



muse.ar

**Reshaping EXPERIENCE
and STORYTELLING in Museums**

**Újragondolt LÁTOGATÓI ÉLMÉNY
és TÖRTÉNETMESÉLÉS a múzeumban**

**MáraiKult
14&15 December 2022**

musear.eu

Reshaping EXPERIENCE and STORYTELLING in Museums

Our conference takes a broader look at digital developments and communication challenges in museums, and aims to bring good examples from the recent years.

Our focus is on interpretation and how digital planning and online presence—whether it is audience engagement or virtual exhibitions—, can support or complement the work of museums.

Among the speakers of the conference, we will host renowned Hungarian and foreign experts who will share their experiences and thoughts about museums in the 21st century with the audience and their colleagues.

We are particularly pleased that AVICOM (ICOM International Committee for Audiovisual, New Technologies and Social Media) has accepted our invitation to the conference as an associated partner, and that several of their representatives will honor us with their presence and presentations. As one of their objectives is to make museum professionals aware of and better informed about the usefulness and potential of audiovisual and new technologies, their presence will guarantee useful and meaningful opportunities for professional debate and exchange of ideas.

Újragondolt LÁTOGATÓI ÉLMÉNY és TÖRTÉNETMESÉLÉS a múzeumban

Konferenciánk fókuszában a múzeumokban zajló digitális fejlesztések és kommunikációs kihívások állnak, és az elmúlt évek jó példáit igyekszik bemutatni.

A hangsúlyt az interpretációra helyezzük, valamint arra, hogy a digitális tervezés és az online jelenlét - legyen szó akár a közönség bevonásáról, akár a virtuális kiállításokról - hogyan támogathatja vagy egészítheti ki a múzeumok munkáját.

A konferencia előadói között neves hazai és külföldi szakembereket látunk vendégül, akik a 21. századi múzeumokról szóló tapasztalataikat és gondolataikat osztják meg a közönséggel és kollégáikkal.

Külön öröm számunkra, hogy az AVICOM (ICOM International Committee for Audiovisual, New Technologies and Social Media) társult partnerként elfogadta meghívásunkat a konferenciára, és több képviselőjük is megtisztel minket jelenlétével és előadásával. Mivel egyik céljuk, hogy a múzeumi szakemberek a lehető legtöbb tudással rendelkezzenek az audiovizuális és új technológiák hasznosságával és lehetőségeivel kapcsolatban, jelenlétük hasznos és tartalmas lehetőséget biztosít a szakmai vitára és eszmecsereére.

DECEMBER **10.00 – 10.15**

Welcome

14.

Wednesday

10.15 – 10.45

KEYNOTE SPEAKER OF THE DAY

Michael H. Faber (President of AVICOM, DE)

Communication and mediation:

digital, analogue, personal?

About Must-Have, Nice to Have and Nonsense

PROGRAM

10.45 – 11.05

Michael Louis Eulenstein

(cultural mediator, social media expert, DE)

The COVID-19 challenge – museums and their digital engagement in times of crisis

11.05 – 11.25

Mácsai Ágnes (HU)

More than a summary - Evaluation

11.25 – 11.55

Bayer Árpád (Open History, HU)

Museums can use games

11.55 – 12.15

Q&A

12.15 – 13.45

Lunch break

VIRTUAL REALITY AND INTERPRETATION

13.45 – 14.05

Claudio Beorchia PhD

(Interdisciplinary Artist, MUSEar project, IT)
Other voices, other gazes

14.05 – 14.25

Andrea Parádi

(Petőfi Irodalmi Múzeum, HU)
Exhibition of a novel /
Intangible layers on tangible walls

14.25 – 14.55

Mirco D'Alessio

(Polytechnic University of Marche, IT)
The archaeological area "I Pini" of Sirolo-Numana.
The Tomb of Picenum Queen

14.55 – 15.10

Dr. Kamila Oles

(University of St Andrews, GB)
Culture power to inspire development in rural areas:
Virtual ORKNEY NORTHERN ISLES exhibit platform

15.10 – 15.35

Q&A

DECEMBER

15.

Thursday

PROGRAM

10.00 – 10.30

KEYNOTE SPEAKER OF THE DAY

Artur Šilić Ph.D. (NOVENA d.o.o., HR)

MUSEAR platform: from conception to implementation

10.30 – 10.50

Árpád Böczén

Association of Cultural Heritage Managers, HU)

Education, experience and so what?

10.50 – 11.10

Anna Maria Marras

(University of Turin, IT)

Conversational assistants, chatbot: how language technologies interact in the everyday life of museums

11-10 – 11.20

Break

11.20 – 11.50

Dr. Mohamed Ismail Ibrahim (lecturer in heritage and museum studies, Ain Shams University, Cairo, ET)

Virtual Museum of Tutankhamun

11.50 – 12.10

MgA. Aleš Kapsa

(J. A. Comenius Museum, Uherský Brod, CZ)

The Labyrinth and the Theatre
on the Stage of the World

12.10 – 12.30

Zsuzsanna Nagyné dr. Bafári

(Hungarian Open Air Museum, HU)

Creative and Digital Exhibition Installations
in the Hungarian Open Air Museum's new
Transylvanian Building Complex

12.30 – 12.50

Mgr. Jakub Jiříště

(National Film Museum, CZ)

Virtual Reality at the Dawn of the Modern Era?!
Educational Use of VR in NaFILM: National Film Museum

12.50 – 13.10

Q&A

13.10 – 14.40

Lunch break

14.40 – 17.00

MUSE.ar Workshop

14.

DECEMBER
10.15–10.45

Michael H. FABER (DE)

President, AVICOM

Cultural anthropologist and media producer. Until 2018, he was Deputy Director of the Rhenish Open-Air Museum Kommern of the Landschaftsverband Rheinland, Germany. 1991-1994/1994-1998/2017-2019: Vice President of AVICOM, the committee for audiovisual and social media of the UNESCO-Institution „International Council of Museums“. Since 2019, Michael Faber is President of AVICOM.

Kulturális antropológus és média producer. 2018-ig a németországi Landschaftsverband Rhenish Open-Air Museum Kommern igazgatóhelyettese volt. 1991-1994/1994-1998/2017-2019: az AVICOM, az UNESCO tagintézmény „Múzeumok Nemzetközi Tanácsa” audiovizuális és közösségi médiával foglalkozó bizottságának alelnöke. 2019 óta Michael Faber az AVICOM elnöke.



Communication and mediation: digital, analogue, personal? About Must-Have, Nice to Have and Nonsense

Digital and social media promote the public perception of museums, pave new ways of outreach and enable a more intensive involvement of target groups in museum work. This makes the following questions all the more important: How can digital media be used sensibly? How can they make the original tangible? Have conventional mediation and communication had their day? After all, despite all the digitalisation, museums remain analogue. This contribution will provide plenty of fuel for an exciting and stimulating discussion.

A digitális és a közösségi média elősegíti a múzeumok láthatóságát a szélesebb nyilvánosság körében, új utakat nyit meg a múzeumok elérésében, és lehetővé teszi a célcsoportok intenzívebb bevonását. Ez a jelenség még fontosabbá teszi a következő kérdéseket: Hogyan lehet a digitális médiát ésszerűen használni? Hogyan tehetik kézzelfoghatóvá a megfoghatatlant? A hagyományos közvetítés és kommunikáció ideje már lejárt? Mindent összevetve, a múzeumok minden digitalizáció ellenére analogok maradnak. Ez a fajta közreműködés bőséges táptalajt nyújt egy izgalmas és ösztönző beszélgetéshez.

14.

DECEMBER
10.45–11.05



Michael Louis Eulenstein (DE)

Cultural mediator, social media expert

Michael Louis Eulenstein started an artistic career in music. After completing his bachelor in music education, He became a student in the franco-german master program in cultural mediation. After passing multiple workshops in online marketing he worked on several social media accounts, mostly on instagram. Namely, he worked for "Künstlerische Interventionen", an artistic workshop financed by the mercator foundation, a fashion company that sells upcycled clothes and currently for the equality office of the University of Hildesheim. Michael has been working for AVICOM since October 2021 and participated in the last conference in Budapest.

Michael Louis Eulenstein a zenei pályán kezdte meg művészi karrierjét. A zenepedagógiai alapképzés elvégzése után a francia-német kulturális közvetítés mesterképzés hallgatója lett. Ezt követően több online marketinggel kapcsolatos workshopon is részt vett, és dolgozott több közösségi média felületen is, főként az instagramon. Nevesítve, dolgozott a „Künstlerische Interventionen” nevű, a Mercator alapítvány által finanszírozott művészeti műhelynek, egy upcycled ruhákat forgalmazó divatcégnek, jelenleg pedig a Hildesheimi Egyetem egyenlőségi irodájának dolgozik. Michael 2021 októbertől dolgozik az AVICOM-nak, és részt vett a legutóbbi budapesti konferencián is.

The COVID-19 challenge – museums and their digital engagement in times of crisis

The COVID-19 pandemic and the digital transformation are having a major impact on the museum sector. Museums were faced with the challenge of developing formats and concepts that could be played out digitally. The goal of the Solidarity Project is to collect best practice examples that can serve as models, especially for small and medium-sized museums. Museums are compared based on their performances. The examined institutions preferable are medium-sized or smaller museums with a professional sponsorship and or with a research facility.

A COVID-19 járvány és a digitális átalakulás jelentős hatással van a múzeumi ágazatra. A múzeumok számára az volt a kihívás, hogy olyan formátumokat és koncepciókat dolgozzanak ki, amelyek digitálisan is megállják a helyüket. A Solidarity Project célja, hogy összegyűjtse a legjobb gyakorlati példákat, amelyek modellként szolgálhatnak, különösen a kis- és közepes méretű múzeumok számára. A múzeumokat teljesítményük alapján hasonlítják össze. A vizsgált intézmények jellemzően közepes vagy kisebb méretű, szakmai szponzorációval és/vagy kutatási lehetőséggel rendelkező múzeumok.

14.
DECEMBER
11.05–11.25

Ágnes MÁCSAI (HUN)

Evaluator, audience researcher

Ágnes MÁCSAI, evaluator, audience researcher, based in Budapest, Hungary. She participates as an external expert in evaluation and audience researches of Hungarian and international projects. She is a member of the evaluation team of the MUSE.ar international project supported by the Creative Europe program of the European Union. She is also a lecturer at the Moholy-Nagy University of Art and Design Budapest (MOME).



MÁCSAI Ágnes, értékelő, látogatókutató, a Kulturális értékelés oldal alapítója. Magyarországi és nemzetközi projektek értékelésében és látogatókutatások készítésében vesz részt külső szakértőként. Az Európai Unió Kreatív Európa programjának támogatásával megvalósuló MUSE.ar nemzetközi projekt értékelési csapatának tagja. Emellett óraadó tanár a budapesti Moholy-Nagy Művészeti Egyetemen (MOME).

More than a summary - Evaluation

How to evaluate a project from start to finish? The two-year MUSE.ar project was accompanied by a systematic evaluation process. The evaluation group had the opportunity to follow the entire co-creation process and support the project with their feedback. What opportunities and difficulties arise during such long-term work? The evaluation group searched answers to these questions as well. There was no shortage of lessons.

Hogyan értékeljük egy projektet a kezdetektől a befejezésig? A kétéves MUSE.ar projektet végigkísérte egy szisztematikus értékelési folyamat. Az értékelő csapat lehetőséget kapott arra, hogy a teljes együttműködési folyamatot kövesse és visszajelzéseivel támogassa a projektet. Milyen lehetőségek és nehézségek adódnak egy ilyen hosszabb távú munka során? Az értékelő csapat ezekre a kérdésekre is kereste a választ. Tanulságokban nem volt hiány.

14.

DECEMBER
11.25–11.55

Árpád BAYER (HUN)

Founder, OPEN HISTORY

History and games - during my career I was close to at least one of them. After my history degree I started to design exit games and organize team buildings. I realized that fun and history can connect as an employee of the Hungarian National Museum. Since 2019 Open History is the background.

Történelem és játékok - a kettőből az egyikhez mindig kapcsolódtam a munkám kapcsán. A történelem szak elvégzése után szabadulójátékokat és csapatépítőket szerveztem. Amikor elkezdtem összekötni a kettőt, a Magyar Nemzeti Múzeumban dolgoztam. 2019 óta az Open History adja a munkám hátterét.



Museums can use games

I remember the moment, when I realized: a field, where education and fun can connect is the museum. Since that experience a couple of important details of this recognition. "Can use" means that using games is optional and a tool, not a goal. Above these I will talk about how to use games in museums.

Emlékszem, amikor rájöttem: a múzeum a szórakozás és az oktatás egyik találkozási pontja. Azóta megtapasztaltam néhány fontos részletét a címben szereplő felismerésnek: a játék lehetőség és eszköz, nem cél. Az előadásomban arról fogok beszélni, hogy hogyan érdemes játékokat használni a múzeumban.

14.

DECEMBER
13.45–14.05

Claudio BEORCHIA (IT)

Interdisciplinary Artist,
MUSEAR PROJECT

Claudio Beorchia is an interdisciplinary artist with a strong bond toward relational and participatory practices. Active since 2010, he has exhibited his work in Italy and abroad. His responsive and non-self-referential approach has led him to participate in numerous art residencies in Italy, several European countries, China, Japan and the U.S.

Claudio Beorchia interdiszciplináris művész, aki erősen kötődik a kapcsolati és participatív gyakorlatokhoz. 2010 óta aktív művész, munkáit Olaszországban és külföldön is kiállították már. Reszponzív és nem önreferenciális megközelítése miatt számos művészeti rezidencián vett részt Olaszországban, több európai országban, illetve Kínában, Japánban és az Egyesült Államokban is.



Other voices, other gazes

Many of Claudio Beorchia's artworks are generated by a change of point of view within the contexts he is investigating, which highlight unseen poetic elements of those environments. The speech, taking its cue from his experiences at the Gallerie dell'Accademia in Venice and at the Museo Vinciano in Milan, and from his projects for the Museum of Contemporary Photography in Milan and the Iron Curtain Museum in Felsőcsatár, will illustrate the main features of this approach.

Claudio Beorchia számos művét az általa vizsgált kontextuson belüli nézőpontváltás hozza létre, amely kiemeli a környezetének láthatatlan költői elemeit. Előadása a velencei Gallerie dell'Accademia-ban és a milánói Museo Vinciano-ban szerzett tapasztalataiból, valamint a milánói Kortárs Fotográfiai Múzeum és a felsőcsatári Vasfüggöny Múzeum számára készített projektjeiből kiindulva mutatja be e megközelítés főbb jellemzőit.

14.

DECEMBER
14.05–14.25

Andrea PARÁDI (HUN)

Literary historian and museologist,
PETŐFI LITERARY MUSEUM

Andrea Parádi is a literary historian and museologist. She is a research fellow of the MTA – ELTE Online Critical Text Publishing Research Group since 2009 and edited Dezső Kosztolányi's novels (Anna Édes and The Golden Kite). She has been working as a museologist at the Petőfi Literary Museum since 2010, where she was a staff member at several exhibitions. Since 2019 she has been the scientific secretary. In 2020, she was the curator of the exhibition Anna Édes / Kosztolányi –Trianon100.



Parádi Andrea irodalomtörténész és muzeológus. Az MTA - ELTE Online Kritikai Szövegkiadás Kutatócsoport tudományos munkatársa 2009 óta, Kosztolányi Dezső regényeit (Édes Anna és Az aranyország) szerkesztette. 2010 óta dolgozik muzeológusként a Petőfi Irodalmi Múzeumban, ahol több kiállításon is munkatársként vett részt. 2019 óta tudományos titkárként dolgozik. 2020-ban az Édes Anna / Kosztolányi -Trianon100 című kiállítás kurátora volt.

Exhibition of a novel / Intangible layers on tangible walls

There is a lack of words and silence around our historical losses. Does visualization lead to a better understanding? Does interpretation bring us closer to processing? Digital artists created an installation using the language of contemporary digital art (video mapping) as an illustration for Anna Édes. Dezső Kosztolányi's novel is a well-known literary work in Hungarian cultural consciousness, set in the apocalyptic period of the 1920s. The talk presents the concept of the exhibition, how the text was placed in the spatial structure and transformed into a spectacle.

Hiányoznak a szavak és a hallgatás történelmi veszteségeink körül. Vajon a vizualizáció jobb megértéshez vezet? Vajon az értelmezés közelebb visz minket a feldolgozáshoz? Digitális művészek a kortárs digitális művészet nyelvét (videomapping) használó installációt készítettek az Édes Anna illusztrációjaként. Kosztolányi Dezső regénye a magyar kulturális köztudatban jól ismert irodalmi mű, amely az 1920-as évek apokaliptikus időszakában játszódik. Az előadás bemutatja a kiállítás koncepcióját, a szöveg térszerkezetbe helyezését és látványelemmé alakítását.

14.
DECEMBER
14.25–14.55

Mirco D'ALESSIO (IT)

PhD Student, POLYTECHNIC UNIVERSITY OF MARCHE

A graduate in architectural engineering, Mirco works in the field of 3D modeling, 3D printing, the development of augmented and virtual reality APPs, video editing, compositing and the digital survey of cultural heritage; following and coordinating processes of creative enhancement from the project to its actual realization. In his research he investigates new forms of digital fruition of cultural heritage, seeking a complete integration between the worlds of cinema, music, games, archaeology, architecture and art. He is involved in several projects aimed at the creation of VR experiences.



Az építészmérnöki diplomával rendelkező Mirco jelenleg a 3D modellezés, a 3D nyomtatás, a kiterjesztett és virtuális valóság APP-ok fejlesztése, a videószerkesztés, a kompozitálás és a kulturális örökség digitális felmérése területén dolgozik; a kreatív fejlesztési folyamatokat a projektektől a tényleges megvalósításig követi és koordinálja. Kutatásai során a kulturális örökség digitális megvalósításának új formáit vizsgálja, a film, a zene, a játékok, a régészet, az építészet és a művészet világa közötti teljes integrációra törekedve. Számos olyan projektben vesz részt, amelynek célja a VR-élmények létrehozása.

Conscious Digital Cultural Heritage: The tomb of the Picena queen of Sirolo-Numana

The talk presents the cultural enhancement of the pre-Roman funeral site of Sirolo-Numana, Marche Region, Italy, a royal tomb belonging to a Picena Queen. The project's output is a virtual reality application for oculus quest2 and a digital library to analyze the finds digitally. During the project, four fundamental aspects were in focus for a conscious development and use of ICT: scientific digital survey; development of innovative ways of fruition; study of user satisfaction and experience; training of specialized personnel.

Az előadás a Marche régióban, Olaszországban található Sirolo-Numana római kor előtti temetkezési helyét, Picena királynőhöz tartozó királyi sír kulturális felértékelődését mutatja be. A projekt eredménye egy virtuális valóság alkalmazás az oculus quest2 számára, valamint egy digitális könyvtár a leletek digitális elemzéséhez. A projekt során az IKT tudatos fejlesztése és használata négy alapvető szempontot helyezett előtérbe: tudományos digitális felmérés; innovatív megvalósítási módok kidolgozása; a felhasználói elégedettség és tapasztalatok vizsgálata; a szakmai személyzet képzése.

14.

DECEMBER
14.55–15.10



Dr. Kamila OLES (UK)

Art historian, archaeologist, research fellow,
UNIVERSITY OF ST ANDREWS

Art historian, archaeologist, research fellow at the Open Virtual Worlds (OVW) research group at the University of St Andrews, and head of Digital Cultural Heritage at Smart History, a spin-out company from the University of St Andrews. Kamila is also a steering member of the Northern Heritage Network. Her interest lies in utilising 3D digitisation in preservation, research, curation, and dissemination to make world heritage inclusive and globally accessible. Previously, she worked as 3D heritage research associate at the University of South Florida, USA, and visiting research fellow at the Czech Academy of Science in Prague.

Művészettörténész és régész, a St Andrews Egyetem Open Virtual Worlds (OVW) kutatócsoportjának tudományos munkatársa, valamint a St Andrews Egyetemből kivált Smart History cég digitális kulturális örökségért felelős vezetője. Kamila emellett a Northern Heritage Network elnökségi tagja. Kutatási területe a 3D digitalizálás felhasználása a megőrzésben, a kutatásban és a terjesztésben, annak érdekében, hogy a világörökség inkluzív és globálisan hozzáférhető legyen. Korábban 3D örökség kutató munkatársként dolgozott a Dél-Floridai Egyetemen (USA), valamint vendégkutatóként a prágai Cseh Tudományos Akadémián.

Culture power to inspire development in rural areas: Virtual ORKNEY NORTHERN ISLES exhibit platform

CUPIDO Virtual Orkney North Isles was created as a shared exhibit virtual platform. The online galleries and virtual tours display the heritage of all six isles so that Orkney communities and users from around the world can virtually explore the beauty of Orkney Northern Islands' natural and cultural legacy. Simultaneously, a touch screen and VR set showcasing the virtual exhibits have been placed on-site in the heritage centres in Orkney North Isles. The videos and audio reflect the unique atmosphere and climate determined by Orkney's natural elements, such as wind, ocean, sea birds, and the ancient native Orkney sheep.

A CUPIDO Virtual Orkney North Isles közös virtuális kiállítási platformként jött létre. Az online elérhető galériák és virtuális túrák mind a hat sziget örökségét bemutatják, így az Orkney-szigetek közösségei és a világ minden tájáról érkező felhasználók virtuálisan fedezhetik fel és hasonlíthatják össze a távoli Orkney északi szigetek természeti és kulturális örökségének szépségét. Ezzel párhuzamosan a virtuális kiállítási tárgyakat bemutató érintőképernyőt és VR szettet helyeztek el az Orkney-szigetek északi szigetein található örökségvédelmi központokban. A videók és hanganyagok tükrözik az Orkney-szigetek természeti elemei, például a szél, az óceán, a tengeri madarak és az őshonos orkney-i juhok által meghatározott egyedi hangulatot és éghajlatot.

15.

DECEMBER
10.00–10.30

Artur Šilić Phd. (HR)

Senior software architect, NOVENA d.o.o.

After obtaining a computer science degree at the Univ. Zagreb in 2014, he joined Novena, a multimedia studio where his work encompassed diverse projects - from software development to creative projects in the domain of culture. In 2022 he founded a new software company - Efficode Systems.

Miután 2014-ben informatikai diplomát szerzett a Zágrábi Egyetemen, csatlakozott a Novena multimédia stúdióhoz, ahol munkája különböző projekteket ölelt fel - a szoftverfejlesztésről a kultúra területén megvalósuló kreatív projektekig. 2022-ben új szoftver céget alapított - az Efficode Systems-t.



MUSEAR platform: from conception to implementation

The MUSEAR software platform enables anyone to easily create and consume multimedia-rich mobile applications. We present all stages of its software development and reflect on the process: explaining early decisions, challenges, cooperation with non-developers, and the future of the platform.

A MUSEAR szoftverplatform lehetővé teszi, hogy bárki egyszerűen hozzon létre és fogyasszon multimédiában gazdag mobil alkalmazásokat. Bemutatjuk a szoftverfejlesztés minden szakaszát, és reflektálunk a folyamatra: ismertetjük a korai döntéseket, a kihívásokat, a nem fejlesztőkkel való együttműködést és a platform jövőjét.

15.
DECEMBER
10.30–10.50

Árpád BÖCZÉN (HUN)

President, ASSOCIATION OF CULTURAL HERITAGE MANAGERS

Árpád Böczén is the founding president of the Association of Cultural Heritage Managers (KÖME), since 2012. He graduated as an architect at the Budapest University of Technology and Economics and as a cultural heritage expert at the Corvinus University of Budapest. The interpretive approach is the basis of his work with heritage and heritage plays a significant role in all the fields of his practice. He is certified trainer and Country Coordinator of Interpret Europe in Hungary.

Böczén Árpád a 2012-ben alakult Kulturális Örökség Menedzserek Egyesülete – KÖME alapító elnöke. Diplomáit a Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetemen szerezte építészként és a Budapesti Corvinus Egyetemen örökségszakértőként. Az interpretációs szemlélet jelenti az örökséggel való munkájának alapját, az örökség pedig minden tevékenységének meghatározó része. Az Interpret Europe magyarországi koordinátora és hivatalosan elismert tréneré.



Education, experience and so what?

The most common expectations for digital presentations in museums and other heritage environments are that they should be educational and experiential. An interpretation-based programme sets more specific expectations in order to build and strengthen the connections between phenomena and the people around them. How can these aspects be applied to design practice, especially in the developments of the MUSEar project?

A múzeumi és más örökségi környezetben megvalósuló digitális prezentációk iránt a leggyakrabban megfogalmazott elvárásaink, hogy legyenek ismeretterjesztők és élményszerűek. Egy interpretív szemléletű program ennél specifikusabb elvárásokat fogalmaz meg annak érdekében, hogy adott jelenségek és a körük szerveződő emberek között kiépüljenek és erősödjenek a kapcsolatok. Hogyan tudnak ezek a szempontok a tervezés gyakorlata során, különösen a MUSEar projekt fejlesztéseinél érvényesülni?

15.
DECEMBER
10.50–11.10



Anna Maria Marras (IT)

Archaeologist, digital humanist, UNIVERSITY OF TURIN

Archaeologist and digital humanist, she is researcher at the University of Turin (Historical Department). She collaborates with Italian GLAM institutions. She is collaborating with the SPICE H2002 project on citizen curation. Her main research and professional fields are digital transformation, communication, inclusion and open data in cultural heritage. She coordinates the ICOM Italia Digital Technologies committee for cultural heritage and is part of the ICOM Italia Digital Cultural Heritage group. She is also an AVICOM board member. She is Europeana Network Association member.

Régész és digitális bölcsész, a Torinói Egyetem (Történeti Tanszék) kutatója. Együttműködik az olasz GLAM intézményekkel és a SPICE H2002 projekttel pedig a civil kurátorság témáján dolgozik. Fő kutatási és szakmai területei: a digitális átalakulás, a kommunikáció, a befogadás és a nyílt adatok a kulturális örökségben. Továbbá koordinálja az ICOM Italia kulturális örökséggel foglalkozó digitális technológiai bizottságát, és tagja az ICOM Italia digitális kulturális örökséggel foglalkozó csoportjának. Az AVICOM vezetőségi tagja. Az Europeana Network Association tagja.

Conversational assistants, chatbot: how language technologies interact in the everyday life of GLAM Institutions

The term 'conversational interface' indicates a set of human-machine interfaces based on dialogue which includes: This type of technology is continuously developing and improving and can be excellent applications for museums as well. In this presentation we explore the history of these applications in the museums and GLAM institutions, telling their evolution and highlighting future applications.

A „társalgási interfész” kifejezés az ember-gép interfészeknek a párbeszédre épülő halmazát jelöli, amely a következőket foglalja magában: Az ilyen típusú technológiák folyamatosan fejlődnek és javulnak, és kiváló alkalmazások lehetnek a múzeumok számára is. Ebben az előadásban feltárjuk ezen alkalmazások múzeumi és GLAM intézményi történetét, elmeséljük fejlődésüket és rávilágítunk a jövőbeli alkalmazási lehetőségeikre.

15.

DECEMBER
11.20–11.50



Mohamed Ismail IBRAHIM (EGYPT)

lecturer in heritage and museum studies,
AIN SHAMS UNIVERSITY, CAIRO

A Ph.D. holder in heritage and museum studies with 23 years of experience working in the field of digital technology in cultural heritage and museums. Lecturer at the Faculty of Archaeology - Ain Shams University a board member of ICOM Egypt and AVICOM. He developed applications and digital exhibitions for cultural institutions in Egypt, such as „Tutankhamun’s exhibition” in the Egyptian Museum, Faimp award-winner „The Temple of Dendera”, and „Heritage Fragments Holographic Display System” for The Museum of Islamic Art, Cairo, which was winner of the gold prize in the creative exhibition installation category in AVICOM FAIMP Festival in 2019.

A kulturális örökség és múzeumi tanulmányok területén szerzett doktori címet, és 23 éves tapasztalattal rendelkezik a kulturális örökség és a múzeumok digitális technológiája terén. Az Ain Shams Egyetem Régészeti Karának előadója, az ICOM Egypt és az AVICOM vezetőségi tagja. Alkalmazásokat és digitális kiállításokat fejlesztett egyiptomi kulturális intézmények számára, mint például a „Tutankhamon kiállítás” az Egyiptomi Múzeumban, a Faimp-díjas „The Temple of Dendera” valamint az Iszlám Művészeti Múzeum számára a „Heritage Fragments Holographic Display System” Kairó alkalmazás, amely 2019-ben az AVICOM FAIMP Fesztiválon a kreatív kiállítási installáció kategóriában arany díjat kapott.

Virtual Museum of Tutankhamun

The use of immersive virtual reality (VR) systems in heritage can allow users to visit inaccessible sites, as well as can allow both greater richness and diversity in content. The concept of the Tutankhamun Virtual Museum is to give certain extended reality experiences that emphasize some aspects of Tutankhamun's stories and treasures in an appealing and educational manner, such as virtual visits, 360-degree video, mixed reality, augmented reality, and hologram.

A virtuális valóság (VR) rendszerek használata az örökségvédelemben lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy hozzáférhetetlen helyszíneket látogassanak meg, a VR rendszerek tartalma pedig gazdagabbá és változatosabbá tehető. A Tutankhamon Virtuális Múzeum koncepciója az, hogy olyan kiterjesztett valóságélményeket nyújtson, amelyek vonzó és edukatív módon mutatják be Tutankhamon történetét és kincseit - mindezt olyan eszközökkel, mint a virtuális látogatások, a 360 fokos videó, a mixed reality (kevert valóság), a kiterjesztett valóság és a hologram.

15.

DECEMBER
11.50–12.10

MgA. Aleš KAPSA (CZ)

Program and video expert,
J. A. COMENIUS MUSEUM, Uherský Brod

Professional worker at the J. A. Comenius Museum in Uherský Brod, Czech Republic. After graduating from the Film and Television Faculty of the Academy of Performing Arts in Prague, he has been working at the museum since 1995 as an expert for programme and video. He manages the film show MUSAIONfilm. In 2017, he was involved in linking the FAIMP AVICOM festival with the MUSAIONfilm festival. Member of the AVICOM Council from 2019-2022, and now serves as Vice-Chair of the AVICOM Council.



A csehországi Uherský Brodban található J. A. Comenius Múzeum szakmai munkatársa. A prágai Előadóművészeti Akadémia film- és televíziós szakának elvégzése után 1995 óta dolgozik a múzeumban program- és videó szakértőként, menedzseli a MUSAIONfilm fesztivált. 2017-ben részt vett az AVICOM FAIMP Fesztivál és a MUSAIONfilm fesztivál összekapcsolásában. 2019-2022 között az AVICOM vezetőségi tagja, jelenleg az AVICOM alelnöke.

The Labyrinth and the Theatre on the Stage of the World

The video mapping Labyrinth of the World and Paradise of the Heart and the film Theatre of the World are the current museum audiovisual adaptations of Comenius' work in the new permanent exhibition On the Stage of the World – Jan Amos Komenský and His Time. The exhibition opened on 28 March 2022 at the J. A. Comenius Museum in Uherský Brod on the occasion of the 430th anniversary of the birth of the thinker, philosopher and writer. This paper aims to offer a reflection on artistic and technical approaches to the adaptation of timeless historical content within a modern museum presentation.

A Világ labirintusa, Szív paradicsoma című videótérkép és a Világ színháza című film a jelenlegi múzeumi audiovizuális adaptációk Comenius műveiből, amelyek A világ színpadán – Jan Amos Komenský és kora című állandó kiállításon láthatók. A kiállítás 2022. március 28-án nyílt meg az Uherský Brod-i J. A. Comenius Múzeumban a gondolkodó, filozófus és író születésének 430. évfordulója alkalmából. Az előadás célja, hogy reflektáljon az időtlen történelmi tartalmak modern múzeumi bemutatás keretében történő adaptálásának művészi és technikai megközelítéseire.

15.

DECEMBER
12.10–12.30

Nagyné Zsuzsanna BATÁRI (HUN)

Head of the Department for Science and Interpretation,
HUNGARIAN OPEN AIR MUSEUM

Zsuzsanna Nagyné Batári works in the Hungarian Open Air Museum as head of the Department for Science and Interpretation. Ethnographer by training, she has carried out research in various topics including folk architecture, gastronomy and way of life. She is interested in how museums can mediate and transfer knowledge to visitors: adults, students, seniors, children and other segments of the audience who are welcome in the Museum. Exhibition planning and the methods of interpreting cultural heritage are important for her, together with finding new and innovative ways to mediate content creatively.



Nagyné Batári Zsuzsanna a Szabadtéri Néprajzi Múzeumban dolgozik, tudományos és ismeretátadási igazgatóként. Etnográfusként már több különböző témában végzett kutatásokat, többek között népi építészet, gasztronómia és életmód témakörökben. Érdeklí, hogy a múzeumok hogyan közvetíthetnek és adhatnak át ismereteket a látogatóknak: felnőtteknek, diákoknak, időseknek, gyerekeknek és a közönség más szegmenseinek. Fontos számára a kiállítástervezés és a kulturális örökség értelmezési módszerei, valamint a kreatív tartalomközvetítés új és innovatív módjainak megtalálása.

Diversity: various forms of interpretation and multimedia installations in open air museology - The case study of the Hungarian Open Air Museum's Transylvanian building complex

The presentation highlights the methodological development of making context and content related to an open air exhibition accessible and easy for visitors to understand. To achieve this, different interpretation techniques including living history, panels, hands-on or creative digital installations are used in the buildings, constituting a media mix in the open air exhibition. In the recently opened Transylvanian building complex several engaging multimedia installations appear in the dwellings, making knowledge transfer an interactive experience for a wide range of visitors.

Az előadás rávilágít arra a módszertani fejlődésre, amely a szabadtéri kiállításhoz kapcsolódó kontextust és tartalmat a látogatók számára hozzáférhetővé és könnyen érthetővé teszi. Ennek érdekében az épületekben különböző értelmezési technikákat alkalmaznak, többek között élő történelmet, paneleket, gyakorlati vagy kreatív digitális installációkat, amelyek a szabadtéri kiállítás médiamixét alkotják. A nemrégiben megnyílt erdélyi épületegyüttesben számos magával ragadó multimédiás installáció jelenik meg, ismeretadáshoz interaktív élményt nyújtva a látogatók széles köre számára.

15.

DECEMBER
12.30 – 12.50

Mgr. Jakub Jiříšte (CZ)

Film historian, NaFILM - NATIONAL FILM MUSEUM

Jakub Jiříšte graduated in Film studies at Charles University and now is a film historian and programme dramaturge of Czech Television. He is an expert of the State Cinematography Fund, member of the Czech Film and TV Academy and he collaborates on the educational concept of the NaFILM museum.

Jakub Jiříšte a Károly Egyetem filmtudományi szakán végzett, jelenleg filmtörténész és a Cseh Televízió dramaturgja. Az Állami Filmalap szakértője, a Cseh Film- és Televíziós Akadémia tagja, és a NaFILM múzeum oktatási koncepciójának kidolgozásában is közreműködik.



Virtual Reality at the Dawn of the Modern Era?!

Educational Use of VR in NaFiLM: National Film Museum

The presentation will present the development of new content for VR in the exhibition of the Prague museum NaFiLM. It will focus on the functional integration of the technology into the exhibition, the motivations that led to the redesign of the original VR and the challenges the creative team faced.

Az előadás a prágai NaFiLM múzeum kiállításában található új VR-tartalmak fejlesztését mutatja be. Az előadás a technológia kiállításba való funkcionális integrációjára, az eredeti VR újratervezéséhez vezető motivációkra és a kreatív csapat előtt álló kihívásokra összpontosít.

15.

DECEMBER
14.40–17.00

WORKSHOP

During the workshop, participants will get an insight into the development of the MUSE.ar project and try out the MUSEAR platform.

The MUSEAR platform is a multi-module digital system that enables easy creation, maintenance and consumption of multimedia mobile applications. The primary purpose of the MUSEAR platform is to facilitate the creation of digital narratives in the field of cultural heritage (museums and galleries) and tourism.

The MUSEAR platform was developed by IT experts, heritage interpreters, and creators who express themselves in digital media.

The workshop will be held in English without translation.

A workshop során a résztvevők betekintést nyerhetnek a MUSE.ar projekt fejlesztésébe, és kipróbálhatják a MUSEAR platformot.

A MUSEAR platform egy több modulból álló digitális rendszer, amely lehetővé teszi multimédiás mobilalkalmazások egyszerű létrehozását, karbantartását és fogyasztását. A MUSEAR platform elsődleges célja, hogy megkönnyítse a digitális narratívák létrehozását a kulturális örökség (múzeumok és galériák) és a turizmus területén.

A MUSEAR platformot informatikai szakemberek, örökségvédelmi tolmácsok és a digitális médiában kifejező alkotók fejlesztették ki.

A workshop angol nyelven, fordítás nélkül kerül megrendezésre.



muse.ar

SUPPORTER



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

PARTNERS

F@IMP
M
AVICOM

Pro Progressione.
P

NOVENA
digital media studio

NaFilm
NATIONAL
FILM
MUSEUM

KÖME
ASSOCIATION OF CULTURAL
HERITAGE MANAGERS

IVAR
STUDIOS

howest
/ we develop people

LEPEŃSKI · VIR

musear.eu