

Podstawą myślenia o ekspozycji Interaktywnego Centrum Historii Ostrowa Tumskiego (ICHOT) stało się hasło przewodnie Centrum „Tu się Polska zaczęła i tu Polska przetrwała” oraz właśnie to „tu”, czyli Ostrow Tumski. Nie sposób bowiem zbagatelizować miejsca o tak bogatej wielowiekowej historii, to „tu” kształtowała się polska państwowość, „tu” są początki polskiego chrześcijaństwa, „tu” są nasze korzenie. W innej skali „tu” oznacza również zieloną łąkę nad brzegiem rzeki Cybiny, miejsce doskonałe, by wzrastać, by z korzeni wyrosło wielkie i piękne drzewo. I jeszcze inaczej „tu”, czyli koło Śródkki na Trakcie Królewsko-Cesarskim. Stąd właśnie myślenie o ICHOT jako o miejscu ważnym nie tylko dla mieszkańców okolicy, ale po prostu ważnym w dziejach kraju, istotnym dla nas wszystkich. Podróż do Ostrowa Tumskiego mogłaby stać się dla każdego podróżą do korzeni.

Najbardziej inspirujące jest jednak to, że hasło przewodnie ICHOT podkreśla ciągłość wydarzeń, które miały miejsce w Ostrowie Tumskim i w szeroko pojętej okolicy. Hasło sugeruje też że droga, która się tu rozpoczęła dalej biegnie. Jej początkiem było założenie grodu na Ostrowie Tumskim, a czasy dzisiejsze są jej kontynuacją. Oznacza to, że wystarczy przyjechać do Ostrowa by poczuć się częścią tej historii i uzmysłowić sobie możliwość współtworzenia jej ciągu dalszego. Jesteśmy na szczycie drzewa genealogicznego – wszyscy jesteśmy spadkobiercami tej samej historii. Jesteśmy jej młodymi pędami.

Podstawowe założenia ekspozycji

Poszukując relacji między trzema osiami narracyjnymi ekspozycji, najważniejszym wydało się umieszczenie wątków uzupełniających w niezależnych strukturach pozostających jednak w ścisłym związku z osią główną. Jak to pokazane zostało na planszy przetransformowano prosty linearny układ, by uniknąć powtarzania się informacji bądź pętli czasowych zaproponowano układ, w którym z wątku głównego widz może zagłębiać w głąb ścieżek uzupełniających w odpowiednich historycznie momentach, budując szlak skojarzeń. W wyraźnie zaznaczonym momencie w historii, widz mógłby wejść do przestrzeni podporządkowanej tylko temu wątkowi by obejrzeć na raz wszystkie elementy zasygnalizowane wcześniej i zrozumieć całość jaką razem tworzą. Taki schemat działania doskonale sprawdza się w przypadku, gdy główna ścieżka została zapleciona dookoła wątku pobocznego jakim jest katedra a oś „Rozwój przestrzenny Ostrowa Tumskiego” jest ciągiem relacji z otoczeniem. Tym samym równoległość narracji przedstawiona na materiałach konkursowych została zachowana, ale ukształtowana w formę schematu uzupełnień do wewnątrz i na zewnątrz zaplecionej osi głównej. Każda z osi narracyjnych dostaje swoją przestrzeń i nawet przy licznych powiązaniach ma pewną autonomię w funkcjonowaniu.

Struktura głównej osi narracyjnej

Na planszy na pierwszy rzut oka widać skojarzenie historii opowiedzianej na ścieżce zwiedzania a wzrastającym dumnym drzewem. Podstawowym zabiegiem było podzielenie ścieżki zwiedzania na pięć etapów odnoszących się do losów Polski, odnajdując ich odpowiednik w strukturze drzewa:

1. **Korzenie** – pierwszy, najobszerniejszy i najważniejszy dział; otwiera go zagadnienie „Dzieje grodu na Ostrowie Tumskim”, a kończy „Przemysł II”. Są to czasy piastowskie. Dział ten powinien być dominujący w trakcie zwiedzania. Czas, historia, tożsamość. Te wydarzenia są punktem wyjścia, podstawą ekspozycji, rdzeniem na bazie którego ugruntowała się polskość.

2. **Owoce** – wieki od XV do XVIII – to efekty pracy ówczesnych twórców. Gęszcz różnych zdarzeń, wśród tych wskazanych na głównej osi narracyjnej wiele dotyczy kultury i sztuki i jej różnych gałęzi, np. muzyki („Świat muzyczny katedry”) czy nauki („Akademia Lubrańskiego”).

3. **Połamane gałęzie** – to XIX i XX wiek. Wydarzenia z tego okresu, często trudne, symbolizują gałęzie – zniszczone, rozłupane, rozerwane. Choć drzazgi lecą, drzewo się nie poddaje („Manifest patriotyczny w okresie rozbiorów”).

4. **Spalony pień** – ostatni etap ekspozycji – czyli „II wojna światowa” aż po „Okres współczesny”. Tutaj pień jest spalony, szerniał od ognia wojny, ale rdzeń jest wciąż żywy i w koronie drzewa pojawiły się już młode pędy.

5. **Młode pędy** – symbolizują „Teraz” i stały się logiem gry miejskiej, która jest integralną częścią wystawy. Po wyjściu z gmachu ICHOT widz rusza „Pędem na Miasto”.

Bardzo ważnym założeniem jest wykorzystanie różnicy poziomów na potrzeby ekspozycji. Jak widać na przekroju wysokościowym i schemacie umiejscowienia pomieszczeń ekspozycyjnych na planszy ścieżkę zwiedzania widz zaczyna nisko, musi zejść do poziomu rzeki. Z wody bowiem wyrastają korzenie i tam właśnie rozpoczyna się opowieść. Z wody, chrztu, wyrasta też polskość. Kolejne sale stopniowo wznoszą się, raz jest to łagodna rampa, innym razem schody. Zwiedzający pokonuje też liczne zakręty i niespodziewane zwroty. Krocząc ścieżką historii metaforycznie wspina się i wędruje od korzeni przez pień i gałęzie na wierzchołek drzewa, by na koniec zrozumieć, że sam jest młodym pędem tego drzewa jakim jest Polska. Ekspozycja kończy się w najwyższym położonym punkcie ICHOT, na wieży widokowej. Stąd widz może zobaczyć całą okolicę. Zastosowanie w ekspozycji różnic poziomów pozwala stworzyć wrażenie wędrówki, pokonywania trudności, a po dotarciu na wieżę wywołać poczucie zwycięstwa. Układ przestrzenny budynku daje możliwość zaprojektowania połączeń pomiędzy pomieszczeniami w relacji góra-dół, wyżej-niżej, oraz pozwala na wpuszczenie światła dziennego do przestrzeni położonych najniżej (wizualizacja sali „Nekropolia Królewska” na planszy). Atutem tak ukształtowanej ścieżki zwiedzania jest też fakt, że jest to rzeczywiście zapleciona ścieżka, widoczna nawet w bryle budynku. Tak wyodrębnionej głównej trasy zwiedzania nie da się nie zauważyć. Liczne zakręty natomiast pozwalają tak zaplanować wystawę, by fizyczne ich pokonywanie współgrało z zakrętami w historii. Da to widzowi możliwość znalezienia się w środku wydarzeń.

Przykłady możliwości ekspozycyjnych zaproponowanych przestrzeni widać też na umieszczonych na planszy wizualizacjach:

Sala „Nekropolia Królewska”

To ogromna, monumentalna przestrzeń umiejscowiona na najniższym poziomie zwiedzania pod przeszkloną podłogą atrium Centrum. Przez świetlik spływa dzieńne światło. Zwiedzający schodzi z kładki prowadzącej go przez podziemne wody, które związane są z pierwszą, najwcześniejszą częścią ekspozycji. Z wody wyrastają też w tym miejscu pionowe, surowe drewniane pale i w coraz bardziej wygładzonej formie wychodzą na ląd. Pod świetlikiem przybierają formę symbolicznych drewnianych rzeźb królów i książąt Polski. Korzenie, które w tej sali są prowadzącą widza linią zaplatają się tak, by śledząc je, mógł zrozumieć drzewo genealogiczne królów i książąt oraz powiązania między nimi.

Sala „Rozbicie dzielnicowe”

To nietypowe pomieszczenie, jego całą powierzchnię zajmują szerokie schody. Oprócz tego, że prowadzą na wyższą kondygnację wykorzystane zostały jako siedziska sali projekcyjnej. Na niektórych stopniach leżą poduszki, a na ekranie prezentowane są animacje związane ze zmianami na mapie Polski w okresie rozbicia dzielnicowego. Niepełnosprawny korzysta ze znajdującej się obok windy, a film ogląda ze szczytu schodów.

Sala „Rozbiory”

To długa przestrzeń o stałym nachyleniu podłogi, które przy odpowiednio zaaranżowanej ekspozycji może wywołać u widza pewien niepokój i poczucie niestabilności. Jest to nastrój, który powinien towarzyszyć przedstawianym tu wydarzeniom historycznym. Zaproponowano wzmocnienie tego efektu dynamicznie kształtowaną ekspozycją. Poprzecinana agresywnymi ścianami z blachy tworzy labirynt. Zwiedzający może podążać jednak tylko jedną wyznaczoną ścieżką, a w pozostałe tylko zagląda.

Sala „II wojna światowa”

To pomieszczenie umieszczone w typowym odcinku traktu zwiedzania. Propozycja aranżacji silnie wiąże się z ideą korzeni i odniesieniem ich do dnia dzisiejszego. W sali z czarnymi, jakby zwęglonymi ścianami, sufitem i podłogą, widoczne są tylko informacje znajdujące się na słupach. Jednak w miarę zagłębiania się w tą przestrzeń pojawiają się jasne zielone akcenty. To pozytywne wydarzenia na kartach historii, dające nadzieję. To pędy które świadczą, że rdzeń drzewa jest wciąż żywy pomimo poczerniałej powierzchni. Pomału odwracają się proporcje kolorystyczne pomieszczenia i staje się ono jasne i kolorowe.

Oś uzupełniająca „Katedra Poznańska”

Znalazła miejsce w atrium ICHOT-u. Takie umiejscowienie daje możliwość zagłębienia weń ze ścieżki wątku głównego w wybranym historycznym momencie. Kolejne napotymane widoki powinny odpowiadać zmianom zachodzącym we wznoszonej budowli. Proponowana aranżacja atrium to drewniane spiralne krużganki, po których można wędrować na górę. Konstrukcja choć trwała nawiązywałaby charakterem do kiedyś używanych drewnianych rusztowań, a formą do przestrzennych instalacji autorstwa Tadashi Kawamaty. Te niby-rusztowania niby-krużganki ustawione wokół atrium mają sugerować, że widz znajduje się na placu budowy, oczywiście budowy katedry. Chodząc po tej ścieżce od dołu do góry zwiedzający zapoznaje się z etapami powstawania katedry, ale również mija kopie detali architektonicznych wciągnięte na rusztowanie jakby przygotowane do montażu. Rusztowanie zahaczone jest na elewacji o wykusze, przez które można zaglądać do ścieżki „Katedra Poznańska” z głównej osi narracyjnej. Tak zabudowane atrium pozwala opowieści o „katedrze poznańskiej” funkcjonować niezależnie. Może też służyć do prezentowania wystaw czasowych lub organizacji koncertów czy spektakli teatralnych.

Oś uzupełniająca „Rozwój przestrzenny Ostrowa”

Wątek „Rozwój przestrzenny Ostrowa” bazować będzie na relacjach widokowych. Ta ścieżka składa się z trzech elementów. W trakcie zwiedzania głównej ścieżki będą to odniesienia „na zewnątrz”- widoki na dzisiejszy Ostrów przez okna od strony zewnętrznej budowli. Aby uzyskać pełną informację widz musi połączyć ze sobą dane umieszczone na szybie z widokiem za oknem i z podanym azymutem. Odnaleźć wskazany obiekt, pomagają busole pod oknami. Aktywnością przy tak skonstruowanej ekspozycji może być przykładanie do szyby płytek, kalek, które zaciemniają nieistotne w danym momencie fragmenty krajobrazu, a wskazują to, co ważne. Na takich kalkach nadrukowane mogą być też dawne plany, widoki bądź zdjęcia miejsc widzianych przez okno. Punktem kulminacyjnym tej ścieżki jest wieża, z niej rozciąga się widok na cały Ostrów. Trzecim elementem ścieżki jest gra miejska „Pędem na Miasto” w wariantach obowiązkowych. Proponowanych jest kilka fabuł gry po najbliższej okolicy dostosowanych do grup odbiorców. Plan z propozycjami obiektów na trasie takiej gry umieszczony jest na planszy. By uatrakcyjnić ofertę Centrum można przygotować kolejne gry tym razem o większym zasięgu na przykład szlakiem zabytków techniki fortyfikacji Twierdzy Poznań czy Traktem Królewsko-Cesarskim. Adresatami gry „Pędem na Miasto” we wszystkich jej wariantach mogą być liczne instytucje umieszczone na kulturalno-naukowej mapie Poznania zamieszczonej na planszy.

Zagadnienie interpretacji informacji

Wszystkie omówione powyżej możliwości ekspozycji, czyli ukształtowanie ścieżek zwiedzania, sposób rozmieszczenia sal wystawienniczych oraz przykładowe aranżacje przestrzeni, niczego nie powiedzą, jeśli nie wypełnią ich informacje, umożliwiające widzowi zinterpretowanie tego, z czym się zetknął. Schemat informacja – interpretacja umieszczony na planszy pozwala prześledzić propozycje takiego prowadzenia widza, by udało mu się z pojedynczych informacji zbudować kompletną wiedzę i prawidłowo zinterpretować zagadnienie. Prawidłowo nie znaczy, że każda interpretacja będzie taka sama, tylko że nie będzie fałszywa, oderwana od kontekstu czy przerysowana. Niedopuszczenie do

tego, by taka była, to rola wystawy. Sposób zinterpretowania materiałów historycznych zależy jest od własnych doświadczeń i przeżyć, możliwości percepcji, wieku, zainteresowań czy profesji zwiedzającego.

Grupy odbiorców

Opierając się na materiałach konkursowych przyjęto osiem grup adresatów ICHOT, czyli, uogólniając, osiem różnych sposobów patrzenia i odbierania tej samej ekspozycji. Przedstawiciel każdej z grup przybywa do ICHOT w innym celu, ma inne potrzeby i oczekiwania. Wskazano jednak na diagramie zamieszczonym na planszy, że wszyscy ci odbiorcy, korzystając na swój sposób z ekspozycji bazują na trzech tych samych profilach zwiedzania: edukacyjnym, turystycznym i sacrum tylko w różnej zawartości procentowej. Tak na przykład amatorzy, chcący pogłębić swoją wiedzę, wykorzystają prawie w stu procentach możliwości edukacyjne wystawy, a pielgrzymi skupią się na strefie sacrum. Krzywa wrażeń zamieszczona na planszy pokazuje rozkład emocji zależnych od miejsca na osi zwiedzania (przykładowy wybór zdarzeń), które towarzyszyłyby zwiedzającemu nastawionemu wyłącznie na jeden profil odbierania ekspozycji. Krzywe takie dla wszystkich grup odbiorców można wykreślić na bazie tych trzech przedstawionych na planszy. Aby każdy widz był w pełni usatysfakcjonowany programem wystawy, potrzebuje narzędzia, które będzie prowadzić go po ścieżce zwiedzania i wskazywać właściwe informacje, zgodne z jego preferencjami ustalonymi na podstawie trzech zaproponowanych profili. Takie narzędzie to na przykład rekwizyt, który otrzymuje na początku zwiedzania, inny dla każdej z grup. Pozwoli on widzowi rozpoznać informacje, aktywności, przestrzenie przeznaczone dla niego, dzięki niemu będzie mógł jak kluczem otworzyć schowki umieszczone na ścieżce zwiedzania z zawartością, która dotyczy jego sposobu poruszania się po ekspozycji, będzie to też symbol gry miejskiej, na którą wyruszy. Funkcje przewodnika po wystawie może też spełniać mapa, dzięki niej zwiedzający odszuka właściwe dla niego informacje czy zadania, a podczas poruszania się po mieście – obiekty. Narzędzie nie musi być przedmiotem, można angażując wyobraźnię widza, zaproponować mu zwiedzanie wystawy przez wcielenie się w postać historyczną lub przedstawiciela jakiejś grupy społecznej (rycerz, kupiec, artysta). W ten sposób znów zostanie ukierunkowany na zdobywanie wiedzy i wykonywanie czynności odpowiednich dla jego profilu zwiedzania.

Odrębną i pomijaną dotąd grupą gości ICHOT są dzieci. One przyjdą do Centrum, by się bawić, trzeba im na to pozwolić i tylko dać mądre zabawki, tematycznie związane z ekspozycją. Przykłady aktywności dla dzieci znajdują się na fotografiach na planszy.