

Elukeskkonna kommenteerimine. Kultuuripärand ja uued tehnoloogiad.

Peter van Mensch

Põhineb 13. juunil 2005. aastal Kopenhaagenis toimunud seminaril "Tuleviku muuseumid"¹ peetud loengul.

Käesolev artikkel püüab anda ülevaate nii institutsioonide kui eraisikute erinevatest algatustest, mis laiendavad juurdepääsu elukeskkonnale kui mälumaastikule, kui ajaloolise ja kollektiivse mälu laetud *lieux de mémoire*² võrgustikule, ning avardavad selle tõlgendamisvõimalusi.

Museoloogia käsitleb musealiseerimist³, mis põhimõtteliselt tähendab kultuuripärandi loomist. Meie ühiskonnas toimub musealiseerimine suurel määral professionaalsete asutuste kaudu. Nende asutuste varad määratlevad, mis on kultuuripärand, s.t mis on mälu. Halbwachs (1992) viitab sellele kui *ajaloolisele mälule*. Kuid on olemas ka kultuuripärand, mida inimgrupid ise kogevad kui *kollektiivset mälu* – s.o kultuuripärand, mis ei ole (vähemalt veel mitte) institutsionaliseerunud. Osa *kollektiivsest mälust* on seotud kohtade ja asjadega: *lieux de mémoire*. Nendest "mälupaikadest" moodustuvad mitmekihilised võrgustikud. Üks paik võib kuuluda samaaegselt mitmesse võrgustikku, s.t ta võib olla erinevate sotsiaalsete gruppide kollektiivse mälu osa. On võimalik, et taolist paika tajutakse juba ka kui *ajaloolist mälu*, kuid see võib vabalt olla ainult üks tähenduskiht. Mulle tundub, et moodne tehnoloogia pakub uusi võimalusi laiendamaks juurdepääsu ja tõlgendamist, aga ka ületamaks tühimikku *ajaloolise ja kollektiivse mälu vahel*, ilma et *kollektiivset mälu* võõrandataks ("varastataks") neilt, kelle mälu see on.

Nn uus museoloogia⁴ on alati olnud huvitatud tähenduse ja tähtsuse omistamisest ning küsimusest, kes omistamist kontrollib. "Uue museoloogia"

¹ Kopenhaagenis peetud loeng, millel käesolev artikkel põhineb, käsitles ka tulevikuvaadet, esitades kolmanda küsimuse "Milline tulevik?", kuid selle põhjalikum seletamine kirjalikus vormis muudaks artikli liiga pikaks.

² *Les lieux de mémoire* (pr. keeles) – mälupaigad. Mõiste võttis kasutusele Pierre Nora, kelle toimetamisel ilmus aastatel 1984-1992 7-köiteline teos "Les lieux de mémoire" (Pariis, Gallimard, 1984-1992). – Tõlk.

³ Musealiseerimine – objektide kontseptuaalne ja tavaliselt ka füüsiline üleviimine "algsest kontekstist" "museoloogilisse konteksti". – Tõlk.

⁴ "Uus museoloogia" – 1970. aastate alguses esile kerkinud uus metoodiline lähenemine, mis keskendub pigem kultuuripärandi sotsiaalsele tähendusele kui muuseumi organisatsioonilistele ja protseduurilistele struktuuridele. – Tõlk.

rakendamise üks ilmingutest on ökomuuseum⁵. Praeguste ökomuuseumide leviku ja olemuse uurimine üle maailma näitab, et nende loomise peamine tõukejõud on piirkondlik kultuuriline identiteet (s.h uhkustunne), kogukonna tunnetus, majanduse elavdamise vajadus ning "kultuuripärandi" võimalik kaotsimine (Davis 1999). Tundub, et sarnane liikumapanev jõud on kultuuripärandi valdkonnas uute tehnoloogiate rakendamise taga.

De Varine (1988) pakkus ökomuuseumidele või kogukonnakesksetele muuseumidele 4-punktilise plaani. Ta märkis ära neli peamist eesmärki:

- a kogukonna esemekogu ja andmepank;
- b täita nn muutuste observatooriumi ülesandeid (aidata kogukonnal muutusi jälgida ja neile reageerida);
- c saada laboriks – kohtumiste, arutelude, uute algatuste koondumispaigaks;
- d väljapanek – kogukonna ja piirkonna esitlemine külastajatele.

Samu eesmärgi võib märgata uute algatuste juures, mida võib nimetada virtuaalseks ökomuuseumiks. Läbiv mõiste on *kultuuriline biograafia*. Rooijackers kasutab seda terminit viitamaks inimtegevuse jälgedele maastikul (asustus, tühermaade taaskasutus, teed ja muu (infra)struktuur). Need struktuurid on võtmesõnad esitlemaks erinevaid elulaade, mis varieeruvad vastavalt ajale, kohale ja sotsiaalsetele või kultuurilistele gruppidele. Majapidamistarvete, tööriistade, hoonete ja kunstiteoste materiaalne kultuur on inimeste elude käegakatsutav tunnistaja, mis on tähenduslik vaid nende endi ökoloogilises ja kultuurilises kontekstis. Fookuses on inimese seos teda ümbritseva maailmaga. See hõlmab üksikisikute elutsükleid, luust ja lihast inimolendeid, mis koonduvad – vaadatuna pikemas perspektiivis – perekonna, lähiümbruse, kogukonna ja piirkonna ajalooks (Rooijackers 1999). See on maastik kui "mäluaik" – vaimne kategooria, mida inimesed kasutavad, et anda tähendus sellele maailmale, kus nad elavad.

Lugude jäädvustamine

Amstelringi Muuseum (tuntud ka kui "*Ons' Lieve Heer op Solder*" = Meie Jumal Pööningul) on väike muuseum Amsterdami ajaloolises keskses. See 17. sajandi kanalimaja muudeti 1661. aastal salajaseks rooma-katoliku kirikuks; ajal, mil nimetatud religiooni avalik tunnistamine oli Hollandis keelatud. 1888. aastal muudeti hoone ja selle interjäär muuseumiks. Praegune muuseum kasutab hoone ajalugu selleks, et arutleda rooma-katoliikluse üle Hollandis. Muuseum koostas 2004. aastal näituse "Ristimisest surmani. Pööningulood" (*Van Doop tot Dood. Verhalen op Solder*). Näituse ajal paluti külastajatel jagada oma isiklike lugusid seoses seitsme sakramendiga (Oud & Oostdam 2005). Lugudega seotud asju pildistati nn lugude

⁵ Ökomuuseumide idee käidi välja 1970. aastatel Prantsusmaal. Mõiste võttis kasutusele prantsuse museoloog Hugues de Varine, kelle definitsiooni kohaselt keskendub ökomuuseum paiga identiteedile, kaasates kohalikke ning mille eesmärgiks on kogukonna heaolu ja areng. – *Tõlk.*

altaril (*Verhalen Altaar*). Kogutud lugusid esitleti spetsiaalsel veebilehel (www.verhalenopsolder.nl). Projekt järgis muuseumide hulgas levivat uut trendi kasutada suulist ajalugu näituse osana (Chew 2002).

Imagine IC (*Imagine Identity and Culture* – kujutle identiteeti ja kultuuri) on Amsterdami kaguosas asuv keskus, mis esitleb visuaalselt migratsiooni ja kultuure. Imagine IC on esimene kultuuriorganisatsioon Hollandis, mis tõstab esile ümberasujate kultuuri ja identiteeti nende endi vaatevinklist nähtuna. Mitmete tegevuste kaudu kutsuvad nad inimesi üles kirjeldama oma ajalugu ja kultuuri. Lugusid kasutatakse näituste koostamisel, audio-visuaalsete ja digitaalsete programmide loomisel, mis on mõeldud nii uutele sisserändajatele kui kohapealsetele elanikele (Serieese & Tangkau 2003).

Stefan Olivier käivitas 2000. aastal projekti **“Brüssel kuulub meile”** (*Bruxelles nous appartient/Brussel behoort ons toe*), mille eesmärgiks on luua linna biograafia, kogudes linnaelanike lugusid. Inimesi kutsutakse üles oma kaaslinnase intervjuerima. Intervjuu, või pigem dialoog, avaldatakse projekti kahekeelsel veebilehel (www.bna-bbot.be).

Amsterdami Ajaloomuuseum korraldas 2003. aastal näituse inimeste meenutustest Amsterdami piirkonna “Ida” kohta. Näituse pealkiri oligi “Ida mälestus” (*Het geheugen van Oost*). Osa projektist oli veebilehe loomine, mis järgis samu printsiipe kui kolm ülalmainitud projekti (www.geheugenvanoost.nl). Veebilehel on üle 400 loo, mis on seotud inimeste, asjade ja kohtadega (De Vreede 2005).

Nende nelja projekti eesmärk on anda inimestele võimalus jagada oma lugusid ja kultuuripärandit. Kuigi teatud määral esineb kuraatoripoolset sekkumist, omavad inimesed siiski põhimõtteliselt kontrolli selle üle, mida nad oma mälestustest jagada soovivad. Osalemist ja mõttevahetust lihtsustab korraldaja poolt pakutav struktuur (nn kasutajaliides). Võimalikud seosed lugude vahel tekitavad lisaväärtuse. Projektid “Brüssel kuulub meile” ja “Ida mälestused” pakuvad materjali linna või piirkonna virtuaalse biograafia jaoks. Projektid Imagine IC ja “Pööningulood” keskenduvad ühise kogemusega inimeste kollektiivsele mälule. Lugude kaudu põimuvad isiklikud ja kollektiivsed identiteedid.

Psühhoograafia

Paljud ülalmainitud projektide poolt kogutud lood on seotud konkreetsete kohtadega. Kunstnikud on juba ammu olnud vaimustuses personaalse *lieux de mémoire* urbanistlikust (või ruraalsest) struktuurist või selle puudumisest (sürrealistide “lootevesi”). Francesco Careri (2002) on detailselt kirjeldanud, kuidas linna tegelikud ja virtuaalsed struktuurid mängisid rolli dadaismis, futurismis, sürrealismis, situatsionismis ja maastikukunstis. Situatsionist Guy Debord lõi 1957. aastal oma raamatus “*Guide Psychogéographique de Paris*” kaardi, mis näitab linna läbi subjektiivse kogemuse filtri, “mõõtes” enda peal ja võrreldes teistega seda

kiindumust ja kirge, mis tekib külastades teatud paiku ning kuulates oma sisemisi impulsse (Careri 2002: 102).

Uued tehnoloogiad, nagu näiteks televisioon, ergutasid Lucio Fontanat 1952. aastal kirjutama spatsiaalse⁶ ehk ruumiga seotud kunstiliikumise manifesti televisioonile (*Manifesto del Movimento Spaziale per la televisione*):

“Meie, spatsialistid, kasutame esimesena kogu maailmas televisiooni, et edastada uusi kunstivorme, mis põhinevad ruumi mõistetel ning mida tuleks mõista kahest vaatepunktist: esimene puudutab ruumi, mida me kunagi pidasime müstilisteks, kuid mis nüüd on tuttav ja läbiuuritud ning mida me seetõttu kasutame plastilise materjalina. Teine puudutab siiani tundmatut kosmoseruumi – me pöördume selle kui kaemusliku ja mõistatusliku fakti, kunsti kui ilmutuse poole. Meie jaoks on televisioon vahend, mida oleme oodanud, et viia oma ideed lõpuni. Oleme õnnelikud, et meie Ruumiline manifestatsioon, mis on mõeldud uuendama kunsti valdkondi, antakse eetrisse Itaaliast. On tõsi, et kunst on igavene, kuid ta on alati olnud aheldatud materiasse – meie soovime teda materiasest vabastada. Me tahame, et kunst võiks ruumi kaudu kesta terve millenniumi, isegi kui ülekanne kestab vaid minuti. Meie kunstilised väljendused paljundavad horisondijooni kuni lõpmatuseni ja lõpmatutes mõõtmetes. See on taolise esteetika otsing, kus maale enam ei maalita, skulptuure ei vormita ning kirjutatud lehekülj jätab kõrval oma tüpograafilise vormi. Meie, spatsialistid, tunneme end tänase päeva kunstnikena, kuna tehnoloogilised võidud on nüüd meie kunsti teenistuses (Bloem 2005).”

Situatsionistide huvi psühogeograafia vastu ning uute tehnoloogiate omaksvõtmine spatsialistide poolt saavad uue tähenduse mitmetes tänapäevastes projektides, milles kunstnikud uurivad urbanistliku geograafia teadlikke ja alateadlikke kihistusi. Tänu uuele lokatiivsele⁷ meediale ning kunstnike suurenevale huvile sotsiaalsete küsimuste vastu “plahvatavad” psühogeograafilised tööd üle kogu maailma. Ameerika Ühendriikides on praegu peamine algataja Glowlab – 2002. aastal asutatud koostööprojekt New Yorkis, mis viib ellu ja toetab mitmeid ettevõtmisi (www.glowlab.com). Kanada kunstnik Jillian McDonald lõi 2005. aastal veebilehe “Kõige tähtsam on asukoht” (*Location is Everything*) (http://rhizome.org/art/exhibition/location_is_everything/home.html), mis esitleb mitmeid psühogeograafia projekte. Veebilehe “Kõige tähtsam on asukoht” kunstnikud on kaardistanud oma isiklikud või kollektiivsed kogemused; mõned on saanud info välistelt teguritelt, nagu näiteks ilmastikuandmed või popkultuur, mõned on lasknud ennast informeerida kaardi või kohalike elanike kaudu. Nii nagu maalikunstnik võib värvist kujundeid välja tõmmata, nii on kaart, mis on kui vaade linnulennult, lokatiivne

⁶ Spatsialism – Pärast II maailmasõda Itaalias levinud, ruumiga seotud kunstivool (it. keeles *spazio*, ingl. keeles *space* – ruum). – *Tõlk.*

⁷ Lokatiivne – kohta või aega märkiv, kohakäändeline (keeleteaduses). – *Tõlk.*

tööriist, mis lubab kunstnikel mänguliselt või poeetiliselt vabastada informatsiooni füüsilisest ja psühholoogilisest ruumist.

Brigitte Bélanger lõi 2003. aastal koos oma meeskonnaga (Bellissima) Amsterdami "Emotsionaalse linnaplaani" (*Emotioneel Stadsplan*, www.emotioneelstadsplan.nl). Lood on ühendatud interaktiivse kaardi abil konkreetsete kohtade või objektidega (näiteks puud). Isiklike lugusid saab valida kaheksa emotsiooni (rõõm, kurbus, uhkus, häbi, süü, lein, viha ja hirm) või kaheksateistkümne teema järgi (näiteks sünd, surm, armastus, muutused, inspiratsioon jne).

LIACS meedialabori tudengid (Leideni ülikool) löid 2004. aastal veebilehe "Kohavahetus" (*Trading Places*, www.trading-places.info). See põhineb isiklikel assotsiatsioonidel, mis võivad Amsterdams tekkida seoses teiste linnadega. Veebileht soovitab Amsterdams reise, mis saavad alguse tundest nagu oldaks mõne hetke hoopis teises kohas. "Mitte ainult koht ise, mitte ka hooned ega inimesed ei ole selle tunde tekkimisel otsustavad, vaid olulised on ka muud tingimused. Võibolla tuletab tihe vihm sulle meelde, kuidas sa selles linnas üksi kõndides eksinud olid. Või oli päike nii palav, et sa olid väga õnnelik, kui leidsid jaheda paiga, kuhu jääda, ning see pani sind tundma nagu oleks pidupäev. Kuid üksnes ilm ei ole oluline, et tekiks tunne nagu sa oleks ajutiselt teises kohas. Aastaaeg, kellaeg, nädalapäev jne on asjad, millega tuleks arvestada. Ainult siis, kui kõik tingimused langevad kokku juba olnud kogemusega, kerkib "uus" linn äkitselt esile ning on võimalik reisida üle kogu maailma."

In situ⁸

In situ tõlgendamisel on oma ajalugu. Juba varased käsiraamatud, nagu näiteks Arthur Percivali "Understanding our surroundings" (1978), kirjeldavad mitmeid urbanistliku kultuuripärandi tõlgendamise vahendeid. Londonis tutvustati 1990. aastatel uut tehnoloogiat. Külastades Londonit, võis igaüks helistada mobiiltelefoniga teatud numbrile, et saada mitmesugust ajaloolist, kultuurilist ja meelelahutuslikku infot. See teenus (*Guidephone*) ei ole enam kasutusel, kuid sarnast tehnoloogiat kasutatakse siiani mitmes paigas. Tähistamaks Hans Christian Anderseni 200. sünniaastapäeva mõtles Kopenhaagen välja projekti "Hans Christian Anderseni jälgedes" (*Hans Christian Andersens Fodspor*) – helindatud jalutuskäik kirjaniku Kopenhaagenis. Ekskursioon viib külastaja läbi 62 paiga, mis olid Hans Christian Anderseni elus ja teostes olulised. Igas peatuspaigas on infotahvel, mis räägib sellest kohast Anderseni ajal. Infotahvil on telefoninumbrid, millele mobiiltelefoniga helistades saab otseühenduse kirjanikuga, kes, elustatuna praeguste näitlejate poolt, annab omapoolset infot selle paiga kohta. Inglise keeles loeb helitsitaate Sir Derek Jacobi ning taani keeles Lars Mikkelsen. Sama ekskursiooni (s.h Derek Jacobi poolt

⁸ Lad. keeles *algse kohal, kohapealne* – Tõlk.

loetud tekstid) saab läbi teha virtuaalselt Interneti kaudu (www.goldendays.dk/HcaFodspor/gd_flash_da.html).

New Yorkis tutvustati 2003. aastal mobiiltelefonipõhist audiotuuri. Miles Kronby lõi projekti "Kõnelev tänav" (*Talking Street*, www.talkingstreet.com), mis nüüdseks pakub audiotuure ka Bostonis ja Washingtonis. Üks näide on Larry Kingi jutustatud "Ameerika sümbolite" (*Symbols of America*) tuur mööda Washington Mall'i. Lisaks Larry Kingi elavale jutustusele saab kuulata intervjuusid ekspertidega, mängulisi helipilte, pealtnägijate seletusi, kohapealseid hääli ja originaalmuusikat.

Mõnedes projektides kasutatakse mobiiltelefonide asemel pihuarvuteid (Bishop 2005), kuid viimase põlvkonna mobiiltelefonid pakuvad uusi võimalusi, eriti kui on varustatud GPS mooduliga. Globaalne Positsioneerimissüsteem (GPS), mis on kasutusel alates 2000. aastast, võimaldab teha info kättesaadavaks õigel ajal ja õiges kohas. Waagi ühing (Amsterdam) alustas 2005. aasta veebruaris 12–14-aastastele õpilastele mõeldud linnamänguga, mis kasutab mobiiltelefone (UMTS – *Universal Mobile Telecommunications System* – universaalne mobiilsidesüsteem⁹) ning GPS tehnoloogiat. Mobiilmängus "Sagedus 1550" (*Frequency 1550*) viiakse õpilased keskaegsesse Amsterdamis aastal 1550 sellele eagrupidel tuttava meediumi – mobiiltelefoni abil. Õpilased, olles palveränduri rollis, navigeerivad läbi linna, kasutades 1550. aasta linnakaarti. Jalutuskäigu ajal saavad nad infot linna ja toimunud sündmuste kohta. Info pakkujaks on Amsterdamis linnaarhiiv (Amsterdams Gemeentearchief). Õpilased täidavad telefoni teel saadud korraldusi, näiteks pildistavad.

Mobile Bristol Centre arendas välja keerulisema "lokatiivse meedia" kasutamise. Keskus on välja mõelnud füüsilist maailma katvad digitaalsed maastikud. Kõndides sellisel maastikul, saab külastaja "astuda" digitaalsetele helidele, piltidele ja tegevustele, mis on paigutatud maastikule ning aktiveeruvad külastaja kohalolu ja tegevuste peale. Digitaalne maastik moodustub dünaamilistest ja omavahel kattuvatest meediasfääride kogumikest, mis on digitaalse meedia ja vastasmõju sisutundlikud kombinatsioonid, mis on loodud ja arendatud eri autorite poolt.

Mobile Bristol esitles 2004. aasta aprillis-mais "Mäss 1831" (*Riot 1831*) testversiooni. Varustatuna seljakoti ja kõrvaklappidega, kogeb külastaja 1831. aasta rahutusi Bristolis Queen Square'il. Parlamendis tühistati 1831. aastal poliitiliste reformide seaduseelnõu ning tavakodanikelt võeti taas valimisõigus. Inimesed tõusid üles ning tuhanded täitsid linnasüdames Queen Square'i, et oma pahameelt väljendada. Kui nüüd tänapäeval külastaja jalutab, siis tema liikumine vallandab esitluse erinevad osad; mida rohkem ta ringi käib, seda rohkem osi lahti hargneb. Kuuldub ümbritsevaid hooneid rüüstavate mässajate hääli, kuuled, kuidas põlevad majad, kaupmehed põgenevad elu eest, ratsakaardivägi ründab mässajaid maha

⁹ UMTS – Kolmanda põlvkonna (3G) laiaribaline mobiilside tehnoloogia andmeedastuskiirusega kuni 2 Mbps. Peale kõne- ja andmeside võimaldab UMTS edastada ka audio- ja videoinformatsiooni mobiilseadmetele üle kogu maailma läbi statsionaarsete, mobiil- ja satelliitsidesüsteemide (e-teatmik, <http://www.vallaste.ee>). – *Tõlk.*

raiudes läbi rahvamassi... Muutes oma asukohta, saab külastaja kontrollida, keda ja mida ta kuuleb. Kunst ja tehnoloogia on tõmmanud ta ajaloolisse sündmusse ja võimaldavad kujundada kogemust.

Psühhoograafia *in situ*

Kopenhaageni Muuseum alustas 2005. aasta maikuu kuuendast osast koosneva audiotuuride sarjaga Vesterbro piirkonnas. Selles paigas on praegu muutuste aeg. Olnud varem töölisklassi rajoon, koos suure hulga sotsiaalsete probleemidega, toimub seal nüüd massiivne restaureerimine, mis on juurde meelitanud üliõpilasi ja noorperesid. Audiotuur jälgib seda muutust läbi kuue inimese silmade, kel on selle piirkonnaga isiklik seos. Neid lugusid saab Internetist alla laadida, aga muuseum (mis asub samas piirkonnas) pakub audiotuuriks ka Mp3-mängijaid.

Vesterbro audiotuurid lasevad jutustajal ja reaalsusel kohtuda ning seguneda. Külastaja on 15–40 minutiks haaratud jutustaja maailma. See ühendab Image IC ja "Brüssel kuulub meile" projektid *in situ* tõlgendusega. "Pööningulugude" ja "Ida mälestuste" *in situ* variant on Kanada projekt [murmur] (www.murmurtoronto.ca). Shawn Micallef, James Roussel ja Gabe Sawhney alustasid 2003. aastal projektiga, mis uurib kohaspetsiifilisi isiklike lugusid Torontos. Projekt seisneb selles, et ümbruskonna liiklusmärkidele kleebitakse telefoninumbreid. Helistades mobiiltelefoniga vastavale numbrile, saab kuulda paiga legendidel ja naljalugudel põhinevat ajalugu, mille on salvestanud ja arhiveerinud keegi, kes soovib oma lugu jagada. Number, kuhu helistada, on kleebitud võimalikult lähedale sellele paigale, kus vastav(ad) sündmus(ed) toimus(sid)

Sarnane "elukeskkonna kommenteerimise" projekt on "Kollane nool", mis käivitus 2004. aastal (*Yellow Arrow*, www.yellowarrow.org). Nii nagu [murmur], soovib ka "Kollane nool" "muuta inimkogemust seeläbi, et muudab viisi, kuidas inimesed vaatavad oma elukeskkonda". Osalised kleebivad "Kollase noole" märke, et juhtida erinevatele paikadele tähelepanu. Kleebise paigaldaja saab projekti üldnumbrile mobiiltelefoniga tekstisõnumi (SMS-i), mis algab konkreetse noole unikaalse koodiga, ning sisaldab mingit mõtet selle paiga kohta, kuhu ta "Kollase noole" märgi paigaldas. Sõnumid võivad varieeruda poeetilistest fragmentidest isiklike lugudeni ja mängulaadsete üleskutseteni tegevuseks. Kui mõni teine inimene näeb selle "Kollase noole" märki, siis ta saab noole koodi SMS-ga projekti üldnumbrile ja saab koheselt sõnumi vastu. Veebileht www.YellowArrow.net laiendab seda kohapõhist mõttevahetust, võimaldades osalistel lisada oma nooletele pilte ja kaarte üle maailma paigaldatud "Kollaste noole" online-galeriis.

New Yorki Ülikooli lõpetanud John Geraci algatas 2004. aasta detsembris projekti "Grafedia" (www.grafedia.net). Selle projekti kaudu muutub iga pind potentsiaalseks veebileheks ning kogu füüsilise maailma saab liita Internetti. Osalejad saavad luua hüperlingitud teksti suvalisel ajal ja suvalises kohas, kirjutades või välja

valides juba olemasoleva sõna ning lisades selle alla sinise joone – see ongi *grafedia*. See võib olla kirjutatud ükskõik kuhu – seintele, tänavatele, kõnniteedele. *Grafedia* võib kirjutada ka kirjadesse või postkaartidele või ka näiteks tätoveeringuna kehale. Kui keegi leiab *grafedia*, siis saab tema kaudu lingitud sisu teada, kui saadab sõnumi traadita seadmelt (mobiiltelefon, pihuarvuti jne), kirjutades aadressiks allajoonitud sõna pluss "@grafedia.net". Näiteks kui keegi nägi *grafediat* [armastus](#), siis peaks ta saatma sõnumi aadressile "armastus@grafedia.net", et saada teada lingitud sisu.

Aina suurenev arv projekte kasutab uusi tehnoloogiaid, eesmärgiga seada kahtluse alla kultuuripärandi- ja kunstiinstitutsioonide autoriteeti. Millal muutub objekt kunstiks? Mis teeb maamärgist maamärgi? Kes ütleb, mis on oluline? Projektid põhinevad eeldusel, et igaühel on oma lugu ning et inimesed on need, kes otsustavad, milliseid lugusid peaks säilitama. Nagu on kirjutatud [murmur]-i veebilehel: "Me arvame, et inimesed alahindavad oma lugusid – kuid kui miski on sinu jaoks oluline, siis ka teised inimesed tahavad seda teada, ja isegi peavad seda teadma". "Panustades omaenda looga, lisad sa enda erilise hääle avalikku suhtlusesse ja nn arhiivi, mis määratleb linna olemuse."

Aeglane linn

Shawn Micallef, [murmur]-i üks loojatest, peab oma projekti vastumürgiks turunduse partisanisõjale: "Reklaamid, mis tahavad, et me ostaksime ja teeksime igasuguseid asju, kisendavad pidevalt meie suunas, kuid selle [projekti – *Tõlk.*] puhul on tegemist informatsiooniga, mida sa tegelikult kuulda tahad. See kerkib pinnale läbi kõnniteede – "müües" sulle mitte rohkem asju, vaid kogemusi ja inimesi; "müües" sulle sinu naabreid. See on inimene, mitte rääkiv Coca-Cola müügiautomaat." (Pugh 2004). Eesmärgitu jalutamine, vaatamine, kuulamine ja kujutlemine on [murmur]-i mõtteviisi tuum. [murmur]-i mõtlemises on oluline ka sihitu, kuid ärksa uitaja kuju (*flâneur*), nagu kirjeldas filosoof Walter Benjamin. Micallefi järgi on [murmur]-i numbri valimine "igapäevasest rutiinist väljaastumine ning linna vaatamine teistsuguse nurga alt." Ta lisab, et nende rühmituse töö "ei ole lineaarne asi, mida tuleb kasutada kindlaksmääratud viisil. Sa võid astuda metroost välja ja kuulata ühte lugu või võtta ette ning käia nad kõik läbi." Lood ei ole nummerdatud ning seega ei ole ei õiget ega valet kuulamisjärjekorda.

Need ideed on sarnased "Aeglase linna" mõistega, mida selle sünnimaal Itaalias kutsutakse *Cittaslow* ning mis on välja kasvanud liikumisest "Aeglane toit". Itaalia Aeglase Toidu Liit loodi Carlo Petrini poolt 1986. aastal Barolos. Carlo Petrini on kirjanik, keda provotseeris ameerika stiilis kiirtoidukettide sissetung Rooma. Tema manifest kurtis, et me "oleme kiirustamise orjad ning me kõik oleme langenud sama reetliku viiruse ohvriks: Kiire Elu, mis... sunnib meid sööma Kiiret Toitu, mis vähendab võimalusi vestluseks, suhtlemiseks, vaikseks mõtiskluseks ja meeleliseks naudinguks, rahuldades nõnda väga vähe meie hingelist näljatunnet" (Swift 2005). "Aeglase linna"

liikumise esimene koosolek toimus 1999. aastal Itaalias Orvieto. Liidu põhikiri määratleb globaliseerumist kui fenomeni, mis, pakkudes küll "suurt võimalust mõttevahetuseks ja paljusõnalisuseks,... kipub aga ühtlustama erinevusi ja peitma üksikjuhtudele eriomaseid tunnuseid." "Aeglase linna" liikumise seitse eesmärki rõhutavad teatud meetodite taasavastamist ja -kasutamist, et "säilitada ja arendada oma piirkonna ja linnastruktuuri iseloomulikke jooni", kaitsta "põlist tootmist, mis põhineb kultuuril ja traditsioonil ning panustab piirkonna eripärase; säilitada oma kombeid ja tavasid; edendada otsekontaktide võimalusi tarbijate, tootjate ja tarnijate vahel" ning edendada "külalislahkuse kvaliteeti".

Suuline jutuvestmine on juba ajast-aega pakkunud paremat arusaamist ja vastastikust mõistmist. Sõnumite kuulamine, mida pakutakse [murmur]-i ja "Kollase noole" projekti kaudu, on nagu jalutamine koos linnaelanikega, kes teavad selle linna lugusid. Kogedes neid lugusid, saavad inimesed kujundada uut moodi läheduse linna *lieux de mémoire*'iga: kui paigaga on seotud mingi lugu, siis sellel kohal on uus tähendus ja sellest ei saa juhuslikult mööda vaadata või see hoopis unustada.

Kultuuriline biograafia

Kõik nimetatud projektid pakuvad materjali piirkonna kultuurilise biograafia jaoks. Tavaliselt on kultuurilised biograafiad fragmentaarsed, hajutatud erinevate kultuuripärandi institutsioonide vahel. Kollektiivne mälu tavaliselt külastajaid ei huvita. Paljud mainitud projektid püüavad määratleda kollektiivset mälu ning on arendanud meetodeid, et jagada lugusid. Uued tehnoloogiad pakuvad ka võimalusi integreeritud lähenemiseks institutsionaliseerunud kultuuripärandile (ajaloolisele mälule). Üks näide on "Kagu kohatunnetus" (*Sense of Place South East*, www.sopse.org.uk). "Kagu kohatunnetus" on Kagu-Inglismaa kohalike muuseumide ja raamatukogude konsortsium, mille partnerid (*Hampshire County Council, West Berkshire Council, Slough Council, Reading Borough Council ja Royal Borough of Windsor and Maidenhead*) on koondunud, et luua ühiselt platvormilt lähtuvad individuaalsed veebilehed, mis kasutavad ühist, võrguandmebaase haldavat sisuhaldussüsteemi. Projekt koosneb veebiportaalist ja mitmetest minilehtedest nagu "Greenham – ühine pärand", "Hantsphere", "Sloughi linna onlain-ajalugu", "Huntley' & Palmers'i kollektsioon" ja "Thamesi jõe loots". Iga minileht pakub otsingumootoriga varustatud pilte ja informatsiooni, mis pärineb raamatukogudest, muuseumidest, arhiividest, kohalikest ajalehtedest ning mitmetelt organisatsioonidelt.

Kagu Identiteeditehas (IDentiteitsfabriek Zuid-Oost: IDZO) loob kultuurilist infrastruktuuri Hollandis Põhja-Brabanti provintsi kaguosas Kempenlandi ja Meijerij' piirkonnas. Selle infrastruktuur sarnaneb "Kagu kohatunnetusele". Projekti põhiolemus on sisuhaldussüsteem, mis võimaldab maksimaalselt ära kasutada kultuuripärandi institutsioonides (ja ka väljaspool neid) asuvaid objekte ja erinevaid sündmusi, maastiku väärtusi ja loodusloo eripärasid ning puhke- ja turismiteenuseid üle kogu

piirkonna. Olulised ei ole siin mitte teenuste pakkujad, vaid külastajad/kliendid. Nemad kohandavad teenuste pakkujate keti moodulitest spetsiaalse, personaliseeritud toodete tarbimispaketi. IDZO ei paku tegelikult mitte toodet, vaid moodulite infrastruktuuri, mida võib seadistada igas suunas. Projekti eesmärk on luua sisuhaldussüsteemile sobilik kasutajaliides, mis võimaldab juurdepääsu külastaja isikliku traadita seadme abil. GPS mooduliga on külastajal ligipääs kogu *in situ* informatsioonile. Infot pakutakse kihtidena, mis laseb külastajal otsustada, kuivõrd üksikasjalikku teavet ta soovib. Süsteem pakub ka teemasid, mis võimaldavad külastajal lasta end juhtida läbi terve piirkonna.

On selge, et piirkonna kultuuriline biograafia on eelkõige inimeste lugu, mida ei saa esitada ilma selle piirkonna inimesteta. Seetõttu on äärmiselt oluline, et osalevad elanikud: eelkõige peavad nad ise olema võimelised samastuma IDZO moodulitega (seetõttu on projekti üks osa ego-dokumentide programm).

Teine, kuid sama tähtis, aspekt on "väljastpoolt" tulevad turistid. Piirkond, mis on kultuuriliselt rikas, millega elanikud end samastavad, mille üle tunnevad uhkust kui "oma tsivilisatsioonist" selle erinevates vormides (peen ja labane, ruraalne, urbanistlik ja suurlinlik, auväärne ja kriminaalne, tavaline ja ebaharilik, usklik ja ketserlik, globaalne ja lokaalne, ajalooline ja tänapäevane) – see piirkond on turistide jaoks midagi enam kui äraleierdatud lugusid pakkuv, lakutud klišeede pilt ning muutub tõelist kogemust pakkuvaks paigaks. Lõppude lõpuks soovib turist tarbijana paindlikku, kõrge kvaliteediga, just talle mõeldud toodet. Selged seosed erinevate väärtuste vahel, mida on vorminud piirkondliku kultuurilise biograafia mõiste, pakuvad turisti puhkusereisile olulist lisaväärtust. Sel moel võib Kempenlandi piirkonda positsioneerida kultuuriturul mitmete äriliste ja loominguliste võimalustega (Rooijackers 1999).

Sotsiaalne tarkvara

"Lauaarvutijärgset" ajastut, mil sülearvutiga töötatakse kõikjal, tõukab tagant info- ja mobiiliseadmete buum – seadmed muutuvad aina odavamaks, energiasäästlikumaks, nende koostalitusvõime muutub sujuvamaks, neid saab Interneti teel konfigureerida ning lihtsalt ja püsivalt võrku ühendada. (Geser & Pereira toim. 2004b: 27). Tuleviku mobiiliseadmetel on tõenäoliselt palju rohkem töötlusvõimsust, dünaamilist mälu, multimeedia kiirendeid, mis võimaldavad palju rikkalikumat visuaalset kogemust, ning mitmesuguseid traadita seadme võimalusi. Multimodaalsed kasutajaliidesed võimaldavad meil arvestataval määral elukeskkonda kontrollida ja mõjutada ning teha seda erinevate meediumide abil loomulikult ja personaliseeritud moel (*loc. cit.*: 29). See sunnib meid ümber hindama arusaamist kultuuripärandist ning meie seost ajaloolise ja kollektiivse mäluga.

Käesolevas artiklis toodud näited osutavad uute tehnoloogiate potentsiaalile ületada tühimik ajaloolise ja kollektiivse mäluga. Ometi ei ole projektid eriti

interaktiivsed. Saab lugusid kuulata ning omaltpoolt neid lisada, kuid ei ole tegelikku, inimeselt inimesele kogemuste vahetamist. Projekte saaks võibolla rikastada, kui lisada kasutajaliides, mis lihtsustaks või julgustaks suhtlemist. Sellist tarkvara on nimetatud "sotsiaalseks tarkvaraks" (Boyd 2003). Stowe Boydi järgi peaks sotsiaalne tarkvara toetama reaalses suhtlemist ning "aeglast" suhtlust üksikisikute ja gruppide vahel (näiteks kiirsõnumite vahetus ja gruppide ühised veebiruumid). Seeläbi toetatakse ka sotsiaalset tagasisidet, mis võimaldab grupil hinnata üksteise panust, ning sotsiaalseid võrgustikke, mis loovad ja haldavad inimeste isiklike suhete digitaalseid väljendusi ning aitavad luua uusi suhteid. "Sotsiaalne tarkvara peegeldab "energiat", mis tekitab inimeste isiklikest suhetest," kirjutab Boyd. "Küsimus ei ole kontrollis, vaid üheskoos arenemises: isiklikus kontaktis olevad inimesed, suheldes igaüks oma eesmärgiga, mõjutavad üksteist." Museoloogia käsitleb musealiseerimist, kuid kultuuripärandi loovad inimesed. See on kollektiivne protsess. Igasugune uus tehnoloogia, mis pakub juurdepääsu kultuuripärandile ja selle tõlgendamisevõimalusi, peaks seda respektima.

Järelsõna

Käesoleva artikli kirjutamisel oli palju abi minu üliõpilastest Reinwardti Akadeemiast ja Amsterdamis Ülikoolist. Irina Leifer (Reinwardti Akadeemia) tutvustas mulle "Kollase noole" projekti ning inspireeris mind, näidates suurt sarnasust [murmur]-i ja "Kollase noole" ning "Aeglase linna" liikumise vahel. Karen van Hameren (Reinwardti Akadeemia) uuris veebipõhiseid kogukondi ning kultuuripärandi ja identiteedi uusi definitsioone selles kontekstis. Tema tutvustas mulle ka "sotsiaalse tarkvara" mõistet. Eefje de Groot (Amsterdamis Ülikool) kirjutas suurepärase uurimuse "Sagensafarist", uurides mälu ja ruumi mõisteid. "Sagensafari" on projekt, mis ühendab integreeritud moel kohalikud legendid maastiku ja kogemusega. Täna ka kolleege Theo Thomasseni ja Nico Halbertsmad mitmete arutelude eest, mida pidasime kultuuripärandi ja e-kultuuri teemadel.

See artikkel sai palju abi ka DigiCULT-i tööst. "Digitaalne kultuur" (DigiCULT) on Euroopa Komisjoni programmi "Kasutajasõbralik infoühiskond" (*Information Society Technologies - IST*) raames algatatud projekt. Selle infolehed, tehnoloogia seirearuanded, eriväljaanded ja temaatilised publikatsioonid on hindamatu infoallikas kõigile, kes on huvitatud siinses artiklis käsitletud teemade arengutest.

Bibliograafia

- 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, lk 30–37.
- Davis, P.: *Ecomuseums. A sense of place*. Leicester University Press: London 1999.
- Geser, G. & J. Pereira (toim.): *Virtual communities and collaboration in the heritage sector*. DigiCULT Thematic Issue 5. DigiCULT/Salzburg Research: Salzburg 2004 (a).
- Geser, G. & J. Pereira (toim.): *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/marking.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 (toim.): *Planning cultural tourism in Europe: a presentation of theories and cases*. Boekmanstichting: Amsterdam 1999, lk 102–111. Kättesaadav ka: <http://www.finnica.fi/seminaari/99/luennot/rooijakk.htm> .
- Serese, 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. (toim.) *Okomuseumsboka – identitet, ekologi, deltakelse*. ICOM: Tromso 1988, lk 33–40.
- Vreede, M. de (ed.): *Blauwdruk. Vier musea en social inclusion*, Nederlandse Museumvereniging, Amsterdam 2005.

Veebilehed

"Aeglane linn"	www.cittaslow.net
"Brüssel kuulub meile"	www.bna-bbot.be
"Emotsionaalne linnaplaan"	www.emotioneelstadsplan.nl
"Grafedia"	www.grafedia.net
"Hans Christian Anderseni jälgedes"	www.goldendays.dk/HcaFodspor/gd_flash_da.html
"Ida mälestus"	www.geheugenvanoost.nl
"Kagu kohatunnetus"	www.sopse.org.uk
"Kohavahetus"	www.tradings-places.nl
"Kollane nool"	www.yellowarrow.org
"Kõige tähtsam on asukoht"	http://rhizome.org/art/exhibition/location_is_everything/home.html
"Kõnelev tänav"	www.talkingstreet.com
[murmur]	www.murmurtoronto.ca
"Pööningulood"	www.verhalenopsolder.nl
"Sagedus 1550"	http://freq1550.waag.org
"Vesterbro"	www.flamingoeffekten.dk
Amstelringi Muuseum	www.museumamstelkring.nl
DigiCULT	www.digicult.info
Glowlab	www.glowlab.com
Imagine IC keskus	www.imagineIC.nl
Kagu Identiteeditelas	www.idzo.nl
Kopenhaageni Muuseum	www.bymuseum.dk
LIACS meedialabor	http://skynet.liacs.nl/medialab/bin/showindex
Mobile Bristol Centre	www.mobilebristol.com
Waagi ühing	www.waag.org

*Dr. Peter van Mensch on Reinwardti Akadeemia museoloogialektor. Reinwardti Akadeemia on Amsterdami Kunstikooli museoloogiateaduskond.
E-post: p.vanmensch@ahk.nl.*