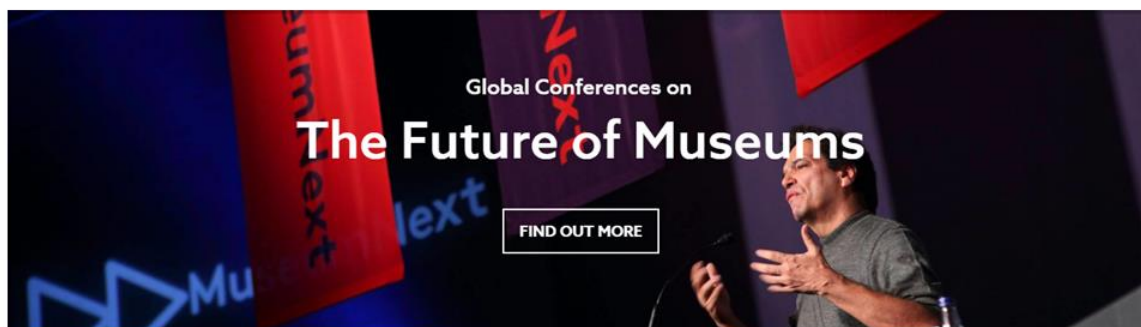


דו"ח כנס MuseumNext ניו יורק, נובמבר 2016

מאת: **עינת שרון**, הממונה על פיתוח תחום המדיה הדיגיטלית באיגוד המוזאונים ואיקו"ם ישראל. כיום, יועצת עצמאית ומלווה פרויקטים במוזיאונים, מוסדות תרבות וארגונים בהטמעת שימושים דיגיטליים שמטרתם להעשיר את חוויית המבקר. לשעבר ראש תחום דיגיטל במוזאון מגדל דוד.



MuseumNext הוא כנס בינלאומי שעוסק בעתיד המוזאונים. הכנס נוסד ע"י ג'ים ריצ'רדסון בשנת 2009 ומביא את מיטב המרצים בתחומים השונים שבהם הוא מטפל: קהלים, עיצוב, טכנולוגיה, אוספים, שימור, מטרות ומנהיגות. הפורמט של הכנס מזכיר קצת את TED ובו לאורך היום נשמעות הרצאות סביב נושא מסוים. בנובמבר 2016, נערך הכנס בטרייבקה ניו יורק ונמשך יומיים, כאשר ביום השלישי ניתן היה לבחור פעילות משלל אפשרויות שונות הכוללות בעיקר ביקורים במוזאונים ומפגשים עם אוצרים ואמנים. הכנס הבא יערך במלבורן אוסטרליה ובקיץ 2017 ברוטרדאם הולנד. מומלץ להיכנס לאתר, להתעדכן בנושאי הכנס ולנסות להגיש הצעות להרצאות. אם נבחרתם להציג תוכלו להשתתף בכנס ללא עלות. כל שאר ההוצאות עליכם: [/https://www.museumnext.com](https://www.museumnext.com)

בסיכום זה בחרתי לפרט על חלק מההרצאות שהיו בכנס, וכן על הביקור במוזאון העיר ניו יורק. באתר הכנס אפשר להתרשם מההרצאות בוידאו.



היום הראשון לכנס – 14 בנובמבר 2016

- הרצאת פתיחה:

Transition and Transformation: Museums in the 21st Century
Dr. Melissa Chiu – Director, Hirshhorn Museum and Sculpture Gardens

ההרצאה התייחסה לכך שמוזאונים עברו שינוי גדול מאוד בעשורים האחרונים אבל הדרך שבה הם חושבים ומציגים אמנות לא השתנה באופן מהותי. מליסה ניסתה לבחון מה צריכים או יכולים להיות מוזאונים במאה ה-21, ומהם הגורמים המרכזיים שיכולים לשנות את הדרך שבה פועלים מוזאונים. חלק מהדברים כוללים אוכלוסיות מתפתחות, דמוגרפיה של קהילות, התפיסה לגבי תפקידו של המוזאון בחברה ועוד.

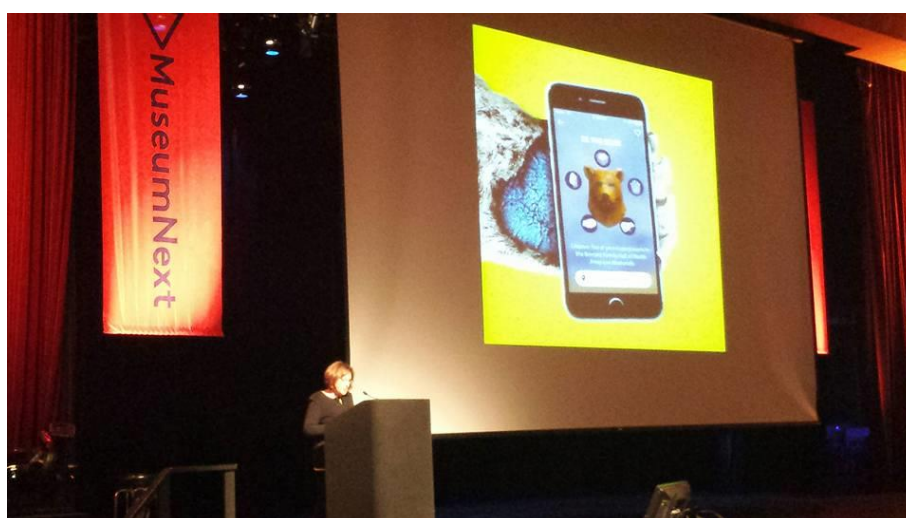
- פאנל:

Next Narratives: Changing Audiences Need New Stories
Melissa Martens Yaverbaum – Exe. Director, Council of American Jewish Museums
Christy Coleman – CEO, American Civil War Museum
Hunter O'Hanian - Exe. Director, College Art Association
Colin Weil – Exe. Director, Congregation B'nei Jeshurun
Boon Hui Tan – VP of Asia Society Museums

הפאנל עסק בשאלה האם קווי הסיפור אותם מציגים מוזאונים אכן מדברים לקהלים השונים שקיימים כיום, ובייחוד לאלו שיבואו אחריהם. לאלו הפועלים במוזאונים להסטוריה או עוסקים בזהויות, משימה זו יכולה להיות קשה במיוחד מכיוון שמדובר בנושאים שנמצאים בתנועה מתמדת של שינוי (קהילת הלהט"ב, יהדות ושואה, האוכלוסיה האפריקאית-אמריקאית, האוכלוסיה האסיאתית). בעיקר התייחסו לכך שיש צורך גובר בנרטיבים חדשים שצריכים להחליף את הקיימים ואת אלו שאינם רלוונטים יותר.

- הרצאה:

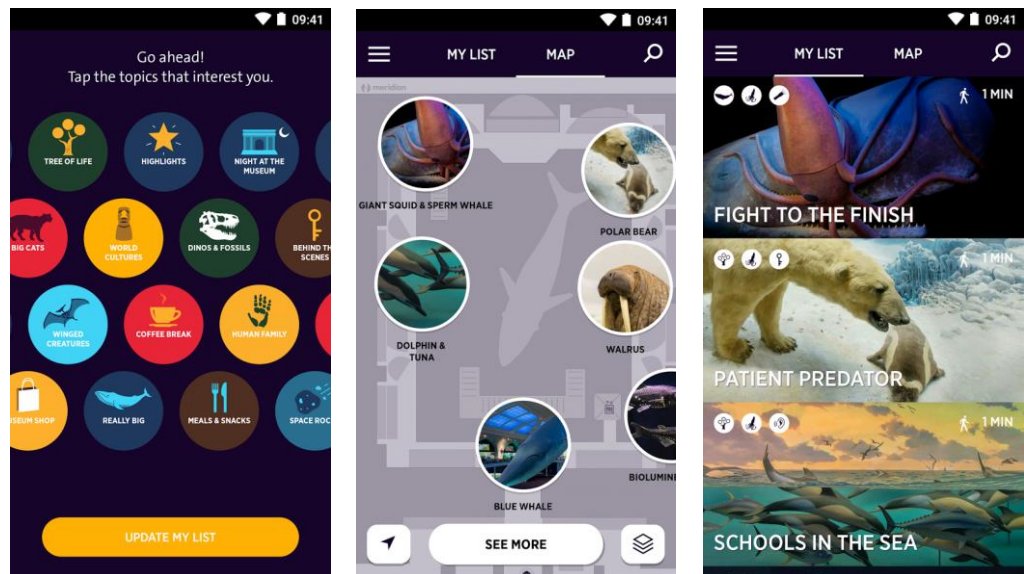
Redefining The Role of The Museums in a Time of Urgent Need
Ellen V. Futter – President, American Museum of Natural History



הרבה מהנושאים הבווערים כיום בשיח הגלובלי הם מבוססי מדע – הסביבה, בריאות האדם, שינויי אקלים, ועוד. היום אף יותר דחוף מבעבר שהציבור יבין את השינויים הללו ושיהיה לו מקור מהימן של מידע לגביהם. מוזאון הטבע הוא דוגמא למוסד שמרחיב את המשימה שלו ע"י קידום יוזמות פורצות דרך שהן חלוציות ובעלות השפעה דרמטית על החברה ומגדירות מחדש את תפקיד המוזאון מעבר לתפקידו החינוכי הפורמלי.

למוזאון הטבע יש כחמישה מיליון מבקרים בשנה וכ-33 מיליון חפצים שמשמשים כ'שער ללמידה'. אלן סיפרה על העובדה כי הם מקיימים משלחות ארכאולוגיה. ב-2008 הם היו המוזאון הראשון בארה"ב ששילב תכניות דוקטורט ופוסט-דוקטורט. בנוסף, המוזאון עורך מספר רב של קורסים אונליין ביחד עם קורסרה ויש להם מעל 150 אלף נרשמים. במקביל פיתח תכניות חינוך לבתי הספר הציבוריים בניו יורק שמאפשרות לסגל ההוראה גישה למידע, חפצים וביחד עם גני חיות וגנים בוטניים בעיר חברו כדי לשפר את לימודי המדע. תכניות אלו היו כה מוצלחות שעיריית ניו יורק החליטה לממן אותם ברחבי העיר ועתה אמצו את המודל גם בדנור ובערים אחרות בארה"ב.

היא ציינה את האפליקציה Explorer שקיימת במוזאון. בערב השני לכנס, הוזמנו למוזאון בשעות הערב וסיירנו בו באמצעות האפליקציה. זו היתה חוויה מדהימה – האפליקציה נותנת אפשרות לבחור מסלולים לפי תחומי ענין, יש לה מערכת ניוויגציה שמכוונת את המבקר בין האולמות השונים אבל גם עוזרת למצוא את החנות, שרותים, יציאה. היא משלבת קטעי וידאו וסאונד. למשל – באולם של הלוייתן הכחול יש אפשרות לשמוע את הקולות שהוא משמיע בים. בסה"כ מערכת מאוד ידידותית ומתקדמת.



לסיום, אלן חשפה את התכניות לאגף חדש לגמרי שעומד להיפתח בשנת 2020 והוא ישלב את מיטב החידושים הטכנולוגיים - Richard Gilder Center for Science, Education, and Innovation (הדמיה).



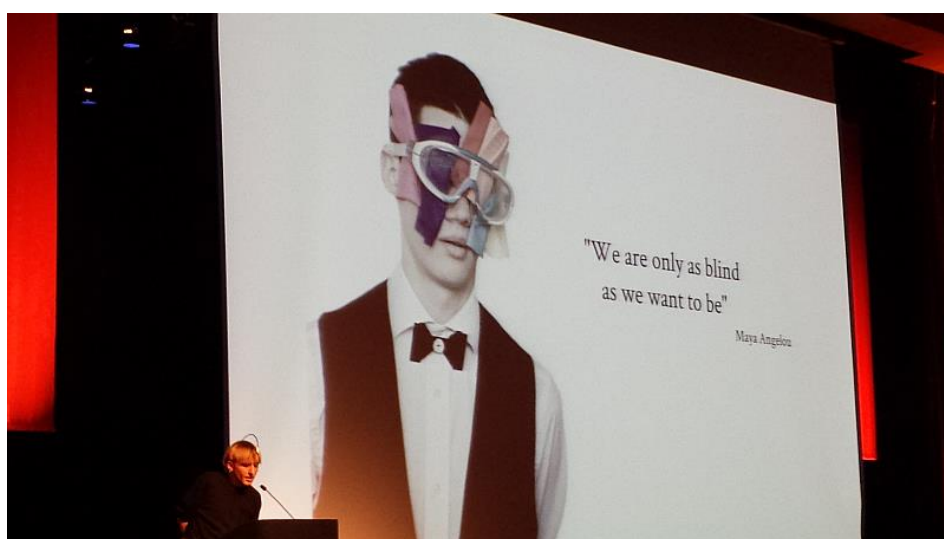
- הרצאה:

Museums in Schools: How One School is Seeking to "Build a Bridge" for Their Community. Ayanna Muhammad – Educator, Luke C. Moore High School

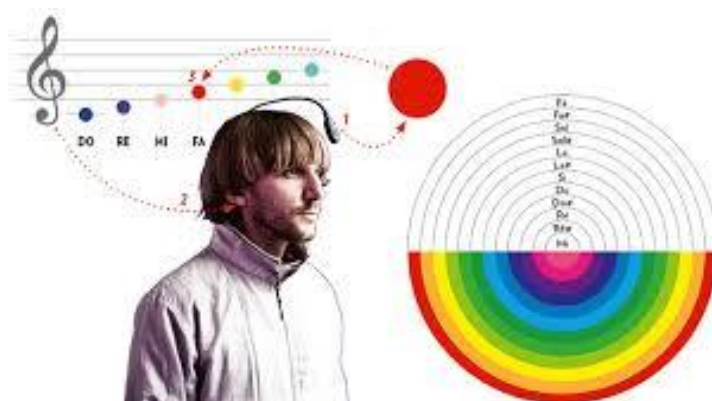
בתי הספר הציבוריים בושינגטון יצרו יוזמה חדשה שמטרתה לקדם את ההסטוריה האפריקאית-אמריקאית. אייאנה וכתתה שמשו כפיילוט שמטרתו להפוך את קמפוס בית הספר למוזאון חי ע"י הכשרת התלמידים בתפקידים מוזאליים. בהרצאתה המרגשת היא ספרה על הקשיים שחווה בהתחלה ברתמת התלמידים לפרויקט (חלקם פליטי מסגרות אחרות) – וחלק מההצלחות שהיא נחלה יחד איתם בתייעוד בצילום את חיי השכונה שבה הם גרים, עניין שגילו בפגישות עם אנשי מוזאונים, בבחירות האוצרותיות שהתלמידים עשו בהצגת העבודות שלהם ועוד.

- הרצאה:

The Renaissance of Our Species Neil Harbisson – Contemporary Artist and Cyborg Activist



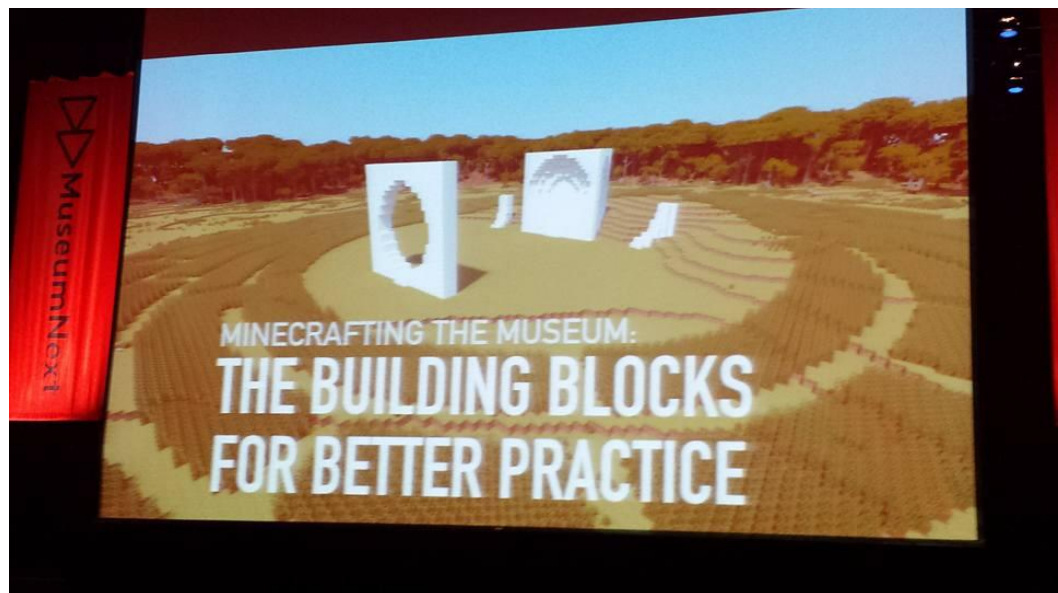
אין ספק שהרצאתו של ניל היתה הדבר הביזארי, המורכב וההזוי ביותר ששמעתי בימי חיי. האיש הוא פנומן מהלך, מעין התגשמות חיה לספרו של יובל נח הררי בכל הנוגע לסייבורגים. הוא מתאר בפרוטרוט ובקצב אש של 40 מיליון מילים בדקה, איך הוא השתיל בראש שבב שעוזר לו לתרגם צבעים לקולות (זה הזוי כבר אמרתי), ואיך הדבר משפיע על התקשורת שלו בחיי היומיום ואל מול אנשים אחרים. כל ניסיון להמשיך לתאר את ההרצאה הזו הוא בחזקת בלתי אפשרי ולכן אני ממליצה לראות אותה במלואה באתר הכנס (30 דק' של צניחת לסת!): [/https://www.museumnext.com/insight/the-renaissance-of-our-species](https://www.museumnext.com/insight/the-renaissance-of-our-species)



- הרצאה:

Minecrafting the Museum

Adam Clarke – Artist and Digital Producer



הרצאה מרתקת של אדם על האופן שבו רותמים משחק מחשב לצורך יצירת נרטיבים דיגיטליים. למיינקראפט יש היום למעלה ממאה מיליון משתמשים ברחבי העולם. ביחד עם מוזאון לונדון, יצר אדם וצוות שהוא הקים, משחק בתוך מיינקראפט שמספר על השריפה הגדולה של לונדון בשנת 1666. המשחק פותח בעקבות תערוכה בנושא זה שנפתחה במוזאון ולמעשה רץ במקביל אליה. ע"י כך הוא חשף תוכן היסטורי בצורה חוייתית והמשתמשים למדו תוך כדי משחק, איך כיבו שריפות במאה ה-17, כיצד יתכן שעיר שלמה נפגעת מאש ועוד. מומלץ לראות את הסרטון הקצר שהמוזאון הפיק ומדגים את המסע שעוברים השחקנים: <https://youtu.be/4lwJN8RHgHc>

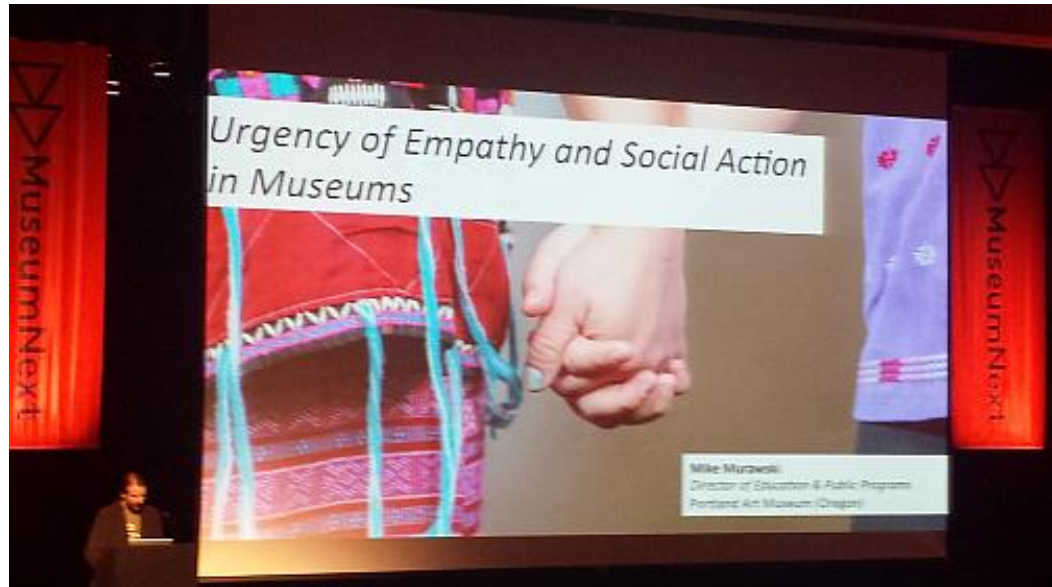


היום השני לכנס – 15 בנובמבר 2016

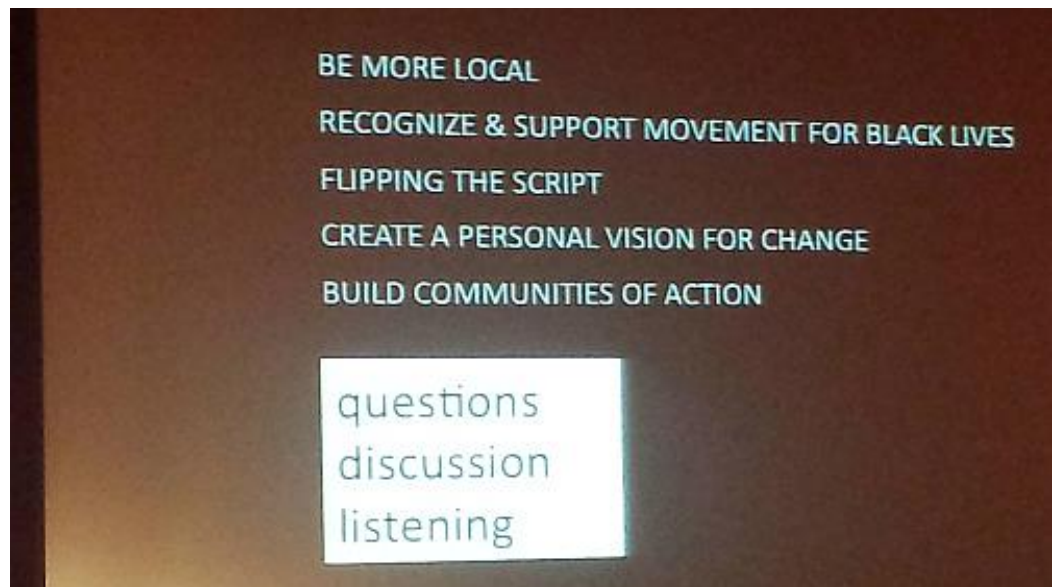
- הרצאת פתיחה:

Urgency of Empathy and Social Impact in Museums

Mike Murawski – Director of Education, Portland Art Museum



מייק דיבר על הצורך הדחוף בהרחבת עבודת המוזאון לכדי קירוב בין אנשים ותרומה ליצירת קהילות חזקות. לטענתו מדובר בהתמודדות חיונית לאור השינויים הפוליטיים והמתחים החברתיים, דתיים שאנו חווים היום. הוא הביא דוגמאות לפרויקטים שנעשו בתחום והשקף הבא מתמצת את מסקנותיו.



- הרצאה:

Gallery as Studio: Making Space for Artists inside El Museo

Rocio Aranda-Alvarado – Senior Curator, El Museo del Barrio

Sofia Reeser del Rio - Curatorial Programs Coordinator, El Museo del Barrio

Jessica Lagunas – Artist/Educator

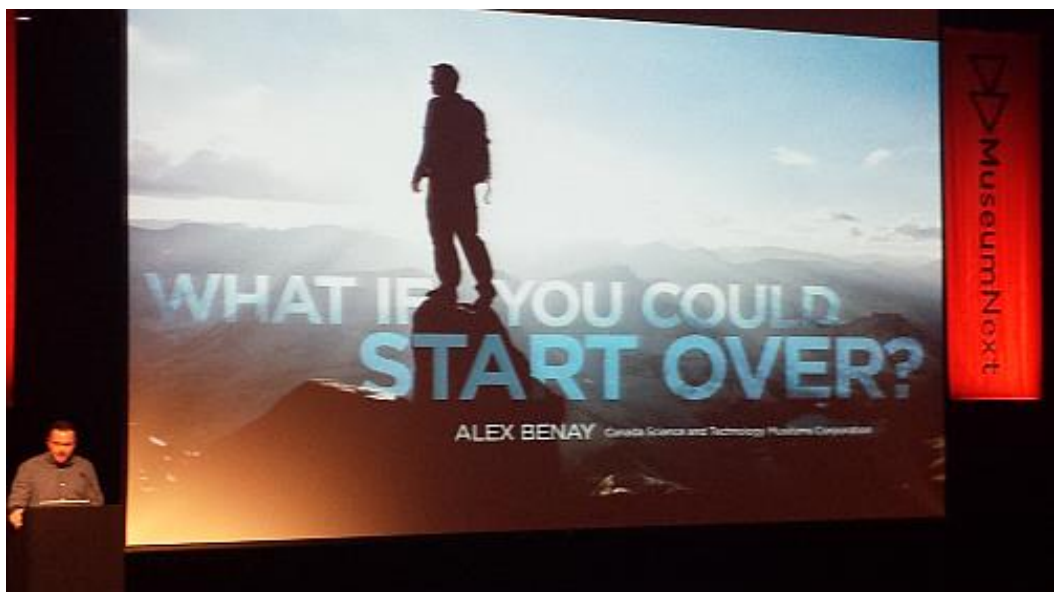


ב-2015 צוות האוצרות של המוזאון החלו להשתמש באחד מחללי התצוגה כמקום עבודה של אמן אורח. האמן נהג לעבוד בשעות הפתיחה של המוזאון וע"י כך נוצרה אינטראקציה תמידית עם המבקרים. ג'סיקה ספרה על החוייה שלה כאמנית מתארכת. היא ארגה שטיח משיער של מבקרים ושיתפה את המפגשים המגוונים שהיו לה מול האנשים שתרמו ליצירתה – אדם עיוור שביקש להרגיש את השטיח המתהווה וחש בהבדלים בסוגי השער, אשה חרדית שנתנה שיער מהפאה שלה, אשה שהבריאה מסרטן וחוותה נשירה, אשה שצובעת את השיער מפני זקנה, ועוד. היא תיעדה ורשמה את הכל – זכרונות של אנשים, סרטים שראו וספרים שקראו סביב הנושא של שיער, הסקרנות שגילו לעבודתה, תובנות שהיו להם. הרצאתה היתה מרגשת וחשפה מפגש בלתי אמצעי שבו למבקרים יש חלק בתהליך היצירה וכל זאת נעשה בתוך חלל מוזאלי.

- הרצאה:

Take Down the Walls!

Alex Benay - President and CEO, Canada Science and Technology Museums Corporation



ב-2014, חודשיים לאחר שהחל בתפקידו כמנהל, נאלץ אלכס לפנות את המוזאון יחד עם צוותו עקב עובש שהתפשט במהירות ואיים על קריסת גג המבנה ופגיעה בחפצים. מרגע זה, החל תהליך אינטנסיבי של שיקום והגדרה מחדש לתפקיד המוזאון.

אלכס ניצל את המצב שנכפה עליו כדי לשנות לגמרי את התפיסה והחשיבה המוזאולית. לטענתו, העובדה שהדור של היום הם ילידים דיגיטליים, וכולנו אזרחים דיגיטליים, כמוסדות תוכן אנחנו מחוייבים לייצר כלים לדיאלוג אונליין ולהנגיש את הנושאים שבהם אנו עוסקים לציבור הרחב. ולכן הוא קיבל החלטה להיות המוסד הראשון בעולם שיהיה 'open by default' והכוונה היא שברגע שמתקיימת ישיבת צוות ראשונית לתערוכה ונקבעים הקווים הכלליים, הסקיצה הראשונית עולה לאתר וע"י כך היא פתוחה להערות מקהל חוקרים, מתעניינים ואזרחים קנדיים. לתפיסתו זוהי מהות הדמוקרטיה. לדעתו, העשייה שלו היא ללא ספק פורצת דרך. בכל שנה הוא שואל שאלות מחדש: מי אנחנו, למי אנו פונים ומה אנו רוצים להשיג מכיוון שהכל משתנה כ"כ מהר ולא צריך לחכות לעשות שינוי בגלל שהגג עומד לקרוס... הוא הצליח להוכיח הלכה למעשה שהם עושים הרבה יותר ללא קירות! (המוזאון צפוי להיפתח מחדש ב-2017 הודות לתמיכה ממשלתית).



- הרצאה:

Outside - In

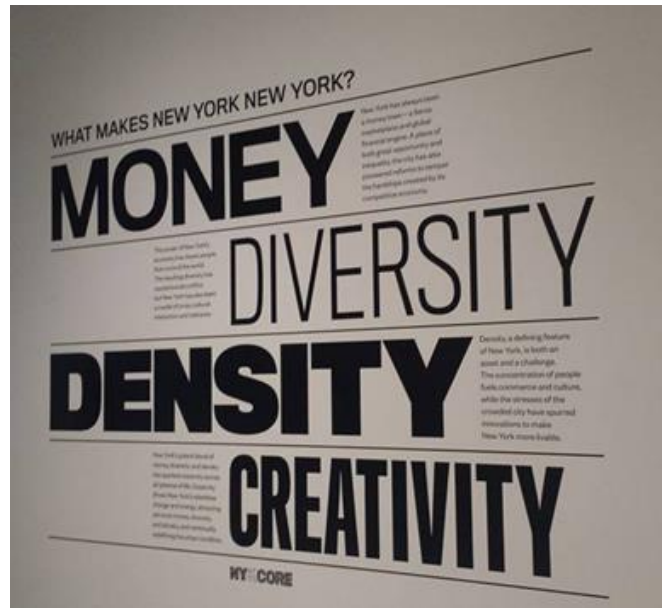
Tony Butler – Executive Director, Derby Museums Trust

ההרצאה של טוני השלימה את תפיסתו של אלכס. הם בונים מוזאון חדש Museum of Homelessness שמסופר ע"י הומלסים בעצמם ולא שורה של מומחים. כלומר, הם בונים את המוזאון כ-open source ואוצרים אותו ביחד עם הקהל. מומלץ לקרוא באתר האינטרנט את האופן שבו המוזאון מתנהל ושואף להתקיים [/http://museumofhomelessness.org](http://museumofhomelessness.org)

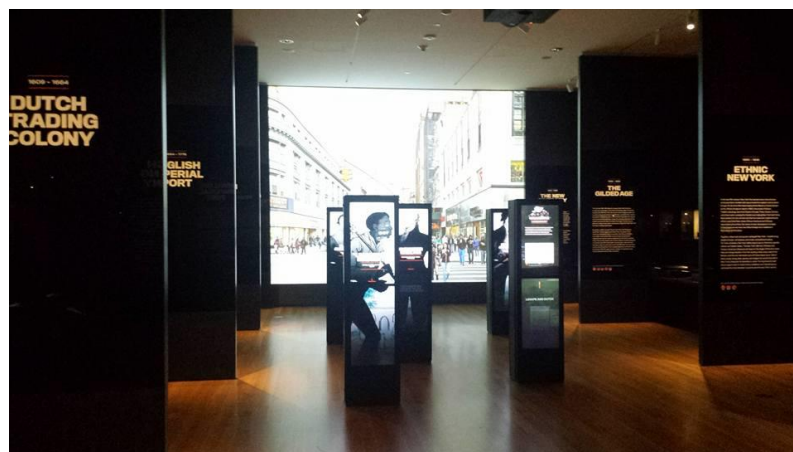
היום השלישי לכנס – 16 בנובמבר 2016

- ביקור וסיור מודרך:
Museum of the City of New York

המוזאון נפתח בשנת 1923 והיה למוזאון העיר הראשון בארה"ב. בשנים האחרונות עבר שיפוץ מקיף בעלות 100 מיליון דולר ויפתח בסוף נובמבר 2016 לקהל הרחב. ארבעת נושאי הליבה של המוזאון מופיעים על הקירות ממש בכניסה והם אלו שמכתיבים את נושאי התערוכות המתחלפות.



הקומה הראשונה מוקדשת לתערוכת הקבע וסורקת את ההסטוריה של העיר לאורך השנים מהקמתה ועד היום. במרכז החדר ניצבים מעין עמודים בגובה אדם ובהם מוצגים סיפורי דמויות שהשפיעו על התהוות העיר. העיצוב מוקפד ומסכי המגע מזמינים לצלול אל התוכן והסיפור של כל איש ואישה.



החלק המעניין ביותר לדעתי, היה 'מעבדת העיר' – חלל אינטראקטיבי מרשים שנמצא ממש מול הכניסה הראשית בקומה הראשונה ועוסק בשאלות הקשורות לעתיד העיר. כך זה מופיע באתר האינטרנט של המוזאון:

The Future City Lab gives you the opportunity to interact with these issues, to imagine the city's future by designing a street, a building, and a park, and to discover ways of addressing the challenges, drawing ideas from cities around the world.

In this cutting-edge interactive space, explore five central challenges and opportunities that New York will face in coming generations:

Making a Living: What can we do to provide economic opportunities for the next generation?

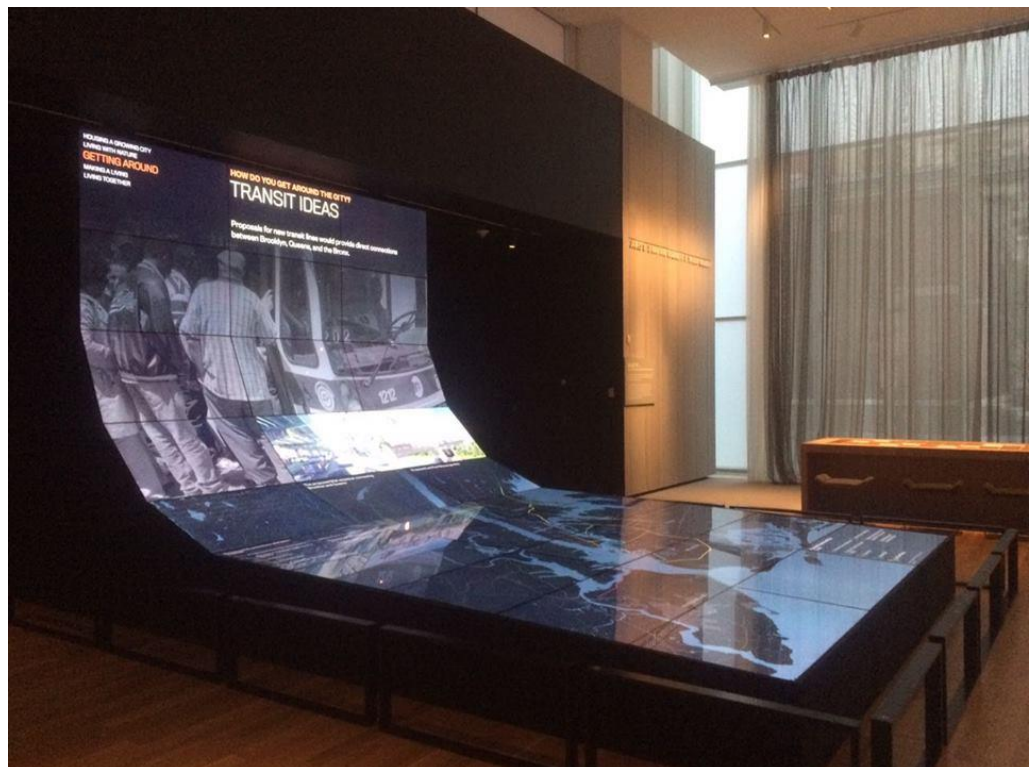
Living Together: How can we foster a more inclusive city?

Housing a Growing Population: How can we meet the housing needs of New Yorkers?

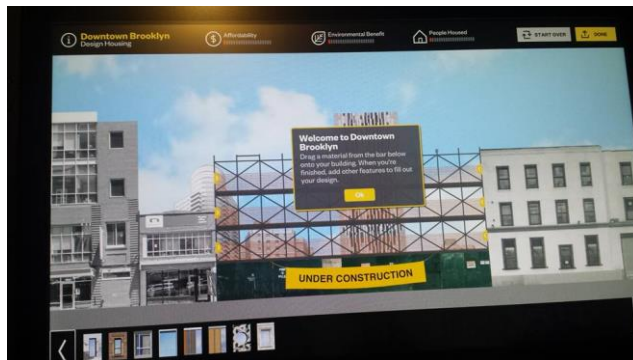
Living with Nature: How can New York City enhance its natural environment and cope with climate change?

Getting Around: How can we make it easier for people to get into and around the city?

בסיוור נפגשנו עם שרה האוצרת הראשית של המוזאון, הילארי אוצרת המעבדה וג'ייק מהסטודיו לעיצוב Local Projects. הילארי הסבירה שמטרת החלל היא להזמין אנשים לחשוב על עתיד העיר וג'ייק ציין שהאתגר מבחינתם היה לייצר חוייה אינטראקטיבית ללא חפצים. הם עבדו עם מומחי GIS שתרגמו מפות של העיר והקרינו אותם על מסך ענק שנמצא ממש בכניסה לחלל המזמין אנשים להתמודד מול שאלות בוערות כמו איך לשפר את הסביבה, תנאי המגורים, וכדומה.



בצמוד למסך הגדול יש מספר עמדות אינטראקטיביות שעוסקות בנושאים שונים ומזמינות את המבקרים לעצב בנין מגורים, פארקים ציבוריים, מבני מסחר ועוד. התוצאות מוקרנות על מסך גדול וכך ניתן להתרשם מעיצוב ותכנון של יתר המבקרים בחלל.



בחלק אחר לא פסחו על שילוב חוויות אנלוגיות כמו שולחן הפתקים שמזמין מבקרים לשבת סביבו ולכתוב את מחשבותיהם ומסקנותיהם ולשתף יחד עם מבקרים אחרים. מסביב לשולחן כסאות שמזמינים גם יצירת דיאלוג.



לסיכום

הכנס התקיים מספר ימים לאחר בחירתו של טראמפ ובניו יורק היה ניכר שהאמריקאים לא הצליחו להתאושש מרוע הגזירה – ביוניון סקוור התקיימה הפגנת ענק ובתחנות הסאבווי אנשים תלו פתקים קורעי לב על עתיד המדינה והחברה. גם המרצים בכנס ומנהלי מוזאונים שאיתם נפגשנו לא פסחו על הבעת מורת רוחם מתוצאות הבחירות. לדעתי, המצב החדש שאליו נקלעה אמריקה רק חידד יותר את חשיבותם של המוזאונים כמרכזי קהילה ומקומות חשובים מאין כמוהם לגשר בין אנשים, דעות וקבוצות. אין ספק שהמקרים אשר הוצגו בכנס היו מעוררי השראה והדהדו בצורה אוניברסלית, בין היתר לבעיות הקיטוב שאנו מתמודדים בחברה בארץ, וחווים במקומות אחרים בעולם.

