

NODEM 2013

Sztokholm, 2-4 grudnia 2013

W dniach 2-4 grudnia 2013 roku w Sztokholmie odbyła się konferencja NODEM poświęcona stosowaniu nowych technologii w muzeach. Głównym organizatorem wydarzenia był szwedzki Instytut Interaktywny, we współpracy ze szwedzkim Biurem Wystaw oraz Muzeum Miasta Sztokholmu. Tegoroczny temat przewodni spotkania brzmiał „Beyond Control – The Collaborative Museum and its Challenges”, a wystąpienia prelegentów koncentrowały się na analizie reakcji odbiorców na różne formy stosowanych rozwiązań technologicznych w ekspozycjach muzealnych, efektywności i zasadności ich stosowania oraz na konieczności aktywnego zaangażowania odbiorcy w proces zwiedzania. Podkreślano, że rozwiązania oparte na nowych technologiach to jedynie narzędzia, które nie mogą zastąpić realnego przekazu (narracji).

NODEM (Network of Design and Digital Heritage) istnieje od 2003 roku i jest platformą dialogu między różnymi środowiskami i branżami, które zaangażowane są w projektowanie i wdrażanie nowych technologii w muzeach i obiektach zabytkowych. Regularnie organizowane konferencje są miejscem spotkań i wymiany myśli specjalistów z całego świata.

Więcej informacji na temat NODEM znaleźć można na stronie: www.nodem.org.

W ostatniej edycji NODEM po raz pierwszy udział wzięli przedstawiciele NIMOZ. Wiąże się to z jednym z priorytetowych zadań Instytutu, jakim jest pełnienie funkcji Centrum Kompetencji ds. digitalizacji w muzeach i związaną z tym koniecznością rozpoznawania najnowszych trendów w tej dziedzinie. Szczególnie istotne jest postrzeganie digitalizacji jako narzędzia w procesie edukacji muzealnej – zarówno w siedzibie muzeum, jak i w cyberprzestrzeni. Udział w tego rodzaju przedsięwzięciach jest też ważnym elementem realizowanej w NIMOZ od końca 2013 roku strategii współpracy międzynarodowej, której celem jest rozszerzenie aktywności Instytutu o fora międzynarodowe.

Po oficjalnym powitaniu przez panią Halinę Gottlieb, dyrektor NODEM, oraz słowach wstępnych wygłoszonych przez przedstawicieli współorganizatorów tegorocznej edycji konferencji: The Swedish Exhibition Agency (agencja rządowa ds. wystaw, zlokalizowana w Visby na Gotlandii), Stockholm City Museum oraz Rady Miejskiej Sztokholmu, rozpoczął się pierwszy dzień obrad, zorganizowany w formie sesji plenarnej poświęconej następującym zagadnieniom:

- Innowacje w muzeach związane z wykorzystaniem technologii cyfrowych i formy współpracy;
- Kuratorstwo cyfrowe i jego rola we wspieraniu współczesnych instytucji ochrony dziedzictwa kulturowego;
- Projektowanie doświadczeń (Experience Design) i jego rola w komunikacji z publicznością.

Sesja pierwsza obejmowała cztery wystąpienia ekspertów z Europy, Stanów Zjednoczonych i Azji. W swoich prezentacjach eksperci skupili się na wskazaniu wachlarza możliwości, jakie oferuje szeroko

rozumianemu wystawiennictwu współczesna technologia, wskazali też na konieczność współpracy ze wszystkimi interesariuszami procesu na etapie projektowania, aby uniknąć sytuacji niezrozumienia lub wykluczenia.

Jeden z prelegentów, Amareswar Galla podkreślił, że w świecie wirtualnym też trzeba walczyć z wykluczeniem społecznym oraz że technologia to tylko narzędzie, a nie cel sam w sobie. Z kolei Richard Sandell zwrócił uwagę na związek prezentacji sztuki i edukacji o prawach człowieka. Rolą muzeum jest także edukacja o prawach człowieka, choć czasami jest to bardzo trudne (ciekawy przykład wystawy o niepełnosprawności i jak z nią sobie w przeszłości radzono). Ramesh Srinivasan pokazał jak wykorzystać wiedzę z zakresu inżynierii w zakresie rozwiązywania problemów, w tym nowe technologie do kwestii związanych z obszarami społeczno-kulturowymi. Technologia też może być kulturowa. Przykład powiązania Indian Zuni ze zbiorami ich kultury rozsiyanymi po całym świecie, którzy oglądając je online i dyskutując dodają im cały kontekst kulturowy.

Kolejna sesja dotyczyła głównie zagadnień związanych z wyzwaniem współczesnego kuratorstwa, gdzie wykorzystanie nowych technologii w sposób przemyślany może umożliwić widzom zapoznanie się z tradycyjnymi dziełami sztuki w nowym ujęciu.

Nora McGregor, kurator cyfrowy z British Library (to nowa funkcja w strukturze bibliotecznej), poinformowała, że biblioteka posiada w swoich zbiorach 150 mln woluminów (kiedyś była to część British Museum). Poza tradycyjnymi drukami gromadzone są e-wydawnictwa. To wymogło zupełnie nowe podejście do zarządzania kolekcją. Inny jest też czytelnik, którego nie interesuje już jedno dzieło, ale chce mieć natychmiastowy dostęp do wszystkiego. Informacji o kolekcjach British Library szukać można na <http://labs.bl.uk> (British Library Labs). Ideą procesu zarządzania kolekcją cyfrową jest to, żeby móc jak najlepiej wyszukiwać, docierać do materiałów do których nie dotarłoby się prowadząc kwerendę w sposób tradycyjny. Skonstruowano więc program, który pomaga np. wyszukiwać informacje w pozycjach z XVII-XIX wieku – dzięki temu np. naukowcy szukający informacji z zakresu nauk ścisłych trafiają na materiały sprzed kilkuset lat. Gwarantuje to lepszy dostęp do wiedzy.

Allegra Burnette z Museum of Modern Art w Nowym Jorku, przybliżyła specyfikę tego wielkiego muzeum, jego wielce różnorodną publiczność i konieczność ciągłego poszukiwania nowych możliwości przybliżenia muzeum. Muzeum realizuje wiele projektów z zakresu wykorzystania urządzeń mobilnych. Audioprzewodniki (różne rodzaje, w 9 językach) są darmowe od 2005 roku. Można sobie te aplikacje pobrać z różnych sklepów i portali internetowych. W 2013 uruchomili MoMA Audio+ (póki co dostępny na urządzeniach w muzeum, niedługo będzie można go sobie też pobrać z internetu). Z ankiet wśród zwiedzających wynikało, że z różnych powodów publiczność woli użyć urządzenia muzeum niż pobrać aplikację na własny telefon (bo szkoda baterii, bo boją się, że zapłacą bardzo dużo za pobranie, jako że 50-60% odwiedzających stanowią turyści z zagranicy, itp.). W tych przewodnikach są nie tylko informacje o samych dziełach, ale też wiadomości o materiale i procesie konserwacji, czy np. o tym, co zdecydowało o zakupie danego dzieła do kolekcji. Wszystko znajduje się na platformie iOS, bo większość korzysta ze sprzętu Apple (opcja na Androida ma być dostępna w 2014). Nowa aplikacja to zdecydowanie mniej tekstu, więcej ilustracji. Co ważne, muzeum wręcz zachęca, żeby ludzie robili zdjęcia w muzeum i zamieszczali je w sieci, bo jest to niczym niezastąpiona promocja. Dla kuratorów jest też niezmiernie istotne, żeby wizyta to był tylko początek procesu poznawania, dlatego w sieci dostępne jest wiele dodatkowych materiałów na

temat kolekcji. Dzięki stosowanym urządzeniom kurator ma też wiedzę na temat tego, co szczególnie zainteresowało odwiedzających, a informacje te może wykorzystać przy planowaniu kolejnych wystaw i w procesie rozwoju muzeum.

Kolejna prelegentka, Herminia Din z University of Alaska, podała przykłady wykorzystania technik digitalizacyjnych w prezentacji obiektów muzealnych (np. poprzez zeskanowanie bardzo małego elementu i pokazanie go w większej skali, żeby odwiedzający mógł go w pełni docenić, także interpretacja poprzez wizualizację, np. poprzez sprawienie wrażenia przebywania na dużej wysokości, żeby uzmysłowić jak wygląda rzeczywistość ze szczytu budowli, którą chce się pokazać). Wniosek jest taki, że dzisiejszy odbiorca musi być zaciekawiony, zaangażowany, czynny w zwiedzaniu, a nie bierny. Poza tym zaprezentowano ciekawy przykład miniaturowego obrazu, który jest ilustracją do wiersza – wykonano model trójwymiarowy tego obrazu, który sprawia, że można de facto „wejść w obraz” i dzięki temu lepiej zrozumieć sens poezji, którą on ilustruje. Kolejny przykład (niewłaściwy): Haltia, The Finnish Nature Center – ekspozycja zawiera bardzo dużo rozwiązań technologicznych, ale nie ma tu prawdziwej przyrody, a przecież rolą tego miejsca, jest zachęcenia do poznania, obcowania z naturą, a tego tu zabrakło. Trzeba znaleźć wszędzie złoty środek, żeby nie przesadzić i nie zapomnieć jaki ma być właściwy przekaz (narracja).

Kolejna, trzecia sesja, obejmowała wystąpienia czterech prelegentów, którzy prezentowali rolę komunikacji z publicznością w procesie projektowania wystaw. Przybliżyli oni pojęcie tzw. projektowania doświadczeń (Experience Design), który znajduje obecnie poczesne miejsce w procesie projektowania wystaw.

Kimmo Antila, dyrektor Narodowego Muzeum Poczty w Finlandii, przedstawił na dwóch przykładach ze swojego kraju, uproszczoną ewolucję wystawiennictwa muzealnego od lat 60. XX w. (gablotki, wszystko zamknięte, niedostępne), poprzez lata 90. XX w. (mania posterów, bardzo dużo zdjęć, tekstu itp.), aż do czasów współczesnych, kiedy to muzeum musi współpracować z widzem (collaborative museum), a publiczność chce uczestniczyć w wizycie, nie być bierną. Wg badań przeprowadzonych w 2011 roku, publiczność muzeów oczekuje w pierwszej kolejności doświadczenia/przeżycia – 31%; następnie informacji – 25%, a na końcu rozrywki – 21 %. Dla porównania: z badań z 2001 roku wynikało, że 70% odwiedzających oczekiwało przede wszystkim informacji, a potem rozrywki, a na końcu doświadczenie/przeżycia. Trend ten uległ więc zasadniczej ewolucji.

Muzeum musi być dla ludzi i o ludziach, o sprawach, które ludzi dotyczą i interesują. Zbiory są nadal bardzo ważne, poprzez samą wartość kontaktu z czymś autentycznym. To się nie zmienia. W efekcie, w odniesieniu do prezentowanego przykładu z Finlandii, nie zrobiono muzeum regionalnego o wszystkim, umieszczając na wystawie jak najwięcej obiektów, ale wybrano kilka tematów przewodnich, dodano trochę technologii i opowiadane są różne historie.

W nowym muzeum poczty będą dwie propozycje na wystawie stałej: dla części publiczności poszukującej przede wszystkim wiedzy i dla tej szukającej wrażeń.

Kolejny prelegent, Nils Wiberg z Islandii, przybliżył kwestię planowania zwiedzania, bez względu na to, czy chodzi o miasto, sklep, kasyno czy muzeum – bardzo ważne jest jak posteruje się człowiekiem.

Wszystko można zaplanować. Świetny przykład to IKEA – klient idzie określoną ścieżką, żeby zobaczyć jak najwięcej i kupić wiele niepotrzebnych rzeczy. Jeśli chodzi o wykorzystanie nowych technologii, to liczy się interakcja z widzem. Całość musi być zaprojektowana jako proces, musi być wprowadzenie, rozwinięcie, omówienie kontekstu, jakiś przełomowy moment, a potem spadek napięcia i szczęśliwe zakończenie.

Na koniec zaprezentowano oryginalny przykład nowego muzeum w Sztokholmie, poświęconego zespołowi ABBA. Mottem wystawy jest „walk in, dance out!” Jest to ciekawe zamierzenie poświęcenia ekspozycji osobom żyjącym, przy ich współudziale w projekcie.

Drugi dzień konferencji tradycyjnie zorganizowano w formie kilku równoległych sesji tematycznych:

- Projektowanie doświadczeń w muzeach i poza nimi,
- Wyzwania kuratorskie,
- Uczestnictwo i uczenie się w muzeach,
- Współpraca, partnerstwo i partycypacja a innowacje muzealne,
- Nowatorskie i wirtualne muzea,
- Nowe podejście do projektowania muzeów i wystaw,
- Archiwizacja, dokumentacja, konserwacja, wizualizacja i odtwarzanie,
- Wykorzystanie mediów społecznościowych w procesie twórczej ekspresji, komunikacji i tworzenia treści.

Dla chętnych odbyły się też trzy równoległe warsztaty szkoleniowe:

- Wystawy interaktywne z wykorzystaniem technologii 3D: muzea wirtualne,
- Podstawy Kuratorstwa Cyfrowego, techniki cyfrowe a instytucje społeczne,
- Szanse i wyzwania związane z otwartym dostępem do zasobów dziedzictwa (Open GLAM – galleries, libraries, archives and museums).

Każda z sesji tematycznych zgromadziła kilkudziesięciu uczestników. Brali w nich udział zarówno uznani eksperci, jak i studenci, głównie z krajów skandynawskich, badający wzajemne relacje technologii i muzealnictwa. Układ sesji zakładał prezentację kilku wybranych zagadnień przez zaproszonych prelegentów, a następnie poprowadzenie dyskusji z udziałem wszystkich uczestników i podjęcie próby sformułowania wniosków.

Bardzo ciekawa była sesja poświęcona współpracy, partnerstwu i partycypacji w kontekście wprowadzania do muzeów nowych technologii. Podkreślono, jak ważna jest dobra współpraca między zespołem muzeum a firmą projektującą nowe rozwiązania technologiczne, jak ważne jest wzajemne zrozumienie celów, możliwości, a także ograniczeń oraz szacunek dla wartości i specyfiki pracy partnera. Ważne jest, aby w proces projektowania zaangażowani byli przedstawiciele wszystkich grup, do których kierowany będzie przekaz, aby produkt końcowy mógł spełnić oczekiwania wszystkich stron. Ciekawym przykładem była prezentacja Lisy Söderlund z Narodowego

Muzeum Nauki i Techniki w Sztokholmie, którego otwarcie zaplanowano na 2015. W proces projektowania ekspozycji zaangażowani są przedstawiciele wszystkich grup docelowych, „doradza” im m.in. około 200 dzieci. Wszystko polega na praktyce – realna współpraca ze wszystkimi aktorami zamiast czytania o metodach w teorii.

W dyskusji na temat udostępniania zdigitalizowanych zasobów zdecydowanie przeważało przekonanie o konieczności wolnego do nich dostępu, bez jakichkolwiek ograniczeń.

Zaprezentowano także współpracę Swedish Broadcasting i Muzeum Sztuki Nowoczesnej w digitalizacji archiwów, jako przykład korzystania małego muzeum z dorobku technologicznego dużej instytucji (telewizji), która zdecydowała się udostępnić swą platformę oraz zaoferowała techniczne wsparcie muzeum, których nie stać było na stworzenie własnej infrastruktury. Dodatkowo cztery muzea zaprojektowały wspólną aplikację do wykorzystania na różnych urządzeniach mobilnych, co znacznie obniżyło koszty przedsięwzięcia. Dodatkowym atutem projektu jest fakt, że kuratorzy i dziennikarze współtworzyli zawartość części platformy poświęconej muzeum, przez co przybrała ona bardziej atrakcyjną formę, nie tracąc wartości naukowej.

Odbiciem ciekawego zjawiska w muzealnictwie jest budowana właśnie ekspozycja poświęcona technice w Nordyckim Muzeum Techniki w Oslo. Założeniem jest, aby nie była to wystawa obiektów, a raczej stworzenie publiczności możliwości dyskusji. Ma to być wystawa nie tyle o technice, a o tym, co technika zmienia w naszym sposobie myślenia. Całość składa się z czterech obiektów, a jej centrum i istotę stanowi interaktywny stół, na którym zapisywana jest dyskusja publiczności, która następnie wyświetlana jest na ogromnym ekranie dominującym nad wystawą. W ten sposób zwiedzający stają się współautorami ekspozycji.

Kolejna sesja objęła problem partycypacji i uczenia się w muzeach. Jedną z prezentacji dotyczyła umieszczenia w przestrzeni galerii pudeł zawierających przedmioty pozornie pozbawione związku z ekspozycją. Ten kontrast pozwala edukatorowi i publiczności znajdować nowe skojarzenia, myśleć poza schematami.

Jedną z prelegentek zaprezentowała część swoich badań naukowych poświęconych wykorzystaniu przez szkoły tworzonych przez muzea programów edukacyjnych dostępnych przez internet. Okazało się, że nauczyciele nie byli w stanie wykorzystać większości możliwości tych programów pracując według utartych schematów szkolnych. Podczas lekcji prowadzonych przez nauczycieli, ani razu nie pojawiła się ani nazwa konkretnego muzeum, ani słowo „muzeum”, ani wyjaśnienie roli muzeum w badaniach naukowych i gromadzeniu zbiorów. Sytuacja wyglądała inaczej, gdy lekcję w szkole w oparciu o ten sam program przeprowadził pracownik muzeum, który dobrze odczytywał cele autorów.

Kolejna sesja tematyczna dotyczyła procesu projektowania w muzeach i była ciekawą okazją do zapoznania się z punktem widzenia projektantów, a nie muzealników w tym kontekście. Wskazano między innymi na konieczność dostosowania projektu wystawy do architektury budynku, czy też różnice w postrzeganiu pewnych symboli/piktogramów, a nawet barw w różnych kręgach kulturowych na świecie. W dyskusji zwrócono uwagę na konieczność współpracy muzealników z przedstawicielami innych branż, poznania i zrozumienia ich charakteru pracy, aby móc efektywnie współdziałać.

Ciekawy projekt - "Design with Heritage", przygotowany we współpracy wielu partnerów, m.in. UCL, UK Arts and Humanities Research Council, dotyczył poszukiwania odpowiedzi na pytanie, czy można wpłynąć poprzez nowe technologie na narrację i kierowanie zwiedzającym. Podobne projekty były już realizowane w przeszłości, rezultaty dostępne są na stronie www.mapping-museum-experience.com. Sprawdzano m.in. jak architektura wpływa na sposób poruszania się ludzi po muzeum/galerii. W ostatnim projekcie analizowano przemieszczanie się zwiedzających po wystawie, co ich zainteresowało i na jak długo. Robiono też eksperymenty oświetlając poszczególne eksponaty, sprawdzając, na ile to wpłynie na wybory zwiedzających. W rezultacie opracowano schemat, z którego wynika, że ciekawość przekształca się w zainteresowanie, które ma 3 przyczyny, którymi można pokierować (zmysłowe, intelektualne, emocjonalne). Szczegóły projektu dostępne są na stronie www.designwithheritage.org.

Sesja dotycząca wykorzystania mediów społecznościowych w muzeach dostarczyła wielu przykładów dobrego, ale także nietrafionego wykorzystania tych popularnych narzędzi. Analiza tzw. „fanpage’ów” wybranych muzeów duńskich i ich atrakcyjności dla internautów doprowadziła do wniosku, że większość zamieszczanych przez nie informacji jest asertywna i niepowodująca zobowiązań. Większość informacji to proste zaproszenia do udziału w różnych wydarzeniach, zachęta do działania lub interakcji (np. prośba o identyfikację), wypowiedzi asertywne: wynikające z kalendarza lub programu działania muzeum. Nie zawsze to działa i przynosi zamierzony efekt, jakim ostatecznie ma być zachęcenie internauty do wizyty w muzeum. Z przeprowadzonych również w Danii analiz wynikało, że największym zainteresowaniem cieszą się posty dotyczące świąt i rocznic (np. zdjęcie z wyzwolenia Danii – 36800 osób widziało ten post). Trzeba publikować posty, z którymi ludzie się identyfikują, koniecznie z ilustracjami, bez linków. Posty muszą być samodzielne, nie mogą dotyczyć zbyt skomplikowanych zagadnień. Bardzo dobrze działają posty, w których prosi się użytkowników o pomoc, rozwiązanie zagadki, itp. Złe posty to takie, które dotyczą spraw wewnętrznych muzeów, a nie przedmiotu działalności danego muzeum (bo to przyciąga użytkowników portalu), jeśli są zbyt wymagające, trudne, bez ilustracji lub z nie działającym linkiem. Na wszystkie komentarze użytkowników należy bezwzględnie odpowiadać, zachęcać do uczestnictwa, nie traktować użytkowników jak konkurencji.

Ważnym elementem dyskusji było stwierdzenie, że dzisiejsze muzea to miejsca nauki przez doświadczenie, a nie magazyny na kolekcje. Kilka lat temu kolekcje były dostępne online głównie dla specjalistów, teraz są dla szeroko rozumianej publiczności. Muzea mają różne podejścia, ale społeczne oczekiwanie jest takie, że treść zdigitalizowana ma być powszechnie dostępna, bo stanowi własność publiczną. Nie zawsze drogie rozwiązania są najlepsze. Koniec końców, dane muszą być dostępne dla ludzi za darmo, tak jest demokratycznie, a zwrot inwestycji nastąpi w postaci nowych projektów, możliwości współpracy, nowych partnerów, itp. Trzeba patrzeć strategicznie i długoterminowo.

Forma sesji tematycznych była bardzo ciekawą platformą prezentacji punktu widzenia projektantów i ekspertów z zakresu wykorzystania nowych technologii w muzeach, a także ich doświadczeń ze współpracy z pracownikami muzeów. Sama konferencja jest platformą pozwalającą dostrzec, jak i po co stosować technologie cyfrowe w muzeach, nie jest prezentacją digitalizacji jako celu samego w sobie.

Na zakończenie obrad odbyło się EXPO, podczas którego producenci różnych rozwiązań technologicznych stosowanych w muzeach mieli okazję je zaprezentować i przedyskutować ze środowiskiem muzealników.

(JG, PF)