

**Aplinkos aiškinimas.
Paveldas ir naujosios technologijos**

Peter van Mensch

Remiantis paskaita, skaityta "Ateities muziejuose"¹, Kopenhagoje, 2005 m. birželio 13 d.

Šiuo straipsniu bandoma bendrai apžvelgti skirtingas iniciatyvas (tiek institucijų, tiek ir privačių asmenų), kuriomis siekiama didinti aplinkos, kaip minčių vaizdų (*angl. mindscape*), istoriniais ir kolektyviniais atminimais pripildytų atminties ženklų (*pranc. lieux de mémoire*) tinklo(-ų), prieinamumą ir interpretavimą.

Muziejininkystė yra susijusi su muziejų kūrimu, kuris iš esmės yra paveldo kūrimas. Mūsų visuomenėje muziejų kūrimas yra labai reglamentuotas. Gausybė profesinių institucijų apibrėžia paveldą, t.y. apibrėžia atminimą. Būtent tai Halbwachs (1992) vadina *istoriniu atminimu*. Tačiau taip pat yra ir paveldas, kurį pačios žmonių grupės išgyvena kaip *kolektyvinį atminimą*; paveldas, kuris nėra, arba bent jau dar nėra, reglamentuotas. Dalis tokio *kolektyvinio atminimo* yra susijusi su tam tikromis vietomis ir daiktais: atminties ženklais (*lieux de mémoire*). Šie *lieux de mémoire* sudaro daugiasluoksnius tinklus. Viena vieta gali būti kelių tinklų dalimi, t.y. skirtingų socialinių grupių kolektyvinio atminimo dalimi. Visai įmanoma, kad tokia vieta jau yra pripažinta *istoriniu atminimu*, tačiau gali būti, kad tai tėra tik vienas prasmės sluoksnis. Modernios technologijos suteikia naujų galimybių padidinti jų prieinamumą ir interpretavimą, o taip pat – užpildyti spragą tarp *istorinio atminimo* ir *kolektyvinio atminimo*, neatimant ("nepavagiant") *kolektyvinio atminimo* iš tų, kam jis priklauso.

Naujajai muziejininkystei visad rūpėjo prasmės ir reikšmės priskyrimas, bei klausimas apie tai, kas vadovauja tam priskyrimui. Viena iš Naujosios muziejininkystės praktinių apraiškų - ekomuziejus. Dabartinių pasaulio ekomuziejų krypčių ir pobūdžio tyrimas rodo, kad regiono kultūrinis identitetas (ir didžiavimasis juo), bendruomenės jausmas, ekonominės regeneracijos poreikis ir "paveldo" praradimo galimybė yra pagrindinės varomosios jėgos, kuriant ekomuziejus

¹ Paskaitoje Kopenhagoje, kuria yra paremtas šis straipsnis, taip pat buvo kalbama apie apie požiūrį į ateitį, kaip į trečiąjį klausimą "Kokia ateitis?", tačiau bet koks išsamesnis rašytinis pasakojimas apie tai padarytų šį straipsnį per daug ilgą.

(Davis 1999). Panašios yra ir varomosios jėgos, slypinčios už naujų technologijų taikymo paveldo srityje.

De Varine (1988) pateikė keturių punktų planą ekomuziejams arba į bendruomenę orientuotiems muziejams. Jis išskyrė keturis svarbiausius tikslus:

- a veikti kaip bendruomenės objektui ir duomenų bankui;
- b tarnauti kaip pokyčių stebėjimo punktui (ir padėti bendruomenei reaguoti į pokyčius);
- c tapti laboratorija – susitikimų, diskusijų, naujų iniciatyvų centru;
- d būti vitrina – atskleisti bendruomenę ir jos regioną lankytojams.

Tokius pat tikslus galima atpažinti ir naujosiose iniciatyvose, kurias galima apibūdinti kaip virtualaus ekomuziejaus medžiagą. Bendra, visa apimanti sąvoka būtų *kultūrinė biografija*. Rooijackers naudoja šį terminą, kalbėdamas apie žmogaus pėdsakus kraštovaizdyje, pasireiškiančius gyvenviečių, arimų, kelių ir kitų (infra)struktūrų forma. Tokios struktūros – tai pagrindas, norint pristatyti įvairius gyvenimo būdus, kurie gali skirtis pagal laiką, vietą ir socialines ar kultūrinės grupes. Materialinė buities reikmenų, padargų, statinių ir meno darbų kultūra – tai daiktiniai šių gyvenimų liudininkai, kurie turi prasmę tik savo ekologiniame ir kultūriniame kontekste. Atitinkamas dėmesio centras yra žmogaus santykis su jį supančiu pasauliu. Tai apima individų, žmonių giminės atstovų, gyvenimo ciklus - tai, kaip jie, žvelgiant iš ilgalaikės perspektyvos, kondensuojasi į sukauptas šeimų, kaimynijų, bendruomenių ir regionų istorijas (Rooijackers 1999). Kraštovaizdis, kaip minčių vaizdas, yra žmonių instrumentalizuota psichinė kategorija, suteikianti prasmę pasauliui, kuriame jie gyvena.

Istorijų registravimas

Amstelkring muziejus (dar žinomas kaip “Ons' Lieve Heer op Solder” = Mūsų Viešpats mansardoje) – tai nedidelis muziejus istoriniame Amsterdamo centre. Šis 17 a. kanalo namas 1661 metais buvo pertvarkytas į slaptą Romos katalikų bažnyčią tuo metu, kai viešas šios religijos išpažinimas Olandijoje buvo draudžiamas. 1888 metais pastatas ir jo interjeras tapo muziejumi. Dabartinis muziejus naudoja pastato istoriją, pasakodamas apie Romos katalikybės istoriją Nyderlanduose. 2004 m. muziejus surengė parodą “Van Doop tot Dood. Verhalen op Solder” (Nuo krikšto iki mirties. Mansardos istorijos). Parodos metu lankytojų buvo prašoma prisidėti, pasidalijant savo asmeniniu pasakojimu apie septynis sakramentus (Oud & Oostdam 2005). Su šiomis istorijomis susiję objektai buvo fotografuojami ant taip vadinamo “Verhalen Altaar” (istorijų altoriaus). Surinkti pasakojimai buvo pristatyti specialiame tinklalapyje (www.verhalenopsolder.nl).

Projektas pradėjo naują muziejų tendenciją - panaudoti žodinę istoriją kaip parodų komponentą (Chew 2002).

Imagine IC (*Imagine Identity and Culture – Įsivaizduok tapatybę ir kultūrą*) – tai Amsterdamo pietryčiuose įsikūręs centras, kuriame vizualiai pristatoma migracija ir kultūra. “Imagine Identity and Culture” yra pirmoji kultūrinė organizacija Nyderlanduose, akcentuojanti migrantų kultūrą ir identitetą, žvelgiant iš jų pačių perspektyvos. Ji kviečia žmones apibūdinti savo istoriją ir kultūrą, panaudojant įvairią veiklą. Tokios istorijos panaudojamos, kuriant parodas, audiovizualines programas ir skaitmeninius produktus, skirtus tiek naujai atvykstantiems, tiek ir nuolatiniam gyventojams (Seriese & Tangkau 2003).

2000 metais Stefan Olivier pradėjo projektą “**Bruxelles nous appartient/Brussel behoort ons toe**” (Briuselis priklauso mums). Projekto tikslas – sukurti miesto biografiją, surenkant jo piliečių pasakojimus. Žmonės kviečiami kalbėtis su savo bendrapiliečiais. Toks interviu, arba tiksliau – dialogas, skelbiamas dvikalbiame projekto tinklalapyje (www.bna-bbot.be).

2003 metais **Amsterdams Historisch Museum** organizavo parodą apie žmonių papasakotą Amsterdamo dalies, vadinamos “Rytai”, istoriją. Parodos pavadinimas buvo “Het geheugen van Oost” (Rytų atmintis). Projekto dalį sudarė tinklalapio kūrimas, laikantis tokių pat principų kaip ir trijuose prieš tai minėtuose projektuose (www.geheugenvanoost.nl). Šiuo metu tinklalapyje sudėta daugiau nei 400 istorijų, susijusių su žmonėmis, artefaktais ir vietomis (De Vreede 2005).

Šiais keturiais projektais ketinama suteikti žmonėms progą pasidalyti savais pasakojimais ir savu paveldu. Nors šiokia tokia kuratoriška intervencija ir yra galima, bet iš esmės žmonės patys kontroliuoja atminimus, kuriais nori dalytis. Dalyvavimą ir mainus palengvina organizatorių siūloma struktūra (sąsaja). Pridėtinė vertė gaunama iš sąveikos tarp istorijų galimybės. Projektai “Briuselis priklauso mums” ir “Rytų atmintis” pateikia medžiagą, skirtą virtualiai miesto arba apylinkių biografijai. Projektai “Imagine IC” ir “Istorijos mansardoje” daugiausia dėmesio skiria kolektyvinei atminčiai tų žmonių, kurie turi bendrų patyrimų. Per pasakojimus asmenybių identitetai susiejami su kolektyviniais identitetais.

Psichogeografija

Daugelis iš istorijų, surinktų vykdant aukščiau minėtus projektus, yra susijusios su tam tikromis vietomis. Menininkus ilgą laiką žavėjo miestietiški (ar kaimietiški) asmeninių *lieux de mémoire* statiniai arba jų nebuvimas (siurrealistiniai “vaisiaus vandenys”). Francesco Careri (2002) detalai apibūdino, kaip miesto realios ir virtualios struktūros atlieka savo vaidmenį dadaizme, futurizme, siurrealizme, situacionizme ir žemės mene. Situacionistas Guy Debord 1957 metais

sukūrė savo “Guide Psychogéographique de Paris” - žemėlapi, kuriame miestas rodomas perfiltruotas per subjektyvų patyrimą, “matuojant” pagal save ir lyginant su kitais tą prisirišimą ir aistrą, kuri įgauna formą lankant tam tikras vietas ir klausantis savo paties vidinių impulsų (Careri 2002: 102).

Naujosios technologijos, tokios kaip televizija, paskatino Lucio Fontana 1952 metais inicijuoti “Manifesto del Movimento Spaziale per la televisione”:

Pirmą kartą pasaulyje mes, erdvės menininkai (*angl. spatialists*), naudojames televizija, kad perduotume savo naujas meno rūšis, pagrįstas erdvės sąvokomis, kurios turėtų būti suvokiamos dviem požiūriais: pirmasis siejasi su erdvėmis, kurios kažkada buvo laikomos paslaptimis, bet dabar yra žinomos ir ištyrinėtos, ir todėl mes jas naudojame kaip plastišką medžiagą. Antrasis yra susijęs su dar nežinomomis kosmoso erdvėmis – erdvėmis, į kurias mes atsigrežiame kaip į intencijos ir paslapties informaciją, tipinę meno, kaip pranašavimo, informaciją. Mums televizija yra priemonė, kurios mes laukėme, kad galėtume suteikti užbaigtumo savo sąvokoms. Mes džiaugiamės, kad ši erdvinė mūsų manifestacija yra transliuojama iš Italijos – manifestacija, kuriai lemta atnaujinti meno sritis. Tiesa, kad menas yra amžinas, tačiau jis visuomet buvo pririštas prie materijos, o mes norime jį išlaisvinti nuo materijos. Erdvės dėka, mes norime, kad jis galėtų tęstis tūkstantmetį, net jei tai tėra minutės transliacija. Mūsų meninės išraiškos padaugina horizonto linijas iki begalybės ir begaliniais matmenimis. Jos yra estetikos ieškojimo forma, kurioje paveikslas nebetapomas, skulptūra nebelipdoma, o parašytas lapas pralenkia savo tipografinę formą. Mes, erdvės menininkai, jaučiamės šiandienos menininkais, kadangi technologijos laimėjimai dabar tarnauja menui, kurį mes praktikuojame (Bloem 2005).

Situacionistų susidomėjimas psichogeografija ir erdvės menininkų naujų technologijų pritaikymas atsikartoja keliuose šiuolaikiniuose projektuose, kuriuose menininkai nagrinėja sąmoningus ir nesąmoningus miesto geografijos sluoksnius. Naujų vietinių visuomenės informavimo priemonių atsiradimo ir vis augančio susidomėjimo socialiniais reikalais tarp menininkų dėka, psichogeografinių darbų sparčiai daugėja visame pasaulyje. Šį kartą pagrindinis JAV kurstytojas yra “Glowlab” - 2002 metais įkurta Niujorko partnerystė, organizuojanti ir remianti įvairius projektus (www.glowlab.com). 2005-aisiais Kanados menininkė Jillian McDonald sukūrė tinklalapį, kuriame pristatomi visokie psichogeografiniai projektai: “Location is Everything” (Vieta yra viskas) (rhizome.org/art/exhibition/location_is_everything/home.html). Visi menininkai žemėlapuose pažymi savo asmeninius arba kolektyvinius patyrimus; kai kuriuos paveikia išoriniai veiksniai, tokie kaip orų duomenys arba pop kultūros koordinatės; o kai kurie leidžia, kad pats

žemėlapis arba vietos gyventojai darytų įtaką jiems. Kaip tapytojas gali išgauti vaizdus iš dažų, taip ir žemėlapis - tarsi vaizdas iš paukščio skrydžio - yra lokacinė priemonė, leidžianti menininkams žaismingai arba poetiškai išlaisvinti informaciją apie fizinę ir psichologinę erdvę.

2003 metais Brigitte Bélanger kartu su savo komanda ("Bellissima") sukūrė Amsterdamo "Emotioneel Stadsplan" (emocinį miesto planą). Interaktyvaus žemėlapio dėka (www.emotioneelstadsplan.nl), istorijos sujungiamos su konkrečiomis vietomis ar objektais (medžiais). Asmenines istorijas galima pasirinkti pagal aštuonias emocijas (džiaugsmas, liūdesys, pasididžiavimas, gėda, kaltė, apgailėstojimas, pyktis ir baimė) arba aštuoniolika temų (tokių kaip gimimas, mirtis, meilė, kaita, įkvėpimas ir t.t.).

2004-aisiais "LIACS Media Lab" (Leideno universitetas) studentai sukūrė tinklalapį "Trading Places" (Vietų mainymas) (www.trading-places.info). Jis paremtas asmeninėmis asociacijomis su kitais miestais, kurias galima patirti būnant Amsterdame. Tinklalapyje siūlomos kelionės po Amsterdamą, pradedant nuo, kad žmonės kelias akimirkas suvoktų, jog jie laikinai yra kitoje vietoje. "Ne tik pati vieta, pastatai ar žmonės yra svarbiausi tokiam prisiminimui, bet taip pat esminės yra ir kitos sąlygos. Galbūt smarkus lietus privers jus prisiminti, koks pasimetęs jūs buvote tame mieste, vaikščiodamas vienas. Arba saulė buvo tokia karšta, kad jūs labai apsidžiaugėte radę vėsią vietelę, arba jautėtės kaip per atostogas. Tačiau jausmui, kad laikinai esate kitoje vietoje, svarbus ne tik oras. Reikia atsižvelgti ir į metų laiką, valandą, savaitės dieną ir t.t. Tik tuomet, jeigu visos sąlygos atitinka buvusią patirtį, miestas staiga iškils ir jūs galėsite pakeliauti po pasaulį."

In situ (Savo vietoje)

In situ interpretavimas turi savo istoriją. Ankstyvuosiuose vadovuose, tokiuose kaip Artur Percival "Mūsų aplinkos supratimas" (*Understanding our surroundings*) (1978), jau aprašomas platus spektras priemonių, skirtų miesto paveldo interpretavimui. Dešimtajame praeito amžiaus dešimtmetyje Londone buvo pristatyta nauja technologija. Lankantis Londone, buvo galima pasinaudoti savo mobiliuoju telefonu ir surinkus atitinkamus numerius, gauti daug įvairios istorinės, kultūrinės bei epizodinės informacijos. Ši paslauga ("Guidephone") daugiau nebeveikia, bet pati technologija tebenaudojama daugelyje kitų vietų. Švenčiant Hanso Kristiano Anderseno 200 metų jubiliejų, Danijos mieste Kopenhagoje buvo sukurti "Hans Christian Andersens Fodspor" ("Hanso Kristiano Anderseno žingsniai" – garsinis maršrutas per autoriaus Kopenhagą). Ekskursijos metu lankytojas pravedamas pro 62 objektus, kurie turėjo reikšmės Hanso Kristiano Anderseno gyvenime ir kūryboje. Visuose sustojimuose pagal maršrutą ženklai nurodo, kokia tai buvo vieta jo laikais. Lentelėse pateikiami telefono numeriai, kuriais paskambinus iš mobiliojo telefono, klausytojai

susisiekiama tiesiogiai su autoriumi, ir jis (atgaivintas šių laikų aktorių) pats papasakoja apie tą vietą. Anglų kalba šias garsines citatas skaito seras Derek Jacobi, o danų kalba - Lars Mikkelsen. Tokioje pat ekskursijoje (su Derek Jacobi skaitomais tekstais) galima sudalyvauti ir virtualiai, Internetu (www.goldendays.dk/HcaFodspor/gd_flash_da.html).

2003 metais mobiliųjų telefonų pagrindu organizuojamos garsinės ekskursijos buvo pristatytos Niujorke. Miles Kronby sukūrė projektą "Talking Street" (Kalbanti gatvė) (www.talkingstreet.com), kuris šiuo metu siūlo ir garsinius maršrutus po Bostoną bei Vašingtoną. Vienas iš pavyzdžių – ekskursija "Symbols of America" (Amerikos simboliai) po Vašingtono alėją su Larry King pasakojimu. Be linksmų Larry King komentarų, galima išgirsti interviu su ekspertais, literatūrinių skaitinių, liudininkų pasakojimų, vietos balsų ir originalios muzikos.

Kai kuriuose projektuose vietoj mobiliųjų telefonų naudojami PDA įrenginiai (Bishop 2005), tačiau naujausios kartos mobilieji telefonai siūlo naujas galimybes, ypač jei juose įtaisytas GPS modulis. Nuo 2000 metų naudojama globalinė padėties nustatymo sistema (*Global Positioning System - GPS*) leidžia gauti informaciją reikiamu laiku ir reikiamoje vietoje. Waag draugija (Amsterdamas) 2005 m. vasarį pradėjo miesto žaidimą su mobiliaisiais (UMTS) telefonais ir GPS technologija, skirtą 12–14 m. amžiaus moksleiviams. Mobiliajame žaidime "Frequency 1550" ("Dažnis 1550") mokiniai perkeliama į viduramžių (1550 m.) Amsterdamą, naudojantis šiai amžiaus grupei pažįstama priemone: mobiliuoju telefonu. Atlikdami savo, kaip piligrimų, vaidmenį, mokiniai orientuojasi mieste pagal 1550 metų miesto planą. Vaikščiodami jie gauna informaciją apie miestą ir tenykščius įvykius. Informaciją teikia Amsterdamo Gemeentearchief (miesto archyvas). Mokiniai gauna ir vykdo įsakymus savo telefonais, pvz. daro nuotraukas.

Pažangesnį "lokacinės priemonės" panaudojimo būdą sugalvojo "Mobile Bristol Centre". Centras kuria skaitmeninius kraštovaizdžius, kurie persidengia su fiziniu pasauliu. Eidamas tokiu kraštovaizdžiu, lankytojas gali rasti skaitmeninių garsų, vaizdų ir sąveikų, kurios yra išdėstytos jame ir aktyvuojamos jo veiksmis ar tiesiog buvimu. Skaitmeninis kraštovaizdis formuojamas iš dinamiškų ir iš dalies persidengiančių terpių vaizdų (*angl. mediascapes*) visumos, t.y. kontekstui jautrių skaitmeninių priemonių kombinacijų ir sąveikų, sukurtų bei išdėstytų skirtingų autorių.

2004 m. balandžio-gegužės mėnesiais "Mobile" pristatė bandomąją "Riot 1831" ("Maištas 1831") versiją. Lankytojas, su savimi teturintis kuprinę ir porą ausinių, gali išgyventi 1831 m. maištą, vykusį Bristolio Karalienės aikštėje. 1831 metais Parlamente buvo atmestas politinių reformų įstatymo projektas ir dar kartą atsisakyta suteikti balsavimo teisę paprastiems žmonėms. Žmonės sukilo ir tūkstančiai jų suplūdo į Karalienės aikštę pačioje miesto širdyje išlieti savo įtūžio. Vaikstant šių laikų lankytojui, jo judėjimas aktyvuoja įvairias vaidinimo dalis ir kuo daugiau jis vaikšto aplink, tuo įvairesnių įvykių atskleidžiama. Girdimi maištininkų balsai, kai jie grobsto

aplinkinius namus, matomos liepsnos, degant pastatams, bėgantys ir taip gelbstintys savo gyvybes prekeiviai, bei gvardijos dragūnai, mosikuojantys kardais minioje ir kertantys maištininkus. Keisdamas savo padėtį, lankytojas gali kontroliuoti, ką ir kaip jis girdi. Menas ir technologija įtraukia jį į istorinį įvykį ir suteikia galimybę suformuoti patyrimą.

Psichogeografija *in situ*

2005 m. gegužę, Kopenhagos muziejus pradėjo rengti seriją iš šešių garsinių maršrutų Vesterbro apylinkėse. Ši vietovė šiuo metu išgyvena pereinamąjį laikotarpį. Buvusios darbininkų klasės apylinkės, kuriose buvo gausybė socialinių problemų, šiuo metu iš esmės renovuojamos, o tai pritraukia studentų ir jaunesnių šeimų. Garsiniuose maršrutuose toks pereinamasis laikotarpis rodomas šešių žmonių, asmeniškai susijusių su šia vieta, akimis. Jų istorijas galima parsisiųsti, tačiau muziejus (esantis toje pat vietovėje) taip pat teikia MP3 grotuvus.

Vesterbro garsiniai maršrutai leidžia susidurti ir persipinti prasimanymams ir tikrovei. Lankytojas 15–40 minučių įtraukiamas į pasakotojo pasaulį. Taip sujungiami “Imagine IC” ir “Briuselis priklauso mums” projektai su *in situ* interpretacija.

Projektų “Istorija mansardoje” ir “Rytų atmintis” *in situ* variantas yra Kanados projektas [murmur] (www.murmurtoronto.ca). 2003 metais Shawn Micallef, James Roussel ir Gabe Sawhney pradėjo rengti projektą, siekiantį ištyrinėti asmenines, su konkrečiais objektais susijusias istorijas Toronte. Projekto metu ant ženklų apylinkėse užrašomi telefono numeriai. Skambinantieji iš mobiliojo telefono gali išgirsti epizodinę objekto istoriją, įrašytą ir išsaugotą kažkieno, kas nori pasidalyti pasakojimu. Telefono numeris skelbiamas kaip galima arčiau objekto, kur vyko atitinkami įvykiai.

Analogiškas “aplinkos aiškinimo” projektas yra “Yellow Arrow” (Geltonoji rodyklė), pradėtas vykdyti 2004 metais (www.yellowarrow.org). Kaip ir [murmur], “Geltoną rodyklę” norima “transformuoti žmonių patirtį, keičiant tai, kaip žmonės žiūri į savo aplinką”. Dalyviai deda geltonas rodykles, norėdami atkreipti dėmesį į įvairias vietas. Siųsdami tekstinį pranešimą (SMS) iš mobiliojo telefono į “Geltonosios rodyklės” numerį ir pradėdami pranešimą unikaliu rodyklės kodu, “Geltonosios rodyklės” autoriai išsaugo mintį čia pat, kur ir prilipdo savo lipduką. Žinutės būna įvairiausios - nuo trumpų poetinių fragmentų ir asmeninių istorijų iki į žaidimą panašių raginimų veikti. Kai kitas asmuo aptinka geltoną rodyklę, jis siunčia jos kodą Geltonosios rodyklės numeriu ir iškart gauna pranešimą apie tą rodyklę į savo mobilųjį telefoną. Tinklapyje YellowArrow.net šie vietos pagrindu veikiantys mainai išplečiami, dalyviams leidžiant komentuoti savo rodykles nuotraukomis ir žemėlapiams internetinėje visame pasaulyje išdėstytų Geltonųjų rodyklių galerijoje.

2004 m. gruodžio mėnesį Niujorko universiteto absolventas John Geraci užsiėmė *grafedija* (www.grafedia.net). Su grafedija kiekvienas paviršius tampa potencialiu tinklalapiu, o visą fizinį pasaulį galima sujungti su internetu. Grafedijos autoriai gali bet kuriuo metu ir bet kurioje vietoje sukurti hipersaito tekstą, parašydami arba pasirinkdami žodį ir pabraukdami jį mėlynai. Jis gali būti užrašytas bet kur – ant sienų, gatvėse arba ant šaligatvių. Grafedija gali būti užrašoma ir laiškuose, atvirukuose arba, pvz. ant kūno kaip tatuiruotė. Radus grafediją, galima sužinoti turinį, kuris yra susietas su tuo tekstu, siunčiant pranešimą iš bevielio įrenginio (mobilusis telefonas, PDA įrenginio ir t.t.) adresu, kurį sudaro pabrauktasis žodis ir “@grafedia.net”. Taigi, pavyzdžiui, jei kažkas pamatė grafedijos pranešimą su mėlyna linija pabrauktu žodžiu love (meilė), iš bevielio įrenginio jis gali išsiųsti pranešimą adresu “love@grafedia.net” ir gauti su tuo susijusį turinį.

Vis daugiau projektų naudoja naujas technologijas, abejodami paveldo ir meno institucijų reikšme. Kodėl objektas tampa menu? Dėl ko atsiranda istorinės reikšmės objektai? Kas sako, kas yra svarbu? Projektai remiasi prielaida, kad kiekvienas turi savo istoriją, ir kad patys žmonės nusprendžia, kurias istorijas reikia išsaugoti. “Mes manome, kad žmonės nepakankamai įvertina savo turimas istorijas – jeigu kažkas kažką reiškia jums, kiti žmonės nori ir jiems netgi reikia tai žinoti”. Taip parašyta [murmur] tinklalapyje. “Pridėdami pasakojimą, jūs pridodate savo individualų balsą prie viešo diskurso ir aprašymo, apibrėžiančio tai, kas yra miestas.”

Lėtas miestas

Shawn Micallef, vienas iš [murmur] kūrėjų, projektą laiko antidotu partizaninei rinkodarai: “Mums nuolat rėžia akį reklamos, norinčios, kad pirktume šlamštą ir darytume šlamštą, bet čia yra informacija, kurią jūs iš tiesų norite girdėti. Ji kunkuliuoja per šaligatvius – parduodama ne daugiau daiktų, o patyrimų ir žmonių; jūs parduodamas savo kaimynams. Tai yra asmuo, o ne kalbantis kolos aparatas.” (Pugh 2004). Bereikalingas vaikščiojimas, žiūrėjimas, klausymasis ir įsivaizdavimas yra [murmur] esmė. Betikslė, akyla slankiojanti (*flâneur*) figūra, kaip aprašo filosofas Walter Benjamin, taip pat yra svarbi [murmur] mąstymui. Pasak Micallef, prisijungti prie [murmur] pasakojimo reiškia “išeiti iš kasdienės rutinos ir pamatyti miestą kitu kampu.” Jis priduria, kad grupės darbas “nėra knyginis dalykas, naudotinas nustatytu būdu. Jūs galite išeiti iš metro ir išgirsti vieną istoriją, arba susiruošti išklausyti jas visas.” Pasakojimai nėra numeruojami, taigi nėra jokios teisingos ar neteisingos jų klausymosi sekos.

Šios idėjos priartėja prie “lėto miesto” (*slow city*) sąvokos. Savo gimtinėje Italijoje vadinamas *Cittaslow*, lėtas miestas yra kito judėjimo – “Lėtas maistas” - rezultatas. Italijos lėto maisto asociaciją 1986 metais Barolo mieste įkūrė Carlo Petrini, rašytojas, kurį išprovokavo

amerikietiško stiliaus greito maisto tinklų skverbimasis į Romą. Jo manifeste sielvartaujama, kad mes “esame greičio vergai ir visi pasidavėme tam pačiam klastingam virusui: Greitam Gyvenimui, kuris... verčia mus valgyti greitą maistą, mažinantį pokalbio, bendravimo, ramaus apmąstymo ir jausminio malonumo galimybes, tokiu būdu apgaunant sielos alkį” (Swift 2005). Orvieto (Italija) mieste 1999 metais buvo surengtas pirmasis Lėtų miestų judėjimo susirinkimas. Jų Įstatuose globalizacija įvardijama kaip reiškinys, kuris, nors ir siūlo “puikią mainų bei sklaidos galimybę, ... turi tendenciją išlyginti skirtumus ir užmaskuoti ypatingas atskirų tikrovių charakteristikas.” Septyni konkrečiai suformuluoti Lėtų miestų judėjimui priklausančių miestų tikslai apima regeneravimo ir pakartotinio panaudojimo metodų akcentavimą, siekiant “išlaikyti ir vystyti savo aplinkinio rajono ir miesto struktūros charakteristikas”, “autochtoninės gamybos, išsišaknijusios kultūroje ir tradicijoje, kuri prisideda prie zonos charakterizavimo” apsaugą, “jos metodų ir papročių palaikymą bei preferencinių įvykių ir erdvių, skirtų tiesioginiams kontaktams tarp vartotojų, kokybiškų gamintojų ir tiekėjų, skatinimą” ir “vaišingumo kokybės” palaikymą.

Žodinis pasakojimas turi ilgas išvalgos ir supratimo siūlymo tradicijas. Per [murmur] ir geltonąsias rodykles pateikiamų istorijų klausymasis labai panašus į pasivaikščiojimą miestu su gyventojais, žinančiais jo istorijas. Išgyvendami tokius pasakojimus, žmonės gali susikurti naują ryšį su miesto atminties ženklais (*lieux de mémoire*): kai istorija priskiriama prie vietos, ta vieta įgauna naują prasmę ir negali būti sutartinai nepastebima ar pamirštama.

Kultūrinė biografija

Visi projektai pateikia medžiagą regiono kultūrinei biografijai. Tradiciškai kultūrinės biografijos yra fragmentuotos, išbarstytos po daugelį paveldo institucijų. Kolektyviniai atminimai paprastai išvengia lankytojo intereso. Daugelyje projektų minimas tikslas identifikuoti kolektyvinius atminimus ir tuose projektuose yra sukurtos metodologijos kaip dalytis tokiais pasakojimais. Naujosios technologijos taip pat suteikia galimybių integruotai žvelgti į oficialiai įtvirtintą paveldą (istorinį atminimą). Pavyzdys gali būti “Sense of Place South East” (www.sopse.org.uk). “Sense of Place South East” - tai vietos valdžios muziejų ir bibliotekų konsorciumas Pietryčių Anglijoje. SoPSE partneriai (Hampšyro grafystės taryba, Vakarų Berkšyro taryba, Slou taryba, Rydingo miestelio taryba ir karališkasis Vindzoro ir Meidenhedo rajonas) susijungė, kad naudodamiesi bendra Turinio valdymo sistema, pateikiančia interaktyvias duomenų bazines, iš bendros platformos sukurtų savo individualius paveldo tinklalapius. Projektas apima internetinį portalą ir mikrotinklalapius, į kuriuos šiuo metu įeina “Greenham – a common inheritance” (“Grynhamas – bendras palikimas”), “Hantsphere” (“Hampšyro sfera”), “Slough

History online” (“Interaktyvi Slou istorija”), “The Huntley & Palmers Collection” (“Hantli ir Palmerio kolekcija”) ir “Thames Pilot” (“Temzės pilotas”). Kiekviename mikrotinklalapyje pateikiami paieškai visiškai prieinami vaizdai ir informacija iš bibliotekų, muziejų, archyvų, vietos laikraščių bei įvairių organizacijų, kuriuos papildo papasakotos istorijos.

“Pietryčių identiteto fabrikas” (*IDentiteitsfabriek Zuid-Oost: IDZO*) kuria kultūrinę infrastruktūrą Kempenland ir Meijerij regionuose Šiaurės Brabanto provincijoje Nyderlanduose. Jo infrastruktūra panaši į “Sense of Place South East”. Pagrindas – Turinio valdymo sistema, sukurta tam, kad optimaliai išnaudoti objektus, priklausančius paveldo institucijoms, renginius daugelyje scenų, kraštovaizdžio vertybes ir gamtos istorijos ypatybes bei rekreacijos ir turizmo infrastruktūrą visame regione. Čia pagrindinės figūros yra ne tiekėjai, o lankytojai/klientai. Jie perdirba tiekėjų tinklą iš modulių į individualizuotą, asmeninį vartotojo produkcijos paketą. Tai, ką tiekia *IDZO*, iš tiesų yra ne produktas, o modulių infrastruktūra, kurią galima konfigūruoti visomis kryptimis. Projekto tikslas – sukurti tinkamą sąsają, jungiančią Turinio valdymo sistemą su lankytojo turimu bevieliu įrenginiu. Turėdamas GPS modulį, lankytojas gali naudotis visa informacija, prieinama toje vietoje (*in situ*). Informacija siūloma tam tikrais lygmenimis, leidžiant lankytojui apsispręsti, kiek daug jis nori sužinoti. Sistema taip pat siūlys temas, sudarydama lankytojui galimybę būti vedžiojamu gido po regioną.

Aišku, kad regiono kultūrinė biografija, visų pirma, yra žmogiška istorija, kurios negalima pristatyti be paties regiono žmonių. Todėl ypatingai svarbus yra gyventojų dalyvavimas: jie pirmiausiai privalo sugebėti solidarizuotis su *IDZO* moduliais (todėl projekto dalis yra “ego dokumentų” programa).

Antrasis, bet ne mažiau reikšmingas rūpestis yra turistai “iš išorės”. Jiems regionas su tvirtu kultūrinės veiklos pagrindu, su kuriuo žmonės jaučiasi esą artimi ir didžiuojasi tarytum “nuosava” civilizacija su jos visais pavidalais ir formomis (rafinuota ir vulgaria, Brabanto kaimų, miestelių ir didmiesčių, garbinga ir nusikalstama, įprasta ir su nukrypimais, ortodoksine ir erezine, globalia ir vietine, istorine ir dabartine), perauga sklandų šabloninį įvaizdį su saugiomis istorijomis ir virsta autentiško patyrimo vieta. Juk šiaip ar taip, vartotojas nori lankstaus, kokybiško produkto, kuris gali būti suasmenintas geriausiu įmanomu būdu. Aiškūs ryšiai tarp skirtingų vertybių, suformuoti pagal regiono kultūrinės biografijos koncepciją, suteikia esminės papildomos vertės turistui poilsinei viešnagei. Tokiu būdu toks regionas kaip Kempenland gali būti pateikiamas kultūros rinkoje su daugeliu komercinių ir kūrybinių galimybių (Rooijackers 1999).

Socialinė programinė įranga

Visaapimančios kompiuterizacijos “post-AK” (AK – *asmeniniai kompiuteriai*) era energingai stumia pirmyn mobiliųjų ir informacijos prietaisų bumas, o šie prietaisai ateityje taps dar pigesni, efektyviau naudos energiją, galės be kliūčių sąveikauti tarpusavyje ir būti konfigūruojami per Internetą bei bus visada ir optimaliai sujungti (Geser & Pereira eds. 2004b: 27). Apskritai, būsimieji mobilieji prietaisai, ko gero, turės daug daugiau duomenų apdorojimo galimybių bei dinaminės atminties, multimedinių greitintuvų, sudarančių sąlygas daug turtingesniai vizualiniam patyrimui ir skirtingų tipų bevielių galimybių. Multimodalinės sąsajos įgalins mus natūraliai ir asmeniškai valdyti bei iki tam tikro lygio sąveikauti su aplinka ir su įvairiomis terpėmis (*loc. cit.*: 29). Dėl to atsiras abejonių dėl mūsų paveldo ir santykio su istoriniu bei kolektyviniu atminimu sąvokų.

Šiame straipsnyje minėti pavyzdžiai rodo naujų technologijų pajėgumą užpildyti spragą tarp istorinio ir kolektyvinio atminimo. Tačiau projektai vargu ar yra interaktyvūs. Istorijų klausomasi ir, reaguojant į jas, galima pridėti savo pasakojimą, tačiau realaus keitimosi patyrimais tarp žmonių nėra. Projektus galbūt galėtų praturtinti sąsajos, palengvinančios arba skatinančios šnekamąją sąveiką. Tokia programinė įranga buvo apibrėžta kaip “socialinė programinė įranga” (Boyd 2003). Pasak Stowe Boyd, socialinė programinė įranga turėtų palaikyti šnekamąją sąveiką tarp individų ar grupių, įskaitant pokalbius realiu “lėtu laiku”, pvz. momentinį keitimąsi pranešimais ar komandinio bendradarbiavimo erdves, ir, atitinkamai, turėtų remti socialines atsakomąsias reakcijas, leidžiančias grupei įvertinti kitų indėlius, bei socialinius tinklus, kuriais siekiama atvirai kurti ir valdyti žmonių asmeninių santykių skaitmeninę išraišką bei padėti jiems formuoti naujus. “Socialinė programinė įranga atspindi “energiją”, kylančią iš žmonių asmeninių sąveikų”, - rašo Boyd. - “Tai neturi nieko bendro su valdymu, tai susiję su koevoliucija: asmeniškai kontaktuojantys žmonės, sąveikaujantys kiekvienas savo tikslais, darantys poveikį vienas kitam.” Muziejininkystė yra susijusi su muziejų kūrimu, bet paveldą kuria žmonės. Tai yra kolektyvinis procesas. Į tai turi atsižvelgti bet kokia nauja technologija, numatanti prieigą ir interpretavimą.

Post scriptum

Prie šio straipsnio daug prisidėjo kai kurių mano studentų iš Reinwardt akademijos ir Amsterdamo universiteto darbai. Irina Leifer (Reinwardt akademija) pristatė man Geltonosios rodyklės projektą ir įkvėpė mane, parodydama didelį [murmur] ir Geltonosios rodyklės bendrumą su Lėto miesto judėjimu. Karen van Hameren (Reinwardt akademija) ištyrė internetines

1

bendruomenės ir naujus paveldo bei identiteto apibrėžimus šiame kontekste. Ji pristatė “socialinės programinės įrangos” sąvoką. Eefje de Groot (Amsterdamo universitetas) parašė puikią studiją “Sagensafari”, nagrinėjančią atminimo ir vietos sąvokas. “Sagensafari” – tai projektas, kuriame vietos legendos siejamos su kraštovaizdžiu ir abu šie objektai patiriami integruotai. Taip pat dėkoju savo kolegoms Theo Thomassen ir Nico Halbertsma už daugybę diskusijų apie paveldą ir elektroninę kultūrą.

Šiame darbe taip pat buvo pasinaudota “DigiCULT” darbu. “Skaitmeninė kultūra” (*DigiCULT*) – tai projektas, įgyvendinamas vykdant Informacinės visuomenės technologijų (*Information Society Technologies - IST*) iniciatyvą, inicijuotą Europos Komisijos Informacinės visuomenės generalinio direktorato (padalinys D2: kultūros paveldo pritaikomumas). Jo informaciniai biuleteniai, technologijų stebėjimo rezultatų ataskaitos, specialūs leidiniai ir teminiai leidiniai yra neįkainojami ištekliai kiekvienam, besidominčiam šiame straipsnyje aptariamais įvykiais.

Literatūra

Bishop, L.: “Tour de force”. *Attractions Management* (72). 2005.

Bloem, M.: “Fontana en het Manifesto del Movimento Spaziale per la televisione”. *De Witte Raaf* (117): 2. 2005.

Boyd, S.: “Are you ready for social software?”. *Darwin Magazine* 2003

(<http://www.darwinmag.com/read/050103/social.html>).

Careri, F.: *Walkscapes. Walking as an aesthetic practice*. Editorial Gustavo Gili: Barcelona 2002.

Chew, R.: “Collected stories: the rise of oral history in museum exhibitions”. *Museum News* 81 (6). 2002, p. 30-37.

Davis, P.: *Ecomuseums. A sense of place*. Leicester University Press: London 1999.

Geser, G. & J. Pereira (eds.): *Virtual communities and collaboration in the heritage sector*.

DigiCULT Thematic Issue 5. DigiCULT/Salzburg Research: Salzburg 2004 (a).

Geser, G. & J. Pereira (eds.): *The future digital heritage space. An expedition report*. DigiCULT Thematic Issue 7. DigiCULT/Salzburg Research: Salzburg 2004 (b).

Halbwachs, M. 1992: *On collective memory*. The University of Chicago Press: Chicago 1992.

Keenan, E.: *Marking time. Do you ever feel like nothing really ever happened in Toronto? There's a reason* (http://eye.net/eye/issue/issue_07.01.04/city/markings.html). 2004

Oud, W. & R. Oostdam: *Persoonlijke verhalen in Ons' Lieve Heer op Solder. Onderzoek naar interactieve publieksbegeleiding in Museum Amstelkring, Ons' Lieve Heer op Solder*. SCO-Kohnstamm Instituut: Amsterdam 2005.

Percival, A.: *Understanding our surroundings*. London 1978.

Pope, S.: *The shape of locative media*

(<http://www.metamute.com/look/article.tpl?IdLanguage=1&IdPublication=1&NrIssue=29&NrSection=10&NrArticle=1477>). 2005.

Pugh, A.: *Flâneur by phone. The [murmur] project brings cellular psychogeography to the Annex* (http://www.eye.net/eye/issue/issue_08.19.04/city/murmur.html). 2004.

Rooijackers, G.: "Identity Factory Southeast. Towards a flexible cultural leisure infrastructure" in Dodd, D. and Hemel, A. van (eds.): *Planning cultural tourism in Europe: a presentation of theories and cases*. Boekmanstichting: Amsterdam 1999, pp. 102-111. Also available at:

<http://www.finnica.fi/seminaari/99/luennot/rooijakk.htm> .

Seriese, E. & M. Tangkau: *Verhalen vangen. Verzamelen, ontsluiten en presenteren van immaterieel cultureel erfgoed*. Imagine IC: Amsterdam 2003.

Swift, N.: *Slow Cities movement offers alternative to global mediocrity*

(http://www.citymayors.com/environment/slow_cities.html). 2005.

Varine, H. de: 'Rethinking the museum concept' in Gjestrum, J. A. and Maure, M. (eds.) *Okomuseumsboka - identitet, okologi, deltakelse*. ICOM: Tromso 1988, pp. 33 – 40.

Vreede, M. de (ed.): *Blauwdruk. Vier musea en social inclusion*, Nederlandse Museumvereniging, Amsterdam 2005.

Interneto svetainės

Bruxelles nous appartient

www.bna-bbot.be

DigiCULT

www.digicult.info

Emotioneel Stadsplan

www.emotioneelstadsplan.nl

Frequency 1550

<http://freq1550.waag.org>

Geheugen van Oost

www.geheugenvanoost.nl

Glowlab

www.glowlab.com

Grafedia

www.grafedia.net

Hans Christian Andersen Foodsteps

www.goldendays.dk/HcaFodspor/gd_flash_da.html

Identiteitsfabriek Zuid-Oost

www.idzo.nl

Imagine Identity and Culture

www.imagineIC.nl

| | |
|---------------------------|---|
| LIACS Media Lab | http://skynet.liacs.nl/medialab/bin/showindex |
| Location is Everything | http://rhizome.org/art/exhibition/location_is_everything/home.html |
| Mobile Bristol Centre | www.mobilebristol.com |
| [murmur] | www.murmurtoronto.ca |
| Museum Amstelkring | www.museumamstelkring.nl |
| Museum of Copenhagen | www.bymuseum.dk |
| Sense of Place South East | www.sopse.org.uk |
| Slow Cities | www.cittaslow.net |
| Talking Street | www.talkingstreet.com |
| Trading Places | www.tradings-places.nl |
| Verhalen op Solder | www.verhalenopsolder.nl |
| Vesterbro site | www.flamingoeffekten.dk |
| Waag Society | www.waag.org |
| Yellow Arrow | www.yellowarrow.org |

Dr. Peter van Mensch yra Reinwardt akademijos muziejininkystės dėstytojas. Reinwardt akademija yra Amsterdamo menų mokyklos Muziejininkystės fakultetas.

El.pašto adresas: p.vanmensch@ahk.nl.