

Ar muziejus *in situ* lygu muziejus *on line*?

Rimvydas Laužikas

Vilniaus universiteto Komunikacijos fakulteto

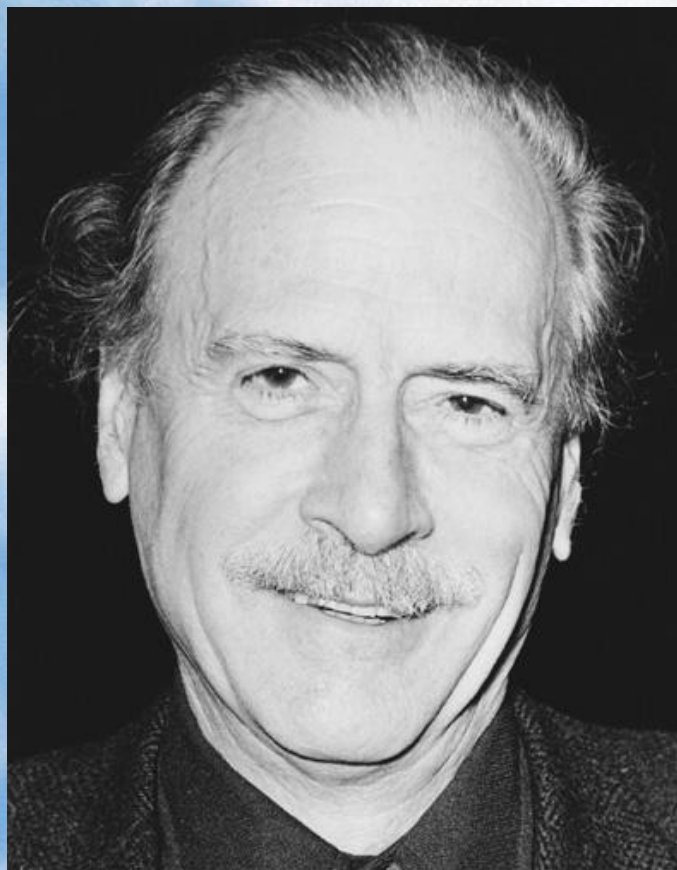
Muzeologijos katedra

rimvydas.lauzikas@kf.vu.lt

Muziejaus apibrėžimas: kaip suvokiame?

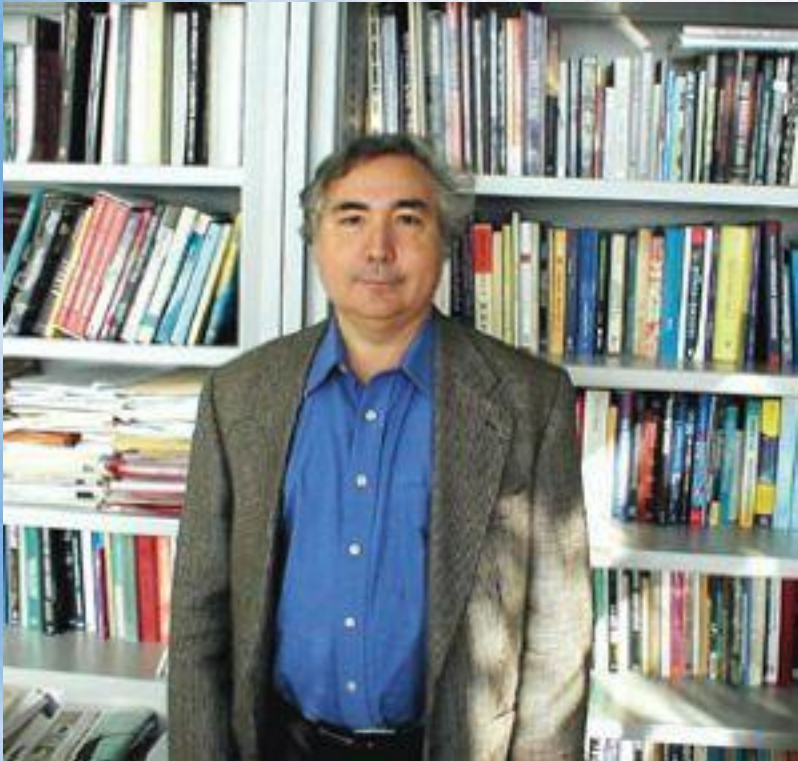
- F. Waidacher: kaupia, išsaugo ir tiria paveldą su tikslu jį toliau naudoti kultūroje
- Muziejaus pagrindinis tikslas yra komunikacija; kitos veiklos padeda siekti šio tikslo.
- M. McLuhan: muziejus *in situ* ir muziejus *on line* – dvi skirtingos medijos (informacijos perdavimo kanalai, priemonės).

M. McLuhan



- ...naujų medijų atsiradimas istorijoje nepanaikino senų medijų. Kaip kinas nepanaikino teatro, o televizija – kino.....

Manuel Castells



- “Tapatumo galia”
- Šių laikų pasaulyje didesnes perspektyvas turi institucijos, galinčios prisidėti prie tapatumo kūrimo....

Joseph Pine ir James Gilmore



- “Potyrio ekonomika”
- Šiandien žmogus perka ne automobilį, kompaktinę plokštelę ar knygą, bet malonumą jį vairuoti, klausytis ar skaityti.

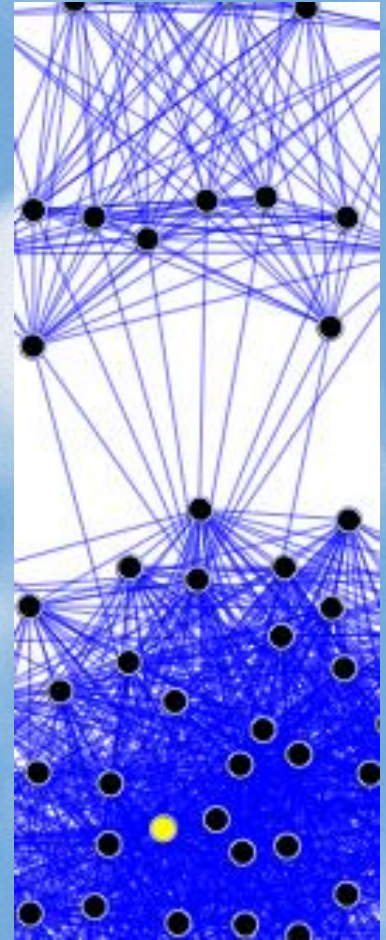
Skaitmeninių technologijų plėtra ir tinklaveikos visuomenės formavimasis sukūrė didesnį muziejų *in situ* poreikį nei buvo anksčiau.

Šių laikų turistai, užuot keliavę ką nors pamatyti „pirmą kartą“, keliauja didelį atstumą vien tam, kad pamatytų „tikrą objektą“, jam jau puikiai pažįstamą iš fotografijų ar filmuotos medžiagos.

..., bet ...

IKT ir “šiuolaikiškumo” dimensijos

- Technologinis pjūvis: daugiaterpės, tinklinės technologijos, kaip priemonė.
- **Socialinis pjūvis: naujosios IKT, kaip visuomenę pakeitęs veiksnys.**
- Muziejai – viešojo sektoriaus [paslaugų?] erdvė (finansuojama iš LT ar ES biudžeto) – tarnavimas visuomenei.



Dabarties [tinklaveikos] visuomenė paveldo komunikacijos požiūriu

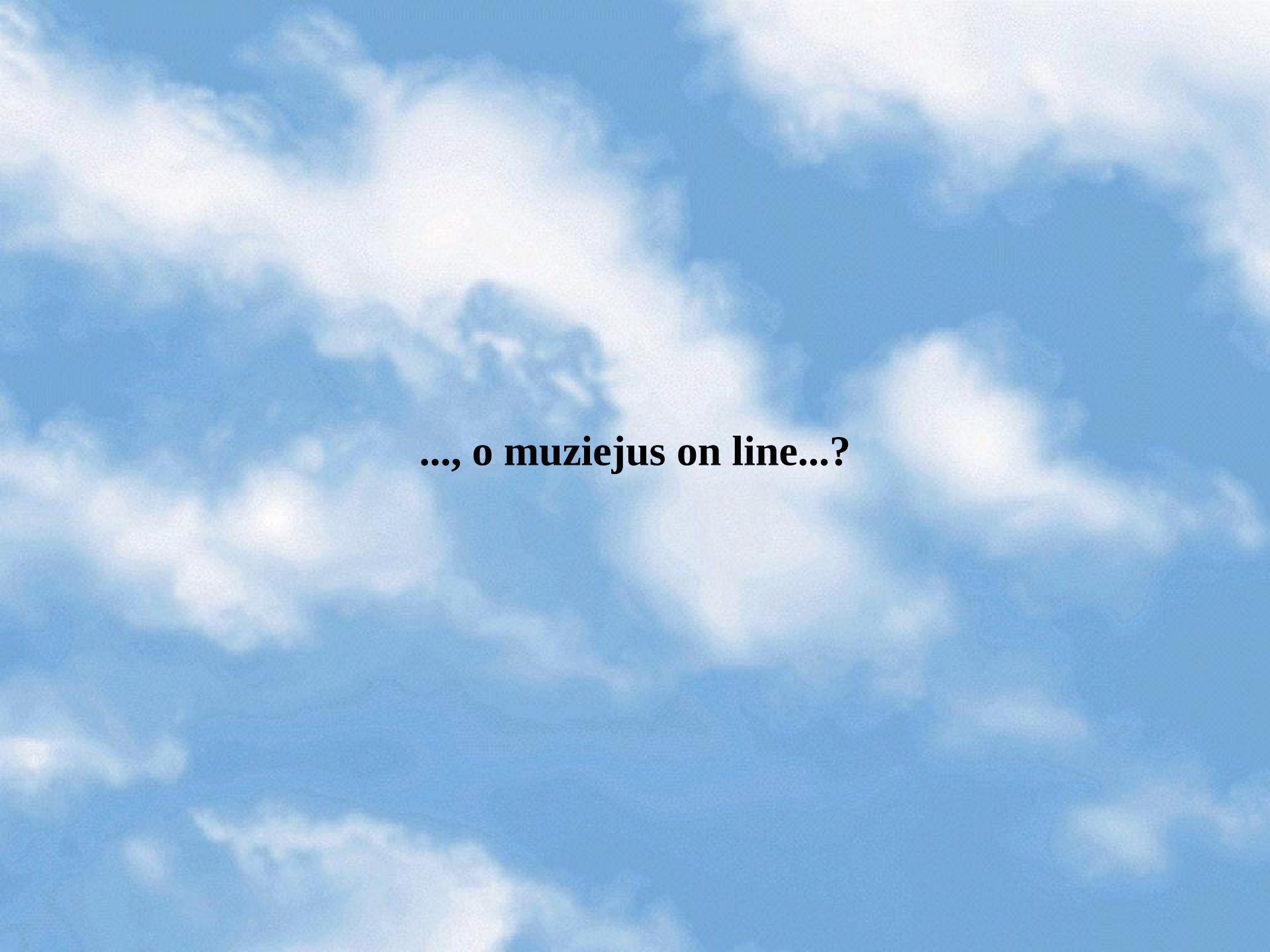
- Skaitmeninės medijos pakeitė visuomenės komunikacinius įgūdžius:
 - “asmeninio pasirinkimo karta” [individualizmas]
 - “nuolatinė kaita” [kaip interneto tinklalapyje]
 - “daugiaterpiškumas” [5 pojūčiai]
 - “interaktyvumas” [ir aš galiu keisti]
 - “dalyvavimas” [aktyvus santykis su tikrove]
 - “atvirumas” [internete viskas “vieša”]
 - “siekinimas patirti” [potyrio ekonomika]
- Pasikeitė “išgyvenimui” būtinos kompetencijos: reikia kritinio mąstymo, kūrybiškumo, informacinio raštingumo, mokymosi visą gyvenimą, pilietinio tapatumo.....
- Grėsmė – IKT “sudievinimas” (modernumas nebūtinai yra lygu kompiuterizavimui): šiuolaikinės kompetencijos gali būti ugdomos įvairiais metodais ir priemonėmis, o kompiuteris – tik viena jų.

“Tinklo karta”

- 1993 m. straipsnis „Generation Y“. In „Advertising Age“.
- 2008 m. Peter Cheese, „Netting the Net Generation“.
- Don Tapscott - amerikiečiai, gimę 1977-1997 metais.
- Gimė ir augo aplinkoje, kur personalinis kompiuteris dar nebuvo įprastinė namų interjero detalė, tačiau ši detalė jų namuose atsirado pakankamai anksti, tinklo kartai dar neįžengus ar žengiant į paauglystę.
- Lietuvoje – karta, gimusi kokiais 1995-2005 metais.
- Tinklo kartą nuo prieš ją buvusios kartos skiria bedugnė. Tai du skirtingi pasauliai.
- Industrinės visuomenės apsišvietusio žmogaus idealas buvo „vaikščiojanti enciklopedija“, tinklaveikoje – vaikščiojantis Google

Muziejus ir visuomenė: kaip bendraujame?

- Kuratorių epocha: muziejus žino ko reikia visuomenei ir parodys jai tai, ką reikia.
- Visuomenės poreikių tyrimo epocha: muziejus atliks visuomenės poreikių tyrimą ir parodys tai, ko visuomenei reikia.
- Dalyvavimo epocha: visuomenė [inter]aktyviai dalyvauja muziejaus produktų kūrime.

A background image of a bright blue sky filled with soft, white, fluffy clouds. The clouds are scattered across the frame, with some appearing more prominent than others. The overall tone is light and airy.

..., o muziejus on line...?

...tai jau visai kita medija....

Virtuali erdvė		
Mokslas	VIRTUALI REALYBĖ	Menas
Realus pasaulis		

Laia Pujol. Archaeology, museums and virtual reality, 2004

Prieiga internetu:

<www.uoc.edu/humfil/articles/eng/pujol0304/pujol0304.pdf>.

Skaitmeninės technologijos, kaip medijos

- Medijų savybės:
- Radijo – garsas perduodamas dideliu atstumu
- Televizijos – vaizdas
- Skaitmeninių technologijų – daugiaterpiškumas, interaktyvumas, semantiškumas
-
- Nėra gerų medijų, kaip ir nėra blogų medijų, yra tik NETINKAMAI naudojamos medijos.....
- Muziejus online iš esmės išplečia tikrojo muziejaus galimybes....

Second Life aplinka



- Second Life yra internetinis 3D virtualus pasaulis. <http://secondlife.com/>
- Gali būti naudojamas objektų pristatymui, tyrimams, institucijoms, parodoms ir t.t.
- Pavyzdys:
- Welcome to the "Island of Information" - The Bayerische Staatsbibliothek in Second Life. http://www.bsb-muenchen.de/Virtual_Services_in_Second_Life.2264+M57d0acf4f16.0.html
- Frank Lloyd Wright Museum of Second Life. <http://www.secondlife.com/destination/1848>
- Second Life Louvre Museum. <http://www.youtube.com/watch?v=IX8HskHNSIc>
- ir t.t.

**...tos pačios taisyklės galioja ir IKT taikymui
muziejų ekspozicijose....**



En tus movimientos, los
huesos te acompañan

Toda actividad física requiere de un movimiento por ser
dinámico, adaptable y capaz de responder a las
necesidades del cuerpo.

El cuerpo humano está diseñado para moverse.

Por eso, el movimiento es una parte de tu vida.
Y es también la clave para mantenerla.

El movimiento es la clave para mantener la
salud y el bienestar. Y es también la clave para
mantener la vida. Y es también la clave para
mantener la vida.



**Ačiū už kantrybę
rimvydas.lauzikas@kf.vu.lt**