

Miks on see eksponaat digitaalne? Digitaalsete eksponaatide dimensioonid muuseumiruumis

Pille Runnel

Pille Pruulmann-Vengerfeldt

Krista Lepik

Digitaalseid objekte kasutatakse näituseruumis erinevalt. Liigagi tihti on need umbmäärased, loodud selge kontseptsioonita ja analüüsimata vajadusi, olles muu näitusesisuga võrreldes veidi tagaplaanil n-ö kohustuslikud näituseelemendid, mille abil rõhutatakse näituse ajakohasust. Samas võivad need olla ka konkreetse muuseumi, selle sõnumi, eesmärgi ja sisuga tihedalt seotud ning muuseumi füüsilise kihiga põimunud iseseisvad kujunduselemendid, moodustades strateegilise näitusekihi, mis toetab ja vormib kogu näituse külastamise kogemust.

Juba 2007. aastal kirjutas museoloog Andrea Witcomb, et esialgu vastandati meediat muuseumis objektidele, kujutades seda kui lisa või laiendust (2007: 38), kuid märkis, et juba siis leidis esimesi näiteid selle kohta, kuidas multimeedia ei ole pelgalt näituse täiendus. Selle asemel muutusid mõned digitaalsed lahendused ekspositsiooni osaks n-ö asjana iseenesest, võttes endale peaaegu esemete ajaloolise rolli näituste tegemisel (samas). Praegu võib öelda, et digilahendustel on tähendusrikka näituse loomisel järjest enam struktuurne roll muuseumides kunstimuuseumidest kultuuriloo- ja ajaloomuuseumideni.

Witcomb leidis, et multimeedia installatsioonidel on näitustel vähemalt kaks funktsiooni: a) nende võime tõsta esile interpretatsiooni rolli, st sellised installatsioonid vajavad

tõlgendavat lugemist samamoodi, nagu traditsiooniliselt on nõudnud näitusel olevad esemed, ja b) mõnedel muuseumide multimeediainstallatsioonidel on sarnaselt esemetele roll n-ö alateadvuses olevate mälestuste teadvustamisel (2007: 37–38).

Fiona Cameron (2007) leiab, et samal ajal on näituste analoogkiht jäänud siiski juhtivaks, opereerides oma suhetes digitaalsega klassikalises originaali-koopia raamistikus. Selles mõttes säilitab originaalobjekt võimu digitaalse üle. Digitaalsed ajaloolised objektid on seotud fantaasiaga sellest, et nende abil on võimalik tegelikkust haarata, esile tuua, paljastada, sellelt maskid maha tõmmata (Cameron 2007: 69).

Aga mis siis ikkagi teeb muuseuminäituste digitaalse kihi oluliseks külastuskogemuse kujundamisel, võimaldades sellel ulatuda märksa kaugemale informatiivsest-didaktilisest täiendusest ekspositsioonis? Toetudes muuseumikommunikatsiooni uuringutele, on käesoleva artikli eesmärk pakkuda näituste digitaalsete eksponaatide kohta välja esialgne analüütiline raamistik, mis aitab muuseuminäituse digitaalse kihi toimimisviisidele süsteemsemalt läheneda. Artikli empiirilised näited põhinevad Eesti Rahva Muuseumi püsinäituse „Kohtumised“ eksponaatide vaatlusel ja analüüsil. Artiklis toetume nii (auto)etnograafilistele refleksioonidele, vaatlustele kui ka digitaalsetele objektidele endile, asetades need dialoogi teoreetilise kirjandusega. Käsitleme digitaalsete eksponaatide potentsiaalset rolli, kasutades analüüsiks dimensioone, mida on näituste arendamisel rakendatud – kuigi enamasti mitte teadlikult, kuna näituse arendamisel põhineti teistsugusele, eelkõige sisust lähtuvalle liigendusele.¹ Pakume käesolevas artiklis välja seitse dimensiooni, alustades 1) ruumilisusega, mis hõlmab ruumiga seotud digitaalsete elementide võimalusi ja piiranguid, ning 2) ajalisusega, mis on seotud digitaalse eksponaadi sisu püsivuse ja muutuvusega. Järgmisena leiavad digitaalsed eksponaadid käsitlust 3) privaatse ja avaliku sfääri mõõtme ning 4) eksponaadi ühe või mitme kasutaja aspekti vaatenurgast, mis võimaldab paremini mõista muuseumiosaluse mõõdet (Simon 2010; Tatsi 2013). 5) Aina enam toetub minevikku esitava narratiivi loomine fiktsionaalse ja dokumentaalse formaadi kombineerimisele ning me defineerime selle kaudu viienda analüütilise mõõtme. Lõpetuseks käsitleme kriitilisest

1 Näitust kujundanud arhitektuuribüroo 3+1 sõnastas algse kujunduskontseptsiooni eesmärgina ühendada füüsiline ja digitaalne maailm disaini abil: „Selget piiri nende vahelt tõmmata oleks asjatu. Teisiti öeldes – eesmärk on sulatada kokku reaalsuse füüsilised ja virtuaalsed kihid. Olulisim tunnus selle juures oleks suhtlus objektiga, mis läbi tegevuse peaks tekitama huvitava kogemuse.“ (Kujunduskontseptsiooni töödokument)

perspektiivist ka 6) autoriteetse ja ühisloomelise tõlgenduse ning 7) tõlgendusvõimaluste avatuse ja suletuse (kindlaksmääratuse) küsimusi. Tuues konkreetsete näidete abil välja mõned teoreetilised lähtekohad, soovime näidata, et digikihi dimensioonide sellisel mõtestamisel on heuristiline väärtus külastajate külastuskogemuse ja ekspositsiooniga seotud tegevuste mõistmisel.

Tänapäevased näitused hõlmavad erinevaid meediume, mis võimaldavad pakkuda elamusi skaalal, mille ühes otsas on lihtsalt teabe esitamine ja teises otsas keerukad multisensoorsed elamused. Nii on Ross Parry (2007) väitnud suisa, et muuseum on unikaalne kolmemõõtmeline meedium. Muude materjalidega kombineeritult võimaldab digitaalne meedia luua ainulaadseid keskkondi ja külastuskogemusi. Sageli püütakse digitaalsetest eksponaatidest rääkides mõista ruumi kui tehnoloogiliste sekkumiste potentsiaali mõjutavat peamist konteksti (Jewitt 2014), selmet arutleda digitaalse meedia võimaldavuste üle ruumilises kontekstis.

Selle tulemusena puudub külastajate kaasamisel digitaalsete vahendite abil tihti selge raamistik ja suund ning kaasamine on kaootiline, impulsiivne ja sügavama mõjuta (Huhtamo 2015). Rääkides kaasamisest, peame me siinkohal silmas muuseumikülastaja tähelepanu ja huvi köitmist, mitte kaasamist kui demokraatliku protsessi osa, kus muuseum annab oma kaasamistegevustega külastajale hääle ja võimaluse kaasa rääkida (Runnel, Lepik ja Pruulmann-Vengerfeldt 2014). Muuseumide ja näituste meediaökoloogia on osa laiemast meedia ökosüsteemist, mistõttu on muuseumide (muuseumikommunikatsiooni, näituste) jaoks meediumide arendamist vaja mõista laiemas kontekstis. Erinevate digitaalsete elementide roll ja see, kuidas nad osalevad külastuskogemuste loomisel, vajab süstemaatilisemat lähenemist – mitte üksikeksponaatidest lähtuvaid tõlgendusi. Millised on nende omadused ning milline on erinevate tegurite koostoime ja vastastikmõju?

Digieksponaatide disain külastajakeskse muuseumi raamistikus

Eesti Rahva Muuseumi (ERM) püsinäitus „Kohtumised“ (Rattus 2016) avati 2016. aastal ning see kutsub külastajat saama osa Eesti kultuuriajaloo ja piirkonna igapäevaelust. Valdav osa külastajaist kogeb seda kronoloogiliselt tagurpidises järjekorras, läbides näituse telge – Ajarada, alustades lähiminevikust ning lõpetades esimese

inimasustuse ajaga². Näitus on sidusa narratiivi loomisel kombineerinud nii digitaalseid kui ka füüsilisi eksponaate (Leivategija 2020; Runnel ja Pruulmann-Vengerfeldt 2021). Näituse kujunduskontseptsiooni luues jättis meeskond kõrvale lähenemise, kus digitaalseid elemente lisataks näitusele pelgalt interaktiivsuse suurendamiseks, ning kasutas rikkalikke võimalusi, et tehnoloogiaga eksperimenteerida.

Digitaalseid eksponaate hakati käsitlema iseseisvate näituse elementidena juba üsna näituse loomise alguses. Kasutades peamise lähtekohana sisu (teadmised, lood, muuseumikogud), määratles näitusemeeskond digitaalsete eksponaatide jaoks läbivad vajadused ja omadused. Muu hulgas hõlmasid need vajadust tõlkida tekstid paljudesse keeltesse; vajadust näidata suuri andmehulki, näiteks andmebaaside kujul; vajadust käsitleda abstraktseid teemasid ning anda külastajatele võimalus luua iseseisvalt tähendusi. Eesmärkide hulka kuulus vajadus anda külastajale võimalus oma lugude lisamiseks, ajaloolistest sündmustest eri vaatepunktide näitamiseks ning näitusel olevate objektide konteksti taastamine dokumentaalsete allikate kasutamise ja kokku kogumise abil (vt ka Rattus 2018).

Näituse kujunduskontseptsiooni arengus jagunesid nimetatud vajadused viieks digitaalse eksponaadi tüübiks:

- a) e-tindi lahendust kasutavad ekraanid kuraatoritekstide näitamiseks mitmes keeles;
- b) ajalooliste originaalide (esemed, dokumendid, fotod, ajalooline dokumentaalne filmimaterjal jms) digiteeritud versioonide näitamine horisontaalsetel puutelaudadel;
- c) horisontaalsed puutelaudad, millel näidatakse suuri andmehulkasid: kollektsioonid, andmebaasid, teadlaste hüpoteeside visualiseeringud jms;
- d) audiovisuaalset materjali (nii lavastatud kui dokumentaalne filmimaterjal) esitavad vertikaalsed ekraanid;
- e) füüsilisi ja digitaalseid elemente kombineerivad käed-külge-eksponaadid.

² Näituse juhtkuraator Kristel Rattus selgitab püsiekspositsiooni ülesehitust nii: „„Kohtumised“ on katuspeakiri 12 eriteemalisest näitusest koosnevale kompleksile. Võimalus liikuda ajas tagasi iseloomustab ainult üht neist näitustest – Ajarada.“ Ajaraja narratiiv loodi eeldusega, et näitusel on kaks kulgemissuunda: „Kuigi päriselus on suund tänapäevast minevikku kujunenud valdavaks, tuleneb see näitusevälistest asjaoludest,“ selgitab ta. Näituse põhisissepäas muuseumihoone A-alas on kasutatavam kui muuseumihoone teises otsas asuv sissepääs. Kahesuunalise liikumise võimalusest lähtuvalt on käsitletavad üksikteemad paigutatud võrdlemisi lühvalt teatud perioodi raamesse ega paikne rangelt kronoloogilises järjekorras (Kommentaar artiklile antud tagasisidest – toim.).

Näituse digitaalsete eksponaatide infosüsteemi tehniline kontseptsioon nägi ette, et seadmed arendatakse spetsiaalselt selle näituse kontseptsiooni, kujundust ning vajadusi järgides, nii et neile oleks tulevikus võimalik anda ka lisafunktsioone. Esmane lahendus sisaldas näiteks kasutaja käes olevasse piletilisse integreeritud lähiväljaside (NFC) võimaldatud keelevahetust e-paberil esitatud näitusetekstide lugemiseks. Kuid samas annab see targa pileti ja e-tindi ekraani kombinatsioon võimaluse laiendada külastajakogemust ka virtuaalsesse muuseumikeskkonda. Kuigi kõik digitaalsed eksponaadid loodi asukohaspetsiifilistena ehk üksnes näituseruumis kasutatavateks, on praegu teostuses täiendav digitaalne lahendus nimega „Muuseum koju kaasa“, mis aitab targa pileti abiga muuta kohapealse näitusesisu kättesaadavaks ka veebipõhiselt. Nii saab külastaja kodusest nutiseadme edasi uurida näitusel huvi pakkunud eksponaate või kogusid. Esimeses arendusjärgus pakub personaalse pileti abil avanev näituse lisakiht väljapanekus olevaid tekste ja fotosid, kuid edaspidi on kavas laiendada nii näitusel esitatud teemade kohta olemasolevat sisu kui lisada teemasid ja virtuaalseid alanäitusi, mida samasugusel kujul füüsilisel näitusel kogeda ei saagi. Kui füüsilises näitusekeskkonnas on külastajate kaasa haaramiseks olulised ruumispetsiifilised lahendused, siis külastajate kõnetamine veebikeskkonnas, sealhulgas sisu personaliseerimine, vajab juba teisi, sellele keskkonnale omaseid strateegiaid.

Digitaalsete eksponaatide meediatehnoloogiast lähtuv tüpologia, mis on eelpool esitatud, sobib hästi, kui näitusemeeskonna eesmärk on viia sisuga seotud eesmärgid kokku konkreetsete digitaalsete lahendustega. Samas ei toeta see digitaalsete eksponaatide erinevate omaduste vaheliste suhete ja sünergiate ning konkreetsete disainiotsustega kaasnevate nähtamatute (koos)mõjude mõistmist.

Käesoleva artikli eesmärk on tuua välja näituse „Kohtumised“ jaoks loodud digitaalsete eksponaatide analüüsimisel tuvastatud seitse analüütilist dimensiooni, mis ei toimi mitte vastandlike pooluste, vaid pigem pidevate skaaladena. Toetusime refleksiivsele kvalitatiivsele analüüsile (Srivastava ja Hopwood 2009), mille käigus kombineerisime enda kui näitusemeeskonna liikmeks olemise kogemuste refleksioone (Runnel ja Pruulmann-Vengerfeldt 2021), näitusekülastaja rollis olemise kogemust ning asjakohase erialakirjanduse lugemist, võrreldes ja sünteesides neid omavahel. Meie panus museoloogiasse on tööriist, mis aitaks paremini mõista digitaalse tehnoloogia potentsiaali näituseruumis (Ntalla 2017; Annhernu 2019). See artikkel täiendab hajusmuuseumi (ingl *distributed museum*) kontseptsiooni ümber toimuvaid arutelusid (Bautista ja Balsamo 2022 (2016); Rodley 2020). Hajusmuuseumi ideed omistatakse

Nancy Proctorile (2010), kes pakkus välja, et muuseumid võiksid oma veebikülastajaid käsitleda kui peamist sihtrühma, mitte kui täiendust neile, kes jõuavad muuseumi kohale. Proctori arvates on muuseumide tulevik hajusvõrkudes, kus puudub kontrolliv kese. Selle metafoori kaudu võiks mõista ka muuseumi kogemusi kui dialoogilisi, kaasavaid ja olulisi, mitte lihtsalt õpetlikke, avatuid, jätkusuutlikult erinevatel platvormidel ja erinevates kogukondades toimivaid ning pidevast kasutamisest õppivaid ja täienevaid süsteeme. Selline hajusmuuseum on ideaalversioon muuseumist, mis elab ja tegutseb aktiivselt sõltumata füüsilise muuseumiruumi piirangutest. Bautista ja Balsamo (2022 (2016)) arendavad Proctori ideed edasi ning pakuvad omalt poolt hajusmuuseumi mõistmiseks kolm binaarset paari, mis moodustavad samuti teljed, mille vahel on pidev ala. Need paarid on: virtuaalne vs. füüsiline asukoht, püsiv vs. mobiilne kogemus, kus püsiv osutab asukoha mõttes fikseeritud ning mobiilne asukohast sõltumatule kasutuskogemusele, ning avatud vs. suletud tegevused osutavad sellele, kuidas tegevused on ette kirjutatud, konkreetsete reeglite ja piirangutega või kasutaja poolt muudetavad (Bautista ja Balsamo 2022 (2016)). Ka meie pakutavad dimensioonid on pidevad, see tähendab, et skaala otsad pole jah/ei-valikud, vaid eksponaat võib olla natuke seda või natuke teist. Keskendudes oma dimensioonides külastajakogemusele, loodame, et need dimensioonid aitavad mõtestada seda, kuidas muuseumist kui kohast saab ruum, mida luuakse koos erinevate osapooltega (Rodley 2020).

Artikli fookuses olevad dimensioonid paiknevad laiemas auditooriumi- ja külastajakeskse muuseumi raamistikus. Külastaja kaasamine ehk tema tähelepanu ja huvi köitmine hõlmab nii emotsionaalset, intellektuaalset, sotsiaalset kui ka muudes vormides kaasatust (Morris Hargreaves McIntyre 2010). Loodame, et muuseumipraktikud saavad kasutada neid dimensioone ka praktilise tööriistana, mis võimaldab muuseumis kasutatava digitaalse tehnoloogia rolli üle reflekteerimist külastajate kaasamisest lähtuvalt. Erinevalt Damala ja kolleegide kästlusest (2019) pole meie eesmärk mudeldada muuseumitehnoloogia rakendamist laiemalt, võttes vaatluse alla mobiilsete seadmete, virtuaal- ja liitreaalsuse rakendused, haridustehnoloogilised lahendused ja muud ressursid. Samuti ei vaata me muuseumi infotehnoloogilist ökosüsteemi tervikuna. Meie eesmärk on püüelda kujundava ja loova mõtteviisi poole nägemaks erinevate digitaalsete elementide potentsiaali ning arutlemaks näituse digikihti kirjeldada aitavate dimensioonide sünergia üle, et toetada kaasava näitusenarratiivi loomist. Kuigi esmapilgul astume me sellega kaugemale hajusmuuseumi võimu ja muuseumi transformatsiooni diskussioonist (Rodley 2020), loodame, et fookus näitusele ja seal

kasutatavatele tehnoloogiatele võimaldab tuua diskussiooni suurtest ja keerulistest võimuküsimustest praktiliste valikuteni. Meie eesmärk pole öelda, et üks dimensiooni ots on parem kui teine, vaid pigem näidata, et muuseumi transformatsioon hajusmuuseumiks toimub igapäevaselt väikeste disainiotsuste kaudu.

Selleks, et lugejal oleks lihtsam meie pakutud dimensioone mõista, kasutame ERMi püsiekspositsiooni eksponaate näitevahenditena ning enne nende dimensioonide täpsemat kirjeldamist anname ülevaate neljast eksponaadist, mis neid mõõtmeid näitlikustavad. Esiteks tutvustame aga uurimismeetodit, mille abil oleme nende dimensioonideni jõudnud. Artikli võtab kokku arutelu, kuidas aitavad seitse dimensiooni sünergias hajusmuuseumiks olemist mõtestada.

Meetod

Artiklis tutvustatud dimensioonide süstematiseerimine toetub ennekõike juhtumiuuringule. Analüüs põhineb kvalitatiivsel refleksiivsel lähenemisel ja autoetnograafial. Artikli esimene autor on kaasa teinud ka kogu näituseproduktiooni protsessi, sealhulgas mänginud võtmerolli sissejuhatuses tutvustatud meediatehnoloogiatest lähtuva viieosalise digilahenduste kontseptsiooni välja töötamisel. Teised kaks autorit olid näituse tegemise protsessis kaasas laiema uurimisrühma liikmetena, kelle tegevus aitas mõtestada auditooriumi- ja külastajakeskse kaasava ja osaleva muuseumi ideed. Refleksiivse kvalitatiivse lähenemise osaks on olnud ka näitusega seotud külastajauuringud, kus uurimismeetodis on rakendatud külastajaintervjuusid ja vaatlust nii näituse terviku kui üksieksponaatide tasandil. Vaatlused näitusesaalis on tehtud distantsilt, st uurija ei sekkunud muuseumikülastajate tegevusse ning eksponaatide kasutajaid ei identifitseeritud. Samas on külastajauuringud dimensioonide arutelus teisene allikas, sest neid ei ole kavandatud konkreetset dimensioonide defineerimiseks. Külastajauuringute aluseks on olnud laiem teemade, küsimuste ja potentsiaalselt lahendamist ootavate probleemide märkamine pärast püsinäituse „Kohtumised“ esmakordset avamist. Selline lähenemine toetab aga selle analüüsi keskset ideed, kus digitaalsed eksponaadid peavad toimima osana näituse tervikust, ning nad on samaväärsed osad muu näitusel esitletava pärandiga. Meie eesmärk on selle tööga tuua välja muuseuminäituse digitaalsete eksponaatide dimensioonide kirjeldus, mida me küll näitlikustame ERMi eksponaatidega, kuid mis sobib meie käsitluse kohaselt ka veel kujunevate, sealhulgas ebakonventsionaalsemate digitaalsete lahenduste planeerimiseks.

Seega ei ole testitud olemasolevaid digitaalsete näitustehnoloogiate mudeleid (vt nt Damala jt 2019 või Hornecker ja Ciolfi 2019). Meie dimensioonide eesmärk pole ka näituseeksponaatide omaduste ja kasutatavuse kvantifitseerimine ega hindamine. Need dimensioonid ei ole normatiivne mõõteinstrument, mis võimaldaks eristada „õiget“ ja „valet“ digitaalset näituseeksponaati. Meie lähenemine paigutub üldisemasse debatti meediakasutuse evolutsioonist muuseumides (Damala jt 2019). Refleksiivne kvalitatiivne analüüs püüdleb ühelt poolt digitaalsete näituseeksponaatide kui nähtuse mõistmise poole, teisalt soovime pakkuda välja ka praktilist tööriista uusi näituste digilahendusi loovatele disaineritele või muuseumitöötajatele, kes külastajakeskse muuseumi ideest lähtuvalt rakendavad ja mõtestavad oma tegevuses olemasolevaid tehnoloogiaid.

Ühe juhtumiuuringu põhiseid analüüse on valdkondlikus teaduskirjanduses ka põhjendatult kritiseeritud – viidates sellele, et see ei võimalda tuua välja trende muuseumide tehnoloogilistes dimensioonides (Ch'ng ja Cai 2020). Meie leiame, et juhtumiuuringud on väärtuslikud, kuna asetuvad kindlasse konteksti, pakkudes analüüsi tarbeks rikkalikku, tegelikust elust välja kasvanud „tihedat kirjeldust“, mis toetab uusi edasiviivaid tõlgendusi. Väärtuslikud on ka sellistes uuringutes välja toodud uusi originaalseid lähenemisi otsivate kuraatorite ja disainerite ajendid ühe või teise lahenduse kasuks otsustamisel, põhinedes konkreetse kultuuripärandi sisu esitamise ja vahendamise viiside üle arutlemisel. Käesolevas juhtumiuuringus tehtud analüüsi põhjal on mõistagi raskem pakkuda välja universaalset disainitööriista või hindamismaatriksit, kuid sellised analüüsid on vajalik lähtekoht ka eelmainitud suundadesse liikumisel. Olles teadlikud oma artikli piirangutest empiirilise materjali ERMi-kesksusel, usume, et meie analüüs aitab lugejal näha digikihtide dimensioone ka konkreetsetest eksponaatidest üldisemal tasandil.

Kuigi meie analüüsi lähtekohaks on soov paremini aru saada võimalustest, kuidas kujundada muuseumiauditooriumide kaasamist digitaalsete eksponaatide disainiga varieerimisel, ei ole auditooriumid ise *per se* selle artikli analüüsiobjekt. Pakutavate analüütiliste dimensioonide rakendamine analüüsis, mis hõlmaks muuhulgas näiteks auditooriumi mitmekesisust (näiteks külastajarühmade demograafia, külastusmotivatsiooni või digitaalse kirjaoskuse määra löikes) on juba järgmine samm.

Eksponaadid

„Balti kett“

1989. aasta 23. augusti õhtul kell seitse ulatasid üksteisele käe kaks miljonit inimest, kes moodustasid 600 kilomeetri pikkuse inimketi Tallinnast Vilniusesse. Rahumeelse poliitilise meelevaldusega seotud pärand on kõigi kolme Balti riigi paljudes muuseumides ja arhiivides säilitatud fotodel ja videos, dokumentide ja esemete näol. Balti riike läbinud inimketina kuvatav andmebaas sisaldab kolmest Balti riigist kokku 3000 fotot. Eksponaat, mis esitab sündmust sellel osalenute pilgu läbi, koosneb kahest ekraanist: horisontaalne puutelaud, mille kasutajaliides võimaldab sirvida eksponaadi aluseks olevat andmebaasi: tutvuda fotodega ja märgistada omaenda asukoht Balti ketis, ning vertikaalne ekraan, millel interaktiivsus puudub ja kus kuvatakse sündmust kajastavaid originaalseid audiovisuaalseid arhiivimaterjale ERMi filmi- ja videoarhiivist. Lisaks nimetatud ekraanidele on eraldi e-tindi ekraan ka kuraatoriteksti jaoks. Horisontaalne puutelaud on mõeldud kasutamiseks nii üksi kui ka mitmekesi: see võimaldab nii sirvida arhiivimaterjale privaatsetl kui ka teha koostööd ja ühiselt õppida. Materjali esitamisel on valitud geograafiline lähenemine: fotod on asetatud Balti keti nendesse punktidesse, kus need on tehtud. Külastajad saavad otsida üles ja märkida ära enda asukoha ajaloolise sündmuse ajal või võtta muuseumiga ühendust ja anda oma panus täiendavate fotode, filmide või esemete näol. Eksponaat annab võimaluse meenutada isiklikku kogemust, kogeda nostalgiat ja jagatud ühtekuuluvustunnet ning jagada ajaloolist kogemust teistega. Interaktsioon külastajate, kunagiste Balti ketis seisjate ja pealtvaatajate vahel muutub ühiseks mälutöök. Eksponaat käsitleb lähiminevikku, võimaldades *avatud* tõlgendust.

„Vabaduse süntesaator“

Foto 1. „Vabaduse süntesaatorit“ saab nii üksi kui mitmekesi kasutada.

Foto Berta Jänes, ERM Fk



„Vabaduse süntesaator“ (foto 1) sümboliseerib väljendusvabaduse tärkamist Eestis pärast 1980. aastaid. Eestimaalaste

jaoks legendaarsete hüüdlausestega, raadiosaadete fragmentidega, muusikavideotega, poliitikute kõnedega ning 1990. aastatest tuttavate sümbolitega võimaldab (taas)kohtuda suur lauakujuline installatsioon, mille keskel on ümmargune ekraan (Runnel ja Pruulmann-Vengerfeldt 2021). Laua äärtes on karbikujulised õõnsused kuni kahekümne 3,5-tollise disketiga, millest igaüks on eri värvi, tähistamaks erisuguseid teemasid ja eri sisu. Kui asetada flopiketas ettenähtud vahele, kuvatakse ekraani keskel visuaalne element (nt logo), tekst, liikuv pilt või mängitakse heli ning flopikettaid kombineerides on võimalik luua erisuguste kultuuriliste artefaktide remiks.

Tänapäevases remiksikultuurist inspireeritud 1990. aastate meediaklippe vahendav installatsioon pakub kasutajatele võimalust kombineerida eriliigilist meediat. Heli, video/foto või teksti remiksimine toimub nii, et kasutajate tegevuse tulemus on reaalselt näha laua keskel oleval ekraanil. Olenevalt külastaja vanusest ja kogemusest on tal võimalik kokku sobitada tuttavaid nägusid, muusikavideoid või pilte ning tunda ära laulude fraase, sõnu ja pealkirju nende alguses ajaloolises kontekstis või mängida vaevu tuttavate kultuuriliste viidetega, mis jäävad aega enne tema mälestusi. Külastajad saavad laual pakutavaid võimalusi uurida üksi, teha seda koos sõpradega või liituda juba eksponaati avastavate võõraste külastajatega. Remiksikultuur tugineb tegevustele, mille puhul meediumide loomise ja esitamise piirid ei ole enam selgelt eristatavad. Külastajate loodud remiks on teostena uued, ent kaduvad: sisu remiksimeelil saavad kasutajad luua ja taasluua, kuid ei saa oma tegevuse tulemust muuseumi pakutud vahenditega salvestada ega jagada. Teoreetiliselt on võimalik, et remiksi salvestatakse näiteks mobiiltelefoniga ning jagatakse sotsiaalmeedias, kuid artikli kirjutamise ajal pole külastajavaatlused sellist kasutust dokumenteerinud.

„Kuidas säutsud, Eesti“

Püsinäituse „Kohtumised“ üks alateemadest „Linnad linnas“ uurib noorte mediatiseeritud linnakogemusi (Runnel 2015). Koostöös laste ja noortega loodud (Pruulmann-Vengerfeldt ja Runnel 2019) näituseosa hõlmab puutelaueksponaati „Kuidas säutsud, Eesti“, mis eksponeerib Twitteri kasutamist geograafilises ruumis. Puutelaue ekraan kuvab reaalselt toimuvat geosildistatud säutsude voogu³. Geosildistamine aitab tuua puutelauale parasjagu Twitteris levivad sõnumid, mis olid märgitud säutsu konkreetse asukohaga. See eksponaat valmis algselt

³ Käesoleval juhul tähendab geosildistamine, et säutsudele määratakse geograafiline asukoht, enamasti on asukohaks Twitteri kasutajate asukoht säutsu postitamise ajal.

laste ja noorte linnaruumi käsitleva näituse jaoks ERMi näituselaboris (Runnel 2015). Olles tihedalt seotud ennekõike nooremate külastajate igapäevaste meediakogemustega, on eksponaadiga suhestumine olnud nende jaoks lihtne ja see on omakorda muutnud viisi, kuidas lapsed ja noored muuseumiga suhestuvad. „Kuidas säutsud, Eesti“ võimaldab noortel muuseumikülastajatel olla oma külastuse aktiivsed suunajad, mõjutades suhtluse ja interaktsiooni dünaamikat osalejate vahel, juhtides ja kujundades aktiivselt ka täiskasvanute (näiteks kooligrupi juhtivate õpetajate) külastuskogemust, selgitades puuteekraani võimalusi, tuginedes seejuures nende endi teadmistele ja kogemustele.

Nutivoodi

Foto 2. Kooliõpilased eksperimenteerivad nutivoodi võimalustega.
Foto Anu Ansu, ERM Fk



Tänapäevane voodi „Kohtumiste“ teemanäitusel „Oma ase“, mis tutvustab kodude muutumist 20. sajandil ja pärast seda magamistubade näitel (foto 2), paneb küsimärgi alla ka nendes näiliselt privaatsetes ruumides avaliku ja privaatse vahel valitseva tasakaalu. Poolläbipaistva kardinaga ümbritsetud voodi kutsub külastajat või külastajate gruppi voodisse pikali heitma. Voodislamajad saavad aga kohe aru, et julgetest pikali visanutest tehakse foto, mida saab püsti tõustes vaadata. Eksponaadi digikiht on ruumiga seotud – seda ei ole võimalik kustutada ega ka kaasa võtta. Kuid ka see on ajutine, kustudes 20 sekundit hiljem.

Nutivoodi julgustab inimesi mõtlema sellele, kuidas magamistoas magamine kui privaatne tegevus on näituserusumis muudetud avalikuks igale möödujale. Grupiliikmete sotsiaalne tugi ajendab külastajaid sellises avalikus ruumis voodile heitma ja seda kogema, mistõttu toimib eksponaat paremini grupi puhul hoolimata sellest, et seda saab kasutada ka üksikkülastaja.

Eksponaatide digitaalsete elementide analüütiliste dimensioonide kaardistamine

Järgmisena vaatame lähemalt seitset dimensiooni (joonis 1), mille abil saab nii eksponaate kavandada ja disainida kui ka juba olemasolevaid

eksponaate mõista ja analüüsida nende võimekust külastajaid kaasata. Lubavuse (ingl *affordance*) mõiste (Norman 2013) kaudu saab selgeks, et digitaalsed eksponaadid ei ole alati kuraatorite ja kujundajate kontrolli all, sest külastajate tõlgendused on erinevad. Lühidalt kokku võetuna tähendab lubavus seda, et igal esemel on omadused või kvaliteet, mida disainer on selle kasutamisel ette näinud ning mida kasutajad vastavalt ära tunnevad. Samas on olemas peidetud lubavused, mille puhul ei tunne inimene ära, kuidas eset kasutada. On ka võimalus, et eset kasutatakse teistmoodi, kui disainer on seda ette kujutanud, sellisel juhul on tegemist ekslike lubavustega (Gaver 1991). Digieksponaatide lubavuste analüüs võimaldab märgata, kuivõrd külastajad saavad aru, milliseks kasutamiseks on eksponaat mõeldud ning mil määral on need kasutusviisid kooskõlas disainimeeskonna algsete plaanidega. Gaver (1991) räägib ka veel pesastunud lubavustest, kus üks lubavus on teisele kontekstiks. Nii näiteks võib muuseumi kontekst tingida seda, et me saame küll aru, kuidas kasutada eset väljaspool muuseumi, kuid ei tunne ära eseme lubavust muuseumi ruumides. Näitusele pandud esemete lubavused muutuvad ning esialgne disain satub näiteks voodil, mis soosib esemel lamamist, vastuollu muuseumi kontekstiga, kus avatud ruumis lamamine ei ole üldiselt tavapärane tegevus. Artiklis teemaks olevad analüütilised dimensioonid on üksteisega põimunud: ühte neist isegi õige pisut muutes võib see mõjutada ka teisi, muutes seda, mida külastajad tajuvad ja kuidas nad digitaalset eksponaati kasutavad. Ühe või teise dimensiooni domineerimine sõltub konkreetse näituseala sisust ja kontekstist, mistõttu on võimalik, et mitte kõik dimensioonid ei ole eksponaadi puhul kohe tuvastatavad. Dimensioonide kontseptualiseerimine põhines Eesti Rahva Muuseumi püsinäituse „Kohtumised“ digikihi analüüsil, vaadates, kuidas kohapealne ruumiline kontekst seostus kasutajakogemusega.



Joonis 1. Digitaalsete eksponaatide analüütilised dimensioonid

Ruumilisuus

Ruumilisuus on tihti põimunud muude dimensioonidega.

Meediaplatvormide kasutajakogemuse uurimisel keskendume tavaliselt

personaalseadme vahendusel toimuvale üksikseansile. Näituse kontekstis on vajalik mõista ka avalike seadmetega toimuvaid ühe ja mitme kasutajaga seansse ning pidada silmas, et need eksponaadid on fikseeritud ka füüsilise ruumi kujunduses. Digitaalseid eksponaate uurides täpsustatakse nende kaasamispotentsiaali kasutajate füüsilise trajektoori lisamisega. Seega muudab eksponaatide ruumiline mõõde nende kaasamispotentsiaali mõistmise keeruliseks ülesandeks.

Ühest küljest on paljud digitaalsed elemendid kasutatavad ainult külastuse ajal ja seega on need kättesaadavad üksnes muuseumis, sest neid nähakse kui viise, kuidas muuseumi külastamise kogemust rikastada. See tähendab, et eksponaadid on ruumiga seotud ja toimivad kindlate trajektooride teatavates punktides. Teisest küljest saab ruumiga seotusest ka vabaneda, näiteks lisades enne või pärast muuseumikülastust ligipääsetavaid digitaalseid elemente, mis toetavad kaasatust ka muuseumi füüsilisest asukohast väljaspool. Sellisel juhul jäävad eksponaadi kaasamispotentsiaali ümbritsevad trajektoorid muuseumi kontrolli alt välja. Muuseumid investeerivad aina rohkem spetsiaalselt disainitud rakendustesse, külastusjärgset kaasatust toetavatesse veebisaitidesse, näitustel kättesaadavatesse QR-koodidesse, mobiiltelefonidele mõeldud veebi avalehekülgedesse jms. Muuseumi kontekstis digitaalseid eksponaate uurides tuleb aga mõista, et mõned digitaalsed elemendid on ette nähtud üksnes kohapeal kasutamiseks, teised peamiselt kohapeal kasutamiseks mõne jätkutegevuse võimalusega ning mõned on spetsiifiliselt disainitud toetama kaasatust pärast muuseumikülastust.

Näiteks on 1990. aastate sümbolitega mängiv „Vabaduse süntesaator“ konkreetseks otstarbeks loodud ekraani ja RFID-lugeritega betoonist „laud“, mis asub muuseumiruumis ja pakub elamust, mida ei ole võimalik sarnasel viisil veebipõhisesse keskkonda üle viia. Ühisloome võimalused on ruumiliselt muuseumiga piiratud, mis tähendab, et need toimivad täielikult ja neid saab kogeda üksnes kohapeal. See on vastupidine paljudele muudele olukordadele, kus digitaalseid elemente kasutatakse pikendamaks muuseumikülastust ja laiendamaks selle ulatust ka pärast muuseumist lahkumist. Selline teguviis muudab heliklipi ruumiga vähem seotuks, samas kui kaasatus jääb kõigepealt siiski näituseruumi, millesse oli kogemus algul ka loodud. Kuigi see pole näituse loojate vaatekohast kaasamisviisi eesmärk, muudab helifailide avamine telefonides need failid kaasaskantavateks ning võimaldab neid kuulata ka hiljem väljaspool muuseumi. Ruumilisus on meie arutelus sarnane hajusmuuseumi diskussiooni püsivuse ja ajutisuse dimensiooniga (Bautista ja Balsamo 2022 (2016)), kuid sellel puudub normatiivne argument, justkui toetaks ajutisus paremini võimu jagamist ja demokraatlikku avatud muuseumi. Ruumilisuse mõõde ei ole piiratud

ruumiga seotuse või mitteseotusega, kuid see tähistab omadust, mida saab eksponaadi loomisel rakendada skaalana, et kavandada, analüüsida ja mõista nii vähem kui ka rohkem ruumiga seotud digitaalseid eksponaate. COVID-19 tingimustes esile kerkivaid digitaalseid elemente, mis muidu oleksid ette nähtud ainult kohapeal kasutamiseks (nt helikliipi kuulamine kõrvaklappidega), muudavad muuseumid nüüd mõnel juhul ülekantavamateks. Muuseumi pakutavate kõrvaklappidega kuulamise asemel saavad külastajad skaneerida QR-koode, pääsedes heliklippidele ligi enda telefonis. Nii välditakse muuseumieksponaatide puudutamist ja vähendatakse viiruse levikut.

Ajalisus

Digitaalne eksponaat võib olla loodud selleks, et näidata olemasolevat fikseeritud (ja tõenäoliselt hoolikalt uuritud ning ettevalmistatud) sisu, mida ei kavatseta mingil moel muuta. Näiteks võib eksponaadi eesmärk olla anda juurdepääs arhiividokumentidele, valmis andmebaasile või konkreetse autori visuaalsele või tekstilisele teosele. Selliste eksponaatide stabiilsus sõltub muuseumist ja kuraatoritest. Need eksponaadid võivad olla interaktiivsed (võimaldades valimist, sisse ja välja suumimist, kerimist, kiiruse suurendamist ja vähendamist jne), erinevate külastajate kaasamist soodustavate lubavuste (ingl *affordances*) võimaluste hulgas puudub ajalisuse dimensioon. Samas on võimalik näidata tahtlikult materjale mittelõpetatutena, muutes need seeläbi sõltuvaks külastajate tegevusest, sealhulgas sisu, mida külastajad saavad muuta või kuhu midagi lisada.

Külastajate muudetav või loodav sisu võib olla ka ajutiselt või püsivalt näha järgmistele külastajatele. Näiteks võimaldab eksponaat „Balti kett“ külastajatel sisu puhul valida, kuivõrd nad eksponaadiga suhtlevad, ja sellel eksponaadil on potentsiaal olla alatiselt lõpetamata, pidevalt täienev teos. Eksponaadi aluseks olev andmebaas on loodud nii, et see põhineb täiendaval panustamisel – sellel ei ole selget narratiivi, välja arvatud Balti keti täpne trajektoor, hoolimata sellest, et pealtnäha on tegemist stabiilse sündmusega, mis on nii aja kui ka ruumi mõistes fikseeritud ja lõpetatud. Kuid kui eelmised külastajad on lisanud kolleksiooni enda fotosid, näeb iga järgmine külastaja potentsiaalselt uut ja täiustatumat versiooni eksponaadist.⁴

⁴ 2021. aasta Balti ketti imiteeriv aktsioon, kus COVID-19 vaktsiini vastased kasutasid algse aktsiooni ideed ja sõnumit vabadusest, püüdes nii kaaperdada ajaloolist sündmust oma isiklike arvamuste toetuseks, näitab, et ka sündmus ise, kuigi ajalooliselt justkui möödunud, võib tulla tagasi avalikku ruumi.

„Nutivoodi“ on aga näide eksponaadist, mille puhul on ajaline mõõde peamine kaasatuse lubavus. Voodil lebava(te)st külastaja(te)st tehtud foto kaob vaid mõnekümne sekundi möödudes. Selline ajutisus kaitseb ühest küljest kasutajate privaatsust, kuid teisest küljest võimaldab luua originaalsel sisul põhinevaid mängulisi eksperimente. Selle näite puhul on ajalisus domineeriv omadus, sest tehtav foto on kaduv, seda ei jagata järgmiste külastajatega ning see kaob muuseumist üldse (kui just külastaja ise seda enda kaameraga ei talleta). Foto kaduvus on ilmselt see lubavus, mis toetab avatud interpretatsiooni ja külastajate mängulist tegutsemist ekspositsiooni juures.

Kuigi ülaltoodu puhul ei ole tegemist kavandatud mõjudega, on see heaks näiteks kuraatorivõimu varieeruvast ulatusest. Digitaalsete eksponaatide ajaline mõõde toetab rohkem n-ö kontrollist loobumist, kuna kuraatorid saavad lubada suurema hulga kontrollimata materjali kaasamist, kui selle muuseumis esitamise aeg jääb lühikeseks. Sellisel juhul võimaldatakse eksponaatide suuremat koostööl põhinevat tõlgendamist.

Avaliku ja privaatse vahel

Digitaalsed tehnoloogiad muudavad ja transformeerivad sotsiaalsete praktikate keerukat süsteemi, milles on põimunud mälestused, materiaalsed jäljed ning performatiivsed toimingud, millega minevikus toimunule omistatakse tähendus ja tähtsus olevikus (Giaccardi 2012). Privaatse-avaliku dimensioon käsitleb seda, kuidas digitaalsed eksponaadid võimaldavad tähendusi luua. Ühest küljest hõlmab see dimensioon seda, kuidas isiklike kogemusi ja teadmisi jagades panustatakse avalikesse kollektiivsetesse tõlgendustesse. Teisest küljest võib näitustel kokkupuude kollektiivsete tõlgendustega aidata muuta individuaalsed isiklikud kogemused tähendusrikkaks uutviisi.

Traditsiooniline kogudepõhine kaasamine digitaalse kultuuripärandi valdkonnas on seni tähendanud peamiselt sisu transformeerimist ühest formaadist teise, kirjeldades artefakte või sünteesides teadmisi. Varasemad uuringud on näidanud, kuidas sellised tegevused on olulised kogukondadele, kuid tähelepanuta on jäänud sellise kaasamisprotsessi tähendus üksikisikule või osalejate rühmale, näiteks pärandiga töötavatele vabatahtlikele (Reinsone 2020). „Balti keti“ puhul tuleb järjepidevalt ette olukordi, kus nüüdseks ajaloolisel sündmusel osalenud kasutajad leiavad eksponaadi sisu sirvides fotodelt neile tuttavaid isikuid. Seega saavad need kasutajad ja teised eksponaadile uue sisu (fotode või märksõnade) lisajad mõjutada teiste külastajate või laiemal auditooriumi kogetavat. Nende isiklik kogemus nii musealiseeritakse kui muudetakse eksponaadi kaudu sündmuse avaliku tõlgenduse osaks. Kasutajad mitte üksnes ei anna oma fotosid

muuseumile, vaid osalevad ka protsessis, mille kaudu muutuvad isiklikud kogemused ja mälestused kollektiivseks tõlgenduseks. Näitusel toimunud külastajavaatlused näitavad, et Balti keti eksponaat ajendab vestlusi ka põlvkondade vahel: vanemad inimesed räägivad noorematele oma kogemusi, mis ei muutu küll digieksponaadi osaks ega niiviisi jagatavaks ka järgmiste külastajatega. Samas on selline kollektiivne mälutöö avaliku-privaatse dimensioonis toimuv külastajate kaasamine ja teatud minevikuvõersioonide jagamine ning kinnistamine.⁵

Eksponaat „Kuidas säutsud, Eesti“ toimib sarnaselt: külastajatele näidatakse teiste inimeste postitusi ja neil on võimalik Twitteris postitades lisada ka oma. Nii saab privaatset hetke jagada avalikkusega, tehes selle nähtavaks muuseumieksponaadi kaudu. Samas ei teki säutsude puhul ühist mälutööd, sest neid ühendav eriline hetk on vähem määratletav ning säutsude kuvamine on ajaliselt piiratud. Siin on eespool kirjeldatud kaduvus ühisloome takistuseks. Selleks, et „Kuidas säutsud, Eesti“ saaks toetada jagatud mälutööd, on vaja ühendada ajaline ja ruumiline mõõde. Selline ühendamine saaks leida aset näiteks siis, kui säutsumist ja säutsude geograafilise asukohaga sidumist julgustav üritus toimuks muuseumi lähedal, nagu muuseumis toimuv kontsert või kooliekskursioon, mil ühine säutsumine kindla teemaviitega muudaks ürituse kaardil ilmuvate säutsude kaudu nähtavaks.

„Nutivoodi“ nihutab samuti piire era- ja avaliku sfääri vahel, sest selle eesmärk on privaatsuse illusiooni kultuuriline kriitika, võimaldades isiklikult kogeda nimetatud piiride hägustumist. Nutivoodis muutub voodis lebamise hetke jagamine avalikuks kahel korral: voodis lamamise ajal ja siis, kui on võimalik vaadata sellest tehtud fotojäädvustust, mis 20 sekundi järel igaveseks kustub. Voodisse pikali heitmise ja koos sellega enda avalikkusele näitamise julge eksperiment kujutab endast seega mängulist kohtumist, kus eksponaadi ajalisuse dimensioon toetab privaatse hetke avalikkusega jagamist. Lühidalt öeldes võib avalikkuse dimensioon hõlmata nii kollektiivseid kui individuaalseid kogemusi või aidata kutsuda privaatseid kogemusi avalikkusega jagama.

Üks ja mitu kasutajat

Digitaalseid eksponaate saab kasutada üks inimene või mõnel juhul ka mitu kasutajat korraga. Näiteks saab e-tindi ekraanil kuvatavaid näitusetekste ja eksponaatide etikette lugeda korraga mitu inimest, kuid

⁵ Täname juhtkuraator Kristel Rattust eksponaadi kasutamise sellisele lubavusele tähelepanu juhtimise eest.

need on üldiselt siiski ette nähtud üksi lugemiseks. Seda väljendab ka etikettide suurus ja asukoht ning eeldus, et kirjaliku teksti lugemine on tänapäeval peamiselt üksi tehtav tegevus. Etiketid ei paku kasutajatele muid sekkumisvõimalusi peale isikliku pileti abil keele muutmise. Muud digitaalsed eksponaadid võimaldavad ühist tegutsemist mitmele kasutajale korraga. Andmebaase (fotosid, tekste, filme jne) kuvavaid puutelauaeksponaate saab koos teiste inimestega kasutada ka lihtsalt sirvides ning see võib viia kollektiivse tähendusloomeni. Mujal võib koostöö kasutajate vahel aktiveeruda pelgalt tänu püüdlustele õppida eksponaati kasutama, et selle sisule juurde pääseda, näiteks eksponaadi „Kuidas säutsud, Eesti“ puhul. Lõpetuseks võivad mitme kasutajaga koostööl põhinevat tegevust toetavad eksponaadid (mängud, andmebaasid, meediamikser „Vabaduse süntesaator“) viia nii probleemilahendusteni (kuidas kasutada) kui ka improvisatsioonilise sisuloomeni: üks kasutaja teeb ühe sammu, teine lisab oma tõlgenduse, vastab või suunab võimalike kasutusviiside ja ühiste tõlgenduste poole ning tulemuseks on ühine tähendusloome. Kuna mitmeid mängulisi tegevusi on keeruline üksi teha, siis eristab ühistöö vajadus eeltoodud eksponaate sellistest eksponaatidest nagu „Balti kett“ või „Kuidas säutsud, Eesti“, mida saab kasutada ja tõlgendada ka üksi.

(Digitaalsete) eksponaatide kasutamist ja tõlgendamist ei saa alati piirata ühe või mitme kasutaja dünaamikaga. Esiteks põimub ühe ja mitme kasutaja mõõde tähendusloome mõistes ka privaatse ja avaliku dimensiooniga. Nii „Balti kett“ kui ka „Kuidas säutsud, Eesti“ toimivad individuaalsete kasutajate mõtete ja kogemuste sulatuskatlana, millel on tänu oma kaalule ja ulatusele potentsiaali jõuda ka muuseumist väljapoole. Teiseks on näitus osa mediatiseeritud avalikkusest, mis tähendab, et sellele võib tähenduse anda laiem avalikkus ilma näitust isegi füüsiliselt külastamata ja eksponaate kasutamata, sest eksponaatide tähendus luuakse meedias esitatu kaudu. Juhime sellele eraldi tähelepanu, kuna eksponaate kontseptualiseerivad kuraatorid ja kujundajad, kes loovad näitusi, võtavad tavaliselt arvesse üksnes külastajate otsest kohalolu ruumis ning püüavad töötada välja lahendusi, et kaasata külastajaid kohapeal. Nende lähtekohaks on töö eri modaalsuste ja võimalustega, mida pakub digitaalne tehnoloogia näituse kui kujundatud füüsilise keskkonna tasemel, mitte näituse kui suurema meediaökoloogia elemendi tasemel. Hajusmuuseumi tähenduses on aga selline laiem meediaökoloogiline vaade hädavajalik, sest koos muuseumi võrgustumise ja levimisega erinevatel platvormidel kaob ka kuraatori võime kontrollida muuseumi sõnumi tõlgendamise konteksti.

Dokumentaalse ja fiktsionaalse vahel

Kuna digitaalsed eksponaadid toetuvad sageli audiovisuaalsetele (AV) materjalidele, siis aina rohkem asub näitusel minevikuloo jutustamiseks kasutatav AV-materjal dokumentaalse ja fiktsiooni vahelisel skaalal sarnaselt sellega, kuidas piire nende kahe žanri vahel ka tänapäevases filmikunstis hāgustatakse. Näituse „Kohtumised“ eesmärk on toetada emotsionaalset kaasatust, jättes külastajatele ka tõlgendusvabaduse (Leivategija 2020). AV-põhiste digitaalsete eksponaatidega vahendatakse nähtamatuid, isiklikke ja igapäevaseid lugusid nii visuaalsete dokumentide kui ka narratiivi sekkumiste näol. Nende abil kujutatakse ka aegu, mil filmi veel ei eksisteerinudki. Näitusel „Kohtumised“ kasutatav AV-materjal varieerub vastloodud uutest filmidest, mis hōlmavad fiktsiooni ja antropoloogilisi dokumentaalfilme, kuni arhiivmaterjalideni, olles näitusel enamat kui vaid illustreeriv, hariduslik või meelelahutuslik element.

Visuaalantropoloogi Paul Henley (2004) sõnul tuleks kino käsitleda kui soovitatavat ja mõista andvat, mitte väitvat ja kirjeldavat meediumi. Sellisel viisil tagatakse, et film ei jää avastusretkeks üksnes filmitegijale, vaid ka vaatajale, kes saab niiviisi aktiivselt osaleda filmi tähenduse konstrueerimises. Piir fiktsiooni ja dokumentaalse materjali vahel ei ole näitusel rangelt määratletud. Ühelt poolt ei erine tänapäevase visuaalantropoloogilise filmitegemise lähenemine igapäevaelu loomingulisele talletamisele, tõlgendamisele ja esitamisele fiktsionaalsest (lavastatud) filmist selle poolest, kuidas vaatajaid kaasatakse või millised tõlgendusvõimalused on avatud. Eriti võrreldes tavapärase dokumentaalfilmidega, mis on üles ehitatud pealeloetud selgitustele või vaatajale näidatavate kaadrite katmisele ekspertide selgitustega. Teiselt poolt ei saa näitusel olevaid fiktsionaalseid filme, mida kasutatakse ainult nende ajaperioodide käsitlemisel, mil filmi polnud veel leiutatud, käsitleda täielikult fiktsioonina, sest need põhinevad arhiivmaterjalidel, näiteks kohtuprotokollidel. Fiktsionaalsete (lavastatud) AV-eksponaatide loomisel on kasutatud ka näitusel olevaid originaalesemeid (näiteks esemete kasutamine kirjalikel arhiivmaterjalidel põhinevas taaslavastatud filmis „Nōiaprotsessid“), luues seega seose käsitletava ajaperioodiga. Samas välditakse fiktsionaalsete (lavastatud) AV-eksponaatide tugevalt kunstipärase esteetikaga seda, et külastajad tõlgendaksid filme kui ajalooliste sündmuste rekonstruktsiooni.

Meie esitatud näidete seast võimaldab aga ka näiteks „Vabaduse süntesaator“ külastajatel eksperimenteerida dokumentaalse ja fiktsionaalse vahelisel skaalal, kombineerides 1990. aastate sümboleid ja meediasisu (sh dokumentaalset video- ja helimaterjali) uutest vormingutes, luues elemente miksides uusi teoseid, mis on olemuselt

fiksionaalsed. Kuigi selliselt sündivad tõlgendused on mängulised ja avatud, on eksponaadi aluseks olevas andmebaasis talletatud elemendid selle ajaperioodi dokumentaalsed tõendid.

*Autoriteetsest allikast pärineva ja
ühisloomelise vahel*

Muuseumid on tuntud selle poolest, et pakuvad külastajatele eksponaatide tõlgendusi (Lord 2006), seega on muuseumi roll näituste sisu mõistes autoriteetne. Samas, nagu on kirjutanud Taavi Tatti, „ei vastandu hegemooniline autoriteetne positsioon tingimata individuaalse valiku põhimõttele, seega võib muuseum kui autoriteet valida ka oma külastajatega koostöö tegemise, sh erisuguste eksponaatide kaudu“ (2013: 18). Autoriteetsust ja ühisloomelisust käsitlev mõõde võimaldab meil analüüsida seda, kuidas digitaalsete eksponaatide disain aitab täita muuseumi eesmärki olla dialoogiline ja avatud avalik ruum, mil määral suudeti kaasata ja esindada mitmekesiseid tõlgendusi ning mil viisil oli see omaks võetud digitaalsete eksponaatide disainis. See mõõde kõnetab Nancy Proctori ideaalset pilti hajusmuuseumist kui dialoogilisest ja uut sisu avatult loovast, kuid püüab vältida normatiivsust, kus kollaboratiivne on parem kui autoriteetne. Pigem tahame osutada, et kasutades disainiprotsessis ära selle dimensiooni ulatust täies mahus, saame luua erinevaid näituseobjekte, mis annavad külastajatele mitmesuguseid võimalusi olla kaasatud.

Kõik näitusel „Kohtumised“ esitatud esemed on valinud kuraatorid, osutades sellega justkui autoriteetse positsiooni domineerimisele. Samas paikneb ka see, mil määral on iga üksiku eksponaadi puhul võimalik külastajal endal tõlgendada, teataval skaalal. Näiteks põhineb „Vabaduse süntesaatori“ eksponaat 1990. aastatest pärit piltidel ja meediaklippidel, mille on välja valinud kuraatorid, ja seega esindavad need autoriteetset kuraatorivalikut. Eksponaadi kasutajad ei saa andmebaasi lisada heli, pilte ega sümboleid ega ka mitte uut teost, mille nad olemasolevaid elemente miksid loovad. Küll aga võimaldab eksponaat luua loomingulisi kombinatsioone, mis ei pea järgima ajaloolist täpsust, tuues niiviisi esile külastajate koostööl põhineva tõlgenduse. Samas on näitusel eksponaate, nagu näiteks „Balti kett“, mis kutsuvad külastajaid oma panust andma ajaliselts moodunud sündmuste pealtvaatajate vaatenurgast, vältides niiviisi sündmusele muuseumipoolse selge tõlgenduse seadmist. Kuna muuseumid koguvad ka tänapäevast materjali, on digitaalsete eksponaatide, näiteks „Säutsukaardi“ abil tänapäeva dokumenteerimise puhul vajalik koosloov käsitlusviis. Jäeb muuseumi otsustada, mil määral soovitakse iga eksponaadi ja näituse kontekstis jätta tähendusloome protsess

külastajate kättesse või rakendada sisu filtreerimiseks ja analüüsimiseks enda teadmisi ning autoriteetset vaatenurka.

Avatuse ja suletuse vahel

Eksponaadi autoriteetsest või ühisloome vaatenurgast tõlgendamise kõrval saame analüüsida ka seda, kas ja mil määral on eksponaat avatud külastajate pakutavatele tõlgendustele: kas eksponaati saab vaadelda kui avatud või suletud teksti (Eco 1979). Ka eksponaadiga seotud tegevusi saab analüüsida avatuse ja suletuse vaatepunktist. Avatud tegevust saab kasutaja muuta, modifitseerida või laiendada (Myrzcik 2019), samas kui suletud tegevus on kasutaja jaoks selgelt ette kirjutatud ning korraldatud (Bautista ja Balsamo 2022 (2016)). Seega avatuse mõistes võib eksponaat ühekorruga nii suunata külastaja mõtteid ja tegevusi kui ka julgustada teda eksponaati vabalt kasutama ning tõlgendama. Otsuste langetamine selle kohta on osa kuraatori otsustusprotsessist ning külastajate ülesandeks jääb ära tunda, et teda kutsutakse vabalt tõlgendama.

Digitaalsed eksponaadid võimaldavad tõlgendamisvabadust erinevas ulatuses. See, mida näiteks nutivoodis lebamine tähendab, jääb külastaja otsustada. Tõlgendused võivad tärgata erinevatest kontekstidest: näiteks kuidas meid on õpetatud voodis olles käituma (näiteks keelates voodis hüpata) või kuidas meid on õpetatud muuseumis käituma (näiteks keelates eksponaate puudutada). „Vabaduse süntesaator“ toimib klotsikomplektina, mis võimaldab luua ainulaadseid tekstiliste, heliliste ja visuaalsete elementide kombinatsioone ning tõlgendada neid enda soovide järgi. Tegevuste tasemel on kõikidel digitaalsetel eksponaatidel aga fikseeritud tehnilised võimalused, mille abil saab neid kasutada, ning neid kuidagi teistmoodi kasutada ei pruugi olla võimalik. Vaatamata küllaltki avatud loomingulistele võimalustele ei võimalda tehnoloogia siiski kõike ning seetõttu on õigustatud ka skaalade kasutus, kui räägime sellest, mil määral võimaldavad digitaalsed eksponaadid avatud tegevust.

Muuseumi digikihi dimensioonide roll külastajate kaasamisel

Digitaalsed eksponaadid võivad muuseumis täita erinevaid rolle: need võivad traditsioonilistele muuseumieksponaatidele midagi lisada, täiendada eksponaate või asendada neid. Veelgi enam, digitaalne tehnoloogia võimaldab muuseumis oleval sisul jõuda ka muuseumihoonest väljapoole ning aidata kaasa n-ö hajusmuuseumi (Bautista ja Balsamo 2021 [2016]) tekkele, et jõuda rohkemate

inimesteni, mistõttu on digilahenduste kõige selgemalt nähtav kasu muuseumile selle avaliku profiili tugevdamine ning jõudmine laiemale publikuni (Proctor 2010; Rodley 2020). Kõigi muuseumiga seotud digitaalsete lahenduste erinevate dimensioonide epitsentriks ei ole ajutised ega püsinäitused, vaid need on seotud muuseumi erinevate funktsioonide täitmisega. Seega ei ole muuseumi üldiste digitaalsete lahenduste kavandamine enamasti ka konkreetsete näituste kuraatorite, disainerite ja kunstnike meeskonna lähteülesande osa. Samas koosneb muuseumi digitaalne kiht veel paljudest tehnoloogiast ja lahendustest, millest mitmed on seotud ka näitustega, mõjutades nende kogemist ja tõlgendamist. Näitustega sisuliselt tihedalt seotud, kuid siiski erineva lähtekohaga on muuseumikogude säilitamise, haldamise ja muu otseselt museaalide kasutamise seotud digikiht. Muuseumide infosüsteemis (MuIS) kohtuvad nii originaalide digikoopiad, uued kogutud digitaalsed materjalid kui ka nende klassifitseerimise ja dokumentatsiooniga tekkiv digikiht. Digitaalse muuseumi üheks kihiks on ka kommunikatsioonikiht, mille eesmärk on kutsuda inimesi muuseumi külastama (Pruulmann-Vengerfeldt 2020) – muuseumi veebikülge, sotsiaalmeediakanalid või muuseumi kohalolu digitaalses keskkonnas muudel viisidel. Siia kuuluvad näiteks muuseumi reklaamid linnaruumis digitaalsetel ekraanidel, infokraanid või „kioskid“ muuseumi fuajees või muuseumikohvikus vitriinide ja kassa kohal kuvatavad klipid ja info muudest muuseumis toimuvatest näitustest ja sündmustest.

Üldjuhul ei asetu nende lahenduste arendamine ja teostamine ühe või teise organisatsiooni tasandil koos näitusedisaini lähenemisega ühtsesse muuseumitehnoloogia mudelisse, vaid põhineb muude valdkondade oskusteabel ja lähenemisviisidel, näiteks e-turundus, sotsiaalmeedia kommunikatsioon, organisatsioonikommunikatsioon digikeskkonnas, infokorraldus ja nii edasi. Seega on muuseumiorganisatsioonil raske hinnata ka seda, kas nende tehnoloogiate potentsiaal on mingis ajahetkes maksimaalselt rakendatud. Nagu näitab ka hajusmuuseumi idee, on muuseumi meediaökoloogiline süsteem sageli muuseumi kontrolli alt väljas. Nii pole andmebaasis talletatav ja kuvatav alati ainult kuraatorite kontrolli all, kuid võib siiski moodustada muuseumi külastaja jaoks tervikliku kogemuse, kui kas kuraatorid või külastajad loovad seose. Samas võivad lingid viia meid sotsiaalmeedia vahendusel hoopis teistsuguste seosteni, mis inimkuraatorite asemel on hoopis algoritmide loodud. Kuna inimesed kasutavad digitaalse tehnoloogia võimalusi igapäevaelus paljudel eesmärkidel, on muuseumidel vaja leida digitaalsed vahendid, mis edendaksid kaasatust, olles ühekorraga originaalsed ja ainulaadsed, kuid samas piisavalt tuttavlikud, et eri tasemetel oskustega ning erineva

arusaamisvõimega külastajaid mitte eemale peletada.

Oskus ära tunda digitaalse eksponaadi lubavust, julgus puutuda, sirvida, vajutada jne on oluline muuseumikülastaja ülesanne. Sarnasus ja paralleelid väljaspool muuseumi leiduvate digiesemetega on eriti tähtsad juhul, kui digitaalsed eksponaadid on kujundatud näituse füüsiliste osadega samaväärsetena, mis tähendab, et neil on kandev osa näituse narratiivi tervikuks sidumisel. Meie fookus on käesolevas artiklis olnud sellel, kuidas erisuguste digitaalsete muuseumieksponaatide kujundamisel langetatavad otsused võimaldavad kaasata näituseruumis kohapeal olevaid külastajaid. Kokkuvõtlikult saame öelda, et digitaalsete objektide omaduste muutmisega saab toetada erinevat tüüpi kaasamist, nagu seda saab teha ka näituse esemekihi puhul. Morris Hargreaves McIntyre (2010) on kaasamise viisid kategoriseerinud inimvajaduste põhjal intellektuaalseks, emotsionaalseks, spirituaalseks ning sotsiaalseks kaasamiseks. Lisaks harimisele (Smith 2014) või külastajate informeerimisele (Lotina 2016) võib eksponaat olla kujundatud ka eesmärgiga tekitada emotsioone või võimaldada sotsialiseerumist/akulturatsiooni (Smith 2014) ning kutsuda külastajat konsulteerima (s.o arutlema või tagasisidet andma), koostööd tegema või muuseumiga suhtlema nii tavakülastajana kui ka mõne spetsiifilise muuseumivaldkonna spetsialistina (Lotina 2016). Digitaalsete eksponaatide eeltoodud seitse mõõdet toetavad üksteist nendes kaasamise viisides. Näiteks võivad privaatse ja avaliku sfääri mõõde ning ühe ja mitme kasutaja mõõde toetada sotsiaalset kaasatust, samas kui digitaalse eksponaadi autoriteetsust ja ühisloomet käsitlev mõõde võib toetada mitmesuguseid teabe saamise, õppimise ning koostöö tegemise vorme. Olenevalt konkreetsest digitaalsest eksponaadist võivad eri mõõtmed toetada mitmesuguseid ainulaadseid kombinatsioone. Edasistes uuringutes on selliste kombinatsioonide uurimine järgmine samm, et mõista, kuidas lubab digitaalsete eksponaatide disain külastajate kaasatust.

Muuseumi pakutavad ja külastajate poolt vastu võetavad kaasamisviisid kujundavad otseselt muuseumikülastuse kogemust. Näiteks kujundades dünaamilisi avatud digitaalseid lahendusi, mis julgustavad külastajaid oma panust lisama, antakse juurdepääs ka pidevalt arenevatele teadmistele, mälestustele ning tõlgendustele, mille on endast maha jätnud eelmised külastajad. Samas on keeruline ette näha, kas selline kutse jagamisele ja ühisele mälutööle ka tegelikult vastu võetakse ning kas selle vastuseks on kohe kaduv tähelepanuvälgatus või sügavam kaasatus. Seega tuleb digitaalseid eksponaate kujundada tundlikkusega ja avatusega kasutusviiside suhtes, mis ei ole kujundusprotsessi kestel täielikult prognoositavad.

Pidades silmas lubavust kui disaini ja kasutaja koostoimes tekkivat omadust, saame kohati vaid loota, et planeeritud tegevused ka realselt ära tuntakse ja neile ootuspäraselt vastatakse. Käesolevas artiklis esile tõstetud seitse mõõdet võivad muuseumide näitusemeeskondi sellise refleksiooniprotsessi juures aidata.

Digitaalsete eksponaatide puhul avalduvad nendel skaaladel omadused, mis füüsiliste eksponaatide, nagu artefaktide ja dokumentide puhul puuduvad. Hajusmuuseumi loodud võimalused tekitavad küsimusi, mida ei ole alati muuseumide eetikakoodeksites või kogumispoliitika aluspõhimõtete puhul käsitletud: kuidas kaitsta muuseumi panustanu privaatsust või mida teha suurandmetetaolise ühisloomes tekkinud ja pidevalt uueneva digitaalse sisuga. Artiklis kirjeldatud dimensioonid võimaldavad järgnevatel uurijatel loodetavasti märgata kriitilisi aspekte, mis eristavad digitaalset eksponaate traditsioonilistest materiaalistest eksponaatidest ning mis vajavad kuraatoritelt uute digitaalsete eksponaatide loomisel tähelepanu.

PILLE RUNNEL (PhD) on Eesti Rahva Muuseumi teadusdirektor. Tema teadushuvid keskenduvad kultuuripärandi ja muuseumikommunikatsioonile, auditooriumide kultuurilisele kaasamisele ja muuseumide ning kultuuripärandi digitaalsetele aspektidele. Eelnevalt on tema teadustöö tegelenud peamiselt uue meedia kasutamise ja infoühiskonna arenguga. Ta juhib dokumentaalfilmide festivali Maailmafilm ning oli aastail 2020–2021 Euroopa kultuuripärandi märgise ekspertkomisjoni liige kultuuripärandi kommunikatsiooni valdkonnas.

PILLE PRUULMANN-VENGERFELDT (PhD) on meedia ja kommunikatsiooni professor Malmö Ülikoolis alates 2016. aastast ning on varem töötanud Tartu Ülikooli meediauuringute professorina (2014–2015). Tema teadushuvid keskenduvad kultuurilisele osalusele ja kaasatusele muuseumides, raamatukogudes ja avalik-õiguslikus ringhäälingus. Ta on tegelenud ka internetikasutuse ja uute tehnoloogiate sotsiaalsete rakenduste teemadega. Ta on aktiivne liige Euroopa Kommunikatsiooniuringute ja Hariduse Assotsiatsioonis (ECREA) ning

on Euroopa meedia ja kommunikatsiooni doktorisuvekooli direktor. Ta on avaldanud üle saja teadustöö.

KRISTA LEPIK (PhD) on infoteaduse lektor Tartu Ülikoolis. Tema doktoritöö (2013) käsitles kultuuriosalust ja külastajate „valitsemist“ Eesti avalikes teadmusasutustes. Tema teadushuvide seas on ajakasutuse, kommunikatsiooni ja kaasamisega seotud teemad muuseumides ja raamatukogudes.

Kirjandus

- Annhernu, Peter. 2019. The Assembly of museum media: Tracing the adoption of novel forms and formats of communication technology into museum media production, Doktoritöö. School of Museum Studies, University of Leicester. https://leicester.figshare.com/articles/thesis/The_assembly_of_museum_media_Tracing_the_adoption_of_novel_forms_and_formats_of_communication_technology_into_museum_media_production/10232585 (viimati külastatud 5. oktoobril 2021).
- Bautista, Susana Smith ja Anne Balsamo. 2022. Hajutatud muuseumi mõistmine: museoloogia ruumide kaardistamine tänapäeva kultuuris. – Pille Runnel ja Agnes Aljas (toim.). *Eesti Rahva muuseumi aastaraamat 64*. Tartu: Eesti Rahva Muuseum,
- Cameron, Fiona. 2007. Beyond the cult of the replicant. – Fiona Cameron, Sarah Kenderdine (toim.). *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*. Cambridge: MIT Press, 49–75.
- Ch'ng, Eugene ja Shengdan Cai. 2020. Methods for evaluating the adoption and use of digital technologies in GLAMs. – *MethodsX* 7, 100559. <https://doi.org/10.1016/j.mex.2019.05.015>.
- Damala, Areti; Jan Ruthven ja Eva Hornecker. 2019. The MUSETECH Model: A comprehensive evaluation framework for Museum technology. – *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage* 12 (1): artikkel nr 7. <https://doi.org/10.1145/3297717>.
- Eco, Umberto. 1979. *The Role of the Reader*. Bloomington, London: Indiana University Press.
- Gaver, William W. 1991. Technology affordances. – *CHI '91: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York: ACM, 79–84. <https://www.lri.fr/~mbl/Stanford/CS477/papers/Gaver-CHI1991.pdf> (viimati külastatud 5. oktoobril 2021).
- Giaccardi, Elisa (toim.). 2012. *Heritage and Social Media: Understanding Heritage in a Participatory Culture*. London: Routledge.
- Henley, Paul. 2004. Putting film to work: Observational cinema as practical ethnography. – Alfonso, Ana; Laszlo Kurti, Sarah Pink (toim.). *Working Images: Visual Research and Representation in Ethnography*. London: Routledge, 101–119.
- Hornecker, Eva ja Luigi Ciolfi. 2019. *Human-Computer Interactions in Museums*. Morgan & Claypool.
- Hossaini, Ali JA Ngair Blackenberg. 2017. *The Manual of Digital Museum Planning*. Rowman & Littlefield.
- Huhtamo, Erkki 2015. Freedom, control and confusion in the art museum: Why we need 'exhibition anthropology'? – Michelle Henning (toim.). *Museum Media. The International Handbooks of Museum Studies*. Wiley-Blackwell, 259–277.
- Jewitt, Carey. 2014. Digital technologies in museums: new routes to engagement and participation. – *Designs for Learning* 5 (1/2): 74–93. DOI: 10.2478/dfl-2014-0005.
- Leivatgija, Karin. 2020. Filmid Eesti Rahva Muuseumi püsinäitusel „Kohtumised“ – Pille Runnel, Agnes Aljas (toim.). *Muuseumid tänapäeval: väljakutsed ja võimalused*. Eesti Rahva Muuseumi aastaraamat 62. Tartu: Eesti Rahva Muuseum, 89–110.
- Lord, Beth. 2006. Foucault's museum: difference,

- representation, and genealogy. – *Museum and Society* 4 (1): 1–14.
- Lotina, Linda. 2016. *Conceptualizing Engagement Modes: Understanding Museum–Audience Relationships in Latvian Museums*. Doktoritöö. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Morris Hargreaves McIntyre. 2010. Ready to Engage: Deepening public engagement with Newcastle Gateshead Cultural Venues (raport). <https://mhminsight.com/files/ngcv-pe-research-report-v2-q5dR-100-2612.pdf> (viimati külastatud 5.10.2021).
- Myrczik, Eva Pina. 2019. Digital Museum Mediation in Denmark: A critical exploration of the development, practice, and perceived outcomes. Doktoritöö. Det Humanistiske Fakultet, Københavns Universitet. https://static-curis.ku.dk/portal/files/229375394/Ph.d._afhandling_2019_Myrczik.pdf (viimati külastatud 5.10.2021).
- Norman, Don. 2013. *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books.
- Ntalla, Irida. 2017. The Interactive Museum Experience. Investigating Experiential Tendencies and Audience Focus in the Galleries of Modern London and The High Arctic Exhibition. Doktoritöö. London: City University of London.
- Parry, Ross. 2007. *Recoding the Museum. Digital Heritage and the Technologies of Change*. London: Routledge.
- Proctor, Nancy. 2010. The Museum as Distributed Network, a 21st Century Model. – *Museum ID Magazine*. <https://museum-id.com/museum-distributed-network-21st-century-model-nancy-proctor/> (viimati külastatud 3.04.2021).
- Pruulmann-Vengerfeldt, Pille. 2020. Digikihiline muuseum. Ibrus, Indrek, Tamm, Marek ja Katrin Tiidenberg (toim.). *Eesti digikultuuri manifest*. Tallinn: Tallinna Ülikooli Kirjastus, 101–107.
- Pruulmann-Vengerfeldt, Pille; Pille Runnel. 2019. The museum as an arena for cultural citizenship: Exploring modes of engagement for audience empowerment. – Kirsten Drotner, Vincent Dziekan, Ross Parry, Kim C. Schroder (toim.). *The Routledge Handbook to Museum Communication*. Routledge, 143–158.
- Rattus, Kristel. 2016. Dialoogilises Eesti Rahva Muuseumi püsinäitusel „Kohtumised“. – Pille Runnel, Agnes Aljas (toim.). *Eesti Rahva Muuseumi aastaraamat* 59. Tartu: Eesti Rahva Muuseum, 143–161.
- Rattus, Kristel. 2018. Digital Solutions Challenge: Are Digital Exhibits a Necessity or a Nuisance? Konverentsietekanne. The 2018 AABS Conference at Stanford University: The 100th Anniversary of Baltic Independence. June 1–3, 2018.
- Reinsone, Sanita. 2020. Searching for deeper meanings in cultural heritage crowdsourcing. – Per Hetland, Palmyre Pierroux, Line Esborg (toim.). *A History of Participation in Museums and Archives. Traversing Citizen Science and Citizen Humanities*. London, New York: Routledge, 186–207. DOI: 10.4324/9780429197536-14.
- Rodley, Ed. 2020. The distributed museum is already here – it’s just not very evenly distributed. – Hannah Lewi, Wally Smith, Dirk vom Lehn, Steven Cooke (toim.). *The Routledge International Handbook of New Digital Practices in Galleries, Libraries, Archives, Museums and Heritage Sites*. London: Routledge, 81–92. DOI: 10.4324/9780429506765.
- Runnel, Pille. 2015. Tehes näitust #Niisamalinnas: kuidas uurida ja mõista laste ja noorte linnaaruumikogemusi. – Pille Runnel, Agnes Aljas (toim.). *Eesti Rahva Muuseumi aastaraamat* 58. Tartu: Eesti Rahva Muuseum, 86–111.
- Runnel, Pille; Krista Lepik; Pille Pruulmann-Vengerfeldt. 2014. Külastajad, kasutajad, auditooriumid: inimeste kontseptualiseerimisest muuseumis. – Pille Runnel, Agnes Aljas (toim.). *Eesti Rahva Muuseumi aastaraamat* 57. Tartu: Eesti Rahva Muuseum: 96–115.
- Runnel, Pille ja Pille Pruulmann-Vengerfeldt. 2021. Producing a media-rich permanent exhibition for the Estonian National Museum as arts-based research. – *Comunicazioni Sociali* 1: 124–131.
- Simon, Nina. 2010. *The Participatory Museum*. Santa Cruz, CA: Museum 2.0.
- Smith, Laurajane. 2014. Visitor emotion, affect and registers of engagement at museums and heritage sites. – *Conservation Science in Cultural Heritage* 14 (2): 125–132.
- Srivastava, Prachi; Nick Hopwood. 2009. A Practical Iterative Framework for Qualitative Data Analysis. – *International Journal of Qualitative Methods* 8 (1): 76–84.