

GERMAN KINGA ÉS RUTTKAY ZSÓFIA (SZERK.): DIGITÁLIS MÚZEUM (MÚZEUMI IRÁNYTÚ 12). SZABADTÉRI NÉPRAJZI MÚZEUM, BUDAPEST – SZENTENDRE, 2017

Sziray Zsófia: A tartalomközvetítés új múzeumi lehetőségei

Milyen válaszokat adhat az alapvetően lassú műfajú múzeum, a kultúra tárgyi emlékeinek őrzője és bemutatója a mai, felgyorsult tempójú digitális kor kihívásaira?

Mennyiben kell alkalmazkodniuk a kiállításokat tervező szakembereknek a

jelen kor megváltozott ismeretszerzési és szabadidős szokásaihoz? Hogyan valósulhat meg a valódi látogatói részvétel és múzeumpedagógiai aktivitás a kiállításokban alkalmazott digitális installációkon keresztül?

A Moholy-Nagy Művészeti Egyetem és a Szabadtéri Néprajzi Múzeum együttműködésében létrejött kötet tizennyolc tanulmánya a fenti, igazán aktuális tartalomközvetítési kérdésekre keresi a lehetséges feleleteket. Az intézmények együttműködésének köszönhetően a kötet szerzői között találkozhatunk múzeumi és levéltári szakemberekkel ugyanúgy, mint informatikusokkal, médiaművészekkel, formatervezőkkel, bölcsészekkel és társadalomtudósokkal. Ez előrevetíti azt – a tanulmányokban több helyen is megfogalmazott – állítást, miszerint a valódi hozzáadott értéket képviselő digitális installáció csak olyan kiállítás részeként valósulhat meg, ahol a tervezés a kezdetektől fogva egy

multidiszciplináris csapatmunka keretében (és az intézményi digitális stratégiához illeszkedően) folyik. A szerkesztők a Design Terminál, a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem (MOME) és a Liget Budapest közös szervezésében 2016 tavaszán ren-

a tervezés a kezdetektől fogva egy multidiszciplináris csapatmunka keretében (és az intézményi digitális stratégiához illeszkedően) folyik

dezett Múzeum 2.0 konferencián elhangzott előadásokból és további felkért szerzők munkáiból válogattak. A kötetben szereplő írások a digitális múzeum témakörén belül alapvetően a múzeumi kiállítások részeként működő, vagy azokhoz kapcsolódóan elkészült

digitális installációs elemeket és alkalmazásokat mutatják be, illetve ezek jelentőségéről, hasznáról beszélnek. Az esszéket három tematikus egységbe rendezték a szerkesztők: az első a 21. század eleji múzeumok helyzetéről szóló írásokat tartalmaz, a következő rész hét hazai múzeum példáján keresztül ad körképet a kiállítások digitális alkalmazásairól, míg a záró egység a kiállításban és onnan a konkrét városi, vagy akár a virtuális térbe kilépve annak kiterjesztéseként működő múzeumi technológiákat mutatja be.

Az első részben *German Kinga*, illetve *Bényei Judit* és *Ruttkay Zsófia* (MOME) írásait olvasva megismerhetjük azt a kre-

atív megközelítést, amelyben a digitális múzeumi eszközök nem a digitális bennszülött fiatalok múzeumba csábításának kötelező kellékei, hanem egy újfajta és minden korosztály számára releváns tartalomközvetítés letéteményesei. *German Kinga* a látogatói részvételt középpontba állító írásában kiemeli, hogy a társadalmilag elkötelezett múzeum megkerülhetetlen, 21. századi eszményének megfelelően a mai látogatók tartalom-fogyasztóból a kiállítási tartalom formálójává is előléphetnek. A Cseke Szilárd képzőművész, German Kinga kurátor és a MOME hallgatói együttműködésében megvalósult, a 2015-ös Velencei Képzőművészeti Biennálé magyar pavilonjában szereplő *Fenntartható Identitások* installációhoz a pavilon belső udvarában a látogatói aktivitásra építő participatív tér, illetve egy digitális alkalmazás is kapcsolódott. A kiállítás fejmagasság feletti plexicsatornában mozgó gömbjeit megidézve az udvarban különböző méretű fehér krétagömbökkel fekete táblafalakra alkothattak a látogatók, ezáltal egy folyamatosan változó kiállítási felületet hozhattak létre, majd a munkáikat megörökítve és a közösségi médiafelületeken megosztva a virtuális térbe is kiterjeszthették a kiállítást. Az egyik oldaltérben elhelyezett, érintőképernyős digitális alkalmazás segítségével pedig hangalapú, megszemélyesített, később a látogatók lakóhelyein kinyomtatható 3D gömb-tárgyak elkészítésére nyílt lehetőségük.

Az ehhez hasonló, látogatói közreműködésre sarkalló kezdeményezések segítségével a múzeumok a korábbi egyetemes tudás letéteményeseiből egyre inkább a kollektív tudás- és élménymegosztás helyszínévé válnak. A digitális techno-

lógia alkalmazását szintén a részvétel elve teheti relevánssá a kiállítási térben, és megjelenésük segítheti a látogatói attitűd formálását is. *Bényei Judit* és *Ruttkay Zsófia* digitális irányelveket elemző írása a múzeumi stratégiaalkotás részeként tekint a kiállításokhoz és a múzeumi gyűjteményekhez kapcsolódóan létrejövő digitális fejlesztésekre, kiemelve a múzeumi szakembergárda és az interdiszciplináris tervezőcsapat együttműködésének jelentőségét.

(Ezzel kapcsolatban szeretném megemlíteni, hogy szerencsés esetben egy múzeumi kiállítás létrejötte digitális fejlesztések nélkül is olyan csapatmunka keretében valósul meg, amelyben a muzeológusokon kívül még sokan részt vesznek: a múzeumpedagógus, a kommunikációs munkatárs, az installáció látványtervezője, a tervezőgrafikus és más múzeumi

fehér krétagömbökkel
fekete táblafalakra
alkothattak a látogatók,
ezáltal egy folyamatosan
változó kiállítási felületet
hozhattak létre

szakemberek. Továbbá a részvételi vagy együttműködésen alapuló projekteken maguk a látogatók is egyenrangú partnerként jelennek meg.)

Az átgondolt digitális fejlesztések megvalósulásához a múzeumokon belül szemléletváltásra van szükség, amelynek középpontjában a tárgyi emlékek korszerű koncepció alapján megvalósuló, látogató- és élményközpontú bemutatása áll. Ezt *Vigh Annamária* írása is kiemeli; a szerző a múzeum alapfeladataitól kiindulva (gyűjtés, megőrzés, kutatás és bemutatás négyese) eljut a mai szemléletű szolgáltató múzeum ismertetéséig. *Kenyeres István* tanulmányában levéltári szakemberként a raktárakban őrzött műtárgyak digitalizációjával és a létrejövő adatbázisok internetes megosztásával kapcsolatban a publikációs célú digitalizálás fontosságát

emeli ki. Ennek eredménye a közérdeklődésre leginkább számot tartó múzeumi és levéltári tartalmak digitális elérhetősége és internetes kereshetősége. Az első rész záró tanulmánya *László Zsófia* tollából a közösségi média stratégiai szerepéről szól – hiszen egy-egy múzeum valódi ismertségét a virtuális térben való jelenléte, a követőivel való kommunikációja is meghatározza. Ez a tanulmány is a múzeumi szemléletváltás fontosságát hangsúlyozza, továbbá kiemeli a személyes hangvétel, a személyre szabott múzeumi tartalomszolgáltatás és az aktív közösségi médiarészvételre inspiráló, digitális felületeken megjelenő játékok fontosságát.

A kötet második részében hét hazai múzeumi kiállítás digitális installációs elemeiről, illetve a kiállításokhoz kapcsolódó mobilalkalmazásokról és élményalapú digitális játékokról olvashatunk izgalmas beszámolókat az adott intézmények kollégáitól.

Kómár Éva, a budapesti Petőfi Irodalmi Múzeum munkatársa 2008-tól

kezdődően válogat a múzeum időszaki kiállításaihoz kapcsolódó digitális fejlesztések közül. Ezeknek különleges feladatuk, hogy a szövegközpontú gyűjtemény egyedi megközelítését segítsék. Ilyen például a 2010-ben megrendezett, *Ködlovagok* című időszaki kiállításához készült, a színesztézia fogalmát színorgonával és szószongorával bemutató digitális installáció. A színorgona színes fénynyalábjába kinyújtott kezekkel különböző hangzó idézeteket szólaltathatott meg a látogató, míg a szószongorán a leütött hanggal egyidejűleg jelent meg a szöveg és a kép, a művészet egységének élményét közvetítve. *Kómár* megkülönbözteti a kiállításokban az ismeretközlő informatikai eszközöket (plazmatévék, érintőképernyők, digitális képernyők)

az utóbbi években megjelenő kreatív informatikai eszközöktől, azaz a látogatói interaktivitást és élményt generáló egyedi tervezésű alkalmazásoktól. Valójában az első esetben még nem beszélhetünk igazi látogatói részvételi élményről, hiszen az ismeretközlő eszközök a témát érintő kutatásokat, háttérinformációkat mutatják be az érdeklődőknek, csak nem falfelirat, hanem digitális tartalom formájában. Az esszé kitér arra a két, digitális megjelenítéssel kapcsolatos fenntartásra is, amely múzeumi berkekben gyakori. Az egyik szerint a „kütyük” elvonhatják a figyelmet a kiállítás lényegét adó, autentikus múzeumi műtárgyakról, egyfajta Disneyland-hatást generálva. Ezt – a szerző véleménye szerint – a módszertanilag megalapozott és a kiállítási látványvilágba szervesen illeszkedő digitális elemek-

kel lehet elkerülni, ahogy ez a *Ködlovagok* kiállítás alkalmazásai esetében is történt. A másik fenntartás pedig azon látogatók érdekeire hivatkozik, akik éppen a hétköznapi digitális dzsungeléből

menekülnének a kiállítások nyugalmas sugárzó tárgyi világába. Fontos tehát, hogy számukra választható legyen a digitális alkalmazások mellőzése, és azok használata nélkül is egyenértékű befogadói élményhez juthassanak.

Felbermann Judit a budapesti Goldberger Textilipari Gyűjtemény 2013-ban megnyílt technika- és családtörténeti állandó kiállításában megjelenő digitális alkalmazásokat mutatja be, amelyek a nehezen értelmezhető ipartörténeti emlékek életre keltésében segítik az egyéni múzeumlátogatókat, és a múzeumpedagógiai foglalkozások során is jól használható szemléltetőeszközökként szolgálnak. A szerző kiemeli az *edutainment*, azaz a szórakozva tanulást fogalmát, amelynek fényében a múzeum

a színesztézia fogalmát
színorgonával és
szószongorával bemutató
digitális installáció

mint intézmény a múlt poros emlékeinek őrzőjéből az élményszerző szabadidős tevékenység és az aktív látogatói részvétel helyszínévé válik. Ezen szemlélet alapján készültek el az állandó kiállítás digitális elemei, a muzeológusok és a múzeum-pedagógusok termékeny együttműködésének köszönhetően. Például a kiállítás egyik legsikeresebb alkalmazásának segítségével 1930-as évekbeli nőalakokat öltöztethet fel a látogató az egykori Goldberger gyárban készült mintás textilekkel, a „Legyél Te is divattervező!” felirat alatt.

Bárd Edit és Szalkai Tímea írása az esztergomi Duna Múzeum 2014-ben kialakított látványtárát mutatja be, ahol a falszövegek helyett opcionálisan megjeleníthető digitális információk a tárgy jobb vizuális érvényesülését segítik. A sínen mozgatható tabletek, a képeslapküldő monitor, illetve a földbe süllyesztett üvegtárlóban korábban

rejtve maradt kincseket a középpontba állító hang- és fényjáték mind a látogatói élményszerzést szolgáló alkalmazások.

Szarvas Zsuzsa a budapesti Néprajzi Múzeum digitális stratégiáját felvázolva hangsúlyozza a digitális muzeológiai eszközök fontosságát, és kiemeli a 2011-es EtnoMobil 2.0 blog újszerűségét. Ez az oldal egy lakókocsiban utazó, 17 hazai múzeum kortárs műtárgyait és a hozzájuk kapcsolódó történeteket bemutató kiállítás állomásait és „tapasztalatait” dokumentáló virtuális archívumként készült. Az utazó kiállítás egyes helyszínein az érdeklődők saját, a mobilitás témájához kapcsolódó tárgyaik fotójának feltöltésével járulhattak hozzá az archívum bővüléséhez. Ezután a szerző bemutatja a múzeumi digitális installációk világában úttörőnek tekinthető, Ruttkay Zsófia vezette MOME TechLab

interdiszciplináris alkotócsapatának azon kreatív informatikai eszközeit, amelyek a *Kő kövön – Töredékek a magyar vidéki zsidóság kultúrájából* című, 2014-ben rendezett kiállításban szerepeltek. Például a szombat zsidó ünnepét megidéző alkalmazást, ahol a valódi asztal felületére vetített rövid animáció egy öttagú zsidó család és vendégük péntek esti terített asztalát idézte meg a hagyományos zsidó tárgyak bemutatásával, az elhangzó asztali áldással. A vetítés csak akkor indult el, ha az asztal körüli székeken egyszerre legalább három látogató helyet foglalt; így az installáció együttműködésre és közös élményre invitálta az akár egymást nem ismerő egyéni látogatókat is.

egy öttagú zsidó család és vendégük péntek esti terített asztalát idézte meg a hagyományos zsidó tárgyak bemutatásával, az elhangzó asztali áldással

*Smohay Andrá*s a Székesfehérvári Egyházmegyei Múzeum virtuális tárlatvezető mobilalkalmazását mutatja be írásában. Itthon elsőként ebben az intézményben használtak

ilyen eszközt, amelynek működése beltéri helymeghatározáson alapul, és amely képes a látogatót a múzeumi, illetve a városi templomokat meglátogató sétáján „kísérni”, és különböző nyelveken tájékoztatni. A fejlesztés a szerző meglátása szerint a katolikus egyház azon szemléletéhez illeszkedik, amely kétezer éves történelme során mindig igyekezett a tanításban a legkorszerűbb eszközöket felhasználni.

Egy másik egyházi intézmény, a budapesti Magyar Zsidó Múzeum és Levéltár új állandó kiállításához tervezett digitális alkalmazásokról írva *Toronyi Zsuzsanna* kiemeli a hagyományos zsidó tudományosság alapját képező Talmud és az internet azon párhuzamát, amely szerint mindkettő sokdimenziós, nem lineárisan olvasható és hiperlinkek által összekötött tartalmakból álló szöveg, amelyben az olvasó szabadon

és a korábban megszerzett tudásának megfelelően mélyedhet el. Hangsúlyozza a digitális tartalmak és a kiállított tárgyak térbeli és vizuális elkülönítésének fontosságát. Ezt példázza az is, hogy az új állandó kiállításban szenzoros vagy érintőképernyős okospadokat terveznek majd elhelyezni, amelyeket a leülő látogató aktiválhat.

A kötet második részét *Cseri Miklós* és *Sári Zsolt* tanulmánya zárja, amely a szentendrei Szabadtéri Néprajzi Múzeumban lezajló paradigmaváltást, és az ehhez kapcsolódó, az időszaki kiállításokban alkalmazott digitális eszközöket mutatja be. *A vasút fénykora* című, 2011-ben megrendezett időszaki kiállításához kapcsolódóan például egy különleges terepasztal és egy testérzékeny monitor is készült. A terepasztalon a Kárpát-medence méretarányos térképére egy projektor vetítette ki a magyar vasúthálózat kialakulásának történetét, míg a monitor előtt állva a látogató a saját mozdulataival kelthette életre a MÁV-épületek típussterveit. Az intézmény egy másik, nemzetközi projektje virtuális kiállítást és a játékon alapuló tanulás módszertanával megvalósuló digitális alkalmazást hozott létre, az európai juhtenyésztés kulturális örökségével a középpontban. A megcélzott fiatalabb közönség az alkalmazással hat ország pályáján végighaladva saját, virtuális ökofarmját építheti fel és bővítheti folyamatosan a *jószág*, a *szakma* és az *erőforrás* kártyák gyűjtésével és cseréjével.

A kötet záró részében a digitális technológia, annak a kiállítási térben való megjelenése, továbbá a valóság kiterjesztésének lehetőségei kerülnek a középpontba.

Rácz Miklós a régészeti feltárásokhoz kapcsolódó, a múzeumi bemutatás során is használt számítógépes épületekonstruk-

ciók és a befogadói értelmezés kapcsolatát vizsgálja írásában. Felhívja a figyelmet arra a lehetséges ellentmondásra, hogy egy virtuálisan az eredeti várra vagy kastélyá kiegészített épületrom realiztikus számítógépes megjelenítése általában egyetlen feltételezett épületkontúrt mutat be hitelesnek, s ez megtévesztő lehet. A cikk kitér a meglévő épületmaradványok és a feltételezett kiegészítések számítógépes modelljében a látogatók számára könnyen értelmezhető grafikai elkülönítés fontosságára is.

Eckhardt Lili írása a kiterjesztett valóság (*AR, augmented reality*) múzeumi kultúrák közvetítő lehetőségeit elemzi a kontextualizálás, az interpretálás és a rekonstrukció fogalmait körüljárva. Gondoljunk csak ezek fontosságára akkor, amikor például az elmúlt korok virtuális megjelenítésének lehetőségeit latolgatjuk.

Berczi Klára és *Mata Juli* a MOME TechLab munkatársaiként a kiállításból a városi térbe kilépve három sétaalkalmazást mutatnak be. Ottlik Géza *Hajnali háztetők* című regényéhez kapcsolódóan a regény egykori helyszínein végigvezető sétát, a Salgótarjáni utcai zsidó temetőben megvalósuló, az alkalmazással interaktív telt valós, illetve az ugyanitt „zajló”, az ide ellátogatni nem tudók számára készült virtuális sétát. Ez utóbbi két alkalmazás a kiemelkedő kulturális és építészettörténeti értéket képviselő, pusztuló állapotú sírkert digitális dokumentációjaként is szolgál.

Papp Gábor és *Ruttkay Zsófia* írásából megismerhetjük a MOME TechLab *SzínTükör* elnevezésű digitális installációját, amely a budapesti Iparművészeti Múzeumban 2016-ban megrendezett *Színekre hangolva* című kiállításához készült. A kiállítótér melletti külön terembe belépő láto-

a terepasztalon a Kárpát-medence méretarányos térképére egy projektor vetítette ki a magyar vasúthálózat kialakulásának történetét

gató aznapi öltözékének színeit befotózva és kielemezve választotta ki az alkalmazás a kiállításban szereplő, leginkább hasonló színű tárgyat, amit egy digitális kijelzőn meg is jelenített. A jelzett műtárgyat a teremből a kiállításba átsétáló látogató könnyen megtalálhatta, hiszen maga a kiállítás is színek szerint csoportosítva mutatta be az iparművészeti emlékeket. Az alkalmazásnak sikere volt, hiszen bevonta a kiállításba a látogató személyét, illetve élt a kommunikáció eszközeivel is, hiszen a ruhánkhoz párosított tárgy képét egy érintőképernyő segítségével azonnal elküldhettük e-mailben saját magunknak vagy barátainknak, ismerőseinknek.

Tehát kiállításra hangolós és azt népszerűsítő játékként is működött.

A TechLab egyik munkatársa, *Samu Ben-ce* médiatervező művész a szokatlan, a látogatót egyedi interakcióra készítő situációt, a metaforikus megközelítést, a rejtett informatikát és a felfedezésre bátorítást emeli ki esszéjében. Ezeket tartja szem előtt az általa alkotott kreatív informatikai eszközök – saját elnevezésével: *költői interfészek* – tervezésekor is. Egyik legemlékezetesebb installációja a Petőfi Irodalmi Múzeumban 2013-ban megrendezett *Weöres100* című időszaki kiállításban látható „gondolatfújás” volt, ahol egy majdnem ember nagyságú, plexibe mart pityangot megfújva a költő gondolatai felröppenő (virtuális) betűkként szálltak a fal elé, ahol végül verssorokként hulltak alá. Ezek az egyedi tervezésű, kreatív alkalmazások viszont nem újrahasznosíthatók, csak a tervezésük során felmerülő egyes ötletek jelenhetnek meg másik alkalmazásokban is.

a költő gondolatai
felröppenő (virtuális)
betűkként szálltak a fal elé,
ahol végül verssorokként
hulltak alá

A tanulmány e megállapításához kapcsolódva szeretném megemlíteni, hogy a kötetben nem kerülnek szóba a múzeumi gazdaságossági szempontok, amelyek viszont nagyon komolyan korlátozhatják egy-egy állandó vagy időszaki kiállítás létrejöttékor a kurátori csapat fantáziáját. A szűkösebb költségvetésből gazdálkodó múzeumok sajnos nem engedhetik meg maguknak az egyedi, akár csak fél évre szóló digitális installációk tervezését, programozását és kivitelezését, és talán alkalmanként ezért is maradnak a kevésbé kreatív, de többször bevethető érintőképernyőknél. Fontos figyelembe

venni a fenntartás anyagi szempontjait is, hiszen melyikünk ne találkozott volna épp nem működő, a kiállítótérben feketéllő digitális képernyőkkel, vagy akadozó alkalmazásokkal, amelyek inkább elkedvetlenítik a 21.

századi látogatót, mintsem interaktivitásra sarkallnák őt.

A kötet záró tanulmányát a lengyel múzeumi szakember, *Alicja Knast* írta. Ő a digitális tartalom térbeli szervezését elemzi három lengyel állandó kiállítás fizikai térbeli digitális pontjainak látogatói használatát kiértékelve. A szerző kidomborítja a múzeum mint a legbefogadóbb kulturális intézmény társadalmi szerepét, és kitér a múzeumi szakemberek és a látogatók elképzelései közötti esetleges ellentmondásokra is. A Museums Association UK 2012-es felmérése alapján a múzeumi szakemberek szerint a múzeum legfőbb feladatai közé tartozik a tárgyi örökség gondozása, a kiállítások összeállítása, ismeretek nyújtása és a gazdasági növekedés elősegítése. A látogatók szerint viszont a múzeum legfontosabb szerepe,

hogy segíti az egyéneket identitásuk felépítésében, vitát generál, segít megelőzni a szellemi öregedést és támogatja a nemzedékek közötti megértést. Ez a felmérés is alátámasztja a múzeumi szemléletváltás globális szükségességét – hogy a látogatók valóban azt érezhessék, hogy róluk és nekik szól a 21. századi múzeum és kiállításai.

A Szabadtéri Néprajzi Múzeum által kiadott *Múzeumi iránytű* sorozat e 12. kötetére grafikailag is megújult – a tárgyalta téma újszerűségéhez illeszkedően. Arculatát *Takács Benedek* tervezte. A kötet összességében gazdag elméleti hát-

teret és remek gyakorlati áttekintést ad a múzeumok 21. századi látogatóközpontú

segíti az egyéneket
identitásuk felépítésében,
vitát generál, segít
megelőzni a szellemi
öregedést

szemléletéről és az így létrejövő digitális kiállítási alkalmazásokról. A publikált írások középpontjában nem a tudomány szentélye, hanem az élményszerű ismeretszerzés, a játékos tanulás és az aktív látogatói részvétel, a

participáció fogalmi állnak. Ezek integrációja elengedhetetlen feltétele mind a digitális, mind az analóg elemeket felhasználó, s egyben igazi látogatói élményt adó, bevonódást előmozdító múzeumi kiállítások létrejöttének.



Gyermekek, szülők az orfűi alternatív könnyűzenei fesztiválon