

Muziejus 2025



Funded by
the European Union

Muziejus 2025
Žinynas

Parengtas vykdamą projektą „Istorinio ir kultūrinio tarpvalstybinio paveldo populiarinimas, pasitelkiant muziejų naujoves“.

Tikslas:

parengti elektroninį žinyną, atitinkantį šiuolaikinius muziejų iššūkius, jų plėtros galimybes ir perspektyvas, padedantį bendradarbiauti su kitomis institucijomis, pateikti sėkmingos muziejų plėtros ateityje viziją ir pasiūlymų, kuriais galima būtų pasinaudoti kasdienėje muziejų veikloje.

Turinys:

4. Pratarinė

14. Pasauliniai iššūkiai. 2020–2021 m.

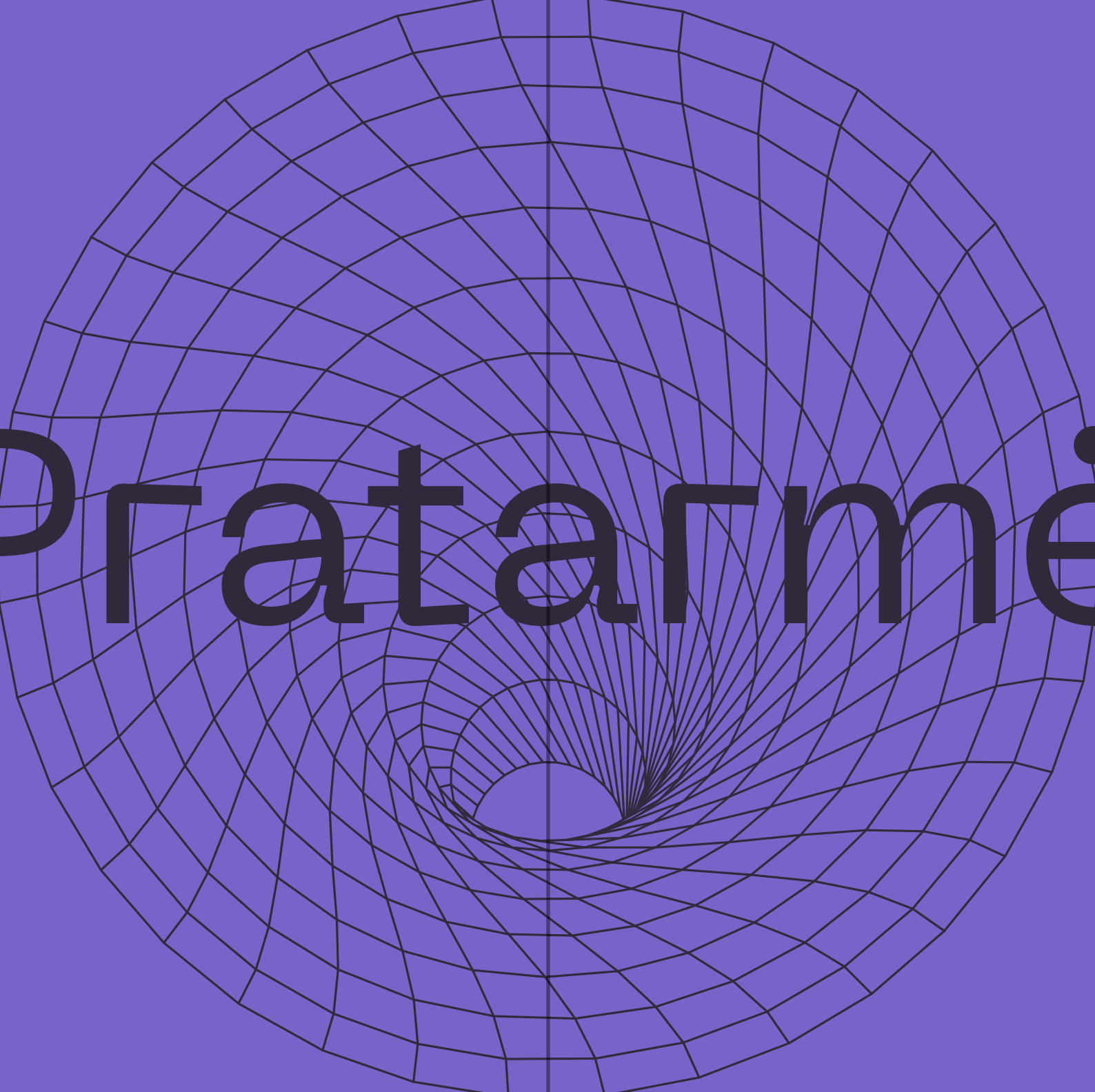
20. Regioninių muziejų plėtra – valdymas ir skaitmeninė strategija

28. Tikslinės grupės

38. Metodologija – moderniosios technologijos ir kūrybinės industrijos

48. Gerosios praktikos pavyzdžiai, muziejuje taikant inovatyvius metodus ir priemones

128. *Muziejus 2025*. Tendencijos



Prataarmé



Kiekvieno muziejaus misija – rūpintis vietinės kultūrinės ir istorinės tapatybės išsaugojimu, plėtra, kuriant patrauklias ekspozicijas, parodas, nuolat gerinant paslaugų kokybę ir įvairovę, galvojant apie tvarumą. Muziejų sektoriuje tai būtinybė ir tuo pat metu galimybė mokytis, semtis įkvėpimo vieniems iš kitų ir pristatyti nuveiktus darbus. Šiais laikais tikimasi, kad muziejai pasiūlys ne tik visuomenei reikalingos, bet ir intriguojančios informacijos šiuolaikine komunikacijos kalba. Lankytojai tampa vis reiklesni, o muziejai – vis labiau prieinami pačiam įvairiausiam lankytojų ratui.

Siekiant remti muziejų plėtrą kaip svarbią kultūros paveldo ir turizmo sudedamąją dalį, įgyvendinamas projektas „Istorinio ir kultūrinio tarpvalstybinio paveldo populiarinimas, pasitelkiant muziejų naujoves“.

Į projektą įsitraukęs Panevėžio kraštotyros muziejus (Lietuva) bei Preilių istorijos ir taikomojo meno muziejus (Latvija) skirtingai komplektuoja fondus, nevienodi jų žmogiškieji ir finansiniai ištekliai. Bendromis jėgomis įgyvendinant projektą, atsirado galimybė išanalizuoti ir nustatyti sritis, kuriose, pasitelkus inovacijas, ypač daug dėmesio skiriant šiuolaikinių technologijų taikymui, galima siekti tvaraus muziejaus statuso. Akivaizdu, kad būtent interaktyviais sprendimais yra grindžiamos naujosios informacijos perdavimo formos ir užtikrinamos šiuolaikiškos bendravimo priemonės, kurios padaro muziejų komunikaciją įdomesnę, informatyvesnę ir patogesnę.

Panevėžio kraštotyros muziejuje ekspozicija rengiama taikant modernias technologijas.

Šiek tiek kitokį kelią pasirinko Preilių istorijos ir taikomojo meno muziejus. Įsitraukus į projektą, viena iš pasirinktų inovacijų buvo neapsiriboti muziejaus sienomis. Šiuo metu muziejus siūlo lauko ekspoziciją „Ažuolo pasakojimas“, kuri yra apšviesta ir lankytojams prieinama visą parą. Kaip gerosios patirties pavyzdį reikia paminėti lauko stendines parodas, kurių dizainas leidžia pateikti informacijos muziejui aktualiomis temomis ir laisvai ją keisti. Stendines parodas taip pat galima lankyti visą parą.

Vienas iš Preilių istorijos ir taikomojo meno muziejaus požymių yra tinklo kūrimas. Muziejų šiuo metu sudaro Polikarpo Černiavskio (Polikarps Čerņavskis) keramikos namas (privatus objektas), Preilių 1-osios pagrindinės mokyklos muziejus (savivaldybės švietimo įstaiga),

Preilių dvaro koplyčia (katalikų parapijos nuosavybė), 2022 m. prie jo prisijungs Preilių pagrindinė biblioteka. Ekspozicijomis ir parodomis anksčiau minėtuose pastatuose muziejus pritraukia naujų tikslinių auditorijų.

Kiekvieno muziejaus pagrindą sudaro tikslingai sukomplektuotas ir pagal normatyvus prižiūrimas fondas, kuris yra įvairių lygių švietimo pagrindas. Kokybiškai suskaitmenintas fondas yra vienas iš tvaraus muziejaus požymių. Skaitmeninant ribojamas fizinis fondo naudojimas ir garantuojamas jo išsaugojimas, kartu užtikrinamas platus kolekcijų prieinamumas. Fondo skaitmeninimas neabejotinai suteikia naujų eksponavimo ir prieigos prie fondo galimybių. Apie tai galvoja Preilių muziejaus komanda, planuodama pritaikyti 3D technologijas tam tikroms

kolekcijoms skaitmeninti. Svarbu išlaikyti pusiausvyrą tarp ypatingą aurą skleidžiančių muziejaus eksponatų ir skaitmeninių vaizdų ekspozicijose bei parodose. Reikėtų nepamiršti, kad ir skaitmeninio fondo priežiūrai bei sistemimui reikia žinių, laiko ir lėšų.

Siekiant stiprinti jaunosios kartos nacionalinį identitetą, pilietiškumo, priklausymo valstybei jausmą, vystyti kultūros suvokimo kompetenciją, muziejuose kuriamos ir siūlomos lavinamojo pobūdžio programos. Patrauklios, aktualios ir turiningos programos – vienas svarbiausių modernaus muziejaus požymių. Kurti interaktyvias programas įvairaus amžiaus lankytojams, pasitelkiant nemokamas programas, – puikus iššūkis Preilių istorijos ir taikomojo meno muziejui.

Taikant modernias technologijas, galima kurti pasakojimais, o ne materialiais liudijimais pagrįstas ekspozicijas. Tai ypač aktualu nedideles patalpas turintiems muziejams. Multimediniai žmonių pasakojimai gali tapti vienu iš šiuolaikiško muziejaus požymių, atskleidžiant kokį nors aktualų regiono istorijos įvykį, temą arba net laikotarpį. Vykdam projektą įsigyta įranga suteiks tokią galimybę. Visa kita lemia atsakomybė ir žinios.

Būsimiesiems muziejaus lankytojams vienodai svarbūs ir muziejaus eksponatai, ir skaitmeninė aplinka. Autentiško eksponato niekas negali atstoti, tačiau interaktyvumas padeda jį perprasti. Taip pat niekas negali pakeisti specialisto bendravimo su lankytoju. Charizmatiškas muziejaus darbuotojas, sugebantis lankytoją įkvėpti ir sudominti,

yra pats svarbiausias. Protingo ir savo sritį išmanančio specialisto negali pakeisti net pačios moderniausios technologijos.

Šiame žinyne skatinama analizuoti, vertinti, ką, kiek ir kaip muziejai gali panaudoti iš gerosios praktikos. Muziejaus medžiagos prieinamumas, naudojant virtualias ir skaitmenines inovacijas, taip pat tinklalapius, medžiagą vaizdo įrašų svetainėse, mobiliosiose programėlėse, suteikia lankytojams daugiau patirties, praturtina.



Tekla Bekeša,

Preilių istorijos ir taikomojo
meno muziejaus vadovė



Rengdami paraišką šiam projektui 2016 metais, labai vylėmės su jo pagalba muziejuje įdiegti įvairių organizacinių ir technologinių inovacijų, kurios mūsų įstaigą padarytų patrauklesnę bendruomenei ir turistams. Tačiau kelerius metus užtrukęs paraiškos svarstymas, pasikeitusi tarptautinė padėtis (Covid-19 epidemija, Rusijos agresija Ukrainoje), mūsų muziejaus vidinė situacija (2020 m. buvo modernizuotos ekspozicijos, įrengtas šiuolaikiškas edukacijos centras) visiškai pakeitė kontekstą. Tai, kas 2016-aisiais atrodė inovacija, šiandien, 2022 metais, tapo rutinine kasdienybe. Teko projekto veiklas transformuoti ir pritaikyti naujai realybei, o tai dėl nelanksčių projekto vykdymo sąlygų buvo sudėtinga.

Nors kilo tam tikrų sunkumų, šis projektas mums davė daug naudingos patirties ir postūmį

keliose srityse. Užmezgėme puikius ryšius su partneriais – Preilių muziejaus kolektyvu. Bendravimas su jais ir dalijimasis patirtimi yra svarbiausias šio projekto rezultatas. Projekto lėšomis įsigytas lauko ekranas tapo ne tik nauju mūsų sklaidos kanalu, bet ir svarbiu muziejaus pastatų komplekso atpažinimo ženklu, sustiprinusiu mūsų išskirtinumą mieste. Muziejaus rengiama ekspozicija „Tautų katilas“ (skirta emigracijai) tapo aktualesnė, nei buvo galima numatyti. Ji ras savo auditoriją.

Grįžtant prie iššūkių, su kuriais susiduria muziejai, visiškai pritariu kolegei Teklei Bekešai, akcentavusiai muziejininko vaidmens reikšmę. Tai svarbiausias dėmuo sėkmingai vykdant mūsų misiją, kūrybiško darbuotojo negali pakeisti nei turtingi rinkiniai, nei technologijos. Kartu didelį vaidmenį atlieka įstaigos

struktūra. Šiuolaikiniame muziejuje darbuotojai turėtų nors iš dalies specializuotis, koncentruotis į aktualias sritis – viešuosius ryšius, įvairių formų edukaciją, inovatyvių ekspozicijų bei parodų kūrimą.

Muziejams tenka konkuruoti su pramogų industrija (ypač kompiuteriniais žaidimais). Galima išeiti yra autentiško turinio kūrimas – regiono praeities specifikos, žmonių individualių likimų, kasdienybės istorijų pasakojimas. Muziejuose dažniausiai pasakojamos apibendrintos žmonių grupių bei regionų istorijos, aplenkiamą lokalių vietovių ir individų praeitis, nesistengiama parodyti, kaip „didieji procesai“ (industrializacija, raštingumo plitimas, naujos kultūros formos ir kita) pakeičia „paprasto“ žmogaus gyvenimą. Dažnai tai daroma dėl vietos, lėšų ar empatijos stokos. Šioje srityje

matyčiau geras perspektyvas bendradarbiauti muziejininkams ir technologijoms. Pristatomo žinyno sudarytojai būtent ir atkreipia dėmesį į tinkamus pavyzdžius, rodančius, kaip techninėmis priemonėmis galima atpasakoti individualią istoriją, o lankytojas gali „įsikūnyti“ praeities veikėjo vaidmenyje.

Dar vienas svarbus aspektas, į kurį atkreipiamas dėmesys šiame leidinyje, yra kūrybinio proceso atvirumas. Dėl muziejininko darbo specifikos (reikalaujančios retų įgūdžių bei kvalifikacijų), organizacinių problemų, kartais dėl elementarios laiko stokos daug ekspozicijų ir renginių koncepcijų svarstoma siaurose grupėse įstaigų viduje. Todėl veikla tampa rutiniška, yra pavojus prarasti aktualumo pojūtį. Čia aprašomi metodai, padedantys išvengti „uždaros erdvės“ padarinių.

Vieši muziejai egzistuoja keletą šimtmečių, jie pergyveno kai kurias valstybes ir santvarkas. Tai liudija šių institucijų gebėjimą prisitaikyti prie modernėjančių visuomenių ir jų poreikių. Taip pat muziejai patys kuria ir perkuria bendruomenių istorinę atmintį ir kartu tapatybę, padeda joms prisitaikyti prie besikeičiančių sąlygų. Šis projektas suteikė naujų įrankių šiai mūsų misijai įgyvendinti.

”

Dr. Arūnas Astramskas,
Panevėžio kraštotyros
muziejaus direktorius

A wireframe globe graphic is centered in the background, showing a grid of latitude and longitude lines. It is rendered in a light gray color against a solid purple background.

Pasauliniai iššūkiai 2020–2021

2020 ir 2021 metai muziejų pasaulį supurtė iš pagrindų. Atminties institucijos – muziejai, bibliotekos ir archyvai, tiesiogine prasme įkūnijantys Vakarų civilizacijos vertybes, užtikrinantys tradicijos perimamumą ir tarnaujantys kaip saugi, kontroliuojama viešoji erdvė, skirta bendrauti, mokytis ir palaikyti demokratijos procesą, buvo uždaryti. Pirmą kartą po Antrojo pasaulinio karo 90 proc. pasaulio muziejų neribotą laiką negalėjo priimti lankytojų gyvai.

Dėsninga, kad pasaulinė Covid-19 pandemija davė lemiamą postūmį naujosios technologijoms. Muziejai prisitaikė ir kiekvienas pagal savo galimybes stengėsi įsisavinti skaitmeninius įrankius, kad pasiektų tikslines auditorijas elektroninėje aplinkoje. Daugybė internetinių darbo organizavimo platformų ir socialinės medijos per trumpą laiką tapo neatsiejama kasdienė profesinio gyvenimo organizavimo dalimi tiek vidinėje, tiek išorinėje institucijų komunikacijoje. Vėliau atsirado pirmieji nuotoliniai edukaciniai užsiėmimai muziejuose, nuotolinės ekskursijos ir renginių transliacijos, virtualios parodos – pasiūla elektroninėje aplinkoje, nereikalaujanti didelių materialinių ir techninių investicijų.

Daugiau išteklių ir inovacijų potencialo turintys muziejai išbandė savo jėgas, kurdami tinklalaidės, multimedinius gidus elektroninėje aplinkoje, skirtus naudoti viduje ir lauke, organizavo nuotolines konferencijas, skaitmeninio kolekcijas ir eksponavo jas įvairiais elektroniniais formatais, taip pat kūrė bandomuosius virtualios realybės (VR) projektus.

Darbiniam gyvenimui faktiškai persikėlus į virtualią erdvę, svarbi tapo bendra skaitmeninė kūryba. Valstybės iš dalies finansuojamuose hakatonuose (idėjų maratonuose) buvo sukurta prototipų naujiems e. valdymo sprendimams muziejuose, o vėliau su valstybės parama Latvijoje įdiegta centralizuota nuotolinė bilietų platinimo sistema.

Apibendrinant galima pasakyti, kad pirmieji žingsniai, įvaldant e. aplinką nepaprastosios situacijos metu, žengti taip, kad 2021 metų pabaigoje buvo aiškiai matyti, jog Latvijos akredituoti muziejai ir jų darbuotojai iš esmės patobulino savo skaitmeninius įgūdžius, o auditorijas pasiekė įvairesnis turinys. Kai kuriems iš šių muziejų Covid-19 laikotarpis buvo neginčijamas skaitmeninės transformacijos, naujų technologijų ir inovacijų diegimo muziejaus komunikacijų darbe atspirties taškas. Įgytas kompetencijas ir įgūdžius jau šiuo metu galima apibendrinti ir naudoti sumaniai tolesnei muziejų plėtrai hibridinėje situacijoje, jei vėl būtų apribotas muziejų lankymas gyvai ir komunikaciją tektų tęsti daugiausia e. aplinkoje.

Tiesioginė Covid-19 laikotarpio išvada, kurią pateikia kasmetinis *Muziejų inovacijų barometras*: muziejai turi iš naujo įvertinti savo požiūrį į technologijų naudojimą – technologijos yra ne meno kūrinys ekspozicijoje, o paslaugų užtikrinimo priemonė ir pagrindinė būtinybė. Jei muziejai technologijas laiko priemone, o ne meno kūrinium, jos gali padėti siekti tvarumo įgyvendinant muziejaus misiją.

Iš šios išvados kyla praktinis klausimas: kaip muziejai gali įsigyti šių priemonių ir jas įsisavinti, ir ar jie galės sau leisti jas atnaujinti, turint galvoje spartų technologijų vystymąsi?

Jei muziejaus filosofija naujųjų technologijų atžvilgiu yra atvira, o ne atmetanti, tada atsakymas į šį klausimą yra teigiamas. Kita vertus, teigiamą atsakymą lemia esminiai skaitmeninio pasaulio pokyčiai, kai muziejai, jei jie nėra nacionaliniu mastu resursų turtingi milžinai, ne visada turėtų patys „koduoti“ savo skaitmeninius įrankius. Dabar jie jau gali pasikliauti parengtomis ir patikrintomis platformomis, kurios prisiima 100 proc. atsakomybę už naujų technologinių sprendimų programavimą, diegimą ir priežiūrą.

Kuriant muziejaus skaitmeninę strategiją, ypač mažų ir vidutinio dydžio muziejų, skaitmeninės platformos yra optimalus būdas kurti, testuoti ir pasiūlyti vartotojams skaitmeninį turinį. Prisijungimas prie gatavų skaitmeninių platformų daug kartų sumažina išlaidas ir padidina tvarumą, nes jos nepriklauso nuo vieno muziejaus pajėgumų atnaujinti ir tobulinti technologinius sprendimus.

Covid-19 kontekste įrodyta, kad paveldo institucijoms būtina skaitmeninti ir diegti naujas technologijas, ateityje jų vaidmuo bus dar svarbesnis.

Muziejų inovacijų barometras, kurio bendroji sąvoka – „skaitmeninis turinys muziejuje“, apima inovacijas, skaitmeninius produktus, skaitmeninį turinį, skaitmeninę gamybą, tyrimus ir analitiką.

Kalbant apie skaitmeninį turinį muziejuose, šiame žinyne ypatingas dėmesys skiriamas gerosios praktikos pavyzdžiams – inovacijoms, atskleidžiant tiek metodologiją, tiek pačius metodus, kaip regioniniai muziejai galėtų tęsti pradėtą skaitmeninę kelionę.

Siekiant *Muziejaus 2025* tikslų, bendra kūryba įvairiomis jos formomis taip pat atlieka lemiamą vaidmenį.



Regioninių muziejų plėtra

Šiame regioniniams muziejams skirtame žinyne analizuojami jiems kylantys skaitmeniniai iššūkiai, plėtros galimybės ir perspektyvos, bendradarbiavimas su kitomis institucijomis ir kūrybinėmis industrijomis.

Žinynas parengtas įgyvendinant projektą pagal Europos kaimynystės priemonę. Latvijoje įsikūrusios idėjų kalvės požiūriu, svarbu paaiškinti vartojamą terminologiją, susijusią su regioninio muziejaus sąvoka. Kas yra regioninis muziejus?

Latvijos muziejų sektoriaus kontekste, kur daugiausia imti analizuotieji gerosios praktikos pavyzdžiai, tipologiškai reikia atskirti formaliąją termino „regioninis muziejus“ vartoseną, kuri yra nustatyta „Muziejų įstatyme“, nuo neformaliosios jo vartosenos, kurią labiau atitinka sąvoka „muziejus regione“ ir atitinkamai – „muziejai regionuose“.

Formaliai „regioninio muziejaus“ statusą atitinka tik toks muziejus, kurio „fondas teritoriniu, chronologiniu arba teminiu požiūriu yra susijęs su tam tikru regionu ir pagal savo profilį šis muziejus yra turiningiausias ir svarbiausias regione“ („Muziejų įstatymo“ 12 str. 1 punktas). Šį statusą, pateikus prašymą, turi teisę suteikti Kultūros ministerija, sąvokos „muziejus regione“ vartosenos teisinė reikšmė neapsunkina.

Šiame žinyne sąvoka „regioninis muziejus“ vartojama pramaišiui su sąvoka „muziejus regione“ ir nėra susijusi su minėtu formaliuoju kriterijumi.

Taigi, kas yra regioninis muziejus (muziejus regione)? Muziejinių eksponatų saugykla, kultūros centras, vietovės istorijos ir tapatybės formuotojas, bendros kūrybos erdvė, turizmo magnetas? Kaip plėtoti šiuolaikišką, vietiniams gyventojams ir turistams reikšmingą regioninį muziejų?

Regioninius muziejus apibūdinantį šūkį, kuris kartu gali būti ir organizacijos *modus operandi*, galima formuluoti taip: mąstyk globaliai, veik lokaliai (*think globally, act locally*).

Svarbiausia viešųjų muziejų, atitinkamai – savivaldybių žinioje esančių regioninių muziejų užduotis yra nuolat komunikuojant su valdančiąja institucija plėtoti organizacijos pajėgumus (į augimą orientuotas realistinis darbo planas, darbuotojų motyvacija ir atlyginimas, galimybė kelti kvalifikaciją, tinkamas muziejaus materialinis ir techninis aprūpinimas bei prieinamumo standartus atitinkanti infrastruktūra) ir stiprinti muziejaus pozicijas regiono kultūros institucijų ekosistemoje, pasitelkiant tinklų kūrimo ir bendradarbiavimo projektus. Ši gana bendro pobūdžio ir gerai žinoma rekomendacija – esamo valdymo modelio (muziejus kaip savivaldybės biudžetinė įstaiga) funkcionalumo gerinimas – yra vienintelis dalykas, kurį regioniniai muziejai, esant dabartinei teisinei situacijai, patys sau kasdienėje veikloje gali priminti. Išskyrus tam tikras iniciatyvas valstybinių muziejų segmente (didesnė ūkinės veiklos laisvė, galimybė kurti patariamąsias tarybas, tačiau be įgaliojimų, terminuotos sutartys muziejų direktoriams su galimybe būti paskirtiems pakartotinai), liudijančiasėjimą liberalesnio modelio link, muziejų valdymo reforma pagal Vakarų Europos modelį Latvijoje neįvyko. Regioninių muziejų arba, vartojant teisiškai tikslų terminą, savivaldybės muziejų valdymo modelio prasme, kur savivaldybė kaip vienintelė steigėja visiškai atsako už muziejaus veiklos užtikrinimą, visos trys projekto partnerių valstybės yra vienodoje padėtyje.

Vadinamojoje posovietinėje erdvėje tik Estija, sekdamą artimiausios skandinavų kaimynės Suomijos pavyzdžiu, žengė drąsų žingsnį ir ėmėsi didinti valstybinių muziejų valdymo formų įvairovę valstybiniu ir savivaldybių lygiu. Estijos, kurioje gyventojų nedaug ir jų toliau pastebimai mažėja, panašiai kaip šiam bendradarbiavimo per sieną projektui atstovaujančiose šalyse, modelis yra orientuotas į išteklių sutelkimą, kuriant regioninių muziejų asociacijas su keliais steigėjais ir patikėtinių taryba. Šie teisės aktai pakeisti kruopščiai išanalizavus sisteminę tikėtinos išteklių sutelkimo ir valdymo liberalizavimo naudą. Kelių steigėjų muziejų asociacijų modelis nėra primetamas, bet egzistuoja kaip galimybė planingai ir toliaregiškai plėtoti regioninius muziejus.

Kol projekto partnerių valstybėse nėra galimybės juridškai įtvirtinti išteklių sutelkimo bendroje regioninėje muziejų tarnyboje (pavyzdžiui, su bendru restauravimo centru, muziejinių edukacijų metodiniu centru, bendros kūrybos erdve ir kt. paslaugomis), regioniniams muziejams lieka siekti daugiau išteklių sutelkti į visoms šalims palankią ekosistemą vykdant bendradarbiavimo projektus.

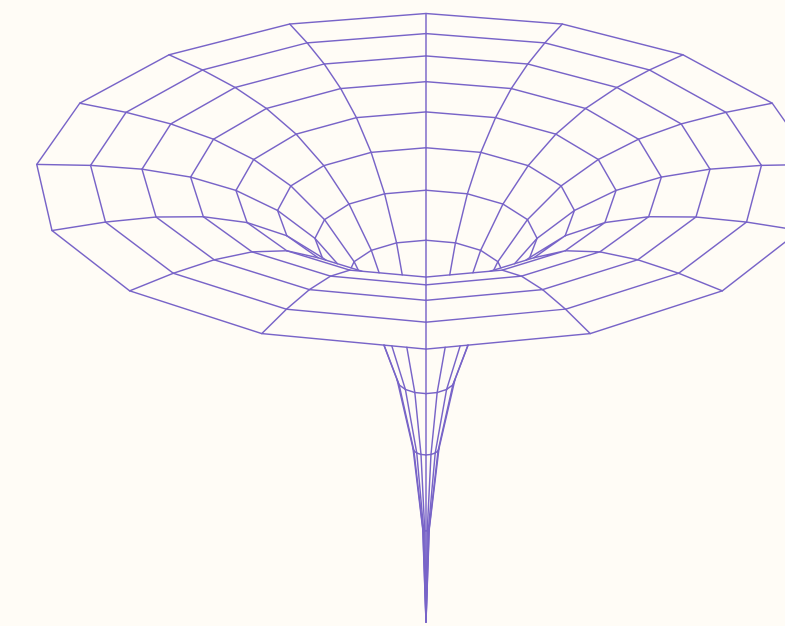
Kad muziejus būtų naudingas vietos bendruomenei ir turistams, labai svarbus kriterijus yra jo išteklių – fizinių, intelektinių, o dabar jau ir skaitmeninių – prieinamumas. Šiame žinyne aptariant gerosios praktikos pavyzdžius, siūlomos praktinės priemonės, daugiausia skirtos skaitmeniniam prieinamumui didinti, kurio link pastūmėjo pasaulinė Covid-19 pandemija, kai buvo privalomi fizinių susibūrimų apribojimai.

Apibendrinant galima sakyti, kad *Muziejaus 2025* regionuose pagrindinis iššūkis ir toliau bus pažinti savo bendruomenę ir būti jai reikalingiems. Dramatiškai sumažėjus tarptautiniam turizmui, kuris artimiausiais metais negrįš į iki pandemijos buvusį lygį, regioniniai muziejai, kurie jau pagal savo tipologiją yra susieti su konkrečia vieta ir pirmiausia tarnauja vietinei bendruomenei kaip tapatybės inkaras, o geriausiu atveju – ir kaip vietovės plėtros ir ilgalaikiškumo generatoriai, ir toliau liks ištikimi šiai misijai.

Pastaruosius dvejus metus skaitmeninė bendra kūryba, vykdamas bendradarbiavimo per sieną projektus, daugiausia buvo fizinio lankytojų skaičiaus kompensavimo mechanizmas. Tai ir akcentuojama *Muziejaus 2025* vizijoje regioniniams muziejams, kurios leitmotyvas išlieka tas pats: *Mąstyk globaliai, veik lokaliai!*

Arba, kitaip tariant, *Muziejus 2025* galėtų sekti vektoriumi:

iš
pastatas,
kolekcija ir
lankytojai



i
teritorija,
paveldas ir
visuomenė
apskritai



Tikslinēs
grupēs

Kas lemia, kad būtent muziejus
yra svarbus kultūros centras
vietinėms bendruomenėms ir
yra vienas pagrindinių regiono
traukos objektų turistams?
Konkurencingumas neformaliojo
švietimo ir laisvalaikio leidimo
rinkoje regione yra glaudžiai
susijęs su tikslinių grupių pažinimu.



Muziejus ir vietinės bendruomenės

Muziejaus regione pagrindinė vertybė yra vietos bendruomenių gerovė, priklausymo tai vietai pojūčio ir tapatybės jausmo formavimas, todėl įgyti bendruomenių pasitikėjimą yra vienas iš svarbių *Muziejaus 2025* uždavinių. Pagarba vietinėms tradicijoms, istorijai ir socialinei istorijai, jų tyrinėjimas ir populiarinimas padeda muziejams užmegzti glaudžius santykius su vietinėmis bendruomenėmis ir įtraukti jas į muziejaus veiklą.

Visuomenės, vietinių gyventojų lūkesčiai sparčiai kinta ir muziejai turi sugebėti reaguoti į šiuos pokyčius, surasti tinkamų būdų auditorijai pasiekti. Vietinis gyventojas nuo turisto skiriasi tuo, kad turistai į muziejų atvyksta pirmą ir dažnai vienintelį kartą, o vietinį gyventoją muziejus idealiu atveju nori matyti ne kartą, ir ne tik ekspozicijoje, teminėse parodose bei renginiuose, bet ir įtraukti jį į bendrą kūrybą.

Interaktyvumas, įtraukumas ir bendros kūrybos pasiūla šiuo metu yra muziejų, ypač muziejų regionuose, sėkmingos veiklos sąlyga. Sėkmingas muziejus regione šiuo metu ir artimiausioje ateityje bus ta vieta, kur vietinės bendruomenės įsitrauks, mokydamosi naujų kompetencijų, ir dalyvaus, įgydamos naujų žinių bei įgūdžių. Nesvarbu, ar tai bus tradicinės kultūros pažinimas, giminės istorijos pasakojimo kūrimas, XX a. konfliktų atminimas ir socialinės istorijos tyrinėjimas, įsitraukimas į vienokio ar kitokio pobūdžio bendrą kūrybą, aukštos pridėtinės vertės produktų ir paslaugų kūrimas, bendradarbiaujant su kūrybiniais agentais, ar tiesiog naujais inovatyvių muziejaus istorijų pasakojimo (*storytelling*) priemonių įsisavinimas ir integravimas į kasdienį darbą.

Milžiniškas iššūkis – ypač muziejams regionuose – būti įdomiems ir reikalingiems vietos bendruomenėms. Čia svarbi muziejaus reputacija, infrastruktūra, kompetencijos, interpretavimo metodai. Sumanus modernių technologijų taikymas ir galimybės bendrai kurti (daugiausia bendradarbiaujant su kūrybinėmis industrijomis) užtikrinimas yra vienas iš žingsnių patrauklesnio muziejaus link, muziejaus, kuriame ne tik mokiniai, šeimos su vaikais, dirbantys suaugusieji ir senjorai, verslininkai, kūrybinių industrijų atstovai, bet ir potencialūs rėmėjai ras jiems patinkantį ir patrauklų turinį.

Muziejams regionuose ir ypač *Muziejui 2025* tenka didžiulis vaidmuo, puoselėjant socialinę atmintį ir toleranciją. Tuo metu, kai susierzinimas, nepakantumas ir nuovargis dėl Covid-19 ypač sustiprėjo ir sukėlė sumaištį visuomenėje, muziejus savo stabiliu buvimu ir, pageidautina, nuolatiniu tradicijos komunikavimu turi tapti pavyzdžiu, kaip išlaikyti pusiausvyrą.

Neretai girdime, kad vietinės savivaldybės ne visada geba suprasti muziejų vaidmenį ir svarbą (nuolat nepakanka finansavimo, maži darbuotojų atlyginimai ir nedaug galimybių motyvuoti, neaiški bendra plėtros perspektyva), todėl kyla klausimas, kaip pasiekti, kad sprendimus priimančys asmenys įvertintų muziejų potencialą vietos ar regiono plėtrai. Vienas iš sprendimų yra kurti vietinių bendruomenių paramos grupes ir plėtoti muziejų kaip vietinės bendruomenės centrą. Atsižvelgiant į konkrečioje šalyje galiojančius teisės aktus ir į konkretaus muziejaus administravimo tradicijas, galima steigti visuomeninio pasitikėjimo tarybas, kuriose aktyviai dalyvautų bendruomenės atstovai, ir stengtis įforminti tarybos veiklą, atstovaujančią muziejaus interesams.



Muziejus ir turizmo plėtra

Muziejai regionuose ir turistų pritraukimas yra aktualūs ne tik tyrinėjant vietos istoriją, bet ir vietos regeneracijos bei ekonominio potencialo aspektu.

Sėkmingas muziejus regione yra turistų traukos objektas, ne tik padedantis muziejui statistiškai didinti lankytojų skaičių, bet ir užtikrinti ekonominę grąžą vietai ar regionui.

Tikslas – muziejus ir įvairūs jo resursai kaip neatsiejama turizmo traukos vieta regione.

Kuo patrauklesnė pasiūla ar istorinė patirtis, tuo daugiau laiko turistas praleis konkrečioje vietoje ar regione, tuo daugiau pelno atneš vietinėms maitinimo įstaigoms, viešbučiui ir pan.

Idealiu atveju turizmo atnešti pinigai lieka vietinėse bendruomenėse, jų versle. Tai tikrai galėtų būti vienas iš argumentų, su savivaldybės atstovais kalbant apie muziejaus vaidmenį ir jo ekonominės grąžos potencialą.

Patrauklus muziejus ir būtent vietinio turizmo industrijos plėtra tarptautinio turizmo sąstingio metu gali būti svarbus žingsnis ir tvarios vietinės bendruomenės plėtrai, sukuriant priklausymo jausmą, didžiavimąsi vieta ir muziejaus reikšmės suvokimą platesniame regioniniame kontekste.

Apibendrinant galima pasakyti, kad *Muziejui 2025* regionuose vienas didžiausių iššūkių bus subalansuoti vietiniams gyventojams ir turistams skirtą pasiūlą.

Metodologija –
moderniosios
technologijos,
muziejai ir
kūrybinės
industrijos



Analizuojant šiuolaikinių technologijų sprendimus ir skaitmeninius produktus muziejų sektoriuje, svarbu atkreipti dėmesį į tai, kad jie sėkmingai įdiegiami, kai glaudžiai bendradarbiauja kūrėjai (technologinių sprendimų) ir kūrybinių industrijų atstovai. Patirtis rodo, kad skaitmeninis produktas muziejuje, sukurtas be grafikos dizainerio, animacijos, garso, vaizdo (taigi, kūrybinių industrijų) specialistų, yra mėgėjiškas ir dažniausiai nepatrauklus lankytojams.

Pageidaujama *Muziejaus 2025* veiklos kryptis – kad diegiant kiekvieną naują skaitmeninį produktą arba paslaugą, bendradarbiautų muziejus, kūrybinės industrijos ir technologijos (daugiausia – skaitmeninės platformos).



Moderniųjų technologijų vaidmuo regioniniuose muziejuose

Pastaraisiais dešimtmečiais visuomenės gyvenimas nebeįsivaizduojamas be naujų technologijų. Praėję dveji Covid-19 metai parodė, kad vykdydami savo tiesiogines darbo pareigas be jų negalime apsieiti. Technologijos būtinos bendraujant su kolegomis, organizuojant planavimo susirinkimus, organizuojant muziejaus kasdienį darbą, bendraujant su lankytojais e. paskaitų, tinklalaidžių ir kt. produktų bei paslaugų forma.

Technologijų vaidmuo, užtikrinant muziejaus rinkinio prieinamumą vartotojams, yra neįkainojamas. Vienas iš tokių pavyzdžių yra muziejaus fondo eksponatų skaitmeninimas, suteikiantis aukštos raiškos prieigą prie muziejaus fondo net tiems, kurie dėl objektyvių priežasčių į muziejų patekti negali.

lygiai taip pat muziejai, ypač regionuose, norėdami šiuolaikiškai ir inovatyviai visiems suprantamu būdu papasakoti vietos istoriją, turi ir toliau plėtoti skaitmenines priemones ir technologinius sprendimus tiek muziejaus ekspozicijose, tiek, kas dar svarbiau, nuotolinei muziejaus komunikacijai.

Fondo prieinamumo didinimas skaitmeniniu formatu jokių būdu nemažina fizinių muziejaus lankytojų skaičiaus. Priešingai, inovatyvus produktas arba paslauga, kurią lankytojas iš muziejaus gauna namuose arba miesto aplinkoje, labiausiai tikėtina, paskatina lankytoją (turstą arba vietinį gyventoją) muziejų aplankyti ir fiziškai.

Muziejus 2025 ypač galvoja apie tą savo lankytoją, kuris dėl tam tikrų prieinamumo apribojimų į muziejų atvykti negali. Jis suteikia jam galimybę susipažinti su fondu (atrinktomis kolekcijomis ir teminiais pasakojimais, parodomis, paskaitomis, mokomąja medžiaga) namuose, mokykloje arba globos namuose, priklausomai nuo amžiaus grupės ir interesų. Covid-19 tik sustiprino muziejaus kolekcijų ir pasakojimų prieinamumo svarbą visuomenės gerovei.

Labai svarbus *Muziejaus 2025* uždavinys, atsižvelgiant į besikeičiančius visuomenės poreikius ir sparčiai kintančius technologinius sprendimus, taip pat į muziejams prieinamą finansavimą, yra galimybė rasti veiksmingą, lankstų ir tvarų šiuolaikinių technologijų panaudojimo sprendimą muziejuje. Svarbus vaidmuo tenka bendradarbiavimui su kūrybinėmis industrijomis.



Regioniniai muziejai ir kūrybinės industrijos

Kaip transformuoti vietinį potencialą į verslą? Koks yra regioninio muziejaus vaidmuo ir galimybės, kuriant naujus pridėtinę vertę turinčius produktus ir paslaugas? Kaip panaudoti sukauptas žinias ir įgūdžius, siekiant skatinti naujų, inovatyvių produktų kūrimą regione?

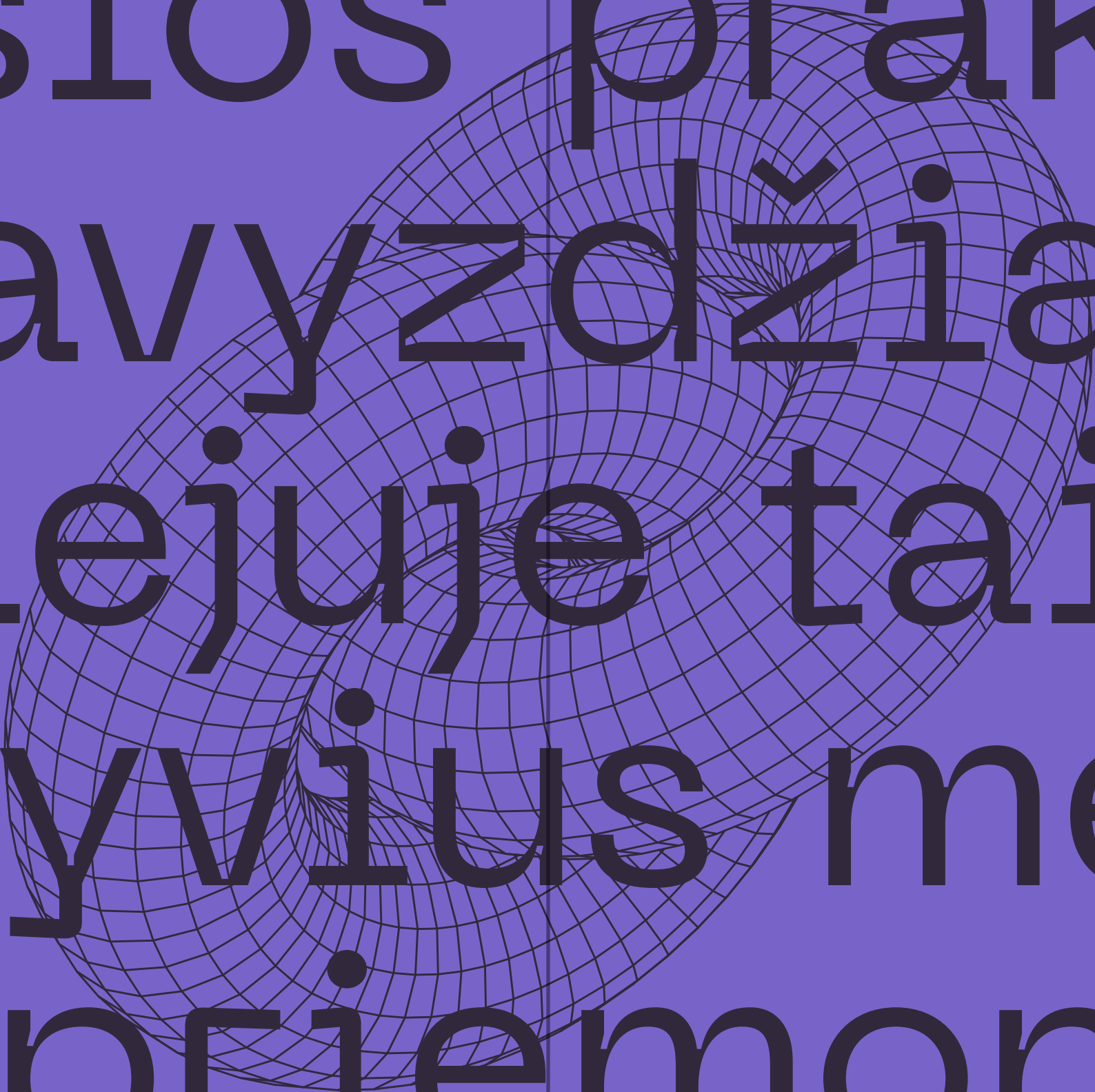
Nors dar kartais girdime, kad muziejai ir kūrybinės industrijos mažai ką turi bendro, per pastaruosius porą metų idėjų kalvė *Creative Museum* turėjo galimybę ne tik užfiksuoti gana daug skirtingų įvairiapusių aukštos pridėtinės vertės bendradarbiavimo pavyzdžių, bet ir stebėti, kaip pamažu muziejų sektoriuje ir juos valdančiose institucijose ne tik deklaratyviai, bet ir iš esmės pradedama suvokti būtinybė juos skatinti ir įgyvendinti.

Potencialūs bendradarbiavimo partneriai taip pat vis labiau domisi muziejumi kaip svarbiu kūrybinių industrijų šaltiniu.

Be to, jeigu kam nors tai vis dar atrodo naujovė, – muziejų ir kūrybinių industrijų bendradarbiavimas yra šiuolaikiško muziejaus komunikacijos darbo pagrindas. Paprasčiau tariant, tai galimybė kalbėti su savo auditorija XXI amžiaus kalba.

Bendradarbiavimas su kūrybinėmis industrijomis leidžia apie muziejus kalbėti ne tik kolekcijų, švietimo ir socialiniu, bet ir ekonominės vertės (grąžos) aspektu. Tai taip pat padeda muziejams tapti lygiaverčiais žaidėjais kultūros ir kūrybinių industrijų sektoriuje, o tai leidžia inovacijoms ir kūrybiškumui muziejuose tapti socialinės įtraukties ir paties sektoriaus modernizavimo varomąja jėga.

Gerosios praktikos
pavyzdžiai,
muziejuje taikant
inovatyvius metodus
ir priemones



Pasiūlymas pagrįstas skaitmeninių ir analoginių priemonių bei metodų taikymo gerosios praktikos pavyzdžiais, kuriuos idėjų kalvė *Creative Museum* įgyvendino pati arba apibendrino Europos muziejų organizacijų bendradarbiavimo tinklo NEMO darbo grupės „Muziejai ir kūrybinės industrijos“ veikloje nuo 2015 iki 2022 m.

Nuosekliai planuojant aprašyti praktikos pavyzdžiai leis išbandyti ir įgyvendinti kai kurias iš šių inovacijų muziejaus darbe, puoselėjant tarpvalstybinę istoriją ir paveldą bei stiprinant regioninių muziejų pajėgumą kelyje į *Muziejų 2025*.

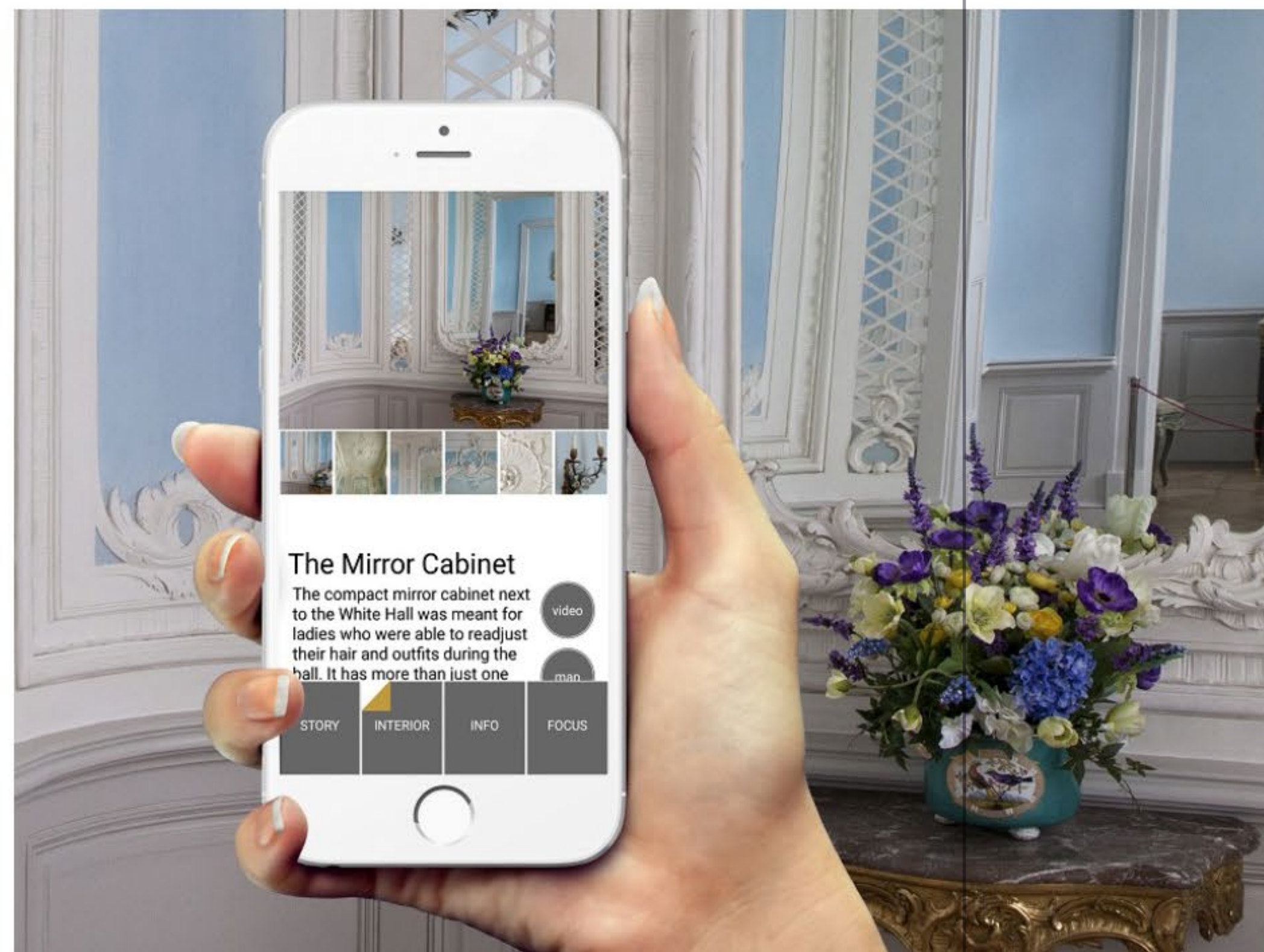


Audiogidas
ekspozicijai ir
lauko erdvei

Muziejuose glūdi daug istorijų, bet ar mokame jas pasakoti taip, kad būtų patogų ir suprantamą tikslinei auditorijai? Dar visai neseniai net keliuose nacionalinės reikšmės muziejų interpretavimo technikos apsiribojo geriausiu atveju nešiojamomis ekspozicijų brošiūromis, blogiausiu atveju – laminuotais A4 formato lapais, skirtais skaityti vietoje.

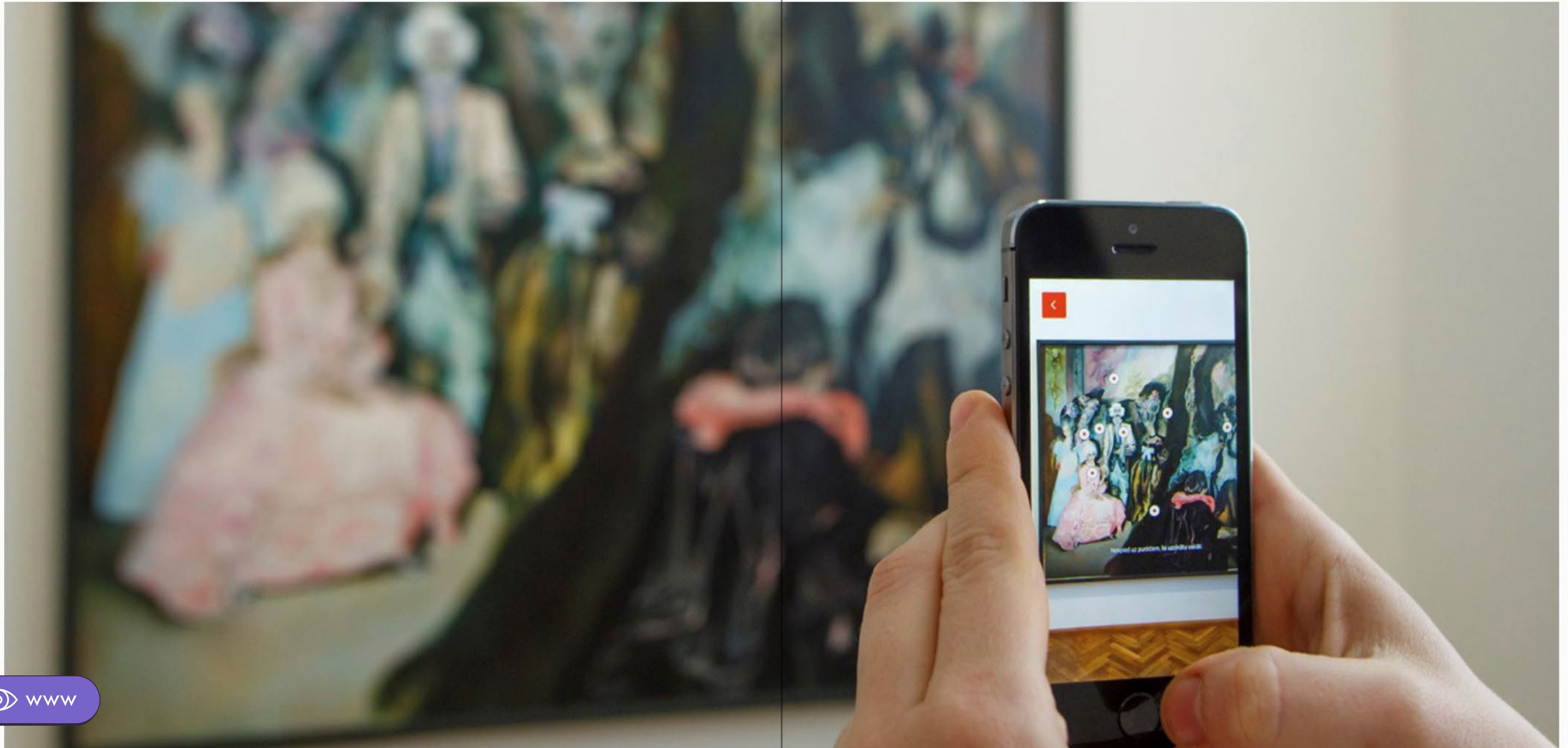
Tik keletas Latvijos muziejų dėl kūrybinių agentūrų verslumo ir mecenatų paramos per pastarąjį dešimtmetį galėjo įsigyti originalių mobiliųjų programėlių – multimedijų gidų. Pavyzdžiui, *Creative Museum*, bendradarbiaujant su *RIX Technologies*, parengtas multimedijų gidas Rundalės pilies muziejui *Rundāle Palace* (2014) arba programavimo biuro *Cube Mobile* parengta Latvijos nacionalinio meno muziejaus mobilioji programėlė, kurią finansavo *Baltic International Bank* (2016).

RIX TECHNOLOGIES GIVES AWAY MOBILE APPLICATION TO THE RUNDALE PALACE MUSEUM



RIX Technologies gives away it's mobile application Rundale Palace to the Rundale Palace museum. The mobile application is developed by RIX Technologies with support from the Rundale Palace Museum, think tank Creative Museum, design office H2E and translation agency SkrivaneK Baltic. Application is available online for free for users of iOs and Android smartphones.

Latvian National Museum of Art mobile app



Tokie unikalūs konkrečiam muziejui sukurti skaitmeniniai produktai, skirti jo turiniui pristatyti, nors vizualiai ryškūs ir funkciškai nepriekaištingi, gana daug kainuoja: brangu juos sukurti, prižiūrėti, atnaujinti ir papildyti informaciją, todėl jie neprieinami daugumai muziejų, kurie unikalių programavimo darbų negali sau leisti.

Skaitmeninių platformų pasiūla sparčiai vystosi ir jau keletą metų kiekvienas istorijų pasakotojas, nieko neinvestuodamas į programavimą, gali susikurti savo multimedijų gidą, skirtą naudoti patalpose ir lauke.

Pirmąjį profesionalų lauko erdvės audiogidą kultūros paveldo institucijai Latvijoje laisvai prieinamoje skaitmeninio istorijų pasakojimo (*storytelling*) platformoje *izi.TRAVEL* sukūrė idėjų kalvė *Creative Museum* projektui „Žydiškoji Rėzeknė“ / “Jewish Rēzekne” 2016 m.

Atidarant renovuotą Rėzeknės žaliosios sinagogos ekspoziciją pasiūlytas ir audiogidas „Žydiškoji Rėzeknė“ latvių, rusų ir anglų kalbomis, kuris su garso ir vaizdo medžiaga kiekvienam išmaniojo telefono ar net kompiuterio vartotojui patogiu būdu atskleidžia priėškario žydų bendruomenės vietas ir istorijas. Maršrute interaktyviai, tiesiogiai internetu pažymimos atitinkamos vietos žemėlapyje: gyvenamieji namai, parduotuvės, sinagogos ir kitos viešosios vietos, kapinės, holokausto atminties vietos ir kt.



Audio tour

Jewish Rezekne

★★★★★ 2 reviews | Rēzekne | Free

 English

Share

Download Tour to your Phone:



Audio tour Summary

1



Rēzekne Green Synagogue

2



The Jewish Bank Building

3



The Bathhouse of Abels Gordins

4



Jewish State Gymnasium

5



Fire station building

6



The shop of butcher Leizers...

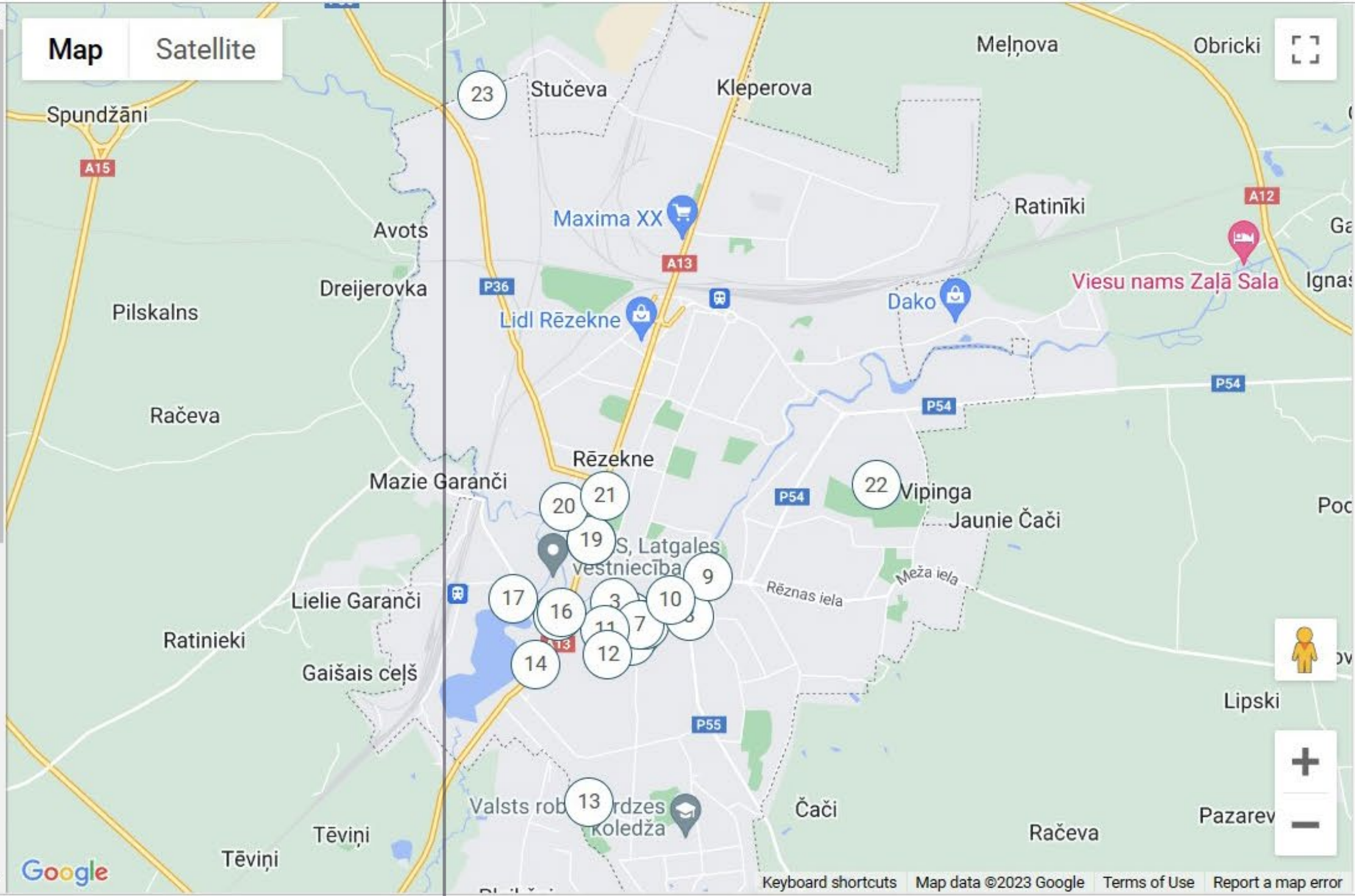
7



The shop of Isak Falkenstein

Map

Satellite



Keyboard shortcuts Map data ©2023 Google Terms of Use Report a map error

Provided by



Created by Think Tank Creative Museum for the Rēzekne City Council and Rēzekne Green Synagogue

View all guides >

izi.TRAVEL platforma tobulėja ir šiuo metu jau siūlo daug galimybių papasakoti istorijas tiek patalpose, tiek lauke. Ši priemonė padeda perteikti pasakojimus inovatyviu būdu per globalią, atvirą, nemokamą platformą. Tai panašu į sėkmingą „Vikipedijos“ veiklą informacijos katalogavimo srityje arba į feisbuko (*Meta*) socialinės žiniasklaidos srityje.

Įsteigta 2011 m. šiuo metu *izi.TRAVEL* tapo pirmaujančia pasaulyje istorijų pasakojimo platforma, kurioje paskelbta daugiau negu 25 tūkst. audiogidų su daugiau nei 5 milijonais turinio parsisiuntimų. Platforma nuolat atnaujinama naujomis technologijomis, kad skaitymo ar klausymosi patirtis būtų įtrauki ir patraukli.

Pirmieji gidai *izi.TRAVEL* platformoje sukurti komunikuojant su įmonės biuru Amsterdame, kuris interesantus nemokamai aprūpindavo mobiliąja garso įrašymo technika įrašymo laikotarpiui. Patobulėjus išmaniuosiuose telefonuose ir nešiojamuosiuose kompiuteriuose įmontuotiems mikrofonams ir kameroms, įrašinėti galima ir privačiai. Muziejai, kurie gali sau tai leisti, pasitelkdami projektų finansavimą, dažniausiai samdo atpažįstamo balso tembro aktorių. Pavyzdžiui, Žanio Lipkės (Žanis Lipke) memorialo audiogidą „Pogrindžio Ryga“ latvių kalba įgarsino Naujojo Rygos teatro aktorius Gundaras Abuolinis (Gundars Āboliņš), profesionalus garso įrašas padarytas Latvijos nacionalinės bibliotekos garso įrašų studijoje.

Tokią gamybos praktiką pagrįstai galima laikyti prabanga tokiu metu, kai platforma siūlo galimybę įkelti ir minimalios kokybės garso, vaizdo failus ir paveikslėlius. Reikalavimai naujo teminio maršruto kūrėjui yra elementarūs: sukurti profilį platformos turinio valdymo sistemoje (*CMS – content management system*) ir vadovautis instrukcijomis, kaip įkelti tekstinius ir multimedijų failus, po to skaitmeniniame žemėlapyje pažymėti vietas su lydinčiomis istorijomis. Visa tai kartu sudaro nuoseklų teminį maršrutą.

Idėjų kalvės *Creative Museum* iniciatyva naudoti *izi.TRAVEL* platformą muziejaus istorijoms pasakoti pasekė ir keletas profesionalių muziejų Latvijoje. Tarp geriausių pavyzdžių paminėtinas Rygos kino muziejaus gidas „Rygos kino žemėlapis“ ir Žanio Lipkės memorialo gidas „Pogrindžio Ryga“, taip pat Kuldygos savivaldybės muziejaus audiogidas po muziejaus pastatą Bangerto viloje.

Pažymėtina, kad visi išvardyti skaitmeniniai audiogidai sukurti mažuose arba vidutinio dydžio muziejuose, kurie nebūtų turėję pakankamai išteklių užsisakyti ir atnaujinti originalias programas. Taip pat svarbu, kad praktiškai *izi.TRAVEL* platformoje pabaigtą galutinį teminio maršruto produktą (su sąlyga, kad iš anksto yra parengtas visas reikiamas turinys ir atrinkta vaizdinė medžiaga) sukurti ir administruoti gali vienas muziejaus darbuotojas.



Audio tour
Riga Cinema Map

★★★★★ 4 reviews | Riga | Free

English

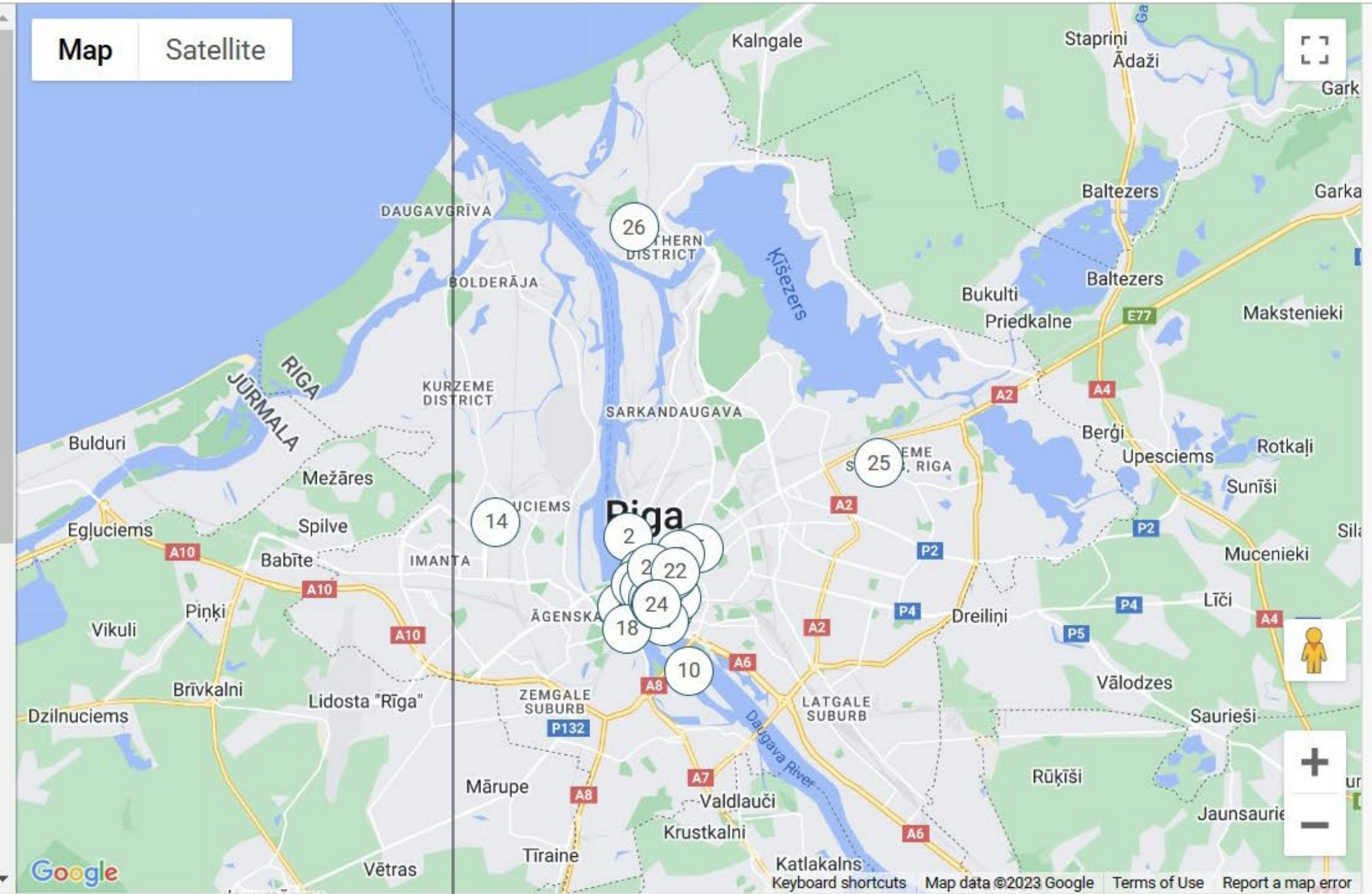
Share

Download Tour to your
Phone:



Audio tour Summary

- 1 Where is the Truth? The Tragedy of...
- 2 Bearslayer
- 3 White Bells
- 4 Four White Shirts (Breathe Deeply...)
- 5 When Wind and Rain Hit Against...
- 6 I Remember Everything...
- 7 My Wealthy Mistress



Provided by

**KINO A
AUZEJS**

Founded in 1988, the Riga Film Museum is the only museum devoted to this field of art in Latvia.

View all guides >



Audio tour

Underground Riga

★★★★★ 6 reviews | Riga | Free

English

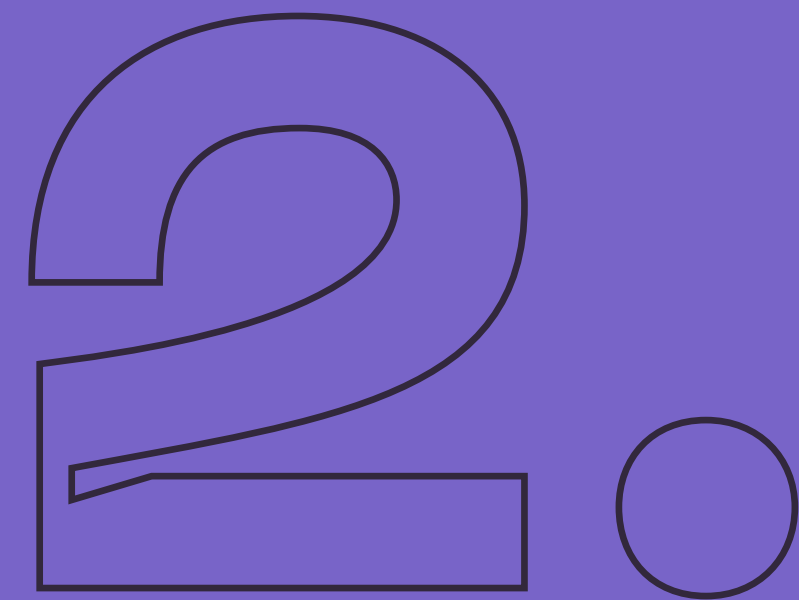
Share

Download Tour to your Phone:

Audio tour Summary

- Mazais Balasta dambis 8 / The...
- Baložu street 10 / The Kumerow...
- Zelļu street / Emīls and Anna Resnais
- St Albert's Church, Liepājas street 38...
- Atgāzenes street 8 / The Schiemann...
- Labor camp Lenta
- Akmeņu street 13, apartment 1 / Anna...

Map Satellite



Tinklapis

Realu sukurti paprastą, funkcionalų modulinį tinklalapį muziejaus fondui pristatyti, muziejaus edukacinei medžiagai populiarinti, straipsniams ir naujienoms skelbti, kainuojantį ne daugiau nei laikas, skirtas tinklalapio struktūrai ir dizaino moduliams parinkti, muziejaus (arba projekto) stilių atitinkančiam individualiam dizainui sukurti ir turiniui įkelti.

Pirmasis pavyzdys

Pirmasis pavyzdys yra idėjų kalvės *Creative Museum* sukurtas tinklalapis ES mokymosi visą gyvenimą programos *Erasmus+* remiamam projektui CREMA (*Creative Making for Lifelong Learning*)¹.

Tinklalapis sukurtas² *Squarespace* platformoje.

1. <https://www.cremaproject.eu>

2. <https://www.squarespace.com>

2019 m. rugsėjį pradedant septynių Europos partnerių bendradarbiavimo projektą, kuriame pagrindinis dėmesys skiriamas bendros kūrybos erdvių muziejuose plėtrai, *Creative Museum* ėmėsi projekto tinklalapio kūrėjo vaidmens. Per trumpą laikotarpį, bendradarbiaujant su grafikos dizaineriu Edvardu Percevu (Edvards Percevs), sukurtas tinkamas projekto grafinis dizainas – logotipas, spalvų paletė ir kiekvieną iš 5 numatomų projekto rezultatų atitinkanti reklaminė juosta.

Priklausomai nuo kiekvieno atskiro projekto arba organizacijos specifikos, modulių skaičius ir išdėstymas puslapyje gali skirtis. Taip pat nevienodas gali būti modulių funkcionalumas – nuo paprasto teksto ir paveikslėlio iki garso ir vaizdo failų, nuorodomis nukreipiančių į įvairius interneto išteklius.

Atsižvelgiant į tai, kad tinklalapių kūrimo ir administravimo sistemos gatavose platformose tapo gana intuityvios (su sąlyga, kad visas įkeliamas turinys yra po ranka), tokio tinklalapio sukūrimui ir administravimui nereikia daug investicijų.

Žinoma, reikia atsižvelgti į nedideles domeno (tinklalapio pavadinimo) pirkimo išlaidas ir kasmetinį jo rezervavimo mokestį, taip pat į mėnesinį priežiūros mokestį, kuris skirsis, priklausomai nuo tinklalapio sudėtingumo, tačiau organizacijos ir net pavienio asmens tinklalapis nebėra prabanga. Didžiausias privalumas, naudojant internetinių tinklalapių kūrimo įrankį (*website builder*), yra garantuotas servisas ir technologijų atnaujinimas.



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

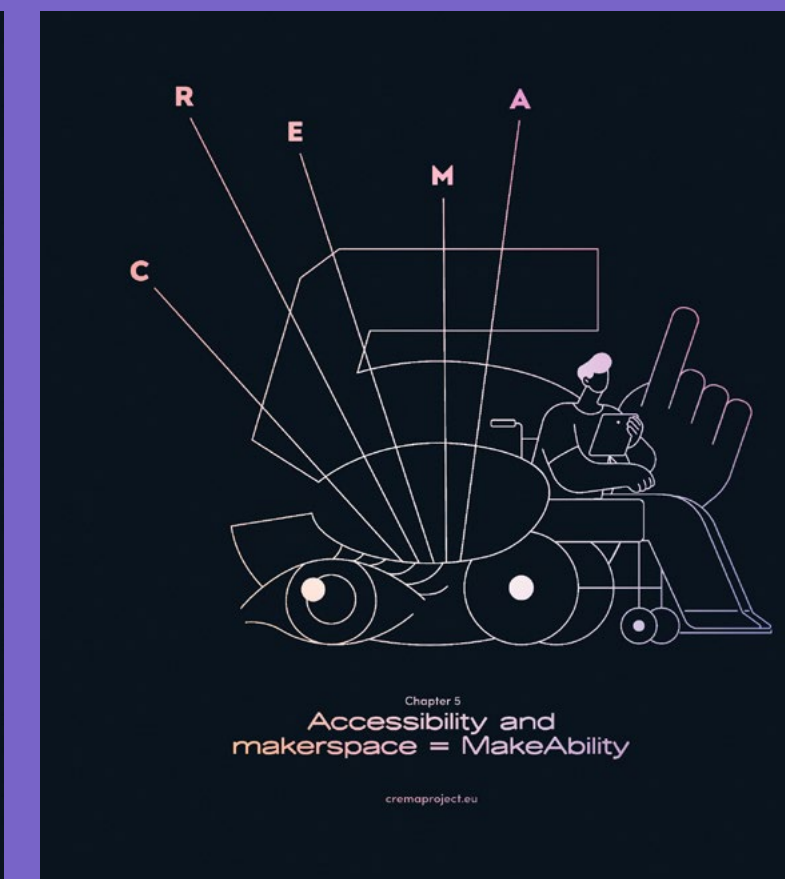
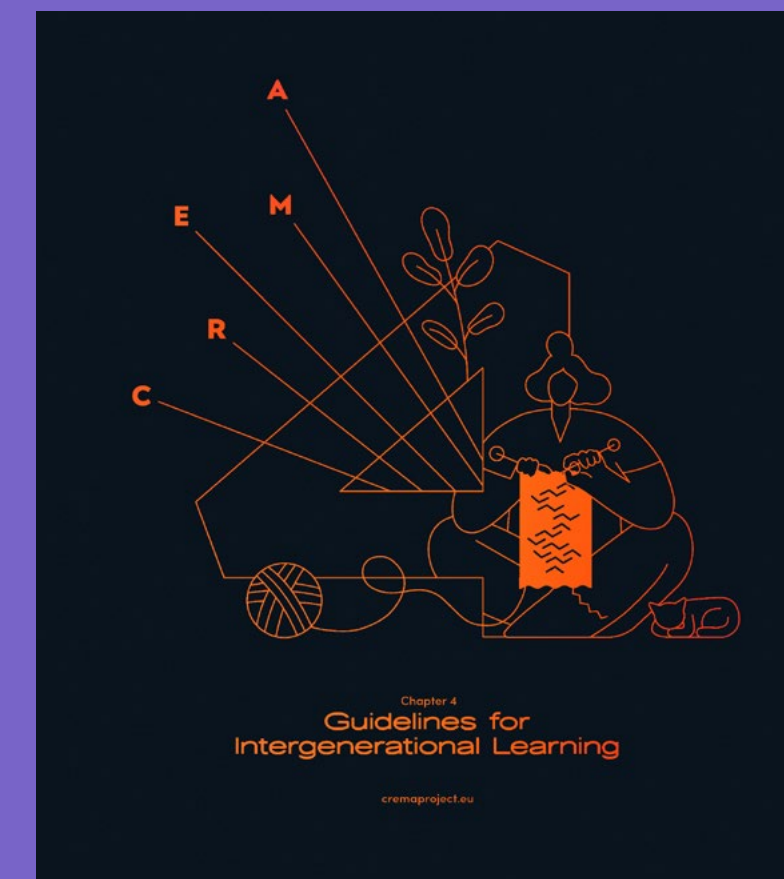
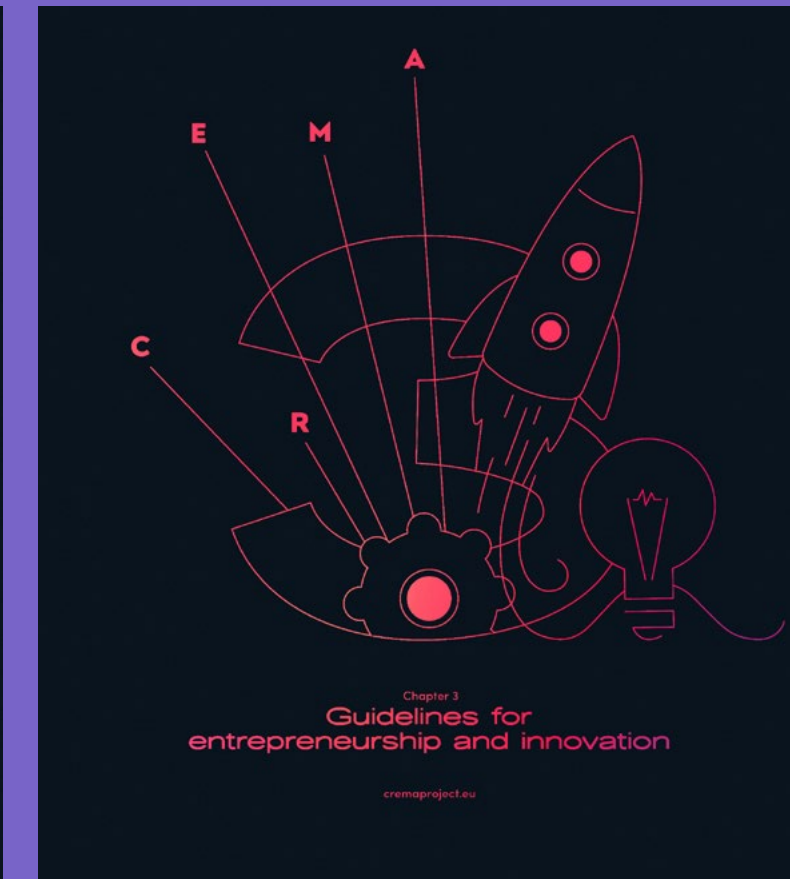
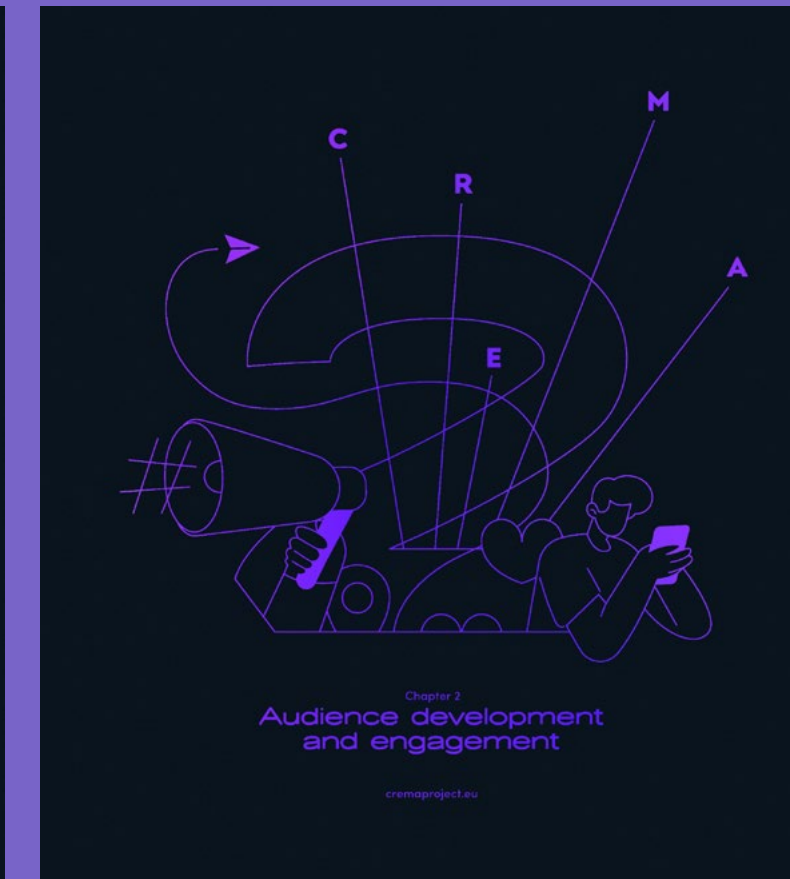
Crema or CREative MAKing for Lifelong Learning is a 3 year ERASMUS+ project (2019–2022).

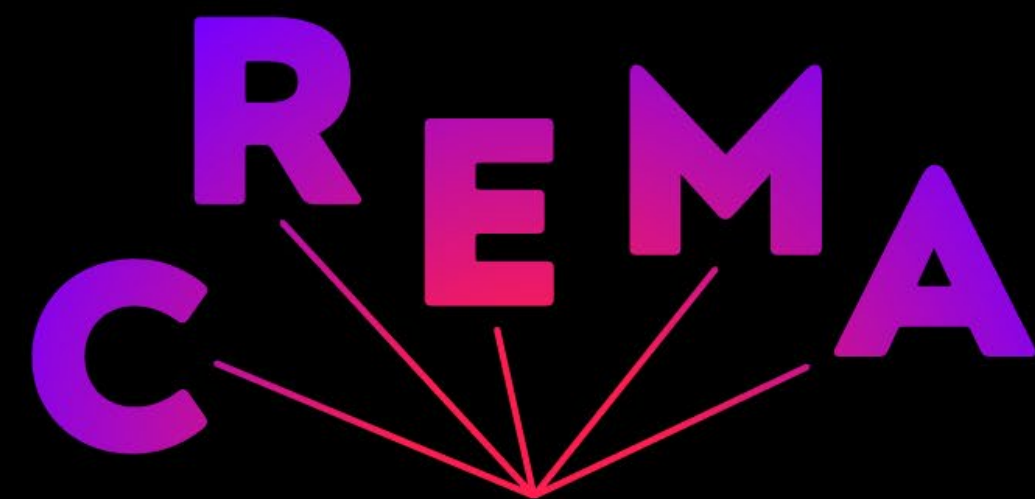
Project leader is The Regional Museum of Skåne from Sweden.

Project partners are Finnish Museums Association, Museum of Copenhagen, Hungarian
Open Air Museum, Creative Museum, Radiona, BAM! Strategie Culturali.

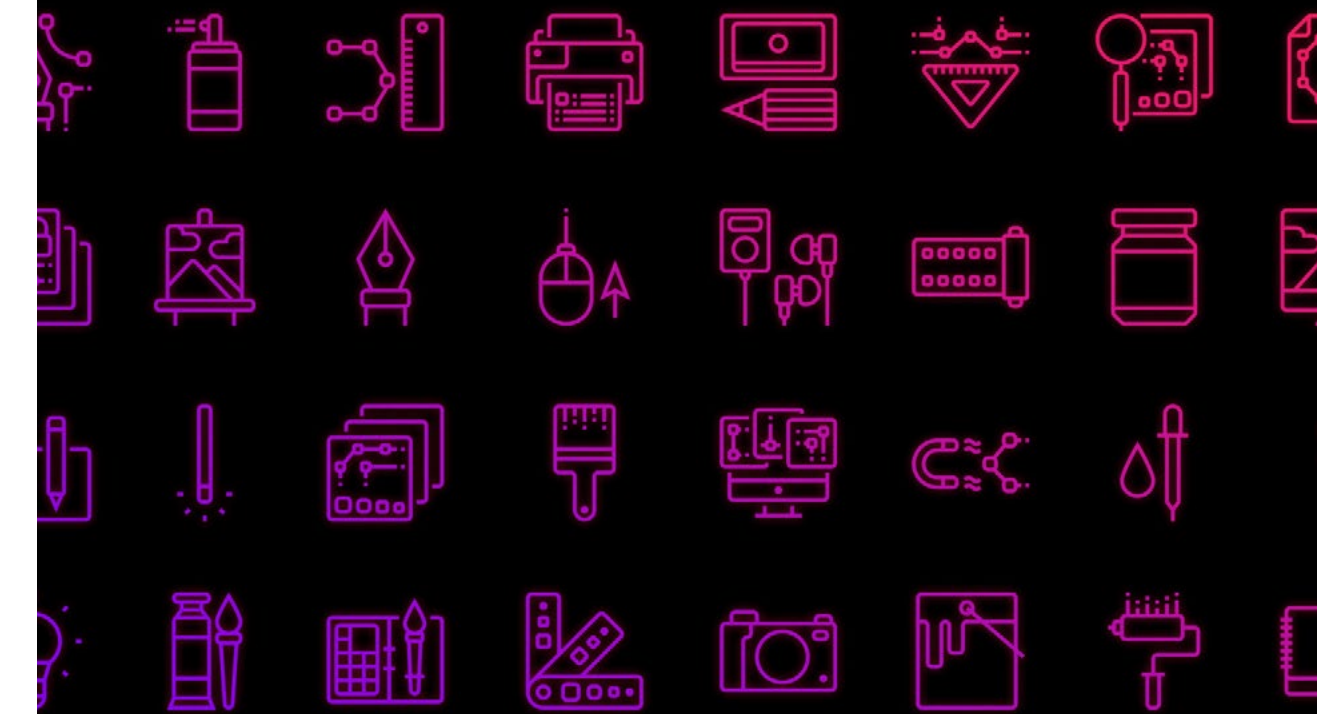
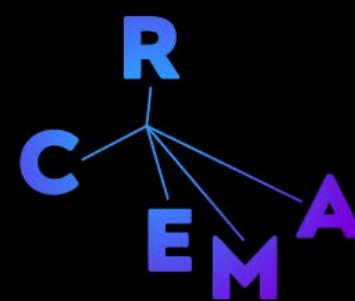
[Read more](#)

Guidelines





CREATIVE MAKING
FOR LIFELONG
LEARNING



Antrasis pavyzdys

Antrasis pavyzdys yra ES remiamas *scModules* bendradarbiavimo projektas, kurio dalyviai bandomuoju būdu diegė skaitmeninį turinį naujoje platformoje, naudodami didelės raiškos skaitmeninimo techniką ir turinio valdymo sistemą (CMS)³.

3. <https://www.secondcanvas.net>



Himsel Museum

Second Canvas Himsel Museum app is a tool for exploring 6 museum masterpieces in super high-resolution like never before. It is accompanied by further images and descriptions of the objects and documents from the historic collections of the founder of the Baltic museum tradition, Nikolaus von Himsel.

App

Second Canvas Himsel Museum



4+ Free 23.6 MB Education

Download now

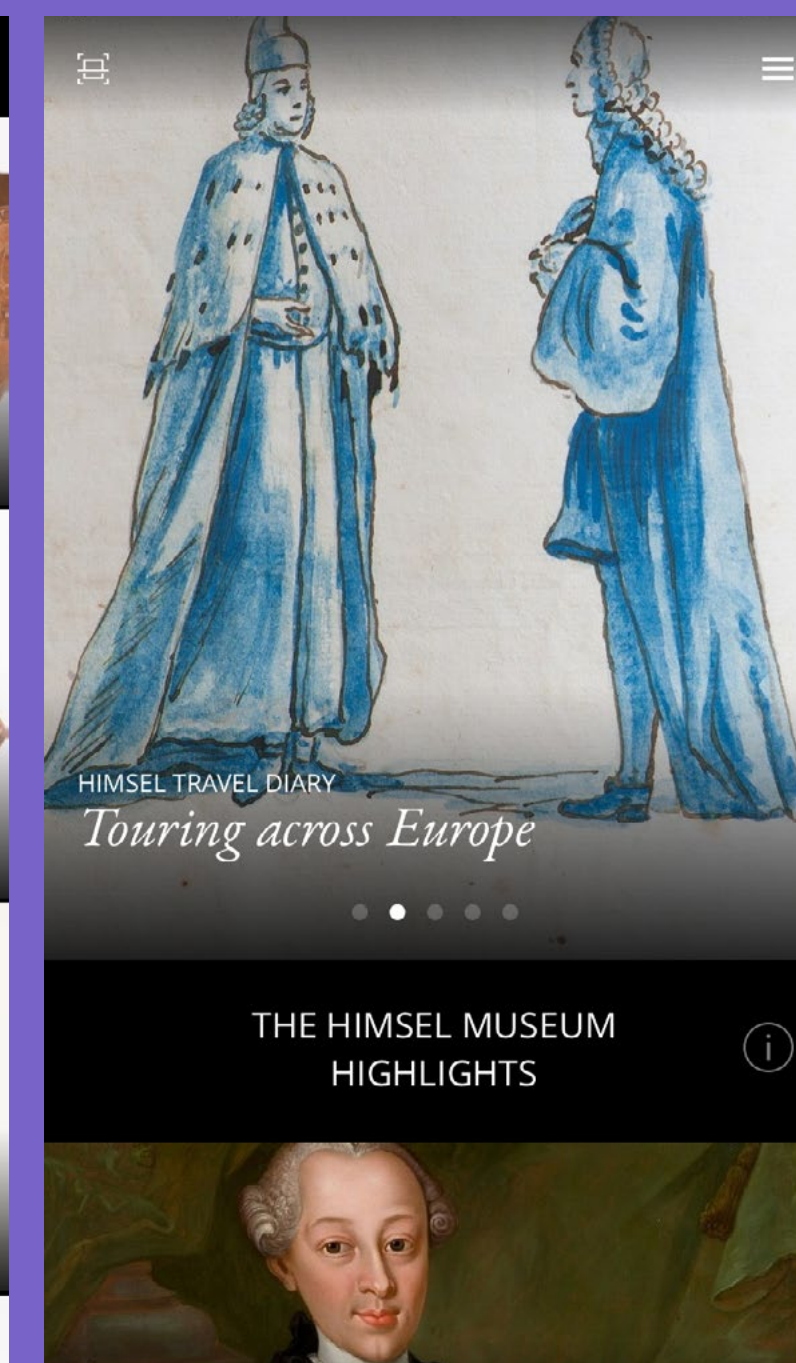
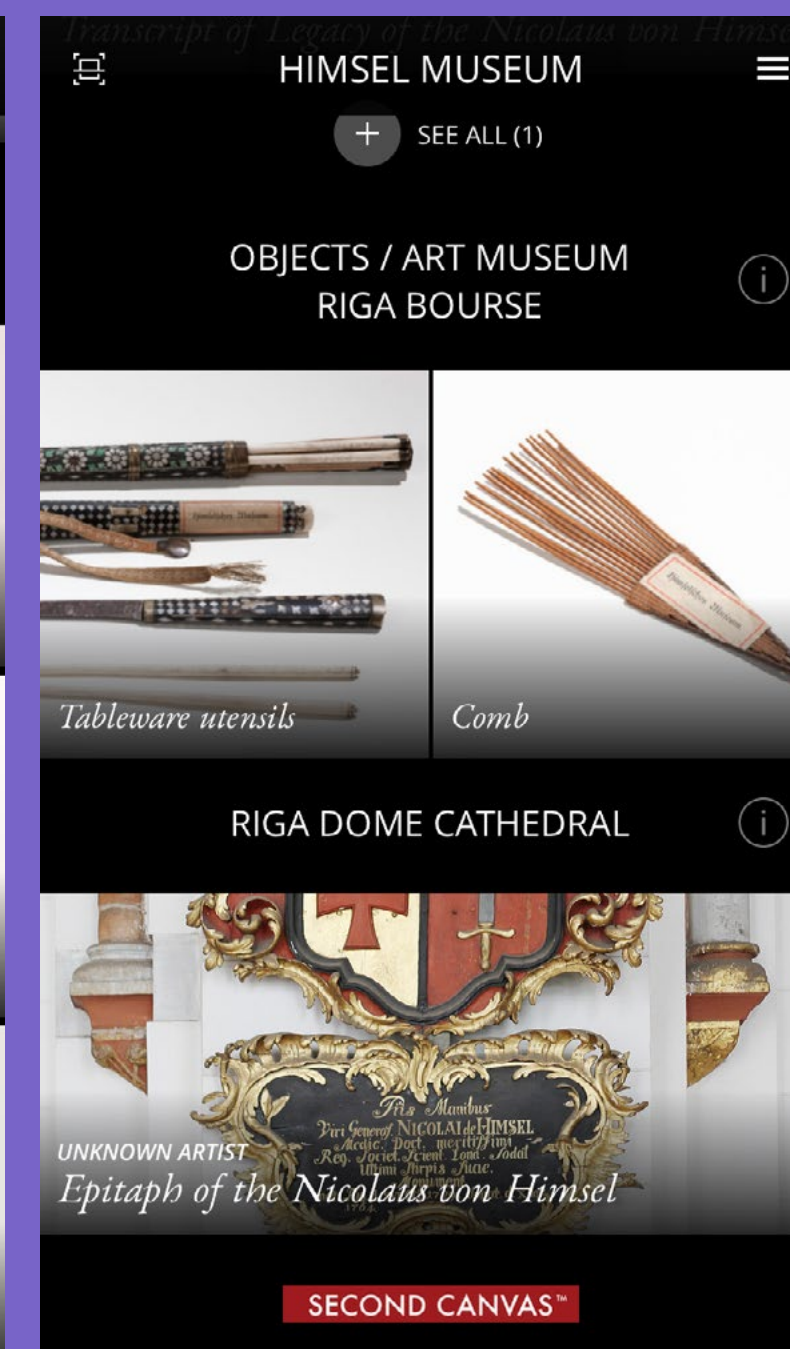
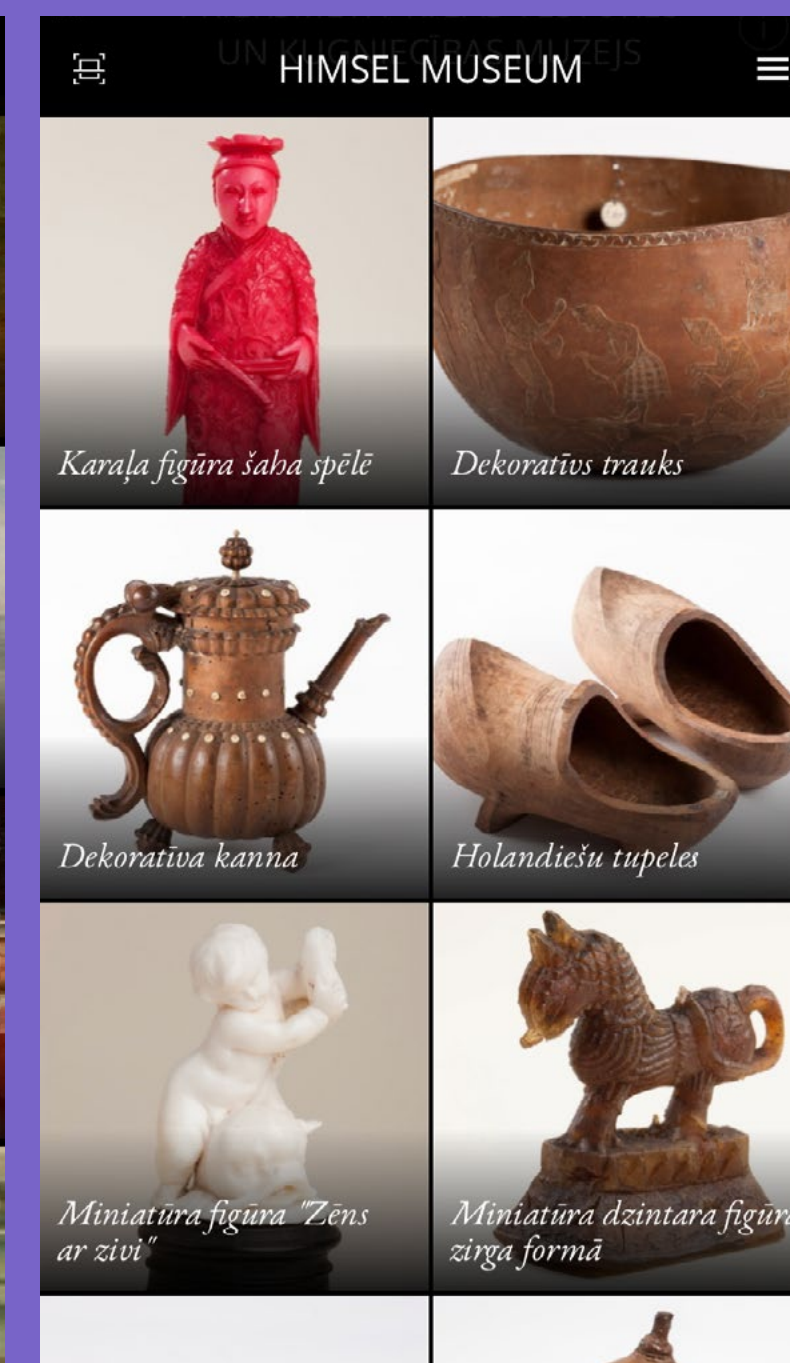
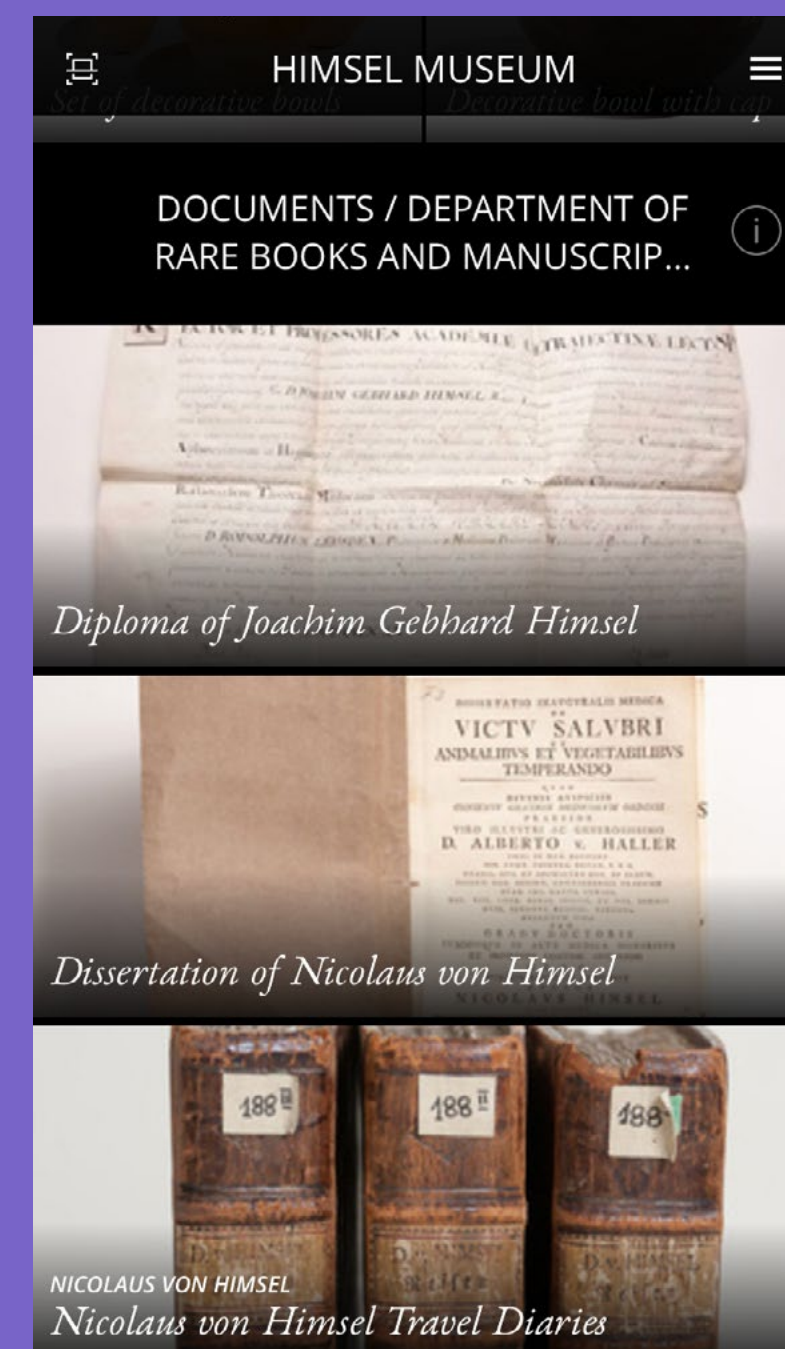
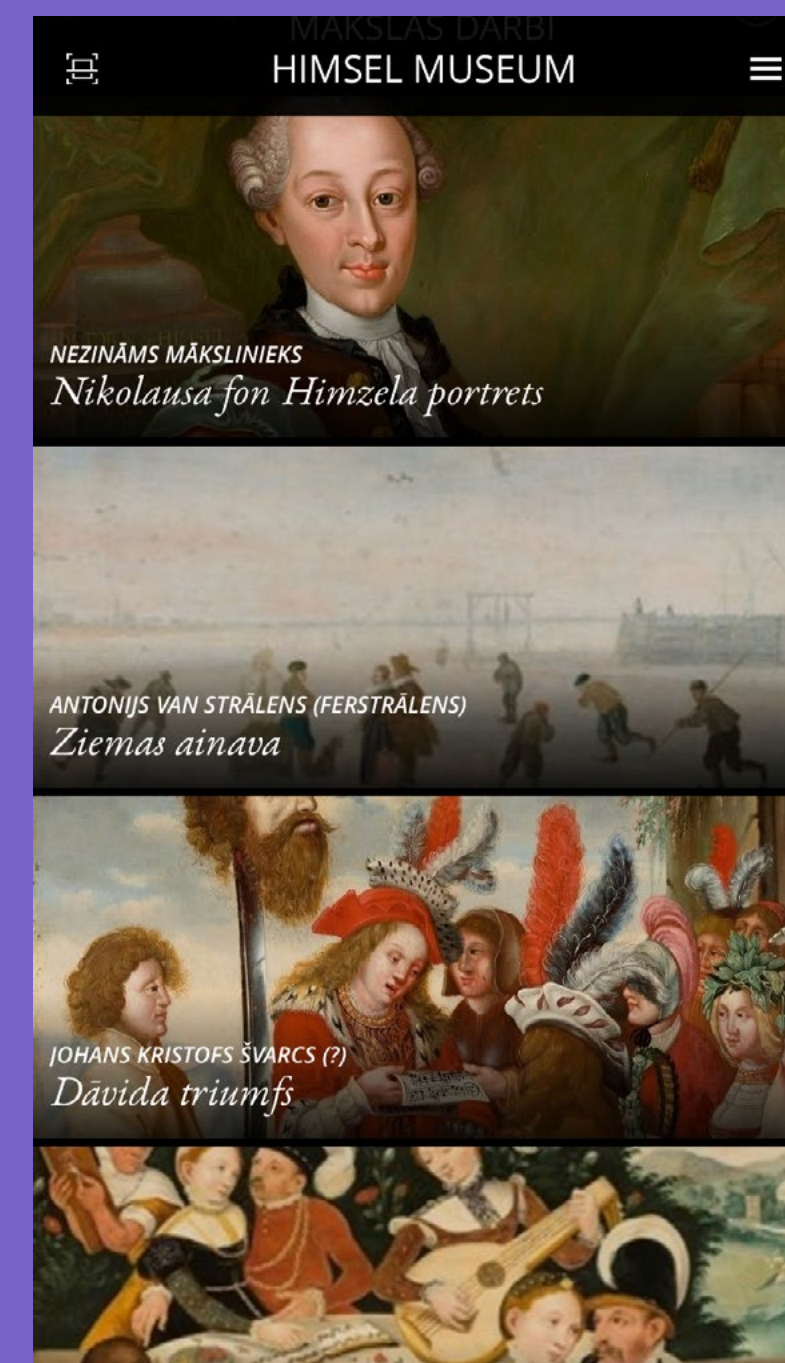


- App Description
- App Content
- App Details

Priemusi pirmaujančios Europoje skaitmeninimo įmonės *The Mad Pixel Factory* kvietimą (*open call*), idėjų kalvė *Creative Museum* tapo vienu iš projekto partnerių, suteikusių įmonei prieigą prie Latvijos muziejų kolekcijų, kad galėtų jas suskaitmeninti didele raiška mainais už galimybę nemokamai sukurti konkrečios kolekcijos tinklalapį ir mobiliąją programėlę.

Taip sukurta programėlė *Second Canvas Himsel Museum*, kuri pagrįstai reklamuojama kaip priemonė šešiams muziejaus šedevrams tyrinėti itin didele raiška. Kartu programėlės muzeologinė koncepcija ir techninis sprendimas daro ją tokią novatorišką ir ypatingą: bendradarbiaujančiais projekto partneriais tapo praktiškai visos Rygoje išsibarsčiusių istorinio Himselio muziejaus kolekcijų ir dokumentinius įrodymus saugančios atminties institucijos: Rygos istorijos ir laivininkystės muziejus, Latvijos nacionalinis meno muziejus (Meno muziejus Rygos birža), LU akademinė biblioteka, Latvijos valstybinis istorijos archyvas ir kt.

Ši programėlė suteikė galimybę skaitmenine forma apibendrinti pirmojo viešo muziejaus Baltijos šalyse – Himselio muziejaus – išsklaidytą kolekciją ir dokumentinę medžiagą, taip pažymint artėjantį jo 250 metų jubiliejų 2023-aisiais.



Tam tikra prasme programėlė *Himself Museum* atgaivino Apšvietos epochos universalaus muziejaus idėją, pagal kurią muziejus yra žinių įgijimo mechanizmas, kuriam būdingas holistinis pasaulio suvokimas. Muziejų, kuriame komplektuojami vietinių ir egzotinių kultūrų eksponatai, suskirstyti į gamtos (*naturalia*), mokslo (*scientifica*) ir meno (*artificialia*) kategorijas, ir pateikti pasaulio kaip vientisos visumos vaizdą. Tai būdas siekti geriausių rezultatų, vadovaujantis muziejų filosofijos pagrindiniais principais ir kartu sumaniai sutelkiant išteklius.

Panašiai kaip CREMA pavyzdys, kuris, vykdant bendradarbiavimo projektą, sukurtas su tinklalapių kūrimo įrankiu, *Second Canvas Himself Museum* eksperimentinis projektas leido sukurti novatorišką tinklalapį su programėle bendroje skaitmeninėje platformoje, atstovaujant seniausio Baltijos šalių muziejaus kolekcijoms kartu su Vakarų Europos muziejais. Metodologiniu požiūriu abu pavyzdžiai parodo galimus būdus, kaip bendradarbiaujant su organizacijomis partnerėmis, įsitraukiant į tarptautinius projektus, sukurti funkcionalius tinklalapius ir aukštos kokybės galutinius skaitmeninius produktus.

Muziejai Latvijoje daugelį metų skyrė fonduose esančių eksponatų tyrinėjimui, skaitmeninimui ir aprašymui, keldami informaciją į Nacionalinį muziejų jungtinį katalogą⁴ – profesionalams ir tyrėjams skirtą svetainę.

Kita vertus, jei muziejus nori pasiekti auditorijas individualiai ir gauti grįžtamąjį ryšį iš įvairių profilių vartotojų, sprendimą gali pasiūlyti kuris nors iš tinklalapio kūrimo įrankių arba platformų. Matomi ir išbandyti tinklalapių kūrimo įrankiai:

<https://www.wix.com>

<https://www.squarespace.com>

<https://shorthand.com>

4. <https://www.nmkk.lv>



WHAT IS A JOINT CATALOGUE?

☒ Objects ☐ Museums ☐ Exhibitions

☐ Search in the file's content

SEARCH

[Advanced search](#)

Browse by: [object type](#) [museums](#) [museum groups](#) [collections](#) [collection groups](#)

Items in the
Museum
Holdings

6 607 034

Items in
JCNHM

1 872 544 (28.34%)



[Lietiskie priekšmeti](#)



Ota. JVMM 42854
JVMM 42854

[more](#)



[Rakstiskie priekšmeti](#)

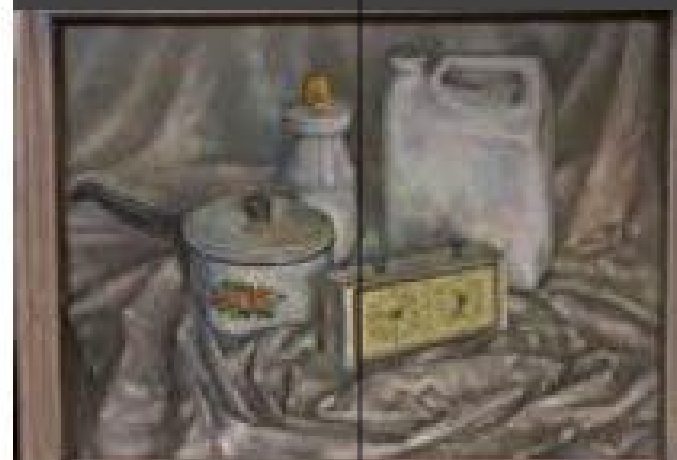


Personu dokumenti
GVMM 23413

[more](#)

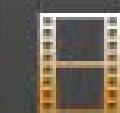


[Tēlojošie priekšmeti](#)



Glezna. JVMM 43109
JVMM 43109

[more](#)



[Audio-vizuālie un IT
priekšmeti](#)



Fotogrāfija
GVMM 23395/3

[more](#)



[Dabas priekšmeti](#)



Jūras krauklis
Phalacrocorax carbo
LDM 919/1

[more](#)



[Museums in the map](#)



[Send a card](#)



[My selections](#)



[View exhibitions](#)



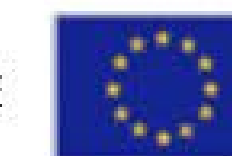
Kultūras informācijas
sistēmu centrs

© Kultūras informācijas sistēmu centrs



ĒROPAR REĢIONĀLĀS
ATTĪSTĪBAS FONDS

IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ



ĒROPAR SAVIENĪBA



www

3.

Virtualioji realybė (VR)

Pasaulinė naujų technologijų rinkos plėtros dinamika leidžia nujauti, kad artimiausioje ateityje tokios įtraukiojo interneto (*immersive web*) technologijos kaip virtualioji realybė (VR) ir papildytoji realybė (AR), kurios ištrina ribą tarp realaus ir skaitmeninio pasaulio, bus nebe egzotika, o kasdienybė. Tikėtina, kad be VR mes tiesiog nebegalėsime dirbti savo darbo, panašiai kaip dėl Covid-19 primesto darbo iš namų sąlygomis negalėjome atlikti darbų be šiuo metu jau beveik kiekvienam prieinamo asmeninio kompiuterio, telefono arba planšetės su interneto ryšiu. Socializacija, pramogos, mokymasis ir bendra kūryba netolimoje ateityje bus įtraukiojo interneto ekosistemos dalis.

Į Latvijos muziejus VR ateina palengva. Laimi tos muziejų organizacijos, kurios nedideliuose bandomuosiuose projektuose sparčiai įsisavina naujas technologijas, dalyvauja kuriant VR (AR) produktus, ir taip net prisideda prie šių naujų technologijų vystymo, kol jos dar netapo visuotinai prieinamos, bei nustato savo suverenias žaidimo taisykles.

Laikai, kai VR plėtrą daugiausia lėmė žaidimų ir pramogų industrijos turtingųjų vartotojų pageidavimai, keičiasi ir pereina prie darbo, mokymų ir socializacijos organizavimo VR ekosistemoje. Sparčiai tobulėjant naujosioms komunikacijų technologijoms, auga patikimo ir rimto mokomojo turinio paklausa.

Tokį plėtros scenarijų atspindi vienos didžiausių interneto komunikacinių technologijų plėtotojų feisbuko pranešimas 2021 m. pabaigoje apie korporacijos prekės ženklo keitimą į *Meta*. Programinė *Metaverse* yra pristatoma kaip 3D aplinka, t. y. VR technologija pagrįsta viešoji erdvė daiktų internete (*internet of things*), kurioje galima bendrauti, mokytis ir dirbti⁵.

Muziejų misija yra išsaugoti ir perteikti žmonijos kultūrinį ir istorinį paveldą, ir ne tik nauda, bet ir profesinė etika motyvuoja naudotis įtraukiosiomis technologijomis ir net prisidėti jas kuriant. Muziejai su visame pasaulyje jiems būdingu aukštu pasitikėjimo lygiu visuomenėje, kylančiu iš pagrindinio profesijos postulato dirbti bendram labui, yra ideali vieta dalyvauti kuriant įtraukią, į konfliktų sprendimą ir į žmoniškumą orientuotą VR ekosistemą.

5. <https://about.facebook.com/meta>

Gerosios praktikos pavyzdžiai ir VR naudojimo Latvijos muziejuose metodika:

- Techninės istorijos tyrinėjimo pavyzdys –

Alūksnės siauruko stoties ekspozicijos VR elementai (2018);

- Konfliktų istorijos pavyzdys –

Lipkės bunkerio VR kūrimo I ir II etapai (2019–2022).

Alūksnės siauruko stotis su integruotu VR elementu

Alūksnės siauruko stoties
ekspozicija (turinio koncepcijos
autorė – Ineta Zelčia
Symansonė (Ineta Zelča
Sīmansone), dizainas – H2E).

2019 m. ji gavo du pagrindinius
SEGD Global Design Awards
apdovanojimus – *2019 Global
Design Awards/Honor* ir
pagrindinį konkurso prizą
Best of Show. Ekspozicija
nominuota ir prestižiniam
2021 metų Europos muziejų
apdovanojimui, kurio laureatai
bus paskelbti 2022 m. gegužę.

Didžiausia renovuoto buvusio
Alūksnės siauruko stoties daiktų
sandėlio nauda visuomenei
yra teritorijos regeneracija:
kokybiški restauravimo darbai,
sutvarkyta gretima lauko erdvė
ir inovatyvi ekspografija.
Ekspozicija sukurta remiantis
trimis turinio dimensijomis:

lokalioja, techninė ir europinė.
Kiekviena dimensija savaip
pateikia pasakojimą. Techninė –
geležinkelio dimensija – plėtojama
tiek per fizinius geležinkelio
istorijos eksponatus, tiek per į
ekspoziciją integruotą VR patirtį,
kuri lankytoji leidžia įsijausti į
lokomotyvo mašinisto vaidmenį ir
susipažinti su jo valdymo pultu.

Tokio pobūdžio VR patirtis,
priskiriama žaidimų ir pramogų
kategorijai, neįkyriu edukaciniu
turiniu įtraukia auditoriją į
interaktyvų mokymosi procesą
ir papildo fizinės ekspozicijos
įspūdį realioje erdvėje. Alūksnės
siauruko stoties ekspozicija
yra viena pirmųjų VR patirčių
Latvijos muziejuose, todėl ji ypač
vertinga metodologijos kūrimo
ir taikymo patirties vertinimo
prasme. Pirmosios išvados, kurias
patvirtina ne tik tarptautinis
pripažinimas, bet ir naujoji

kultūros objekto lankymo statistika
bei atsiliepimai, akivaizdžiai
patvirtina naujųjų technologijų
naudą muziejų ekspozicijoms.

Ypač svarbu, kad toks inovatyvus
VR įrankis pirmą kartą į muziejaus
ekspoziciją integruotas ne Rygoje.
Tai patvirtina gebėjimą diegti
inovacijas, nepriklausomai nuo
vietos. Labai svarbi yra bendra
kūryba su srities specialistais,
kurie naujas technologijas
nori ištestuoti bandomuosiuose
projektuose ir papildyti savo
kūrybinio darbo portfelį vertingu
įrašu. Toliau pateikiamas puikus
tokios bendra kūryba pagrįstos
metodologijos pavyzdys.



VR Lipkės bunkeris

2019 m. rugsėjį Rygos tarptautiniame kino festivalyje (*RIGA IFF*) vyko hakatonas (idėjų maratonas) *Riga IFF goes VR Magnetic Latvia Hackaton*, kuriame Žanio Lipkės memorialas dalyvavo kaip vienas iš užduočių pateikėjų hakatono komandoms. Iš dviejų komandų, kurios priėmė iššūkį dirbti su memorialo pateikta nelengva holokausto Latvijoje tema Antrojo pasaulinio karo metais, *Delfi Campus* apdovanojimą laimėjo jungtinė Liepojos, Valmieros ir Rygos aukštųjų mokyklų studentų komanda. Prototipas pasiūlė VR patirtį, kur vartotojas, užsidėjęs 3D akinius ir būdamas konkrečioje geto pastato patalpoje, chronologine seka galėjo sekti svarbiausius įvykius Rygos gete 1941 m. lapkričio–gruodžio mėnesiais, kai per dvi akcijas nužudyta 25 tūkst. Latvijos žydų.

Tęsdamas tai, ką pradėjo hakatone, Žanio Lipkės memorialas, vykdydamas VKKF remiamą projektą, pradėjo bendradarbiauti su laimėjusia studentų komanda (Ieva Vyksne (Ieva Vīksne), Lyga Vēlinia (Līga Vēliņa), Kasparu Levaldu (Kaspars Lēvalds), Lauriu Taube (Lauris Taube)), siekdamas pritaikyti prototipą po malkine Kypsaloje įrengtame istoriniame Žanio Lipkės bunkeryje, kuriame buvo slepiami persekiojami žydai. Memorialo muziejininkė-pedagogė Maija Meijerė-Uošā (Maija Meiere-Oša) ir kuratorius, idėjų kalvės *Creative Museum* antrasis steigėjas Raivis Symansonas (Raivis Sīmansons) parengė turinio koncepciją, pagal kurią studentų komanda per 12 mėnesių sukūrė virtualią patirtį *Lipkės bunkeris*. Tai pasakojimas apie paslaptį, kurią vokiečių okupacijos metais saugo aštuonmetis berniukas

Zigis, žinomiausių Latvijos žmonių gelbėtojų – Žanio Lipkės ir jo žmonos Johanos (Johanna Lipke) (daugiau nei 50 išgelbėtų asmenų) – jauniausias sūnus.

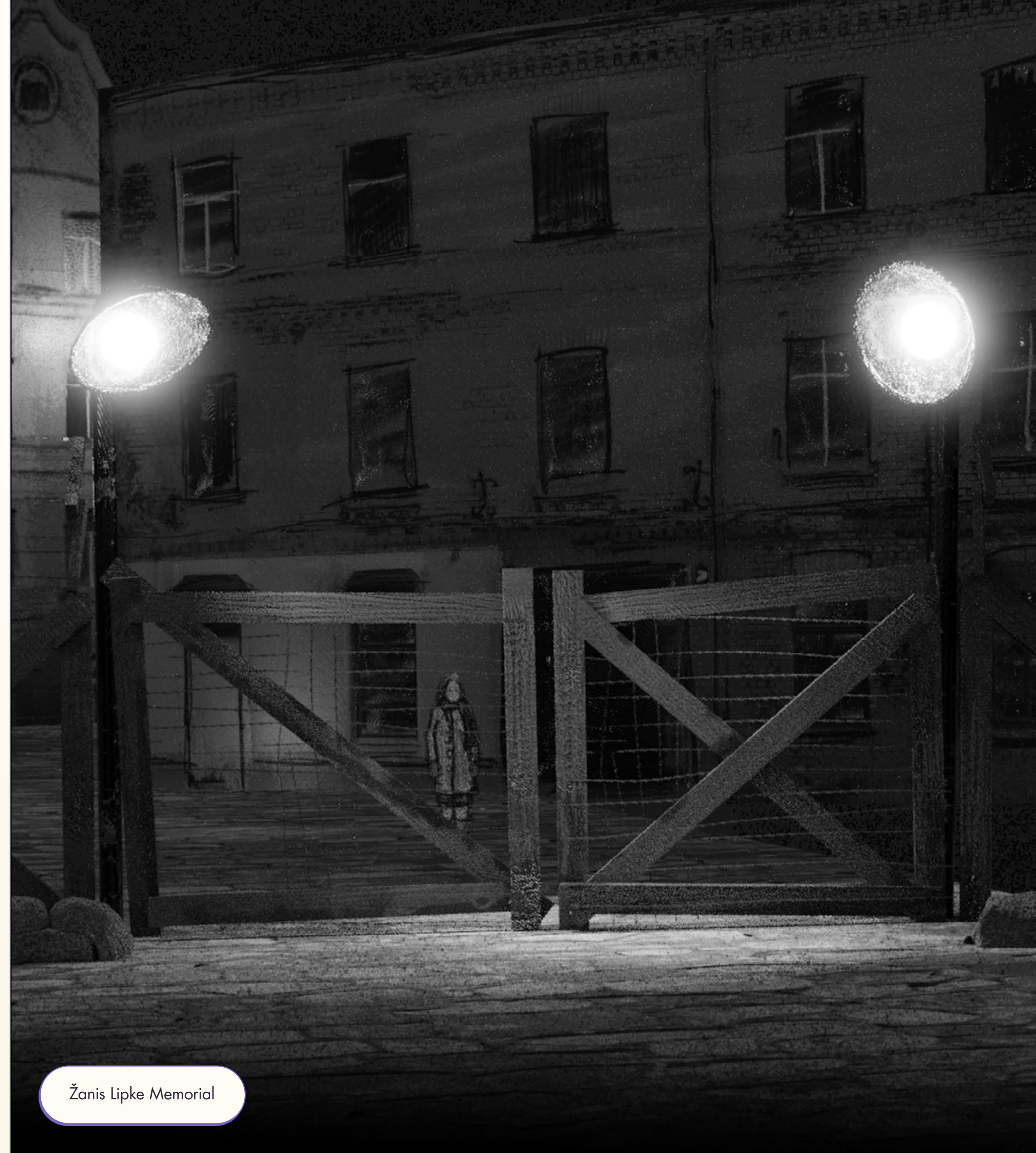


LIPKES BUNKURS

2020 m. lapkritį su naujai įsigyta *Oculus Quest* akinių įranga *Lipkės bunkerio* VR pirmoji versija pristatyta jaunimo tikslinei grupei ir VR patirties technologijų ekspertams. Teigiami atsiliepimai, be kita ko, ir *Riga IFF* hakatono rengėjų, paskatino memorialą toliau vystyti šį projektą. Memorialas susisiekė su Mineapolyje (JAV) įsikūrusios bendrovės *Fallon Worldwide* kūrybiniu technologu Koriu Makleodu (Cory McLeod) ir pakvietė jį dalyvauti tolesnėje šio projekto plėtroje. Latvių kilmės amerikietis Koris savo kūrybinėje biografijoje iki tol jau buvo padaręs keletą su nesena Latvijos istorija susijusių naujųjų technologijų darbų: roko grupės *Pērkons* VR dokumentinį filmą ir Rygos geto muziejaus tinklalapį su 6 animuotais pasakojimais, taip pat pasakojimą apie tai, kaip Žanis Lipkė iš Rygos geto išgelbėjo tris žydus.

2021 m. gegužę *Fallon Worldwide* reklamos agentūra nusprendė priimti pasiūlymą ir bendradarbiauti su Žanio Lipkės memorialu labdaros projekte. *Lipkės bunkerio* VR antrąją versiją planuojama pristatyti 2022 m. kovą.

Naujųjų medių menininkų komanda iš Latvijos, Lipkės muziejaus specialistai ir *Fallon* šiuo metu kuria prezentacijos prototipą, kuris bus parodytas VR turinio kūrimo ekspertams ir holokausto švietimo įstaigoms. Tolesniame projekto plėtros scenarijuje numatyta *Lipkės bunkerio* VR pristatyti *Meta* (buvusiai feisbuko korporacijai), kuriančiai *Oculus Quest* 3D akinių technologiją, ir *Oculus* parduotuvei, kur *Lipkės bunkerio* VR patirtis ateityje galėtų būti pasiūlyta pasaulinei VR produktų rinkai. Idealiu atveju *Lipkės bunkerio* VR patirtis bus prieinama kiekvienam *Oculus Quest* 3D akinių savininkui *Oculus* parduotuvės programėlėje net neišeinant iš namų.



Žanis Lipke Memorial



Žanis Lipke Memorial



Žanis Lipke Memorial

2021 m. rugsėjį kasmetiniame *RIGA IFF* vyko *Lipkės bunkerio* VR darbo proceso (I ir II etapai) prezentacija srities ekspertams. Ne mažiau nei pats šios rimtos konfliktų istorijai skirtos VR patirties edukacinis turinys, yra svarbi ir jo kūrimo metodologija. Nuo užduoties pateikimo hakatono dalyviams, tęsiant darbą su jo laureatais projekto I etape, iki prototipo testavimo su tiksline auditorija (16–22 metų jaunuoliai) ir dabartinio II etapo darbo proceso su jau savo srityje pripažintu partneriu iš JAV.

Apibendrinant galima pasakyti, kad pirmajame projekto etape daugiausia dėmesio buvo skiriama Kypsalos bunkerio erdvės ir pasakojimo 3D kūrimui iš aštuonmečio berniuko Zigio perspektyvos, o į projekto antrąjį etapą numatyta įtraukti papildomų pasakojimų apie žmones, kuriems Žanis Lipkė padėjo išvengti žūties nacių okupacijos metais. Papildžius šį pasakojimą siekiama sukurti daugiaperspektyvinę, nelinejinę, interaktyvią patirtį, atspindinčią Lipkės pastangas individualiu pilietiniu nepaklusnumu daryti įtaką holokausto eigai Rygoje.

Antrajame VR etape kuriamas pasakojimas apie vieną šeimą iš Berlyno, kurią Žaniui pavyksta išgelbėti iš Mežaparko koncentracijos stovyklos – Hanną ir Sofiją Šternas (motiną ir dukrą). Šternai (motina, dukra ir sūnus) deportuoti iš Berlyno į Rygą 1942 metais. Tik motinai su dukra pavyko pabėgti iš minėtos koncentracijos stovyklos per vieną sudėtingiausių Lipkės surengtų gelbėjimo operacijų. Izraelyje gyvenančios Sofijos Šternos dukra Ilana taip pat dalyvavo tyrinėjant istorinę medžiagą ir darant garso įrašus projektui. Tokiu būdu *Lipkės bunkerio* VR projektas įgijo trečiąjį bendradarbiavimo partnerį ir jo tarptautinė aprėptis išsiplėtė.

Numatoma, kad bus dar daug *Lipkės bunkerio* VR bandomojo projekto patobulintų versijų, o įgyta patirtis atvers kelią VR meistriškai pritaikyti ne tik paties Žanio Lipkės memorialo ekspozicijoje, bet ir kituose Latvijos muziejuose. Tuo tarpu gerosios praktikos metodologija, skirta naujų technologijų įsisavinimui ir diegimui – nuo hakatono iki galutinio produkto – gali palengvinti kiekvieno muziejaus komunikacinį darbą, kuris yra orientuotas į dalyvavimą ir savo unikalios vietos bei istorijos kūrimą VR ekosistemoje.

Svarbu, kad būtent Tarptautinės muziejų tarybos (ICOM) kasmetinės „Tarptautinės muziejų dienos 2021“ plakatas⁶ per Covid-19 krizę tapo naujųjų technologijų ir jų atnešamų pokyčių į muziejų profesinę kasdienybę pranašu. Patinka mums tai ar ne, virtualioji erdvė ir skaitmeninė bendra kūryba vis atkakliau veržiasi į muziejų kasdienybę.

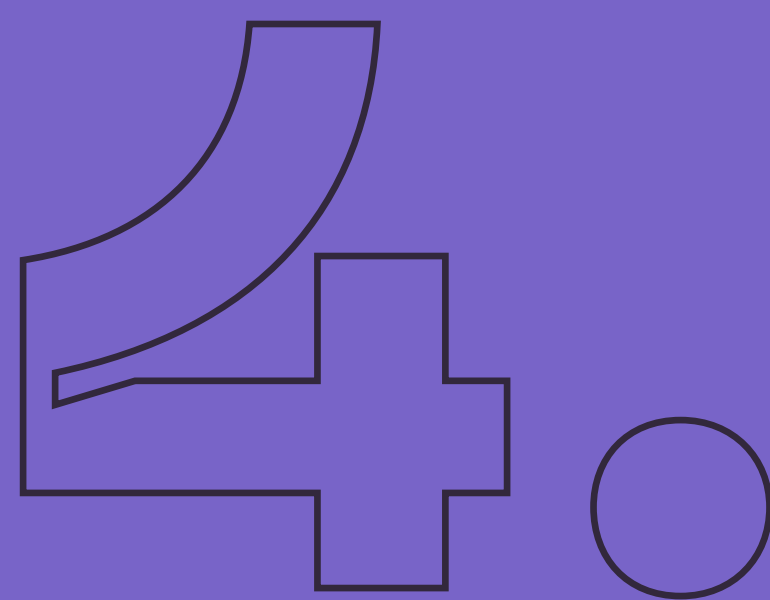
6. <https://twitter.com/IcomOfficial/status/1339166849410461696>

ICOM international
council
of museums

18
may
2021

**« The Future of Museums :
Recover and Recreate »**

INTERNATIONAL MUSEUM DAY



Hakatonas

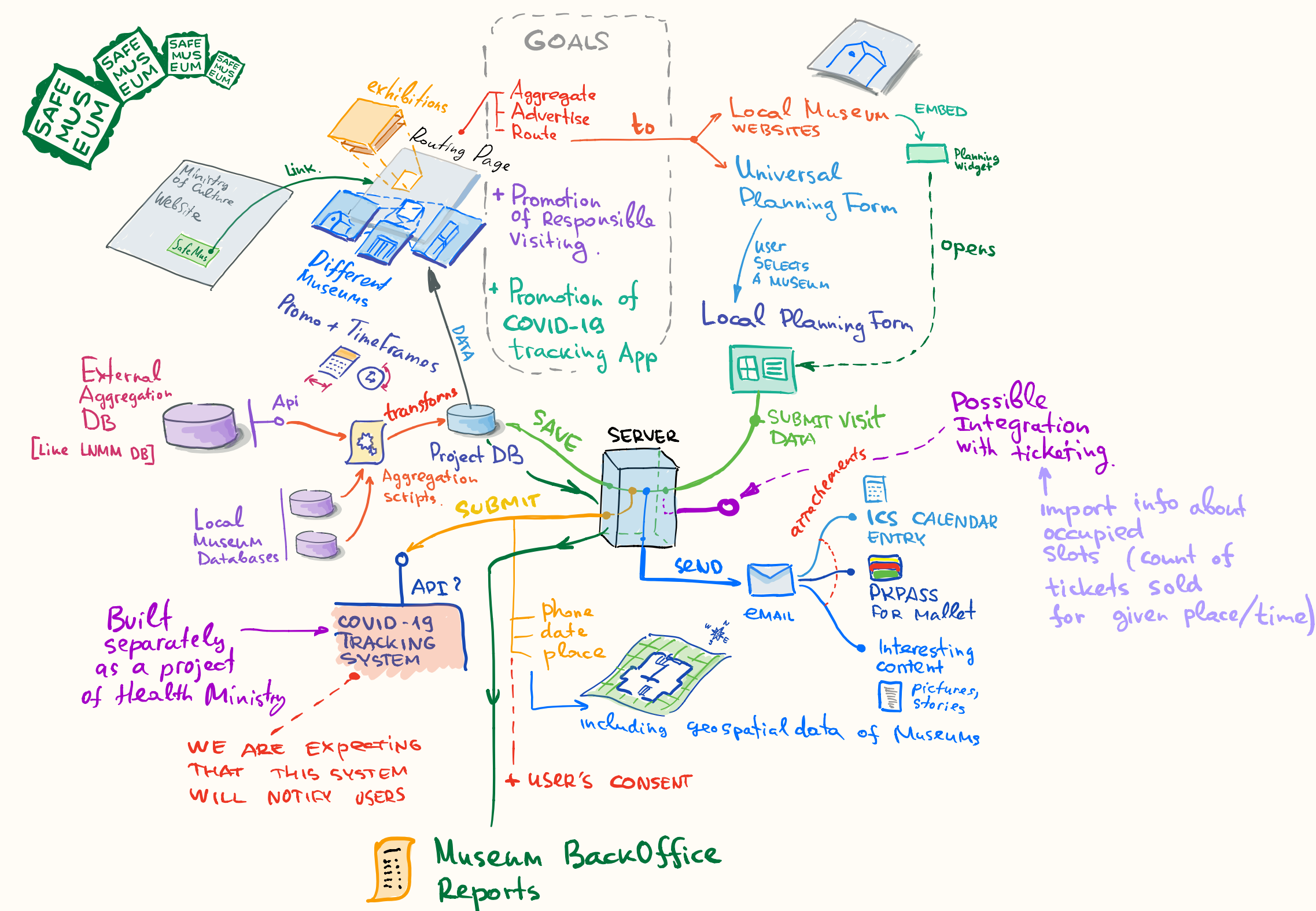
Hakatonas (idėjų maratonas) tapo pripažintu kolektyviniu problemų sprendimo būdu – laboratorija, kurioje intensyviai bendrai kuriant per trumpą laiką gimsta prototipai, galintys padėti pagerinti visuomenės gyvenimą. Tuo metu, kai dėl pasaulinės Covid-19 pandemijos fizinis bendros kūrybos procesas buvo uždraustas, internetiniai hakatonai tapo bendros kūrybos alternatyva.

Skaitmeninė bendra kūryba idėjų maratone atnešė apčiuopiamų rezultatų gerinant Latvijos muziejų sektoriaus funkcionalumą. Šios priemonės aprašymas pagrįstas *Creative Museum* komandos patirtimi, įgyta 2020 m. tarptautiniame hakatone, kuris buvo skirtas Covid-19 sukeltai kultūros krizei nugalėti. Pavyzdyje parodyta skaitmeninės muziejaus lankymo planavimo priemonės (bilietų įsigijimas ir kt.) idėjos gimimo ir įgyvendinimo (2020–2021) genezė.

Vertinant metodologiniu požiūriu, kuriant pirmiau aprašyto *Lipkės bunkerio* VR audiogidą, bendros kūrybos elementas fizinėje ir skaitmeninėje aplinkoje dar tebebuvo pusiau toks, pusiau kitoks, o dalyvavimas 2020 m. vykusiame hakatone – *HackCreative: An Industry Transformed*⁷ – jau iš pat pradžių galėjo būti tik skaitmeninis, nes jis vyko gegužės 1–3 d., kai susibūrimai buvo griežtai ribojami.

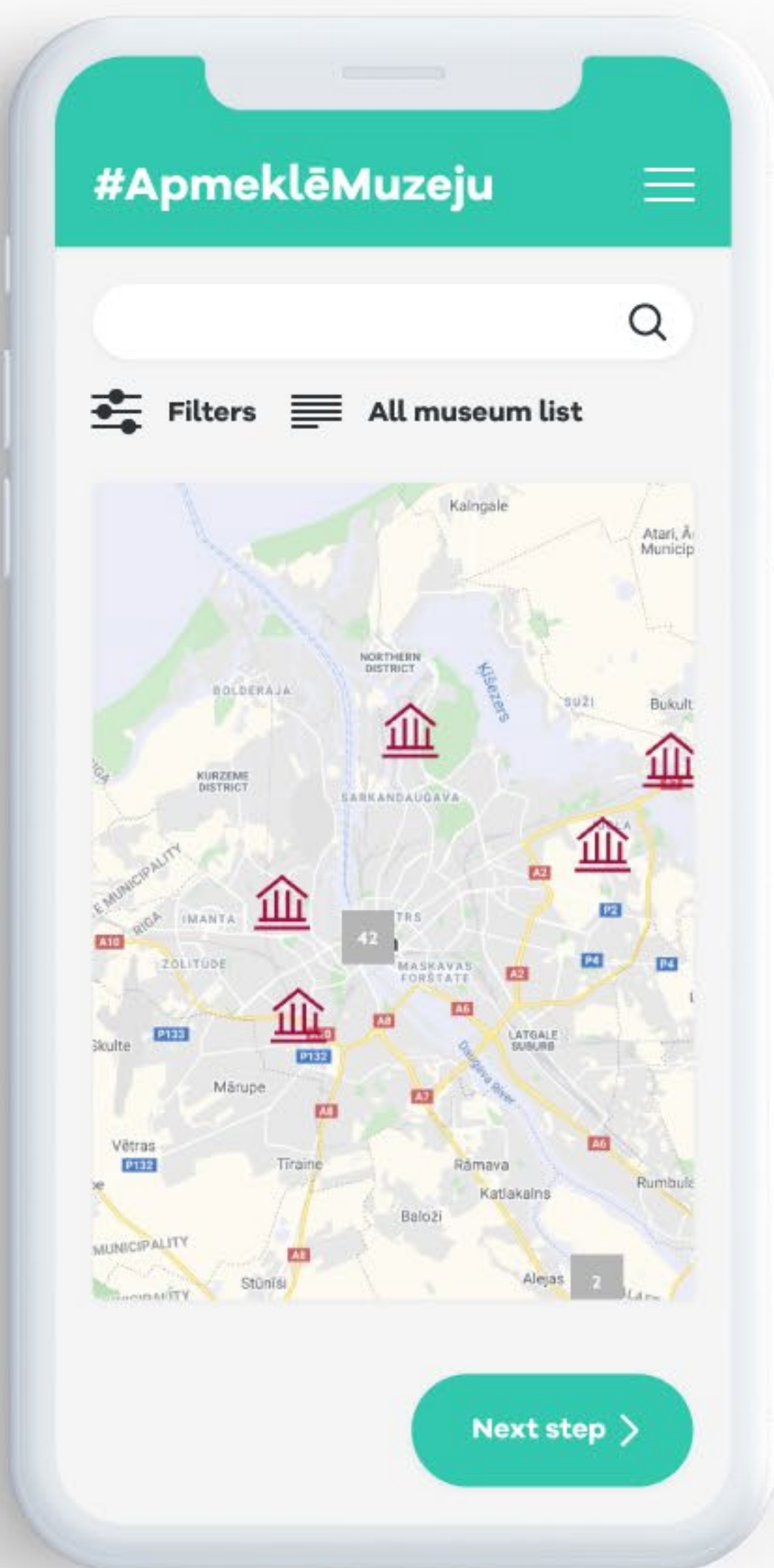
Kuratorės Lygos Lindenbaumos (Līga Lindenbauma) vadovaujama *Creative Museum* komanda šiame tarptautiniame hakatone per 48 valandas sukūrė muziejų lankymo planavimo programėlės pasiūlymą, kuri, naudojant duomenis iš centralizuoto kultūros duomenų portalo⁸, galėtų apskaičiuoti optimalų lankytojų srautą kiekviename muziejuje ir pasiūlyti vizito laiką bei galimybę bilietus įsigyti internetu, taip laikantis šalyje nustatytų saugumo reikalavimų.

Informal Data Flow / Goals / Interactions

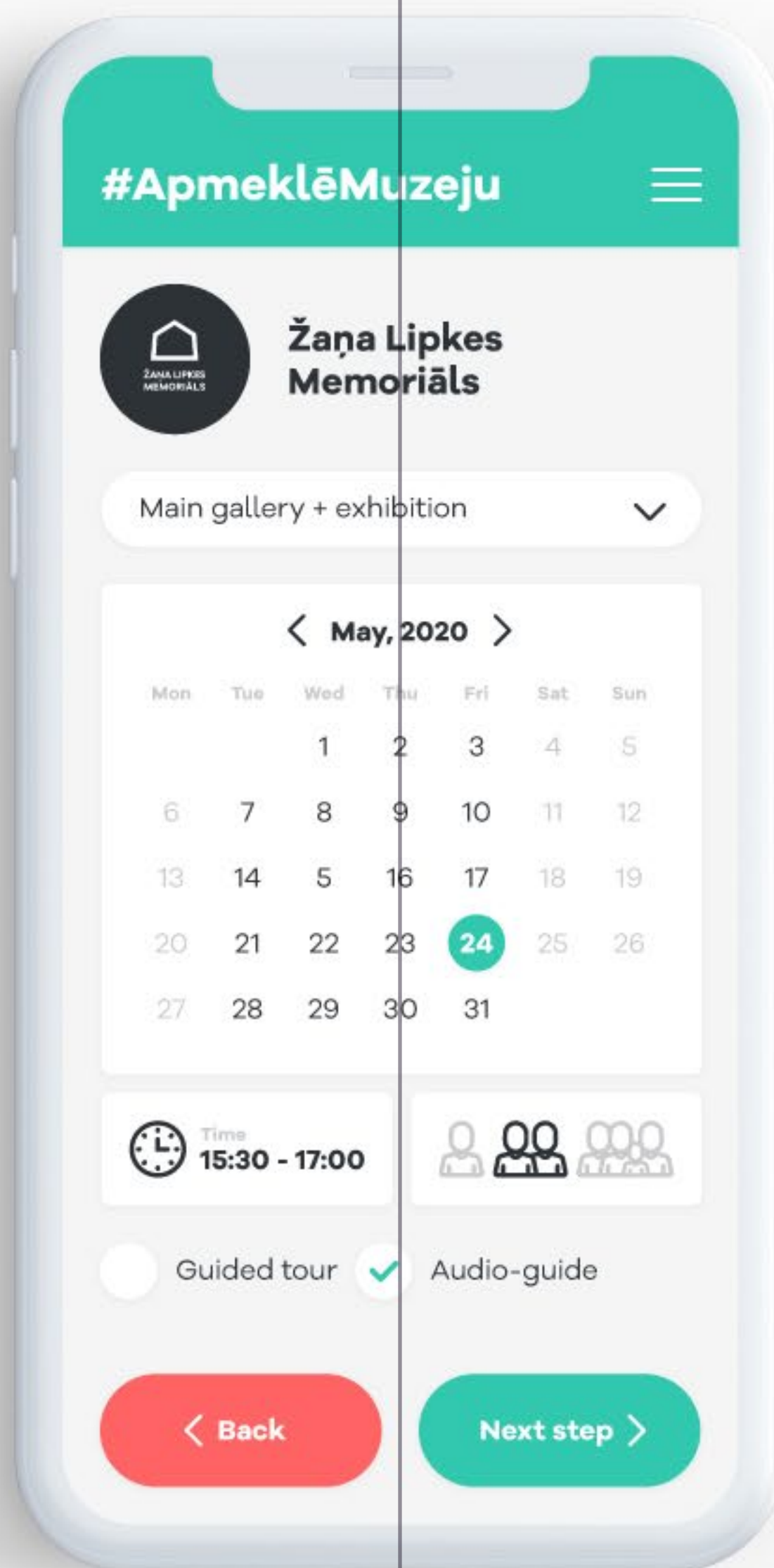


7. <http://www.creativemuseum.lv/en/news/diary/-visitmuseum-hackcreative>

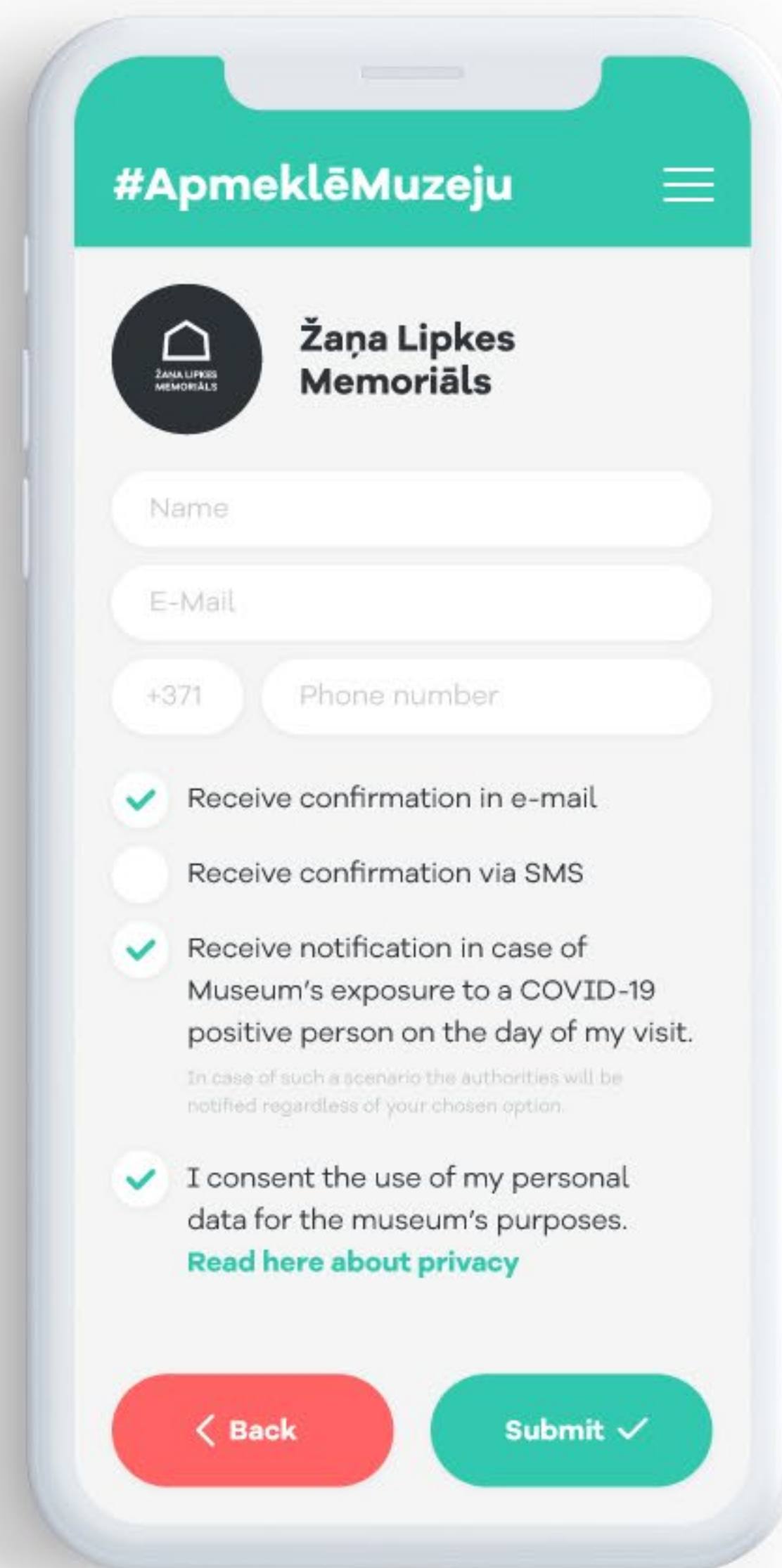
8. <https://kulturasdati.lv/en>



Step 1



Step 2



Step 3



LEKCIJU
TIEŠRAIDE



Visit Žanis Lipke Memorial

Main gallery + exhibition



24.05.

Date



3

Number of visitors



15:30

Start time



17:00

End time

Extra services



Guided tour



Audio-guide

LV EN RU DE



Name

E-Mail

+371

Phone number



Receive confirmation in e-mail



Receive confirmation via SMS



Receive notification in case of Museum's exposure to a COVID-19 positive person on the day of my visit.

In case of such a scenario the authorities will be notified regardless of your chosen option.



I consent the use of my personal data for the museum's purposes.

[Read here about privacy](#)

Submit application

OPENING HOURS:

MON.	—
TUE.	12 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
WED.	12 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
THU.	12 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
FRI.	12 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
SAT.	10 ⁰⁰ -16 ⁰⁰
SUN.	—

BOOK YOUR TOUR

ENTRANCE FOR DONATIONS

EXHIBITION "IN THE CLOSET. WE ALL HAVE SOMETHING TO HIDE"

From October 15 till May 31 The exhibition "In The Closet. We all have something to hide" by the Russian artist Daniil Vyatkin. In his art he explores the dark and clandestine side of human psyche, his own painful traumas and furtive shame.

Nors buvo didelė tarptautinė konkurencija, ši idėja laimėjo antrą vietą. Čia labai pravertė Žanio Lipkės memorialo viešųjų erdvių planas, aiškiai įrodantis, kad net specialiai muziejaus reikmėms suprojektuoti modernūs pastatai nėra idealūs, norint laikytis atstumo reikalavimų, kad lankytojai galėtų jaustis visiškai saugūs.

Individualūs muziejų lankymo laikai vis dar neįgyvendinta idėja. Jai reikia didesnių investicijų ir koordinavimo platesniame kultūros sektoriuje. „Apčiuopiamas“ hakatono rezultatas yra galimybė nusipirkti bilietus į muziejus internetu⁹, kuriai Kultūros ministerija (nedidelio pirkimų konkurso tvarka) skyrė reikiamų lėšų. Galimybė internetu įsigyti bilietus į muziejų yra pirmasis mažas žingsnis užsibrėžta kryptimi, tačiau tai nėra e. Latvijos masto sprendimas. Laikas parodys, ar teks iš naujo svarstyti idėją dėl muziejų, bibliotekų ir archyvų individualių lankymo laikų rezervavimo su e. sprendimo pagalba. Kai kurie maži ir vidutinio dydžio muziejai Latvijoje apsilankyti pas juos siūlo tik iš anksto individualiai rezervavus. Susisieikimo priemonės yra telefonas ir elektroninis paštas. Net keli didieji Rygos muziejai, pavyzdžiui, Paulo Stradinio medicinos istorijos muziejus, nustatė išankstinės registracijos tokiu šiuolaikinių technologinių galimybių nebeatitinkančiu susisieikimo būdu reikalavimą.

9. <https://mobilly.lv>

Buvo malonu, bet ir šiek tiek neramu matyti, kaip 2020 metų pabaigoje savaitgaliais prie muziejų kasų nusidriekdavo eilės norinčiųjų pamatyti kai kurias tuo metu Rygoje veikusias parodas. Šią problemą lengvai išspręstų individualiai rezervuojamas lankymo laikas. Veiksmingiausias būdas teikti tokią pasaugą būtų bendra programėlė internete¹⁰.

10. <https://bookla.com/en/client#categories>



Tinklalaide

Per 2020 m. rudens–žiemos sezoną *Creative Museum*, bendradarbiaudamas su LNB įrašų studija, įgyvendino 5 tinklalaidžių ciklą „Keičiant muziejaus sąvoką“.

CREATIVE
MUSEUM

PODKĀSTU SĒRIJA



MUZEOLÓGISKAS
SARUNAS PAR
AKTUĀLO

Kitaip nei paprastas garso įrašas, kurį galima būtų įkelti į socialines medijas, tinklalaidėi būdingas tam tikras formatas ir regularumas. Profesionaliai parengta tinklalaidė, kaip ir radijo laida, pradžioje turi specialiai jai sukurtą garso takelį, pageidaujamą grafinį apipavidalinimą, su kuriuo ji yra pateikiama viešojoje erdvėje, taip pat turi savo transliavimo kanalą arba platformą. Tinklalaidės įrašas tik retais atvejais transliuojamas neredaguotas nuo pirmos iki paskutinės įrašo minutės. Todėl pageidautina, kad įrašas būtų vėliau apdorojamas, o tai gali atlikti tiek įrašų studijos profesionalas, tiek atitinkamas kompiuterines programas išmanantis muziejaus specialistas. Jei muziejus nuspręstų sistemingai dirbti šioje medijoje, vertėtų apsvarstyti galimybę kelti atsakingo komunikacijos specialisto kvalifikaciją, įgyti tinklalaidžių kūrimo įgūdžių, panašiai kaip šiuo metu egzistuojantis pagrindinis reikalavimas, norint eiti šias pareigas, yra muziejaus profilio administravimo socialiniuose tinkluose įgūdžiai.

Čia vėl reikia sugrįžti prie skaitmeninių platformų temos, nes tik didieji transliuotojai gali sau leisti sukurti ir prižiūrėti unikalią skaitmeninę garso platformą. Tinklalaidė „Keičiant muziejaus sąvoką“ įkelta didžiausioje pasaulyje muzikos ir garso platformoje *SoundCloud*¹¹, siūlančioje nesudėtingą turinio administravimo įrankį, kurį gali perprasti praktiškai kiekvienas, kasdien dirbantis su kompiuteriu. Muziejus turi mokėti nedidelį mėnesinį abonementinį mokestį.

11. <https://soundcloud.com>

Kalbant apie turinį, ši tinklalaidžių serija buvo skirta dabartiniams muziejų sektoriaus iššūkiams Covid-19 sukeltos krizės akivaizdoje. Pasikvietus į studiją ekspertų, diskutuota apie skaitmeninę transformaciją fondo, tyrimų, parodų rengimo, muziejinės pedagogikos, vadybos ir kitas muziejaus veiklos sritis. Rengdamas tokio pobūdžio įrašą moderatorius turi kruopščiai pasiruošti, turėti interviu ėmimo įgūdžių. Tuo metu, kai dėl pablogėjusios epidemiologinės situacijos muziejai ir kitos kultūros įstaigos buvo (arba vėl laikinai bus) uždarytos ir reikalavimas dirbti nuotoliniu būdu taps aktualus, net namų sąlygomis, naudojant įvairias internetinių susitikimų programas, sukurta reguliari tinklalaidė kartą kitą gali išlaisvinti muziejų nuo būtinybės turinį skelbti tikrai raštu.

Garsas yra pirminė, tiesioginė komunikavimo forma, kuri iki šiol muziejų komunikacinėje veikloje naudota nepakankamai. Tinklalaidės ne tik gali sėkmingai pajvairinti muziejų pasiūlą e. aplinkoje, jų vis labiau reikės kaip turinio komunikavimo formos, turint galvoje senstančią Europos visuomenę.



Kūrybos erdvė (*makerspace*)*

*Bendros kūrybos erdvė yra bendruomenės valdoma patalpa, kurioje žmonės susitinka, bendrauja, bendradarbiauja, dalijasi ir socializuojasi, remdamiesi bendrais interesais technologijų, naujųjų medijų, skaitmeninio ir hibridinio meno, mokslo, inovacijų ir įvairių kūrybiškumo pasireiškimo formų srityse.

Atsižvelgiant į muziejų, kaip ne pelno siekiančių organizacijų, statusą ir tradicinę jų finansavimo tvarką, inovacijų diegimo metodologija juose visada bus susijusi su bendra kūryba. Tik nedidelė dalis išteklių turinčių muziejų kaip užsakovai gali samdyti gerai apmokamus sričių ekspertus darbams atlikti. Novatoriškumas į muziejus dažniausiai patenka kitokiu būdu. Arba suinteresuotoji šalis ateina su pasiūlymu sukurti naują kultūros produktą ar paslaugą, naudodamasi muziejaus ištekliais, arba abi šalys susitaria įgyvendinti kokį nors bendrą kūrybinį projektą.

Šiuo metu populiarią bendros kūrybos erdvių muziejuose idėją galima laikyti muziejų laboratorijos tradicijos, žinomos nuo muziejų atsiradimo pradžios, atgimimu. Bendra kūryba kaip muziejų pedagogikos metodas kyla iš muziejų prieinamumo filosofijos, kuri tampa vis labiau pastebima muziejų kasdienybėje.

Bendra kūryba gali būti įvairių formų. Iki Covid-19 krizės bendra kūryba dažniausiai buvo suprantama kaip mentoriui prižiūrint koordinuojamas bendradarbiavimas fizinėje erdvėje, daugiausia naudojant analogiškus darbo įrankius. Baigiantis antriesiems pandemijos metams, skaitmeninė bendra kūryba pagrįstai pripažįstama ne mažiau vertinga, kaip rodo kai kurie čia aprašyti pavyzdžiai.

Populiari bendros kūrybos forma – idėjų konkursas. Siūlomas pavyzdys yra paimtas iš idėjų kalvės *Creative Museum* parengto leidinio Europos muziejų organizacijų tinklui NEMO 2018 m. „*Museums and Creative Industries. Case Studies from Across Europe*“.

Eilinį gerosios praktikos pavyzdį kaimiškuose Baltijos regiono muziejuose, puikų bendros kūrybos pavyzdį parodė naujai atidarytas Estijos nacionalinis muziejus Tartu, kuris savo suvenyrų krautuvelei norėjo sukurti etnografinių kolekcijų įkvėptą suvenyrų liniją, susijusią su paroda *Food We Cook* („Maistas, kurį gaminame“), kuri jau nuo 2016 m. buvo muziejaus nuolatinės ekspozicijos dalis. Siekiant tikslo pasirinkta skelbti viešą konkursą, kurio metu buvo renkama geriausia kolekcijose įsišaknijusios istorinės medžiagos (tradicinio patiekalo) novatoriška kulinarinė ir dizaino interpretacija.





Muziejus savo idėją apibūdina šitaip:

“

2018 m. vasarą buvo surengtas maisto suvenyrų konkursas, skirtas identifikuoti ir populiarinti tradicinių patiekalų receptus, šiuolaikiškai interpretuojant juos pristatyti ir taip padėti jauniesiems verslininkams reklamuoti savo produktus. Iš viso konkursui pateiktos 28 produktų idėjos, o jų autoriai sulaukė atsiliepimų apie jų gastrominę kokybę, dizainą ir naujųjų produktų ryšį su maisto paveldu. Nugalėję produktai yra parduodami muziejaus parduotuvėje ir turi teisę naudoti Estijos nacionalinio muziejaus prekės ženklą produktų rinkodarai.

”

<https://www.ne-mo.org>

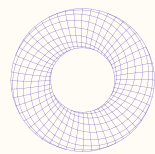
Naujai sukurti suvenyrų linijos produktai ne tik gražiai atrodo ir yra skanūs, jie pasakoja kokią nors konkrečią istoriją apie vietovės identitetą, regioninį savitumą, etnografiją ir tradicinę virtuvę. Sukurti bendradarbiaujant patyrusiems ir jauniems kūrybininkams, jie stiprina bendruomeninius ryšius ir kūrybinių industrijų įsitraukimą į muziejaus veiklą. Naudos gavėjai yra ir galutiniai vartotojai – tiek muziejaus lankytojai, kurių gyvenimą pagerina naujai sukurtos prekės ir paslaugos, tiek ir ekonomika apskritai, kurių sušildo didelė pridėtinė vertė ir visuomenės gerovė.

A wireframe globe graphic is centered behind the text. It consists of a grid of lines forming a sphere, with a vertical line passing through its center.

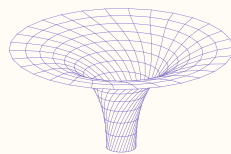
Regioninis muziejus 2025

Tendencijos

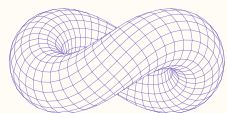
Universalaus recepto nėra. Yra tendencijų, kuriomis sekdamas muziejus regione gali įkūnyti tai, kas yra geriausia posakyje „Galvok globaliai, veik lokaliai“.



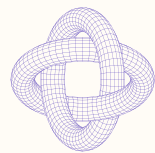
Trišalio bendradarbiavimo principo laikymasis: muziejus, kūrybinių profesijų atstovai ir aprūpinimas technologijomis (turinys, forma ir technologijos).



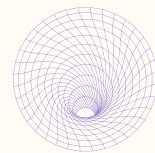
Skaitmeninė strategija – gairės *Muziejui 2025*.



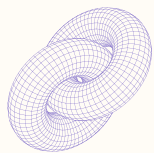
Bendra fizinė ir skaitmeninė kūryba.



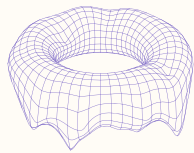
Tvarus valdymas – išteklių sutelkimas, bendradarbiavimo ir partnerystės kūrimas.



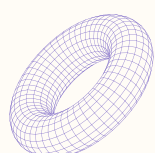
Skaitmeninės platformos – galimybė muziejui būti matomam e. aplinkoje.



Elektroninė prieiga prie fondo – būtina išankstinė sąlyga aukštos pridėtinės vertės produktams ir paslaugoms kurti.



Investicijos į žmogiškuosius išteklius – tęstinis profesinis mokymasis ir skaitmeninis raštingumas.



Atstovavimas muziejui – bendruomenės įtraukimo ir visuomeninės tarybos vaidmens stiprinimas.

Žinyną parengė

Idėjų kalvė *Creative Museum*

(direktorius, muzeologė Ineta Zelča Symansonė (Ineta Zelča Sīmansone)
ir muziejų studijų PhD Raivis Symansonas (Raivis Sīmansons))

Kalbos redaktorė

Ieva Puluikienė

Į lietuvių kalbą išvertė

Daiva Puškoriutė-Ridulienė

Grafinis dizainas

Edvards Percevs

Užsakovas

Preilių savivaldybė

Šį leidinį iš dalies finansavo Europos Sąjunga. Už jo turinį atsako tik Preilių savivaldybė ir jokiais aplinkybėmis negali būti laikoma, kad šis leidinys atspindi Europos Sąjungos poziciją.

Apie projektą „ENI-LLB-1-244 „Istorinio ir kultūrinio tarpvalstybinio paveldo populiarinimas, pasitelkiant muziejų naujoves“ / *Museum 2020*“. Projekto tikslas yra sukurti tarpvalstybinio bendradarbiavimo platformą ir sudaryti sąlygas užtikrinti kuo didesnę turistų ir lankytojų susidomėjimą kultūriniu ir istoriniu paveldu Latvijos ir Lietuvos pasienio teritorijoje. Projekto partneriai – Preilių savivaldybė (LV), Panevėžio kraštotyros muziejus (LT). Europos Sąjungos valstybės narės nusprendė sujungti savo žinias, išteklius ir ateitį. Kartu jos sukūrė stabilumo, demokratijos ir tvaraus vystymosi zoną, išsaugodamos kultūrinę įvairovę, toleranciją ir gerbdamos asmeninę laisvę. Europos Sąjunga įsipareigoja pasidalyti savo pasiekimais ir vertybėmis su šalimis ir tautomis už jos ribų.



Preiliai, 2022

ISBN: 978-9934-9077-1-5

©

Preilių savivaldybė,
Creative Museum,
Edvards Percevs