

MULTIMEDIJALNI SADRŽAJI U MUZEJIMA I GALERIJAMA**MULTIMEDIA CONTENT IN MUSEUMS AND GALLERIES**Aleksa Vasić, Vladimir Dimovski, *Fakultet tehničkih nauka, Novi Sad***Oblast – GRAFIČKO INŽENJERSTVO I DIZAJN**

Kratak sadržaj – Rad predstavlja analizu multimedijalnih sadržaja u muzejima i galerijama u svetu, sa posebnim naglaskom na Republiku Srbiju. Tekst obuhvata istoriju multimedija i muzeja, kao i primere istih.

Ključne reči: multimedij, muzej, galerija

Abstract – Article represents the analysis of multimedia content in museums and galleries around the world, with a special emphasize on Republic of Serbia.. Text includes the history of multimedia and museums, as well as some examples.

Keywords: multimedia, museum, gallery

1. POJMOVNO ODREĐENJE MULTIMEDIJE I MULTIMEDIJALNIH SADRŽAJA

Kada govorimo o pojmovnom određenju multimedije, važno je naglasiti da je multimedij složenica dve reči – multi (višestruk) i medij (ono što se nalazi u sredini, dakle, posrednik i sredstvo izražavanja). U literaturi se navodi da je termin prvi upotrebio Bob Goldstin (Bob Goldsteinn). Autor je ovim terminom želeo da ukaže na tehnički aspekt svog novog pristupa povezivanja zvuka i svetla. Termin multimedija koristio se i za komplete nastavnih sredstava koji su sadržali audio trake, brošure i slajdove sa fotografijama. Multimediji kombinuju više medija koji su se ranije smatrali izdvojenim- slika, muzika, tekst. Dakle, termin multimedijalni zapravo označava objedinjavanje više medija. Pored pojma multimedija, u radu je predstavljen i pojam multimedijalno delo. Prema literaturi, ovakva vrsta dela je posledica kreativnog procesa u kojem autor spaja više medija u skladnu celinu. Naglasak je na kreativnosti koja se ogleda u načinu na koji su svi mediji integrisani, odnosno, u tome koliko je originalno njihovo povezivanje.

2. POJMOVNO ODREĐENJE MUZEJA

Kada se govori o prvim definicijama muzeja, one su se uvek odnosile na isticanje uloge čuvanja, izlaganja, proučavanja raznovrsnih vrednih predmeta, a vremenom se ova definicija proširila, te je tako muzej postao ustanova koja nabavlja, istražuje, čuva, izlaže predmete u cilju komunikacije i obrazovanja ljudi, muzej postaje ustanova koja je otvorena javnosti.

NAPOMENA:

Ovaj rad je proistekao iz master rada čiji mentor je bio dr Vladimir Dimovski, docent.

Muzej potiče od reči “museion”, a upravo tako je nazvan i hram koji je posvećen muzama i on se nalazi u Atini. Muzej kao hram označava da njegovi eksponati poseduju auru koja nudi duhovno prosvetljenje, jer podstiče platonske vrednosti morala i lepote. Ovakvo shvatanje muzeja navodi posetioce da eksponatima pridaju značenja koja nemaju veze sa njihovom originalnom funkcijom (Marstin, 2013).

Muzej je nekomercijalna ustanova u službi društva i njegovog razvoja, otvorena javnosti koja sakuplja, čuva, istražuje, objavljuje i izlaže materijalna i nematerijalna svedočanstva čovečanstva u svrhu proučavanja, obrazovanja i uživanja (Krivošejev, 2011). Muzeji moraju da se brinu o obezbeđivanju prilika da posetioci nešto saznaju iz “prve ruke”, da budu konceptualno i prostorno dostupni, da pruže pomoć pri razgledanju, snalaženju u muzeju, da vode računa o individualnoj i socijalnoj prirodi učenja, o vremenu neophodnom za razmišljanje, komforu, privlačenju pažnje, vođenju poseta. Muzeji nude raznovrsne mogućnosti za sticanje znanja, i to u okviru potpuno drugačijeg ambijenta u odnosu na ono na šta smo navikli. Dakle, oni danas utiču drugačije u odnosu na to kako učimo u školama, na fakultetu ili kod kuće. Oni mogu da zadovolje širok dijapazon ljudskih potreba, jer nude susret sa konkretnim i autentičnim predmetima kao i interakciju sa drugim ljudima (Milutinović, 2003b).

Virtuelni muzej ima identične funkcije, funkciju prikupljanja, skladištenja, dokumentacije, istraživanja, izlaganja i komunikacije, baš kao i institucionalni muzeji. Virtuelni muzeji vizualizuju digitalnu prezentaciju artefakata, kako bi ih učinili dostupnim široj javnosti, realističnijim i privlačnijim. Virtuelne muzejske izložbe mogu biti interaktivne. Ovakvi muzeji mogu prevazići ograničenja prostora u odnosu na broj dostupnih objekata u “pravom” muzeju (Styliani, Fotis, Kostas, Petros, 2009). Virtuelni muzej u svoju problematiku uključuje institucionalni, ali i sajber muzej, jer on spaja istovremeno stvarnost i osećaj (Deloš, 2006). Važno je naglasiti da je virtuelni muzej isključivo virtuelno dostupan, dakle, nije nužno da on postoji kao arhitektura koja se može posetiti. Dakle, postoji distinkcija između virtuelnih sadržaja o muzejima i virtuelnih muzeja.

Tokom perioda pandemije Korona virusa, muzeji su bili prisiljeni da zatvore vrata u realnom prostoru, ali su težili ka tome da ostanu otvoreni za publiku sadržajima na mreži. Virtuelne ture u obliku 3D modela, video-vođenja kroz izložbe, dostupne muzejske publikacije onlajn, ali i veoma aktivne stranice muzejskih institucija na socijalnim

mrežama, ukazuju na promene savremenih muzeja i veliku posvećenost novim poljima. S druge strane, prisiljeni da ostanu izolovani u svojim domovima i bez socijalne interakcije, korisnici interneta širom sveta postaju sve aktivniji u onlajn svetu.

Virtuelne ture zapravo su inspirisale mnoge ljude koji su bili ravnodušni ili su se protivili posećivanju ovih lokacija da ih ipak posete. Izlaganje remek-dela i manje poznatih umetničkih dela, u ovim muzejima, sa dodatnim kontekstom, istorijom i tehnikama izaziva radoznalost ljudi i inspiriše ih da ih lično posete. U sajber prostoru se kreira specifičan sistem socijalnih veza, određene virtuelne zajednice koje nastaju onda kada veći broj ljudi duže vreme učestvuje u diskusijama o zajedničkoj temi, pritom unoseći u to osećanje i stvarajući lične međusobne odnose. Zbog slobode kreiranja virtuelnih identiteta posetioci sajber muzeja u njegovom radu učestvuju znatno slobodnije (Gavrilović, 2007).

2.1. Pojmovno određenje galerije

Kada govorimo o samom pojmu galerije, mogli bismo reći da je galerija prostor za izlaganje umetničkih dela. Njen naziv vodi poreklo od izduženih prostorija u palatama koje su služile da povežu veći broj dvorana i koje su od 17. veka ukrašavane umetničkim delima. U galerijama se izlažu slike, skulpture, fotografije, ilustracije, u najširem smislu reči- umetnička dela. Galerije mogu biti javne ili privatne, baviti se trgovinom umetničkih dela ili samo njihovim izlaganjem (Nestorović, 1952). Moguće je pronaći različite vrste umetničkih galerija. Neke imaju stalne postavke: tokom čitave godine predstavljene su iste zbirke. Drugi postavljaju privremene izložbe koje se povremeno obnavljaju. Pored pojma galerija, značajno je predstaviti i termin galerizam. Galerizam se koristi za tehniku i profesiju upravljanja umetničkom galerijom. To je delo koje spaja različite discipline i znanje, jer se ono mora izvesti uzimajući u obzir socijalni i kulturni kontekst da bi se znalo šta izlagati i kako, u koje doba godine. Kada se umetnička galerija fokusira na komercijalizaciju dela, ona funkcioniše kao veza umetnika i kupca. Slikar može da izloži u umetničkoj galeriji i tako dođe do ljudi koji su zainteresovani da nabave njegove slike (Nestorović, 1952).

2.2. Multimedijalni muzeji u svetu

Moco muzej zauzima prostor Palate Cervello, ranije privatnog poseda plemenite porodice Cervello od 18. Veka. Ideja Moco muzeja bila je da transformiše lokaciju privilegovanih i da omogućiti svima da budu dobro došli, pojačavajući energiju ovog ekskluzivnog prostora radi inspirisanja sveta kroz umetnost.

Ovaj nezavisni muzej, prvenstveno je otvoren u Amsterdamu, a zatim i u Barseloni. Fokus izložbe je na modernim umetnicima sa unikatnom vizijom, kao npr. Warhol, Kusama, Kaws, La Chapelle i mnogi drugi. Najveći utisak ostavljaju digitalni elementi izložbe, odnosno radovi od teamLab i Studio Irma.

TeamLab je međunarodna, interdisciplinarna grupa stručnjaka kao što su umetnici, inženjeri, programeri, matematičari i arhitekti – čija dela predstavljaju kombinaciju umetnosti, nauke, tehnologije i prirode. Jedan od ključnih delova izložbe u Moco muzeju jeste njihovo delo "Flowers and People".



Slika 1. Multimedijalno okruženje "Flowers and People"

Studio Irma pomoću digitalnih tehnologija, kroz prostor, boju, pokret i aktivnog učesnika povezuje čovečanstvo. Diamond Matrix je instalacija kreirana od strane Studio Irma, koji je nastao 2020. godine, a osnivač je Irma de Vries.



Slika 2. Studio Irma, Diamond Matrix, 2020

Poseta ovom muzeju može se opisati kao ulazak u drugi univerzum. Muzej se sastoji iz dva odvojena dela i prilikom posete, uz razgledanje, omogućen je i audio vodič kojem se pristupa na sajtu www.mocotour.com, klikom na Audio Tour.

Pixel muzej je muzej video igara, povezane zabave i umetnosti video igara u Briselu. U okviru ovog muzeja,

posetilac može otkriti istoriju video igara, igrati klasike koji su aktuelni poslednjih četrdeset godina, ali i isprobati najnovije igre. Takođe, redovno se realizuju radionice o kreiranju video igrica. Ovo je odlična zabava za mlade i stare, posebno za ljubitelje igrica. U ovom muzeju se mogu videti i isprobati konzole za video igre iz 1972. godine.

Muzej sadrži više od 250 konzola, ali i nekoliko hiljada igara na ekranu i predstavlja interaktivno putovanje kroz istoriju video igara. Isprobavanje velikog broja video igara moguće je na svakom koraku uz uviđaj u njihov napredak kroz godine. U okviru muzeja, postoje i mnogobrojna predavanja i diskusije na temu budućnosti video igara (Pixel, 2022).

U muzeju prisutna su i različita izdanja Sega, Sony Playstation, Nintendo, Xbox i Wii konzola. Neki uređaji su slobodni za upotrebu i interakciju sa posetiocem, dok su neka izdanja samo izložena radi prikaza evolucije uređaja kroz godine. Na samom kraju izložbe, postavljen je uređaj na kojem posetilac može napraviti fotografiju u odabranom okruženju inspirisanim video igrama, na primer Super Mario, nakon čega se fotografija odštampa kao suvenir.



Slika 3. Sony Playstation 2



Slika 4. Izrađivanje suvenir fotografije

3. MUZEJI U REPUBLICI SRBIJI

Studio M je studijsko-koncertna sala koja je, iako su u njemu gostovali mnogi solisti i sastavi, prvenstveno namenjena orkestrima matične radijske kuće. Gradnja je započeta 1959. godine, na osnovu projekta Pavla Žilnika. Studio M je otvoren na Dan republike i 16. rođendan Radio Novog Sada – 29. novembra 1965. godine. Danas, studio M je prostor za mnogobrojne multimedijalne izložbe.

Jedna od značajnih interaktivnih i multimedijalnih izložbi koja se realizovala u ovom prostoru bila je izložba “Vreme i Vaseljena”, koja je bila aktuelna do kraja 2022. godine. Izložba se bavi pojmom vremena kroz vekove, kao i međusobnim odnosom čoveka, duha i nauke. Prostor u kojem se izložba realizuje adaptiran je građevinski i scenografski, kako bi se publika usmerila preko stepenica i tunela kroz njene sadržaje. Posetioci su imali prilike da vide i atraktivna izložbena rešenja obeležena različitim

optičkim iluzijama, praćena 3D zvučnim šumovima, animiranim celinama, neočekivanim kretnjama. Virtuelne ljudske figure u pokretu su smeštene u prostoru, aparati koji zvone analognim zvukom mešaju se sa digitalnim zvukom okoline i samom zvučnom bojom govore o protoku vremena. Ova izložba je multimedijalna, koristi nove tehnologije, skulpturu, mapiranu 3D sliku, hologram, digitalni zvuk itd.



Slika 5. “Kalendar kruga promena” – Laserska projekcija

Muzej Vojvodine je jedan od najstarijih, najznačajnijih i najvećih muzeja u našoj zemlji. Njegovi počeci prate se u Budimpešti, gde je 1826. godine osnovana Srpska narodna zbirka zaslugom grupe rodoljubivih intelektualaca, koji su želeli da sačuvaju nacionalnu kulturu Srba na prostorima Habzburške monarhije. Takođe, ovaj muzej je popularan i zbog multimedijalnih izložbi. Izložba “San neolitske noći” Muzeja Vojvodine predstavila je neotkrivene podatke o praistoriji ovih prostora, pre svega, putem ekskluzivnih arheoloških eksponata i najnovijih naučnih rezultata, koji sežu čak do neolita.

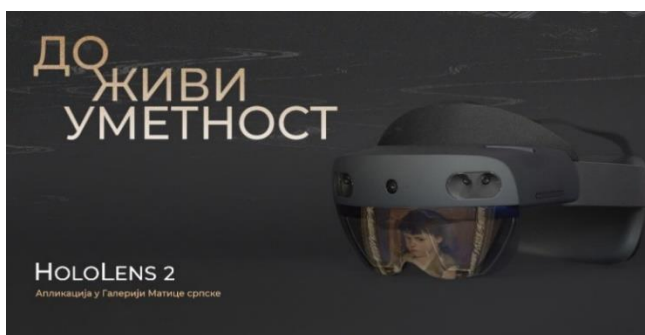
Na samom ulazu prikazana je skulptura rekonstrukcije praistorijskog čoveka koji je živio pre 10 000 godina. Odmah pored skulpture, prisutan je i interaktivni deo izložbe, odnosno, veliki ekran na kojem je prikazan pračovek kao interaktivni digitalni čovek. MetaHuman tehnologija je omogućila konverziju 3D lica u digitalnog čoveka sa uverljivim facijalnim ekspresijama, osobinama ljudske kože i realističnom kosom. Kod eksponata pračoveka, potrebno je da posetilac stane ispred ekrana, a zatim kamera njegove pokrete i facijalne ekspresije prenosi na pračoveka.



Slika 6. Interakcija pomoću MetaHuman tehnologije

Galerija Matice srpske je nacionalni muzej osnovan 14.10. 1847. godine u okviru Matice srpske u Budimpešti. U okviru javnog rada, osim redovnih tumačenja stalne postavke, samostalno ili u saradnji sa drugim muzejima i kulturnim ustanovama priređuju se stručna predavanja, koncerti i promocije. Galerija Matice srpske na svom sajtu vrlo uredno postavlja sve informacije u vezi izložbi, predavanja ili predstojećih radionica.

Ovo je prvi muzej u Republici Srbiji koji je kreirao aplikaciju za HoloLens 2 naočare, kroz stalnu postavku Galerije Matice Srpske. Ova tehnologija predstavlja izmenjenu, odnosno mešovitu realnost, a korisna je i u drugim zanimanjima kao što je na primer hirurgija, gde služi kao pomoćno sredstvo pri operacijama. HoloLens tehnologija posetiocima Galerije Matice Srpske približava našu istoriju i umetnost, bez obzira na njihov uzrast. Od svih slika u Galeriji Matice Srpske, ukupno 26 slika je pripremljeno u HoloLens tehnologiji. Uz nove tehnologije omogućava se očuvanje kulturnog nasleđa Republike Srbije.



Slika 7. Promotivni baner sa HoloLens 2 naočarima

Obeleženo je mesto ispred svih umetničkih dela na kojima je moguća upotreba VR naočara, sa već definisanim rastojanjem od samog umetničkog dela. Takođe, pored obeležja udaljenosti naznačeno je i kakva je VR prezentacija u pitanju - za odrasle ili za decu.

Neka dela sadrže i obe verzije, a takođe su dostupne na srpskom i engleskom jeziku, kako bi i turisti mogli da uživaju u izložbi.

Kod dečje verzije kreiran je karakter pčelice, koja prezentuje na jednostavan i zanimljiv način. Za decu birana su umetnička dela rađena različitim tehnikama, kako bi im se šire objasnio pojam umetnosti.



Slika 8. Prikaz na aplikaciji



Slika 9. Prikaz uz HoloLens naočare

4. MULTIMEDIJI U MUZEJU

Novi medij je u današnjem vremenu zastupljen svuda u muzeju, u obliku raznovrsnih ručnih informacionih sprava, informacionih kioska, umetničkih instalacija, portabl kompjutera i sistema arhiviranja, kao sredstvo za reorganizaciju rada i praćenje podataka o posetiocima. Uvođenje, bilo koje od novih tehnologija, u postojeće postavke dovodi do promena postojećeg muzejskog iskustva. Promene mogu biti pozitivne ili negativne, u zavisnosti od pedagoških i kuratorskih vrednosti određenog muzeja (Stevens, Toro-Martell, 2003).

5. MULTIMEDIJALNE IZLOŽBE

Izložba je veoma važan deo muzejskog rada. Sve muzejske izložbe su napravljene za edukaciju javnosti i prenošenje ljudskog znanja. Oslikavajući naše vreme i odražavajući naše trenutne estetske ukuse, izložba je, sama po sebi, altruistički cilj. Kako se vremena razvijaju, obrasci rada muzeja takođe su dostigli tačku tranzicije. Multimedia, posebno interaktivna multimedia i hipermedija, imaju prednosti kao tehnološka i pedagoška podrška nekoj izložbi. S obzirom na to da se smer muzejske izložbe i obrazovni ideali menjaju, sve više se naglasak stavlja na učešće publike, uranjanje publike, vođeno posmatranje i razmišljanje, i razvoj uvida učesnika.

5. LITERATURA

- [1] Davis, B. & Trant, J. (1996). Introduction to Multimedia in Museums .
- [2] Deloš, B. (2006). Virtuelni muzej. Beograd: Clio.
- [3] Schweibenz, W. (1998). The "Virtual Museum".
- [4] Moco muzej. [Online]. Dostupno na: <https://mocomuseum.com/> . [Pristupljeno: 7.8.2022.]
- [5] Pixel muzej. [Online]. Dostupno na: <https://pixel-museum.brussels/> . [Pristupljeno: 9.8.2022.]
- [6] Galerija Matice srpske. [Online]. Dostupno na: <https://www.maticasrpska.org.rs/> . [Pristupljeno: 21. 8.2022.]

Kratke biografije:



Aleksa Vasić Roden u Novom Sadu 1996.godine. Trenutno je student master studija na Fakultetu tehničkih nauka, na departmanu Grafičko inženjerstvo i dizajn. Kontakt: vasicaleksa@hotmail.com



dr Vladimir Dimovski, docent, rođen je 1978. godine u Novom Sadu. Doktorirao je 2012. na Filozofskom fakultetu u Beogradu, oblast Istorija moderne umetnosti. Od 2018. je u zvanju docenta na Fakultetu tehničkih nauka. kontakt: dimovski@uns.ac.rs