

## Vides anotēšana. Kultūras mantojums un jaunās tehnoloģijas

Peters van Menšs (Peter van Mensch)

Rakstā izmantota lekcija „Nākotnes muzeji”<sup>1</sup>, ar kuru P.van Menšs uzstājās Kopenhāgenā 2005. gada 13. jūnijā.

**Šajā rakstā ir mēģināts vispārīgi izvērtēt institucionālās un privātās iniciatīvas ar mērķi vairoties vides kā atmiņu aptvēruma, kā ar vēsturisko un kolektīvo atmiņu uzlādēta *lieux de memoire* tikla pieejamību un interpretāciju.**

Muzeoloģija ir mācība par muzealizāciju, kas būtībā nozīmē mantojuma veidošanu. Mūsdienu sabiedrībā muzealizācija lielā mērā ir institucionalizēta. Daudzas profesionālās institūcijas piedāvā mantojuma definīciju, t.i., definē atmiņu. Halbahs (Halwbachs) (1992) to nosaucis par *vēsturisko atmiņu*. Taču ir arī tāds mantojums, kuru ir piedzīvojušas veselās cilvēku grupas un kuru sauc par *kolektīvo atmiņu*. Tā ir atmiņa, kura, vismaz pagaidām, vēl nav institucionalizēta. Daļa šīs *kolektīvās atmiņas* saistās ar vietām un lietām: *lieux de memoire*. Šo *lieux de memoire* veido daudzslāņaini tīkli. Viena vieta var būt vairāku tīklu sastāvdaļa, t.i., dažādu sociālo grupu kolektīvās atmiņas sastāvdaļa. Pastāv varbūtība, ka šī vieta jau ir fiksēta *vēsturiskajā atmiņā*, bet tikai attiecībā uz vienu no tās nozīmes slāņiem. Modernās tehnoloģijas piedāvā jaunas pieejamības un interpretācijas iespējas, tās palīdz aizpildīt robu starp *vēsturisko atmiņu* un *kolektīvo atmiņu*, neatsvešinot („nenozogot”) *kolektīvo atmiņu* tiem, kam tā pieder.

Jaunās muzeoloģijas uzmanības lokā vienmēr ir bijuši jautājumi par jēgas un nozīmīguma noteikšanu un šī procesa uzraudzību. Viena no jaunās muzeoloģijas praktiskajām izpausmēm ir ekomuzejs. Pašreiz pasaulē darbojošos ekomuzeju tēmu amplitūdas un rakstura pētījumi rāda, ka reģiona kultūras identitāte (un lepnums par to), kopības sajūta, ekonomikas atjaunošanas nepieciešamība un „mantojuma” zaudējuma draudi ir tie dzinējspēki, kas rosina veidot ekomuzejus (Deiviss (Davis), 1999). Šo virzītājspēku ietekme ir pielīdzināma jauno tehnoloģiju pielietojumam mantojuma jomā.

De Varine (1988) piedāvāja četru punktu plānu ekomuzejiem jeb uz vietējo sabiedrību centrētiem muzejiem. Viņš identificēja četrus galvenos to veidošanas mērķus:

- 1) objektu krātuve un datu banka vietējai sabiedrībai;
- 2) pārmaiņu novērošanas punkts (un palīgs reaģēšanai uz izmaiņām);
- 3) laboratorija – mezgla punkts sanāksmju un diskusiju organizēšanai, jaunu iniciatīvu izvirzīšanai;
- 4) vitrīna – informācijas par vietējo sabiedrību un teritoriju piedāvāšana reģiona viesiem.

---

<sup>1</sup> Lekcijā, kas tika nolasīta Kopenhāgenā, tika vērsti skats arī nākotnē, uzdodot jautājumu „Kas gaidāms turpmāk?”, taču uzliekot šīs domas uz papīra, raksta garums ievērojami palielinātos.

Šādiem pašiem mērķiem var kalpot arī jaunās iniciatīvas, kuras var apzīmēt kā virtuālo ekomuzeju. Vienojošais jēdziens visos gadījumos ir *kultūras biogrāfija*. Roijakers (Rooijackers) šo terminu lieto, runājot par cilvēku atstātajām pēdām ainavā, iekārtojot apmetnes, apgūstot zemi, ierīkojot ceļus u.c. infrastruktūru. Dažādu dzīvesveidu prezentācijā šīs struktūras ir galvenās, kas var atšķirties atkarībā no laika, vietas un sabiedrības grupas sociālās vai kultūras piederības. Iedzīves priekšmeti, darba rīki, būves un mākslas darbi ir cilvēku dzīves materiālās kultūras fiziskie liecinieki, kam ir nozīme tikai to ekoloģiskajā un kultūras kontekstā. Tādējādi, būtiska nozīme ir cilvēka un viņa vides attiecībām – tam, kā indivīdi, reāli cilvēki, aplūkojot ilgtermiņa perspektīvā, „kondensējas” savas dzimtas, tuvākās apkārtnes, apdzīvotās vietas un reģiona vēsturē (Roijakers, 1999). Šajā gadījumā ainavu veido atmiņu aptvērumi – garīga kategorija, kura veidojas ar cilvēku starpniecību, piešķirot nozīmi pasaulei, kurā tie dzīvo.

## Stāstu fiksēšana

**Amstelkringas muzejs** (pazīstams arī kā „Mūsu Tēvs bēniņos”) ir neliels muzejs Amsterdamas vēsturiskajā centrā. Šī 17. gadsimtā būvētā kanālmalas māja 1661. gadā tika pārveidota par slepenu katoļu baznīcu - slepenu tūpēc, ka tolaik katoļticība Holandē bija aizliegta. 1888. gadā ēka un tās interjers tika muzealizēti. Pašreizējais muzejs ēkas vēsturi izmanto, lai diskutētu par katoļticības vēsturi Nīderlandē. 2004. gadā muzejs organizēja izstādi „No kristībām līdz nāvei. Bēniņu stāsti”. Šīs izstādes laikā apmeklētāji tika aicināti dot „pienesumu”, pastāstot kādu personisku piedzīvojumu saistītu ar septiņiem aušļiem (Oud & Oostdam 2005). Šos stāstus ilustrējošie priekšmeti tika nofotografēti uz tā sauktā „Notikumu altāra”. Savāktie stāsti tika prezentēti speciāli radītā mājaslapā [www.verhalenopsolder.nl](http://www.verhalenopsolder.nl). Projekts tika īstenots, sekojot jaunajai tendencei izmantot mutvārdu vēsturi kā muzeja izstādes sastāvdaļu (Chew 2002).

“**Priekšstatu IK**” (Priekšstatu identitāte un kultūra) ir migrācijas un kultūru vizuālās reprezentācijas centrs Amsterdamas dienvidaustrumos. “Priekšstatu IK” ir pirmā kultūras institūcija Nīderlandē, kura migrantu kultūru un identitāti atspoguļo tā, kā to redz paši ieceļotāji. Šis centrs mudina cilvēkus stāstīt par savu dzīvi un kultūru dažādos pasākumos. Šos stāstus izmanto izstāžu, audio vizuālo programmu un digitālo produktu veidošanai gan jaunajiem ieceļotājiem, gan rezidentiem (Serieuse & Tangkau, 2003).

2000. gadā Stefans Olivjē (Stefan Olivier) uzsāka projektu „**Brisele pieder mums**”. Projekta mērķis ir uzrakstīt pilsētas biogrāfiju, balstoties uz iedzīvotāju stāstiem. Cilvēki ir aicināti intervēt citus Briseles iedzīvotājus. Šīs intervijas, jeb drīzāk dialogi, tiek publicēti divvalodu mājaslapā [www.bna-bbot.be](http://www.bna-bbot.be).

2003. gadā **Amsterdamas vēstures muzejs** veidoja izstādi par cilvēku dzīvi Amsterdamas rajonā, ko sauc par „Austrumiem”. Izstādes nosaukums bija „Austrumu atmiņas”. Projekts ietvēra mājaslapas [www.gehheugenvanoost.nl](http://www.gehheugenvanoost.nl) veidošanu pēc tiem pašiem principiem, kā trīs iepriekšējos piemēros. Patlaban mājaslapā ir vairāk nekā 400 stāstu par cilvēkiem, artefaktiem un vietām (De Vreede, 2005).

Šie četri projekti tika radīti, lai cilvēki varētu pastāstīt par savu dzīvi un kultūras mantojumu citiem. Lai gan stāstos ir jūtama arī projekta vadītāja ietekme, cilvēki lielā mērā paši izvēlas, ko stāstīt. Iesaistīšanos projektā un stāsta nodošanu tālāk sekmē organizētāju piedāvātā struktūra (mijiedarbība/interfeiss).

Pievienoto vērtību veido tas, kā stāsti savstarpēji mijiedarbojas. Projekti „Brisele pieder mums” un „Austrumu atmiņas” piedāvā materiālus pilsētas vai mikrorajona virtuālajai biogrāfijai. Projekti Priekšstatu IK un „Bēniņu stāsti” pievērš uzmanību kolektīvajai atmiņai, kas ietver daudzu cilvēku piedzīvoto. Ar šo stāstu palīdzību personiskā identitāte tiek saistīta ar kolektīvo identitāti.

## **Psihoģeogrāfija**

Daudzi no iepriekšminētajos projektos apkopotajiem stāstiem saistās ar konkrētām vietām. Māksliniekus jau sen fascinē pilsētu (vai lauku) personisko *lieux de memoire* esība vai trūkums (sirreālistu „augļa ūdeņi”). Frančesko Careri (Franccesco Careri) ir detalizēti aprakstījis lomu, kāda bijusi pilsētu virtuālajām un reālajām struktūrām dadaiešu, futūristu, sirreālistu, situacionistu un landarta mākslā. Situacionists Gajs Debors (Guy Debord) 1957. gadā radīja savu darbu „Psihoģeogrāfiskais Parīzes ceļvedis” („Guide Psychogeographique de Paris”), karti, kas rāda pilsētu, skatītu caur subjektīvo pārdzīvojumu prizmu, „samērojot” sevi ar citu izdzīvoto mīlestību un kaislībām, kas pieņem noteiktus apveidus, apmeklējot kādu konkrētu vietu, un uztverot kāda cita iekšējos impulsus (Careri, 2002:102).

Jaunās tehnoloģijas, piem., televīzija, mudināja Lučio Fontanu (Lucio Fontana) 1952. gadā radīt „Manifesto del Movimento Spaziale per la televisione”:

Pirmo reizi pasaules vēsturē mēs, spatiālisti, izmantojam televīziju, lai pārraidītu ēterā mūsu radīto jauno mākslas formu, kuras pamatā ir telpa un kura uztverama divos aspektos: pirmais ir saistīts ar telpu, kas reiz tika uzskatīta par noslēpumu, bet tagad ir pazīstama un tiek izmantota kā plastisks materiāls. Otrais aspekts saistās ar vēl neizzināto telpu – kosmosu, telpu, ko mēs uzlūkojam kā intuīcijas un mistērijas avotu, avotu, kas nepieciešams mākslai kā pareģei. Mums televīzija ir ilgi gaidītais līdzeklis, lai īstenotu savu koncepciju pilnībā. Mēs esam laimīgi, ka šī mūsu telpiskā manifestācija – manifestācija, kuras mērķis ir mākslas lauku atjaunošana - tiek pārraidīta no Itālijas. Ir tiesa, ka māksla ir mūžīga, taču tā vienmēr ir bijusi saistīta ar matēriju, turpretī mēs vēlamies atbrīvot to no matērijas. Ar kosmosa palīdzību mēs vēlamies panākt, lai tā turpinās gadu tūkstošiem ilgi, pat ja pārraide ir ilgusi tikai vienu minūti. Mūsu mākslinieciskās izpausmes vairo horizonta līnijas līdz bezgalībai neskaitāmās dimensijās. Tā ir estētika, kurā gleznas netiek gleznotas, skulptūras netiek kaltas un rakstītajām lappusēm nav nepieciešams tipogrāfiskais salikums. Mēs, spatiālisti, uzskatām sevi par šodienas māksliniekiem, jo jauno tehnoloģiju iekarojumi kalpo mākslai, kuru mēs sludinām (Bloem, 2005).

Situacionistu interese par psihoģeogrāfiju un spatiālistu centieni jauno tehnoloģiju ieviešanā sekmējuši vairāku mūsdienīgu projektu radīšanu, kuros mākslinieki izmanto pilsētu ģeogrāfijas apzinātos un neapzinātos slāņus. Pateicoties jaunajiem vietrades medijiem un pieaugošajai interesei par sociālajiem jautājumiem daudzu mākslinieku vidū, psihoģeogrāfiskie darbi strauji izplatās visā pasaulē. Galvenais musinātājs ASV ir Glowlab, Ņujorkas sadarbības institūcija, kas dibināta 2002. gadā un kas organizē un sponsorē daudzus projektus ([www.glowlab.com](http://www.glowlab.com) ). 2005. gadā kanādiešu mākslinieks Džilians Makdonalds (Jillian MsDonald) radīja mājaslapu „Atrašanās vieta nozīmē visu”, kurā prezentēti visdažādākie psihoģeogrāfiskie projekti: ([www.rhizome.org/art/exhibition/location\\_is\\_everything/home.html](http://www.rhizome.org/art/exhibition/location_is_everything/home.html) ). Projekta „Atrašanās vieta nozīmē visu” mākslinieki ir kartējuši personiskos un kolektīvos piedzīvojumus, daži izmantojuši ārējo faktoru raksturojumus, piemēram, laika

apstākļu rādītājus vai popkultūras notikumu aprakstus, bet daži ietekmējušies no pašas kartes vai vietējiem iedzīvotājiem. Tāpat kā gleznotājs var izvilkt tēlus/fotogrāfiskos datus no gleznas, karte, kas veidota kā skats no putna lidojuma, kalpo kā vietrādes instruments, kas ļauj māksliniekam rotaļīgi un poētiski atbrīvot informāciju par fizisko un psiholoģisko telpu/izplatījumu.

2003. gadā Brigita Belanžē (Brigitte Belanger) ar savu komandu „Bellissima” radīja Amsterdamas „Pilsētas emocionālo plānu”. Interaktīvajā kartē ([www.emotioneelstadsplan.nl](http://www.emotioneelstadsplan.nl)) stāsti ir savienoti ar konkrētām pilsētas vietām vai objektiem (piemēram, kokiem). Kartes lietotājs var izvēlēties kādas personas stāstu, saistītu ar kādu no astoņām emocijām (prieku, skumjām, lepnumu, kaunu, vainas apziņu, bēdām, dusmām un bailēm) vai astoņpadsmit tēmām (piemēram, piedzimšanu, nāvi, mīlestību, dzīves pārmaiņām, iedvesmošanos u.c.).

2004. gadā Leidenes universitātes Mediju laboratorijas studenti izveidoja mājaslapu „Darbības vietas” ([www.trading-places.info](http://www.trading-places.info)). Tā balstās citu personiskajās asociācijās par dažādām pilsētām, “ceļotājam” atrodoties Amsterdamā. Mājaslapa piedāvā veikt „ceļojumu”, īslaicīgi „iegriežoties” kādā no pilsētām, iepazīstoties ar cilvēku izjūtām, īslaicīgi uzturoties svešā vietā. „Ne tikai vieta, ēkas vai cilvēki ir tie, kas ietekmē šīs atmiņas. Būtiska loma ir arī citiem apstākļiem. Vienatnē staigājot pa pilsētu, spēcīga lietūs gāze var likt justies apjukušam. Pārāk karsta saule var likt priecāties par vēso patvērumu, ko izdevies atrast, vai justies kā atvaļinājumā. Bet ne jau laika apstākļi vien veido sajūtas, atrodoties svešā pilsētā. Tās ietekmē arī gadalaiks, diennakts stunda, nedēļas diena utt. Tikai tad, ja visi apstākļi sakrīt, iepriekšējā pieredze liek pilsētai pēkšņi atklāties, dodot iespēju šādi apceļot pasauli.”

### ***In situ***

*In situ* interpretācijai ir sava vēsture. Agrīnās rokasgrāmatas, piemēram, Artūra Persivāla (Arthur Percival) „Apkārtnes izpratne” (*Understanding our surroundings*) (1978), ir aprakstījušas visdažādākos medijus pilsētas mantojuma interpretēšanai. 1990. gados Londonā parādījās jaunās tehnoloģijas. Londonas apmeklējuma laikā ikviens ar mobilā telefona palīdzību, sastādot noteiktu numuru, varēja telefoniski saņemt plašu informāciju par vēsturi, kultūru un anekdotiskiem notikumiem Londonas dzīvē. Šis pakalpojums („Guidephone”) vairs nav pieejams, taču metode vēl daudzviet tiek izmantota. Atzīmējot Hansa Kristiana Andersena 200. dzimšanas dienu, Kopenhāgenas pilsēta izveidoja audioceļvedi pa autora laika Kopenhāgenu „Hansa Kristiana Andersena pēdās”. Maršruts aizved apmeklētājus uz 62 vietām, kurām ir bijusi kāda nozīme H.K.Andersena dzīvē vai daiļradē. Katrā apstāšanās vietā īpaša zīme vēsta par to, kas tur bijis pagātnē. Uz stenda ir norādīts telefona numurs, kuru uzgriežot, zvanītājs tiek savienots ar „autoru”, kurš, mūsdienu aktieru iedzīvināts, iepazīstina ar konkrēto vietu. Angliski šos stāstus ir ierunājis sers Dereks Džakobi (Derek Jacobi), bet dāņu valodā – Lars Mikelsens (Lars Mikkelsen). Šo ceļojumu (ar Dereka Jakobi ierunātajiem tekstiem) var veikt arī virtuāli internetā ([www.goldendays.dk/HcaFodspor/gd\\_flash\\_da.html](http://www.goldendays.dk/HcaFodspor/gd_flash_da.html)).

2003. gadā ekskursijas ar mobilo telefonu izmantošanu tika uzsāktas arī Ņujorkā. Mailss Kronbijs (Miles Kronby) uzsāka projektu „Runājošā iela” ([www.talkingstreet.com](http://www.talkingstreet.com)), kurš tagad piedāvā audioekskursijas arī Bostonā un Vašingtonā. Kā piemēru var minēt ekskursiju pa Vašingtona aleju „Amerikas simboli”, ko ierunājis Larijs Kings (Larry King). Papildus Larija Kinga aizraujošajam stāstījumam var dzirdēt arī speciālistu viedokļus, lugu fragmentus, aculiecinieku stāstījumus, fona trokšņus un oriģinālo mūziku.

Dažos projektos mobilos telefonus aizvieto PDA(?) (Bishop, 2005), bet jaunākās paaudzes mobilie telefoni, īpaši, ja tie aprīkoti ar GPS moduli, piedāvā jaunas iespējas. Globālā pozicionēšanas sistēma (GPS) – pieejama kopš 2000. gada – ļauj iegūt informāciju vēlamajā laikā un vietā. Vāgas (Waag) rajona iedzīvotāji Amsterdamā 2005. gada februārī uzsāka spēli par pilsētu 12-14 gadu veciem skolēniem ar mobilo (UMTS) telefonu un GPS tehnoloģiju izmantojumu. Mobilā spēle „1550 frekvence” aizved skolēnus uz viduslaiku, 1550. gada Amsterdamu, izmantojot šai vecuma grupai pazīstamu saziņas līdzekli – mobilo telefonu. Iejutušies svētceļnieku lomā, skolēni pārvietojas pa pilsētu, vadoties pēc 1550.gada pilsētas plāna. Pārgājiena laikā viņi uzzina, kāda tolaik bijusi pilsēta un kas tajā noticis. Šī informācija balstās uz Amsterdamas pilsētas arhīva materiāliem. Skolēni saņem norādījumus un arī izpilda tos, piemēram, fotografē, izmantojot mobilos telefonus.

Uzlabots „vietrādes medijs” tika izveidots Bristoles Mobilajā centrā. Šis centrs veido digitālās ainavas, kas pārklājas ar reālo pasauli. Pastaigājoties pa šo ainavu, apmeklētājs var uztvert digitālās skaņas, skatus un mijiedarbību, kas pozicionēta ainavā un kuru aktivē cilvēka klātbūtne un rīcība. Digitālo ainavu veido dinamisku un pārklājošos mediju stiegru (mediascapes) komplekti - kontekstjutīgas digitālo mediju kombinācijas un mijiedarbības, ko radījuši un izvietojuši telpā dažādi autori.

2004. gada aprīlī – maijā Bristoles Mobilais centrs prezentēja projekta „1831. gada dumpis” izmēģinājuma versiju. Apgādāts ar mugursomu un austiņām, apmeklētājs „piedalās” 1831. gada dumpī Bristoles Kvīnsvērā. 1831. gadā likumprojekts par politisko reformu parlamentā tika noraidīts, un vienkāršajiem ļaudīm kārtējo reizi tika liegta iespēja piedalīties vēlēšanās. Pilsētas iedzīvotāji sacēlās un cilvēku tūkstoši devās uz Kvīnsvēru pilsētas centrā, lai paustu savu neapmierinātību. Mūsdienų apmeklētājs, pārvietojoties telpā, aktivē dažādus spēles elementus – jo vairāk viņš pārvietojas, jo vairāk detaļu viņš „atdzīvina”. Piemēram, apmeklētājs var uztvert nemiernieku sasaukšanos, aplaupot tuvējos namus, liesmu sprakšķus, ko rada ēku degšana, tirgotāju vaimanas, bēgot no atriebības, un kavalērijas ierašanos un laušanos cauri pūlim, cērtot ar zobeniem nemiera cēlājiem. Mainot savu atrašanās vietu, apmeklētājs pats izvēlas skaņas raidošos objektus. Tādējādi māksla savienojumā ar tehnoloģijām ļauj apmeklētājam „ienirt” vēsturiskā notikumā un veidot individuālu piedzīvojumu.

### **Psihoģeogrāfija *in situ***

2005. gada maijā Kopenhāģenas muzejs piedāvāja sešas audio ekskursijas Vesterbro rajonā, kurš patlaban pārdzīvo lielas izmaiņas. Strādnieku rajons ar daudzām sociālajām problēmām tiek būtiski pārveidots, piesaistot studentu un jauno ģimeņu uzmanību. Audio ekskursijas izseko šīm pārmaiņām sešu cilvēku skatījumā, kam ir kāda tieša saistība ar šo rajonu. Viņu stāstus var lejupielādēt datoros, bet muzejs (tas atrodas šajā rajonā) piedāvā arī Mp3 pleijerus.

Vesterbro audio ekskursijas ļauj tikties un sajaukties cilvēku stāstiem un realitātei. 15 – 40 minūtes apmeklētājs tiek ierauts stāstītāja pasaulē. Šajā piedāvājumā apvienojas projekti “Priekšstatu IK” un „Brisele pieder mums” ar interpretāciju *in situ*. Kanādiešu [murdēšanas] projekts ([www.murmutoronto.ca](http://www.murmutoronto.ca)), savukārt, ir projektu „Bēniņu stāsti” un „Austrumu atmiņas” variants *in situ*. 2003. gadā Šons Mikalefs (Shawn Micallef), Džeimss Rosels (James Roussel) un Geibs Sonijs (Gabe Sawhney) uzsāka minēto projektu ar mērķi izpētīt ar konkrētām vietām saistītus individuālos piedzīvojumus Toronto. Projekta gaitā

dažādās pilsētas vietās tika izvietoti plakāti ar telefona numuriem. Piezvanot uz tiem pa mobilo telefonu, zvanītājam tiek pastāstīts kāds anekdotisks gadījums par konkrēto vietu, ko ierakstījis un arhivējis kāds, kurš gribējis pastāstīt šo notikumu citiem. Plakāts ar telefona numuru novietots pēc iespējas tuvāk konkrētajai darbības vietai.

Līdzīgs projekts, kurš „anotē vidi”, ir “Dzeltenās bultas”, kurš tika uzsākts 2004. gadā ([www.yellowarrow.org](http://www.yellowarrow.org)). Līdzīgi [murdēšanai] “Dzelteno bultu” mērķis ir „transformēt cilvēku piedzīvoto, mainot cilvēku attieksmi pret apkārtējo vidi”. Dalībnieki izvieto dzeltenas bultas, lai pievērstu uzmanību dažādām pilsētas vietām. Ar īsziņām (SMS), ko cilvēki nosūta no mobilā telefona uz Dzelteno bultu numuru, kurš sākas ar speciālu bultas kodu, “Dzelteno bultu” veidotāji saņem cilvēku pārdomas, kas raisās vietā, kur novietots plakāts. Īsziņās sūta gan īsus poētiskus sacerējumus, gan pašu piedzīvoto notikumu aprakstus, gan ieteikumus spēlēm un cita veida pasākumiem. Piezvanot uz “Dzelteno bultu” numuru, pēc speciāla koda nosūtīšanas cilvēki savos telefonos saņem iepriekš minētās īsziņas. Mājaslapa [www.YellowArrow.net](http://www.YellowArrow.net) paplašina šo informācijas apmaiņu, ļaujot dalībniekiem anotēt bultas ar attēliem un kartēm “Dzelteno bultu” tiešsaistes galerijā, kas aptver visu pasauli.

2004. gada decembrī Ņujorkas universitātes absolvents Džons Gerači (John Geraci) uzsāka projektu *Grafedia* ([www.grafedia.net](http://www.grafedia.net)). Ar *Grafedia* palīdzību ikviena virsma iegūst potenciālu darboties kā mājaslapai un visa fiziskā pasaule var tikt pievienota internetam. *Grafedia* autori jebkurā mirklī un vietā var radīt hipersaistītu tekstu, uzrakstot vai izvēloties vārdu un pasvītrojot to ar zilu līniju. Tas var būt rakstīts jebkur – uz sienas, uz ielas vai ietves. *Grafedia* var rakstīt arī vēstulēs vai uz pastkartēm, vai, piemēram, uz ķermeņa kā tetovējumu. Tiklīdz *Grafedia* teksts ir identificēts, tā saturu var papildīt, nosūtot īsziņu no bezvadu ierīces (mobilā telefona, PDA u.c.), adresējot to uz pasvītrotu vārdu plus „@*grafedia.net*”. Piemēram, ja tiek pamanīts ar zilu līniju pasvītrots vārds „love”, uz to var nosūtīt īsziņu no bezvadu ierīces uz adresi [love@grafedia.net](mailto:love@grafedia.net), lai varētu iepazīties ar šim vārdam pievienoto saturu.

Arvien vairāk projektu izmanto jaunās tehnoloģijas, lai uzdotu jautājumus mantojuma un mākslas institūciju speciālistiem. Kad objekts pārtop mākslā? Kas rada vēstures pieminekļus? Kurš nosaka to atbilstību pieminekļa statusam? Projekti balstās uz pieņēmumu, ka ikvienam ir kāds stāsts, ko nodot citiem, un ka cilvēki paši pieņem lēmumu, kuri stāsti būtu saglabājami. „Mums šķiet, ka cilvēki pret to, ko varētu pastāstīt, ir pārāk kritiski – ja kaut kas ir nozīmīgs tev, to grib un pat vajag uzzināt arī citiem,” ir rakstīts [murdēšanas] mājaslapā. „Pastāstot savu stāstu, jūs pievienojat savu balsi publiskajam diskursam un pierakstiem, kas raksturo šo pilsētu.”

## Lēnā pilsēta

Šons Mikalefs, viens no [murdēšanas] projekta veidotājiem, uzskata, ka projekts ir pretlīdzeklis partizānu mārketingam: „Uz mums nemitīgi kliedz reklāmas, liekot mums kaut ko pirkt vai darīt, taču šī ir informācija, kuru jūs vēlaties dzirdēt. Tā burbuļo cauri ietvēm, pārdodot nevis mantas, bet stāstus par cilvēkiem un viņu piedzīvoto; pārdodot jums jūsu kaimiņus. Šis ir cilvēks, nevis runājošs koka-kolas automāts.” (Pugh, 2004). Klīšana, vērošana, klausīšanās un iedomāšanās ir [murdēšanas] projekta būtība. Bezmērķīgā, modrā *flaneur* (klaiņotājs, slaists (fr.)) figūra, ko aprakstījis filozofs Volters Bendžamins (Walter Benjamin), arī ir svarīgs [murdēšanas] projekta domāšanas aspekts. Atsaucoties uz Mikalefu, piezvanīt uz [murdoņas] stāstu nozīmē „izrauties no ikdienas rutīnas un ieraudzīt pilsētu no cita skatu punkta.” Viņš turpina, sakot, ka grupas darba

produkts „nav lineārs produkts, kas baudāms noteiktā secībā. Jūs varat izkāpt no metro un noklausīties vienu stāstu vai visus pēc kārtas.” Stāsti nav numurēti, tāpēc to klausīšanās secībai nav nozīmes.

Šīs idejas ir tuvas „Lēnās pilsētas” koncepcijai. Projekta dzimšanas zemē Itālijā saukta „Cittaslow”, „Lēnā pilsēta” ir kādas citas kustības – „Lēnais ēdiens” atzars. Itālijas „Lēnā ēdiena” apvienību 1986. gadā Barolo izveidoja rakstnieks Karlo Petrini (Carlo Petrini), kuru izprovocēja amerikāņu ātrā ēdiena (fast food) ķēdes veikalu atklāšana Romā. Viņa izdotajā manifestā tika sērots par faktu, ka mūs „paverdzina ātrums un mēs visi pakļaujamies vienam un tam pašam viltīgajam vīrusam: Ātrai dzīvei, kura .. piespiež mūs ēst ātro ēdienu, kas mazina iespēju aprunāties, satikties, apmainīties domām, mierīgi padomāt un izbaudīt prieku, tādējādi apmānot dvēseles izsalkumu” (Swift, 2005). Itālijas pilsētā Orvieto 1999. gadā „Lēnās pilsētas” kustībai notika pirmā sanāksme. Apvienības harta identificē globalizāciju kā fenomenu, kas, piedāvājot „lielas iespējas apmaiņai un difūzijai, .. patiesībā nonivelē atšķirības un noslēpj atsevišķo realitāšu specifiskās īpašības.” Projekta „Lēnās pilsētas” septiņi mērķi ietver atgriešanās akcentēšanu un atgriešanos pie veco metožu izmantošanas, lai „uzturētu un attīstītu apkārtējai videi un pilsētvidei raksturīgās īpašības,” pasargājot „kultūrā un tradīcijās sakņojušos autohtono ražošanu, kas sekmē rajona tipizāciju, saglabājot ražošanas paņēmienus un tikumus un nodrošinot privilēģiju un telpas piešķiršanu tiešu kontaktu uzturēšanai starp klientu un kvalitatīvās produkcijas ražotāju un sagādnieku,” un „viesmīlības kvalitātes” veicināšanu.

Mutvārdu vēsturei ir senas tradīcijas iespaids un izpratnes veidošanā. Stāstu klausīšanās, ko prezentē [murdēšanas] un Dzelteno bultu projekti, stipri atgādina pastaigu pa pilsētu vietējā iedzīvotāja pavadībā, kurš zina pilsētas stāstus. Noklausoties tos, cilvēkiem var veidoties lielāka tuvība ar pilsētas *lieux de memoire*: kad stāsts ir piesaistīts notikuma vietai, tā iegūst jaunu nozīmi un to vairs nav iespējams ignorēt vai aizmirst.

## **Kultūras biogrāfija**

Visi projekti piedāvā materiālus reģiona kultūras biogrāfijas izziņai. Tradicionāli, kultūras biogrāfijas ir fragmentāras, izmētātas pa visdažādākajām mantojuma institūcijām. Kolektīvās atmiņas parasti paliek ārpus apmeklētāja uzmanības loka. Daudzi projekti par savu mērķi izvirza kolektīvās atmiņas identificēšanu un ir izveidojuši metodoloģiju šo stāstu nodošanai citiem. Jaunās tehnoloģijas piedāvā iespēju arī institucionalizēta mantojuma (vēsturiskās atmiņas) integratīvai pieejai. Kā piemēru var minēt projektu „Vietas dienvidastrumos sajūta” ([www.sopse.org.uk](http://www.sopse.org.uk)). „Vietas dienvidastrumos sajūta (VDS)” ir Dienvidastrumanglijas pašvaldību muzeju un bibliotēku vietējās pārvaldes konsorcijs. VDS partneri (Hempšīras grāfistes padome, Rietumberkšīras padome u.c.) ir apvienojušies, lai uz kopīgas platformas radītu savas individuālās mantojuma mājaslapas, izmantojot kopīgu Satura menedžmenta sistēmu, kas piegādā pieslēguma datubāzes. Projekts ietver tīkla portālu un virkni mikrosaitu, piemēram, „Grīnhema – kopīgais mantojums”, „Hantsfēra”, „Slafas vēsture interneta pieslēgumā”, „Hantlija un Palmera kolekcijas” un „Temzas pilots”. Katrs mikrosaits piegādā pilnībā meklēšanas spējīgus attēlus un informāciju no bibliotēkām, muzejiem, arhīviem, vietējiem laikrakstiem un dažādām institūcijām, kuras vāc notikumu aprakstus.

„Dienvidastrumu identitātes fabrika” (IDentiteitsfabriek Zuid-Oost: IDZO) veido kultūras infrastruktūru Kempenlandes un Meijerijjas reģionos Ziemeļbrabantes provinces dienvidastrumos Nīderlandē. Tās infrastruktūra

atgādina „Dienvidaustrumu vietas sajūtu”. Centrs ir Satura menedžmenta sistēma, kas veidota tā, lai optimāli tiktu izmantoti mantojuma institūcijās un ārpus tām esošie objekti, uz daudzām skatuvēm notiekošie pasākumi, ainavas un dabas vēstures īpatnības, atpūtas un tūrisma objekti, kuri izklidēti visā teritorijā. Centrālās figūras ir apmeklētāji/klienti, nevis uzturētāji/piegādātāji. Viņi adaptē piegādātāju moduļu ķēdi, lai pēc pasūtījuma izveidotu personificētu, individuālajam patērētājam domātu produktu paketi. Tas, ko piedāvā IDZO, patiesībā nav produkts, bet gan moduļu infrastruktūra, kuru iespējams konfigurēt jebkurā virzienā. Projekta mērķis ir radīt atbilstošu interfeisu, kas savieno Satura menedžmenta sistēmu ar apmeklētājam piederošo bezvadu ierīci. Ar GPS moduli apmeklētājam ir pieeja visai piedāvātajai informācijai *in situ*. Informācija tiek piedāvāta kārtās, ļaujot apmeklētājam izvēlēties, cik tālu iet. Sistēma arī piedāvā tematiskās ekskursijas pa reģionu.

Ir skaidrs, ka reģiona kultūras biogrāfiju pirmām kārtām veido cilvēku stāsti, kurus nav iespējams prezentēt bez reģionā dzīvojošo cilvēku līdzdalības. Iedzīvotāju līdzdarbībai tāpēc ir izšķirīga nozīme: viņiem, pirmkārt, ir jāspēj identificēt sevi ar kādu no IDZO moduļiem (tāpēc projekts ietver arī ego-dokumentu programmu).

Otrs nozīmīgs faktors ir tūristi „no ārpusēs”. Viņiem reģions ar stabilu kultūras pasākumu bāzi, kur cilvēki izjūt radniecību un lepnumu par īpašo “civilizāciju”, kuru viņi pārstāv visās tās formās un veidos (skaista un vulgāra, lauki un pilsēta, Brabante un galvaspilsēta, godājama un krimināla, parasta un anomāla, ortodoksāla un ķecerīga, globāla un lokāla, vēsturiska un mūsdienīga) piedāvā vairāk par pieglaustu, banālo stāstiņu atspoguļojumu - līdz pat reāliem pārdzīvojumiem. Galu galā, klients vēlas elastīgu, augstvērtīgu produktu, kuru maksimāli iespējams personificēt. Skaidras sakarības starp vērtībām, ko iezīmējis reģionālās kultūras biogrāfijas jēdziens, nodrošina būtisku papildvērtību, kas rosina tūristus uzkavēties šai vietā ilgāk. Tādējādi, tāds reģions kā Kempenlenda var pozicionēties kultūras tirgū ar bagātīgu komerciālo un radošo piedāvājumu (Rooijackers, 1999).

## **Sociālā programmatūra**

Visuresošo datoru „Post-PC” ēru virza mobilo saziņas līdzekļu un informācijas iekārtu strauja attīstība. Šīs ierīces kļūst arvien lētākas, ekonomiskākas, tajās izmanto bezšuvju salaidumus, tās ir konfigurējamas internetā un tās vienmēr un optimāli var savienot (Geser & Pereira eds. 2004b: 27). Galu galā nākotnes mobilās ierīces, šķiet, tiks aprīkotas ar vēl lielāku procesuālo jaudu, dinamisko atmiņu un multimediju paātrinātājiem, kas ļaus gūt bagātāku vizuālo baudījumu un daudzveidīgas bezvadu pieslēguma iespējas. Multimodālie interfeisi nodrošinās iespēju kontrolēt un lielā mērā mijiedarboties ar vidi un dažādiem medijiem dabiskā un personificētā veidā (*loc. cit.:* 29). Tas liks pārskatīt mūsu koncepciju par mantojumu un mūsu saistību ar vēsturisko un kolektīvo atmiņu.

Iepriekšējā nodaļā minētie piemēri rāda jauno tehnoloģiju potenciālu plaisas pārvarēšanā starp vēsturisko un kolektīvo atmiņu. Tomēr šie projekti diez vai ir interaktīvi. Cilvēks klausās citu stāstus un kā atbildi var pievienot savu stāstu, taču reāla - „aci pret aci” - viedokļu apmaiņa nenotiek. Projektus droši vien var uzlabot ar interfeisiem, kas nodrošina vai mudina uz savstarpējo komunikāciju. Tāda programmatūra tiek raksturota kā „sociālā programmatūra” (Boyd, 2003). Atsaucoties uz *Stowe Boyd*, sociālajai programmatūrai ir jāveicina sarunas starp indivīdiem vai indivīdu grupām, ļaujot sarunām notikt reālajā laikā un „lēnajā laikā”, piemēram, piedāvājot telpu tūlītējai ziņas nosūtīšanai un



komandas sadarbībai, respektīvi, nodrošinot tādus sociālos tīklus, kas skaidri veido un vada cilvēku personisko attiecību digitālo izpausmi un palīdz viņiem veidot jaunas saites. „Sociālā programmatūra atspoguļo „kūsājošo enerģiju”, kas rodas cilvēku personiskajā mijiedarbībā,” raksta Boids. „Te nav runas par kontroli, runa ir par līdzattīstību: cilvēki, personiski kontaktējoties, mijiedarbojas savās interesēs, iespaidojot viens otru.” Muzeoloģija ir mācība par muzealizāciju, bet mantojumu ir radījuši cilvēki. Tas ir kolektīvs process. Katrai jaunai tehnoloģijai, kura nodrošina pieeju mantojumam un tā interpretāciju, tas jāņem vērā.

## Postskripts

Šis raksts tapa, pateicoties manū Reinvarda akadēmijas un Amsterdamas universitātes studentu ieguldījumam. *Irina Leifer* (Reinvarda akadēmija) iepazīstināja mani ar „Dzelteno bultu” projektu un iedvesmoja mani, atklājot [murdēšanas] un Dzelteno bultu ciešo saistību ar Lēnās pilsētas kustību. *Karen van Hameren* (Reinvarda akadēmija) pētīja uz tīmekļa pamata veidotas sabiedrības un jaunās mantojuma un identitātes definīcijas šajā kontekstā. Viņa iepazīstināja mani ar „sociālās programmatūras” jēdzienu. *Eefje de Groot* (Amsterdamas universitāte) uzrakstīja teicamu apcerējumu par „*Sagensafari*”, kurā analizētas idejas par atmiņu un vietu. „*Sagensafari*” ir projekts, kas saista vietējos nostāstus ar ainavu un ļauj izbaudīt tos integrētā veidā. Es pateicos arī saviem kolēģiem *Theo Thomassen* un *Nico Halbertsma* par piedalīšanos daudzās diskusijās par mantojumu un e-kultūru.

Šis raksts tapis, pateicoties arī DigiCULT darbam. Digitālā kultūra (DigiCULT) ir projekts, kas tapis Informācijas sabiedrības tehnoloģiju (IST) iniciatīvas ietvaros, ko ierosināja Eiropas komisijas DG Informācijas sabiedrība (Vienība D2: Kultūras mantojuma pieteikumi). Šīs sabiedrības biļeteni, tehnoloģiju uzraudzības ziņojumi, speciālie un tematiskie izdevumi ir nenovērtējami avoti ikvienam, kurš interesējas par risinājumiem/jauninājumiem, kas iztirzāti šajā rakstā.

## Bibliogrāfija

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](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](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> .

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](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, okologi, deltakelse*. ICOM: Tromso 1988, lk 33-40.

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

## **Mājaslapas**

"Lēnās pilsētas"	<a href="http://www.cittaslow.net">www.cittaslow.net</a>
"Brisele pieder mums"	<a href="http://www.bna-bbot.be">www.bna-bbot.be</a>
"Emotioneel Stadsplan"	<a href="http://www.emotioneelstadsplan.nl">www.emotioneelstadsplan.nl</a>
"Grafedia"	<a href="http://www.grafedia.net">www.grafedia.net</a>

"H.K.Andersena pēdas"	<a href="http://www.goldendays.dk/HcaFodspor/gd_flash_da.html">www.goldendays.dk/HcaFodspor/gd_flash_da.html</a>
"Geheugen van Oost"	<a href="http://www.geheugenvanoost.nl">www.geheugenvanoost.nl</a>
"Vietas dienvidaustrumos sajūta"	<a href="http://www.sopse.org.uk">www.sopse.org.uk</a>
"Darbības vieta"	<a href="http://www.tradings-places.nl">www.tradings-places.nl</a>
"Dzeltenās bultas"	<a href="http://www.yellowarrow.org">www.yellowarrow.org</a>
"Vieta nozīmē visu"	<a href="http://rhizome.org/art/exhibition/location_is_everything/home.html">http://rhizome.org/art/exhibition/location_is_everything/home.html</a>
"Runājošā iela"	<a href="http://www.talkingstreet.com">www.talkingstreet.com</a>
"Frekvence 1550"	<a href="http://freq1550.waag.org">http://freq1550.waag.org</a>
"Vesterbro"	<a href="http://www.flamingoeffekten.dk">www.flamingoeffekten.dk</a>
Amstelkringas muzejs	<a href="http://www.museumamstelkring.nl">www.museumamstelkring.nl</a>
[murdēšana]	<a href="http://www.murmutoronto.ca">www.murmutoronto.ca</a>
"Verhalen op Solder"	<a href="http://www.verhalenopsolder.nl">www.verhalenopsolder.nl</a>
DigiCULT	<a href="http://www.digicult.info">www.digicult.info</a>
Glowlab	<a href="http://www.glowlab.com">www.glowlab.com</a>
Iedomu identitāte un kultūra	<a href="http://www.imagineIC.nl">www.imagineIC.nl</a>
Rietumu-Austrumu identitātes fabrika	<a href="http://www.idzo.nl">www.idzo.nl</a>
Kopenhāgenas muzejs	<a href="http://www.bymuseum.dk">www.bymuseum.dk</a>
LIACS mediju laboratorija	<a href="http://skynet.liacs.nl/medialab/bin/showindex">http://skynet.liacs.nl/medialab/bin/showindex</a>
Mobilais Bristoles centrs	<a href="http://www.mobilebristol.com">www.mobilebristol.com</a>
Waag sabiedrība	<a href="http://www.waag.org">www.waag.org</a>