

Meno muziejai ir medijos

Žilvinė Gaižutytė-Filipavičienė

Straipsnyje tyrinėjama dabartinė meno muziejų ir medijų sąveika naujųjų muzeologijos paradigmų kontekste. Skaitmeninių medijų technologijoms ir internetui skverbiantis į muziejus, ėmė rasti nauji muziejininkystės ir ekspozicijų rengimo būdai ir muziejaus kaip medijos samprata. Straipsnyje nagrinėjama, kaip ir kodėl muziejai pasitelkia naująsias medijų technologijas. 9–10 dešimtmetyje įvyko svarbių Vakarų muzeologinės paradigmos pokyčių, susijusių su muziejų funkcijų sampratos kaita. Žlugus didiesiems istoriniams pasakojimams ir iškilus mažosioms istorijoms, veikiant dekolonizacijos procesams, įsivyravo muziejaus kaip atminties institucijos samprata. Straipsnyje aptariama pastarųjų dešimtmečių meno muziejų ir medijų sąveika, aiškinamasi, kaip skaitmeninės technologijos ir internetas pakeitė muziejininkystės ir ekspozicijų rengimo principus, atskleidžiamas 9–10 dešimtmetyje įvykęs esminis muzeologinės paradigmos pokytis, muziejų funkcijų sampratos kaita, paaiškinama muziejaus kaip atminties institucijos samprata. Taip pat nagrinėjami teoriniai muzeologijos šaltiniai, kuriuose įvairiais aspektais aptariami muziejų ir šiuolaikinių technologijų sąveikos klausimai, virtualaus, kiber, skaitmeninio muziejaus sampratos, meno muziejų įtinklinimo problema – kaip naujosios technologijos pasitelkiamos naujoms muziejų funkcijoms (komunikavimui, informavimui ir ugdymui) įgyvendinti. Aptariamos naujųjų skaitmeninių medijų panaudojimo praktikos pagrindiniuose Lietuvos meno muziejuose: Lietuvos dailės muziejuje ir jo padaliniuose Vilniuje, Nacionaliniame M. K. Čiurlonio dailės muziejuje ir jo padaliniuose Kaune; virtualaus Modernaus meno centro ypatumai.

Pagrindiniai žodžiai: meno muziejus, virtualus meno muziejus, tradicinės medijos, skaitmeninės medijos, komunikacija, ugdymas

Sparti XX a. pab. skaitmeninių medijų technologijų ir internetinių tinklų plėtra sudarė sąlygas rasti naujiems muziejininkystės ir ekspozicijų rengimo būdams ir patį muziejų skatino suvokti kaip mediją (Davallon 1997, MacDonald 1996, Pearce 1995). Aptariant, kaip ir kodėl muziejai pasitelkia naujųjų medijų technologijas, išskiriama keletas svarbių aplinkybių.

Pirma, 9–10 dešimtmetyje Vakarų muzeologinės paradigmos pokyčiai – posūkis nuo „objektų“ prie „idėjų“ – reiškė ir muziejų funkcijų sampratos kaitą, siekiant komunikacinių, kultūrinių ir edukacinių tikslų. Antra, svarbi aplinkybė – didžiųjų istorinių pasakojimų žlugimas ir mažųjų istorijų iškilimas, skatinamas dekolonizacijos procesų bei muziejaus kaip atminties institucijos – *atminties vietos* (Nora 1984, 1986, 1992) sampratos įsivyravimas. Muziejuose bei kitose paveldo institucijose vykstanti analoginė ir skaitmeninė atminties sintezė (atminties industrializacija), skatinama technologinės pažangos – ekonominio-informacinio imperatyvo, Bernard'o Stieglerio

teigimu, yra nevienareikšmė: „Iš čia kilo nauja vertybės ir kapitalo, kurie sudaro kolektyvinę atmintį, kaip paveldo samprata. Atmintis kaip paveldimas kapitalas tapo politiniu imperatyvu, vadinasi, ir komerciniu kapitalu“ (Stiegler 2009, p. 98).

Skaitmeninių medijų technologijų išiveržimas į muziejų, prisitaikymas ir jų siūlomų galimybių panaudojimas gali būti laikomas logiška bendro technologinio vyksmo tąsa, bet kartais vadinamas grėsme institucijos tapatumui. Muziejams persikėlus į virtualią erdvę, jie tampa tikra kultūros ir turizmo industrija. Virtualaus, skaitmeninio ar kibermuziejaus sampratas ir technologijų panaudojimo problemas įvairių šalių muzeologai ėmė tyrinėti 10-ajame dešimtmetyje. Jiems rūpėjo atsakyti į klausimus, pirmiausia, ką galima vadinti virtualiu muziejumi; kaip jis pakeis realųjį; kokias grėsmes muziejams kelia iš virtualios erdvės plūstantis (nekontroliuojamas!) vaizdų srautas; kaip panaudoti technologijas veiksmingesniams naujųjų muziejaus tikslams – komunikacijai ir edukacijai – įgyvendinti. Lietuvoje virtualaus meno muziejaus klausimai plačiau imti tyrinėti jau šiame amžiuje. Paminėtinas Danutės Mukienės straipsnis „Muziejai interneto informacijos labirintuose“ (2003), kuriame virtualus muziejus suvokiamas kaip kiekvienam muziejui privalomas skaitmeninis leidinys. „Skaitmeninis leidinys, nesvarbu, kas tai būtų – informacinė ar edukacinė svetainė, portalas, virtuali paroda ar ekspozicija – šiandien kiekvienam muziejui jau būtinybė“ (Mukienė 2003). Svarbiausios skaitmeninės leidybos problemos, autorės manymu, kad Lietuvoje dauguma muziejų kol kas neturi savų tinklalapių (1999 m. pradėtas kurti bendras Lietuvos muziejų tinklalapis www.muziejai.lt), turimi vangiai atnaujinami, nes šių įstaigų svetainės – „struktūrą, dizainą, tinklapius pagal muziejų pateiktus tekstus, iliustracijas – dažniausiai kuria ne patys muziejai, o įvairios komercinės firmos, kurios prijungia leidinius prie interneto“ ir atsiveikina su muziejininkais. Deja, pastarieji nemoka jų administruoti, naujinti ir reklamuoti. Autorė konstatuoja, kad vis dėlto Lietuvos muziejai elektroninės leidybos srityje nėra labai atsilikę nuo kitų šalies įstaigų bei organizacijų, pasidžiaugia, kad 2003 m. aštuntajame geriausių tinklalapių konkurse dalyvavo keletas Lietuvos muziejų elektroninių leidinių ir „Dailės, fotografijos, literatūros, kino ir kitų kultūros reiškinių“ elektroninių leidinių nominacijoje trimis svetainėmis, patekusiomis į geriausių dešimtuką (Mukienė 2003).

Panašiu metu pradėtas projektas *Museum On-line Catalogue* ir Lietuvos muziejų informacinės sistemos kūrimas (LIMIS), kurio tikslai aptarti muzeologijos leidiniuose (Meškelevičienė 2003). Galima paminėti informacinį šviečiamąjį leidinį *Skaitmeninimas. Lietuvos muziejai* (Skaitmeninimas... 2010). Tačiau šios veiklos vis dėlto labiau orientuotos į vidinius institucijos poreikius „sukurti ir įdiegti technologijas, standartus ir specialiąsias programines įrangas, sudarančias galimybę kaupti, valdyti, tvarkyti informaciją apie muziejų rinkinius Baltijos valstybėse ir teikti ją vartotojams <...> IT pagalba sukurti originalų, modernų ir patikimą produktą – šiuolaikišką programinę įrangą – muziejaus rinkiniams valdyti ir informacijai pateikti vidiniais tinklais ir internetu, panaudojant Lietuvos dailės muziejaus patirtį bei modernizuojant ir praplečiant

jo kompiuterizuotą rinkinių apskaitos sistemą“ (Meškelevičienė 2003). Tačiau, kaip skaitmeninės medijų technologijos galėtų būti taikomos realiame muziejuje – teikti informaciją, ugdyti ir plėsti lankytojo patirtį – kalbama iš tiesų nepakankamai (Bėkšta, Jarockienė 2009).

Komunikacijos ir edukacijos svarbą patvirtina ir kitų muzeologų tekstai. Informacinės ir komunikacinės paradigmų įsigalėjimas, Rimvydo Laužiko teigimu, „muzeologijos ir istorijos didaktikos tyrimai bei šiuolaikiniai visuomenės poreikiai yra suformavę naują, savo esme komunikacinį muziejinės veiklos tikslą. Muziejuje jau neturi būti orientuojamasi į supopuliarintos informacijos pateikimą, profesionalaus mokslo žinių perteikimą plačiai auditorijai, parodymą, „kaip buvo iš tikrųjų“. Dabarties muziejaus tikslas yra sąmoningai atrinkti, išsaugoti ir moksliskai tyrinėti realybės objektus, siekiant užtikrinti tolesnį jų panaudojimą kultūroje, o muziejinė mokslo komunikacija <...> turi būti orientuota į kryptingos, realiame gyvenime veikiančios ir asmeniui bei valstybei svarbios pasaulėžiūros ugdymą“ (Laužikas 2009, p. 6).

Aptardama muziejų darbuotojų dabarties poreikius atitinkančią kvalifikaciją, Rita Mikailienė pastebi, kad „net ir nedidelio miestelio muziejui keliami uždaviniai prisidėti prie formalaus ir neformalaus mokymo, vykdant edukacinę veiklą ir siekiant, kad muziejų teikiamos paslaugos taptų neatsiejama mokymo proceso dalimi“ (Mikailienė 2009, p. 10). Ji taip pat pabrėžia ir virtualaus muziejaus kūrimo svarbą, teigdamą, kad „ne mažiau svarbu ir pereiti prie muziejų rinkiniuose kaupiamų kultūros, meno, gamtos, mokslo ir technikos paveldo vertybių pristatymo bei populiarinimo virtualioje erdvėje. Šiuolaikiniam lankytojui būtina teikti tokias paslaugas, kurios atitiktų pasikeitusius lankytojų poreikius“ (Mikailienė 2009, p. 10).

Galima teigti, kad minėti šaltiniai liudija virtualaus muziejaus sampratos aktualumą ir kartu skatina giliau pažvelgti į muziejinės komunikacijos, edukacijos ir technologijų sąsajas. Straipsnyje nagrinėjami teoriniai muzeologijos šaltiniai, kuriuose įvairiais aspektais aptariami muziejų ir šiuolaikinių technologijų sąveikos klausimai, virtualaus, kiber, skaitmeninio muziejaus sampratos, nagrinėjama meno muziejų įtinklinimo problema – kaip naujosios technologijos pasitelkiamos naujoms muziejų funkcijoms (komunikavimui, informavimui ir ugdymui) įgyvendinti. Kartu aptiriamos naujųjų skaitmeninių medijų panaudojimo praktikos pagrindiniuose Lietuvos meno muziejuose: Lietuvos dailės muziejuje ir jo padaliniuose Vilniuje, Nacionaliniame M. K. Čiurlionio dailės muziejuje ir jo padaliniuose Kaune; virtualaus Modernaus meno centro ypatumai. Kaip ir kodėl naudojamos tradicinės senosios medijos (spauda), elektroninės analoginės (garso ir vaizdo atkūrimo) technologijos ir svarbiausia – kaip išnaudojamos šiuolaikinės skaitmeninės medijos, kurios neatsiejamos nuo internetinės tinklaveikos, meno muziejuose – rengiant ekspozicijas, edukacijoje ir viešinant muziejaus veiklą. Apibendrinama, remiantis penkerių metų meno muziejų parodų rengimo ir edukacinės veiklos stebėjimais, analizuojant šių institucijų tinklalapiuose pateikiamą medžiagą.

Meno muziejus ir atmintis

Muziejų svarba išaugo 9-ajame dešimtmetyje kilus nacionaliniams judėjimams Rytų Europos šalyse ir geležinės uždangos griūčiai. Muziejus, kaip kultūrinės atminties institucija, turėjo kurti ir tvirtinti tautų tapatumą, naujai aktualizuoti jų istorinį bei kultūrinį paveldą, permąstyti istorinę praeitį. Boriso Groyso teigimu, „moderniais laikais turi būti kuriama dirbtinė atmintis, kultūrinis archyvas ir muziejus, kurių knygoje, paveiksluose ir kituose istoriniuose dokumentuose įrašyti ir saugomi atsiminimai. Vienintelis modernios subjektyvybės kelias nusakyti save pasaulyje – renkant, sudarant ir kuriant objektų archyvą, apsaugotą nuo naikinančio laiko techninėmis konservavimo priemonėmis“ (Groys 1997, p. 100).

Tyrinėtojai (P. Nora, A. Huyssenas, A. ir J. Assmannai ir kt.) pastebi, kad žmonių santykiams su praeitimi vis labiau tarpininkauja kultūrinė atmintis. Janas Assmannas plėtoja „kultūrinės atminties“ sampratą, aprašydamas perėjimą nuo gyvo nesenos praeities prisiminimo, kuris būdingas amžininkams, vadinamos „komunikacinės atminties“ (Assmann 2010, p. 45–51), prie perduodamų vaizdinių ir pasakojimų žmoneis, neturintiems bendros patirties su atsimenamais įvykiais. Jie sukuria socialinius ryšius, tvirtina kolektyvinį tapatumą ir t. t. Polinkis tikėti istorijomis ir pasakojimais perduodamas iš kartos į kartą: „Pasakojimai sukuria ryšį tarp kartų. Pasakojimų trokšta ir modernios visuomenės, todėl šis troškimas tapo industrinės veiklos objektu“ (Stiegler 2009, p. 29). Ekonominio vystymosi šerdį, Stieglerio teigimu, sudaro kultūros industrijos ir istorijų troškulys, tačiau dabartyje šis troškimas neatsiejamas nuo triumfuojančios perdavimo industrijų raidos, kad net galima kvestionuoti patį transliavimo tvarumą. Vaizdo ir garso informacijos perdavimo ir telekomunikacijų technologijos sukuria tikėjamą istorijomis.

Panašius aspektus išryškina ir Irena Šutinienė, tyrusi Lietuvos gyventojų socialinę atmintį: „kultūrinės atminties dalis ir vaidmuo, plintant informacinėms technologijoms, vis didėja – daugelį ne tik praeities, bet ir dabarties įvykių žmonės „patiria“ per komunikacinius tarpininkus. Medijų kuriamų reprezentacijų apie praeitį kūrimo ir vartojimo procesas tampa santykinai savarankišku atminties kūrėju. Tarp realaus įvykio ir atminties įsiterpus reprezentacijoms, iš visuomenės atminties gali išnykti įvykiai, kurie buvo svarbūs daugeliui jos narių, bei įsivirtinti socialiai ar geografiškai tolimi įvykiai, svarbūs tam tikrų grupių tapatybėms ar tikslams“ (Šutinienė 2008, p. 114). Vadinasi, meno muziejus galime laikyti kultūrinės atminties komunikaciniais tarpininkais.

Muziejus greta archyvų ar bibliotekų šiandien vadinamas atminties ir kultūrinio paveldo institucija – *atminties vieta*, kurioje saugomas istorinis-kultūrinis paveldas, konkrečios visuomenės atminčiai svarbūs dokumentai ir objektai. Gintautas Mažeikis pabrėžia, kad „valstybės ir tautos, visuomenės ir bendruomenės, kolektyvo ir individo atmintis tiesiogiai priklauso nuo praeities vaizdus puoselėjančių institucijų veiklos:

muziejų, archyvų, mokyklų ir universitetų, privačių kolekcininkų ir leidėjų“ (Mažeikis 2009, p. 26). Tad meno muziejus yra tapęs vaizdinės kultūrinės atminties talpykla, saugančia ir aktyvinančia kolektyvinę atmintį.

Naujosios muziejaus paradigmos: sampratos ir paskirties kaita

XX a. 9-ajame dešimtmetyje muzeologijoje vyko svarbus paradigminis pokytis. Perėjimas „nuo objekto prie subjekto“ reiškė esminę muziejų funkcijų sampratos kaitą: muziejaus tikslas ne vien kolekcionuoti ir saugoti objektus, bet informuoti ir ugdyti visuomenę (Pearce 1986, Washburn 1984). Pagrindinis muziejaus darbas ir veikla turi būti sutelkti ne į objektus, bet į informacijos apie juos pateikimą – institucija yra informavimo priemonė (MacDonald, Alsford 1989, 1991). Tvirtinama, kad muziejuose kaupiami bei saugomi ir kultūros, meno artefaktai, ir žinija (Cannon-Brookes 1992; Hooper-Greenhill 1992). Kartais išsakomas kraštutinis požiūris, neva muziejai turi rūpintis vien žinių perdavimu, o ne objektų saugojimu (Alsford 1991). Vadinas, galima skirti objektų muzeologiją, kai muziejų funkcionavimo ir pateikimo būdas grindžiamas kolekcijos objektais, ir žinių muzeologiją, kai svarbiausia muziejuje pateikti žinias ir idėjas.

Su šiais paradigminiais poslinkiais išaugo edukacijos ir lankytojų tyrimų svarba. 7-ajame dešimtmetyje išsamius Europos meno muziejų lankytojų tyrimus atliko prancūzų sociologai P. Bourdieu, A. Darbelis, D. Schnapper (Bourdieu, Darbel, Schnapper 1965), Didžiojoje Britanijoje nedideles apklausas atliko muziejų darbuotojai, padedami vietos universitetų – išsiaiškintos demografinės charakteristikos, o rimtesni poreikių ir interesų tyrimai šioje šalyje pradėti 9-ajame dešimtmetyje. Tyrimų rezultatai atskleidė, kad lankytojams papildoma informacija, vertinant apskritai muziejų ir meno muziejų objektus, yra svarbi. Be jos, lankytojams trūksta muziejaus objektų pažinimo ir suvokimo rakto, nes nežinomiems objektams teskiriamos vos kelios sekundės. Įvairuoja pavienių lankytojų meninė kompetencija, meno istorijos išmanymas, *habitus*, estetinė patirtis, žinios apie konkretaus muziejaus turinį, interesai, motyvacija, pomėgiai, tai lemia elgesį šioje įstaigoje ir lankymo pobūdį. Tyrimai paneigė mitą, esą objektai „kalba patys už save“. Meno kūrinio reikšmės ir prasmės suvokimas bei pažinimas priklauso nuo turimų lankytojo žinių ir konteksto – „kontekstas ir komunikacija yra muziejaus objekto suvokimo raktas“ (Treinen 1996, p. 65). Meno muziejai turį ne tik rodyti meno kūrinius, bet kartu sukurti jų istorinį, kultūrinį, socialinį, politinį ar kitokį kontekstą, todėl svarbi muziejaus paskirtis – jungti lankytojus, objektus ir informaciją. Grįsdamas šią mintį, Glenas H. Hoptmanas įvedė rišlumo (*connectedness*) sąvoką.

XX a. 9–10 dešimtmetyje atkreiptas ypatingas dėmesys į komunikacinę muziejaus paskirtį ir mediacinį pobūdį. Pabrėždami komunikacinę muziejaus funkciją, kai kurie tyrinėtojai įžvelgė muziejų ir žiniasklaidos (*mass media*) funkcinis panašumus.

Prancūzų muzeologo Jeano Davallono muziejaus institucijos samprata susijusi su nauju požiūriu į medijas (Davallon 1992). Muziejų technologijų pažanga, naujų gamybos ir ekspozicijos pateikimo standartų iškilimas (video, audio ir t. t.) leido muziejams tapti ekonominiais ekspozicijų gamybos vienetais – komunikacijos priemonėmis. Davallono teigimu, jei medijomis vadiname informacijos sklaidos priemones, vadinasi, muziejaus funkcijos kultūros ekonomikoje labai artimos medijų apibrėžimui (Davallon 1992). Klausiant, ar muziejus tampa medija, supriešinamos dvi skirtingos sampratos: technologinė medijų prigimtis ir tradicinė muziejaus kaip meno rinkinių saugyklos samprata. Medijomis paprastai vadinamos informacijos sklaidos – komunikacijų technologijos: didžiosios medijos (spauda, radijas, televizija ir t. t.), naujosios medijos (video, telematika ir t. t.), skaitmeninės naujosios medijos, kurios neatsiejamos nuo internetinio tinklo. Muzeologo įsitikinimu, mediją nusako trys savybės: technologinis palaikymas, informacijos perdavimo technologija, ekonominis šios technologijos pagrindas.

Tad galima sakyti, kad pagrindu tvirtinti apie medijų ir muziejų panašumus tapo vis svarbesne virstanti jų komunikacinė funkcija. Sharon MacDonald taip pat išvelgė „akivaizdų muziejų bendrumą su kitomis institucijomis ir medijomis“ (MacDonald 1996, p. 5), Rogeris Silverstone'as pabrėžė, kad „muziejai daugeliu savybių panašūs į kitas šiuolaikines medijas. Jie linksmi ir informuoja; pasakoja istorijas ir konstruoja argumentus; jie siekia suteikti malonumą ir mokyti <...> Kurdami tekstus, parodas, technologijas, jie siūlo ideologiškai pakeistą pasakojimą apie pasaulį“ (Silverstone 1994, p. 162, 1988). Žinoma, skirtumai nuo kitų medijų, pavyzdžiui, laikraščių, radijo ar televizijos, išlieka – muziejai nėra transliatoriai, jie užima fizinę erdvę; kaupia ir saugo objektus; skatina interaktyvumą; leidžia lankytojui keliauti po jų vaizdinį ir tekstus; kitaip nei kitos medijos, net ir trumpalaikių parodų atveju, pasižymi ilgalaikiškumu.

Virtualūs, kibernetiniai, skaitmeniniai meno muziejai

Muziejų veiklos principų kaitą skatino sparti technologijų plėtra, kuri XX a. pab. muzeologijoje vertė svarstyti naujųjų skaitmeninių medijų ir interneto technologijų muziejams keliamus iššūkius bei teikiamas galimybes. Įvairių šalių muzeologai nagrinėjo muziejaus virtualizacijos, kolekcijų skaitmeninimo, naujas ekspozicijų kūrimo galimybes, muziejinės edukacijos klausimus. 10-ojo dešimtmečio muzeologijoje randame įvairių virtualaus muziejaus, kibermuziejaus ar skaitmeninio muziejaus sampratų.

1996 m. Tokijo universitete įsteigto Skaitmeninio muziejaus (*Digital Museum*) pagrindinis veiklos tikslas – siūlyti naujas ateities muziejų formas, kuriuose būtų pasitelkiamos skaitmeninės technologijos vykdant visas muziejaus funkcijas – komplektavimą, saugojimą, tyrinėjimą, eksponavimą ir edukacinę veiklą. Keno Sakamuros tvirtinimu, „virtualūs ir realūs muziejai turi būti suvokiami ne kaip vienas kito prieš-

prieša, o kaip reali / virtuali viena kitą skaitmeninių technologijų dėka papildanti ir sustiprinanti sistema. Tai ir yra skaitmeninio muziejaus koncepcija“ (http://www.um.u-tokyo.ac.jp/publish_db/2000dm2k/english/intro.html).

Vadinasi, virtualus muziejus (plačiaja prasme) apima keletą veiklos sričių. Pirmą, kolekcijų skaitmeninimas. Nuo 2007 m. veikiantis Lietuvos dailės muziejaus rinkinių skaitmeninimo centras, 2009 m. reorganizuotas į Lietuvos dailės muziejaus filialą Lietuvos muziejų informacijos, skaitmeninimo ir LIMIS centrą (LM ISC LIMIS), kurio paskirtis – informaciją apie Lietuvos muziejuose sukauptą kultūros paveldą integruoti į bendrą skaitmeninę Lietuvos ir Europos kultūros paveldo erdvę. Antra, muziejų įtinklinimas. Internetą galima laikyti kapitalo perdavimo priemone: muziejaus tinklalapis, socialiniai tinklai, *blogai*, forumai padeda kurti muziejaus matomumą. Juose ne vien skelbiama informacija, bet ir dalijamasi su lankytojais idėjomis, sužinomi jų išpūdžiai, gaunami pasiūlymai ir kritiniai vertinimai. Lietuvos dailės muziejai (Lietuvos dailės muziejus, Nacionalinis M. K. Čiurlionio dailės muziejus) internetiniuose tinklalapiuose pateikia virtualias kolekcijas, vaizdų duomenynus, rengia virtualias parodas ir t. t. Šiandien dažno lankytojo vizito pradžia – muziejaus tinklalapis, kuriame randama informacija apie darbo laiką, parodas, programas, renginius, atsiliepimų. Trečia, skaitmeninių technologijų panaudojimą realioje parodoje *in situ*. Šios galimybės daugelyje Lietuvos meno muziejų išplėtotos menkai.

Prancūzų muzeologas Bernard'as Deloche'as atsargiai vertina technologijų skvarbą. Technologijos atneša ne vien naujas galimybes ir praktikas, bet sukuria ir abejotinos kultūrinės vertės reiškinius – laukinį ir nekontroliuojamą vaizdų antplūdį. Deloche'o teigimu, virtualus muziejus nebūtinai yra muziejinės institucijos produktas. Netikėtus virtualius muziejus be pastatų, realių kolekcijų ir muziejininkų pasauliniame tinkle sukuria tiesiog internautai (Deloche 2001). Virtualiu muziejumi be pastato (tačiau sukaupusį dailės kūrinių) Lietuvoje galima laikyti Modernaus meno centrą (<http://www.mmcentras.lt/>). Deloche'as skyrė virtualų ir vadinamą kibermuziejų (*cybermusée*). Jo manymu, muziejai tinkle pakeičiantys ar papildantys fizinius (realius) muziejus išlieka kibermuziejais, kadangi jų funkcijos tebėra panašios į realių muziejų: dokumentavimas ir kolekcijų skaitmeninių kopijų pateikimas. Tokių virtualių parodų navigacija lieka klasikinė ir neįdomi, nepaisant turiningos dokumentacijos ir pan. Šie Deloche'o pastebėjimai apie kibermuziejų tinka dažnam Lietuvos meno muziejaus tinklalapiui. O muziejaus informatizavimas ir muziejinis naujųjų medijų panaudojimas kibermuziejų paverčia virtualiu. Virtualiam muziejui reikalingas įvaizdinimas ir kolekcijų įskaitmeninimas, papildant jusliniu patyrimu, mokėjimas panaudoti naujas internetinės navigacijos galimybes. Geru įvaizdinimo ir navigacijos pavyzdžiu galime laikyti internetinę ekspoziciją *Bamako et au-delà*, kuri rodyta ir Šiuolaikinio meno centre Vilniuje (<http://www.photo-contraste.com/bamako/index.html>).

Pagrindiniu virtualaus muziejaus bruožu dažniausiai įvardijamas rišlumas (*connectedness*), kuris nusako meno kūrinių ir informacijos bei edukacijos sąsajas

(Hoptman 1996). Rišlumo ir meno objektų įk kontekstinimo klausimas paliečiamas jau André Malraux „įsivaizduojamo muziejaus“ sampratoje, kurią pagrįstai galima laikyti virtualaus meno muziejaus idėjos pirmtake. Rašytojas ir meno filosofas taikliai pastebėjo, kad į muziejus patekę kultūros, religijos ar meno objektai praranda savo *aurą*, kurią suteikia originalus kontekstas, o fotografinės reprodukcijos atveria meną platesnei publikai. Vadinasi, Malraux tarsi numatė įvyksiančią meno kūrinų ir artefaktų denatūralizaciją dėl jų įmuziejimo ir reprodukavimo meno knygoje. Daugybė pasaulio meno muziejuose sukauptų eksponatų patvirtina šią mintį. Dekontekstualizuotos architektūros detalės, artefaktai, ritualiniai objektai ir t. t. muziejuose tampa meno kūriniais. Tai kelia ne vien šių objektų nuosavybės klausimą, bet kartu atskleidžia objekto funkcijų pokyčius. Todėl svarbus tampa jų įk kontekstinimas, kuriam kurti ir pasitarnauja medijų technologijos, virtualios tikrovės bei virtualaus muziejaus galimybės. Galima sakyti, kad ir įsivaizduojamas meno muziejus, ir naujosios medijos ėmė naujai kelti meno muziejaus tapatumo klausimus.

Virtualus muziejus naikina tradicinių muziejaus informacijos organizavimo ir pristatymo metodų apribojimus. Technologinis rišlumo kūrimas iš esmės keičia galimybes pateikti informaciją muziejuje. Rišlumą ir kontekstualumą galima kurti įvairiai, pavyzdžiui, ekrane eksponuojant meno kūrinius ir palyginant juos su to paties menininko kūriniais, ar kūriniais, iliustruojančiais kitų menininkų poveikį, to paties stiliaus ar laikotarpio kūrinius, kurie eksponuojami įvairiuose kituose pasaulio muziejuose ir neįmanoma eksponuoti jų originalų ir pan. Gleno Hoptmano rišlumo samprata atskleidžia virtualaus muziejaus vertę. „Virtualaus muziejaus koncepcija atskleidžia, kaip galima peržengti tradicinius informacijos organizavimo ir pateikimo metodus muziejaus lankymo kontekste. Virtualus muziejus suteikia daugybę informacijos tam tikra tema ar apie konkretų objektą sluoksnių, perspektyvų ir dimensijų: jis pateikia ne vien multimediją (atspaudus, fotografinius vaizdus, iliustracijas ar video bei audio), bet kas svarbiau – jis aprūpina informacija, kuri nebuvo išfiltruota tradiciniais metodais“ (Hoptman 1992, p. 146). Andreos Witcomb teigimu, rišlumas ir gebėjimas pasakoti istoriją yra svarbiausi virtualaus muziejaus bruožai, o interaktyvumas reiškia daugiau nei vien nuorodas – vartotojai įtraukiami pasiūlius jiems skirtingus žinių lygmenis (Witcomb 2003, p. 143).

Komunikacija ir edukacija įtinkintuose meno muziejuose

XX a. antrosios pusės muzeologijos diskurse, muziejų ir ekspozicijų vertinimo studijose plačiai svarstyta apie lankytojo aktyvumą ir žiūrovo įtraukimo priemonės. Kyla klausimas, ką reiškia būti aktyviu meno muziejaus lankytoju: ar vizualiai tyrinėti (žiūrėti) meno kūrinių; ar emociškai reaguoti, išreikšti savo preferencijas bei vertinimus ir bandyti analizuoti šių preferencijų motyvus; ar suvokti kūrinių meno istorijos

kontekste; ar sąmoningai rinktis apsilankymo maršrutą; ar dalyvauti virtualiame muziejaus gyvenime?

Suprantama, kad lankytojo elgesys priklauso nuo jo intelektualumo, meninio išsilavinimo, pažinties su muziejumi. Muziejų lankytojų stebėjimai (Gottesdiener 1992, Passeron, Pedler 1991) rodo, kad dauguma lankytojų pažvelgia į objektą ir eina toliau, o stabtelėjimai yra reti ir dažniausiai trumpi. Kalbant apie tradicinių medijų panaudojimą, galima kelti klausimą, ar parodose pateikiami tekstai gali suaktyvinti lankytoją ir pagerinti jo vaizdinį patyrimą? Tarp ekspozicijose naudojamų tekstų galima išskirti dokumentus, kurie sustruktūrina vizitą erdviu ir teminiu aspektu (planu ar nuorodomis nukreipia erdviškai ir temiškai); dokumentus, kurie lydi objektus ir suteikia informaciją arba skatina vaizdinį kūrinių tyrinėjimą (kūrinių etiketės); dokumentus, kurie suteikia atsakymus, asmeninius vertinimus, preferencijas, nuorodas ir skatina analizuoti šių pasirinkimų motyvus. Hana Gottesdiener pastebi svarbų dėsnį – „kuo turtingesnis šalies kultūrinis kapitalas, tuo lankytojai labiau vertina aiškinamuosius tekstus meno muziejuose“ (Gottesdiener 1992, p. 78). Saikingo aiškinamųjų tekstų naudojimo Lietuvos meno muziejuose negalime laikyti dorybe. Be jų muziejų komunikacinė ir edukacinė funkcija neatliekama iki galo (pakankamai brangius muziejų leidinius įsigyti gali tikrai ne kiekvienas meno mylėtojas). Tokių tekstų ir kitų audiovizualinių priemonių nauda kaskart gali įsitikinti Nacionalinės dailės galerijos parodų lankytojai. Neabejotina, kad papildoma informacija net menčiau išsprusiam žiūrovui padeda geriau suvokti ir vertinti.

Šią Gottesdiener mintį vienareikšmiai patvirtina Lietuvos gyventojų kultūrinių poreikių tyrimas (pagal kultūros įstaigų ir sričių prioritetus muziejai užima 7 vietą, o parodos 11 vietą), kuriame muziejų lankymas buvo siejamas su išsimokslinimu (vadinasi, kultūriniu kapitalu). Meno muziejai iš dalies funkcionuoja kaip elitinės – išsimokslinusių miesto gyventojų – kultūros įstaigos. Lankymosi motyvų ir paskatų tyrimas parodė, kad didmiesčių ir mažesnių miestų gyventojus lankytis šiose įstaigose paskatintų geresnė muziejų veikla, dažniau atnaujinamos ekspozicijos, geresnė muziejų materialinė padėtis; didmiesčių gyventojams aktualesnis nei mažesnių miestų ir kaimų gyventojams **ekspozicijų šiuolaikiškumas, panaudojant naujas technologijas, švietimo programos** (paryškinta Ž. G.-F.) (Lietuvos gyventojų kultūriniai poreikiai 2003–2004).

Pasaulyje šiuolaikinės informacinės ir skaitmeninių medijų technologijos plačiai taikomos organizuojant muziejų darbą, rengiant ekspozicijas bei plėtojant edukacines programas. Technologijų plėtrą ir galimybes gerai iliustruoja nuo 1989 m. Amerikos muziejų asociacijos (*American Association of Museums*) Tarptautinio medijų ir technologijų komiteto (*International Media & Technology Committee*) kasmet teikiami apdovanojimai (*MUSE Awards*) už technologinius sprendimus muziejuose. Konkurse dalyvauja ir institucijos (muziejai, galerijos ir pan.), ir nepriklausomi kūrėjai, parengę muziejams inovatyvius, kūrybinius, mokomuosius ir kt. skaitmeninių

medijų projektus. Suprantama, kad technologijos nėra savitiksliis dalykas – jos turi plėsti muziejų patirtį, ugdyti, sudominti bei įtraukti lankytojus. Per 22 metus apdovanojimų kategorijų skaičius išaugo iki dvylikos, neskaičiuojant specialiai skiriamų apdovanojimų pradedantiesiems kūrėjams ar už išradingumą. Kaip ir kokios technologinės galimybės taikomos Lietuvos meno muziejų veikloje?

Pirmoji priemonių kategorija – tai įvairios programos (*applications*) ir taikomiosios programos (*apps*), kuriose panaudojami sukaupti duomenys bei interneto galimybės, padedančios šiuos išteklius paversti nauju įrankiu ar patirtimi. Per pastaruosius metus pasirodė daugybė meno muziejų sukurtos programinės įrangos, skirtos nešiojamiesiems prietaisams – išmaniesiems telefonams ir jau minėtiems planšetiniams kompiuteriams. Pavyzdžiui, 2011 m. pagrindinį apdovanojimą šioje kategorijoje laimėjo Niujorko MoMa (*Museum of Modern Art*) sukurta taikomoji abstraktaus ekspresionizmo parodos programa, skirta planšetiniam kompiuteriui *iPad*. Joje pateikiamos aukštos kokybės paveikslų reprodukcijos, meno terminų žodynelis, žinios apie menininkus ir Niujorko istoriją, parodos katalogas, multimedijinis studijų, galerijų, barų ir kitų įdomių vietų žemėlapis, galimybė dalintis mėgstamiausiais kūriniiais socialiniuose tinkluose. Panašių programų turi ir kiti didieji pasaulio muziejai – Luvras, Orsay, Quai Branly Paryžiuje, Ermitažo Sankt Peterburge, Ufficci Florencijoje, Tate, Britų muziejus, Nacionalinė galerija Londone ir daugelis kitų. Luvro (<http://www.louvre.fr/media-en-ligne#flashcontent>) muziejaus *iPad* skirtoje taikomojoje programoje pateikiama daugiau nei penki šimtai aukštos kokybės reprodukcijų su priartinimo galimybe, gražiausių muziejaus salių vaizdai, specialistų komentarai, galimybė dalintis mėgstamiausiais kūriniiais socialiniuose tinkluose, muziejaus aktualijos ir pan. Tam pačiam prietaisui skirta Ermitažo muziejaus programa yra sukurta stengiantis sudaryti realaus vizito įspūdį (<http://www.youtube.com/watch?v=N7bYwXR70rY>) ir pateikiant panoraminį (360 laipsnių) salių, kuriose eksponuojami paveiksłai, vaizdą. Tai vadinamasis virtualios tikrovės muziejus.

Lietuvos muziejai tokių programų nėra sukūrę dėl suprantamų priežasčių – menkas potencialių tokius prietaisus turinčių lankytojų skaičius, tačiau reiktų atsižvelgti ir į tai, kad jaunosios ir jauniausios kartos atstovai vis plačiau juos naudoja ir tokių edukacinio informacinio pobūdžių programų poreikis ateityje didės. Virtualios parodos rengiamos muziejų tinklalapiuose, panaudojant keletą pagrindinių priemonių – priartinimo galimybę, glaustus kūrinių aprašus. Pavyzdžiui, MMC virtuali galerija savo veiklą aktyvina 2012 m. vasarį paskelbdama projektą: bendradarbiaujant menotyrininkams bei vizualiųjų menų tyrėjams ir kūrinių autoriams, kurti paveikslus lydinčius tekstus-gidus, kurie suteiktų „galimybę iš arčiau patyrinėti meno kūrinio pasaulį“ (<http://www.mmcentras.lt/>).

Antroji priemonių kategorija – tai audiogidai ir tinklalaidės (*podcasts*). Tai edukacinių priemonių grupė, apimanti audioturus ir audiogidus, skirtus nešiojamiesiems prietaisams, garso ar vaizdo tinklalaidės. Jos sukuria ryšius tarp virtualių (*on-line*) ir/

ar realių (*on-site*) veiklų bei programų ir padeda susipažinti su paroda be muziejaus vedlio. Ne viename pasaulio meno muziejaus tinklalapyje rengiantis apsilankymui galima įsigyti mobiliamam prietaisui skirtą audiogidą. Lietuvos meno muziejuose lankytojas įprastai gali naudotis gido paslaugomis ir tik kai kurie muziejai turi audiogidus. Neabejotinas audiogido privalumas – galimybė lankytojui dėlioti asmeninį, nuo individualių poreikių priklausomą, maršrutą po ekspoziciją, judėti savu tempu, sustoti ilgesniam laikui pasigrožėti patinkančiu kūrinium – tai meno muziejuje ypač svarbu – dominančią informaciją išklausti keletą kartų. Tai sunkoka padaryti parodoje, lydint muziejaus darbuotojui ar grupinio turo metu.

Edukacines-pažintines funkcijas turi ir tinklalaidės, talpinamos muziejaus internetiniame tinklalapyje. Lietuvos dailės muziejus pristato reportažus apie parodas ar jų televizines reklamas, vaizdines ištraukas iš parodų atidarymo renginių. Šią galimybę geriau išnaudoja Modernaus meno centras. Tinklalapyje galima rasti daugiau kaip 50 įdomių vaizdo įrašų apie Lietuvos menininkus, kurie padeda geriau suprasti meną ir patį kūrybos procesą. Kitų Lietuvos meno muziejų ir galerijų edukacinė veikla lieka *in situ*. Pavyzdžiui, Nacionalinės dailės galerijos įdomios ir aktualios Lietuvos ir užsienio mokslininkų, meno kuratorių ar menininkų paskaitos nepatenka į virtualią galerijos aplinką, vadinasi, klausytojų ratas išlieka gana siauras.

Dar viena lankytojų telkimo priemonė – socialinių tinklų formavimas ir virtualių bendruomenių palaikymas. Sukuriama virtuali erdvė, kurioje kviečiama dalintis kultūrine patirtimi, atskleisti pomėgius ir interesus, plėtotis virtualioms bendruomenėms. Tinklalapiai gali būti skirti plačiai ar priešingai – siaurai specialistų, tam tikrų pomėgių auditorijai. Tai gali būti muziejaus tinklaraščiai – internetiniai dienoraščiai (*blogai*), *facebooko* ar kitų socialinių tinklų bendruomenės, kuriose dalyvauja ir muziejų darbuotojai, ir lankytojai, ištraukiantys į virtualius pokalbius bei diskusijas. Žinant, kad šių socialinių tinklų vartotojai yra daugiausia jaunosios kartos atstovai, galima manyti, kad šios priemonės padėtų patraukti šios grupės žiūrovus. Pavyzdžiui, Lietuvos dailės muziejus patinka (*like*) 840 *facebooko* lankytojams [žiūrėta 2012 08 16]. Nacionalinis M. K. Čiurlionio dailės muziejus socialiniame tinklalapyje *facebooke* turi 578 gerbėjus [žiūrėta 2012 08 15], tačiau aktyvesnių diskusijų ar komentarų pasigendama, tinklaraščių Lietuvos meno muziejai neturi.

Nors dažniausiai technologinių priemonių skiriamos edukaciniams pažintiems tikslams, tačiau dar galima išskirti specializuotus edukacinius ir informacinius projektus, kurių pagrindinė paskirtis – mokyti ir mokytis. Tokio tipo projektai skirti suaugusiųjų arba vaikų lavinimui. Kartu jie yra vertinga nuotolinio mokymo priemonė mokytojams ir auklėtojams bei pačių pedagogų apmokymui. Specialiai sukurtų mokomųjų virtualių programų turi Lietuvos dailės muziejus. Tarptautinio projekto „Virtualus muziejus – pažangi suaugusiųjų mokymo priemonė“ metu buvo sukurta virtuali edukacinė suaugusiųjų programa lietuvių ir anglų kalbomis „Baroko dailininko dirbtuvė“ (http://www.ldm.lt/Dailininko_dirbtuve/index.html). Joje pateikiama

virtuali paveikslų galerija, istorinė medžiaga, žodynas ir žaidimas, dailininko dirbtuvė su pakankamai išsamiai ir patogia pateikta vaizdine bei tekstine informacija apie jos interjerą, naudotas medžiagas, įrankius, terminų žodynu. Edukacinė programa patraukti ir naudotina ne vien suaugusiųjų, bet ir vaikų nuotoliniam ugdymui.

Dar vienas technologinis informacijos muziejuje pateikimo būdas – pavieniai interaktyvūs kioskai ar jų „galerija“ muziejuje, ekspozicijų erdvėje ar kitoje viešoje erdvėje, suteikianti lankytojui edukacinę ir pramoginę patirtį. Jie patraukliai, suprantamai ir aiškiai pateikia informaciją. Garbės apdovanojimą (*MUSE Awards*) 2011 m. gavo Denverio (JAV) meno muziejaus už keturių ekranų interaktyvų kioską, kuriame lankytojas gali išsamiai susipažinti su Amerikos indėnų menininko Jaune Quick-to-See Smitho darbu „Prekybinė Don Kichoto kanoja“ (<http://vimeo.com/20453703>). Lietimui jautriame ekrane regima animacinė kūrinių versija ir pateikiama informacija apie Amerikos indėnų ir Europos meną, menininko tapybos techniką ir kt. Lietuvos meno muziejuose interaktyvūs kioskai beveik nenaudojami. Galima paminėti Nacionalinės dailės galerijos atidarymo parodoje „Spalvų ir garsų dialogai. M. K. Čiurlionio ir amžininkų kūryba“ (2009) parengtą parodos kuratoriaus kompozitoriaus Šarūno Nako muzikinį Čiurlionio amžininkų „garsų dialogą“. Ekspozicijos viduryje įrengti du muzikiniai interaktyvūs terminalai, kuriuose įrašytos 49 muzikinės kompozicijos: 32 vėlyvieji Čiurlionio kūriniai ir 17 kitų autorių, tarp jų – Juliáno Carrilho, Claude'o Debussy, Mieczysława Karłowicziaus, Arnoldo Schönbergo.

Informacijos perdavimui šiuolaikiniuose meno muziejuose taip pat naudojamos multimedijų instaliacijos, panardinančios lankytoją į tam tikrą aplinką (*immersion*). Imersijos instaliacijos paprastai sudaro tekstai, garsai ir vaizdai – filmuota medžiaga, sustabdyti kadrai (*still images*), vaizdo projekcijos ir pan. Jos išradingai pateikia informaciją ir kontekstualizuoja objektus, nereikalaujamos lankytojo interaktyvumo. Tokios instaliacijos aiškiai parodo tradicinio objektų įmuziejimo (objektų muzeologijos) ir žinių (idėjų muzeologijos) „eksponavimo“ skirtumus. Lankytojas yra tiesiog panardinamas į aplinką, kad patirtų emocijas, jo vaidmuo vizito metu keičiasi priklausomai nuo ekspozicijos fazės: jis gali tapti ir filmo žiūrovu, ir istorinio veiksmo dalyviu (Montpetit 1995). Tokios priemonės ypač tinkamos ir patrauklios, jei sutiksime su Laužiku, kad „muziejus mažiau turi išmokyti, o daugiau sudominti ir sujaudinti, daugiau paliesti žmogaus dvasią, mažiau – protą“ (Laužikas 2009, p. 6). Muzeologo manymu, susidomėjęs žmogus šiandien turi daugybę kitų priemonių ir galimybių surinkti trūkstamą informaciją.

Kuriant imersyvią erdvėlaikinę instaliaciją, parodos koncepcija turi būti aiški, apgalvota ir tinkamai įgyvendinta. Lankytojo panardinimą į istorinį vyksmą gerai iliustruoja parodos „Nuo Bizantijos iki Stambulo. Dviejų žemynų uostas“ (*De Byzance à Istanbul. Un port pour deux continents*), vykusiai 2009-2010 m. Paryžiuje Grand Palais instaliacija, pasakojanti Konstantinopolio užgrobimo aplinkybes 1453 m. Glaustai priminsiu, kaip vyko mūsų.

1453 m. kovą pagrindinės Mehmedo pajėgos ir osmanų laivynas pajudėjo Konstantinopolio link. Miesto gynėjai sąsiauryje ištempė plūduriuojančią užtvarą ir osmanai pasinaudodami laivynu negalėjo apsupti miesto. Tačiau netrukus Mehmedas su kariuomene prie Konstantinopolio priartėjo 4 kilometrų atstumu, pasiruošimas perkėlimui buvo baigtas ir galiausiai laivai, išskyrus didžiuosius, buvo perkelti sausuma. Miesto gynėjai prarado kyšulio kontrolę, turėjo perdislokuoti pajėgas ginti kitas miesto sienos dalis. Likusių Osmanų imperijos laivų nuskandinti nepavyko ir po įnirtingų kautynių teko trauktis. Mehmedas, išžengęs į miestą, pirmiausia nuvyko prie Šv. Sofijos soboro ir krikščionišką šventovę pavertęs mečete surengė pirmąsias pamaldas.

Įvykis pasakojamas pasitelkus virtualų kupolą, kuriame vaizduojama svarbiausių Stambulo šventyklų ikonografija, lydima garsinio religinių giesmių fono. Instaliacijos kūrėjas, čekų scenografas Borisas Micka atsižvelgė į muziejaus ypatumus. Kupolas sukurtas pagrindinių laiptų, vedančių į antrąjį pastato aukštą, aikštelėje, nepritaikytoje meno objektų eksponavimui (neturi kondicionavimo sistemos ir pan.). Toks audiovizualinis sprendimas nukelia lankytoją į kitą laiką ir erdvę. Lietuvos meno muziejuose ši priemonė beveik nenaudojama.

Galima paminėti dar keletą edukacinių-pramoginių sprendimų – tai video, filmai, kompiuterinė animacija, kurioje panaudojami dokumentiniai, animaciniai filmai, interviu, judanti grafika ir kitos vaizdo kūrimo priemonės. Nacionaliniame M. K. Čiurlionio dailės muziejuje lankytojams siūloma edukacinė programa „Animuotos Čiurlionio istorijos“ (vaizdo grotuvu galima naudotis apsilankymo metu). Tai pirmoji muziejuje „ne muziejaus darbuotojų“ sukurta edukacinė programa. Ją parengė Vytauto Didžiojo ir Technologijos universitetų, Vilniaus dailės akademijos Kauno fakulteto, Kauno kolegijos J. Vienožinskio menų centro studentai ir Kauno Dailės gimnazijos moksleiviai. Siekiant naujo žvilgsnio į Čiurlionio kūrybą, sukurti penki eksperimentinės animacijos filmukai. Juose menininko kūrinių eskizai, piešiniai, tekstai jungiami su dabartiniais moksleivių piešiniais, nuotraukomis, filmuota medžiaga. Tinklalapyje pateikiama vaizdo medžiaga apie jų kūrimo procesą (<http://www.ciurlionis.lt/alias-28>). Taip pat Lietuvos dailės muziejų tinklalapyje patalpinti edukaciniai kompiuterinės animacijos filmai „Gotika pagoniškųjų Gediminaičių ir Vytauto Didžiojo epochoje“, „Gotika krikščioniškųjų Gediminaičių epochoje“, „Renesanso dvasia Žygimanto Senojo ir Žygimanto Augusto dvare“ ir „Renesanso sklaida XVI a. II p. ir XVII a. pr. Lietuvos visuomenėje“ temomis (<http://www.heritage.lt/inside1.php?i=50>). Juose gana išradingai naudojant dokumentikos, animacijos, judančios grafikos priemones, pateikiami istoriniai faktai, saviti laikotarpio kultūros ir meno bruožai (<http://www.muziejai.lt/Edukacija/zaidimai.htm>).

Ir vaikams, ir suaugusiesiems kuriami žaidimai bei papildyta tikrovė (*augmented reality*). Paprastai papildyta tikrove vadinamas tiesioginis ar netiesioginis tikrovės vaizdas, praturtintas garsu, vaizdu, grafika ir kt., kaip tam tikra medijuotos tikrovės atmaina. Lietuvos dailės muziejų tinklalapiuose pateikiama bent keletas pastaraisiais

metais sukurtų animacinių mokomųjų filmų ir žaidimų. Moksleiviams skirtų žaidimų yra parengę ir kiti muziejai. Istorinės prezidentūros Kaune žaidimas „Pažink Prezidentus“ – dokumentinio monochrominio stiliaus Lietuvos istorijos mokomoji priemonė. Besimokančiajam reikia pateiktus prezidentų gyvenimo faktus susieti su jų atvaizdais. Spalvingas animacinis Lietuvos liaudies buities muziejaus žaidimas „Pažink senąjį Lietuvos miestelį“ yra orientuotas į vaikus ir jaunimą. Jame pateikiamas interaktyvus žemėlapis su muziejaus miestelio teritorija, joje esančiais pastatais bei ekspozicijomis: „tad žaidėjas, aktyvavęs objektą, vartotojas turi galimybę pamatyti papildomą informaciją – tekstus lietuvių ir anglų kalbomis, atlikti žaidybinį veiksmą – atsakyti į klausimus, susijusius su Lietuvos istorija ir kultūra“. Taip pat paminėtini edukaciniai animaciniai žaidimai, skirti pažinti Lietuvos dvarus, bažnyčias ar herbų (<http://www.muziejai.lt/Edukacija/zaidimai.htm>).

Apibendrinant galima pasakyti, kad virtualus muziejus yra veiksmingas kultūros ir edukacijos instrumentas. Jis tampa reikšmingu kultūros tarpininku ir meno kūrinių sklaidos priemone – galimybe daugybei žmonių pamatyti nepasiekiamus kūrinius ir gauti naujausių žinių apie juos. Virtualus muziejus taip pat gali būti laikomas realiojo tęsiniu – suteikiančiu papildomos informacijos planuojant apsilankymą. Kartu virtualus muziejus tampa svarbia kultūros ir turizmo industrijos dalimi. Virtualus muziejus „įžengia“ į realų, plečia pastarojo galimybes ir lankytojų patirtį.

Reikia pabrėžti, kad Lietuvos meno muziejuose senąją muzeologinę paradigmą laipsniškai keičia naujoji. Pastarąjį dešimtmetį daugelyje meno muziejų ne tik deklaruojama komunikacijos ir edukacijos svarba, tačiau ir veikiama šiomis kryptimis. Ir vis dėlto nuolatinės ekspozicijos ir keičiamos parodos *in situ* dažniausiai orientuotos į išprususį ir kompetentingą žiūrovą – „meno mylėtoją“. Komunikacija – žinių ir informacijos perdavimas – juose vyksta gana vangiai, senųjų spausdintų ir audiovizualinių, naujųjų skaitmeninių medijų technologijų pritaikymas, kuriant ekspozicijas, pateikiant objektus ir platesnę ar vaizdingesnę informaciją žiūrovui apie juos, išlieka gana ribotas: dažniausiai tai spaudos, video ar kino priemonės. Interaktyvumo lygis tebėra menkas, pagrindinės muziejų edukacinės programos ir priemonės dažniausiai orientuotos į kolektyvinius užsiėmimus.

Kita vertus, reikia pabrėžti technologinių priemonių įvairėjimą ir vis platesnį jų panaudojimą virtualioje erdvėje. Lietuvos meno muziejuose matome gana įvairių sprendimų – tinklalapiai, kaip realių muziejų tęsiniai ir virtualūs muziejai, virtualios parodos, palaikomi socialiniai tinklai, virtualios edukacinės programos suaugusiesiems ir mokytojams, žaidybinės-mokomosios priemonės – animaciniai filmai, žaidimai. Tačiau beveik neišnaudojamos audiogidų ir audioturų bei tinklalaidžių galimybės. Apibendrinant galima sakyti, kad aptarti Lietuvos meno muziejai yra pakeliui iš „skaitmeninio leidinio“ į virtualaus muziejaus įgyvendinimą.

Literatūra

- Alsford, Stephen. 1991. Museums as Hypermedia: Interactivity on a Museum-wide Scale. In: *Hypermedia & Interactivity in Museums: Proceedings of an International Conference*. Ed. David Bearman. Pittsburgh, PA: Archives and Museums Informatics, p. 7–16.
- Assmann, Jan. 2010. *La mémoire culturelle: écriture, souvenir et imaginaire politique dans les civilisations antiques*. Traduit de l'allemand par Diane Meur. Paris: Aubier.
- Atminties komunikacija archyvuose, bibliotekose ir muziejuose: mokslo, politikos ir praktikos sąveika = *Communication of Memory in Archives, Libraries and Museums*: tarptautinės mokslinės konferencijos medžiaga, 2007, spalio 4–5 d., Vilnius. Vilnius: VU leidykla, 2008.
- Bėkšta, Arūnas, Jarockienė, Nideta. 2009. Ko muziejuose ieško suaugusieji, arba dar kartą apie lankytojų motyvaciją. In: *Lietuvos muziejai*, Nr. 1, p. 5–8.
- Bourdieu, Pierre; Darbel, Alain; Schnapper, Dominique. 1965. *L'amour de l'art: Les musées et leur publique*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Cannon-Brookes, Peter. 1992. The Nature of Museum Collections. In: *Manual of Curatorship*, 2nd ed. Ed. J. Thompson. London: Butterworth, p. 500–512.
- Davallon, Jean. 1992. Le musée est-il vraiment un média ? In: *Publics et Musées*. Nr. 2, p. 99–123; doi : 10.3406/pumus.1992.1017 http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/pumus_1164-5385_1992_num_2_1_1017 [žiūrėta 2012 01 30]
- Deloche, Bernard. 2001. *Le musée virtuel: vers une éthique des nouvelles images* / Préface de Régis Debray. Paris: Presses universitaires de France.
- Digital technologies and the museum experience. Handheld guides and other media*. 2008. Ed. by Tallonn Loïc; Walker Kevin. Lanham: Altamira Press.
- Gottesdiener, Hana. 1992. La lecture de textes dans les musées d'art. In: *Publics et Musées*. Nr. 1, p. 75–89.
- Groys, Boris. 1997. The Role of the Museum When the National State Breaks Up. In: *Proceedings of the ICOMON meetings held in: Stavanger, Norway, 1995, Vienna, Austria, 1996 / Memoria de las reuniones de ICOMON celebradas en: Stavanger, Noruega, 1995, Viena, Austria, 1996*. Madrid: Museo Casa de la Moneda, p. 99–106. www.icomon.org [žiūrėta 2012 08 16]
- Hooper-Greenhill, Eileen. 1992. *Museums and the Shaping of Knowledge. The Heritage: Care-Preservation-Management*. London: Routledge.
- Hoptman, Glen H. 1992. The Virtual Museum and Related Epistemological Concerns. In: *Socio-media: Multimedia, hypermedia and the social construction of knowledge*. Ed. by Edward Barrett. Cambridge, Mass.: MIT Press, p. 141–159.
- Laužikas, Rimvydas. 2009. Penki atsakyti klausimai apie muziejinių kystės studijas Lietuvoje. In: *Lietuvos muziejai*, Nr. 4, p. 5–7.
- Lietuvos gyventojų kultūriniai poreikiai. Sociologinio tyrimo ataskaita*. 2003–2004. Parengė I. Gečienė, L. Kublickienė, L. Kuzmickaitė, S. Rapoportas, I. Šutinienė 2008. Vilnius: Socialinių tyrimų institutas, p. 47–61. Interaktyvus [žiūrėta 2012 03 20] http://www.lrkmlt/go.php/lit/LIETUVOS_GYVENTOJU_KULTURINIAI_POREIKIAI/31/390/456
- MacDonald, George; Alsford, Stephen. 1997. Toward the Meta-museum. In: *The Wired Museum: Emerging Technology and Changing Paradigms*. Ed. by Katherine Jones-Garmil. Washington, D.C.: The American Association of Museums.
- MacDonald, George, Alsford, Stephen. 1991. The Museum as Information Utility. In: *Museum Management and Curatorship*, Nr. 10, p. 305–311.
- MacDonald, George, Alsford, Stephen. 1989. *A Museum For The Global Village. The Canadian Museum of Civilization*. Hull: Canadian Museum of Civilization, 1989. Skyriai: 6. The Museum as Communicator, 10. The Museum as Resource.

- MacDonald, Sharon. 1996. Theorizing Museums: An Introduction. In: *Theorizing Museums*. Ed. by Sharon MacDonald, Sharon and Gordon Fyfe. Oxford: Blackwell, p. 1–18.
- McKenzie, Jamie. 1997. *Building a Virtual Museum Community* (Paper presented at the Museums and the Web conference, March 16–19, 1997, Los Angeles, California, USA). Prieiga internetu: <http://www.fno.org/museum/museweb.html>
- Malraux, André. 1951. *Les voix du silence*. Paris: Gallimard.
- Mažeikis, Gintautas. 2009. Įsivaizduojamų bendruomenių mikroistorijos. Heterogeninis paveldas. In: *Acta humanitarica universitetus Saulensis*, t. 9, p. 25–36.
- Meškelevičienė, Loretą Marija. 2003. Europos tyrimų plėtros ir bendradarbiavimo programos EURE-KA projektas Museum online catalogue Baltijos valstybėse. In: *Lietuvos muziejai*, Nr. 4. Prieiga internetu: http://www.museums.lt/Zurnalas/L_Meskelevicienes_Lt.htm [žiūrėta 2012 03 20]
- Mikailienė, Rita. 2009. Ateities muziejams kompetentingi darbuotojai. In: *Lietuvos muziejai*, Nr. 3, p. 9–10.
- Montpetit, Raymond. 1995. De l'exposition d'objets à l'exposition expérience: la museographie multimedia. In: *Actes du 62d Congrès de l'ACFAS, Les museographies multimedias: métamorphoses du musée*, 17 mai 1994, Université du Quebec: Musée de la Civilisation, p. 7–14.
- Mukienė, Danutė. 2003. Muziejai internetinės informacijos labirintuose. In: *Lietuvos muziejai*, Nr. 2. Prieiga internetu: <http://www.museums.lt/Zurnalas/Mukiene.htm> [žiūrėta 2012 03 20]
- Nora, Pierre. 1992. *Les Lieux de mémoire. Les France*, t. 3. Paris: Gallimard.
- Nora, Pierre. 1986. *Les Lieux de mémoire. La Nation*, t. 2. Paris: Gallimard.
- Nora, Pierre. 1984. *Les Lieux de mémoire. La République*, t. 1. Paris: Gallimard.
- Passeron, Jean-Claude; Pedler, Emmanuel. 1991. *Le temps donné aux tableaux*. Marseille, IMEREC.
- Pautaud-Celerier, Philippe. 1994. *Du musée imaginaire au musée virtuel: nouvelles technologies et nouveaux enjeux pour les institutions et acteurs du patrimoine culturel*. Paris: Lynx-edicom.
- Pearce, Susan. 1995. Collecting as Medium and Message. In: *Museum, Media, Message*. Ed. by Eileen Hooper-Greenhill. London, New York: Routledge, p. 14–22.
- Pearce, Susan M. 1986. Thinking about Things. Approaches to the Study of Artefacts. In: *Museum Journal*, March, p. 198–201.
- Renaud, Alain. 2002. La mémoire et le digital: quelques pistes philosophiques pour penser de nouvelles pratiques de mémoire à l'ère informationnelle. In: *Dossier: Les usages du patrimoine dans la société de l'information* (1). *Museum international*, Paris: Unesco, Nr. 215, p. 8–18.
- Schweibenz, Werner. 1998. *The "Virtual Museum": New Perspectives for Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System*. Saarbrücken: Universität des Saarlandes. Prieiga internetu: http://is.uni-sb.de/projekte/sonstige/museum/virtual_museum_ISI98.htm [žiūrėta 2012 03 20]
- Silverstone, Roger. 1994. The Medium is the Museum: on Objects and Logics in Times and Spaces. In: *Towards the Museum of the Future. New European Perspectives*. Ed. by Roger Miles and Lauro Zavala. London–New York: Routledge, p. 161–176.
- Silverstone, Roger. 1988. Museums and the Media: A Theoretical and Methodological Exploration. In: *International Journal of Museum Management and Curatorship*, Vol. 7, No. 3, p. 231–241.
- Skaitmeninimas. *Lietuvos muziejai*. 2010. informacinis šviečiamasis leidinys [Ernestas Adomaitis, Lauras Anusevičius, Justina Augustytė, Danutė Mukienė, Agnė Pulokaitė, Irmantė Rabačiauskaitė, Agnė Rymkevičiūtė, Donatas Saulevičius, Dalia Sirgedaitė, Giedrė Stankevičiūtė, Rasa Strolytė ; sudarytoja Danutė Mukienė]. Vilnius: Lietuvos dailės muziejus.
- Stiegler, Bernard. 2009. *Technics and Time: Disorientation*. Stanford: Stanford University Press, Vol. 2.

- Štutininė, Irena. 2008. Socialinė atmintis ir lietuvių tautinė tapatybė. In: *Lietuviškojo identiteto trajektorijos*. Sudarė: Vytis Čiurbinskas, Jolanta Kuznecovienė. Kaunas: Vytauto Didžiojo universiteto leidykla, p. 111–133.
- Treinen, Heiner. 1996. *Ausstellungen und Kommunikationstheorie*. Ed. by Haus der Geschichte: *Museen und ihre Besucher – Herausforderungen in der Zukunft*. (Reihe Museumsfragen) Berlin: Argon Verlag, p. 60–71.
- Washburn, Wilcomb E. 1984. Collecting Information, Not Objects. In.: *Museum News*, 62 February, p. 5–15.
- Witcomb, Andrea. 2003. *Re-imagining the Museum: Beyond the Mausoleum*. London; New York: Routledge.

Art Museums and Media

Summary

Keywords: art museum, virtual art museum, traditional media, digital media, communication, education

The article deals with interaction of art museums and media in the context of new museological paradigms. The rapid development of digital media technologies and internet in the end of 20th century has led to the emergence of new methods to create art exhibitions and to the understanding of museum itself as medium. Analysing why and in which ways art museums apply new media technologies, the author has identified few important factors. Firstly, the changes of Western museological paradigm in the 9-10 decades: the shift from “objects” to “ideas”. It also means a change in the concept of museum functions: increasing attention to communication and education. Secondly, the processes of decolonisation provoked the collapse of great historical narratives and the rise of small local histories and the new concept of museum as institution of memory. The article deals with museological theories which analyse questions of interaction of art museums and new technologies, concepts of virtual, cyber, digital museum, the problem of networking in contemporary museums – how new technologies are used to realise new functions (communication, information, education) of museums. Article also deals with digital media practices in Lithuanian art museums (Lithuanian Art Museum, National M. K. Čiurlionis Art Museums, virtual Modern Art Center).

The conclusions emphasize that Lithuanian art museums gradually are progressing from the old museological paradigm to the new: development of digital activities demonstrate that the importance of communication and education is not only declared. However the use of digital media technologies remain quite limited: Lithuanian art museums are on the way from “digital issue” to the creation of real virtual museum.