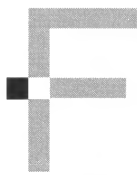


## OBEĆANJA I RIZICI NOVIH MEDIJA

Jean Jacques Wunenburger\*  
Sveučilište u Bourgnoni  
Bourgogna



rancuski filozof H. Bergson razlikuje dva glavna načina opažanja svijeta: jedan životni, korisni, koji izdvaja ono što je potrebno kako bi djelovao učinkovito, na prilagođen način; drugi proširen, nezainteresiran, koji se otvara samim stvarima unoseći u njih svu našu subjektivnost (emocije, sanje, itd.). Taj pogled možemo proširiti na društva koja isto tako prihvaćaju dva tipa odnosa prema svijetu, prema prirodi i prema umjetnim proizvodima. U prvom slučaju, ona koriste materije i forme u korisne svrhe, u drugom slučaju, izdvajaju ih iz njihove funkcionalne sredine kako bi ih gledali, osjećali, iz njih izvlačili slobodno znanje i nesebično zadovoljstvo.

Kneževski vrtovi koji su postali ekomuzeji, hramovi bogova koji su danas arheološki muzeji ili muzeji sakralne umjetnosti, galerije slika, javni ili privatni muzeji ustanovljeni su i vrednovani kako bi se čovjek posvetio upoznavanju prirodnih oblika i proizvedenih predmeta, na jedan nekoristan način, s odgodom, po volji, s jedinim ciljem da ih kuša kako bi se njima obogatio. Na tim mjestima, daleko od svakodnevnog i poslovnog života, priroda i kultura nisu više instrumentalizirane pragmatičnim ciljevima. One su slobodno na raspolaganju za čuđenje, znatiželju, kontemplaciju što dopušta otkriće i introspekciju čovječanstva putem njegovih djela.

Dok se u svakodnevnom životu i trgovačkom društvu predmeti vrednuju prema korisnosti - što objašnjava prezir, posebno prema predmetima prošlosti; prostor-vrijeme kulturnog života (onoga muzeja, ali i onoga škole) namijenjeni su podupiranju kontemplacije, shvaćanja, uživanja "nizašto".

Otuda je osnovni problem muzeologije uvijek bio definirati logiku tih institucionalnih mjesta, kakav treba biti njihov oblik, sadržaj i cilj? Kakav treba biti način predstavljanja predmeta koji dolaze iz prošlosti ili onih suvremenih, bilo da su uzeti iz okoliša prirode ili baštine proizvedenih predmeta?

Kakva postupanja i metode valja primijeniti ili izazvati kod promatrača-korisnika kako bi potpuno pristupili tom drugom odnosu prema svijetu, koji određuje kultura, u smislu pristupa najuzvišenijim i najbogatijim oblicima ljudskog stvaranja (*poiesis*)?

Urediti jedan nesebičan odnos prema oblicima ljudskog života i rada obično prolazi kroz dvije metode:

- predstavljanje materija-oblika (prirodnih i umjetnih) u novom okviru koji favorizira učestaliji i usredotočeniji susret

- ne isključujući prvu mogućnost, predstaviti ih slikom (plan, crtež, fotografija) kako bi promijenili njihov format, odobrili pregledan ili parcijalan (detaljan) pristup, uljepšali njihovo predstavljanje.

Medij kao što je slika uvijek je služio boljem viđenju svijeta, razvoju užitka osjeta i uma. U tom pogledu, stav koji se u slikarskoj umjetnosti sastoji od viđenja svijeta preko slike, zatim gledanja slike pomoću fotografske reprodukcije u krupnom planu, dobro bi sažeo krajnju svrhu svakog nesebičnog cilja svijeta. Ali u većini slučajeva, stvarna prisutnost kao i predstavljanje predmeta proizlaze jednako iz digitalne lingvističke poruke koja ga identificira ili koja prenosi apstraktno znanje o njegovoj povijesti i značenju. Muzejske institucije razvile su se tako oko medijskog trokuta: predmet, slika, tekst, čija kružnost treba dopustiti i istovremeno favorizirati intelektualno otkriće i estetsko zadovoljstvo.

Prva revolucija institucija namijenjenih čuvanju, izlaganju i širenju oblika ljudske kulture počela je, kako je zabilježio Valéry, izumom struje. Postupno se kontakt s ljudskim djelima osobodio prisile prirodnog svjetla i tame, koja je zamijenjena trajnom homogenom rasvjetom, koja vlada predmetima koji su se mogli vidjeti u potpuno novim perceptivnim poljima. S druge strane, taj novi izvor energije pridonio je razvoju novih tehnologija slike dopuštajući istraživanje, konzerviranje, nadgledanje umjetničkih predmeta i razvoj znanstvene muzeologije. Ali najnovija i najuznemirujuća inovacija leži u informatizaciji samih slika. Time završava era fizičke (crtež) ili mehaničke (fizičko-kemijska reprodukcija) slike, dopuštajući slici da upotpuni, obuhvati predmet i tekst, da se osobodi prisila prostora i vremena predmeta, podupirući međusobne utjecaje između korisnika i predmeta i samih korisnika. Što će postati muzejsko poduzeće u eri numeričke slike i *cyberkulture*, kako procijeniti obećanja i rizike novih medija? To je ulog ovoga kongresa na kojem želim iznijeti nekoliko smjernica kritičkog razmišljanja.

### Ikonoklastički korijeni muzeologije

Jedan od najstarijih problema zapadnjačke misli, posebno grčke, sastoji se u određivanju najboljeg puta pristupa stvarnosti, najprikladnije metode za obuhvaćanjem prave prirode stvari, njihove istine, ljepote, moralne kvalitete. Bilo da je dotični predmet materijalan, poput pejzaža, alata, stroja ili nematerijalan poput moralne, političke ideje praćene značenjima i vrijednostima, radi se o spoznaji može li duh osjetom ili konceptom osvojiti izravnu vlast ili ga možemo pobijediti u bogatstvu informacije i lakoći pristupa posredovanjem slike. Odatle klasično pitanje zapadnjačke filozofije: koje je, u lepezi naših predstavljanja, mjesto slike, posrednika između konkretnog opažanja i apstraktnog uma?

Slika može biti određena, nakon Platona, kao mimetička reprodukcija dotičnog modela koja utvrđuje različite funkcije:

- za konkretne sadržaje, ona dopušta stabilizaciju jednog opažanja, prijenos oblika kroz prostor i vrijeme, olakšavanje vizije onoga što nije spontano dostupno oku itd.
- za apstraktne sadržaje, ona dopušta senzibilizaciju, inkarnaciju univerzalnih kategorija u shematskom, tipizacijskom obliku, kako bi ih povezala s posebnim primjerima.

Unatoč tim pozitivnim pragmatičnim i didaktičkim priložima, slika je često bila ocrnjivana, stavljena u drugi plan u odnosu na dostojanstvo koncepta i predmeta uzetih kao njih samih.

Tradicija platonske misli, pod cijenu određene izdaje, dopustila je da se potvrdi razlika i hijerarhija između dvije vrste slika.

Prva, homologne prirode (*eikon*, od čega ikona), sadržava morfološko srodstvo sa svojim modelom, što oslikava odnos između arhitektovog plana i njegova modela. Druga, analoška prirode, samo prividno nalikuje jer sadržava unutarnje deformacije, znači morfološku nevjernost. To je slučaj monumentalnoga kipa čije su proporcije deformirane kako bi izgledale stvarno. Platon je zove *eidolon*, od čega idolopoklonička ili fantomska slika, ili, prema latinskom, iluzija.<sup>1</sup>

Tako shvaćamo zašto je u našoj ljestvici vrijednosti predstavljanja tehničko-znanstvena slika općenito priznata kao kompatibilna sa zahtjevima istine, dok je analogna, figurativna slika nečista jer je uvijek deformirana subjektivnim pogledima: možemo li usporediti krevet koji je naslikao Van Gogh s krevetom koji je načinjen prema nacrtu drvodjelje? Općenito je prihvaćeno da analogna slika koja tka zajedno izgled stvari i njihovo subjektivno prisvajanje, kao na nekoj slici, može hraniti oniričko i estetsko zadovoljstvo. Isto tako, skloni smo misliti kako riskira skretanje od znanja o samim stvarima i zadržavanje u stanju varke i iluzije.

Hoćemo li prihvatiti sliku kao vizualnog pomoćnika koji dopušta prelazak iz percepcije u apstraktnu koncepciju i obratno, ali tako da nikada ne može zamijeniti stvari i njihovo poimanje? U određenom smislu, epistemologija, odnosno ideologija, skrivena od muzejskih institucija, dugo je bila platonska inspiracija, u određenoj mjeri ikonoklastična. Muzeji moraju čuvati, pokazati i širiti kulturnu baštinu vrednujući prije svega "predmete" (dijelove predmeta za arheologiju, cjelokupnost predmeta za spomenike, muzeje mjesta, muzeje pejzaža). Oni su sami prosvijetljeni znanjem, formuliranim i prenesenim nacionalnim jezicima u servis tehničkih i znanstvenih jezika (koji čine posebnost povijesti umjetnosti ili tehnika, na primjer).

Muzej se pokorava dominantnoj svrsi u kojoj izravan, osjećajan, a nadasve vizualan doživljaj predmeta prati jedan spoznajni cilj koji počiva na prednosti riječi i ideja. Zbirka slika je dakle često progutana na nivou drugorazredne tehnike vulgarizacije, koja se

ne zna natjecati s predstavljanjem predmeta i njihovim oblikovanjem eruditskim znanjem. S te točke gledišta, te institucije dobro odgovaraju svojoj kulturnoj misiji, implicitnoj ili eksplicitnoj, koja nije zabavljanje svijeta tako da zaboravi na individue (to je funkcija spektakla, svečanosti, zabava) nego da ih vidi drukčije, takve kakvi su u sebi, iznad usporavajućih navika, tupih pogleda, stereotipnih znanja.

## Elektronska revolucija slike

Već nekoliko desetljeća revolucija elektronike i informatizacija dolaze brzo, ne samo poremetiti navike udruživanja nego i uzdrmati epistemološke i filozofske temelje profesije, institucije i konačno jednog estetskog i ontološkog odnosa prema svijetu. Numerička ili elektronska zbirka slika (za razliku od grafičke slike ili fotografije, s njihovim derivatima koji su još tradicionalni proizvodi: diorame, vizualni panoi etc.) iznenada mijenja podršku, izgled i funkciju. Ona otvara perspektive koje još nisu postojale i koje obvezuju na to da se ospori određeni broj prijašnjih razlika i hijerarhija.<sup>2</sup>

Promjene se javljaju kao krajnje u nekoliko pogleda:

- najprije slika, koja je dugo bila vanjska kopija modela kojem zamjenjuje izgled analogijom, sada proizlazi iz digitalne informacije, jer da je svaki sastavni element jedne stvarnosti (boja, oblik) obrađen analitički, obdaren elektronskim ekvivalentom i reproduciran sporazumno, bez izravne veze s originalom. Tako smo prešli, na primjer, od fotografske slike koja je gotovo jedno stoljeće pokušavala vjerno reproducirati stvarnost igrom otiskivanja oblika na fotosenzibilnome materijalu, na numeričku sliku gdje se izgled uspostavlja kombinacijom piksela;
- zatim, sintetička slika predmeta može biti razvijena polazeći od informacijskih korijena koji su oni isti koji uređuju bit i budućnost dotičnog predmeta. Tako postaje moguće slikom ispitati prostorne i vremenske varijacije predmeta (stablo, spomenik) u razvojnim situacijama jednostavnom promjenom parametara. To dopušta simulaciju ponašanja tog predmeta u prošlim i budućim situacijama na način živopisniji od maketa;
- slika zatim može biti spremljena i korištena u elektronskim arhivima (CD-ROM, videodisk) koji oslobađaju od linearnosti knjige, otvarajući tako nove putanje istraživanja, kombinacije, i konstrukcije vođene slobodom korisnika i prilagodljive svakome;
- konačno, usnimljene na elektronske nosače, slike mogu velikom brzinom cirkulirati po cijelom planetu, putem interaktivnih komunikacijskih mreža koje umnogostručuju i olakšavaju pristup najvećem broju (kulturna demokratizacija) odgovarajući na potrebe rastuće individualizacije (interaktivnim granicama, osobnim pristupom Internetu).

Iz ove četiri promjene slika se nameće kao privilegirani, čak nepovratni način baštinskog, estetskog i didaktičkog razvoja muzejskih institucija.

U određenom smislu, numerička sintetska slika poništava bivšu metafizičku hijerarhiju između slike ikone i idolatrijske slike. Slika nanovo osvaja stanje istinitosti reproducirajući neki predmet prema realističkim normama, znanstveno kontroliranima uz dopuštenje stvaranja fikcija, rekonstruirajući oblike prošlosti ili one budućnosti, ili jednostavno stvarajući moguće oblike jednostavnim varijacijama digitalnih informacija (informatički program). Snaga nove slike proizlazi iz toga što ona više ne imitira stvarnost nego je<sup>3</sup> simulira, a onaj koji je proizvodi ili gleda treba procijeniti u kojoj mjeri je taj veristički izgled slike provjeren i pouzdan. Pitanje pravog i krivog više nije u slici koliko u znanju proizvođača i korisnika.

Slika postaje "inteligentna" i rukovatelji slikom moraju postati zahtjevni, uz nove troškove.

U tom pogledu, slika postaje neosporno obećavajuće oruđe muzeologije. Ona se osvećuje povijesti koja ju je degradirala i preuzima na neki način brigu o zadacima koji se tiču predmeta i konceptualnom znanju:

- najprije, nudeći publici animirane, umjetne slike, s enciklopedijskim znanjem, kadikad i interaktivnim, muzeji optimiziraju svoj institucionalni zadatak. Predmet na slici živi na ekranu, razvija se, priča svoju priču, dopušta reorganizaciju, uključivanje u mrežu, s uputama za ponavljanje; slika tako dopušta da se iznova pronade neka vrsta pojavnosti cjeline predmeta, koji je često bio fragmentiran, amputiran. S te točke gledišta, na primjer, romantična estetika ruševina koja je dopustila da se kompenzira i uljepša nedostatak baštinskog predmeta, prepušta mjesto *polisenzorskoj* obnovi, neobičnosti prvotnog i izvornog;

- konceptualne informacije koje daju značenje predmetima, razlikuju se i pojačavaju:

jedne su izravno vizualizirane putem kodiranih informacija, druge su prenesene riječju i zvukom sličnima slici, druge su pak izravno umetnute u vizualni prostor jukstapozicijom ili višestrukum eksponažom. Tako *cyber*kultura obnavlja umjetnost verbalno-ikonskih poruka koje su doživjele uspjeh određene umjetnosti renesanse gdje su slova i slike činili sklad;

- konačno, slika mijenja ponašanje prema predmetu i oslobađa ga brojnih zapreka i tutorstva. Audiovizualnim animacijama, bankama slika, simulacijama monitora svatko može postati vlasnik kulturnih predmeta, percipirati ih u funkciji svojih potreba i očekivanja, često bez umora i prema individualnim vremenskim razmacima.

Tako postizemo proširenje muzejskih posredovanja koji pročišćuju estetski susret i daju kvaziludističku dimenziju

stjecanju znanja. Osim toga, izvodimo pravi kvalitativni skok koji uvodi prirodne i umjetne oblike i njihova značenja u jednu ikonoforu gdje žive zbirke slika dopuštaju istovremeno pristup postojanju i biti djela.

## Nesigurnosti cybermuzeja

Ipak, ne možemo se baviti novom erom komunikacije i kulture a da ne zauzmemo jednu kritičku distancu, ne postavimo određeni broj pitanja, koja nas u odsutnosti jasnih odgovora moraju potaknuti na određenu obazrivost. Kao i kod mnogih novih tehnologija (biotehnologije) čovjek poznaje funkcioniranje, ali još nije mogao istražiti sve posljedice na svoju okolinu.

S te točke gledišta, elektronska slika i sistemi koji je omogućuju, sigurno povlače posljedice slične onima svih medija koje se plaćaju cijenom određenih nazadovanja ili posebnih rizika:

- prije svega nove tehnologije duboko mijenjaju subjektivno ponašanje publike mijenjajući psiho-biološke zahtjeve, potaknute i stimulirane. Na prvi pogled nove slike izgledaju mnogo aktivnije jer zahtijevaju voljne postupke, odluke u vizualnim odabirima, u rukovanju strojevima, što se opire stereotipnom ponašanju pasivnog hodanja tipičnog za tradicionalne muzeje. Pa ipak mnoge među njima će bez sumnje povući niz negativnih posljedica, među kojima možemo zabilježiti:

- razbijanje estetskog doživljaja koji se svodi na kontakt čovjek-stroj (pobjeda čovjeka-tipke koja produljuje onu televizijskog daljinskog upravljača)

- *dezinkarnacija* ili *dekorporacija* susreta s djelima (sjededeće mjesto postupno zamjenjuje hodajuće istraživanje)

- i možda na kraju svega *desenzorializacija* (u mjeri u kojoj međuprostor stroja, povećavajući broj mozgom obrađenih informacija-bitova, osiromašuje osjetilno okruženje - nestaju mirisi, ambijentalna buka, slaganje slika koje smetaju itd.)

- zatim, one paradoksalno prijete postojanju predmeta u točno određenom trenutku kada on upoznaje iznenađujuću promociju u umjetničkim aktivnostima.<sup>4</sup>

Ako muzeji od svog dugo privilegiranog poziva imaju originalne predmeta, pa i degradirane, na štetu predstavljanja (rezerviranih za knjige) oni do današnjeg dana preferiraju informatičko-video-grafičke pristupe, tj. ikonološke. Istovremeno umjetnici, zasićeni slikama, odabiru stvaranje predmeta, u obliku materijala, instalacija, izložaba otpadaka potrošačkog društva. Bilo da tehnologije slike upotpunjuju predmet čineći od njega potpuni spektakl, simulirajući mu povijest i život, ili da ga zamjenjuju (kada, kao u Lascauxu, hitnost čuvanja zahtijeva zamjenu stvarne slike simuliranom) slika nastoji odbaciti predmet u drugi plan, banalizirati ga u njegovom "biti ondje" jer ga slika pokazuje na prividno svečaniji i čarobniji način. Ne prolazimo li pored jedinstvenosti, osobnosti, ukratko stvarnosti svakog predmeta o

kojem svjedoče njegove materijalne i oblikovne jedinstvenosti? Nije li velik rizik uništiti stvarno u slici, dematerijalizirati baštinu, dok duboke tendencije našeg vremena idu u smjeru povratka predmetu, kojem treba iznova otkriti bit u njegovoj gruboj, osjetnoj materijalnosti? Možemo se dakle bojati da masivnim i unilateralnim upuštanjem u nove tehnologije muzeji slijede jedan način (to izazovnije što su novi proizvodi laki za promaknuće i velike dodane važnosti) koji riskira da brzo zastari, jer ne odgovara dubokim aspiracijama, podzemnim snagama, jednoj "materijalističkoj" osjećajnosti, koja danas ima potrebu ukorijeniti kulturu u život, svemir, Prirodu;

- nove tehnologije favoriziraju stjecanje kulturnog znanja kroz čisto ludičku aktivnost što riskira da ga učini dosadnim, čak iskrivljenim. Zsigurno muzejska kultura ne može biti svedena pod jedan jedini ozbiljan cilj, jer ona isprepliće tradiciju, estetski pristup (koji se sastoji i od doživljaja "ukusa" za prirodna ili umjetna djela, čak i ako ova posljednja nisu ograničena na veliku umjetnost) i edukativan, pedagoški pristup u smislu u kojem dopušta produbljenje humanosti čovjeka povećanjem znanja putem njegovih djela (tehničkih, umjetničkih, znanstvenih itd.). Ali organizirajući eksperimentalni, kombinatorni pristup, putem informatičkih i interaktivnih tehnologija, ne mijenja li suvremena muzeologija medij u spektakl, dotična djela u igru, u kojoj ludičko zadovoljstvo uspjeha u igri odnosi prednost nad onim što je u igri? Ili, čak i kad su muzeji ovih zadnjih desetljeća znali ukloniti prašinu, osloboditi se određene ledene pompe vezane uz znanstvenu i elitističku kulturu, trebaju li zato postati forumi "ručica" i videospota, na način trivijalnoga kasina? Uvjet njihova postojanja jest iščupati gledatelja iz obiteljskih odnosa, prilagođenih svijetu, stvoriti distancu, interval<sup>5</sup> u kojem pažnja, raspoloživost, prostor i vrijeme dopuštaju opažanje drukčije od onog u svakodnevnom životu i stvari drukčijih od onih koje čine naše obiteljsko okruženje. Uvodeći u muzej elektrotehničku zbirku koja već osvaja privatne i javne prostore, ne riskiramo li desakralizirati muzej, banalizirati njegovu klimu, sterilizirati njegovu sposobnost stvaranja događaja za svakoga?

- konačno, najneobičniji rizik jest što *cyberkulutra* vodi uništenju, čak zatvaranju samog muzejskog prostora. Ako nova baštinska praksa potvrđuje definitivno pobjedu slike nad predmetom, iz toga će proizaći da se sadržaji muzeja mogu riješiti svojih sadržaja. Informatičkim mrežama slika, kultura će se kretati prema delokalizaciji djela i muzejskih aktivnosti, što će ograničiti muzejski prostor na rezervat originala, glavu mozga neke banke animacija. Nećemo li postavljanjem takve tv-kulture uništiti muzejsku arhitekturu i ubiti u zametku snagu socijalizacije koja još prati muzejski život (kao što pokazuje atmosfera religijskih okupljanja na velikim izložbama)? Izlaganje djela u fizičkom euklidovskom prostoru rodilo je već više od stoljeća po cijelom svijetu monumentalnu arhitekturu koja je dopustila stvaranje potpuno novih odnosa oblik-podloga koji su pridonijeli novom pogledu na djela (kako odijeliti Nike

Samotrake od stepeništa Louvrea?). Kako ta renesansa *in situ* djela može postojati na ekranu, kako god velik i savršen bio? Osim arhitekture, neće li novi mediji na kraju oštetiti socijalizaciju svojstvenu muzeju? Neće li uskoro nalikovati dvoranama multimedijjskih kompleksa koji se već dijele na dva pola, s jedne strane prostor komercijalne animacije, koji se ne razlikuje od trgovačke galerije ili samoposluživanja, a s druge, tamne dvorane u kojima kraljuje optička tiranija ekrana?

## Ne zaboravimo pitanja

Tako se danas muzejska institucija nalazi pred povijesnom prekretnicom, možda civilizacijskom. Razvoj informatičkih tehnika je očito nepovratan, ali njihova prilagodba prirodi i funkciji muzeja nije još dobro preporučena ni odlučena. Zato se ne radi samo o sukobljavanju s tehničkim problemima (kako prilagoditi medij muzejima?) nego o postavljanju temeljnih pitanja o svrsi tih institucija, o adekvatnosti novih medija u odnosu na tražene ciljeve. Bez sumnje, uskoro ćemo prisustvovati propasti institucije, odvojenim razvojjima u skladu s antagonističkim filozofijama: s jedne strane težimo dalekim hramovima u kojima će biti sačuvane relikvije čovječanstva, a s druge vidimo kako se razvijaju parkovi inspirirani Walt Disneyjem, gdje trijumfiraju najgluplje i najinfantilnije simulacije. Elektronska slika nam danas sprema strašnu zamku, sileći nas da upadnemo u uništavajući ikonoklasticizam ili da budemo suučesnici u vašaru atrakcija, jedne razornije od druge. Možda postoje srednji putovi koji bi znali spojiti obećanja i opasnosti slika. Ali za to treba najprije početi postavljati dobra pitanja.

### *Prijevod s francuskog: Alma Ganza*

Bilješka:

Ovaj članak tekst je uvodne konferencije Frankofonih susreta Nove tehnologije i muzejske institucije, koji su se održali u Dijonu 18. i 19. ožujka 1998.<sup>6</sup> Bogatstvo i mnoštvo primjedaba i pitanja koje postavlja opravdava objavljivanje svima koji nisu mogli prisustvovati tim danima.<sup>7</sup> Pročitana je od autora koji je želio svakako očuvati stil govorne konferencije.

1. Vidi naše izlaganje u *Filozofiji slike*, PUF 1997.
2. Vidi Philippe Queau. *Virtuelno*. Izd. Champ Vallon, 1993. i Pierre Barboza.
3. *Od fotografskog do numeričkog* L'Harmattan, 1996.
4. Francois Dagognet *Pohvala predmetu* Vrin, 1989.
5. Gilo Dorflès, *Izgubljeni interval* LibrairieMeridiens, 1984.

\* Jean Jacques Wunenburger profesor je filozofije na Sveučilištu Bourgogni, doktor društvenih znanosti Centra G. Bachelard za istraživanje o imaginarnom i racionalnom.

\*\*Ovaj tekst objavljen je uz ljubaznu autorizaciju organizatora Frankofonih susreta Nove tehnologije i muzejske institucije: OICM-a, Udruge muzeja Québeca i Ministarstva francuske zajednice Wallonie-Bruxelles Belgije. Idući susreti održat će se u Montréalu 1999. zatim u Bruxellesu 2000.