

Kinga Stabrawa-Powęska

Muzeum Żup Krakowskich Wieliczka

Instytut Etnologii i Antropologii Kulturowej

Uniwersytet Jagielloński

**Sprawozdanie z 46. Konferencji
ICOM-CIMUSET
Museum in Digital World,
Ingenium — Canada's Museums of Science,
Ottawa, 14–17 października 2018**

Międzynarodowy Komitet Muzeów i Zbiorów Nauki i Techniki (International Committee for Museums and Collections of Science and Technology — CIMUSET) jest jednym z 26 międzynarodowych komitetów należących do Międzynarodowej Rady Muzeów (International Council of Museum — ICOM). Komitet od momentu powstania w 1972 r. zajmuje się m.in. zachowaniem dziedzictwa w przestrzeni nauki i technologii oraz rozpowszechnianiem wiedzy w tym zakresie. CIMUSET stał się doskonałą płaszczyzną współpracy i wymiany informacji między muzeami, jak również innymi podmiotami zajmującymi się zachowaniem dziedzictwa nauki i techniki [<http://network.icom.museum/cimuset/about-us/history-of-cimuset>; data odczytu: 19.09.2019 r.]. Coroczne konferencje organizowane przez CIMUSET poświęcone są wybranym zagadnieniom, które w znaczącym stopniu dotyczą muzeów, posiadających kolekcje z dziedziny nauki i techniki.

W 2018 r. 46. konferencja CIMUSET gościła w Ottawie w Ingenium, w skład którego wchodzi Muzeum Lotnictwa i Przestrzeni Kosmicznej (CASM), Muzeum Nauki i Techniki (CSTM), Muzeum Rolnictwa i Żywności (CAFM). Temat konferencji dotyczył tym razem muzeów w szeroko rozumianym

wirtualnym świecie: *Musems in the Digital World*. Złożoność tematyki pozwoliła na wyodrębnienie sesji poświęconych: digitalizacji oraz udostępnianiu kolekcji cyfrowo, rozwojowi aplikacji, sukcesom i niepowodzeniom projektów wirtualnych oraz przyszłości cyfrowego marketingu w świecie muzeów. W trakcie kilkudniowej konferencji można było wysłuchać 25 wystąpień reprezentantów muzeów techniki i nauki oraz ośrodków akademickich z całego świata. Celem konferencji było nakreślenie wpływu nowych technologii na muzea oraz pokazanie przykładów ich innowacyjnego wykorzystania. Uczestnicy konferencji mieli również możliwość wizyt we wszystkich oddziałach muzealnych Ingenium, w Muzeum Bytown oraz w Galerii Narodowej w Ottawie.

Przedstawienie powyższej problematyki zainicjowano panelem dotyczącym digitalizacji zbiorów, która jest jednym z podstawowych działań każdej instytucji muzealnej. Muzealnicy zaprezentowali przykłady zrealizowanych projektów digitalizacji i skanowania obiektów z kolekcji techniki i nauki. We wszystkich wystąpieniach przedstawiono zgodne stanowisko, że działania te mają bardzo duże znaczenie zarówno dla dokumentacji, w badaniu zabytków jak również służą popularyzacji wiedzy dla coraz większej grupy odbiorców. Prelegenci poruszyli także kwestię finansowania, wskazano przykłady efektów korzystania ze środków Unii Europejskiej czy programów krajowych. Danka Šubová ze Słowackiego Muzeum Ochrony Przyrody i Speleologii, zaprezentowała efekty współpracy z Ministerstwem Kultury Republiki Słowackiej. Natomiast Marina Bergström, z Fińskiego Muzeum Kolejnictwa przedstawiła wyniki kooperacji z Fińskim Stowarzyszeniem Muzealnym. Kolejnym zagadnieniem towarzyszącym wystąpieniom było wykorzystywanie roli platform internetowych oraz multimediiów przy strategicznym planowaniu rozwoju muzeów, w tym budowaniu narracji.

Tematem konferencji były także indywidualne projekty związane z nowoczesnymi technologiami wykorzystywanymi w muzeach. Przedstawiono m.in. wspólny projekt polegający na próbie stworzenia sieci Aero / Space and Mobility, którą kanadyjskie muzeum Ingenium pomaga zbudować we współpracy z rządem, przedstawicielami prywatnych przedsiębiorstw i organizacjami akademickimi. Inicjatywą, jaką podzielili się gospodarze konferencji, była wystawa również dotyczącą medycyny oraz pięciu zmysłów, która łączyła klasyczną ekspozycje muzealną z multisensorycznymi narzędziami. Irena Marusic z Muzeum Techniki Słowenii przedstawiła projekt polegający na interpretacji krajobrazu przy użyciu zarejestrowa-

nych dźwięków nagranych w zróżnicowanym otoczeniu. Reprezentantka z Duńskiego Muzeum Energii, zaprezentowała wystawę, która była efektem wywiadów w społeczności duńskiej dotyczące codziennego życia obywateli oraz roli jaką odgrywają technologie w ich życiu.

Zagadnieniem wielokrotnie przewijającym się w trakcie konferencji była kwestia produktów cyfrowych, jakim są gry oraz aplikacje. Profesor Shawn Graham z Uniwersytetu Carlton omówił rolę kolekcji muzealnej w nauczaniu oraz wykorzystywaniu w tym celu gier. Kolejni prelegenci nawiązali do tematu przedstawiając różnego typu aplikacje i produkty technologii AR (Augmented Reality)¹. Autorzy podkreślali, że ideą wprowadzenia technologii cyfrowej w przestrzeń ekspozycji była próba uatrakcyjnienia klasycznego zwiedzania poprzez oddziaływanie na wszystkie zmysły zwiedzającego. W prezentacjach zwrócono uwagę na wartość produktów cyfrowych w promocji i rozprzestrzenianiu wiedzy poza murami muzeów.

Całość konferencji kończyło wystąpienie Niny Borisovej z Centralnego Muzeum Komunikacji im. A. Popopowa w Petersburgu. Autorka przedstawiła historię wchodzenia muzeum w świat nowych technologii z perspektywy pracownika i praktycznych problemów z wcielaniem w życie nowych koncepcji.

Tematom poruszonym w trakcie konferencji towarzyszyły liczne dyskusje dotyczące sposób angażowania się w platformy cyfrowe, zakres ich działań oraz zrównoważenie pomiędzy kolekcją a technologicznymi innowacjami, które ułatwiają jej zrozumienie. Konferencja pokazała ogromne różnice pomiędzy możliwościami dużych i małych placówek. Z pokonferencyjnych wniosków wyłania się również obawa, by muzea techniki i nauki nie przekształciły się w centra nauki, w których kolekcja przestaje być potrzebna.

Bibliografia

Strona internetowa

2018: <http://network.icom.museum/cimuset/about-us/history-of-cimuset>; data odczytu: 19.09.2019 r.

¹AR — (rzeczywistość rozszerzona) to technologia polegająca na nakładaniu wirtualnych obiektów 3D na obraz rzeczywistego świata, przy pomocy urządzeń przetwarzających obraz np. okulary, smartfony, tablety.

