

A LÁTOGATÓ KÖZPONTOK SZEREPE AZ ÖKOTURIZMUS FEJLESZTÉSÉBEN, AZ ORFŰI MEDVEHAGYMAHÁZ LÁTOGATÓKÖZPONT ÉS A PÉCSI ZÖLD ZÓNA LÁTOGATÓKÖZPONT PÉLDÁJÁN

Szász István

Geo-Gráf Kft. Pécs, info@geograf.hu

A kiállítások, múzeumok és látogatóközpontok között jelentős különbség, hogy előbbiek önmagukban jelentenek vonzerőt, programot, míg a látogatóközpont mindezek mellett egy olyan centrális tér, ahol a szűkebb, vagy tágabb környék kínálatát is összegezzük oly módon, hogy kezdő, vagy végpontja lehet a környék további felfedezéséhez, túrához.

Jó példa erre az Orfűi Medvehagyma Ház Látogatóközpont³. A látogatóközpont gyűjtő helye az ökoturizmus iránt érdeklődő csoportoknak. Először betekintést kapnak a tájegység geológiai felépítésébe, majd megismerkednek a növény és állatvilággal. A 3D virtuális térképben „átrepülhetnek” a modellezett táj felett, közben fotókat és videókat tekinthetnek meg a térség turisztikai kínálatáról. Megismerhetik a helyi hiedelmeket, népmeséket, melyeket minél változatosabb módszerekkel mutatunk be, ötvözve a hagyományos anyagszerű installációkat az animációkkal, interaktív vizuális játékokkal. Az ajándékboltban vásárolhatják meg a témához kapcsolódó tárgyakat, ugyanitt kapnak tájékoztatást egyéb kiállításokról, látóvalókról. Mindezek után a turista elindulhat a természetbe, ahol találkozhatnak ugyanezekkel a képződményekkel, őshonos állatokkal, növényekkel, további információkhoz, élményekhez juthatnak. A látogatóközpont tehát egy komplex, átgondolt rendszer egyik, talán legfontosabb eleme, kiindulási pont. Turizmusszervezési szempontból fontos, hogy ennek a rendszernek más elemei is működjenek a térségben. Tanösvények, információs táblarendszer, kölcsönös hivatkozás a rendszer egyes elemeire, más helyszíneken, minőségi szolgáltatók (szállítás, étkezés, kézművek, hagyományörzők stb.), kerékpárutak, turistajelzések.

Az ökoturisztikai témában örök kérdés, milyen mértékben vegyítsük a hagyományos és korszerű kiállítás technikai elemeket? Abban a korban, amikor egy átlagos 10 éves európai gyerek napi 6 órát tölt különböző képernyők előtt, beleértve a tévézést, a video- vagy DVD-filmek nézését, a számítógépezést, a videojátékokat, mobiltelefont és tabletet, így hétéves korára összesen egy egész évnyi időt tölt képernyő előtt, amikor egy háztartásban az egy főre jutó, multimédiás információ közvetítésére alkalmas kijelző száma kettő, nem biztos, hogy az ökoturisztikai kiállítás tervezőjének az a feladata, hogy monitorokkal tömjé tele a helyiséget. Ehelyett tapasztalati tény, hogy a gyerekek szeretik az olyan hagyományos interpretációs eszközöket, mint a makett, vagy a nagy nyomógombbal elinduló „Valami”. Nekik lassan nagyobb élmény ráülni egy dínó hátára, vagy tekergetni egy jó nagy kapcsolót, mint a tableten böködni az applikációt. A szülők is fogékonyak erre, náluk ugyanis előtérbe kerül a hagyománytisztelő, a "rég", nosztalgiaébresztő tárgyak használatának elmesélése, ezáltal előkerülhetnek a gyerekkori történetek, minek hatására alkalom nyílik szülők és gyerekek közötti információcserére. Tehát korszerűnek tűnhet alkalmazni az, ami más, mint ami trendi. Mindezek miatt szeretjük ajánlani makettek építését, főleg, ha abba interaktív

³ A két helyszínről fotó és videó dokumentáció forrása: www.kiallitas.eu

elemeket tudunk építeni. Hasonló megfontolásból építettünk fel Orfűn a „Beszélő kövek” falat, ahol a tablón lévő kőzetek melletti nyomógomb érintése után a kövek „elmesélik” saját történetüket.



A szakmai jellegű ismereteket pedig szövegesen jelenítettük meg azok számára, akik ennél többet szeretnének tudni. Ugyanitt egy régi ruhás szekrény átalakításával készítettünk egy „Meseszekrényt”, ami a Nyugat-Mecsek legendáriumát meséli el. A szekrény ajtói, mint hatalmas könyvlapok lapozhatók, belül pedig makettek, meseszereplők szobrai láthatók.



A Zöld Zónában több olyan kiállítási elem is van, ami érintésre, tekerésre indul. Fizikai elem elmozdítása indít el, animációt, vagy folyamatot. Az egyik makett, amely a Pécsi Hőerőmű működését szemlélteti nyomógombbal indul. Ez bekapcsolja a kazánt, ami meghajt egy turbinát, az pedig egy áramfejlesztő generátort. Kigyulladnak a fények, felmelegítünk egy fűtéscsövet, majd egy ledes terepasztalon kigyulladnak a fények, melyek megmutatják, melyik városrészben történik a fűtés távfűtéssel. Az öt perces tartó folyamat alatt az animátor élőszóban értelmezi a látottakat. Ebben a kiállítótérben nincs egyetlen szöveges tábló a falon, mindent tudni valót személyes előadás során adnak át az érdeklődőknek.



Tapasztalatunk szerint egy folyamat, nagyobb terület, vagy épület sokkal jobban átlátható, értelmezhető valós maketten, mint a virtuális térben. Az agyunkban még mindig a látható fizikai valóság modellezése megy jobban, mintsem a 2 dimenziós monitoron látható ál 3D-s virtuális tér darabkáinak összerakása. A Pécsi Hőerőmű által üzemeltetett Zöld Zóna Látogatóközpontban interaktív makett szemlélteti a modellben szereplő fiktív város energia – víz – hulladék kezelésének folyamatát. Az elektromos folyamat indításában is újszerűt szerettünk volna alkotni, ezért a kapcsolókat nem nyomógomb, hanem színérzékelő indítja. Ez a kis trükk már az elején felkelti az érdeklődést, mert ilyet máshol nem láthat a látogató, ugyanis a technológia pár hónapja jelent meg a szaktoltokban.



Az ökoturizmus az a terület, ahol általában jobban támogatjuk a fizikai kapcsolatot a tárgyakkal és kevésbé akarjuk a monitorok, applikációk és IT eszközök felé terelni őket. Ugyanakkor bizonyos esetekben kikerülhetetlen, hogy didaktikai okok miatt, ott, ahol másként nem tudjuk bemutatni a kívánt témát, alkalmaznunk kell animációkat, filmeket, érintőképernyős felületeket, 3D és virtuális valóság technológiát. Korszerű megoldáson ezért inkább módszertani megközelítést kell értsünk, a technika főleg ezt a célt kell támogassa. Így az a helyes, ha a monitorok szinte észrevétlenül belesimulnak az installációkba, a hang és videó technikát a szakemberek által kidolgozott oktatóanyagok könnyebb kezelésére, a nagyobb csoportokat vezető animátor munkájának egyszerűsítésére használjuk és olyan esetekben alkalmazzuk, ahol a korszerű audio-vizuális eszközök valóban a jobb megértést segítik elő. A technika túlzott alkalmazása már átvezethet minket a vidámparkok világába, ezért a kiállítás rendező szakértő ott tud segíteni, ne legyen túlzottan konzervatív, de ne vigyük el az öncélú vásári látványosságok irányába sem. Orfűn a kiterjesztett valóságot (AR) hívtuk segítségül. A látogató egy kivetítő vásznon látja saját magát. A vászonra rávetítettünk sétáló dinoszaurosztokat, melyekkel a látogató kapcsolatba kerülhet, pl. megsimogathatja, vagy fotózkodhat vele.



A Zöld Zónában egy bányászati metszetbe építettünk monitorokat, ahol a bányászok életét mutatjuk be, amennyiben bekukucskál a nyílásokon keresztül

Az ökoturisztikai témájú látogatóközpontok egyik nagy dilemmája az élő vagy holt állatok alkalmazásának kérdése. Mi elvből elzárkózunk kitömött, vagy preparált állatok használatától, szerencsére ez nem is túl gyakori kérés. Mindez alapvető különbség a természettudományi kiállítások, és az élmény centrikus látogatóközpontok között. A másik különbség, hogy lehetőleg kerüljük a "vitrines" megoldásokat, ahol a "mindent a szemnek, de semmit a kéznek" elv uralkodik. Ehelyett preferáljuk a "mindent a kéznek" elvet, arra bátorítva a látogatókat, hogy mindenhez érjenek hozzá, használják a tárgyakat, tehát vonjuk be őket, ösztönözzük az aktivitást. Mindezek kihívást jelentenek a kiállítási tárgyak kivitelezésében, hiszen sokkal időt állóbb anyagokat kell használnunk, kerülnünk kell a veszélyes megoldásokat. Természetesen törekszünk a legmodernebb technológiák alkalmazására, de csak akkor, ha mindez céljainkat erősíti. Erre példa a 3D modellezés és nyomtatás folyamatos fejlődése. Amíg Orfűn hagyományos szobrászati megoldással hoztunk létre figurális elemeket, a Zöld Zóna kiállításban az épületeket már 3D nyomtatóval állítottuk elő. Szakembereink fotó alapján modellezték le az formákat. A korszerű technológia alkalmazása ez esetben nem hivalkodó, a látogató számára lényegében észrevehetetlen, de enélkül nem tudtunk volna a feladatnak megfelelni.

A korszerű technológiák és a hagyományos megoldások ismerete a kreatív vezető feladata. Mindezek alkalmazásának lehetőségeiről tájékoztatni kell a kiállítás építetőjét, segítsége az arányosság és célszerűség tekintetében nélkülözhetetlen a tervezési folyamatban.

Segítség, de ugyanakkor problémát is szokott okozni a kirendelt tudományos szakértő jelenléte a projektben. Probléma, hogy a többnyire a kutatóintézetek, egyetemek világából érkező szakemberek, a szöveges, képi szakanyag összeállításakor nehezen tudják megtalálni a határt szakmai közönségnek szánt, meglehetősen száraz, de tudományos szempontból korrekt és vállalható, illetve a hétvégi turistáknak, laikusoknak, kisiskolásoknak szánt élmény között. Némely esetben 40-50 oldalnyi (latin kifejezéseket, hivatkozásokat tartalmazó) olvasmányanyagot próbálnak a kiállításba préselni, amely érthető okokból nem vált ki érdeklődést a látogatóban. Erről igyekszünk őket lebeszélni. A kiállítás tervezőnek előzetesen együtt kell működni a szakértővel, megértetni vele, hogy a kiállítótér nem az ő tudományos publikációjának egy újabb színtere, hanem egyfajta élménytér, ahol inkább az érdeklődés felkeltése, szórakoztatva oktatás a cél, melyben a tudomány szerepe elsősorban a hitelesítés, illetve a kreatív tervező felé segítségnyújtás az installációs elemek kialakításában. Amelyik szakértő ezt megérti és össze tudja egyeztetni tudományos tevékenységével, az alkalmas kiállítás bevonásába, aki nem, attól célszerű időben megválni.

Hasonló problémát tudok okozni a kiállítótér épületét tervező építész és belsőépítész jelenléte. Az építészek némely esetben nem látnak túl saját vízióikon, nem értik meg, hogy az épület egy fogadó egység, nem pedig a projekt célja. Az ugyanis egy funkcionális épület és tér kialakítása, amelyik egy tematikus kiállításnak kell helyt adjon. Amennyiben az építész végcélként, kvázi „főműveként” tekint az épületére, a kiállítást pedig az összképbe belerondító „zavaró elemnek” értelmezi, ott nem fog megvalósulni a szükséges összhang a két tervező között. A tudományos szakértőhöz hasonlóan rendkívül fontos a konzultáció a megrendelő, az építész, az általános belsőépítész és a kiállítás tervezője között, már a projekt (pályázati) tervezési szakaszban. Ezen beszélgetések ugyanis gátat tudnak szabni a túlzottan szabadjára engedett vágyálmoknak, grandiózus elképzeléseknek, melyeket később sem a keretösszegeből, sem a szükséges határidőre nem lehet kivitelezni.

Irodalomjegyzék

SZÁSZ István: Korszerű interpretációs eszközök az ökoturisztikai látogató központokban. „A Kárpát-medence turizmusának aktuális kérdései”. PTE IGYK