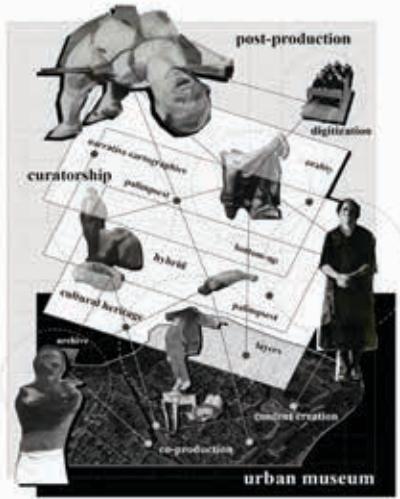


Muzej u pokretu

Polyxeni Mantzou, Xenofon Bitsikas, Anastasios Floros

Urbani javni prostori aktivirani su predmetima u pokretu; temporalnost tjelesnog postojanja pokreće grad, njegovu sadašnjost i prošlost. Statički komponiran i optički koncipiran grad temeljen je na izrazito markiranim, krutim, nepomičnim tipologijama, koje u fluidnijem, manje fiksnom stanju zastarijevaju. Takva je tipologija muzeja – istaknuta tipologija suvremenog svijeta koja je dovedena u pitanje inkorporiranjem digitalne sfere u svakodnevni život tijekom posljednjih desetljeća.

Ova se tipologija s integracijom digitalnih tehnologija ponovno razmatra u okviru projekta PALIMPSEST (*Post-Alphabetical Interactive Museum using Participatory, Space-Embedded, Story-Telling / Post-abecedni interaktivni muzej koji se koristi participativnim, prostorno ugrađenim pripovijedanjem*) financiranog iz Programa Interreg V-A Grčka-Italija (2018. – 2022.). Projektom se predlaže tipologija muzeja koja postavlja izloške u njihov izvorni prostorni kontekst, a posjetiteljima omogućava participativno, kontekstualizirano, interaktivno i personalizirano iskustvo u pokretu. Grad služi kao kontekst i platno na kojem se predstavljaju nematerijalna kulturna dobra, a lutanje i šetanje posjetitelja predstavlja gledište muzejskog kustosa.



Dijagram koncepta projekta PALIMPSEST

Projekt je usmjeren na grčku regiju Epir i talijansku regiju Apuliju. Partnerstvo čine Sveučilište u Joniji kao glavni korisnik, regija Epir kao korisnik, općina Jonija kao pridruženi partner iz Grčke i dva partnera iz Italije, Sveučilište u Bariju i pokrajina Lecce kao korisnici.

Naziv PALIMPSEST označava površinu po kojoj se može ponovno pisati bez da se izgubi prethodni tekst, nešto što se ponovno koristi ili mijenja, ali još uvijek ima vidljive tragove svog ranijeg oblika. Odnosi se na prošlost grada koju je izbrisala ili prekrila sadašnjost, na urbanu povijest, legende, pojave i priče iz prošlosti, koje se ponovno ubacuju u urbani prostor u obliku umjetničkih instalacija.

Projekt PALIMPSEST bavi se kretanjem kao strukturalnom značajkom načina na koji se grad doživljava, oslanjajući se na prakse Situacionističke internacionale kao što su *dérive* i *détournement*. Omogućuje se dinamičan odnos između posjetitelja i nematerijalne kulturne baštine koja se prikuplja na participativni način, prolazi post-produkciju te se konačno ubacuje u otvoreni javni prostor grčkog grada Jonije kako bi se povezali fizičko i digitalno iskustvo, svakodnevica i umjetnost, prošlost i sadašnjost.

Metodološki pristup koji se koristio u projektu PALIMPSEST za stvaranje ove personalizirane, vječno promjenjive iskustvene kulturne rute u urbanom prostoru može se opisati u tri odvojene, ali međusobno povezane faze.

Prva faza projekta uključivala je razvoj digitalnog arhiva stvorenog uz sudjelovanje osnovnih škola i međugeneracijsku suradnju. Učenici mjesnih osnovnih škola prikupljali su od starijih članova obitelji priče i sjećanja vezana uz urbano tkivo grada. Sadržaj priča usredotočio se na neformalnu povijest grada, poput usmenih predaja, urbanih legendi, priča iz svakodnevnog života,

anegdota itd. Učenici su bilježili priče koristeći se audiovizualnim i tekstu-alnim medijima, usmjeravajući pripovjedače na njima zanimljiva mjesta, koja su zatim označavali, kategorizirali i arhivirali. Oznake povezane sa sadržajem priča koje su koristili učenici dijelom su definirali oni sami po vlastitom nahođenju, a dijelom su definirane odabirom iz zadano popisa oznaka; istovremeno su zatražene kronološke i prostorne oznake. Time je osnovan Digitalni arhiv priča. Arhiv sadrži više od 240 jedinstvenih priča o prošlosti grada, čuvajući i vrednujući na taj način dragocjena nematerijalna dobra prikupljena od starijih generacija. Arhivirana baština ujedno postaje otvoreni laboratorij za istraživanje, teren za buduće kulturno eksperimentiranje i stvaranje, dinamičan element identiteta grada.

U drugoj fazi prethodno prikupljeno gradivo postavljeno je na mobilnu aplikaciju PALIMPSEST koja je otvorena za javnost. Korisnici mogu pretraživati priče i događaje pomoću karte i filtra, dodavati nove priče i komentare na postojeće priče te predlagati poveznice između priča. Korisnici također imaju mogućnost dodavanja kratkih video animacija svojim pričama koristeći Booth, digitalni alat povezan s aplikacijom PALIMPSEST, koji omogućuje automatsko generiranje kratkih video animacija vezanih uz priče koje su snimili korisnici. Odgovarajući na niz pitanja, korisnici imaju priliku vidjeti kako se njihove usmene priče vizualiziraju i pretvaraju u animaciju, kako im se pomoću umjetničke interpretacije i digitalnih medija udahnuje novi život. Korisnici mogu neprestano generirati nove animacije za svoje priče. Međutim, način na koji se to realizira unutarnja je logika programa, čime je Booth ne samo alat, već i suautor konačnog rezultata. Mobilna aplikacija PALIMPSEST ima sve značajke hibridnog arhiva koji kombinira unaprijed zadana pravila i već postojeću strukturu s razvojem sadržaja koji određuju korisnici.



INFO

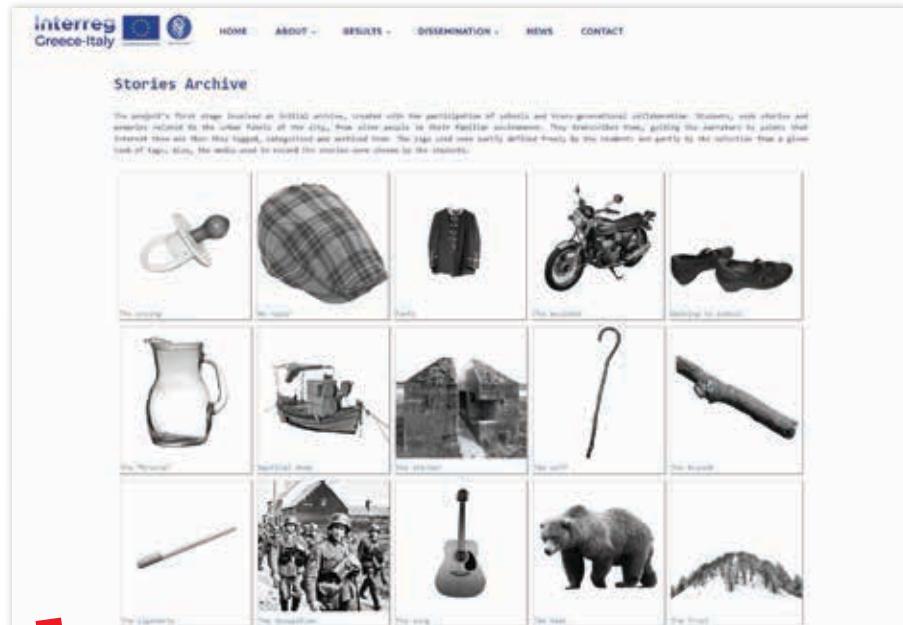
Za informacije o projektu PALIMPSEST posjetite: <https://palimpsest.eu/>

Više o projektnim aktivnostima saznajte na: <https://www.facebook.com/gritpalimpsest>

U posljednjoj su fazi na sudjelovanje u projektu pozvani umjetnici. Dano im je da odaberu priče prikupljene za arhiv i stvore interaktivne nematerijalne umjetničke instalacije koje tvore mrežu, vremenski sloj koji izlazi iz dubine prošlosti na površinu sadašnjosti. Umetanjem umjetničkih instalacija koje odražavaju, dokumentiraju i rekonstruiraju priče i događaje iz prošlosti grada nazad u urbani prostor nastoji se proširiti realnost grada. Instalacije nemaju vidljiv otisak na javnom prostoru jer se uglavnom radi o audiovizualnim umjetničkim djelima koja nisu ograničena na određeni, definirani geografski prostor, već se prostiru po javnom prostoru grada. Na taj način ne čine tek jednu rutu s početnom i krajnjom točkom, nego mnoštvo ruta sa svojim naknadnim inačicama neograničenog i nepredvidivog razvoja.

Lutajući posjetitelji otkrivaju ovaj javni muzej na otvorenom aktivirajući ga svojom prisutnošću putem geokacijskog signala koji šalje aplikacija, ali bez otkrivanja mjesto instalacije na karti. Stoga se posjetitelji, šećući gradskim javnim prostorom, nesvjesni stvarnih lokacija instalacija, susreću s neočekivanim događajima i pojavama, postavljenim bez unaprijed određenog i ograničenog reda. Time se stvara personalizirana, životna, dinamična muzejska ruta u javnom prostoru, tvoreći svaki put poseban, nov i jedinstven doživljaj grada i njegovog identiteta. ■

Projekt PALIMPSEST preispituje tipologiju muzeja i predlaže koridor umjetničkih instalacija u otvorenom urbanom prostoru, rutu ispunjenu neočekivanim i dinamičnim događajima nematerijalne kulturne baštine, mogućnost ponovno iskusiti užitak otkrivanja grada i njegove prošlosti kretanjem i tjelesnim, aktivnim sudjelovanjem. Rekonstrukcija situacija iz prošlosti unutar urbane mreže potiče

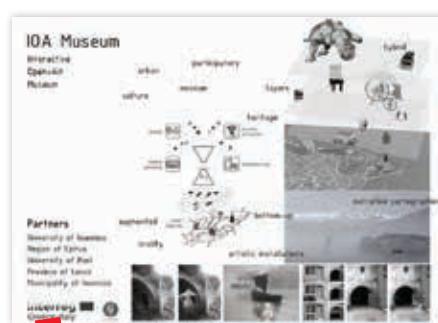


PALIMPSEST-ov digitalni arhiv priča: <https://palimpsest.eu/index.php/results/stories-archive/>

posjetitelje da ih prate, da se zamisle nad poviješću grada, da aktivno pokušavaju svojom prisutnošću pokrenuti muzej, da komuniciraju s okolinom, te da vlastitim pokretima oblikuju svoje iskustvo. ■



Primjer instalacije iz projekta PALIMPSEST



PALIMPSEST materijali. Izvor: Facebook Interreg Palimpsest

