

Schlay Georgina

## Mozaikok egy múzeumi konferencia előadásaiból

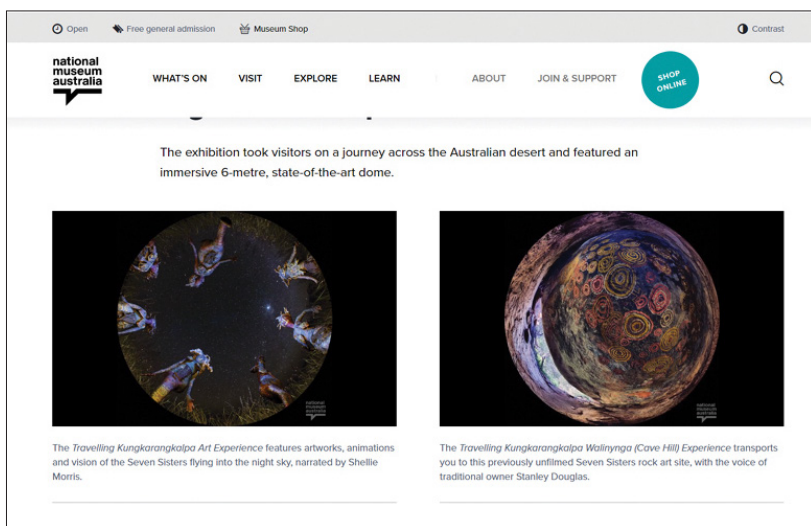
MuseumDigit 2021

2021. november 23–24-én – a tavalyi online megvalósítás után – ismét személyes jelenléttel, a Magyar Nemzeti Múzeum falai között került megrendezésre a MuseumDigit konferencia. Ekkor még kötelező volt a maszkviselés és a távolságtartás, de ennek ellenére ismét jó hangulatban nyílt lehetőség a szakmai és baráti találkozókra, eszmecserekre, a kiállítói standok termékeinek megtekintésére, és természetesen a szakmai előadások és kerekasztal-beszélgetések meghallgatására. A szervezők ebben az évben is széles skáláját vonultatták fel a kurrens múzeumi témáknak, magyar és külföldi előadók, szervezetek mutatták be tevékenységüket, nem kizárólag a múzeumi területről. Ahogy az az egyes szekciók címéből és tematikájából látható (Digitális újtók, Multimédiás evolúció, Újrakezdés és újr gondolás, Jövőtudatos múzeumok, Múzeumok és a fenntarthatóság, Múzeumok és új digitális stratégiák, Múzeumok és kreatív együttműködések), a konferencia programjában a digitális tartalmak és a digitalizáció mellett a fenntarthatóságot és a jövő várható kihívásai jelentek meg. A továbbiakban a személyes érdeklődésem alapján mutatok be néhány előadást.

A *Digitális újtók* szekció első előadását *Sarah Kenderdine*, a lausanne-i kísérleti muzeológia eM+ labor vezetője tartotta meg. A *Kísérleti muzeológia az élmények korában* című előadásában a digitális tartalmak élményszerű bemutatásának módjait mutatta be saját projektjein keresztül. A kulturális intézmények a digitalizáció jegyében az analóg eszközöket, tárgyakat olyan digitális jelekké alakítják át, amelyeket a feltöltés, letöltés és megosztási lehetőségek mellett vizualizálni, személyre szabni is lehet. Az előadásban elhangzott példák azt mutatták be, hogy hogyan lehet ezeket a digitális adatokat élményszerűvé, és a látogatók számára megfoghatóvá és befogadhatóvá tenni, mintegy műalkotást készítve. Az adatvizualizáció

során megjelenik a mesterséges intelligencia az adatok feldolgozásában annak érdekében, hogy a látogatók az *interfaceken* keresztül személyre szabhassák a tartalmakat. Az előadó néhány saját projektjét mutatta be.

A *kínaesthetic cultural imaginary* elnevezésű eszköz kieszettikus elemeket használ fel, vagyis a mozgás révén vizualizálja a társadalmi képzelet, kulturális örökség egyes elemeit. Az Ausztrál Nemzeti Múzeumban rendezett *Songlines: Tracking the Seven Sisters* című tárlat volt az első olyan kiállítás, amely közösségi együttműködés keretében az őslakos népcsoportok tudásátadási eszközeivel mutatta be a teremtéstörténetükhöz kapcsolódó narratívákat. Az őshonos kultúrában az elképzelt közösséghez való tartozást az úgynevezett dalvonalak vagy álomösvények fejezik ki, a vizuális elemei pedig „életre keltek” mozgás révén a tárlaton.



*A hatméteres, korszerű kupolában látható vizuális élmény megtekinthető a múzeum honlapján is, a képen látható videókat kell keresni*

A *Songlines*hoz hasonlóan a *Cave Dome* című tárlat is a képzelettel játszott, csak más okokból. Itt Kína egyik híres, és állagvédelmi szempontok miatt nem látogatható buddhista sziklatemploma (Mogao Grottes) került bemutatásra kiterjesztett valóság segítségével. Érdeemes megnézni a tárlatról készült fényképsorozatot, ezen jól látszódik, hogy a felépített kupolában 1:1 arányban tekinthető meg a sziklatemplom festményeinek digitális másolata. Az előadó honlapján megtalálhatók a projektek technikai kivitelezésének részletei, valamint további érdekes projektek bemutatásai, de érdemes megtekinteni a *Jazx luminaries* című hangvizualizációt is.

*Denise Schipper* és *Sarah van Kerckvoorde* (holland Studio Louter tartalomtervezői) a *Multimédia és élménydizájn a múzeumban – abogyan az érzelmek ébrednek* című előadá-

sában az érzelmdizájn (*emotion design*) elnevezésű tervezési folyamat felépítését és saját példákat mutattak be. Az emotion design célja, hogy a látogatók érzelmi bevonásával felejthetetlen látogatói élményt teremtsenek a múzeumi terekben. Ennek során a szokásos módszereket, eszközöket alkalmazzák, azonban a tartalom kialakításakor a világ érzelmi alapú megismerésére és a különböző narratívák által elmondott történetekre fókuszálnak. A tervezés lépései a következők: mit akarunk bemutatni (*facts*), miért akarjuk bemutatni (*meaning*); milyen érzelmet akarunk aktiválni (*emotion*); milyen eszközzel érhetjük ezt el (*how*).

Példaként a katari nemzeti múzeum folyóként megépített (régészeti) állandó kiállítását mutatták be. A tervezés során adottak voltak a bemutatandó tárgyak, azonban a bemutatás céljának az kulturális örökséget és a családot határozták meg, vagyis a nemzeti identitás erősítését, így a bevonandó érzelmek a büszkeség és a kötődés lett. A kiállítást úgy alakították ki, mintha a családok egy folyómederben haladhatnának végig magával ragadó környezetben, sok tapintható eszközzel és intergenerációs interaktív tartalmakkal, amelyek a tudás és a hagyományok átadását is segítik a családokon belül.

A másik példa a hágai Mauritshuis (Maurits-ház) művészeti múzeum *Változó kép: Johann Mauritz nyomában* című időszaki kiállítása volt. A múzeum 1822-ben nyílt meg a Királyi Képtár számára. Tulajdonában több híres németalföldi festő alkotása, többek közt *Jan Vermeer van Delft*, *Rembrandt van Rijn*, és *ifjabb Hans Holbein* festményei is megtalálhatók, azonban az épület története és elnevezése vitatott kulturális örökség. A házat *Johan Maurits* nassau-siegeni gróf építtette 1636 és 1644 között, amikor Holland-Brazília kormányzója volt és jelentős cukornád-ültetvényekkel rendelkezett, valamint mecénási tevékenységet folytatott. A korábbi történeti kiállítás ezt a mecénási narratívát mutatta be, azonban nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy kormányzóként jelentős szerepet töltött be a transzatlanti rabszolgakereskedelemben. Tehát a tények a történeti látásmód (rabszolgatartás megítélése) változása volt, a célja, hogy az objektivitás mellett több szubjektív perspektíva is bemutatásra kerüljön. A kiállítással a szemlélődést és a tudatosságot akarták hangsúlyozni, illetve a különböző látásmódokra helyezni a hangsúlyt. Ennek megfelelően a művészeti kiállításban különböző rétegeket helyeztek el: olyan festményeket és egy szobrot válogattak ki és helyeztek egy terembe a gyűjteményből, amelyek a rabszolgatartás időszakának egy-egy rejtőző aspektusára hívják fel a figyelmet. A kiállításban a kuratori szövegek helyett pedig a közösség írhatta le a gondolatait, míg a múzeum online vitasorozatát és kutatási projektet indított, hogy részt vegyenek a rabszolgaságról szóló diskurzusban.

A *Multimédiás evolúció* című szekció első előadását Sz. Fejes Ildikó és Tari János, az ICOM Múzeumi Új audiovizuális, Kép- és Hangtechnológiák Nemzetközi Bizottságának vezetőjei tartották meg. Az *AVICOM fesztiválja – az analógtól a digitálisig* című előadásban a f@imp fesztivál történetét, elsősorban a pályázati

és értékelési folyamat digitalizációját, valamint a díjazottakon keresztül a digitális tartalmak fejlődését és a trendek változásait mutatták be. *Anna Maria Marras*, a Torinói Egyetem tudományos munkatársa a Múzeumok, média és jövő című előadásában az ICOM, a NEMO és az Unesco által a járvány alatt végzett felméréseket mutatta be. Az elemzések rávilágítanak arra, hogy valóban megnőtt az online tevékenységek száma, de hangsúlyozni kell azt is, hogy az inkluzivitás miatt nagyon fontos az úgynevezett *phygital world* működtetése, vagyis egyszerre fizikális és digitális tartalmak is legyen elérhetőek.

A *Jövőtudatos múzeumok: nemzetközi múzeumok igazgatói a befogadásról, a közösség-építésről és a múzeum társadalmi szerepéről* című blokkból szeretném kiemelni *James Bradburne*, a milánói Pinacoteca di Brera és Biblioteca Braidense igazgatójának előadását. Múzeumok a járvány után – egy lehetséges jövőkép vázlata online előadásában a múzeumokat mutatta be a koronavírus-járvány idején. A járvány miatt kiderült, hogy egyrészt a múzeumok nem alapvető szolgáltatások, másrészt a turizmus és a *blockbuster* kiállítások (az olasz kulturális ágazat húzóereje) hosszú távon nem fenntarthatóak, de ennek ellenére a múzeumok zárt ajtókkal is léteznek és működőképesek. Véleménye szerint azonban az online jelenlét miatt a jövőben a kulturális intézmények sikerességét nem értékelhetjük látogatószám alapján, az alapok átgondolására van szükség. Ehhez az átgondoláshoz fontos szem előtt tartani a közösség szolgálatát és a társadalmi emlékezet bemutatását, az értékteremtést. Online sok mindent tehetünk (képek, különleges másolatok, elérések, oral history), de ekkor már látogatók (*visitor*) helyett mindenképpen felhasználókról (*user*) kell beszélni. Továbbá már nem jegyeket vesznek (*hozzáférés*), hanem részesedést (*share*) akarnak, így a közösség egyre inkább taggá válik (*shareholder*) a különböző feliratkozások (*subscription*) és tagságok (*membership*) által. Vagyis joguk lesz hallatni a hangjuk (*participáció*) és direkt visszajelzéseket adni. A <https://breraplus.org/> ötvözi a dokumentumok narratív, történetmesélő erejét és a múzeumlátogatás különlegességét, kiemelésekkel (*hotspots*) lehet felfedezni a képeket.

A kiállítói standoknál ismét ki lehetett próbálni a MuseuMapet és a Qulto könyvtári és múzeumi gyűjteménykezelő rendszert, továbbá a 3D digitalizálási technológia mellett bemutatásra kerültek az új típusú könyvdigitalizáló robot-szkennerek is.

Összességében egy tartalmas programon vehettünk részt, minden múzeumi vagy a területhez kapcsolódó szakember találhatott az érdeklődésének megfelelő előadást. Egyedül a koronavírus-járvány kényszerű hozadéka, a hibrid kapcsolattartási megoldások jelentettek problémát: sajnos az online becsatlakozó külföldi résztvevők előadásait a videóhívás kihangosítása során nem mindig lehetett érteni. Bízom benne, hogy 2022 novemberében már nem lesz szükség ezekre a hibrid technikai megoldásokra a helyszínen.