

Labirynt dla detektywów historii

IPN planuje stworzyć w Łodzi pierwsze w Polsce muzeum w formie gry przygodowej. – Marzy nam się powtórzenie sukcesu Muzeum Powstania Warszawskiego – mówi **Karol Madaj**, koordynator tego projektu, w rozmowie z Filipem Gańczakiem

Muzeum w formie gry – skąd pomysł na takie przedsięwzięcie?

Władze Instytutu Pamięci Narodowej już od pewnego czasu zastanawiały się nad stworzeniem nowoczesnego centrum edukacji historycznej. Początkowo myślano o zaprojektowaniu narracyjnej wystawy przybliżającej historię walki o wolność w latach 1944–1989. Profesor Antoni Dudek, przewodniczący Rady IPN, zaproponował jednak, żeby oprócz tradycyjnej ekspozycji stworzyć modne ostatnio *escape roomy*. Po wspólnej rozgrywce w *escape roomie* dyrektor Biura Edukacji Publicznej IPN, dr Andrzej Zawistowski, wpadł z kolei na pomysł, żeby nie projektować oddzielnie wystawy i gry, lecz połączyć jedno i drugie we wspólnej przestrzeni.

Wyjaśnijmy krótko, czym jest *escape room*.

Jest to rodzaj gry przygodowej, przeniesionej z komputera do rzeczywistości. Gracze zamykają się w jakiejś przestrzeni – pokoju – i mają się z niej wydostać. Aby to zrobić, muszą pod presją czasu rozwiązać serię zagadek i łamigłówek. Jeżeli uda im się to w ciągu godziny, wygrywają. W razie problemów zwykle otrzymują podpowiedzi od prowadzącego grę, ale nawet wówczas zadanie nie jest łatwe, a emocji przy tym mnóstwo. Takie gry zaczęły powstawać kilkanaście lat temu, głównie w Azji. Z czasem formuła rozprzestrzeniła się po całym świecie i dotarła do Europy. Dziś również w Polsce cieszy się sporą popularnością. W wielu miastach można wybierać spośród kilkudziesięciu pokoi o bardzo różnicowanej tematyce, od *Alicji w krainie czarów* po horrory.

Powstały też pokoje o tematyce historycznej, na przykład Projekt Enigma w Warszawie, nawiązujący do sukcesu przedwojennych polskich kryptologów...

... lub pokój w klimacie Powstania Warszawskiego. Byłem w pokoju *Wehikuł czasu*, w którym gracze przenosili się w czasie między starożytnym Egipcem a teraźniejszością i przyszłością. Z kolei w pokoju rycerskim trafiłem do epoki średniowiecza i musiałem uciekać z zamku templariuszy. Gry tego typu mają jednak zazwyczaj charakter wyłącznie rozrywkowy i z historią są związane dość luźno. Nasze pokoje mają być mocno osadzone w realiach epoki. Chodzi o to, żeby nie była to tylko rozrywka, lecz żeby gracze otrzymali także solidną dawkę wiedzy. Emocje mają zaś dodatkowo pomóc w jej przyswojeniu. Spodziewamy się, że będą to większe emocje niż te wywoływane przez gry planszowe. Grając na planszy, wiele rzeczy trzeba sobie wyobrażać. Tutaj będzie-



Fot. Piotr Życieński

Karol Madaj (ur. 1980) – teolog, absolwent Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, pracownik Biura Edukacji Publicznej IPN; w 2013 roku „za zasługi w budowaniu świadomości historycznej i patriotycznej” odznaczony przez prezydenta RP Złotym Krzyżem Zasługi; projektant wielu gier edukacyjnych, takich jak *Awans* (2009), *303. Bitwa o Wielką Brytanię* (2010), *ZnajZnak* (2012), *Strajk. Skok do wolności* (2013), *111. Alarm dla Warszawy* (2013) czy *7. W obronie Lwowa* (2015). Najśłynniejsza z nich, planszówka *Kolejka* (2011), otrzymała tytuł Gry Roku 2012 i doczekała się kilku wersji językowych

my je mieć przed sobą. Jeżeli np. motywem pokoju będzie strajk w Stoczni Gdańskiej, to fizycznie znajdziemy się w zrekonstruowanej sali BHP z całym wyposażeniem. Tych przedmiotów będzie można dotknąć i użyć.

W planach – jak wynika z pierwszych zapowiedzi – są trzy piętra poświęcone historii Polski po 1944 roku, odpowiadające trzem głównym tematom: Żołnierze Wyklęci, życie codzienne w PRL i opozycja demokratyczna.

Taki jest wstępny zarys, ale szczegółowe scenariusze dopiero powstają. Pierwsze z tych trzech pięter, na którym jest największej przestrzeni, na pewno będzie poświęcone Żołnierzom Wyklętym. W jednym z pokoi znajdziemy się np. w areszcie UB. W innym zapoznamy się z życiem codziennym na przełomie lat czterdziestych i pięćdziesiątych. Jednocześnie każdy pokój będzie poświęcony innej postaci. Jeden np. Witoldowi Pileckiemu, inny Danucie Siedzikównie „Ince”, jeszcze inny Hieronimowi Dekutowskiemu „Zaporze”. Na każdym piętrze pokoi będzie siedem lub osiem. Po wyjściu z danego pokoju zwiedzający przejdą do innego pomieszczenia, w którym wspólnie z edukatorem podsumują zabawę. Będą też mogli wymienić się spostrzeżeniami z osobami, które trafiły do innych pokoi.

Czy jedna wizyta w centrum pozwoli poznać wszystko?

Plan jest taki, że trzeba tam będzie przyjść co najmniej trzy razy, bo w czasie jednej sesji będziemy zapoznawać się z jednym z trzech tematów. Każda wizyta ma się składać z trzech elementów: z obejrzenia dynamicznego, piętnastominutowego filmu wprowadzającego w historię, z rozgrywki, która będzie trwała ok. 90 min, oraz podsumowania, które może potrwać ok. 30 min. Doliczając czas potrzebny na przejścia między pomieszczeniami, spędzimy w centrum około trzech godzin.



Czy podczas jednej sesji zwiedzi się wszystkie piętra?

Teoretycznie będzie to możliwe, ale niezalecane. Trwałoby to bowiem około dziewięciu godzin. Emocje są tak silne, że po jednej wizycie w *escape roomie* jest się już zmęczonym – w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Lepiej będzie odwiedzić nasze centrum trzy razy i za każdym razem wchodzić na inne piętro, oglądać inny film, przeżywać zupełnie inne emocje i poznawać inną historię.

Czy cudzoziemcy nieznający języka polskiego też znajdą coś dla siebie?

Są plany, żeby jeden z pokoi przystosować do potrzeb cudzoziemców, tak żeby goście z zagranicy też mogli w niekonwencjonalny sposób zapoznać się z polską historią. W takim pokoju nie mogłoby być zagadek dotyczących tekstu, chyba że wszystkie zadania zostałyby przetłumaczone. Naszą główną grupą docelową jest jednak polska młodzież szkolna. Chcemy, żeby cała klasa zmieściła się na jednym piętrze, co byłoby unikatowe, bo zazwyczaj *escape roomy* mogą pomieścić do pięciu osób. Po godzinach przeznaczonych dla szkół centrum byłoby otwarte dla rodzin i innych zwiedzających.

Nie każdy wygrał olimpiadę z historii. Niektórzy mogą się bać, że nie poradzą sobie z zagadkami.

Uspokajam, że do rozpoczęcia zabawy nie będzie wymagana żadna wiedza historyczna. Będzie ją można zdobyć w trakcie rozgrywki. Wystarczy logiczne myślenie i zmysł detektywa historycznego. Każdy pokój będzie miał prowadzącego, który w razie potrzeby podsunie graczom podpowiedzi, jeśli ci zgubią się w swoim śledztwie, jednak te wskazówki będą takie, żeby nie zepsuły zabawy – tzn. nie będą powiedzeniem wprost: zrób to i to, tylko skierują gracza na odpowiedni trop.

Dlaczego wybór padł na Łódź?

Z kilku powodów. Po pierwsze, chcemy stworzyć centrum ogólnopolskie – nie tylko lokalne – a Łódź leży w centrum Polski i każdy może tam dojechać stosunkowo łatwo nawet z najdalszych części kraju. Po drugie, w Łodzi wciąż brakuje nowoczesnych muzeów historycznych, podczas gdy na przykład w Warszawie działają już Muzeum Powstania Warszawskiego czy Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN. Nie ma też w Łodzi ipeenowskiego „Przystanku Historia”. Po trzecie, udało się znaleźć znakomity lokal przy ul. Piotrkowskiej. Jest to centrum miasta, bardzo prestiżowe miejsce i, co niezwykle ważne, budynek z historią – dawna siedziba NSZZ „Solidarność”. 13 grudnia 1981 roku gmach zajęło ZOMO. Zdjęcie z tej akcji stało się jedną z ikon stanu wojennego. Nasze centrum upamiętni Solidarność i z pewnością będziemy opowiadać także o 13 grudnia.

Budynek wymaga jednak doinwestowania.

Rzeczywiście, dziś są użytkowane tylko parter i pierwsze piętro. Mieszczą się tam sale konferencyjne Instytutu Europejskiego – i prawdopodobnie tak pozostanie. IPN zajmie pozostałe trzy

piętra. Te jednak są w tej chwili w stanie surowym. Od pozyskania odpowiednich środków – czy to z budżetu państwa, czy to z innych źródeł – zależy tempo realizacji tego projektu.

Mówi się o otwarciu centrum w drugiej połowie przyszłego roku.

Jeżeli od strony finansowej wszystko byłoby w porządku, to koniec 2017 roku jest realnym terminem.

Obecna nazwa centrum – „Losy Polski i Polaków 1944–1989” – jest tymczasowa. Ostateczną ma wyłonić konkurs.

Jego zasady zostaną ogłoszone w marcu lub kwietniu. Z tego, co wiem, jest przewidziana atrakcyjna nagroda. Potrzebujemy chwytliwej nazwy centrum, które będzie opowiadać o walce o wolność w różnych epokach.

Zapowiadana jest też zbiórka przedmiotów, które mają się znaleźć w poszczególnych pokojach.

Scenografię naszych pokoi chcemy zaprojektować z wielką dbałością o detale historyczne. Kiedy już będziemy mieć szczegółowe scenariusze, to się okaże, jakich przedmiotów potrzebujemy. Jeżeli np. gracze znajdą się w mieszkaniu z lat siedemdziesiątych albo osiemdziesiątych, to jednym z zadań może być znalezienie odpowiedniego numeru w książce telefonicznej i zatelefonowanie do kogoś ze stojącego na biurku telefonu. To będzie musiał być stacjonarny telefon tarczowy starego typu. Powstanie zatem lista przedmiotów, których będziemy potrzebować, i będziemy prosić ludzi, którzy mają takie sprzęty, o ich udostępnienie czy wymianę z nami. Na strychach i w piwnicach zapewne są jeszcze gdzieś przedmioty, które będą nam potrzebne. Będziemy chcieli dać im drugie życie.

Padła zapowiedź, że centrum przyjmie 100 tys. osób rocznie.

Tak, bo jeśli na jednym piętrze możemy zmieścić w ciągu dwóch godzin całą klasę – do czterdziestu osób – a w całym centrum około stu, to daje to kilkuset zwiedzających w ciągu dnia. Po przemnożeniu tego przez liczbę dni w roku uzyskujemy nawet dużo więcej niż 100 tys. – oczywiście przy założeniu, że przez cały czas centrum będzie miało rezerwacje. Jeżeli to będzie dobrze zrobione, jeżeli informacja o tym rozejdzie się po Polsce, jeżeli ludzie będą się zapisywać z wyprzedzeniem – a taką mamy nadzieję – to myślę, że nie będzie problemu z wypełnieniem tego miejsca. Marzy nam się powtórzenie sukcesu Muzeum Powstania Warszawskiego. Tam przed budynkiem cały czas stoją autokary.

Jeden z internautów napisał, że już teraz warto pomyśleć o miejscach parkingowych, bo często to właśnie jest zmorą polskich inwestycji.

Pod tym względem jesteśmy w dobrej sytuacji. Instytut Europejski już dziś ma duży parking. 🚗