

I. GŁÓWNE ZAŁOŻENIA SCENARIUSZA WYSTAWY

Historię Górnego Śląska pokazujemy w sposób jak najbardziej osobisty - jest to bowiem część naszych indywidualnych wspomnień i przeżyć. Jednocześnie w narracji scenariuszowej kładziemy nacisk na wyjątkowość Górnego Śląska, stawiając pytanie na czym polega fenomen tego regionu. Jako punkt wyjścia do budowania tak rozumianej idei wystawy sięgnęliśmy do spuścizny pisarskiej jednego z najważniejszych obserwatorów górnośląskiej codzienności - **ks. Emila Szramka**, by zaczerpnąć z niej myśl, która została zawarta w pracy „Śląsk jako problem socjologiczny. Próba analizy”. Autor zdefiniował w niej Górny Śląsk jako ziemię pełniącą w różnych okresach swej historii funkcję **POMOSTU, NAGRODY oraz POBOJOWISKA**, który niezależnie od tych zmieniających się ról, zawsze pozostawał **NAROŻNIKIEM** stykających się tu państw i ludów. Te cztery pojęcia: pomost, nagroda, pobjowisko i narożnik przewijają się w narracji scenariusza całej wystawy, powracając jako wyraźny motyw przewodni budujący sensy poszczególnych segmentów. Swoje metaforyczne odzwierciedlenie znalazły one także w logo wystawy.

Podążając za myślą ks. Emila Szramka wyeksponowaliśmy rolę XIX i XX-wiecznych ruchów migracyjnych na Górnym Śląsku, w toku których hasło „Śląsk jako pomost” (w tym wypadku łączący przyszłość z różnych krajów, a zwłaszcza z ziem nieistniejącego wówczas państwa polskiego) ujawnia się szczególnie dobitnie. Transfer myśli, obyczajów oraz krzewionych postaw odbywa się tu nieustannie jeszcze od lat I i II industrializacji, pozostaje silny w okresie międzywojennym, gdy na polską część Górnego Śląska napłynęli Polacy z innych dzielnic państwa, a wreszcie, objawia się wyraziście po II wojnie światowej w postaci osadnictwa wschodnich Kresowiaków. W kolejnych salach będzie można odnaleźć ślady tych wydarzeń, podobnie jak w „kapsułach” odnoszących się do najdawniejszych dziejów. W tych ostatnich wyeksponowaniu ulegnie m. in. miastotwórcza aktywność tzw. Monarchii Henryków Śląskich, której rezultatem będzie napływ na Śląsk licznych mieszczan z zachodniej Europy.

Najbardziej tragiczny aspekt dziejów Górnego Śląska - gdy ziemia ta stanowiła pobjowisko Europy - znajdzie swe odzwierciedlenie nie tylko w najbardziej oczywistych – wojennych losach (zwłaszcza z czasów II wojny światowej). Pojęcie „pobjowiska”, za ks. Emilem Szramkiem, rozumiemy bowiem szerzej, także w kategoriach ekonomicznych lub społecznych. Pobjowisko pozostawi więc np. rabunkowa w niemałym stopniu polityka władz względem górnośląskich zapasów węgla, ale także polityka sanacji zmierzająca do antagonizowania narodowościowego miejscowych. Odzwierciedlenie tej praktyki znajdziemy również w decyzjach nakazujących przeprowadzenie na Górnym Śląsku plebiscytu. Nie bez racji plebiscyt oceniony został jako jedno z rozwiązań najsilniej niszczących porządek społeczny. W ramach kapsuł czasu, ten wymiar historii Górnego Śląska ukazany zostanie m. in. poprzez obraz wojny trzydziestoletniej.

Plebiscyt z 1921 r., ale także powstania śląskie, to także jeden z przykładów traktowania Górnego Śląska jako nagrody w wielkich sporach międzynarodowych. Ziemia ta była nagrodą za wiele wysiłków podejmowanych przez przeciętnych, a i nieprzeciętnych mieszkańców sąsiednich terenów, szukających na Górnym Śląsku ekonomicznego dostatku i duchowego zadowolenia. Wątek ów obecny jest w części ekspozycji poświęconej duchowości śląskiej, a także w licznych epizodach z życia codziennego (ślub, magiel, szkoła, poczta). Nagroda, to również możliwość korzystania, z często

nieznanych gdzie indziej, nowinek cywilizacyjnych – pokazana na przykładzie sterowca (Zeppelin) czy tworzących podwaliny pod industrializację – maszyny parowej czy zmieniających się technik wydobywania węgla.

Okres międzywojenny z racji wyróżnionego graficznie rozdzielenia Górnego Śląska granicą państwową najlepiej nadaje się by na jego przykładzie pokazać jeszcze jedną, wymienianą przez ks. Emila Szramka, cechę – narożnikowy charakter tej ziemi. Zgodnie z refleksją duchownego ów walor skutkował u Górnoszlązaków wykształceniem się swoistej, pogranicznej mentalności, która również znajdzie swe odbicie w toku zwiedzania (redakcja „Polonii”, magiel). Oprócz ekspozycji poświęconej okresowi międzywojennemu, odzwierciedlenie tego elementu specyfiki górnośląskiej pojawi się w kapsułach czasu (zwłaszcza przy prezentacji okresu wojen śląskich), a także w części poświęconej XIX-wiecznej wielokulturowości (I oraz II industrializacja), a także w historii powstań śląskich i plebiscytu.

Mamy jednocześnie na uwadze to, iż wielokulturowa przeszłość Górnego Śląska oraz, co prawdopodobne, spore zróżnicowanie zwiedzających, skutkować będzie u nich różnymi skojarzeniami. Nie chcemy narzucać jednej wersji historii Górnego Śląska, lecz raczej dobozem eksponatów i sposobem ich prezentacji zmuszać do pogłębionej, a jednocześnie samodzielnej refleksji nad lokalnymi dziejami. Do przeżycia takiej intelektualnej przygody chcemy dostarczyć odpowiednich instrumentów.

II. ARANŻACJA PRZESTRZENI WYSTAWY

Obok głównych założeń ideowych, punktem wyjścia do zbudowania przestrzeni muzeum jest zastana architektura. Aranżacja wystawy nie ma zaprzeczać jej, ani ją kwestionować, ale wydobyć zapisane w niej znaczenia. Przestrzeń podziemna – rodzaj sztolni, z dwoma świetlikami – szybami, nawiązując do przeszłości miejsca, w którym powstało, czyli dawnej Kopalni „Katowice”, staje się architektoniczną osią, dla stworzenia planu ekspozycji. Centralna bryła świetlika tworzy główną formę „światła historii” – rozchodzącego się promieniście poprzez rozświetlone korytarze po całej przestrzeni, pojawiającego się także w kolejnych salach, w postaci scenograficznych iluminacji: m. in. jako żar rozpalonej surówki, blask pałacowego oświetlenia, rozjarzone pęknięcie ulicy. Drugi świetlik – podwieszony u sufitu, staje się puentą scenariusza – szybem przez który „przesłanie na przyszłość” wydostaje się na powierzchnię, stając się metaforycznym światłem ze Śląska (Lux ex Silesia).

Chronologicznie ułożona opowieść budowana jest za pomocą scenograficzno – filmowych środków wyrazu oddziałujących na emocje zwiedzającego, pozwalając mu na osobiste przeżywanie historii. Odbiorca zostaje wciągnięty w środek wiru historii, może poczuć się jak bezpośredni świadek kluczowych jej momentów, starając się zrozumieć fenomen Górnego Śląska. Korytarze łączące poszczególne sale to swoista rzeka czasu – oplatająca ludzi i zdarzenia. Tworząc obraz podziemnego świata – gdzie, podążając za światłem historii w postaci wyrazistej iluminacji, odpowiadającej ścieżce zwiedzenia, trafiamy do kolejnych przestrzeni.

Zwiedzający patrzy na Górny Śląsk z podwójnej perspektywy: wielkiej historii odbijającej się w losach zwykłych ludzi oraz z perspektywy Ślązaka z różnych epok historycznych, różnej pozycji społecznej, tradycji religijnej czy narodowej. Narracja plastyczno – przestrzenna oparta jest na płyn-

nej zmianie perspektywy widzenia – raz jesteśmy pod ziemią, by za chwilę znaleźć się w lecącym Zeppelinie, za moment wejść do pałacu lub oglądać świat z wnętrza pociągu, względnie z wnętrza maszyny parowej. Taki sposób opowiadania oddaje też podwójny i zmienny punkt widzenia w narracji muzealnej, pobudzając nieustannie uwagę zwiedzającego, tworząc zmienną rytmicznie ścieżkę opowieści, w której każda z sal stanowi nowy obraz, kontrapunktujący poprzednią przestrzeń, a zarazem pozwalając – niczym w scenariuszu filmu fabularnego, na zbudowanie konsekwentnej i całościowej dramaturgii wystawy.

22 sale ekspozycyjne zostały zaaranżowane wokół najbardziej charakterystycznych miejsc dla dziejów Górnego Śląska. Stają się one rodzajem narracyjnych epicentrow, wokół których rozwijane są opowieści pokazujące wydarzenia związane z regionem w szerszym kontekście historii Polski i Europy. Zasadę budowania sal – epicentrow, najlepiej można opisać metaforą obrazu kamienia wrzuconego do wody, który tworzy dookoła powoli zanikające kręgi. Miejsce oraz przypisane do niego konkretne historyczne zdarzenie jest intensywnym emocjonalnie i plastycznie obrazem, wokół którego pojawiają się zbudowane z bardziej neutralnych i obiektywnych elementów przestrzenie muzealne, przenoszące bardziej rozbudowane treści merytoryczne. Zwiedzający może na różne sposoby odbierać narrację scenariusza wystawy – eksplorując wyłącznie główne treści emocjonalno – wrażeniowe, bądź wydłużając ścieżkę zwiedzania poprzez wczytywanie się w dodatkowe komentarze i konteksty merytoryczne.

Niezwykle ważnym środkiem budowania narracji plastycznej jest dynamicznie zbudowane światło – z jego temperaturą, kolorem, kierunkiem padania. Ma ono czasem charakter bardzo punktowy, kierując uwagę gościa w stronę ważnych narracyjnie obiektów, aby w kolejnej sali rozświetlić całą przestrzeń mocnym blaskiem. Metaforyczne „światło historii” staje się wehikułem do opowiadania o zmieniających się epokach, o przetaczającej się przez Górny Śląsk wielkiej historii zamkniętej w myśli ks. Emila Szramka o „pomoście, nagrodzie, poboju i narożniku” – łącząc się w jeden spójny plastyczno – merytoryczny kształt narracji. Elementem dopełniającym jest ścieżka dźwiękowa oraz pojawiające się w niektórych przestrzeniach elementy zmysłowe: zapachy, zmienna temperatura, wiatr.

W scenariuszu ekspozycji zachowany został proponowany układ działów tematycznych. Sale im odpowiadające otaczają centralną przestrzeń wokół głównego świetlika. Pełni ona jednocześnie funkcję obszaru „Duchowość”. Symbolika ta podkreśla ponadczasowy charakter religii i świata metafizycznego. Scenografię miejsca tworzą falujące półprzezroczyste tafle, które nawiązują do poruszanych wiatrem proporców. Nazwy poszczególnych sal ujęte zostały poprzez proste, jedno-wyrazowe hasła, oddające charakter danej przestrzeni – miejsce, poprzez które przechodzi zwiedzający.

III. OPIS SAL WYSTAWOWYCH - SCENARIUSZ

01 Markownia (obszar PROLOG)

Prolog wystawy. Sala wrażeniowa, której celem jest zbudowanie klimatu narracji muzealnej. Wchodzimy do scenograficznie zaaranżowanej przestrzeni starej markowni, w której centralnym obiek-

tem jest stojak z markami górniczymi, będącymi w rzeczywistości kartami zbliżeniowymi RFID. Pobrane przez zwiedzających, służą do uruchamiania spersonalizowanych treści w ramach całej wystawy. Marki, podobnie jak ich pierwowzory, różnią się kształtem, kolorem i wybitym napisem.

Salę otacza biała, kafelkowa ściana, u szczytu której widzimy podświetlone obramowanie złożone z fotograficznych obrazów przedstawiających bramy kopalniane z różnych epok. Sufit zbudowany jest z przezroczystej materii, na której wyświetlony jest obraz widzianej od dołu wieży wyciągowej pracującego szybu kopalnianego. Obraz stanowi nawiązanie do górniczego dziedzictwa miejsca - dawnej kopalni „Ferdynand”, a potem kopalni „Katowice”.

Wnętrze nawiązujące wyglądem do wystroju przykopalnianych markowni o nieokreślonym czasie powstania. Puste, opuszczone pomieszczenie, z wyraźnie zaakcentowanymi światłem głównymi elementami wystroju. Na podłodze posadzka techniczna, pod ścianami elementy konstrukcji stalowych oraz lampy przemysłowe, podkreślające industrialny charakter wnętrza.

02 Chodnik (obszar PROLOG)

Po rozświetlonej przestrzeni Markowni zwiedzający wkracza w Chodnik - zakręcający się korytarz zbudowany z projekcji płynących portretów – „zawieszonych” w przestrzeni. Impresyjna i klimatyczna przestrzeń gdzie czarno-białe zdjęcia autentycznych postaci z historii Górnego Śląska nałożone na kolorowe tło, wychodzą na spotkanie zwiedzających, oddając metaforycznie ideę wejścia pod prąd czasu. Projekcji towarzyszą dyskretne dźwięki – oddające rytm ruchu, złudzenie wejścia do wewnątrz „strumienia czasu”. Towarzyszy temu wrażeniowy obraz wiatru, pęd powietrza uzyskany za pomocą ukrytych w suficie wentylatorów.

Powierzchnia sufitu ginie w czerni, dzięki czemu nie sposób odczytać wysokości pomieszczenia. Zakręt sprawia, że nie widać jego końca. Niematerialności dodaje także delikatne podświetlenie krawędzi styku ścian z podłogą, które wytycza ścieżkę. Światło projektorów sprawia, że cała uwaga zwiedzających zostaje skupiona na płynących po ścianach sylwetkach postaci.

03 Rotunda (obszar KAPSUŁY CZASU)

Sala - zapisana na planie regularnego okręgu, poprzez kształt i elementy architektury stanowi symboliczne nawiązanie do wnętrza cieszyńskiej rotundy. Dzięki trzem osobnym trybom działania ekspozycji pozwala gościom na syntetyczne i różnorodne obejrzenie najważniejszych elementów najdawniejszej historii Śląska, pozwalając zarazem na indywidualne odkrywanie szczegółowych treści. Górna część pomieszczenia pełni rolę otaczającego widzów ekranu. Ekspozyty umieszczone są w przezroczystej, podświetlanej „światłem historii” podłodze, co stanowi nawiązanie do ich archeologicznego pochodzenia. Centralnym elementem sufitu jest holograficzna projekcja modelu rotundy z Cieszyna.

Przestrzeń dzieli się na czternaście obszarów, z których każdy reprezentuje oddzielny wycinek historii kapsuł czasu. Każdemu obszarowi przyporządkowany jest wycinek podłogi zawierający ekspozyty oraz interaktywny fragment panoramicznego ekranu. Wyświetlaniem treści merytorycznych ste-

ruje zwiedzający, wykonując dłonią określone gesty (technologia Leap Motion). Oświetlenie podłogi działa w sposób dynamiczny - eksponaty rozświetlają się przy zbliżeniu do nich, a także wtedy, gdy jest to związane z nawigacją w ramach interaktywnych treści. Co pewien cyklicznie powtarzany czas stanowiska stają się nieaktywne - wygasza się podświetlenie eksponatów i uruchamia się spektakularna, otaczająca widzów obrazem i dźwiękiem, opowieść filmowa.

Panoramiczny film oparty o sceny fabularne zbiorczo traktuje historię Górnego Śląska z okresu przed industrializacją. Sposób prowadzenia opowieści czerpie z możliwości przestrzennych ekranu. Przykładowo - bohaterowie jadący konno, prowadząc dialog, przejeżdżają z jednej strony sali na drugą; rozmówcy znajdują się w przeciwległych miejscach ekranu, itp. Takie prowadzenie opowieści aktywnie angażuje widzów - muszą podążać za epicentrum akcji.

Trzecim trybem działania ekspozycji jest lekcja muzealna prowadzona przez przewodników. To forma prezentacji sterowanej pilotem wg predefiniowanego scenariusza, wykorzystująca sekwencyjne oświetlanie eksponatów.

Ograniczona ilość miejsca przeznaczonego na ekspozycję w ramach kapsuł czasu, w połączeniu z ogromem materiału faktograficznego powoduje, iż w tej części wystawy posługujemy się obrazami najbardziej pojemnymi treściowo, jednocześnie odnoszącymi się do przełomowych epizodów z najdawniejszych dziejów Górnego Śląska (w tym również Śląska z czasów, gdy nie funkcjonował jeszcze podział na część Górną i Dolną). Z tego powodu nieodzowne jest odwołanie się m. in. do Monarchii Henryków Śląskich, zmian monarszej przynależności Śląska, reformacji i kontrreformacji na tym terenie, czy wreszcie wojen śląskich. Drugim z merytorycznych priorytetów jest zwrócenie uwagi na te fakty, które ciągle pozostają w sferze dociekań naukowych - np. wiarygodność odkryć archeologicznych dotyczących początków osadnictwa na Śląsku, kwestia umiejscowienia najstarszego polskiego zdania. Dylemat: Księga Henrykowska ↔ kronika Wincentego z Kielczy.

04 Maszyna (obszar PIERWSZA INDUSTRIALIZACJA)

Główną narrację wystawy otwiera instalacja nawiązująca do pejzażu Siemianowic Śląskich przedstawionego w litografii Ernesta Knippla, z podkreślonym kontrastem zestawionych ze sobą przestrzeni: przemysłowej i wiejskiej. Zwiedzający przechodząc przez środek maszyny zderza się z nowym światem - rewolucją przemysłową, która pojawia się gwałtownie w spokojnej, rolniczej rzeczywistości.

Do wnętrza maszyny trafia się poprzez obszar pejzażu wiejskiego: wielopłaszczyznową scenografię, zbudowaną jak rozkładana, przestrzenna książka dla dzieci. Jasne światło i dźwięk podkreślają iluzję otwartego pola, w tle którego pojawia się pejzaż przemysłowy z kominami fabrycznymi, szymbami i bramą wejściową do fabryki.

Światło historii zaczyna prowadzić zwiedzającego jako żar okiełznanego przez ludzi ognia, przekształcającego się w konkretną materię wtłoczoną w tryby rodzącego się przemysłu, który całkowicie zmienia znany z wcześniejszych epok (ukazany w Rotundzie) krajobraz Górnego Śląska. Maszyna to instalacja świetlno – obiektowa, zbudowana z połączenia ruchomych obiektów: tłoków

i wielkiego koła zamachowego z mappingiem 3D. Promienniki ciepła, wibrująca podłoga, dymiarki i głośniki niskotonowe dopełniają wrażenia przebywania w funkcjonującym mechanizmie. W instalację przestrzenną dyskretnie wkomponowane są plansze i ekrany. Nawigacja w ramach treści interaktywnych możliwa jest za pomocą pokręteł i dźwigni będących jednocześnie elementami maszyny.

W wymiarze merytorycznym podkreślamy nagły charakter zachodzących w tym czasie zmian gospodarczych. Co prawda mamy świadomość, że przemiany tego rodzaju cechuje zwykle ewolucyjny wymiar, w tym jednak wypadku, poprzez wpływ na życie codzienne, zderzenie wieś - miasto ma wyjątkowo dynamiczny charakter. Jego skutkiem jest zresztą pielęgnowanie przez długi jeszcze czas wiejskich obyczajów w typowo już miejskich osadach. W nich wspomniana dychotomia jest jeszcze lepiej widoczna.

05 Pałac (obszary PIERWSZA i DRUGA INDUSTRIALIZACJA)

Przestronne wnętrza pałacowe ukazujące galerię prezentującą „portret zbiorowy” magnatów przemysłu. Sala rozświetlona wielkim żyrandolem i licznymi kinkietami – ukazująca światło historii jako blask pieniądza, władzy i luksusu. Elementami dominującymi w aranżacji są bogate sztukaterie, obrazy, drewniany parkiet, zdobione meble. W tle pojawia się muzyka, swym nastrojem odpowiadająca wnętrzom (m. in. Georg Telemann). W przestrzeni rozmieszczone półprzezroczyste wyspy ekspozycyjne, których głównym motywem są naturalnej wielkości portrety najważniejszych przemysłowców pierwszej i drugiej industrializacji (m. in. Karola Goduli). Zostaje tutaj pokazany potencjał Górnego Śląska, który przez kolejne epoki będzie stanowił atrakcyjny ekonomicznie region. Z tego względu o władzę nad nim toczyć się będą nieustanne walki.

W sali poświęconej najwybitniejszym przedstawicielom przemysłu górnośląskiego oraz kolejnej, eksponującej obraz XIX-wiecznego biura architektonicznego, dajemy wyraz ówczesnym przemianom społecznym, będącym skutkiem rozwoju gospodarczego. Przemiany, o których tu mowa, miały, mimo istniejących różnic, dość jednorodny charakter, toteż ze względu na spójność wypowiedzi oraz zastosowaną symbolikę nie uznaliśmy za właściwe ekspozycyjnie oddzielać od siebie elementów typowych dla I oraz II industrializacji. Prezentacja w jednym miejscu całości tego zagadnienia lepiej oddaje ciągłość przemian gospodarczo-społecznych oraz ich wpływ na egzystencję miejscowych i napływowych mieszkańców regionu. Pałac magnatów przemysłu, stwarzając możliwość zaprezentowania wielu ważnych dla ówczesnego życia gospodarczego postaci, pozwala równocześnie wyeksponować ich wielowymiarowy charakter. To nie tylko ludzie o władnięci pragnieniem zarabiania pieniędzy, ale i sensownie je wykorzystujący na cele społeczne, naukę i wynalazczość, czy finansowanie rozwoju cywilizacyjnego regionu.

Każda z wysp w rewersie oferuje funkcjonalność dotykowego panelu interaktywnego oraz miejsce na eksponaty. Dostępne są informacje na temat pochodzenia danej postaci, osiągnięć, branż, czy obszaru działania. Punktowy dźwięk emitowany jest z głośnika kierunkowego ukrytego w suficie. Treści wzbogacone są o krótki film dokumentalny z wplecionymi scenami fabularnymi, charakteryzujący daną postać lub cały ród.

06 Pracownia (obszary PIERWSZA i DRUGA INDUSTRIALIZACJA)

Pracownia architekta przełomu wieków, pokazująca różnorodny i dynamiczny rozwój urbanistyczny Górnego Śląska. Przy użyciu makiet architektonicznych, przestrzennych planów, pokazujemy najbardziej charakterystyczne przejawy nowej architektury: osiedla robotnicze, obiekty przemysłowe, a także rozwój transportu. Na przykładzie wybranych obiektów (jak np. Hotel Graf Reden w Królewskiej Hucie, zabudowa Nikiszowca) – można prześledzić dzieje budynków – zobaczyć, jak na przestrzeni lat zmieniały się ich funkcje, jak ulegały przebudowie. W pracowni architekta nie trzymamy się ściśle chronologii czasowej, pokazując przekrojowo dzieje architektury na Górnym Śląsku, jej najbardziej charakterystyczne cechy. Sala ta jest też miejscem opowieści o ludziach tworzących przestrzeń miejską: architektach, fundatorach, włodarzach miast. Poprzez pokazanie tworzącej się tkanki miejskiej opisujemy jednocześnie zmiany, jakim ulegał region, jak dawny krajobraz wiejski (pokazany w sali numer 4) zostaje zastąpiony przez pejzaż miejsko-fabryczny. Przemiany architektonicznego stylu, będące wyrazem dynamicznych zmian gospodarczo-społecznych, są jednym z najlepszych dowodów na wyjątkowość Górnego Śląska - obszaru o niemal najszybszym tempie przemian urbanistycznych w Europie pod koniec XIX w. Cecha ta musi zostać odpowiednio silnie wyeksponowana - w sali tej będzie ku temu stosowna okoliczność. W prezentacjach wykorzystane zostaną zarówno klasyczne makiety, jak i kioski interaktywne. Częściowo przeszklony sufit przepuszcza do pomieszczenia smugi słonecznego „światła inspiracji”.

W tym segmencie ważnym elementem jest też interaktywna gra komputerowo-planszowa „Projektant przemysłu”, wykorzystująca mapping przestrzenny. Celem gracza jest stworzenie kompletnego systemu industrialnego. Gracz rozmieszcza na jednolitym blacie figury symbolizujące różne budowle i budynki. Począwszy od pierwszego szybu kopalnianego, poprzez huty, osiedla mieszkalne, tworzy swoistą makietę krajobrazu przemysłowego. Komputer za pomocą kamer rozpoznaje stawiane obiekty, a projektor wyświetla na blacie - ekranie animowane elementy symbolizujące zależności między nimi. Pojawiają się drogi, kolej, barki na rzece. Gra podpowiada optymalne rozmieszczenie obiektów, sugeruje dodanie nowych elementów (np. bez nowych domów zabraknie rąk do pracy, itp.). Obraz z projektora jest wyświetlany także na umieszczonych na planszy przestrzennych figurach, ożywiając je: dymią kominy, kręcą się koła wyciągowe.

07 Granica (obszar DRUGA INDUSTRIALIZACJA)

Tematem przewodnim sali jest zdarzenie charakterystyczne dla pejzażu narodowego Górnego Śląska w II połowie XIX w. - pielgrzymka przekraczająca granicę pomiędzy pruskim Górnym Śląskiem, a Galicją, będącą częścią monarchii austro-węgierskiej. Dominującym elementem plastycznym jest instalacja rzeźbiarska zbudowana z figur postaci uczestników pielgrzymki oraz iluzji poruszających się na wietrze sztandarów. Towarzyszy temu ścieżka dźwiękowa z pieśniami maryjnymi. Ważnym elementem jest też sama granica – ukazana tutaj w kontekście tzw. trójkąta trzech cesarzy - przez postacie żołnierzy trzech armii, spotykających się podczas nocnej warty. Dwa główne wątki tematyczne rozwijane są po przeciwnych ścianach sali. Z jednej strony umieszczone są informacje związane z II Rzeszą, O. von Bismarckiem i Kulturkampfem. Po drugiej stronie zostanie pokazane odrodzenie narodowe, religijność, katolicyzm jako ostoja językowej tożsamości. Część ściany jest transparentna – widać przez nią Świetlik – co łączy tę salę z przestrzenią poświęconą Duchowości.

Jednocześnie, również od strony Świetlika, zwiedzający będzie mógł zobaczyć instalację rzeźbiarską oraz zapoznać się z dodatkowymi treściami merytorycznymi, rozwijającymi temat pokazany w przestrzeni Granica - w szerszym kontekście tożsamości narodowej.

Granica to dogodne miejsce do zaprezentowania sytuacji geopolitycznej oraz różnych międzynarodowych kontekstów dotyczących Górnego Śląska, a typowych dla XIX w. Jest to też okazja do omówienia kolejnego wyjątkowego wymiaru tej ziemi, wyrażającego się w bezkonfliktowym na ogół, współegzystowaniu różnych grup narodowych i wyznaniowych mimo rodzącej się polskiej świadomości (dobrze ukazany choćby w relacji Antona Oskara Klausmanna).

Świetlik (obszar DUCHOWOŚĆ)

To element centralny ekspozycji, otoczony tematyką duchowości. Zwiedzający może obchodzić go dookoła, aby dostać się do rozgałęzień prowadzących w stronę innych stref ekspozycji. Na ścianach wokół Świetlika znajduje się prezentacja zagadnień duchowości śląskiej. Falujące, półprzezroczyste tafle nawiązują do proporców powiewających na wietrze. Centralne usytuowanie obszaru Duchowość względem pozostałych tematów podkreśla ponadczasowy charakter religii i świata metafizycznego.

Całość pokazana jest jako obraz pełen lekkości, umowności – jednocześnie kierując uwagę odbiorcy na rozchodzące się ze Świetlika opowieści – nadając metaforyczny sens głównemu hasłu wystawy „światłu historii”. Półprzezroczyste ściany zawierają w sobie zatopione monitory, plansze, obiekty - opowiadające o języku, religii (w wymiarze typowym dla środowiska katolickiego, ewangelickiego z cieszyńskiej części Śląska oraz nielicznego, żydowskiego), obyczajach, kulcie św. Barbary. Gość muzeum poznaje obyczaje korporacyjne – górnicze. Pokazują one różnorodność religijną, społeczną i obyczajową regionu.

W narrację prowadzoną w tej sali wpleciony jest główny wątek zaczerpnięty ze spuścizny ks. Emila Szramka - poszczególne korytarze (odgałęzienia od Świetlika) symbolizują myśl przewodnią o Śląsku jako pomoście, pobojuwisku, nagrodzie i narożniku. Jednocześnie prezentowane treści odnoszą się do najważniejszych zagadnień w dyskusji i odkrywaniu wyjątkowości Górnego Śląska, która wynikała zarówno z koncentracji przemysłu, jak i wysokiej tolerancji, kształtowanej przez historyczną obecność różnych nacji, wyznań itp. Jednocześnie, paradoksalnie, daje dowód sprzecznym z tymi wartościami skłonnościom do izolowania się od „obcych”, przybywających z innych dzielnic i państw.

W sferze wizualnej ważnym elementem w tym segmencie będzie pokazanie, jakim zmianom ulegał mundur górniczy. Pokazana zostanie szczegółowa forma munduru, przeznaczona dla poszczególnych kategorii pracowników górnictwa oraz wprowadzane do niego modyfikacje.

Kolejny obraz związany będzie z historią malarzy prymitywistów i sekty okultystów zgromadzonych wokół Teofila Ociepki. Pokazany zostanie fenomen stworzonej przez niego grupy malarzy, a jednocześnie zwiedzający będzie mógł zapoznać się z głównymi tezami prowadzonej przez niego sekty. Ostatni fragment narracji poświęcony zostanie zaprezentowaniu śląskiej mitologii: duchów, stwo-

roków, strachów - Beboków, Podciepów, Piecuchów, Strzig, Meluzyny czy Skarbka. W części graficznej wykorzystane zostaną plastyczne wizerunki stworoków bieruńskich.

08 Podwórko (obszar DRUGA INDUSTRIALIZACJA)

Dwie kolejne przestrzenie - Podwórko i Dom - wprowadzają zwiedzającego w opowieść o życiu codziennym Ślązaków. Odkrywamy tutaj ludzkie losy poprzez gawędę, anegdotę, przypowieść – jaką opowiada się przy rodzinnym stole, na ławeczce przed familokiem, w karczmie, czy na schodach domu z przygodnie spotkanym sąsiadem. Zwyczajna i prosta historia, oparta na konkretnych szczegółach z życia, widzianych w kontekście emocjonalnym. Przestrzeń ukazuje zmieniającą się strukturę społeczną, stopniowe zagarnianie przestrzeni wiejskiej przez krajobraz miejski. Przypominamy, iż jednym z priorytetów ekspozycji pozostaje prezentacja historii prywatnej - dziejów codzienności, toteż zarówno omawiana, jak i kolejna przestrzeń należą do szczególnie ważnych. Obraz podwórka oraz domu demonstruje przenikanie się zwykłego życia i „spraw wielkich”. Codzienność jest zdominowana przez przyziemne czynności, ale każe pielęgnować język ojczysty, autentyczną religijność, etos pracy itp.

Przestrzeń placu w zabudowie familokowej, z jednej strony ograniczona elewacją ceglanej zabudowy budynku (z przejściem do kolejnej sali - wnętrza śląskiej izby), z drugiej zabudową „chlewików” - tradycyjnych pomieszczeń gospodarczych. Kolejne otwierane drzwi przynoszą historie o życiu towarzyskim, zabawach, wspólnocie i organizacji życia związanego z rytmem pracy (szychty), hodowli drobnego inwentarza domowego, składowaniu węgla. Elementem wystroju jest też trzepak (klopsztanga), gołębnik i drewniane ławy. W warstwie muzycznej słuchać nawoływania, gdakanie kur, gruchanie i trzepot skrzydeł gołębic, trzepanie dywanu.

09 Dom (obszary DRUGA INDUSTRIALIZACJA, I WOJNA ŚWIATOWA)

Historia I wojny ukazana jest z perspektywy ożenku i wesela żołnierza idącego na wojnę. Goście weselni przynoszą ze sobą - jak w sztuce Stanisława Wyspiańskiego - historie z różnych rejonów Górnego Śląska, konfrontując ze sobą odmienne grupy społeczne, zawodowe, narodowe, a także różne opcje polityczne (w tym m. in. zwolenników rodzącej się koncepcji samodzielności Górnego Śląska). Ślub staje się tygłem, gdzie miesza się ze sobą różne opowieści, podbite dramaturgicznie niepokojem, jaki przynosi ze sobą wybuch wojny światowej. Sala zbudowana jest z otaczających zwiedzającego podwieszonych do sufitu ekranów, na których wyświetlane są sceny aktorskie, kierunkowe głośniki budują różnorodną ścieżkę dźwiękową złożoną z krótkich monologów, anegdot, dialogów.

W sali tej przebija się myśl ks. Jana Kapicy - „Lud górnośląski był zawsze sługą, nigdy panem. Zawsze posłuchał, zawsze milczał; nigdy nie był panem swego losu, zawsze przedmiotem targu politycznego. Nie miał nic własnego. Ziemia, którą obrabiał, strzecha pod którą mieszkał, progi, po których chodził - to wszystko nie jego własność. Nie miał własnego prawa. Odmawiano mu nawet prawa do własnego języka. Lud górnośląski to biedna sierota między narodami”. Równocześnie jako groźne memento pojawia się przestroga ks. Jana Kapicy oparta na metaforze dłoni Górnoślązaka, która składa się do modlitwy, ale może i zacisnąć się w pięść.

Elementem aranżacji pomieszczenia jest śląska kuchnia z tradycyjnym wyposażeniem, odświeżone przyozdobiona ręcznie wykonanymi dekoracjami. Na kaflowym piecu potrawy weselne, przygotowana zastawa stołowa i białe obrusy. To również miejsce prezentacji tradycyjnych śląskich potraw, specyfiki kuchni regionalnej i zwyczajów weselnych.

10 Poczta (obszary I WOJNA ŚWIATOWA, POKOLENIE 1918)

Właściwa opowieść dotycząca I wojny światowej pokazana zostaje w sali Poczty - zbudowanej z kilku prostych obiektów, z których każdy ma swój wewnętrzny ruch i dźwięk - terkot. W sali tej nie słyhać ścieżki dźwiękowej z odgłosami rozmów, jedynie mechaniczne odgłosy maszyn pocztowych: telegrafu czy centrali telefonicznej. Jest stół do segregowania listów, biurko cenzora pocztowego, okienko służące do przyjmowania i stemplowania listów, regał z pocztówkami i znaczkami. Każdy z tych obiektów to jednocześnie ekspozytor, służący prezentowaniu różnorodnych treści. Czas wojny - poprzedzający zarazem powstania śląskie - oglądamy z perspektywy indywidualnych relacji: listów, pocztówek, telegramów. Jedne wysyłane są na front, inne przychodzą z niego, pokazując różnorodne, dramatyczne losy i wybory Ślązaków. Dodatkowym polem narracji są informacje związane z odzyskaniem przez Polskę niepodległości i końcem wojny. Treść listów dobrze oddaje niepewność, strach o najbliższych, ale i w sensie politycznym ewolucję poglądów polskich Górnos Ślązaków początkowo nie zastanawiających się nawet nad perspektywą możliwego połączenia się z Rzeczpospolitą i demonstrujących lojalność wobec cesarza, aż do jesieni 1918 r. gdy wielu z nich otwarcie zażąda włączenia do Polski. Przestrzeń Poczty tworzy zarazem wyraźny emocjonalny kontekst dla kolejnej sali.

11 Szkoła (obszar POKOLENIE 1918)

Poetycka instalacja scenograficzna - filmowa, wykorzystująca elementy nowoczesnych prezentacji multimedialnych - opowiadająca historię dramatycznych wyborów związanych z plebiscytem oraz dziejami trzech powstań śląskich. Klasa szkolna, która jest jednocześnie miejscem edukacji i germanizacji i kolejno punktem kolportażu ulotek, siedzibą sztabu powstańczego czy wreszcie lokalem plebiscytowym. Zwiedzający może zasiąść w ławce szkolnej, aby obejrzeć rozgrywającą się za częściowo przeszkloną przestrzenią, dynamiczną prezentację filmową, ukazującą zmieniające się funkcje klasy szkolnej, a jednocześnie prezentującą najbardziej charakterystyczne wydarzenia związane z historią powstań i plebiscytu. Cztery filmowo - teatralne obrazy pokazują upływ czasu, aż do uregulowania sytuacji politycznej na Górnym Śląsku po I wojnie światowej. Pokazujemy z jednej strony polaryzację postaw narodowych Górnos Ślązaków, rolę inteligencji w toczącej się wówczas walce o „rząd dusz” nad Górnos Ślązakami, rozpad więzi społecznych, z drugiej strony szerokie, międzynarodowe tło, towarzyszące wydarzeniom toczącym się tu po zakończeniu I wojny światowej.

Sala „Szkoła” - pozwala zarazem pokazać ważny kulturowy element spuścizny po czasach pruskich, jaką był brak analfabetyzmu na Górnym Śląsku. Jako dodatkowy aspekt ekspozycyjny, zaakcentowany zostanie fakt, iż górnicy kopalni „Wujek” (niem. „Oheim”) brali udział w powstaniach śląskich, nawiązując do historii z początku stanu wojennego i budując losy Ślązaków, jako spójną opowieść o tradycji przechodzącej z pokolenia na pokolenie.

12 Ulica (obszar POKOLENIE 1918)

Wchodzimy w oświetloną ciepłym światłem rzeczywistość polskiej części Górnego Śląska, ustanowioną po plebiscycie. Instalacja scenograficzna. Poprzez podświetloną wyrwę w podłodze widzimy rozciętą przestrzeń ulicy - pokazującą po jednej stronie polski, po drugiej niemiecki Śląsk - na przykładzie dwóch konkurujących ze sobą w okresie międzywojennym miast: Katowic i Bytomia. Aranżacja przestrzeni oparta jest o umowną, narysowaną przestrzeń, w której umieszczone są obiekty oraz zdjęcia ukazujące konkretne miejsca - magiel, redakcję dziennika "Polonia", sklep kolonialny, trafikę. Jedną z przestrzeni będzie też pomieszczenie poświęcone Lidze Morskiej i Kolonialnej, która najwięcej członków miała właśnie w polskiej części Górnego Śląska.

W sali pokazana jest makietę gmachu przedwojennego Muzeum Śląskiego. Bryła budynku wnika w ścianę, przecinając budynek na pół. Ściana jest w istocie lustrem weneckim - po drugiej stronie, w sali poświęconej II wojnie światowej dalsza część budynku jest rozebrana.

Ekspozycja podkreśla specyficzny okres rywalizowania ze sobą obu części podzielonego Górnego Śląska. Ta swoista licytacja przyniosła wiele pożytku polskiej i niemieckiej stronie, choć równocześnie, zwłaszcza dla przyszłości gospodarczej Górnego Śląska była zabójcza. Ulica pokaże również na ile Konwencja Genewska potrafiła złagodzić ów mankament.

Dominującym elementem aranżacji plastycznej są białe konstrukcje stalowe, umownie i linearnie ukazujące obrys elewacji śląskich kamienic. Aranżacja plastyczna stanowi nawiązanie do estetyki filmu „Dogville” Larsa von Triera - z umownie wyrysowanym na podłodze w studio filmowym planem miasteczka. W wytyczone obszary witryn, okien i drzwi wpasowane są konkretne prezentacje wnętrza sklepowych, biur i zakładów usługowych - zaaranżowane przy pomocy konkretnych obiektów muzealnych oraz przedmiotów rekonstruowanych.

13 Sterowiec (obszar POKOLENIE 1918)

Sala wrażeniowa, kinowa. Opuszczając międzywojenną ulicę zwiedzający wchodzi na pokład sterowca, aby odbyć nim wirtualną podróż nad Górnym Śląskiem. Metaforyczna kabina z przezroczystym sufitem i podłogą. Nad głową widzów widoczny jest - wypełniający sufit - fragment czaszy sterowca. Pełni on funkcję ekranu prezentującego archiwalne kroniki. Na podłodze wyświetlany jest wolno przesuwany widok z lotu ptaka, ukazujący rozbudowujący się w okresie II RP region. Pojawiają się nowe budowle (pierwszy drapacz chmur), zaś gmach Sejmu Śląskiego daje asumpt do przekazania informacji o roli autonomii w rozwoju województwa śląskiego. W sali sterowca można na chwilę usiąść i odpocząć, podążając za impresyjnym obrazem, któremu towarzyszy dyskretna ścieżka dźwiękowa - szum wiatru i silników.

14 Targ (obszar II WOJNA ŚWIATOWA)

Po wyjściu ze sterowca następuje gwałtowne złamanie klimatu opowieści - zwiedzający zostaje wrzucony w przestrzeń II wojny światowej. Pokazujemy ją z perspektywy targu, jarmarku, gdzie ludzie wyprzedają rodzinne pamiątki, a jednocześnie wymieniają się informacjami, plotkami. Aran-

zacja oparta jest na pogrążonej w mroku przestrzeni rzeźbiarsko - instalacyjnej. Umowne czarne bloki rozcinają przestrzeń niczym stragany na targu. Nie mają one charakteru realistycznych obiektów, jedynie sugerują przestrzeń targowiska. Całość zbudowana z jednolitej ciemnej materii, w której jedynym elementem konkretnym są wtopione w nią, delikatnie podświetlone, autentyczne artefakty. Z głośników dobiegają odgłosy rozmów ludzi. Symboliczne stragany pokryte są przyciemnionym szkłem. Po zbliżeniu się, przestrzeń pod pamiątkami rozświetla się intensywnym światłem - okazuje się, że wewnątrz mieszczą się zdjęcia, teksty, filmy dopowiadające historię reprezentowaną przez dany obiekt - konteksty związane z życiem codziennym: folkslistą, ruchem oporu, katowicką gilotyną.

W sali tej - oddzielona od przestrzeni targu, umieszczona jest także druga część makiety gmachu Muzeum Śląskiego - tutaj w trakcie rozbiórki przez hitlerowców. Przedzielające gmach lustro wewnętrzne od strony tego pomieszczenia pozwala zwiedzającym zobaczyć całość stanowiącej jedną bryłę makiety.

Targ - miejsce sprzedaży towarów, w czasie II wojny światowej staje się przede wszystkim punktem wymiany informacji. Tam można zasięgnąć informacji: czy próbować za wszelką cenę opuścić Górny Śląsk? Jak zachować się w czasie „palcówki”? Czy wnioskować o wpis na folkslistę? Sugestie są przeróżne. Ale czy wierzyć „targowym” plotkom? Jak się zachować? Nastrój niepewności i strachu o przyszłość, tak typowy dla Górnoszlązaków w okresie wojny potęguje mrok, w którym niknie plac targowy.

15 Wagon (obszary II WOJNA ŚWIATOWA, POLSKA LUDOWA)

Łącznik dynamiczny między II wojną, a rzeczywistością powojenną Górnego Śląska w Polsce Ludowej. Zwiedzający wchodzi do wagonu bydłowego - symbolu deportacji Górnoszlązaków oraz przesiedleń wschodnich Kresowiaków na Śląsk. Przestrzeń, oprócz stworzenia impresyjnego wrażenia upiornej podróży wagonem kolejowym - jest także miejscem przekrojowego ukazania zjawiska migracji, które oddziaływało na całą historię regionu. Wnętrze wagonu wypełniają ekspozytory i plansze wkomponowane w instalację nawiązującą kształtem do kufrów podróżnych. Niektóre z nich są otwarte, ukazując dorobek ludzi wyjeżdżających i przyjeżdżających na Górny Śląsk. Wokół porozrzucone są także inne elementy opowiadające o tamtych czasach - gazety i przedmioty osobiste. Na zewnętrznej ścianie wagonu wyświetlany jest mapping 3D - pokazujący odbicie światła, cieni budynków i drzew sugerujących ruch pociągu.

Migracje to jedna z najwyraźniejszych cech historii Górnego Śląska. Pociąg (niestety czasem ciągnący wagony towarowe) przywoził na Górny Śląsk i wywoził z niego w XIX i XX wieku Niemców, Polaków, Żydów i tych, których świadomość narodowa nie była w pełni określona. Narodowość różniła tych ludzi, łączyły zaś marzenia o lepszej przyszłości (przyjeżdżających) lub obawy przed przyszłością niepewną (wyjeżdżających). Goście przywozili ze sobą багаż doświadczeń, obyczajów i postaw politycznych nierzadko odmiennych od obowiązującego na Górnym Śląsku. Tu szukać trzeba źródeł antagonizmu miejscowi-obcy.

16 Wstęga (obszar POLSKA LUDOWA)

Świat Polski Ludowej zamknięty jest w obrazie szarej, zakręconej wstęgi, która symbolizuje betonowy świat komunizmu, w którym rzeczywistość często staje na głowie. To także pętla niewoląca ludzi. Wstęga stanowi także formę galerii, na której prezentowane są podświetlone obiekty - ikony tamtych czasów: meble, mównica partyjna, Fiat 126p, socrealistyczne rzeźby.

Dopełnieniem obiektów są zrobione z jednolitej materii - odpowiadające fakturze wstęgi - figury jednakowych ludzi. Po zbliżeniu się do postaci - niektóre z nich ożywają. Prywatna opowieść wydobyla je z anonimowego tła. Wrażenie osiągamy dzięki wyświetlanej za pomocą projektora twarzy bohatera. Treści klasyczne i interaktywne oraz gabloty na mniejsze eksponaty zlokalizowane są wzdłuż ścian pomieszczenia. Naścienne narracje zbudowane z kolażu okładek gazet, pokazują kilka najważniejszych obszarów tematycznych, związanych z codziennym życiem w PRL-u: propagandę sukcesu, budowę fabryki w Tychach i Bielsku-Białej, historyczne widowiska sportowe (mecze ze stadionu w Chorzowie, np. słynny mecz z ZSRR, czy walki boksterskie, hokej na lodzie - mistrzostwa rozgrywane w Spodku), rozwój życia kulturalnego (witryna kinowa z fotosami filmów Kazimierza Kutza, uruchamiana przez gramofon muzyka Wojciecha Kilara, Mikołaja Góreckiego, ale też twórców śląskiego bluesa - Józefa oraz Jana „Kykosa” Skrzeków, Ryszarda Riedla). Osobnym miejscem jest biblioteczka z utworami Rafała Wojaczka i innych pisarzy śląskich.

Umieszczony w centralnym punkcie Wstęgi telewizor jest obiektem służącym do pokazania propagandowych materiałów z Dziennika Telewizyjnego - przedzielanych krótkimi filmikami animowanymi dla dzieci ze Studia Filmów Rysunkowych w Bielsku-Białej (postaci Bolka i Lolka, Reksia). Podchodząc bliżej do małego fiata możemy zobaczyć rodzinę wyjeżdżającą na wczasy nad morze.

Salę kończy mur z wyrwą symbolizującą wyłom poczyniony przez Solidarność. To także zapowiedź pacyfikacji kopalni „Wujek”. Wkraczamy w ciąg kilku sal składających się na opowieść o odzyskiwaniu wolności.

Ekspozycja w tej sali ma wywołać u zwiedzającego poczucie niejednoznaczności przekazu. Pojawiają się bowiem atrybuty „małej stabilizacji”, której symbolem staje się samochód będący ucieleśnieniem awansu społecznego - Fiat 126p. Górny Śląsk osiąga również status regionu akademickiego. U zwiedzającego (zwłaszcza młodszego wiekiem) może to wywoływać przekonanie o dokonującym się wówczas wielowymiarowym rozwoju. Ceną za niego jest jednak łamanie kręgosłupów moralnych, iluzja demokracji, praca w systemie 4-brygadowym, degradacja środowiska i inne dolegliwości. Niektórzy potrafią zaakceptować ów system bez większych oporów moralnych - dla nich przeznaczone są kariery zawodowe, nierzadko niedostępne dla ich przodków. Inni jednak znajdują tylko jedno wyjście - wewnętrzną emigrację.

17 Szatnia (obszar POLSKA LUDOWA)

Wychodząc przez symboliczną wyrwę w murze zwiedzający wchodzi do przestrzeni szatni łańcuskowej. Ta sala to instalacja scenograficzna, połączona z elementami interaktywnymi, opowiadająca historię z przełomu lat 1980/1981 - czasu tzw. pierwszej Solidarności. Elementem centralnym prze-

strzeni jest dyskretnie oświetlona instalacja, skonstruowana z wiszących na łańcuszkach ubrań. Niektóre z nich zwiedzający może opuścić, wysłuchując jednocześnie osobistej opowieści ich właściciela. Nagranie zostanie odtworzone z głośnika kierunkowego umieszczonego pod sufitem, zaś po emisji dźwięku linka i ubranie samoistnie powrócą do pozycji wyjściowej. To sala, w której zwiedzający może usiąść na ławce, przeglądać prasę, bądź druki związkowe z tamtego okresu.

Okres „karnawału Solidarności” nie sposób wpisać w jednolitą historię regionu. Biegnie ona, co prawda, w ramach wykreślonych przez ogólnopolskie strajki i reakcje na nie elit PZPR, ale prawdziwa historia toczy się w domach, pod postacią indywidualnych losów. Niektórzy muszą podjąć decyzję, czy „rzucić” legitymację partyjną, inni, czy zapisać się do nowego związku. Są i tacy, którzy wieszczą szybki koniec władzy komunistycznej. Suma indywidualnych opowieści, naszym zdaniem, stworzy najlepszą bazę wiedzy o tych czasach.

18 Szpital (obszar POLSKA LUDOWA)

Po wyjściu z szatni zwiedzający trafia na mocno kontrastującą z poprzednią przestrzenią, dynamiczną instalację scenograficzną – dźwiękową, dotyczącą pacyfikacji kopalni „Wujek”. Miejscem opowieści jest izba przyjęć - pokazana w chwili, gdy przywożeni zostają do niej ranni górnicy. Realistycznie zrekonstruowana przestrzeń zderzona jest z przezroczystymi figurami personelu, górników i milicjantów. Postacie unoszą się niczym duchy, czy zatrzymane w kadrze filmowe zjawy. Całość uzupełnia dynamiczna ścieżka dźwiękowa. Zwiedzający może pozostać w tej sali jedynie przez moment – odbierając wrażeniowy, emocjonalny przekaz, lub eksplorować ją dłużej – odkrywając ukryte w różnych miejscach detale (gazety, relacje, osobiste przedmioty), wskazujące indywidualny kontekst dramatycznych wydarzeń tamtego czasu.

19 Ciemnia (obszar POLSKA LUDOWA)

Wejście w codzienność stanu wojennego i lat 80-tych to przełamanie dramaturgiczne. Zastana przestrzeń ma charakter kontemplacyjny, wyciszony, w którym zwiedzający musi zatrzymać się i zagłębić w materiały dokumentalne. Tamten czas oglądamy z perspektywy ciemni fotograficznej (oświetlonej czerwonym światłem lamp ciemniowych), w której kuwety wykorzystane są jako interaktywne prezentacje z wyświetlanymi od spodu zdjęciami, wyłaniającymi się z wypełnionego wodą obiektu tak, jak wywoływane tradycyjną metodą papiery fotograficzne. Pomieszczenie jest niedopowiedziane - być może to lokal Solidarności, gdzie oglądamy zdjęcia i dokumenty pokazujące działalność podziemną, może zaś jest to siedziba Służby Bezpieczeństwa, z materiałami z inwigilacji, dokumentami operacyjnymi, relacjami tajnych współpracowników. Materiały fotograficzne wyświetlane są na dnach kuwet. Naprzeciw stołu znajduje się ściana - mur, z wklejonymi ulotkami, gazetkami podziemnymi oraz dokumentami Służby Bezpieczeństwa. W pomieszczeniu unosi się zapach preparatów wywołujących i utrwalających zdjęcia.

20 Wybory (obszar POLSKA LUDOWA)

Finałowy akord głównej narracji muzealnej - zamknięcie rzeczywistości PRL-u dokonuje się poprzez wejście do rozświetlonego lokalu wyborczego, pokazującego odzyskanie wolności poprzez bezkr-

wawą rewolucję, w której głównym narzędziem okazała się karta wyborcza. Ustawione w szeregu kabiny do skreślania kart są jednocześnie miejscami interaktywnych prezentacji. Poprzez wirtualne skreślenie kolejnych pozycji (tematów) na umieszczonych na stołach kartkach, zwiedzający uruchamia znajdujące się w ścianie prezentacje, ukazane w postaci krótkich relacji reporterskich, w stylu Polskiej Kroniki Filmowej. Materiały pokazują zarówno najważniejsze wydarzenia polityczne z tamtego czasu, jak również osobiste relacje ludzi. Okna w sali stają się ekranami projekcyjnymi, na których możemy oglądać kolorowe zdjęcia filmowe, dokumentujące rzeczywistość polskiej ulicy z roku 1989.

21 Konteksty (obszar EPILOG)

Nawiązująca do dawnych czytelni bibliotecznych, lektoriów – sala, w której umieszczona jest górnośląska encyklopedia - audio i videoteka prezentująca najważniejsze postaci związane z historią regionu. Opowieść o każdej z osób wprowadzona jest poprzez najważniejsze, najbardziej charakterystyczne zdarzenie z jej biografii. Zwiedzający odkrywa tutaj zarówno działaczy społecznych, artystów, intelektualistów, wynalazców, jak i laureatów Nagrody Nobla. W sali rozmieszczone są stoły dotykowe w postaci dużych stojących na posadzce prostopadłościanów, których górna płaszczyzna służy do nawigacji i wyświetlania treści. Jak przy prawdziwym blacie z rozrzuconymi materiałami - istnieje tu możliwość równoległego korzystania z jednego stołu przez kilka osób - każdy przeciąga w swoją stronę treść, która go interesuje.

Przestrzeń otaczająca zwiedzających tworzy barwne impresje - ruchome obrazy wolno płynące po ścianach: zdjęcia, grafiki, filmy powiązane z przeglądaną tematyką: wybitnymi Ślązakami, muzyką, filmem, literaturą, sportem, czy polityką.

22 Przesłanie (obszar EPILOG)

Symboliczna, impresyjna puenta opowieści muzealnej – szyb, przez który wyobrażone w rzeźbie multimedialnej „przesłanie na przyszłość” wydostaje się na powierzchnię, jako metaforyczne światło ze Śląska. Połączona architektonicznie z drugim świetlikiem instalacja interaktywna, prezentuje wypowiedzi współczesnych postaci związanych z Górnym Śląskiem – przybliży ich poglądy i refleksje na temat przyszłości regionu. Niektóre z wypowiedzi formułowane są w gwarze śląskiej. Dostępne są także wypowiedzi nagrane przez wcześniejszych gości muzeum. Zwiedzający mogą podchodzić do centralnego obiektu gdzie wybierają interesujące ich osoby.

Równocześnie mogą być odtwarzane cztery różne wypowiedzi - odtwarzanie dźwięku odbywa się przez głośniki kierunkowe. Przestrzeń sali wypełniona jest dodatkowo dyskretną muzyką symfoniczną Wojciecha Kilara. Cała główna konstrukcja wykonana jest z giętego poliwęglanu, rozświetlonego reflektorami i paskami led. Obraz pojawiający się w wiszących sześcianach wyświetlany jest przez projektory ukryte wewnątrz rdzenia.

W panelach otaczających salę umieszczone są kioski umożliwiające zwiedzającym nagranie własnej wypowiedzi. Nagrania są kolejkowane do zatwierdzenia przez pracowników muzeum. Przezroczy-

ste panele pełnią także funkcje podpór dla rosnących za nimi roślin pnących. "Żywa" zieleń podkreśla pozytywną atmosferę Przesłania.

IV. DOSTOSOWANIE EKSPOZYCJI DO RÓŻNYCH GRUP ODBIORCÓW

1. Różnicowanie prezentowanych treści elektronicznych

Już w pierwszej sali ekspozycyjnej - Markowni - każdy z gości zabiera ze sobą swoją indywidualną markę, która towarzyszy mu przez dalszy ciąg zwiedzania, a następnie stanowi pamiątkę z wizyty w muzeum. Marka ta, wykonana na wzór stosowanych kiedyś powszechnie marek kopalnianych zawiera w sobie malutki chip, który identyfikuje konkretnego gościa.

Dostępne dla zwiedzających marki podzielone są ze względu na wiek oraz język. Wykorzystane w dalszych częściach wystawy urządzenia rozpoznają, z jaką marką mają do czynienia i na tej podstawie prezentują określone wcześniej treści. Dzięki temu osoby obcojęzyczne otrzymują automatycznie treści we własnym języku, zaś dzieci nie zobaczą treści przeznaczonych tylko dla dorosłych. Istnieje możliwość dowolnego podziału grup marek zgodnie z zapotrzebowaniem muzeum (wspomniane grupy: studentów, specjalistów, seniorów etc.), jednak powyższa propozycja wydaje się zarówno potrzebną, jak i wystarczającą.

Cechą dodatkową wykorzystania marek jest odnotowywanie przez ekspozycję zachowania każdego zwiedzającego. Automatycznie tworzy się rejestr odwiedzin, pozwalający sprawdzić, które ekspozyty gość muzeum oglądał, jakim treściom poświęcił najwięcej czasu. Rozwinięciem powyższego jest możliwość dalszego zwiedzania z domu. Wykorzystując zabraną z muzeum markę zwiedzający może poprzez sieć internet ponownie obejrzeć treści, a także zobaczyć, jak wiele z oferowanych przez ekspozycję informacji umknęło jego uwadze.

Technologia ta daje również pole do popisu w dalszym utrzymywaniu relacji instytucji ze zwiedzającymi oraz stanowi źródło wiarygodnej wiedzy statystycznej z zakresu preferencji gości odwiedzających ekspozycję.

2. Historyczny facebook

Innym przykładem różnicowania przekazu w oparciu o profil zwiedzającego jest wykorzystanie aplikacji dedykowanej dla smartfonów / tabletów. Goście muzeum mogą pobrać ją bezpłatnie na własne urządzenia, lub wypożyczyć przed rozpoczęciem zwiedzania urządzenie z zainstalowaną uprzednio aplikacją.

W oknie smartfonu „Historyczny facebook” prezentuje zwiedzającemu własną opowieść, poszerzającą narrację ekspozycji głównej. Jest ona oparta o losy szeregu powiązanych ze sobą postaci, które śledzi się w miarę zwiedzania kolejnych sal. Dobór postaci dokonywany jest w oparciu o przedstawione aplikacji preferencje, dzięki czemu scenariusz prezentowanych wydarzeń pozostaje indywidualny, a każdy gość muzeum może zobaczyć w ekspozycji nieco inne detale.

3. Dostępność dla osób niepełnosprawnych

Trasa zwiedzania nie posiada barier architektonicznych utrudniających poruszanie się osobom na wózkach inwalidzkich. Wszędzie, gdzie występuje podniesienie poziomu posadzki, zostanie ono rozwiązane za pomocą odpowiednich najazdów. Szerokość głównych korytarzy nie spada poniżej 1,5 m, jednak w poszczególnych salach ekspozycyjnych mogą znaleźć się wąskie obszary, do których dostęp na wózku jest utrudniony.

Dla osób niewidomych przewidziano instalację dźwiękowych opisów sal i eksponatów. Dla niedo-słyszających - zastosowanie wzmacniaczy pętli indukcyjnych.

4. Krótka i długa trasa zwiedzania

Przedstawiona w projekcie trasa zwiedzania odpowiada wymaganej w konkursie „krótkiej” wersji. Czas wymagany na recepcję wrażeń części ekspozycji oraz zapoznanie się z podstawowymi informacjami ocenia się na około 1h. Nie sposób jednak ocenić czasu zwiedzania w wersji „pełnej”. W zależności od percepcji gościa i stopnia indywidualnego zainteresowania tematyką może on wynieść nawet kilka godzin.

5. Ekspozycja widziana oczami dziecka

Treści przeznaczone wyłącznie dla dorosłych nie znajdą się w warstwie głównej wystawy, a jedynie w miejscach o ograniczonym dostępie. Opisy prezentowane w formie elektronicznej zostaną zróżnicowane w oparciu o marki i dostosowane do percepcji dzieci.

W każdej z głównych sal muzeum dostępne są atrakcje dla dzieci ukryte w zakamarkach oznaczonych kolorowymi piktogramami, o wzorach zaczerpniętych z twórczości malarzy nieprofesjonalnych. Z zewnątrz zakamarki wtapiają się w otaczającą przestrzeń, nie są więc dla zwiedzających elementem obcym wizualnie, zaś kolorowy, dziecięcy świat otwiera się dopiero wewnątrz. Atrakcją dla najmłodszych jest już samo odnajdowanie tych przestrzeni.

Dla zorganizowanych grup młodzieży dostępne są dodatkowe zadania. Przed rozpoczęciem zwiedzania młodzi goście otrzymują formularze (różnorodne warianty), zawierające pytania, na które odpowiedzi szukać należy w ekspozycji. Odpowiedzi są różnorakie - zarówno tekstowe jak i rysunkowe.

V. PRZESTRZEŃ EDUKACYJNA DLA DZIECI

Sala dla dzieci mieści się w pobliżu toalet. Dojście do niej możliwe jest z przestrzeni Świetlika - centralnego obszaru ekspozycji. Istnieje także możliwość wejścia do sali już z pomieszczenia 02 Chodnik. Nad częścią sali przewidziano antresolę, na którą prowadzą schody oraz drabinka.

Przestrzeń dziecięcą podzielona jest na kilka głównych stref, w każdej z nich zaplanowano nieco inny rodzaj atrakcji edukacyjnych:

1. Przedstawienie - w wydzielonej części parteru zaplanowano emisję krótkiego przedstawienia dla dzieci, będącego połączeniem projekcji filmu animowanego z elementami ożywionej scenografii. Treścią filmu są wybrane fakty z historii Górnego Śląska opowiedziane z perspektywy narratorów - śląskich duszków (Beboków, Podciepów itp), których figurki obecne są w pomieszczeniu. Strachy mówią i ruszają się, a dramaturgii dodaje im gra oświetlenia. Całość zrealizowana jest w formie nie budzącej zbytniej grozy wśród młodych słuchaczy.

2. Izba pełna starych zabawek i pokój dziecięcy w bloku z wielkiej płyty - to przestrzeń czysto rekonstrukcyjna. W każdej z nich znajdzie się zestaw zabaw i zabawek charakterystycznych dla wybranego okresu. Służące indywidualnej rozrywce pomieszczenia nie będą jednak pozbawione warstwy edukacyjnej. Przestrzeń ta to również miejsce prezentacji wybranych zbiorów muzeum.

3. Pośrodku głównej części sali znajduje się dziecięca ścianka wspinaczkowa, której kształt i szata graficzna bazuje na historycznej mapie Górnego Śląska - chwytaki umiejscowione są w miejscu miast. Na wysokości 2,5 m znajduje się kładka, którą dojść można na przestrzeń antresoli.

4. W centralnej części antresoli mieszczą się kapsuły podróżników i odkrywców. To trzy identyczne kabiny, przeznaczone do indywidualnego odkrywania przeszłości. Dziecko wchodzi do kabiny, w której znajduje się duży ekran. Poprzez interfejs ekranu dotykowego podaje swoje imię, płeć i wiek. Następnie może przenieść się w czasie w wybrane momenty historii i poznać dawne życie na Górnym Śląsku. W zależności od czasu w który trafi wokół zmienia się wszystko - począwszy od brzmienia jego imienia i mowy, przez otoczenie, funkcje społeczne, obyczaje, zabawy etc. W najstarszych dziejach czytać mogą niebezpieczeństwa, ale również akcenty humorystyczne i zagadki. Edukacja przez zabawę.

5. Przestrzeń pod antresolą w pobliżu schodów to typowe śląskie podwórko - tradycyjne miejsce spędzania wolnego czasu wielu pokoleń śląskich dzieci. Dostępne tradycyjne gry, trzepak, malowanie kredą i ławka dla dozorujących opiekunów.

W ścianach ukryte małe dziurki, przez które można podejrzeć inne części ekspozycji, połączone z quizem - na co patrzymy?

Poza obszarami rekonstrukcyjnymi ściany przestrzeni dziecięcej utrzymane są w jasnych tonacjach kolorystycznych, zdobionych wybranymi pracami malarzy nieprofesjonalnych. Fragmenty tych prac w formie piktogramów stanowią również klucze do wydzielonych atrakcji dziecięcych w głównej przestrzeni ekspozycyjnej. Relacje między tymi miejscami stanowią dodatkową warstwę poznawczą.

VI. ZESTAWIENIE I OPIS URZĄDZEŃ TECHNICZNYCH I INSTALACJI

Proponowane koncepcje ekspozycyjne zakładają z jednej strony wykorzystanie sprawdzonych rozwiązań konstrukcyjnych i materiałowych, z drugiej - tam, gdzie jest to celowe - wykorzystanie najnowszych zdobyczy techniki ekspozycyjnej, w szczególności w zakresie systemów multimedialnych.

Przesłankami tej celowości są m. in.: energooszczędność, większa niezawodność, wytrzymałość urządzeń na uszkodzenia, lepsza jakość projekcji przekładająca się na iluzję wykreowanych przestrzeni, dodatkowe możliwości wkomponowania urządzeń w scenografię. Wiele z prezentowanych pomysłów: aranżacyjnych, informatycznych i audiowizualnych nie ma odpowiednika w istniejących na świecie wystawach muzealnych. Ich unikalność będzie z pewnością istotnym atutem ekspozycji.

W zakresie systemów oświetleniowych preferowane są źródła światła oparte o diody led: reflektory, oczka i panele świetlne. Technologia led znajdzie również zastosowanie w projektorach multimedialnych, zapewniając mniejszy pobór mocy i kilkukrotnie dłuższą żywotność lamp. W ekspozycji znajdzie także zastosowanie duża ilość projektorów typu ultrashort throw, pozwalających uzyskać dużą przekątną obrazu z bliskiej odległości.

Dźwięk: obok klasycznych głośników instalacyjnych oraz systemów dźwięku przestrzennego 6.1 przewidywane jest wykorzystanie urządzeń ultrakierunkowych, pozwalających na precyzyjne skierowanie dźwięku do jednej czy dwóch osób, a także tzw. niewidzialnych głośników, które potrafią emitować dźwięk z wnętrza ścian.

Niezależnie od wykorzystanych urządzeń emisyjnych kluczowym dla jakości dźwięku będzie odpowiednie wytłumienie ścian działowych, sufitów i podłóg tak, aby minimalizować nachodzenie się dźwięku z sąsiadujących ze sobą przestrzeni.

Ekspozycja zostanie wyposażona w system centralnego sterowania, pozwalający na zdalne uruchamianie wszystkich urządzeń za pomocą „jednego kliknięcia”. System będzie również na bieżąco raportował o ewentualnych usterkach, czy wymaganej konserwacji sprzętu. Centralne sterowanie nie wyklucza jednak zastosowania rozproszonej struktury urządzeń emisyjnych. Rozproszenie zapobiegnie konieczności wyłączania części, bądź całości ekspozycji w przypadku serwisowania pojedynczego urządzenia oraz istotnie zmniejszy łączną długość kabli audiowizualnych.

Wykorzystanie opartego na kamerach systemu śledzenia ruchu zwiedzających umożliwi wyłączenie tej części ekspozycji, która nie jest zwiedzana, a także na płynne uruchamianie np. projektorów według zasady znanej z „zielonej fali”. System ten można także wykorzystać do oceny popularności konkretnych eksponatów.

Przewidywane jest także wykorzystanie technologii działających na pozostałe zmysły człowieka. Mowa tu o dyfuzorach zapachu, ukrytych wentylatorach symulujących podmuchy wiatru, promiennikach ciepła, czy wibrującej podłodze.

VII. HARMONOGRAM REALIZACJI EKSPOZYCJI

miesiąc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
opracowanie projektu wykonawczego														
produkcja elementów scenografii, zawartości multimedialnej, systemu sterującego														
wykonanie prac budowlanych i aranżacji wnętrz, montaż ekspozytorów, scenografii, plansz, kabli														
montaż urządzeń AV i oświetlenia														
uruchomienie, kalibracja, testowanie														

VIII. SZACUNKOWE KOSZTY REALIZACJI EKSPOZYCJI

pozycja	kwota pln netto
ekspozytory, ścianki działowe, podłogi, elementy scenograficzne, rekwizyty, plansze, powierzchnie projekcyjne, wygłuszenia	3.600.000
systemy oświetlenia scenograficznego i eksponatów	400.000
zawartość multimedialna: filmy, gry, słuchowiska, prezentacje interaktywne, licencje	1.900.000
systemy informatyczne - zarządzanie ekspozycją	300.000
okablowanie, mocowania sprzętu, urządzenia multimedialne - panele i stoły interaktywne, projektory, głośniki, kontrolery, czujniki, kamery	2.500.000
razem	8.700.000

IX. SZACUNKOWE KOSZTY EKSPLOATACJI EKSPOZYCJI

Szacowane koszty eksploatacji ekspozycji [w okresie gwarancyjnym urządzeń], uwzględniające w szczególności wymianę lamp projektorów, produkcję marek kopalnianych [w opcji zabierania ich jako pamiątki], naprawę uszkodzonych mechanicznie elementów wyposażenia, szacowane są na 90 000 pln netto rocznie.