



# „Wirtualne Muzeum Norwida”

**Nazwa projektu:**Wirtualne Muzeum Norwida

**Organizator:** Miejska i Powiatowa Biblioteka Publiczna im. C. K. Norwida w Goleniowie\*

\*Do projektu "*Chmura Kultury*" z naszej biblioteki zgłosiło się i zakwalifikowało dwoje uczestników: Marta Ostoja-Helczyńska (z głównej biblioteki w Goleniowie) oraz Magdalena Mielczarek (z filii w Krępku). Za stworzenie jednego, wspólnego projektu były odpowiedzialne następujące osoby: Magdalena Mielczarek, Marta Ostoja-Helczyńska, Dagmara Szczepanik i Katarzyna Tchórzewska.

**Forma:** interaktywna przestrzeń internetowa / wystawa cyfrowa

**Adresaci:** miłośnicy literatury i sztuki, uczniowie, nauczyciele, bibliotekarze, społeczność lokalna oraz osoby z ograniczonym dostępem do kultury (projekt w pełni dostępny online, bez barier fizycznych, geograficznych, finansowych)

## **Cele projektu**

Głównym celem projektu jest stworzenie wirtualnej, interaktywnej przestrzeni muzealnej, poświęconej życiu i twórczości Cypriana Kamila Norwida, aby upowszechnić dorobek artysty.

Cele szczegółowe:

- zachęcenie do kontaktu z literaturą i kulturą romantyzmu w nowoczesnej formie (łączenie przeszłości z teraźniejszością),
- umożliwienie powszechnego dostępu do dorobku Norwida,
- edukacja (pomoc dla uczniów, nauczycieli),
- promowanie Miejskiej i Powiatowej Biblioteki w Goleniowie jako ośrodka kultury cyfrowej,
- utworzenie sieci współpracy między instytucjami i placówkami, działającymi pod patronatem Cypriana Kamila Norwida.

W szerszym spojrzeniu:

- ochrona dziedzictwa narodowego,
- promowanie polskiej kultury za granicą (możliwość poznania sylwetki i twórczości Norwida przez odbiorców z całego świata).

## Opis ogólny

W zamyśle „Wirtualne Muzeum Norwida” to cyfrowa galeria online. Przestrzeń zostanie podzielona na pokoje tematyczne, z których każdy będzie prezentował inny aspekt życia lub twórczości artysty. Odbiorcy będą mieli możliwość swobodnego poruszania się po obszarze muzeum, odkrywając obrazy, teksty, ciekawostki i złote myśli Norwida.

Wybór artysty jest nieprzypadkowy. Cyprian Kamil Norwid (1821-1883) to patron naszej biblioteki. Całe życie poświęcił słowu, kulturze i refleksji nad człowiekiem. Jego twórczość stanowi nieustanną inspirację do myślenia i poszukiwania prawdy.

Norwid zaliczany jest do grona najwybitniejszych polskich twórców pogranicza epoki romantyzmu i pozytywizmu, choć za życia nie znalazł zrozumienia dla swojej twórczości. Był artystą niezwykle płodnym i wszechstronnym. Obszary jego działalności:

### Twórczość literacka

- **Poeta** – autor wyjątkowych wierszy (np. „*Vade-mecum*”, „*Fortepian Szopena*”, „*Bema pamięci żałobny rapsod*”, „*Moja piosenka*”), w których zawarta była głęboka refleksja filozoficzna i moralna.
- **Prozaik** – twórca nowel i opowiadań o tematyce egzystencjalnej oraz moralnej („*Ad leones!*”, „*Menego*”, „*Czarne kwiaty*”, „*Białe kwiaty*”, „*Stygmat*”).
- **Dramatopisarz** – pisał sztuki filozoficzno-symboliczne, łączące w sobie elementy ironii, refleksji i analizy ludzkich postaw (np. „*Kleopatra i Cezar*”, „*Pierścień Wielkiej-Damy*”, „*Za kulisami*”).
- **Eseista i publicysta** - w listach i rozprawach podejmował tematy związane ze sztuki, kulturą i społeczeństwem.

### Sztuki plastyczne

- **Malarz i rysownik** – trzonem jego twórczości plastycznej są rysunki i szkice (krajobrazy, portrety, autoportrety, karykatury, studia postaci, wnętrza sytuacji, detale architektoniczne). Norwid stworzył również kilkanaście obrazów małoformatowych utrzymanych w technice olejnej, z których do naszych czasów zachowało się niewiele (np. alegoryczne przedstawienie odrodzonej Polski pod nazwą „Jutrznia” z 1857r.).
- **Grafik i ilustrator** – projektował ilustracje, ekslibrisy, ozdobne inicjały, a także medaliony i pomniki (przykłady grafik: „*Echo ruin*”, „*Solo*”, „*Scherzo*”, „*Skrzypek niepotrzebny*”, „*Alleluja. Na cmentarzu*”).
- **Rzeźbiarz** – rzemiosła uczył się w Rzymie; tworzył prace o tematyce religijnej i symbolicznej; prace wykonywał w różnych technikach, w tym w glinie i w drewnie.

#### Inne pasje

- **Filozof i myśliciel** – w swoich rozważaniach zajmował się tematami związanymi z ludzką egzystencją. Jego filozofia łączyła refleksję moralną, społeczną i estetyczną.
- **Spolecznik** - promował wartości etyczne; wskazywał na obowiązki społeczne jednostki; w sposób refleksyjny krytykował społeczne zło i niesprawiedliwość.
- **Patriota** - interesował się losem Polaków na emigracji; aktywnie wspomagał polską kulturę i narodową tożsamość.
- **Podróżnik** - w 1842 roku artysta rozpoczął podróż po Starym Kontynencie, która z czasem przerodziła się w przymusową emigrację. Odwiedził m.in. Włochy, Niemcy, Belgię, Anglię i Francję. Przez krótki czas przebywał także w Stanach Zjednoczonych Ameryki.
- **Teoretyk sztuki** - Norwid był nie tylko artystą, lecz także znawcą i teoretykiem sztuki.

Twórczość Norwida miała duże znaczenie dla potomnych. Artysta pośmiertnie został nazwany „czwartym wieszczem narodowym” obok Mickiewicza, Słowackiego i Krasińskiego. Dzięki swojej wszechstronności Norwid inspirował artystów reprezentujących różne dziedziny sztuki. Nasz projekt może przyczynić się do powstawania kolejnych przedsięwzięć kulturalnych.

**Struktura muzeum**, czyli propozycja tematycznych pokoi:

1. Pokój poezji
  - wybór wierszy podany w różnych formach (np. Vade-mecum w wersji cyfrowej i dźwiękowej).
2. Pokój dramatów i prozy
  - fragmenty dramatów i nowel, konteksty historyczne i filozoficzne poszczególnych utworów, prezentacje teatralne.
3. Pokój sztuk plastycznych
  - galeria rysunków, grafik, obrazów i rzeźb Norwida; opisy technik artystycznych; informacje o miejscach, w których obecnie znajdują się dzieła artysty.
4. Pokój myśli i filozofii
  - cytaty, aforyzmy, refleksje Norwida; wątki filozoficzne, społeczne i religijne; przedstawienie poglądów Norwida na sztukę, pracę i wolność → interaktywne zabawa – quizy o jego poglądach.
5. Pokój życia i podróży
  - interaktywna biografia Norwida (mapa biograficzna z opisami miejsc, w których tworzył – fotografie, listy, aforyzmy).
6. Pokój dziedzictwa
  - prześledzenie oddziaływania artysty na późniejszych twórców; opracowania naukowe, dostępne publikacje, aktualne wystawy; prezentacja prac współczesnych twórców inspirowane twórczością Norwida.

### **Partnerzy projektu**

- Szkoły, instytucje kultury,
- Biblioteki cyfrowe (np. Wolne Lektury, Polona),
- Artyści, lektorzy,
- Media lokalne i o zasięgu ogólnopolskim.

### **Wybór platformy i narzędzi**

- *Google Arts & Culture* – darmowa platforma do tworzenia wystaw online (jeśli instytucja uzyska dostęp partnerski).
- *Genially* – interaktywne prezentacje, w których można zrobić *wirtualne pokoje*, klikalne elementy, filmy, quizy.
- *Canva Websites* – darmowe strony www z grafiką i animacjami.
- *ThingLink* – interaktywne zdjęcia i panoramy 360° (np. można stworzyć „pokój” z klikanymi punktami).
- *Padlet* – prosta tablica multimedialna do prezentacji treści.
- **Artsteps – platforma do tworzenia wirtualnych galerii 3D (można „chodzić” po salach jak w muzeum).**

### **Krok po kroku: Jak stworzyć Wirtualne Muzeum Norwida?**

Krok 1. „Burza mózgów” – czyli określenie koncepcji i struktury (zrealizowano)

Krok 2. Zbieranie materiałów (w trakcie realizacji)

Krok 3. Wybór platformy i narzędzi (w trakcie realizacji)

Krok 4. Projekt graficzny

Krok 5. Publikacja (poprzedzona testowaniem)

Krok 6. Promocja i ewaluacja

### **Jaki był najtrudniejszy aspekt/moment w pracy nad projektem?**

Dla zespołu Miejskiej i Powiatowej Biblioteki Publicznej w Goleniowie, uczestnictwo w projekcie Chmura Kultury oraz stworzenie projektu wirtualnego muzeum naszego patrona to szansa na rozwój kompetencji cyfrowych, lepszą integrację pracowników i promocję biblioteki jako nowoczesnego ośrodka kultury. Do tej pory praca przebiegała bez większych trudności. Jeżeli projekt dojdzie do realizacji, to najtrudniejszy moment dopiero przed nami – przełożenie wizji kuratorskiej na interaktywny, działający system.