



Akácos Udvar & Múzeum

Szlogenként használnánk:

„A hetedik Te magad légy”

A múzeum koncepció bemutatása

Pályázó:

Capital Concept Zrt.

1097 Budapest, Gubacsi út 19.

A múzeumi terveinkről

A múzeumok az elmúlt évtizedekben jelentős átalakuláson mentek keresztül – mind funkciójukat, mind megjelenésüket, mind technológiai lehetőségeiket tekintve. Ezek az átalakulások alapvetően az alábbi irányok mentén ragadhatók meg: Kiszélesedett a múzeum fogalma. Korábban a múzeumokat főként tárgyőrző, tudományos-ismeretterjesztő intézményeknek tekintették. Ma egyre inkább interaktív közösségi terek, ahol az élmény, a részvétel és a digitális elérhetőség kiemelt szerepet kap. Kiemelt céljuk nemcsak a megőrzés, hanem a közösségi élményteremtés és oktatás is. Ebben szerepet játszott az elmúlt évek, évtizedek digitális/informatikai forradalma. Az információs társadalom és az internet elterjedésével a múzeumok is alkalmazkodtak az új médiához: megerősödött a digitalizáció (a műtárgyak nagy részét nagy felbontásban elérhetővé tették online), a virtuális kiállítások (akár VR/AR technológiával is bejárhatók távolról), a webarchívumok és adatbázisok (kutatók és érdeklődők számára elérhető, strukturált tartalmak), és kialakult a gamifikáció, illetve interaktív tanulás (alkalmazások, játékok, kiterjesztett valóság (AR) a múzeumi élmény kiterjesztésére).

A látogató tehát ma már nem passzív szemlélő. Elterjedtek az érintőképernyős és mobilalkalmazások, a QR-kódos túrák, a személyre szabott információk. Többnyelvű és akadálymentesített tartalomra képesek a múzeumok, és mindezek integrálódtak a közösségi médiával (élmények megosztása, online közösségépítés).

A pandémia óta különösen előtérbe került az a tendencia, hogy a múzeumok online és offline formában is működnek. Egyre több intézmény kínál hibrid programokat, előadásokat, vagy online tárlatvezetést. A múzeumok tehát ma már nemcsak tárgyakat őriznek, hanem élményt, tudást és hozzáférést adnak. A digitális technológia révén a múzeum egyre kevésbé helyhez és állami finanszírozáshoz kötött intézmény, sokkal inkább **kulturális csatorna**, amely új módokon kapcsolja össze a múltat a jelen élményeivel. Az ICOM (Nemzetközi Múzeumi Tanács) friss definíciója alapján a múzeum „a társadalom szolgálatában álló nem profitorientált, állandó intézmény, amely kutatja, gyűjti, megőrzi, értelmezi és kiállítja a tárgyi és szellemi örökséget... nyilvánosság számára nyitott, hozzáférhető és befogadó... változatos tapasztalatot nyújtva az oktatás,

a szórakozás, a reflektív gondolkodás és a tudásmegosztás terén.” Nekünk tehát mindezekhez a piaci bevételeinkből kell megteremtenünk az új múzeumi kereteket. Egy étterem attól válhat múzeummá is, ha tudatosan kialakított kiállítási tartalommal és közművelődési céllal működik, nem pusztán vendéglátóhelyként. Mi ezt szeretnénk. Minden kiállításunk önállóan tervezett, dokumentált és archivált kiállítás lesz, amelyet bármikor újra be lehet mutatni vagy „utaztatni” hasonló eszköztárral rendelkező más kiállítási terekre. A megtervezett, legyártott, bemutatott anyagok informatív jellegéért és igényességének érdekében minden esetben bevonunk kurátort és/vagy muzeológust, akik segítenek összeállítani egy koherens kiállítási narratívát. A kiállításokat a művészvilágban is ismert, első osztályú digitális tervezőkkel és animátorokkal készítjük el. Minden évben előre megtervezett kiállításnaptárral készülünk, amelyet csak nagyon fontos, aktuális események módosíthatnak. A közönséggel folyamatos, aktív kapcsolatban leszünk, szavaztatjuk őket. A 3D monitorok (illetve nagy felbontású kijelzőink) telepítésekor ügyelünk a látószögekre és fényviszonyokhoz képest történő legtokéletesebb beállításra. Az egyéb hangulatvilágítást összehangoljuk a képernyők tartalmával, illetve a fényerőt automatikusan szabályozzuk napszak szerint. Az immerzív hatás erősítésére körülölelő hangrendszert használunk, diszkrét háttérzenével, hanghatásokkal, amelyek illenek a vetített tartalomhoz. A technikát folyamatos karbantartjuk, melyért IT-felelős és technikus felel. Alkalmanként a kiállításhoz illő tematikus menüvel készülünk. Így lesz ez Budapest (és Európa) első kijelzőkkel körbevett múzeum-étterme.

Az indulás pillanatára küldetésnyilatkozatot készítünk, mely tartalmazza azokat a szempontokat, hogy hogyan szolgálja működésünk a hetedik kerületi és az egyéb városi közösséget. A mi koncepciónkban a hagyomány és a modernitás keveredik. Nincs a koncepciókra közvetlen példa, de számtalan már létező megoldás mutatja meg, hogy az általunk digitális múzeum kialakítására alkalmas koncepció mennyire jelen van más megoldásokban a világban. Erre mutatunk néhány példát:

1) A **Sublimotion** (Ibiza, Spanyolország): A világ egyik legeredetibb és legdrágább élményét nyújtó, mindössze 12 férőhelyes étterme, melyet két Michelin-csillaggal is elismertek. Paco Roncero séf koncepciója egy 20 fogásos multi-szenzoros vacsora, ahol a vendégek köré vetített audiovizuális show zajlik. A Sublimotion egy külön épített high-tech terem, amelyben kivetítések, hanghatások, illatok és akár kiterjesztett valóság (AR) elemei varázsolják a vendégeket hol a tenger alá (pl. halak és cápák úszkálnak a falakon), hol egy virtuális hólégballon utasának.



1. kép: AR technológia alkalmazása a Sublimotion étteremben

2) **Ultraviolet** (Shanghai, Kína): A 2012-ben nyílt, első “multiszenzoros” fine dining étterem Ultraviolet 3 Michelin-csillaggal büszkélkedhet. Itt egy titkos helyszínen, egyetlen 10 fős asztalnál zajlik a vacsora; a terem teljesen üres, nincsenek dekorációk vagy ablakok, csak a körbetekintő vetítőkészlet a falakon. Minden fogáshoz speciális hang- fény- és illatkompozíció társul: a falakat padlótól mennyezetig beborító digitális képek, hangszórókból szóló zene, sőt illatgépek illatai teremtik meg az adott étel “lelkét”.



2. kép: Vacsora egy virtuális erdőben, az Ultraviolet étteremben

3) **The Gallery – “Elementa”** (Los Angeles, USA): 2025-ben nyílt új koncepció, amelyet vidámparki látványtervezők álmodtak meg egy belvárosi étterem és bár formájában. A The Gallery úgy van kialakítva, hogy ablakai helyén óriási digitális panelek egy képzeletbeli város panorámáját mutatják, a vacsoraterem falai és az asztalok pedig üres vászonnak tűnnek – míg el nem kezdődik a műsor.



3. kép: Immerzív környezet az Elementában

4) **TeamLab x Sagaya Restaurant** (Tokió, Japán): Ebben egy mindössze nyolcfős boutique étterem működik együtt a világhírű teamLab művészcsoporthal. A Sagaya ginzai étterem privát termében a vendégek minden egyes fogáshoz egyedi digitális művészeti installációt kapnak. Ezek hangsúlyozottan csak a technikai megvalósításra példák, a mi koncepciónk sokkal demokratikusabb, azaz kiállítási koncepció.