym), przeżywa tam przygody, zdobywa cenną wiedzę (w tym o sobie samym) oraz umiejętności, aby na samym końcu historii powrócić do miejsca, z którego wyruszył, bogatszy o wspomniane wyżej nowe zasoby, mogące przynieść korzyści zarówno jemu samemu, jak i ludziom, do których powrócił. Wśród klasycznych przykładów monomitu, którymi Campbell się inspirował, należy wymienić historie Ozyrysa, Prometeusza, Buddy, Mojżesza, Chrystusa i Mahometa. Ponadto autor przywołuje także wiele innych klasycznych mitów pochodzących z różnych kultur, które osadzone są jednak na tej samej podstawowej strukturze, i którą właśnie nazywa – zapożyczonym od Jamesa Joyce’a – terminem monomit⁴.

Campbell podzielił go na trzy części, w nazwie każdej zawierając esencjonalne dla poszczególnych momentów Wyprawy motywy według następującego schematu:

- I. Odejście: 1. Wezwanie do wyprawy; 2. Sprzeciwianie się wezwaniu; 3. Pomoc sił nadprzyrodzonych; 4. Przekroczenie pierwszego progu; 5. Brzuch wieloryba;
- II. Inicjacja: 1. Droga prób; 2. Spotkanie z boginią; 3. Kobieta jako kusicielka; 4. Pojednanie z ojcem; 5. Apoteoza; 6. Ostateczna nagroda;
- III. Powrót: 1. Odmowa powrotu; 2. Magiczna ucieczka; 3. Pomoc z zewnątrz; 4. Przejście przez ostatni próg; 5. Mistrz dwóch światów; 6. Wolność życia.

Koncepcja Campbella została następnie podjęta i zmodyfikowana przez innego amerykańskiego badacza, znawcę struktur narracji, Christophera Voglera (ur. 1949), który swoją wersję przedstawił pierwotnie w formie notatnika pt. „A Prac-

¹ Joseph Campbell [online].

² Bohater_o_tysiacu_twarzy [online].

³ Pisownia zgodna z zaproponowaną przez Josepha Campbella w: Campbell 1997.

⁴ Campbell 1997, s. 34-35: „Bohater ryzykuje wyprawę ze świata powszedniości do krainy nadnaturalnych dziwów; spotyka tam fantastyczne siły i odnosi rozstrzygające zwycięstwo, po czym powraca z tej tajemniczej wyprawy obdarzony mocą czynienia dobra ku pożytkowi swych bliźnich”.

tical Guide to The Hero with a Thousand Faces” (zapiski te nie zostały przetłumaczone na język polski), a następnie w formie książki: „Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy” (The Writer’s Journey: Mythic Structure For Writers)⁵.

Christopher Vogler jest nie tylko pisarzem, ale także hollywoodzkim producentem filmowym oraz doradcą scenarzystów w Disney Studios, Fox 2000 i Warner Bros. Jest także scenarzystą animacji Jester Till, producentem filmu pełnometrażowego „P.S. Your Cat Is Dead...”, a także prezesem założonej w 1999 firmy „Storytech Literary Consulting”, która zajmuje się doradztwem przy scenariuszach i książkach⁶. Jego „Praktyczny przewodnik” posłużył jako wzór dla takich realizacji jak „Aladyn” (1992), „Król Lew” (1994) oraz „Piękna i Bestia” (1991), natomiast jego rozszerzona wersja, „Podróż autora”, została wykorzystana jako wzór dla serii filmów „Matrix”.

Wychodząc od inspiracji teorią monomitu Campbella, Vogler stworzył zatem rodzaj praktycznego poradnika dla osób zajmujących się konstruowaniem opowieści. Jego celem było ukazanie masowemu odbiorcy potencjału praktycznego wykorzystania monomitu (w którym opowieść jako taka jawi się jako rodzaj powtarzalnego uniwersum). W celu ułatwienia współczesnemu odbiorcy odnalezienia się w świecie opisywanym przez Campbella (ów myśliciel często posługiwał się językiem mitologicznym), Vogler proponował m.in. własne nazewnictwo etapów Wyprawy, jak również wyszczególnił pojawiające się podczas niej archetypy – „prastare wzorce osobowości, stanowiące wspólne dziedzictwo rodzaju ludzkiego”⁷, w części swojego poradnika dotyczącej owych wzorców wykazując, że są one bezpośrednio skorelowane z etapami Wyprawy rozumianymi jako „sytuacje życiowe”⁸. Etapy te to kolejno: Zwyczajny Świat, Wezwanie do wyprawy, Sprzeciwianie się wezwaniu, Spotkanie z mentorem, Przekroczenie pierwszego progu, Sprawdziany, Sprzymierzeńcy, Wrogowie, Zbliżanie się do Najgłębszej Groty, Próba, Nagroda, Droga powrotna, Odrodzenie, Powrót z eliksirem.

Prace Voglera nie tylko spopularyzowały koncepcję wyprawy bohaterskiej, ale także zapoczątkowały procesy upowszechniania się samej idei mitologii porównawczej – badań nad ludzką motywacją, by tworzyć opowiadania i obrazy, które – mimo że są „ubrane” w motywy odpowiednie dla określonego czasu i miejsca – bazują na uniwersalnych, zawsze aktualnych ideach. Dotyczy to także szeroko pojętej kwestii wystawiennictwa i muzealnictwa.

⁵ Vogler 2010.

⁶ Wykładał również na USC School of Cinema–Television, Division of Animation and Digital Arts oraz na UCLA. Christopher_Vogler [online].

⁷ Vogler 2010, s. 25.

⁸ Jest to moje określenie, niestosowane przez Campbella czy Voglera.

Celem niniejszego artykułu jest wykazanie, że przywołana wyżej koncepcja może posłużyć tworzeniu czytelnej, uporządkowanej oraz uniwersalnej narracji w rzeczywistości muzealno-wystawienniczej. Niemniej jednak, najpierw należy doprecyzować, czym jest wystawiennictwo i muzealnictwo (jak je rozumiem w przyjętej perspektywie), oraz objaśnić kwestię narracji w tym obszarze.

NARRACJA WYSTAWIENNICZA

„Muzealnictwo” oraz „wystawiennictwo” są rozumiane wielorako. Słownik Języka Polskiego (SJP) pierwszy z terminów definiuje jako „wszystko co jest związane z zakładaniem i prowadzeniem muzeów i gromadzeniem zbiorów”⁹, drugi zaś – wyraźnie sygnalizując problematyczność związaną z dokonaniem syntetyzującego opisu – jako „organizowanie wystaw”¹⁰.

Szczególny typ muzeów, rozważanych w przypadku badań nad zastosowaniem monomitu, stanowią muzea narracyjne. Samo pojęcie przysparza jednak trudności w jednoznacznym zdefiniowaniu: wskazuje się na jego problematyczną intuicyjność – w wielu sytuacjach owa narracyjność pojawia się jako pojęcie „samooczywiste” czy też „niewymagające wyjaśnienia”¹¹.

W efekcie nazywanie muzeów narracyjnymi bez czytelnej dla każdego intencji, zakładanie wspólnoty komunikacyjnej, która posiada odpowiednie kompetencje, aby zrozumieć wystawę bądź ekspozycje prezentowane w danym muzeum, jest problematyczne. Mamy często do czynienia z trendem nazewniczym, o charakterze dość powierzchownym, przy czym badacze wskazują na popularność łączenia terminu „muzeum narracyjne” z muzeami historycznymi, które z zasady prezentują określony punkt widzenia dotyczący przeszłych wydarzeń¹².

Te próby definicyjne mają pewne punkty styczne. Wskazuje się chociażby, że muzeum narracyjne stanowi „instytucję nastawioną na przekazywanie wiedzy oraz włączanie w proces jej konstruowania publiczności muzealnej, dopuszczającą możliwość wchodzenia w interakcję z muzealiami”¹³. To przyzwalanie na interakcję, a nawet intencjonalne jej prowokowanie, powtarza się w próbach doprecyzowania cech muzeów narracyjnych¹⁴. Aby jednak interakcja mogła nie tylko zajść,

⁹ Muzealnictwo [online].

¹⁰ Wystawiennictwo [online]. Choć w refleksji nad każdym z tych zjawisk i w sposobie ich definiowania istotną rolę odgrywały zawsze czynniki historyczne i ekonomiczne, nie stanowią one przedmiotu zainteresowania niniejszego artykułu. Rzetelnym i syntetycznym źródłem wiedzy na ten temat są publikacje Krzysztofa Pomiana. Zob. np. Pomian 2023.

¹¹ Kobielska 2020, s. 17.

¹² Ibidem, s. 18-19.

¹³ Ibidem, s. 21.

¹⁴ Ibidem.

ale również stanowić interakcję udaną, istotne wydaje się emocjonalne zaangażowanie odbiorcy. Zdaniem Piotra Kosiewskiego, w efekcie cała narracja ekspozycji podporządkowana zostaje wytwarzaniu emocji¹⁵.

Wśród innych cech tego typu muzeum wymienia się stosowanie technik wystawienniczych angażujących wszystkie zmysły – kreowanie „teatru czterech zmysłów”. Termin ten nie tyle wskazuje na dialog między sztukami¹⁶, ile na atrakcyjność, różnorodność i wielozmysłowość, które czynią wystawę dostosowaną do wymagającego odbiorcy, przyciągają go do muzeum nie ze względu na swoją wartość merytoryczną (takie ujmowanie muzeów jest bliższe ich klasycznym definicjom), ale jako pobudzająca emocjonalnie propozycja spędzenia wolnego czasu.

To rozumienie muzeów, akcentujące emocje, a nie kontemplację, nie odnosi się jedynie do narracyjnych, ale do muzeów nowego typu w ogóle¹⁷. Muzeum nowego typu z miejsca uważanego za synonim powagi i dostojności zbliża się do instytucji, która ma zapewniać rozrywkę. Takie oddziaływanie emocjonalne jest atrakcyjne na przynajmniej dwa sposoby. Po pierwsze, zawiera element zabawy, na co wskazywał już El Lissitzky, domagając się „nowego sposobu aranżowania ekspozycji obrazów i rzeźb, które opierałoby się na przyjemności czerpanej z zabawy”¹⁸. Öyvind Fahlström z kolei za wzorcową wystawę uznawał wprost „dom przyjemności”¹⁹. Po drugie, można myśleć o muzeum jako o „miejscu erotycznym, które nie łączy się z ekscytacją osiąganą dzięki wyjaśnianiu, lecz z fascynacją marzeniem”²⁰. Takimi widział to Pontus Hultén, pierwszy dyrektor Centre Pompidou, uznawany obecnie za jednego z najwybitniejszych muzealników²¹. Hultén

¹⁵ Kobielska 2020, s. 20, za: Kosiewski 2019, s. 65.

¹⁶ Choć interaktywność jednostkowego przedsięwzięcia w obrębie muzeum narracyjnego zakłada również czerpanie inspiracji z szeregu innych mediów, takich jak np. film czy teatr. Patrz: Bał 2012, s. 105-131.

¹⁷ W tekście „Koniec muzeum?” Nelson Goodman wskazuje, że człowiek nie spełnia aktów emocjonalnych w izolacji od poznania. Przeciwnie, jego emocje stają się istotnym narzędziem w procesie poznawczym, przy czym rolą sztuki jest tutaj przypisywanie znaczeń światu. W takim ujęciu, wskazującym sztukę jako praktykę wynikającą z życia, dyskredytowana jest przez autora kontemplacja, będąca – według Goodman – aktem pustym poznawczo. Muzea stają się więc miejscami, w których faktyczna relacja człowieka i dzieła sztuki „jest raczej aktywnym odkryciem treści i wartości dzieła sztuki, nie biernym wpatrywaniem się”.

Choć ujęcie Goodman akcentuje znaczenie interakcji i emocji w procesie odbioru wystawy (postrzeganym przez niego jako proces komunikacyjny), to nie przyznaje nadrzędnego miejsca wskazywanym przez mnie w tekście estetyce, atrakcyjności czy różnorodności ekspozycji, traktując muzeum bardziej jako miejsce zbliżone do biblioteki, w której tekst służy do indywidualnego odczytywania. Goodman 2005, s. 14-15.

¹⁸ Newhouse 2005, s. 590.

¹⁹ Oryg. *pleasure house*. Zob. np. Bäckström 2017.

²⁰ Newhouse 2005, s. 589.

²¹ Gedin 2020.

zdawał się wskazywać na ożywczą siłę sztuki, która może „fascynować”, zamiast być traktowana czysto racjonalnie. Tym samym muzeum zaczyna mieć charakter bardziej inkluzywny niż ekskluzywny: marzenia, fascynacja czy nawet erotyzm są kategoriami bliższymi przeciętnemu człowiekowi niż skomplikowana tematycznie i dyskursywnie wystawa, zbudowana dla obeznanego z tematem odbiorcy.

Czytelnik mógłby uznać, że interaktywne, emocjonalnie angażujące i atrakcyjne muzeum narracyjne budowane jest jedynie w oparciu o przesłanki komercyjne, z myślą o przyciągnięciu większej liczby zwiedzających. Tak jednak nie jest. W obrębie naukowych studiów nad narracyjnymi ekspozycjami wciąż wskazuje się też na misję, jaką takie muzea mają spełniać – byłby to „potencjał zmieniania i rozwijania zwiedzających umysłowo, emocjonalnie i moralnie”²². Wywołanie głębokiego uczucia rezonansu ze sztuką – na poziomie emocjonalnym – może mieć miejsce właśnie w warunkach intensywnego oddziaływania narracji na odbiorcę. Nieprzypadkowo to właśnie muzea historyczne najczęściej posługują się kategorią narracyjności. Ich wystawy – tak stałe, jak i czasowe – mają oczywiście omawiać kwestie moralne, polityczne i społeczne, ale ich nadrzędnym celem pozostaje edukowanie na temat przyczyn wydarzeń z przeszłości i ostrzeganie przed błędami, które doprowadziły do wojen i kryzysów.

Niedawno sformułowana definicja muzeów narracyjnych zdaje się doskonale podsumowywać ich funkcje i metody ich realizacji, ale jednocześnie wskazywać pojawiające się niekiedy zarzuty wobec ich koncepcji. Chodzi o ujęcie Doroty Folgi-Januszewskiej i Pawła Kowala zaproponowane w książce „Muzeum i zmiana”:

Współczesne muzeum narracyjne związane jest ze zmianami w muzealnictwie światowym, jakie zaszły na przełomie ostatniej dekady XX wieku i początku XXI stulecia. Do zadań muzeum narracyjnego należą nie tylko zbieranie, konserwacja i przechowywanie oraz prezentowanie i promowanie informacji o zbiorach. Inicjatorzy, formalni organizatorzy danej instytucji kultury lub/i realizatorzy ekspozycji wykazują ambicję opowiedzenia przy pomocy ekspozycji jakiejś wyodrębnionej historii. Jej celem jest nie tylko prowadzenie narracji, ale też zaproszenie do dyskusji na temat prezentowanego wydarzenia czy zjawiska. W związku z tym rozszerza się zasób metod eksponowania przedmiotów z zastosowaniem zarówno tradycyjnych (na przykład scenografia), jak i nowoczesnych technik prezentacji, w tym wirtualizacji przekazu. Twórcy ekspozycji narracyjnej odwołują się jednocześnie do poznawania poprzez zmysły (wzrok, dotyk, dźwięk, zapach), ale także przywiązują wagę do roli emocji w odbiorze. Koncentracja tych celów, metod i bodźców, oraz intencje twórców, by stworzyć wielowątkową narrację, pozwalają mówić o narracyjności muzeum²³.

²² Kobielska 2020, s. 26. Patrz również: Duncan 2005, s. 288-289.

²³ Folga-Januszewska, Kowal, 2019, s. 49.

Sugestia, że żadne muzeum nie obędzie się bez pewnej logiki wystawienniczej, sposobu prezentowania zbiorów, a więc narracyjność jest niezbywalną cechą nie tylko każdego muzeum, ale i dowolnej kolekcji, to najczęściej napotykana krytyka tej idei. Kobielska w tekście „Muzeum narracyjne – muzeum doświadczeniowe. Uwagi terminologiczne” wskazuje jednak, że na takie wątpliwości zdaje się odpowiadać Barbara Kirschenblatt-Gimblett, główna kuratorka Muzeum POLIN, w komentarzu do jego wystawy stałej. Według Kirschenblatt-Gimblett w muzeum narracyjnym sam proces tworzenia opowieści zyskuje znaczenie prymarne, stąd „potrzeby opowieści przeważają nad różnego rodzaju ograniczeniami, np. wynikającymi z kształtu i sytuacji kolekcji muzealnej; obiekt jest niekonieczny, wymienny, zastępowalny przez różnego rodzaju ekwiwalenty (kopie, multimedia)”²⁴. Ekwiwalenty te przyczyniają się do rozbudowanej w muzeach narracyjnych sieci narzędzi wystawienniczych. Wraz z większym naciskiem na możliwość interakcji widza z wystawą rośnie też zakres możliwości kuratorów. Zacierają się zatem granice pomiędzy jednymi i drugimi, co uwydatnia siłę oddziaływania emocjonalnego i pozwala publiczności na bardziej aktywne uczestnictwo.

Anna Ziębińska-Witek dookreśla muzea narracyjne przez kontrast wobec wystaw opartych na rekonstrukcji i symbolice oraz na interaktywności i partycypacji. Pierwsza z tych opozycji – w kontekście rozumienia artefaktów jako dominujących nad narracją – współgra z prezentowanym tu rozumieniem muzeum narracyjnego, które może wykorzystać strukturę monomitu. Inaczej jest jednak w przypadku drugiej propozycji Ziębińskiej-Witek – rozumienia muzeum narracyjnego jako odmiennego od muzeum opartego na interakcji. Na potrzeby tej pracy podkreślam raczej możliwości kreacyjne muzeów narracyjnych, pozwalające widzowi na konstruowanie własnej historii (a zatem wchodzenie w symboliczną interakcję z wystawą). Polemika z myślą Anny Ziębińskiej-Witek nie jest jednak zasadniczym celem tego opracowania. W jej ujęciu narracyjność przypisana jest szczególnie muzeom historycznym, podczas gdy propozycja odczytywania muzeów poprzez koncepcję monomitu obejmuje wszystkie ich typy. Propozycja ta ma zresztą nadal szkicowy jeszcze charakter i w tym stadium badań ciekawe wydają się próby zastosowania jej do wszystkich kategorii wystaw – mając na uwadze, że „operacyjne uszczegółowienie” procedury nazywania narracyjności wymaga, jak wskazuje Kobielska, „dalszych, ostrożnych dociekań”²⁵.

W kontekście stosowania koncepcji monomitu do kreowania narracji wystawienniczej warto przywołać spojrzenie Carol Duncan z tekstu „Muzeum sztuki jako rytuał”²⁶. Podkreśla ona tylko pozornie wykluczające się zestawy cech rytu-

²⁴ Kobielska 2020, s. 28.

²⁵ Ibidem, s. 30.

²⁶ Duncan 2005, s. 279–298.

ałów i muzeów: w powierzchownym ujęciu rytuał jest „związany z praktykami religijnymi, ze sferą wierzeń, magii, rzeczywistej lub symbolicznej ofiary (...). Wszystko to w niewielkim stopniu kojarzy się z kontemplacją i nauką, do których promowania powołano muzea”²⁷. Pozorność tej opozycji odsłania jednak niereligijny charakter wielu sytuacji o charakterze rytualnym w naszej – rzekomo świeckiej – kulturze. Szczególnie widoczne jest to w miejscach, które prezentują określony porządek świata, symbolikę, wymuszając przy tym nawet sposób poruszania się – takich jak muzea²⁸. Podobnie Campbellowski schemat skłania odbiorcę²⁹ do poszukiwania ukrytych kluczy, porządku i logiki Wyprawy, które wskażą znaczenie Wędrówki odbytej przez Bohatera oraz naukę, którą protagonista z niej wyniósł. Ponadto Campbell wielokrotnie odwołuje się do rytuałów inicjacyjnych oraz mitów ich dotyczących jako tożsamy z kolejną Wyprawą Bohatera. Nie skupia się na rozróżnieniu europejskiego od nieeuropejskiego odbiorcy: pozostaje wierny przekonaniu, iż jego koncepcja ujmuje motywy uniwersalne (co jest bliskie koncepcji konwergencji kulturowej, zwanej również teorią uniwersalnych motywów, Adolfa Bastiana³⁰). Również Carol Duncan skupia się na odczytaniu związków między rytuałami i muzeum jako takich, bez różnicowania odbiorców, choć wskazuje, że muzea sztuki są częściej widziane jako prestiżowe i drogie. To może się przekładać na ich ograniczoną recepcję wśród mniej zamożnych – co kontrastuje z Campbellowską egalitarnością.

Podobieństwa między rytuałem i muzeum Duncan upatruje również w staranym wydzieleniu przestrzeni i zarezerwowaniu jej dla specjalnego rodzaju uwagi – kontemplacji i nauki³¹. O ile element nauki i kontemplacji wypiera stopniowo przywoływany element rozrywki, to możliwości kreacji przestrzennej z myśli Duncan pozostają w mocy w ramach najbardziej dynamicznych i interaktywnych wystaw muzeów narracyjnych³².

Warto jeszcze zauważyć, że widz – dzięki odpowiedniemu doborowi praktyk wystawienniczych – wchodzi w rolę kogoś, kogo Mieke Bal nazwała „semantycznym imperialistą”³³. Oznacza to, że pominięty zostaje jeden aspekt funkcjonowania dzieła kosztem innego, co ma wpływ na pozycję, z której widz odbiera wy-

²⁷ Ibidem, s. 280.

²⁸ Ibidem, s. 281.

²⁹ Przez odbiorcę nie rozumiem tutaj jedynie czytelnika, choć każdą wystawę można potraktować jako nasycony znaczeniem tekst, co bardziej szczegółowo omawiam w części „Bohater w muzeum”.

³⁰ Köpping 1983.

³¹ Duncan 2005, s. 283.

³² Tutaj ponownie wypada wspomnieć o tekście „Wystawa jako film” Mieke Bal, w którym Holenderka pochyła się nad wykorzystaniem w narracji muzealnej storyboardów, kontrapunktów i innych *stricte* filmowych środków budowania narracji. Zob. Bal 2012, s. 112-116.

³³ Ibidem, s. 27-28.

stawę. Najczęściej chodzi o pominięcie aspektu etnicznego kosztem estetycznego (w takiej sytuacji nie poznajemy etnicznego kontekstu funkcjonowania danego artefaktu). Holenderska badaczka i kuratorka przywołała dla przykładu dzieła Marka Rothki rozmieszczone w rozsianych po całym świecie muzeach, co stanowi „podbijanie odmiennych kulturowo środowisk i naznaczanie ich uniwersalną wartością promującą estetykę modernizmu, stojące w sprzeczności z ideą malarstwa samego Rothko”³⁴. Inny przykład to „zaplanowanie narracji w trzeciej osobie, jak się to dzieje w muzeach etnograficznych, stawia widza odczytującego artefakty etniczne w sytuacji zgody na zatajenie faktycznego podmiotu narracji – narratora kolonialisty”³⁵. Wpisywanie odbiorcy w założony odgórnie proces narracyjny może zatem służyć również manipulacji albo podtrzymywaniu utrwalonych sposobów widzenia rzeczywistości.

Jest to tylko jeden z powodów, dla których wartościowe wydaje się poszukiwanie metody konstruowania wystawy, która przez zastosowanie koncepcji uniwersalnych ludzkich motywów oraz możliwość kreowania własnej interpretacji będzie z jednej strony wzmacniać odbiór emocjonalny i empatię osób zwiedzających, z drugiej zaś – ich krytyczny namysł wobec samego procesu narracyjnego, któremu są poddawani.

BOHATER W MUZEUM

Jak zatem kategoria narracyjności muzealno-wystawienniczej może zaangażować koncepcję monomitu? Zacznę od problemu symbolicznego powiązania etapów Wyprawy Bohatera z realiami muzealnymi, biorąc pod uwagę zarówno sam ich porządek (od dwunastu etapów u Voglera do aż dziewiętnastu u Campbella), jak i zawartość symboliczną motywów i poszczególne wątki (takie jak zetknięcie ze śmiercią – Zejście do Najgłębszej Groty, podjęcie wyzwania – Przekroczenie Pierwszego Progu, czy powrót do miejsca, z którego się wyruszyło, ale z nowymi zasobami – Powrót z Eliksirem). Analiza musi przy tym przebiegać dwutorowo: Bohaterem, uczestniczącym w uniwersum kreowanym przez wystawę, będzie sam widz, z drugiej jednak strony Campbellowski schemat da się odnieść do historii, wątków i osób obecnych w narracji muzealnych realizacji. Rozważam tutaj obie możliwości: zarówno ujęcie widza jako Bohatera kreującego swoją narrację (oraz poddawanego działaniu wystawy), jak i odwzorowanie Wyprawy Bohatera w samej narracji muzealnej – bez wpisania w nią osoby widza.

³⁴ Ibidem.

³⁵ Ibidem.

Świat Zwyczajny, pierwszy etap koncepcji monomitu, to *status quo*, z którego za chwilę zostaniemy wyrwani (my-widzowie), aby zostać poddani działaniu świata zaprojektowanego przez kogoś. Ciekawe wydaje się, że na drodze, która nas czeka, ktoś podjął już pewne decyzje (struktura wystawy oraz muzeum), jednak kwestia ich wpływu na osobę podejmującą wyzwanie (Bohatera) pozostaje w rękach osoby, która znalazła się na wystawie. Oprócz elementu rutyny oraz rozpisania ról twórca-odbiorca granica Świata Zwyczajnego wyraża się w wyraźnym oddzieleniu przestrzeni muzealnej od przestrzeni „rzeczywistej” – tej, z której w rzeczywistość wystawienniczą wkracza odbiorca. Przebija się tu postulat podnoszony w nowych spojrzeniach na muzeologię (a także muzea narracyjne) stworzenia platformy służącej dyskusji o estetyce doświadczenia jako takiego³⁶. Bez uruchomienia rzeczywistości, która za pomocą rozwiązań estetycznych wytrącałaby widza z jego Świata Zwyczajnego i wprowadzała w Świat Niezwykły wystawy kreowanie tego ostatniego mogłoby się odbywać wyłącznie za pomocą rozwiązań językowych, a zatem sprowadzone byłoby do opisów zawartości wystawy.

Stanowiące drugi etap Campbellowskiego wzorca „Wezwanie do wyprawy” to zawsze rodzaj wyzwania, przed którym staje Bohater. Wyzwania sprowadzają się do pokonania granicy dyskomfortu fizycznego, jak również przekroczenia barier psychicznych. Często dotyczą indywidualnych rozterek oraz subiektywnych osądów na temat sytuacji (wyzwania), w której protoplasta się znalazł. W przypadku muzeów narracyjnych akcent często kładziony jest inaczej: przez odwołanie się do doświadczenia historycznego, zbiorowego, wciągającego całe grupy³⁷. Dotyczy to zarówno procesu kształtowania tożsamości narodowej (przypadek muzeów narodowych), jak i doświadczeń grupy prześladowanej, zmagającej się z kolejami losu, na które nie miała wpływu (przypadek muzeów pełniących jednocześnie funkcję miejsc pamięci). Wezwaniem do wyprawy jest również zebranie materiałów przybliżających rzeczywistość wystawy.

Warto tutaj wrócić do postulowanej w muzealnictwie narracyjnym (wcześniej zaś w kanonicznych dziełach tzn. nowej muzeologii³⁸) aktywnej partycypacji widza, która może przybierać formę współtworzenia muzeum. Tak stało się chociażby w przypadku muzeum-miejsca pamięci w Żabikowie, które uzupełniało swoje zbiory darami mieszkańców Lubonia. Tym samym między obiektem a odbiorcą wytworzyła się więź jeszcze przed momentem faktycznego wkroczenia w rzeczy-

³⁶ Zob. np.: Bubner 2005; Habermas 2004; Boehm G., 2014; Heinich 2010; Matuchniak-Krasuska 2010; Bohner 2003 (wybrane rozdziały).

³⁷ Tam, gdzie „narracyjne” są muzea historyczne, a zatem – jak już wcześniej wspomniałem – w sporej części przykładów muzeów narracyjnych.

³⁸ Malraux 1996.

wistość muzealną. Rzeczywistość odbiorcy i obiektu pamięci zaczęły się uzupełniać poprzez realizację założeń nowej muzeologii³⁹.

„Sprzeciwianie się wezwaniu” oraz „Spotkanie z mentorem”, następne etapy narracji monomitycznej, często – nie tylko w muzeach – się uzupełniają. Kluczowa jest tutaj – z perspektywy twórcy narracji – odpowiedź na pytania: w jaki sposób mentor przełamie opór bohatera? Przed jakimi wyzwaniem uchyła się protagonista? Czym dysponuje mentor, co pozwoliłoby mu przełamać jego niechęć? Mogą to być zasoby niematerialne (mądrość Starca, której niedoświadczony bohater jeszcze nie posiadał, jego rady) albo materialne (dary, amulety)⁴⁰. Ten trop inaczej będzie realizować autor fabuły, ograniczany głównie przez własną wyobraźnię, inaczej zaś kurator. Działalność kuratora w obrębie pojedynczej wystawy musi wpisywać się w założenia realizujące cele długo- oraz krótkofalowe muzeum, ale jednocześnie tworzyć i poszerzać jego ofertę tak, aby pozyskać odbiorców na dłuższy czas. Takie wymogi odnoszą się zarówno do wystaw czasowych, jak i stałych (choć w przypadku tych ostatnich istotną rolę spełnia również misja muzeum, co widać na przykładzie zasobów wszystkich przywoływanych tu muzeów)⁴¹.

Na etapie „przekroczenia pierwszego progu” zostaje podjęta decyzja, poprzedzona wahaniem czy rozterkami bohatera. Dla narracji ważne jest, aby wyraźnie zaznaczyć, czym były one dyktowane, a w dalszym ciągu – co przeważało o podjęciu takiej, a nie innej decyzji. Może tutaj występować powiązanie z poprzednim etapem – kto pomógł, może mieć kluczowe znaczenie dla rozwoju bohaterów. Nierzadko Przekroczenia nie są związane z autonomiczną przemyślaną decyzją jednostki, lecz dyktuje je rozwój sytuacji życiowej, a nawet realia historyczne (które jako figurę narracyjną można rozumieć jako scenę świata, na której protagonista albo nawet grupa ma niewielkie znaczenie).

Takie odczytania mają charakter *stricte* narracyjny, gdyż w odczytaniu muzeum jako monomitu kluczowe może się okazać przyjrzenie się odmiennym aspektom – funkcjonalnym i architektonicznym, pozwalającym na odbycie Podróż, w której Bohaterem zostaje widz – odbiorca muzealnej wystawy. Przekroczenie Pierwszego Progu może stanowić rodzaj inicjacji w rzeczywistość ekspozycji, dyktowanej uwewnętrznionym przekonaniem odbiorcy o chęci zrozumienia logiki oraz estetyki przyjętej przez kuratorów i pokonania realnego, poznawczego oraz fizycznego dyskomfortu (jak np. chwilowego uczucia rozdrażnienia wywołanego początkowym niezrozumieniem intencji danej wystawy). Przekroczenie może zatem wiązać się zarówno z kompetencjami poznawczymi odbiorcy (wiedzą z zakresu historii sztuki, znajomością biografii postaci przedstawianych w wystawie

³⁹ Ibidem.

⁴⁰ Vogler 2010, s. 45.

⁴¹ Berger, Lorenc, Skolnick 2008, s. 26-35.

etc.), jak i z umiejętnością spontanicznego czerpania z pomocy oferowanych przez muzeum (map, wycieczek z przewodnikiem muzealnym czy opisów). Przy tym nie każdy odbiorca podejmuje ten wysiłek, co może oznaczać wielość interpretacji oraz opinii dla widza, dla kuratorów zaś – ważne doświadczenia do wykorzystania przy konstruowaniu kolejnych ekspozycji.

Etap nazwany przez Voglera „Sprawdziany, Sprzymierzeńcy, Wrogowie” pozwala zorientować się odbiorcy w wyzwaniach, którym musieli sprostać jej Bohaterowie. Pozwala także – w aspekcie psychologicznym – skupić jeszcze większą uwagę widza na rzeczywistości prezentowanej, odrywając go od jego codziennych problemów i przekładając się – w zamierzeniu – na pogłębioną kontemplację. Wiadać to szczególnie w muzeach przybliżających dzieje narodu i wybrane okresy historyczne (jak wszystkie trzy z przywoływane w tej pracy). Poprzez odwołania do polityki jako wielkiej sceny świata, na której aktorami byli zwyczajni ludzie, mierzący się z przeciwnościami oraz wrogami, wątek ten wpisuje się również w założenia nowej muzeologii, która wskazuje na niezbywalny wpływ polityki i socjologii na dyskursy w obrębie muzeologii jako takiej⁴².

„Zbliżanie się do Najgłębszej Groty” to z kolei jeden z najistotniejszych punktów monomitycznego wzorca i niemałe wyzwanie dla twórców wystawy. Ten punkt powinien zapaść w pamięć jako przeżycie graniczne, oznaczające bliskie zetknięcie się Bohaterów ze śmiercią (rzecz jasna Bohaterów narracji muzealnej, a nie widzów jako Bohaterów), odkrywanie pilnie strzeżonej tajemnicy (ta możliwość dotyczy i Bohatera narracyjnego i Bohatera-widza) czy – aby odwołać się do Campbellowskich metafor opartych na konwergencyjnych przekazach z licznych kultur – bycie połączonym przez wieloryba (np. zaciemniona sala, w której widz doświadcza intensywniejszego działania zmysłów słuchu oraz węchu).

W przypadku „Próby” oraz „Nagrody” u Campbella i Voglera rodzi się pytanie, na ile są one powiązane w relacji fabularnej, a na ile w relacji widz-dzieło. Modelowy Bohater wychodzi zwycięsko z Próby i zyskuje dary, zaszczyty itp. Twórcy narracji często jednak rzucają wyzwanie odbiorcom przyzwyczajonym do tego schematu. Bohater może na przykład zostać upokorzony, ponieważ nie wykazał się uważnością i rozważą podczas Próby, której go poddano. Historie wzlotu i upadku, anty-Bohaterów, pokazują, że często Nagroda wiąże się z poczuciem niedosytu, próżnością czy brakiem uważności na potrzeby innych. W przypadku muzeów historycznych autorzy wystaw korzystają raczej z pierwszego modelu, w ramach którego mądry Bohater zostaje wynagrodzony za swoje czyny. Dzieje się tak częściowo dlatego, że muzea historyczne nie skupiają się na ogół na pokazaniu psychologicznych złożoności charakteru prezentowanych postaci. Nadrzędną wartością są ich zasługi bądź wkład w historię.

⁴² Bal 2005.

Czym zatem jest Próba i Nagroda dla odbiorcy? Nie będzie to gratyfikacja materialna. W aspekcie strukturalno-architektonicznym Nagrodą dla cierpliwego i dociekliwego widza może być uzyskanie syntetycznego komentarza ze strony przewodnika muzealnego czy dojście do własnych wniosków. Wartość Próby oraz Nagrody wyraża się w doświadczeniu poznawczym. Wielość propozycji spędzania wolnego czasu dostępna XXI-wiecznemu odbiorcy, w tym takich przynoszących gratyfikację materialną, sprawia, że tym istotniejsze są działania marketingowe muzeum, odpowiednia promocja wystaw oraz aktywność w świecie wirtualnym⁴³. Nowa muzeologia stawia kuratorom wyzwania, kładąc nacisk na czerpanie z intertekstualności, różnych mediów oraz coraz nowszych środków uatrakcyjniających przekaz.

Inny problem w tym kontekście, dotyczący zresztą wielu instytucji kultury⁴⁴, to ich dostępność dla osób o różnych możliwościach, potrzebach i wrażliwościach – temat coraz szerzej dyskutowany i badany w kontekstach i praktycznych, i naukowych⁴⁵. W dyskursie monomitycznym można na problem dostępności spojrzeć jak na Próbę dla Bohaterów-kuratorów. Nagrodą byłoby zwiększone zainteresowanie ze strony osób, które wcześniej miały utrudniony dostęp do ich instytucji.

W dwóch kolejnych etapach, Drodze Powrotnej i Odrodzeniu, zamyka się *katharsis* – którego postulat coraz częściej wysuwa się wobec kuratorów. Oczekiwanie od doświadczenia muzealnego uwznioślenia sięga zresztą najstarszych interpretacji roli muzeów. Jeden z najwybitniejszych krytyków sztuki XX wieku, Hans Sedlmayr, wprost stwierdzał, że „człowiek jest pełnym człowiekiem tylko jako nosiciel boskiego ducha”⁴⁶. Jest to jednak kategoria trudna do analizy naukowej, zwłaszcza w dyskursie monomitu, który zawiera możliwość podążania czyimiś szlakami i dystansuje uwagę odbiorcy od niego samego, wskazując czyjaś historię jako punkt odniesienia. To, na ile widz podda się temu, i na ile empatyczny będzie jego odbiór sztuki, zdaje się stanowić punkt wyjścia do rozważań, co mogłoby oferować doświadczenie *katharsis* w muzeum. Kategoria muzealnego *katharsis* зда się jednak wymagać osobnego opracowania, wspomaganego badaniami statystycznymi na temat emocjonalnego odbioru wystaw. Jest tu możliwe zaprzęgnięcie metod zarówno psychologicznych, jak i socjologicznych. Tutaj jednak podejście krytyczne oparte na myśleniu kulturoznawczym nie może traktować *katharsis* jako kategorii badawczej.

⁴³ Mowa tutaj przede wszystkim o regularnym i ciekawym prowadzeniu stron na portalach społecznościowych oraz w serwisach internetowych.

⁴⁴ Julkowski 2022, s. 9-11.

⁴⁵ Istnieje wiele omówień tego tematu, jednak ze względu na lokalny charakter niniejszej pracy polecam uwadze czytelników publikację Wrażliwość w edukacji 2022.

⁴⁶ Sedlmayr 1948, s. 170.

To zaznaczywszy, należy wspomnieć, że wiele składowych współczesnych wystaw narracyjnych (kontrasty, kontrapunkty, powtórzenia) zdaje się zmierzać do wzmocnienia emocjonalnego przekazu wystawy, a tym samym – właśnie do wywołania efektu *katharsis*⁴⁷. Celem Drogi Powrotnej widza-Bohatera może być po prostu przejście jeszcze raz przez rzeczywistość muzealną, aż do wyjścia, rozumiane tym samym jako dosłowny powrót do miejsca, z którego wyruszył w podróż. Wówczas widz, który dokonał wnikliwej i kontemplacyjnej oceny zawartości ekspozycji, może czuć się podniesiony na duchu, spokojniejszy, bogatszy o nowe spostrzeżenia. Jego Odrodzenie może być rozumiane zarówno jako poprawa ogólnego samopoczucia, jak i wyostrzenie krytycznego postrzegania świata oraz pobudzenie intelektualne.

Powrót z Elikirem stanowi domknięcie monomitycznego cyklu. Następuje tutaj powrót do rzeczywistości, z której się wyruszyło w podróż. W muzeum za moment ten można uznać wyjście na zewnątrz z nowymi zasobami (niematerialnymi). To one stanowią ów Elikir, w którym, według Campbella i Voglera, kryje się uzdrawiająca siła. To dobroczynny wpływ na społeczność, do której wraca Bohater. Elikir to zatem istota misji muzeów – edukowanie, poszerzanie horyzontów, prowokowanie do myślenia, zadawania pytań oraz rozbudzanie ciekawości. Wydzielona, odseparowana od dostarczającego tysiący bodźców świata, perspektywa muzeum ma zatem szansę wpłynąć na odbiorcę na tyle mocno, aby można było mówić o pewnym „darze”. Warunkiem jego uzyskania wydają się jego kompetencje poznawcze, chęci, umiejętność wyciszenia (w rzeczywistości muzealnej nie każdy jest w stanie skoncentrować się w równym stopniu), zaś ze strony kuratorów – zbudowanie możliwej do narracyjnego odczytania, ciekawej i pobudzającej do krytycznego myślenia wystawy.

PODSUMOWANIE

W rzeczywistości wystawienniczo-muzealnej próby refleksji naukowej – tak wokół samych ekspozycji, jak i symboliki przestrzeni i architektury miejsca – stają się domeną studiów interdyscyplinarnych. Włączenie w dyskurs muzealny takich propozycji odczytywania narracji jak koncepcja Wyprawy Bohatera obejmuje tym samym nie tylko namysł nad tekstem jako takim, ale w równej mierze służy poszerzeniu pola analizy kultury wizualnej oraz charakteru nowych mediów, pokazując ich potencjał w zakresie tworzenia interaktywnej, atrakcyjnej, angażującej zmysły wystawy. Niniejsza praca proponuje odczytanie muzeów oraz wystaw stałych jako swego rodzaju tekstu, obejmującego zarówno styczność z dziełami sztuki, jak i doświadczenie zwiedzania (ze szczególnym uwzględnieniem dwunastu kroków Voglera). Wątek

⁴⁷ Bal 2012, s. 111-112.

monomitu oferuje jednak znacznie więcej: wybrzmiewa wszędzie tam, gdzie możliwa do uchwycenia staje się dynamika zmian – Podróży. Podróż może być podejmowana przez pracowników muzeów oraz artystów (w drodze do stworzenia interesującego i niejednoznacznego doświadczenia artystycznego oraz intelektualnego), z drugiej zaś – przez zwiedzających (poprzez krytyczny odbiór i analizę treści i formy ekspozycji). Przedmiotem tak rozumianej monomitycznej Wyprawy mogą zostać:

- umiejscowienie muzeum w przestrzeni miejskiej i jego związku z historycznym statusem otoczenia (np. nieprzypadkowo muzea o charakterze narodowym znajdują się w ścisłych centrach urbanistyczno-kulturalnych);
- architektura (analizie można poddać sam sposób rozmieszczenia obiektów fizycznych, jak również ich dialog, możliwy do uchwycenia przez odbiorcę posiadającego odpowiednie kompetencje poznawcze w zakresie kultury wizualnej). Znaczenie ma także sam budynek muzealny – niekiedy przekształcony w muzeum (dawna fabryka, dwór szlachecki, dawny lazaret itp.), niekiedy budowany na jego potrzeby. Wówczas historia budynku może korrespondować z przekazem wystaw;
- kolorystyka oraz inne wizualne aspekty miejsca (oraz jego poszczególnych części) jako symbolizujące Podróż poprzez wywoływanie określonych nastrojów oraz skojarzeń, z drugiej zaś strony – tworzące nastrój zmienności, niejednoznaczności, charakteryzującej Podróż Bohatera (widza, odbiorcy).

Nie jest oczywiście moim celem sugerowanie, że pole dyskusji wokół muzealnictwa i wystawiennictwa powinno zostać zawężone do eksploracji monomitu. Współczesne doświadczenie muzealne odzwierciedla tempo przemian XXI wieku: przełamuje własne bariery, stawia pytania o zasadność dotychczasowych rozwiązań, ponad wszystko zaś stara się kreować warunki do harmonijnej koegzystencji wymiaru rozrywki (rozumianej jako atrakcyjne treściowo i wizualnie wystawy) oraz zachowywania tego, co na zachowanie zasługuje. Powstaje tu zresztą napięcie – przy tym wszystkim od muzeów wciąż wymaga się pełnienia funkcji „strażników tradycji”.

Owo napięcie nie musi jednak oznaczać zahamowania rozwoju zasobów muzeów oraz metod ich prezentacji. Jednym z miejsc pokazujących, że instytucje o długiej historii dostosowują się do wymogów współczesności, jest Muzeum Narodowe w Poznaniu. Świadczy o tym zarówno stosowanie przez tę instytucję kodów QR, jak i gruntowny remont nowej części budynku oraz szeroki wachlarz zajęć edukacyjnych kierowanych do wszystkich grup wiekowych. Muzeum oferuje również zróżnicowane wystawy czasowe prezentujące dorobek różnorodnych twórców i estetyk. W ostatnim czasie instytucja przedstawiła zwiedzającym m.in. twórczość japońskiego artysty Keny Hary („Kenya Hara. Japońskie projektowanie graficzne”) oraz ekspozycję skoncentrowaną na historyczno-kulturowej drodze przemian, jakich doświadczała lalka Barbie („Barbie. Nieznane oblicza”).

Osobny wątek, zyskujący zresztą coraz więcej uwagi w świecie sztuki, stanowią związki wystawiennictwa z kwestiami ochrony środowiska. Dotyczy to w głównej mierze procesu przygotowywania ekspozycji: sam dobór oświetlenia może generować mniejsze lub większe zużycie energii, druk oraz przygotowanie tablic informacyjnych wiąże się często z zastosowaniem zawierających szkodliwe związki chemiczne materiałów, zaś transport pochłania kolejne cenne zasoby. We współczesnej strategii projektowej dąży się wobec tego coraz powszechniej do niwelowania takich niepożądanych efektów (jest to jednak dużo prostsze w przypadku wystaw czasowych niż stałych czy objazdowych). Tak zatem jak firmy aktualnie często kształtują własną markę w oparciu o hasła dbałości o naturę czy zrównoważonego rozwoju⁴⁸, tak i w muzeach konieczne staje się wpisanie wątków ekologicznych w założenia koncepcyjne ekspozycji – w taki sposób, aby widz już od samego początku rozumiał, dlaczego zdecydowano się np. na użycie biodegradowalnych materiałów. W tym kontekście postrzegać należy tropy ekologiczne, kryjące się za hasłem „The Laboratory of the Future”, zaprezentowane podczas odbywającego się w dniach 20 maja-26 listopada 2023 roku Biennale Architektury w Wenecji. Lesley Lokko, kuratorka tej edycji, tłumaczyła wybór tematu przewodniego dwójako. Z jednej strony wskazała na Afrykę jako współczesne laboratorium przyszłości, w którym przy najszybszym tempie urbanizacji i najniższym wskaźniku szczepień przeciwko koronawirusowi zanotowano – stanowiący fenomen socjologiczny – rekordowo niski wskaźnik zgonów i infekcji. Z drugiej zaś celem było zaakcentowanie roli Biennale jako wydarzenia wielowymiarowego, poszukującego nowych zastosowań w architekturze i zapraszającego do działania w duchu współpracy i wspólnych starań o kolektywnie postrzegane dobro⁴⁹. W tym kontekście wykorzystano nietypowe obiekty, m.in. boisko (artyści z Meksyku) czy odpady jako materiał służący budownictwu (przedstawiciele Danii)⁵⁰. Wszystko to nie tylko sygnalizuje wątki wzbogacające dyskusje nad wystawiennictwem i architekturą, ale także otwiera potencjał do interpretowania zmian i nowych wyzwań w duchu Campellovskiej oraz Voglerowskiej optyki monomitu. O ile ujęcie Voglera w dużej mierze opiera się na użytkowym zastosowaniu koncepcji Wyprawy Bohatera, o tyle u Campbella – jak pokazują przywoływane tutaj przykłady – nacisk kładziony był na szczególne znaczenie, jakie Wyprawa jednego przedstawiciela grupy ma w finalnym etapie opowieści dla całej reszty społeczeństwa. Campbell akcentował indywidualizm drogi pokonywanej przez protagonistów starożytnych mitów i legend, jednakże jasno wskazywał, że mądrość zdobywana w tych historiach podczas Wyprawy służy większemu dobru. Zdaje się to korespondować z ideą współpracy

⁴⁸ Berger, Lorenc, Skolnick, s. 124.

⁴⁹ Żylski 2024.

⁵⁰ Brinkmann, Brückner 2023.

i wspólnego tworzenia przyszłości podnoszoną podczas weneckiego Biennale Architektury, ale przecież nośną także w innych obszarach kultury.

Z uwagi na ramy objętościowe niniejszego artykułu nie zdecydowałem się na syntetyczne ujęcie elementu, któremu Vogler poświęcił sporo uwagi – archetypów. Liczba ich odmian w „Podróży autora” sprawia, iż ich wyczerpujące opisanie odciągnęłoby uwagę od głównego wątku, jakim jest związek koncepcji Wyprawy Bohatera z procesem odbioru wystaw. W swoim poradniku Vogler omawia szczegółowo osiem archetypów, ale wskazuje też inne, które czytelnik może zbadać we własnym zakresie. Analiza tych figur niewątpliwie może wzbogacić rozważania nad narracją muzeów, jednakże potencjał zawarty w tym pomysle zdaje się zasługiwać na osobną pracę.

THE CONCEPT OF MONOMYTH IN NARRATIVE MUSEOLOGY

Summary

This study applies the concept of monomyth in the field of contemporary exhibitions and museology. Monomyth, also referred to as the concept of the Hero's Journey, is a theory formulated by the American researcher Joseph Campbell and continued later by the narrative scholar Christopher Vogler. Following the interpretation of the latter, the monomyth stages discussed in this paper include Ordinary World, Call to Adventure, Refusal of the Call, Meeting with the Mentor, Crossing the First Threshold, Tests, Allies, Enemies, Approach to the Inmost Cave, The Ordeal, Reward, The Road Back, The Resurrection, Return with the Elixir. The aim of the analysis was to demonstrate that the above concept may be used to create a lucid, structured and universal narrative in narrative museums.

Bibliografia

- Bäckström P. 2017, Kisses Sweeter than Wine. Öyvind Fahlström and Billy Klüver: The Swedish Neo-Avant-Garde in New York [online]. Artl@s Bulletin 6, 2, Digitala Vetenskapliga Arkivet [dostęp: 2024-03-24]. Dostępny w Internecie: <<http://www.diva-portal.se/smash/get/diva2:1143256/FULLTEXT01.pdf>>.
- Bal M. 2005, Dyskurs muzeum, [w:] Muzeum sztuki. Antologia, Popczyk M. (red.), przeł. Nitka M, Kraków, s. 345-368.
- Bal M. 2005, Wystawa jako film, [w:] Popczyk M. (red.), Display. Strategie wystawiania, przeł. K. Kolenda, Kraków, s. 245-268.
- Berger C., Lorenc J., Skolnick L. 2008, Czym jest projektowanie wystaw?, Warszawa.
- Boehm G. 2014, O obrazach i widzeniu. Antologia tekstów, Kraków.
- Bohater o tysiącu twarzy [online]. Wikipedia [dostęp: 2024-04-20]. Dostępny w Internecie: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Bohater_o_tysi%C4%85cu_twarzy>.
- Bohner K.H. 2003, Absolutna terazniejszość, Warszawa.
- Brinkmann B., Brückner B. 2023, Twist. Biennale Architektury w Wenecji 2023 [online]. ARTE TV [dostęp: 2024-01-31]. Dostępny w Internecie: <<https://www.arte.tv/en/videos/110328-006-A/twist/>>.

- Bubner R. 2005, *Doświadczenie estetyczne*, Warszawa.
- Campbell J. 1997, *Bohater o tysiącu twarzy*, Poznań.
- Christopher Vogler [online]. Wikipedia [dostęp: 2024-04-20]. Dostępny w Internecie: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Christopher_Vogler>.
- Duncan C. 2005, *Muzeum sztuki jako rytuał*, [w:] *Muzeum sztuki. Antologia*, Kraków.
- Folga-Januszewska D. 2015, *Muzeum: fenomeny i problemy*, Kraków.
- Gedin A. 2020, *Pontus Hultén: She, a Cathedral & Moderna Museet*, Köln.
- Goodman N. 2005, *Koniec muzeum?*, [w:] Popczyk M., (red.), *Muzeum sztuki. Antologia*, Kraków.
- Habermas J. 2004, *Od wrażenia zmysłowego do symbolicznego wyrazu*, Warszawa.
- Heinich N. 2010, *Socjologia sztuki*, Warszawa.
- Joseph Campbell [online]. Wikipedia [dostęp: 2024-04-20]. Dostępny w Internecie: <https://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Campbell>.
- Julkowski D. 2022, Bariery w gnieźnieńskich instytucjach kultury i możliwości ich neutralizacji, *Studentkie Pismo Instytutu Kultury Europejskiej Spiker* nr 11, Gniezno.
- Kazior B. 2013, *Ekumuzeum – metoda prezentacji lokalnego dziedzictwa przyrodniczego i kulturowego*, *Biuletyn Dobry Start* 5, Warszawa.
- Kobielska M. 2020, *Muzeum narracyjne – muzeum doświadczeniowe. Uwagi terminologiczne*, *Teksty Drugie* 4, Warszawa.
- Konach T. 2006, *Koncepcje nowej muzeologii w kontekście zarządzania kulturą niematerialną i własnością intelektualną w instytucjach kultury*, [za:] MacDonald Sh., *A companion to Museum Studies*, Oxford.
- Köpping K.P. 1983, *Adolf Bastian and the psychic unity of mankind: the foundations of anthropology in nineteenth century Germany*, Münster.
- Kosiewski P. 2019, *Muzeum i narracja. Kilka uwag*, [w:] *Muzeum i zmiana. Losy muzeów narracyjnych*, Kraków.
- Kowal P. 2019, *Muzeum i zmiana. Losy muzeów narracyjnych*, Kraków.
- Malraux A. 1996, *La musée imaginaire*, Paryż.
- Matuchniak-Krasuska 2010 A., *Zarys socjologii sztuki Pierre’a Bourdieu*, Warszawa.
- Muzealnictwo [online]. Słownik Języka Polskiego PWN [dostęp: 2024-01-24]. Dostępny w Internecie: <<https://sjp.pwn.pl/sjp/muzealnictwo;2568680>>.
- Newhouse V. 2005, *W stronę nowego muzeum*, [w:] *Muzeum sztuki. Antologia*, Kraków.
- Niklewicz B. 2015, *Język muzeum, czyli o nowych sposobach odczytywania wystaw*, [w:] *Polonistka. Innowacje*, 2, [za:] Bal M. 2005, *Dyskurs muzeum*, [w:] Popczyk M. (red.), *Muzeum sztuki. Antologia*, Kraków.
- Pomian K., *Muzeum. Historia światowa*, Gdańsk 2023.
- Sedlmayr H. 1948, *Verlust der Mitte. Diebildende Kunst der 19. Und 20. Jahrhunderts als Symptom und Symbol der Zeit*, Salzburg.
- Vergo P. 1997, *The New Museology*, Londyn.
- Vogler Ch. 2010, *Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy*, Warszawa.
- Wystawiennictwo [online]. Słownik Języka Polskiego PWN [dostęp: 2024-01-24]. Dostępny w Internecie: <<https://sjp.pwn.pl/szukaj/wystawiennictwo.html>>.
- Żylski T. 2023, *Biennale Architektury w Wenecji 2023 pod hasłem Laboratorium przyszłości* [online]. *Murator Plus* [dostęp: 2024-01-31]. Dostępny w Internecie: <<https://architektura.murator-plus.pl/krytyka/biennale-architektury-w-wenecji-2023-pod-haslem-laboratorium-przyszlosci-aa-qyUt-cQv7-kCGj.html>>.
- Wrażliwość w edukacji 2022, *Idee, pomysły, działania, Programy Społecznych CK Zamek*, Poznań.