

KÓMÁR ÉVA *muzeológus, múzeumi szakinformatikus*
ÚJRAFŰZÖTT TÖRTÉNETEK
A DIGITÁLIS STORYTELLING ALKALMAZÁSA
A KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG KÖZVETÍTÉSÉBEN

*„Az élet nem az, amit az ember átélt, hanem az,
amire visszaemlékszik, és ahogy visszaemlékszik rá,
miközben el akarja mesélni.”*
(Gabriel García Márquez)

TA kulturális örökségi intézményekben az utóbbi évtizedekben felhalmozódott digitális tartalmak új lehetőségeket teremtenek, hogy a gyűjtemények hatékonyabban, innovatív módon szolgáltatassák az eredetileg analóg formában létező anyagaikat. A látogatók figyelméért folytatott verseny során a szakemberek újabb és újabb technológiákkal kísérleteznek, nemegyszer a tömegkommunikáció területén már jól bevált eszközöket, gyakorlatokat átveve.

INapjainkban a hazai múzeumi világ berkein belül is egyre gyakrabban bukkan fel a digitális storytelling mint divatosnak számító módszer a gyűjtemények reprezentálására. Az új típusú történetmesélés különböző alkalmazásai a kilencvenes évektől gyorsan elterjedtek, és azóta egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek nemcsak az oktatás, a turizmus, hanem a múzeumi világ praxisaiban is. A technológia felszínes értelmezése azzal a veszéllyel fenyeget, hogy csupán egy multimedialis eszközzel alkotott virtuális kiállítást értsünk alatta. Pedig a digitális storytelling ennél sokkal komplexebb módszert rejt, sikeres használata érdekében pedig érdemes megismerkednünk a kialakulásának történetével, eszközrendszerével és néhány jó gyakorlattal.

új típusú
történetmesélés

A STORYTELLING

IAz 1970-es, 80-as években bekövetkezett paradigmaváltás, az úgynevezett narratív fordulat gyökeresen változtatta meg a társadalomtudományi diszciplínák kutatási módszereit. Tudjuk, hogy az elbeszélés, a narratíva az ember jelentésteremtő tevékenységének egyik alapvető formája, az őt körülvevő világ értelmezésének módja.¹ A világot azonban lehetetlen egészében értelmezni, csak egyéni narratívák léteznek, amelyek egyben tükrözik az egyén identitását és szociokulturális helyzetét is. A narratív fordulat után a nagy elbeszélések világmagyarázatok, melyek „a narratívumot művészi formává avatják” az egyéni

egyéni narratívák

tapasztalatok által alakított különböző olvasatoknak adják át a helyet. 1995 után pedig bekövetkezik a narratológia reneszánsza, a kultúratudományok felé való nyitása, a tudományos diskurzus tárgya és módszere is történetmondó lesz, vagyis a tudományos tények is történeteket mondanak el.²

¶ A narratívák vizsgálata a strukturalizmusban vált önálló kutatási iránnyá. Saussure és Lévi-Strauss hívták fel a figyelmet arra, hogy a történetben szétválik a fabula (story, történet) és a szüzsé (plot, cselekmény). A fabula események sorozatából épül fel valamilyen rend szerint, míg a szüzsé az események sorozatának azon formája, ahogy az adott narratívában megjelennek. Egy-egy történetet különböző módon, többféle narratívával mesélhetünk el.

¶ Ugyanígy a történet megértése során is egyéni olvasatok jönnek létre, hiszen a folyamat az egyéni intenciók és a környezeti kontextusok szerint alakul. Roland Barthes rávilágít, hogy a történet megértése során nemcsak a horizontális, narratív szálát követjük, hanem felismerjük benne a rétegeket, vertikálisan egyik szintről a másikra térünk.³ Ezért is alkalmas egy fragmentumokból álló történet a befogadói oldalon a folyamatos reflexióra.

¶ A narratívumot „a pszichés valóság uralja”, ahogy Jerome Bruner pedig megállapítja, nincs strukturális különbség fikció és tényszerű narratíva között: „Mindamellett egy történet (legyen állítólagosan igaz vagy fiktív) értékét olyan mércék szerint ítélik meg, amelyek fajtájuk szerint különböznek azoktól, mint amiket egy logikai érvelés adekvát vagy helyénvaló voltának megítélésére használnánk.”⁴

A DIGITÁLIS STORYTELLING

¶ A digitális médiumok térhódítása és ezzel az információ digitális formában való tárolása kedvez a storytelling alkalmazásnak, hiszen a tartalom részekre szegmentálódik, az egyes részeket tetszőleges formában, sorrendben lehet közvetíteni. A narratíva a befogadói igények szerint alakítható.

¶ A digitális storytelling a hagyományos történetmesélést ötvözi a multimédiás technológiával. A megváltozott mediális környezeti adottságokra építve olyan narratív technikákat hoz létre, amelyek által a digitális tartalmakat – a lineáris narratívát megbontva – újszerű kommunikációs modellel és reprezentációs logikával fűzik össze. A látogatói, felhasználói elvárásoknak megfelelően a szegmentált elemekből álló, többféleképpen újraalkotható történetek testre szabható, interaktív, multimediális formában jönnek létre, lehetővé téve az egyéni olvasatok kialakulását. A „hallgató” figyelmének felkeltése, bevonása

a történetbe sokkal eredményesebb, ha személyes perspektívából közelítjük meg az adott témát. Az érzelmi kapcsolat kialakulása segít abban, hogy a történet maradandóbb élménnyé váljon. Ahogy például az Europeana honlapjáról elérhető virtuális kiállítás (*Untold Stories*)⁵ esetében is, amely az első világháború történetét nem lineárisan, kronologikus sorrendben mutatja be, hanem személyes tárgyi emlékeken keresztül, melynek nyomán a háborúban részt vevő emberek sorsa elevenedik meg a szemünk előtt.

¶ A digitalizált tartalmakban rejlő lehetőségeket a filmipar ismerte fel először. Úttörő vállalkozás volt Ken Burns *The Civil War* című dokumentumfilmje az amerikai polgárháborúról, amelynek különlegessége, hogy egyáltalán nem szerepel benne mozgókép. Burns korabeli személyes dokumentumokból építkezve (több ezer fotó, naplók, levelek) csak állóképekből fűzte fel a háború történéseit teljes részletességgel. A film közönség- és szakmai sikere igazolta, hogy a szubjektív narratívák is teljes hitelességgel rekonstruálhatják a történelmi eseményeket.

¶ A digitális storytelling első felbukkanása szintén a filmiparhoz köthető. 1993-ban San Franciscóban az American Film Institute tartott egy workshopot, amelynek keretében személyes narratívájú rövidfilmeket mutattak be. Joe Lambert és kollégái később kidolgozták a digitális storytelling módszertanát, és létrehoztak egy intézetet is *Center for Digital Storytelling* néven (ma StoryCenter).⁶ A technológia fejlődésével a digitális storytelling eszközrendszere is átalakult, beépítve mindazokat a lehetőségeket, amelyekkel még inkább kreatív módon, élményszerűen valósulhat meg a történetmondás.

a digitális
storytelling
módszertana

A DIGITÁLIS STORYTELLING INFOKOMMUNIKÁCIÓS ESZKÖZEI

¶ A digitális korszak új kommunikációs modelljében a történetek különböző formában és eszközökön közvetíthetők. A történetalkotás első lépése, hogy a storyteller menedzselni tudja a saját digitális gyűjteményét valamilyen gyűjteménykezelő rendszerben vagy digitális repozitóriumban. A történetgeneráláshoz pedig ma már több ingyenes szoftver és kiegészítő lehetőség áll rendelkezésre: például Imagespique (interaktív képszerkesztő), Omeka (web publikációs platform), 3WDoc (web documentary szerkesztő), Prezi (dinamikus prezentáció szerkesztő), Vuvox (videoszerkesztő), Memoways (audiovizuális tartalmak kezelése), TimelineJS (interaktív timeline szerkesztő), Tripline (interaktív térképszerkesztő), Movio (multimédiás gyűjteménykezelő rendszer).

A látogatói, felhasználói elvárásoknak megfelelően a szegmentált elemekből álló, többféleképpen újraalkotható történetek testre szabható, interaktív, multimediális formában jönnek létre, lehetővé téve az egyéni olvasatok kialakulását.

¶ A tartalmak látványos reprezentálásának gyakran használt eszközei a timeline, a geolokáció vagy az Augmented Reality megoldások. A kész történetek implementálása a hálózati kommunikáció és a mobiltechnológia segítségével a legkülönbözőbb digitális eszközökön valósulhat meg: okostelefon, tablet, iPad, PC stb. A közösségi média terében pedig bárki megoszthatja a saját történetét, vagy másokkal közösen alkothat egy újat.

ALKALMAZÁSA A MÚZEUMI VILÁGBAN

¶ A kulturális örökség kincseit őrző múzeumok számára több szempontból is előnyös lehet a digitális történetmesélés alkalmazása. A sokszínű, heterogén gyűjtemények minden egyes darabjához tartozik egy saját történet, ugyanakkor a műtárgyat más kontextusba helyezve egy másik történet részévé tehetjük. Az elbeszélések viszont csak a bemutatás (display) során lesznek „olvashatók”. A digitális eszközökre implementált bemutatók kiegészíthetik a fizikai térben megvalósuló tárlat világát, a témához kapcsolódóan több narratívát kínálva a különböző szintű befogadói elvárások szerint. A műtárgyak digitalizált változatából újraalkotott történetek a hálózaton megosztva lehetővé teszik a majdani látogató számára az interakciót még a múzeumba lépés előtt. A display során alkalmazott digitális eszközökkel segített történetmondással a múzeumi tanulás és ismeretszerzés folyamatát a mai igényekhez szabva immerszívvé, játékosá, felfedezővé tehetjük. A múzeumi kontextusra egyébként is jellemző intermediális átjárhatóság (régi és új médiumok, különböző platformok között) a történet elbeszélésének számtalan formáját valósíthatja meg. A téma iránti érdeklődés még inkább fokozható, ha a látogató számára felkínáljuk, hogy benne lehessen a történetben, saját tartalmakkal gazdagíthassa, vagy akár maga alakíthassa azt. Megjelenése óta a digitális storytelling többféle típusát különböztetik meg, aszerint, hogy mely funkciója a releváns a történet generálásában.

*interakció még
a múzeumba
lépés előtt*

*benne lehessen
a történetben*

1. Interaktív digitális storytelling

¶ A hangsúly a tartalmak és a befogadó közötti interakción van, az ismeretek az interakció során épülnek be.

¶ Kulcsszavak: hipertext, nonlineáris, interaktivitás, gazdagított média, virtuális kiállítások, felhasználó által alakítható narratíva, interaktív tartalmak, egyéni navigáció

Példa:

¶ CHESZ projekt az Akropoliszi Múzeumban (Athén)⁷

¶ A CHESZ projekt (Cultural Heritage Experiences through Socio-personal interactions and Storytelling) keretében fejlesztett alkalmazás személyre szabott virtuális vezetéseket kínál digitális eszközökön. Az öt múzeumlátogató típusra kidolgozott narratívák a látogatói interakciók alapján módosulnak.

¶ Gallery One - Cleveland Museum of Art (Cleveland)⁸

¶ A clevelandi múzeumban hasonlóan személyre szabottan ajánlanak bejárési utat a látogatók számára. Először egy hatalmas digitális tábláról kiválaszthatják az őket érdeklő műtárgyak képeit, majd miután letöltötték egy tabletre, az alkalmazás személyre szabottan vezeti őket a kiállítási terekben.

2. Közösségi storytelling

¶ A Henry Jenkins által definiált „részvételi kultúra” jelenségére épít, miszerint a hallgató, a néző már nem passzív befogadó akar lenni, hanem aktív résztvevő.

¶ Kulcsszavak: web 2.0, felhasználók által generált és megosztott tartalmak, közösségi háló, saját tartalom megosztása, saját narratívával

Példa:

¶ We Remember – Memorial Museum (New York)⁹

¶ A 2001. szeptember 11-ei terrortámadás emlékére készült kiállítás a közösségi emlékezés aktusára épül. A tárlat tereiben multimédiás és audivizuális installációk segítségével hétköznapi emberek osztják meg élményeiket a szörnyű eseményről. A látogatóknak lehetőségük van a reflexióra, és saját történeteikkel gazdagíthatják a bemutatót.

3. Mobil/Lokatív storytelling

¶ A múzeum falain kívül elmesélt történetekhez alkalmazott módszer, amelyben digitális tartalmakat kötnék össze valós helyszínekkel – geolokáció és közösségi háló használatával.

A Street Museum mobil applikációs alkalmazása
Forrás: [youtube.com/watch?v=q5FAIEZiUYo](https://www.youtube.com/watch?v=q5FAIEZiUYo)





A Street Museum mobil applikációs alkalmazása
Forrás: youtube.com/watch?v=q5fATEZiUYo





¶ Kulcsszavak: mobilkészülék, lokatív technológia, GPS, valós helyek, mobil közösségi háló, interaktív térkép, map-editor

Példa:

¶ Hajnali háztetők, interaktív irodalmi séta – Petőfi Irodalmi Múzeum

¶ A Petőfi Irodalmi Múzeum, a MOME TechLab és a SZTAKI MTA közös projektje volt az Ottlik Géza-kiállításához (2012)¹⁰ készült, lokatív technológiát alkalmazó interaktív irodalmi séta. Az okostelefonra letölthető program segítségével a felhasználók bebarangolhatták a *Hajnali háztetők* című regény budapesti helyszíneit, miközben megismerkedhettek a regény cselekményével és a szereplőkkel. A mintegy hatórás sétához korabeli gazdag audiovizuális anyag kapcsolódott.

4. Transzmédia storytelling

¶ Újmediális jelenség, hogy a történet nem függ az őt közvetítő médiumtól, leválhat, kikülönülhet más eszközökre. Ennek előnyeit használja fel a tartalmak népszerűsítéséhez egy másik storytelling módszer, a transzmédia, más néven a multiplatform storytelling, amellyel a történet egymással összefüggő részeit különböző platformokra helyezik át.

¶ Kulcsszavak: sokplatformos, rezponzív design, élményszerűség, UX design, történetmesélés több platformon: PC, laptop, tablet, okostelefon, tartalmakhoz rendelt design, önálló életet élő részek, amelyek az összképet erősítik

Példa:

¶ Ghosts of a Chance – Smithsonian American Art Museum (Washington)¹¹

¶ Az első próbálkozások között volt a Smithsonian American Art Museum nagy visszhangot kiváltó játéka, a múzeumi tartalmakból összeállított és az alternatív valóság játékok (ARG) koncepciójára épülő *Ghost of a Chance*. A részekre osztott történetet csak úgy lehetett végig játszani, ha a játékosok többféle médiumot használtak, majd az eredményeket megosztották a hálózaton.

5. Immerzív storytelling

¶ Itt jellemző leginkább a virtuális, fiktív és a valóság közti határ elmosódása, a történetmesélés és az átélt élmény közti különbség alig érezhető.

¶ Kulcsszavak: Augmented Reality, videojátékok, Alternate Reality Games (ARG) alternatív valóságjáték, fokozott élményszerűség, mobilalkalmazások és virtuális túrák

Példa:

- ¶ Streetmuseum – Museum of London¹²
- ¶ Mobil eszközre tervezett alkalmazás, GPS és Augmented Reality technológiát használ.
- ¶ Segítségével London utcáin barangolva különböző korszakokban készült fotókat lehet kivetíteni a megjelölt helyszíneken.

6. Generatív storytelling

- ¶ Kísérleti stádiumban lévő módszer, amely a mesterséges intelligenciát használva próbálkozik az automatikus történetalkotással a felhasználói elvárásoknak megfelelően. A történetgeneráláshoz adatbázisokból előre meghatározott szabályok alapján, strukturált és indexelt adatokkal, algoritmus segítségével nyernek ki információkat.
- ¶ Kulcsszavak: mesterséges intelligencia, adatbázis, metaadat
- ¶ Jövőbeni sikerességét tekintve megosztottak a szakemberek, mivel a módszer az általános narratológiai vizsgálatok alapján feltételez egy minden kommunikációs gyakorlatot leíró narratív struktúrát.
- ¶ Ahogy a fenti példák is jól illusztrálják, a digitális storytelling alkalmazása a kurátor oldaláról nagyobb erőfeszítést, kreativitást igényel, ugyanakkor a befogadói oldalon megkönnyíti az azonosulást és a megértést. Izgalmas kérdés, hogy az egyre népszerűbb, részvételen alapuló történetalkotás a jövőben miként módosítja a történetmondó és a hallgató szerepköreit. Hol válik el az alkotó és a befogadó egymástól? Ki hozza létre valójában a narratívát? Akárhogy is: a digitális technológia kiváló lehetőség, hogy a múzeumi tartalmak és az új médiumok összjátéka olyan interpretációs közeget teremtsen, amelyben mindenki megtalálja a maga meséjét.

Ki hozza létre valójában a narratívát?

- [1] Hayden White: *A narrativitás = uó.: A történelem terhe*, Bp., Osiris, 1997, 103.
- [2] Orosz Magdolna: *Meg nem történt események. Történet, történelem, elbeszélés, Világosság*, 2002/4–7. 137.
- [3] Füzi Izabella, Török Ervin: *Bevezetés az epikai szövegek és a narratív film elemzésébe* [gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20%E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20\(E\)/tankonyv/tartalom.html](http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20%E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20(E)/tankonyv/tartalom.html).
- [4] Jerome Bruner: *A gondolkodás két formája = Narratív pszichológia*, szerk.: László János, Thomka Beáta, Budapest, Kijárat, 2001, 29–28.

A Street Museum mobil applikációs alkalmazása
Forrás: youtube.com/watch?v=q5FAIEZiUYo





A Street Museum mobil applikációs alkalmazása
Forrás: [youtube.com/watch?v=q5fATEZiUYo](https://www.youtube.com/watch?v=q5fATEZiUYo)





A Street Museum mobil applikációs alkalmazása
Forrás: youtube.com/watch?v=q5AIEZiUYo





A Street Museum mobil applikációs alkalmazása
Forrás: youtube.com/watch?v=q5fATEZiUYo



- [5] *Untold Stories of the First World War*. exhibitions.europeana.eu/exhibits/show/europeana-1914-1918-en.
- [6] StoryCenter. storycenter.org/.
- [7] *Digital Storytelling*. theacropolismuseum.gr/en/content/digital-storytelling.
- [8] *Collection Wall*. clevelandart.org/gallery-one/collection-wall
- [9] *We Remember*. localprojects.net/types/page/7/?type=collaborative-storytelling#1.
- [10] *Minden megvan*. pim.hu/hu/kiallitas/minden-megvan.
- [11] *Play Ghosts of a Chance*. ghostsofachance.com/.
- [12] Museum of London. museumoflondon.org.uk/Resources/app/you-are-here-app/home.html.

Felhasznált irodalom

- Georgina Bath: *Ghosts of a Chance Alternate Reality Game*. Smithsonian American Art Museum, July 18 – October 25, 2008.
ghostsofachance.com/GhostsofaChance_Report2.pdf.
- Pedro Cruz, Penosual Machado: *Generative Storytelling for Information Visualization, Graphically Speaking*, 2011. March/April, 6–12.
- Császai Lajos: *Médiakutatás a kulturális fordulat után*.
mediakutato.hu/cikk/2008_03_0sz/07_mediakutatas_forradalom
- Digital Storytelling and Cultural Heritage. Stakes and Opportunities*.
athenaplus.eu/getFile.php?id=556.
- Az elbeszélés módozatai. Narratíva és identitás*, szerk.: Józán Ildikó, Kulcsár Szabó Ernő, Szegedy-Maszák Mihály, Bp., Osiris, 2003.
- Lajos Veronika: *Modernizációs stratégiák és hagyományos kötődések*.
dea.lib.unideb.hu/dea/bitstream/handle/2437/103477/Lajos%20Veronika%20ertekezes%20elektronikus-t.pdf?sequence=5.
- Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk.: Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós, Bp., Kijárat, 2008.
- Orosz Magdolna: *Meg nem történt események. Történet, történelem elbeszélés, Világosság*, 2002/4–7. 137–145.
- Laia Pujol, Maria Roussou, Stavrina Poulou: *Personalizing interactive digital storytelling in archaeological museums: the CHES project*.
chessexperience.eu/phocadownload/papers/caa2012_paper_final.pdf.
- Hayden White: *A narrativitás értéke a valóság megjelenítésében = uő.: A történelem terhe*, Bp., Osiris, 1997, 130–142.

