

Rapport från konferensen: News from the digital museum world AVICOM annual conference Turin 17-19 oktober 2024

Arrangör: International Committee for Audiovisual, New Technologies, and Social Media (AVICOM), en internationell kommitté under ICOM. Konferensen är årligen återkommande och adresserar ämnen kopplade till digital teknologi och museer.

Årets möte var i hybridform med deltagande både på plats och digitalt. Utlysningen vände sig till personer som arbetar inom museer eller media, seniora såväl som juniora (young professionals) och studenter.

Anslaget var brett och indelat i 6 övergripande rubriker:

1. Hållbarhet, klimatförändringar och klimatskyddsåtgärder, jämlikhet och inkludering. Hur tas det hänsyn till dessa aspekter/krav i digitala presentationer av museer? Vilka museer erbjuder digitala utställningar och aktiviteter kopplat till klimatförändringar och klimatskyddsåtgärder?
2. Innovativa exempel/best practice exempel av "resource-conserving" (?) digitala presentationer och utställningsinstallationer.
3. AI: Hur kan museer använda det, och vilka juridiska och etiska aspekter behöver tas hänsyn till?
4. Virtuella museer och utställningar: definitioner, förutsättningar, fördelar och nackdelar, juridiska aspekter osv.
5. Digitala utbildningsformat: Exempel på samarbeten mellan universitet och museer.

Konferensen genomfördes i samarbete med universitetet i Turin, på två olika utbildningsplatser. Dessvärre ingick inte lokal tekniker i samarbetet, och som brukligt vid hybridmöten var det en del problem runt tekniken och ljudet under konferensens första dag. Rundgång, svårigheter att dela presentationer med både digitala deltagare och deltagare på plats, och delvis burkigt ljud som påverkade möjligheten att ta till sig innehållet i de digitala presentationerna. Dag två där arrangemanget var i ett klassrum och inte en hörsal, var förutsättningarna bättre och många av problemen från dag 1 lösta.

Det tekniska strulet sätter fingret på nyckelkomponenterna i konferensen – om tillgänglighet, inkludering och förutsättningar för att ta till sig information. Hybridformatet är tacksamt och inkluderande, framför allt vid internationella evenemang, då det ger möjlighet att delta för personer som inte har möjligheter att delta på plats, men upplägget kräver anpassade förutsättningar med tidsmarginaler för teknikstrul och framför allt att man inte undervärderar vikten av att det finns teknisk kompetens att tillgå om det uppstår behov.

Inledningspresentationen hölls av dr Alan Miller från School of computer science i Storbritannien under rubriken: *Realising the potential of emergent technology for connecting heritage with sustainable development in remote areas.*

Han inledde sin presentation med att lyfta museernas möjlighet att bidra till hållbar utveckling och förverkligandet av Agenda 2030, inte i första hand genom att tematiskt lyfta hållbarhetsfrågor i det publika utställningarna, utan hur musealt arbete i grunden relaterar till delmålen i Agenda 2030. Han menar att museerna som institutioner är de bäst lämpade att tillgodose ett livslångt lärande, och att föra vidare kulturarvet till kommande generationer. Han adresserade i sin presentation olika projekt och tekniker i användning och under utveckling.

En del handlade om hur Virtual Reality (VR) kan nyttjas för att visualisera historiska platser som förstörts genom tex erosion. I de yttre och inre Hebriderna utanför Skottland har det genomförts projekt där då otillgängliga platserna genom digital teknik kan besökas från distans både i samtid och historiskt, men också ge en bild av hur framtiden kan se ut kopplat till klimatförändringar. Genom filmade dykningar kan besökarna också på distans ”dyka” ned i vattnet och genom VR-teknik se platserna via skärm.

Han lyfte också projektet Climate Action Large Language Model CaLLM, som är en chatbot framtagen för att ge tillgång till expertis fredad från ovetenskaplig information. Den ska ge möjlighet till att fördjupa sig i svåra frågor genom personligt tilltal och interaktion, utan risk för att informationen infekterats med felaktigheter, som kan vara fallet med öppna verktyg som Chat GPT.

Presentationen i sin helhet var som ett potpurri av pågående innovativa projekt där digital teknik utnyttjas för att sprida kunskap och öka tillgängligheten till kulturarv, framför allt rent geografiskt otillgängligt sådant. Genom öppen teknologi förlängs museet bortom sina fysiska väggar, och besöken kan ske från distans. Personligen funderar jag dock på den fysiska utrustningen som krävs för att fullt ut ta del av en VR-upplevelse. På plats i ett museum kan det finnas VR-glasögon som erbjuder en immersiv upplevelse – men det är fortfarande en teknik som inte gemene man har tillgänglig hemma. I det avseendet är det fortfarande en bit kvar tills det går att få samma upplevelse hemifrån som vid ett fysiskt besök på museet, även när innehållet är digitalt.

Även en senare talare, Eva Pietroni, lyfte i sin presentation *e-Archeo: A sustainable and multichannel project for the multimedia and virtual valorization of 8 Italian archaeological sites, combining scientific approach, emotional dimension and new technologies* möjligheterna med digital teknik för att visualisera hur i dag förstörda föremål och platser kan ha sett ut, i projektet e-Archeo. Genom 3D skanningar har det byggts upp digitala miljöer som går att ta del av på distans via en app, eller på plats i ett museum. Intressant var dels att utfallet presenterades i två parallella spår där ett är mer

grundläggande informativt med allmänheten som målgrupp, och det andra är mer forskningsinriktat, men där bägge är tillgängligt för alla. Det var också intressant hur man arbetade med en färgskala för att indikera tillförlitligheten i rekonstruktionen. Det ska erkännas att jag inte minns vilken färg som indikerade vad, men genom att färgsätta olika delar av byggnaderna i de digitala konstruktionerna med grönt, rött eller blått tydliggjordes det om visualiseringen var i stort sett helt bekräftad, väldigt sannolik eller mer spekulativ.

Flera presentatörer talade om möjligheterna med AI, framför allt ur tillgänglighetsperspektiv. Det var ett flertal exempel på hologramliknande digitala människofigurer – i vissa fall generiska människor från en viss tidsålder, i andra fall specifika historiska personer – som gavs en röst och som man som besökare kan interagera med, ställa frågor och få svar.

En intressant föreläsning gavs också av doktorandstudent Salsabilla Sakniah, verksam i Storbritannien, som gav exempel på hur digital teknik använts på plats i fyra museer i Indonesien för att skapa immersiva upplevelser av klimatförändringar. Bland annat genom ett utrymme med fysiska och digitala element som samspelar, där en knapptryckning förändrar upplevelsen i rummet från dagens miljö där ozonlagret är välfungerande, till en (framtida) miljö där det är skadat, för att ge en känslomässig upplevelse som kompletterar den intellektuella förståelsen av informationen i utställningen.

Den tveklöst mest minnesvärda presentationen under konferensen gavs av Alfonso Villanueva under rubriken: *AI MUSEUM, Learning from oblivion*. Projektet MUSEUM AI är ett konstnärligt forskningsprojekt som använder AI för att skapa bilder av hur förlorade konstverk kan ha sett ut. Utgångspunkten var 57 historiska konstverk som förlorats inför byggnationen av ett museum (uppfattade inte när i tid, men vill mena att det är dryga 100 år sedan). Det enda som fanns kvar var en handskriven lista med bristfällig information, i vissa fall fanns en titel, i vissa fall angavs konstnären, i vissa fall fanns en beskrivning av verket. Utifrån den information som fanns genomfördes i ett antal steg, med start 2019 och den teknik som fanns tillgänglig då, AI-genererade konstverk. Projektet påvisar hur snabbt AI-tekniken har utvecklats under de år som projektet pågick, och hur den AI-genererade konsten har gått från att vara ganska märklig till att i flera fall vid en snabb anblick vara bedrägligt lika de konstverk som är skapade av riktiga konstnärer från samma tidsperiod.

En fråga kom från publiken om de hade fått några synpunkter från konsthistoriker på projektet. Svaret blev att man samarbetat med konsthistoriker, som var skeptiska till en början. Men det var också stark betoning på att man inte påstod sig återskapa (recreate) konsten, utan att göra en tolkning (reimagine) av hur den kan ha sett ut. Samtliga konstverk skapades i flera versioner, och man lät därefter lokalbefolkningen i området rösta om vilken som skulle bli den officiella tolkningen av respektive verk. De gjordes

sedan till Non-fungible Tokens, (NTF) som gör att det digitala konstverket är unikt och inte kan reproduceras. Därefter brändes NTF:en, för att säkerställa att ingen skulle kunna göra anspråk på äganderätten eller kommersialisera verken. De digitala verken presenterades också i en fysisk utställning genom projektioner på väggar och tomma ramar på La Neomudejar Museum i Madrid.

I presentationen betonade Alfonso Villanueva att de AI-genererade tolkningarna inte ersätter de förlorade verken, utan lyfter den historiska och sociala betydelsen av dem, och bidrar med ett visuellt/symboliskt värde som i förlängningen blir en del av dagens kulturarv som förs vidare till nästa generation. Som en bonus av projektet har också fyra av verken återfunnits, det var dock inte det primära syftet.

Sammantaget bjöd konferensen på mycket inspiration, den väckte frågeställningar kring förutsättningar och etiska ställningstaganden som följer på den digitala utvecklingen. Många av presentatörerna lyfte tillgänglighet som en nyckelfråga där ny teknik kan ha stor betydelse för förbättringar. Men det satte också ljus på risker och fallgropar. Den kanske mest självklara, men också viktigaste slutsatsen är att inte se digitala verktyg, som AI, VR och AR som ersättare till fysiska upplevelser och mänsklig interaktion, utan som komplement som ger möjligheter men som också kräver kontinuerlig kvalitetsgranskning och utvärdering.