

Tingens metod – asjast lähtumise meetod auditooriumide kaasamiseks

Pille Pruulmann-Vengerfeldt
Giuseppina Addo
Maria Engberg
Åsa Harvard Maare
Hassan Taher

Sissejuhatus

Muuseumide tegevus toimub sageli mitmel väljal, ning igapähele neist on muuseumile omad ootused (Pruulmann-Vengerfeldt ja Runnel 2011). Kultuurivälja ootuseks on, et muuseumid koguks ja hoiaks pärandit ning näitaks seda inimestele, poliitilise välja ootused on vastuolulised, kuid laias laastus on muuseumid nende vaates institutsioonid, mis aitavad hoida ühiskonnaks olemise tunnet ning saavad õpetada demokraatlikku toimimist, osalemist ühiskondlikus elus. Muuseumid on tegevad ka haridusväljal, kus nad pakuvad tuge õpetajatele formaalse hariduse andmisel või loovad uusi mitteformaalse õppe võimalusi. Lisaks sellele on mitmed muuseumid ka akrediteeritud teadusasutused ning ka see roll lisab nii võimalusi kui ka kohustusi. Üha enam peab muuseum andma sõna ka külastajatele, leidma variante nende kaasamiseks ning toetama nende osalemist.

Olukorras, kus teadusrahastus on piiratud ja teadusliku väljundi defineerimine toimub suhteliselt kitsa epistemoloogilise ja ontoloogilise teadusparadigma keskselt, jääb näituse kui teadustöö roll sageli marginaalseks. Kuigi saame mõtestada näitust osana suuremast loovuurimuse diskussioonist (Runnel ja Pruulmann-Vengerfeldt 2021), mille puhul on vaja teha sisendi saamiseks uurimistööd, mille tulemusel on võimalik mõista näituse tegemise protsessi ja auditooriumi

reaktsioone või kommunikeerida teiste valdkondade teadust, ei peeta näitust kui teadustööd siiski teadusartikli või -raamatuga samaväärseks. Ja kui muuseumid võistlevad teadusraha pärast ülikoolide ja uurimisinstituutidega, kus teaduse väljundiks on akadeemiline publikatsioon ja konverentsiettekanne, siis võib juhtuda, et oluline osa muuseumide teadustööst, mis on seotud kogude ja näitustega – jääb märkamata ja hindamata. Arvesse lähevad vaid tekstid, mis on avaldatud kindla nimekirja väljaannetes. Muuseumidel, kes peavad end teadusasutuste konkurentsist tõestama, on seega vaja teha mitmekordset tööd: akrediteerimisele kuuluva „akadeemiliselt salongikõlbliku“ teaduse kõrval tehakse teadust ka kogudes ja näitustel, ning täitmaks ka muid missioone, otsitakse võimalust muuseumitöö kaasavamaks muutmiseks (nt kodanikuteaduse või osalusnäituste kaudu).

Ka Norras on muuseumides tehtav teadus sattunud formaliseerimise ja mõõtmise ohtu ning osalt sellest diskussioonist inspireerituna on Norra Teadus- ja Tehnikamuuseumi kuraator Henrik Treimo (n.d.; 2017) süstematiseerinud näituse tegemist kui teaduslikku protsessi ja pakkunud välja muuseumi konteksti unikaalselt sobiva teadustöö meetodi – asjast lähtumise meetodi – *tingens metod*. Meetodi nimi sisaldab viidet Bruno Latouri tööle, kelle väitel on enamikus Euroopa keeltes võimalik leida etümoloogilisi seoseid sõna „asi“ ja kvaasijuriidilise „assamblee“ vahel (Latour 2004). Sõna *ting* tähendab vanagermaani keeles parlamenti ja kogunemist, aga samamoodi ka asja. Nii ongi Treimo ja kolleegide välja pakutud muuseumi teadustöö meetodi keskmeks asi, mille ümber toimub kogunemine. Henrik Treimo artikkel käesolevas raamatus (lk 211–238), mis käsitleb näituse kui teadusuuringute metodoloogia võimalusi, tutvustab koos käesoleva artikliga meetodit eestikeelsele muuseumihuvilisele lähemalt. Siinses artiklis keskendume ennekõike sellele, kuidas kasutada asjast lähtumise meetodit auditooriumide kaasamiseks, pakkudes võimalust ühendada muuseumi kui demokraatliku institutsiooni missiooni teadustegevuse huviga. Treimo artikkel annab olulise ülevaate näituse kui teadustööga seotud väljakutsetest, toonitades, et lahtiseks jääb sageli just auditooriumipoolse tähendusloome ja dialoogilisuse roll, mida on keeruline ühildada akadeemilise teadmise eelduseks oleva eelretsenseerimise ja teadmiste ühetaolisuse nõudega. (Treimo 2023) Oma artiklis keskendume asjast lähtumise meetodile, mis on osa Treimo meeskonna LAB-ideest (vt käesoleva kogumiku lk 218 jj) ning toome näiteid sellest, kuidas me Malmö Ülikooli uurimisrühmaga meetodit katsetasime ja milliseid ideelisi edasiarendusi me selle rakendamisel oluliseks peame. Meie tähelepanu on suuresti just auditooriumide rollil ning küsimusel, milliseid teadmisi saab luua koos tavaliste inimestega.

Asi vs. ese

Asjast lähtumise meetodi esimene teoreetiline lähtekoht on Bruno Latouri ja Peter Weibeli töö, mille üks mõtestus oli näitus „Avalikustades asju“ („Making things public“). Näitus, mis toimus 20.03–3.10.2005 ZMK kunsti ja meedia keskusel Karlsruhes, ühendas Latouri ja Weibeli interdistsiplinaarse tausta ja kogemuse kaudu antropoloogia, sotsioloogia, (teadus)filosoofia, kunsti ja meediateooria. Laenates fraasi arvutiteadustest, küsivad Latour ja Weibel: Milline näeks välja objektile orienteeritud demokraatia? (Latour ja Weibel 2005) ja asetavad asjad erinevate seoste keskpunkti, millest moodustub ühiskond. On selge, et iga asi võib olla erinevate emotsioonide, katkestuste, nõusolekute ja vastasseisude keskpunktis ning muuseumi jaoks on väljakutse, kuidas neid võrgustikke kogudes säilitada ning näitustel näidata. Oma essees „Miks on kriitika oma aja ära elanud: faktipõhisusest hoolimiseni“ („Why has critique run out of steam: From matters of fact to matters of concern“) toob Latour välja seisukoha, et oluline oleks eristada asja (*thing*) ja eset (*object*), ning just asjad, millest hoolitakse, koguvad enda ümber ideid, inimesi, suhteid ja teisi asju (Latour 2004). Latour kasutab oma mõtete edasiarendamiseks paralleeli sõnade „asi“ ja „kogunemine“ vahel. Niisiis on tema jaoks tähtis, et asjad on alati oluliseks osaks sotsiaalsete suhete, inimeste, tehnoloogiate, reeglite ja kultuuri võrgustikus. Oma varasemates töedes on Latour omistanud asjale suure agentsuse (2005), kriitikute sõnusti liigagi suure (Kolli ja Khajeheian 2020; McLean ja Hassard 2004). Toimijavõrgustiku teooria (*Actor Network Theory*) toob välja, et selleks, et mõista tehnoloogiate rakendamist organisatsioonis, on meil vaja vaadata inimesi ja tehnoloogiad vastastikmõjudes ning selliste võrgustike mõistmisel on oluline aru saada, et ka asjadel on oma agentsus (Law 2008). Teooriat (mis tegelikult on oma olemuselt meetod, lihtsalt, et oleks segasem (Michael 2017)) on kasutatud mitmes kontekstis ning meeolukat eesti keeles ilmunud kriitikat võib huviline lugeda Laur Kangeri sulest Sirbis (Kanger 2014). Asjast lähtumise meetodi edasiarendus toimijavõrgustiku teooriast keskendub ideele, et selleks, et me saaksime mõista asju (ja ühiskondi, kust need asjad pärit on, aga ka ühiskondi, kus need asjad täna toimivad), on meil vaja tuua kokku ja uurida neid kogunemisi, mille keskel üks või teine kõnealune asi on.

Muuseumides hoiul olevad objektid või esemed on sageli eemaldatud oma esialgsest kontekstist ja seetõttu kaotanud kuulumise võrgustikesse nende algsel kujul. Muuseumiesemetel on küll olemas metaandmed, kataloogikirjed ja paremal juhul sisaldavad need ka killukese eseme originaalsest „kogunemisest“ (*assemblage*), kuid sageli on see võrgustik pigem lünklik ja puudulik. Asi, mis on kellegi oma, mis

läheb kellelegi korda, on selliste ühenduste poolest rikas ning selle asja ümber on mitmekihilised seosed, asi on osa sotsiaalsetest protsessidest ja kontekstidest. Muuseumiese on jäänud ilma oma esialgsetest seostest, kuid on siiski osa muuseumi mõistes olulisest kogumist (kogust), ning on seeläbi osa museoloogilisest tervikust.

Asjast lähtumise meetodi iva on selles, et asjale oluliste seoste ja võrgustike niite harutades saame me asja ümber (taas) luua võrgustiku, mis aitaks asja n-ö keskmesse tõstes tuua välja uusi avastusi, jutustada lugusid ja luua teadmisi. Muuseumid, olles suure hulga esemete vardjad, saavad näiteks näituse kontekstis tõsta asja loo keskmesse ja koondada selle asja ümber võrgustiku inimestest, kellel on asja kohta olulisi teadmisi või kellele see asi korda läheb. Nagu Treimo osutab, siis ühendab selline lähenemine LAB-meetodi puhul esemeid, tekste ja ruumi, aga ka inimesi, kes nendega tegelevad. Sellisel kombel on muuseumidel võimalik anda unikaalne – asjakeskne – teaduslik vaade ning pakkuda teadusmaastikule metodoloogilist ja analüütilist täiendust. Asjast lähtumise meetodi võrgustike otsimine on oma olemuselt demokraatlik protsess, kus asjad võivad koguda enda ümber väga mitmekesiseid häáli muuseumitöötajatest, erialaekspertidest ja teadlastest tavaliste auditooriumiliikmeteni välja, tuues võrgustikku erinevaid perspektiive.

Kuigi asjast lähtumise meetodi nimi lubab meetodit, siis on tegelikult väga keeruline leida üksikasjalikke juhiseid, mida ja kuidas teha. Viimased arutelud meetodi üle osutavad sellele, et tegemist on filosoofia või maailmavaatega, mille keskseks ideeks on muuseumis tehtava töö ja tegevuse muutmine dünaamilisemaks, uut teadmust loovaks ja potentsiaalselt ka auditooriumide-keskemaks (Treimo jt 2022). Nii et kuigi asjast lähtumise meetodi nimes on sõna „meetod“, võib seda võtta pigem kui filosoofiat ja maailmavaadet, mille puhul avatus ja kaasamine on muuseumitöö planeerimisel ja teostamisel oluline. Sellisena sobib ta hästi täiendama Eesti Rahva Muuseumis juba toimuvaid osalemise ja kaasamisega seotud tegevusi, sh osalussaali.

Erinevalt aga traditsioonilisest teemakesksest lähenemisest kogude ja näitustega tegelemisele kutsub asjast lähtumise meetod lähenema kogu muuseumitööle üksiku eseme kaudu. Võttes koostöö lähtekohaks asja, selle seosed ja kogemused, pakub kõnealune meetod näituse tegemisele teist alguspunkti. Klassikalises näituse tegemise protsessis valib kuraator loo, valib esemed seda lugu esitama ja täiendama ning otsustab, kuidas kasutada silte ja kuraatoritekste selleks, et lugu auditooriumideni viia (Davies 2010). Asjast lähtumise meetod kasutab mitmesuguseid võimalusi, kuidas alustades asjast leida lugusid, mida esitada. Meetodit järgides võivad muuseumitöötajad kutsuda koostööle ka uusi grupe, andes neile võimaluse näha

muuseumis olevat väljaspool traditsioonilist näituse konteksti. Vaadates asjast lähtumise meetodit kui epistemoloogiat, on võimalik sinna alla paigutada mitmeid koostöö tegemise viise. Allpool räägime pisut täpsemalt, kuidas asjast lähtumise meetodit mõnes konkreetses olukorras rakendatud on.

Asjast lähtumise meetod ning avatud ja dialoogiline muuseum

Asjast lähtumise meetodi teiseks oluliseks lähtekohaks on avatud ja teaduspõhine muuseum, mille keskseks ülesandeks on ühiskonnale olulise teadmise edasi andmine ja erinevate huvirühmade kaasamine teadmise loomisse. Asjast lähtumise meetodi rakendamine koostöös tavaliste inimestega annab täiendavaid võimalusi arendada demokraatlikku ja kaasavat muuseumi, millesse me muuseumikommunikatsiooni valdkonda edendades palju panustanud oleme (Runnel ja Pruulmann-Vengerfeldt 2012; 2014).

Muuseumi ühiskondlik-poliitilisest rollist on ERMi aastaraamatutes mitmel pool juttu olnud (Lotina 2014; Runnel 2019; Runnel ja Pruulmann-Vengerfeldt 2010; 2012). Selle rolli täitmisel on oluline, et muuseumi tegevus kõnetaks ja kaasaks külastajat viisil, mis jätkaks ka tema arvamusele ja positsioonile ruumi. Muuseum saab autoritaarsel häälel selgitada demokraatia olulisust, kuid muutub veenvaks alles siis, kui demokraatiale muuseumi kontekstis tõeliselt oluline roll antakse.

Eksperdipõhist võimalust kutsuda muuseumiesemeid tõlgendama, kasutavad muuseumid üle maailma. Nii võiks nt ERMi püsinäitusel „Kohtumised“ Kukruse emanda juures rääkida asjast lähtumise meetodist, kus on kohtunud arheoloogiateadus, muuseumi kuraatorid, konservatorid, disainerid, arhitektid, digitaalsete rakenduste loojad, kunstnikud ja mitmete teiste elualade esindajad viisil, mis on võimaldanud ühe unikaalse ja kultuuriajalooliselt olulise surnukeha väärika ja väärtusliku väljapaneku loomist. Treimo (käesolevas väljaandes) toob oma artiklis näiteid, kus näituse tegemine või hiljem selle külastamine on inspireerinud ühiskonnas prominentseid tegelasi esemetest inspireeritud lugusid omakorda edasi jutustama. Nt looma dokumentaalfilmi või avama arutelu sõjavangide rollist Norras oluliste rajatiste ehitamisel. Kuid vähem on varasemates käsitlustes pööratud tähelepanu tavalise külastaja või tavainimese rollile asjast lähtumise meetodi rakendamisel. Meie uurimisrühm eksperimenteeris selle meetodiga, uurides, mil määral pakub asjast rääkimine võimalust kaasavaks teadusloome protsessiks tavalistele külastajatele või hoopiski muuseumikaugetele inimestele.

Asjast lähtumise meetodi eksperimendid

Selles artiklis esitleme asjast lähtumise meetodi eksperimente, mille keskmes on Malmö Muuseumide kogu meremeeste suveniiridest ja mälestusesemetest. Malmö Muuseumid koondavad mitmesuguseid kogusid: esindatud on nii elusloodus (akvaariumikalad, konnad, maod, sisalikud jms elukad, aga ka taimed), looduslooline kogu kivimitest ja topistest, kunstikogu, kultuurilooline kogu, teaduse ja tehnikateemaline kogu, mille krooniks on allveelaev. Selline mitmes valdkonnas tegutsev ja mitmes majas näitusi majandav kompleksmuuseum sisaldab ka kummalisi väiksemaid kogusid ning meremeeste mälestusesemete kogu on üks sellistest. Kogu ühiseks nimetajaks on see, et annetajad on merega seotud elualade esindajad (kaptenid, laevaarstid, tüürimehed jne), kellel on olnud mingi seos selle linnaga ning ajavahemikus 1900–1950 on nende erakogudest muuseumisse jõudnud valik mälestusesemeid. Meremeeste mälestusesemed on nii reisidelt kui kodust, leidub üsna vanu, aga ka uuemaid esemeid. Sageli on need jõudnud muuseumisse pärast omaniku surma nn pärandatud koguna ning selle vastu võtmisel on muuseumitöötajatel olnud piiratud võimalused lugusid ja seoseid koguda ja kirja panna. Seetõttu on selle kummalise kogu ühiseks nimetajaks ka esemete piiratud kirjeldused ja puudulikud lood. Kirjed muuseumikataloogis on suhteliselt minimaalsed ja väheütlevad (vt joonis 1).



MM 063036 :: snäcka

Snäcka (kan tillhöra familjen: "Nautilus Pomiliusi"). Invidigt har snäckan ett målat motiv som föreställer en by med omgivande palmer och vatten med kanoter/sågostans i Polynesien ?).

Längst ner finns en signatur : TOGA/S.

DATA ELEMENTS

Inventariseringsnummer	MM 063036
Sökord	snäcka
Klassifikation MM	minnen, kuriosa
Bredd, längd	29 cm
Diagn. bredd	ca.50 cm
Material	kalk
Höjd	18 cm
Ort... Tillverksort	TOGA
Vårdsort... Fyndort	Polynesien
Beskrivning	Snäcka (kan tillhöra familjen: "Nautilus Pomiliusi"). Invidigt har snäckan ett målat motiv som föreställer en by med omgivande palmer och vatten med kanoter/sågostans i Polynesien ?).
	Längst ner finns en signatur : TOGA/S.

Joonis 1. Teokarbi kirjeldus muuseumi andmebaasis Carlotta.

Lisaks inventarinumbri sisaldab järgmist infot: Esem nimetus: teokarp; Malmö Muuseumide klassifikatsioon: mälestuse, kurioosum, Laius, pikkus 29 c, Sügavus, laius ca 10 cm, materjal: kriit/lubi, kõrgus 18 cm, koht, kus on toodetud Toga, maailmajagu – leiukoht: Polüneesia. Kirjeldus: Teokarp (võib kuuluda perekonda "Nautilus Pomiliusi"). Siseküljele on teokarbil maalitud motiiv, mis kujutab küla, mida ümbritsevad palmid ja vesi kannudega (kuskil Polüneesias?). Pildi all servas on allkiri TOGA/S.

Osaledes muuseumiarendusprojektis, mille rahastajaks on Riigi Kultuuripärandiamet, on ka Malmö Muuseumid võtnud endale ülesandeks eksperimenteerida asjast lähtumise meetodiga ning leida sellele koht muuseumitöös. Lähtudes ideest, et asi kõnetab ja kutsub enda ümber seoseid looma, valisid muuseumi töötajad meremeeste mälestusesemete kollektiooni osaks oma eksperimendist, millega uurida, keda, kuidas ja miks selline juhuslikuvõitu esemete kogu kõnetada võib ning kuidas asjast lähtumise meetodit näituse tegemisel realiseerida. Suurem osa intensiivsest arendusperioodist jäi 2020. aasta koroonakevadesse ning isegi suhteliselt piiranguvabas Rootsis oli füüsilise laboratooriumi ülesseadmine muuseumi jaoks keerukas. Muuseumi töörühm valis välja 40 eset, millega töötajate seas uut meetodit katsetada. Kuna meie huvi digitaalseid eksperimente korraldada langes samasse aega, siis külastasime ühiselt muuseumi kogusid ning uurisime valitud esemeid. Kõik muuseumi 40 eset on alates septembrist 2020 ka näitusesaalis olemas, kuid muuseumi plaanide ja osaliselt ka Covid-19 pandeemia tõttu muudeti esialgset plaani ning näitusel on ka muid esemeid, mis ei kuulunud rangelt võttes meremeeste mälestuste kogusse. Muuseumi töötajad korraldasid märtsis 2020 omakeskis ühe töötoa, kus kaks meie uurimisrühma liiget (Hassan ja Maria) osalesid, kuid selle töötoa järel läksid muuseum ja ülikooli uurimisrühm asjast lähtumise meetodiga töötades eri teid pidi. Arvestades aga, et muuseumi ja ülikooli töötempo selle eksperimendi jooksul ei klappinud, jäid uurimisrühma eksperimendi kokkupuutepunktid muuseumi näituseplaanidega esialgu pigem informeerivaks. Me küll esitlesime oma tegevuse tulemusi muuseumi meeskonnale, kuid selles artiklis tutvustame peamiselt akadeemiliseks uurimuseks jäänud tegevust.

Eraldi külaskäigul valisime Malmö Ülikooli uurimisrühmaga kaksteist eset nendest neljakümnest, millele oma töötubades keskenduda. Kuna meie eesmärk oli katsetada asjast lähtumise meetodi digitaalseid töötube, ning meil puudus varasem kogemus kõnealuse meetodiga, siis piirdusime väikese valiku esemetega. Seadsime eesmärgiks digitaalse meetodi pilootprojekti, mitte täiemahulisele näituse-arenduse/kogude uurimisprojekti. Võtsime oma töös eesmärgiks näidata, et ka siis, kui inimeste varasemad teadmised muuseumi esemetest ja nende ajaloost on puudulikud, on neil siiski võimalik konstruktiivselt koosloomesse panustada. Sellise koosloome tulemusel kogunevad esemete ümber ideed, mis saavad toetada muuseumitööd.

Malmö Ülikooli uurimisrühmaga korraldasime neli virtuaalset töötuba, kus osalesid: 1) teismelised (kaks poissi ja kaks tüdrukut vanuses 14–15), 2) graafilise disaini üliõpilased (kaks noormeest ja üks naine vanuses 20–30), 3) meediatehnoloogia tudengid

(kolm naist vanuses 20–30) ja 4) noored täiskasvanud (kolm meest ja üks transnaine vanuses 20–30). Töötube viisid läbi uurimismeeskonna liikmed ja neid kokku kutsudes mainisime Malmö Ülikooli ja Malmö Muuseumi kui koostööpartnereid. Tegemist on mugavusvalimiga, mis sobis meie meetodi-eksperimenti ideega. Meie valim on suhteliselt noor, mis andis meile kindluse, et asjast lähtumise meetodi rakendamisel ei jää nad digitaalsete vahendite kasutamisel hätta ning me saame oma aruteludes keskenduda asjadele. Teisalt annab eksperiment noortega ka kindluse, et juttu muuseumi esemete teemal jätkub ka neil, kes midu muuseumidesse harvem satuvad.

Töötubade tarbeks valitud kaksteist eset kõnetasid meid endid, ergutasid meie fantaasiat ning pakkusid seoseid sarnaste esemetega meie kodudest. Kuna esialgu oli lootus, et saame esemeid ka osalejatele uurimiseks kätte anda, siis oli valikus nii selliseid, mida mitteprofessionaal puutuda ei tohtinud kui ka need, mida osalejad oleks tohtinud käes hoida, uurida ja keerutada. Kuigi arvestasime esemete valikul vajadusega, et neid saaks transportida töötoa toimumiskohta ja et nad mahuks näitusesaali lauale, siis digitaalsete eksperimentide käigus kasutasime ainult esemetest muuseumikataloogi tarbeks tehtud pilte. Meie valitud esemed on näha joonisel 2.



Joonis 2. Ekraanitõmmis Jamboardi keskkonnast, kus me esitlesime osalejatele kõiki 12 eset, mida töötoas uurida sai.

Esemed vasakult ülevalt: pott; müts; püssirohupudel; laeva postkast, keraamiline pudel, seebikarp, postkaart, piip, vile (klaasist koonuses koos kirjakesega), dekoratiivne objekt (õmbluskarp), embleem, tahvel, akvarell, teokarp.

Töötube planeerides lähtusime ideest, et koroonakevade aprilli teiseks pooleks oli enamik inimesi juba erinevaid kaugtöövahendeid kogenud ning kodus õppimine ja töötamine oli juba tuttavaks saamas. Valisime töötubade toimimiseks vahendid, mis

oleksid kergesti kättesaadavad, meile uurijatena lihtsalt ligipääsetavad ja mis ei oleks nii keerulised, et osalejad vajaks eraldi aega töövahendi kasutama õppimiseks. Oluliseks valikukriteeriumiks oli ka see, et valitud töövahenditel ei oleks liiga palju funktsioone, mis juhiks osalejate tähelepanu esemetelt kõrvale. Me valisime Zoomi keskkonna videokonverentsideks, sest kaks neljast grupist olid Malmö Ülikooli tudengid ja seetõttu rakendusega tuttavad juba pandeemiaeelsest ajast, kui digitaalse õppetöö jaoks Zoomi keskkonda kasutasime. Zoomi videokonverentsirakendus on tasuta alla laetav, osalejad ei pea kasutamiseks kontot looma ning seda saab kasutada nii arvutis, telefonis kui ka tahvelarvutis.

Asjade esitlemiseks valisime valget tahvlit (*whiteboard*) imiteeriva lihtsa tööriista Google Jamboardi, mis võimaldas liitumist nii veebist kui ka eraldi mobiilsest rakendusest, osalejad said tegutseda anonüümselt, ei pidanud rakendust alla laadima ega kontot registreerima. Google Jamboard võimaldas „kleepida“ valitud muuseumiesemete pildid eraldi tahvlitele, lisada kleepmärkmehid, tekste ja joonistusi ning osalejad said piltidesse sisse suumida. Töötubade lõpuks lubas Jamboard „tulemused“ salvestada PDF/JPG-formaadis. Zoomi konverentsikõned salvestasime hilisemaks video- ja tekstianalüüsiks. Lihtsate töövahendite valik oli oluline, tehes töötoad kättesaadavaks ja lubades meil kohe osalejatega n-ö asjast rääkida. Ka olid vahendid asjast lähtumise meetodiks loovalt kohandatavad, võimaldades iga asja omaette tahvil jutuks võtta. Pea poolteist aastat hiljem oleme osalenud mitmetes *online*-töötubades, kus ka kõige digipädevamate osalejate jaoks on töövahendi keerukus oluliseks takistuseks. Multifunktsionaalsed tehnoloogilised platvormid võimaldavad küll teha palju erinevaid asju, kuid on kõrge litsentsitasuga, nende kasutama õppimine võtab aega ja põhjustab stressi. Oma töötubades saime lihtsate vahendite abil hoida tehnoloogilise barjääri madalal ning tuua muuseumiesemed arutelu keskmesse.

Töötoad olid laias laastus samas formaadis – lühike sissejuhatav arutelu muuseumi rollist, ülevaattetahvel, kus olid näha kõik kaksteist eset ning igale esemele pühendatud tahvel, kus ainsaks infoks oligi muuseumieseme pilt, Google Jamboardi viimane tahvel küsis töötoa kokkuvõtteks, kuidas muuseum võiks neid asju näitusele esitada. Töötoad kestsid umbes poolteist kuni kaks tundi. Zoomi grupikõne ja Jamboardi kasutus raamistasid kogu töötuba, piirasid osalejaid ning pakkusid neile tegutsemiseks piiratud hulka võimalusi. Nad said rääkida omavahel ja töötoa läbiviijaga, joonistada, kirjutada ja lisada täiendavat materjali slaididele, otsida lisainfot internetist või kuulata-vaadata töötoa juhi pakutud lisamaterjali muuseumi

andmebaasist. Töötoa raamistus oli üsna avatud ning peamiselt keskenduti valitud muuseumiesemetele: Mida selline ese võiks tähendada? Milliseid tundeid ja mõtteid ese tekitab? Mis lugusid sellega seoses rääkida võiks?

Erinevad töötoa juhid ja nende tööstiil mõjutasid arutelusid päris palju. Mõnes töötoas keskenduti rohkem muuseumi kataloogikirjeldusele, teistes lasti kõigepealt osalejatel endil detektiivi mängida ja mõistatada. Töötoa juhtide suhe osalejatega varieerus: teismeliste gruppi juhtis lapsevanema töökaaslane (neljast teismelisest kaks olid tööühma liikmete lapsed ning kaks meie töökaaslaste lapsed), graafilise disaini gruppi juhtis nende õppejõud ja ülejäänud grupe kaastudeng/sõber. Ootuspäraselt muutis see grupi dünaamikat, kuid ei mõjutanud oluliselt osalejate huvi esemete üle mõelda. Kõige keerulisemaks osutus teismeliste grupis vestlust juhtida, sest sealsed osalejad olid üksteisele võõrad ja pidid ületama keelebarjääri taani ja rootsi keelega ning seetõttu oli vestlus võrreldes teiste rühmadega pisut kammitsetum. Samas, nii teismeliste kui ka noorte täiskasvanute grupist oli näha, et isegi kui osalejad ei ole omavahel tuttavad, on võimalik esemetele keskendudes vestlus huvitavalt käimas hoida.

Kuigi kasutatud tehnoloogilised vahendid olid piiratud võimalustega, leidsid osalejad oma grupile sobivad interaktsiooni toetavad võtted. Nii oli teismeliste grupis piiratud kirjutamisalase enesekindlusega osalejal võimalik panustada joonistades, samal ajal kui täiskasvanu, kelle mikrofon jukerdas, andis oma panuse tekstirohkete kleepmärgistega. Kuna Jamboardil oli iga ese omaette tahvlil ja edenemine nende lehtede vahel näha, siis said osalejad alati silma peal hoida sellel, kui kaugel töötoa tegevustega ollakse. See võimalus tähendas, et oli grupe, kus iga eseme aruteluks kulus umbes sama aeg, ja grupi moderaator pidas järge, mainides iga eseme järjekorranumbrit, ning teisi, kus pikemalt ühele esemele keskendumine tähendas mõnest teisest kiiremini üle hüppamist või suisa vahele jätmist.

Digitaalsete töövahendite ja digitaalsete piltide kasutamine andis ka ootamatuid eeliseid. Nii said osalejad suurendada pildivaadet, keskenduda detailidele või kopeerida kritseldustega detaile hilisemaks uurimiseks. Osalejad kasutasid ka võimalust luua piltide abil täiendavaid paralleele, lisades uusi pilte, mis nad internetist leidsid või tuues intertekstuaalseid viiteid popkultuurist.

Millest töötubades räägiti?

Kuigi töötubades räägiti päris paljudest asjadest, siis iga asja kohta varieerus arutelu järgmiste küsimuste ümber: Kuidas see tehtud

on? Milleks seda kasutati? Mida me tänapäeval samaks tegevuseks kasutame? Kas tegemist on rituaalse või igapäevase esemega? Kas ese on olnud peamiselt kunsti- või praktilise kasutusväärtusega? Milline oli selle eseme sümbolväärtus? Mis maailmas veel toimus, samal ajal kui neid esemeid kasutati? Kust see ese pärit on? Kus see käinud on? Kuidas see Malmösse jõudis? Kelle oma see oli? Kes ja kuidas selle tegi? Kas see ese on mingite sündmuste mälestuseks või tõendiks?

Võib ju öelda, et sellised küsimused ja teemad on kasutusel ja huvitavad ka tavalises muuseumitöös ning nendes pole midagi uut. Arvame siiski, et kui näituse tegemise lähtekohaks on asjad ja asjade ümber kogunevad lood ja seoste kihid, siis saab selliseid töötube kasutada selleks, et uurida, mis äratav uudishimu, leida neid konkse, mille abil kõita tähelepanu ja ärgitada fantaasiat. Samuti pöörab selline lähenemine muuseumi tööprotsessid pea peale, alustades esemest ja harutades sellest lugusid, mitte jutustades lugusid ja leides lugusid toetavaid esemeid. Meie töötubades oli ka jutuks, kuidas tänases muuseumis täiendada esemete kohta käivat piiratud sildiinfot digitaalsete ekraanide pakutavate lisakihtidega, andes esemetele mitmesuguste võtetega olulist konteksti. Samuti saavad sellised esemetest lähtuvad küsimused pakkuda ideid muuseumitöötajatele, et mis suunas kollektsioone ja teadmisi täiendada.

Meie töötubadest tuli välja, et kuigi keegi meie gruppides polnud ekspert mitte ühegi eseme osas ega omanud erialaseid teadmisi, mis oleksid lasknud tal täiendada esemete kohta käivaid fakte, selgus siiski, et huvitavaid seoseid, ootamatuid vaatenurki ja olulisi küsimusi tõid välja kõik osalejad, sõltumata vanusest ja elukogemusest. Samuti sidusid kõik grupid erinevaid teadmiste kihte. Mõnede vestluste keskmesse jäi ese ise – selle materiaalsed omadused, kontekst ja sümbolväärtus, samas kui teistes võimaldas varasema teadmise puudumine suhtlust. Meeleolukad olid ka viited popkultuurile, kus „tunti ära“ koomiksikangelase Tintini hiina sõbra müts, „Kariibi mere piraatide“ filmist kirst või „Sõrmuste isanda“ trilooigiast Sauroni silma meenutav muster ühe eseme kaunistustes. Selliste popkultuuri seoste märkamine ja väärtustamine toob asjad inimestele lähemale ja teeb need rohkem omaks, kuid ei ole just sageli muuseumiprofessionaalide valitud lugude fookuses.

Töötubades oli näha, et jagatud erialased kogemused, mis tulid eriti selgelt välja graafilise disaini ja meediatehnoloogia üliõpilaste puhul, suunasid vestluse fookust. Nii keskendusid graafilise disaini tudengid esemete ja seostatud lugude esitamisele näituse kontekstis. Nende arutelus olid olulisel kohal ka ruumi ja eseme seosed ning näituse kui visuaalse sõnumi kujundamine. Meediatehnoloogia tudengid arutasid rohkem tehnoloogia rolli üle muuseumis, tuues välja

võimalusi digitaalsete ja analoogsete tegevuste kombineerimiseks. Need arutelud olid eriti ajakohased maailmas, kus koroonaviiruse pandeemiast tulenevad piirangud sundisid mäluasutusi oma tegevust korduvalt ümber hindama. Muuseumide jaoks, kelle senine kohalolu digitaalses maailmas on olnud minimaalne, oli viiruse tõttu sulgemine ja sellest inspireeritud liikumine *online*-suhtlusse suureks väljakutseks. Seega andsid meediatehnoloogia tudengite arutelud sisendit digitaalsete tehnoloogiate kasutamiseks muuseumis, isegi kui see ei olnud peateemaks. Kokkuvõtvalt julgeme väita, et isegi inimesed, kelle eriala ja kogemused muuseumi asjadega üldse seotud pole, leiavad asjast lähtumise meetodi aruteludes jagatud kogemusi, mis vestlust üleval hoiavad.

Noorte täiskasvanute grupp, kellel puudus ühine akadeemiline taust, võttis detektiivirolli ja proovis välja selgitada lisainfot esemete kohta. Lähenedes esemetele kui tõenditele ja proovides nende kaudu leida vihjeid päritolu, kasutuse ja tähtsuse kohta, kasutasid noored täiskasvanud oma eripalgelisi igapäevateadmisi. Töötoa juht hoidis teadlikult pinget ning seda vähestki faktilist informatsiooni jagas ta alles siis, kui osalejad olid juba saanud oma arvamust avaldada. Töötoas osalemine sarnanes seiklusliku videomänguga, kus esemeid kasutati vihjetena mõistatuse lahendamisel. Grupi liikmed, sh juht, olid omavahel head sõbrad, mistõttu arutelu toimus turvalises virtuaalses keskkonnas, kus mängulistele otsingutele ei antud hinnanguid ega seatud piire. Samas ilmnesis vestluses osalejate mitmekülgsed teadmised ja erinev kultuuritaust (kaks osalejat olid Saksamaalt ja üks Norrast), mis võimaldas neil „ära tunda“ esemetes leiduvaid Saksa ja Norra vihjeid. Nii näiteks tundsid osalejad ära Saksa lipu konkreetsest sõjaperioodist ja oskasid selle kaudu eset dateerida.

Nagu eespool mainitud, siis teismelised ei olnud varasemast tuttavad ning nende omavaheline suhtlus oli sellevõrra tagasihoidlikum. Selles grupis valis üks osaleja joonistamise kui oma peamise viisi töötuppa panustada – Google Jamboardi rakendus tahvelarvutis võimaldas tal otse ekraanile joonistada. Ta lisas eseme juurde joonistusi, suurendades mõnda muustrit või detaili ja kopeerides seda, või siis kasutades joonistusi selleks, et intertekstuaalsetele seostele viidata. Teised grupiliikmed tunnustasid teda kui joonistamiseks perti, haarates kinni ja arendades edasi pildilisi seoseid, mida joonistaja gruppi lisas ja selline multimodaalne eneseväljendus kujundas arutelu. Teismeliste grupp paistis ka silma selle poolest, et kui teised grupid olid valmis vähemalt mänguliselt võtma ise eksperdirolli asja suhtes, siis teismelised pakkusid ideid, milliseid eksperte peaks kaasama selleks, et muuseum teadmusasutusena saaks säilitada oma autoritaarset

positsiooni ning esitada esemete päritolu, vanuse või funktsiooni kohta õiget infot. Nii võib öelda, et kui noored täiskasvanud nautisid töötoas osalemist kui rollimängu muuseumiekspertiisi osas, siis teismelised oleksid hea meelega kutsunud iga eseme juurde nn päris eksperdi.

Toome siinkohal ka näite ühest konkreetses esemest ja selle ümber toimunud arutelust (joonis 3). Seebikarp, mille kaanel on ühe saksa krahvi pilt ning sees miniatuurne siga puuris, andis mõtteainet ja võimaldas fantaasial lennata mitmes grupis. Saksa päritolu osalejad tundsid ära Preisimaa lipu ja leidsid seebikarbi tootjafirma asukoha, kasutades Saksamaa rahvusraamatukogu andmebaase. Graafilise disaini tudengid tundsid krahvis ära piraadi, kellel oli ka seos Malmö sadamaga ning teismelised keskendusid oma arutelus hoopis seale puuris ja arutasid, kuidas laevades pikale sõidule toitu kaasa võeti. Erinevad taustad tõid esile erinevaid ekspertiise ja mõjutasid selle kaudu osalejate esemetõlgendusi ja seoseid.



Joonis 3. Arutelu graafilise disaini tudengitega Google Jamboardis, vaatluse all seebikarp.

Tudengid küsisid: Miks seapuur? Milline laev on kujutatud? Kas selliseid karpe on muuseumis veel? Milline kirjastiil? Huvitaval kombel tundub kirjastiil hämmastavalt tänapäevane. Vaata lähemalt Adleri kohta (Saksa krahv, keda on kujutatud karbil). Kes on inimene pildil? Milline lipp on pildil?

Digitaalsed töötoad võimaldasid kokku tuua osalejad mitmest riigist, lisades tõlgendustele niimoodi meresõiduesemetele sobilikult rahvusvahelist perspektiivi. Samuti võimaldasid digitaalsed kohtumised lisada esemete piltidele endale meelepäraseid ja huvi pakkuvaid infokihte ja täiendusi töötoa ajal internetist infot juurde otsides. Töötubades oli osalejatel piiratud hulk esemeid, mis tähendas, et oli võimalus keskenduda igale esemele ja pöörata neile tähelepanu rohkem, kui seda tavaliselt näitusel tehtaks. Selline fookus ja tähelepanu saab harva osaks muuseumiesemetele, kui pole

just tegemist „staarobjektidega“. Kui pool aastat hiljem muuseumis näitus avati, siis oli selge, et näiteks teismelised poleks näitusel sellise keskendumise ja tähelepanuga esemeid uurinud, sest asju oli näitusel lihtsalt liiga palju. Töötuba, mis kestis poolteist kuni kaks tundi, oli pikem, põhjalikum ja juhtis osalejate tähelepanu esemeuurimise võimalustele.

Digitaalsete piltide kasutamisel töötubades (ja seega kogu digitaalse töötoa ideel) oli ka miinuseid. Muuseumi kataloogist võetud 2D-pildid andsid küll võimaluse suurendada, mustreid ja tekstuuri lähemalt uurida, kuid päris eseme katsumise ja keerutamise võimalus jäi puudu. Puudu jäi asja „asjasusest“. Nii takerdusid arutelud nii mõnigi kord puuduliku skaalatunnetuse taha ning osalejad olid segaduses materiaalsete omaduste osas – kui raske, mis materjalist, kuidas käes tundub jne. Ka muuseumikeskkonnas pole alati võimalik esemeid selliste seoste kaudu „ellu äratada“, sest vitriini paigutatult on nende uurimine piiratud ainult nägemismeele ja (enamasti) ühe külje vaatega. Töötubade järel oli kahel teismelisel võimalik töötubades nähtud esemeid oma silmaga näitusel vaadata ja mitmelgi korral üllatasid neid asja mõõtmed, sest need erinesid pildi järgi tekkinud ettekujutusest. Samas andis taktilsete kogemuste puudumine võimaluse keskenduda asja neile omadustele, mida oli võimalik silmaga näha. Osalejad märkasid detaile, esitasid küsimusi ja said inspiratsiooni ka info puudumisest. Pildiga manipuleerimine – selle suurendamine, kopeerimine, selle peale joonistamine – andsid täiendava digitaktilise kogemuse, mida muuseumiruumis sageli ei pakuta. Küll aga oleme näinud muuseumikülastajaid näitustel museaale pildistamas, et siis tehtud fotot suurendada ja detaile lähemalt vaadata. Meie kogemus võiks julgustada muuseumi täiendama museaale ka saaliväljapaneku juures digitaalsete töövahendite, 3D-mudelite, virtuaalse või liitreaaluse rakendustega jne. Sarnased täiendused võiksid füüsilises ruumis hõlmata ka teisi meeli. Võiksime ju saada nuusutada piibutubakat või kuulda vile häält, kasutades digitaalsete kihtide pakutavat lisavõimalust ja järgides auditoriumi uudishimu.

Esemed kutsuvad kokku

Asjast lähtumise meetodi keskmes on idee, et asjad kutsuvad ning muuseumid teevad asjade kutsel nähtavaks nende ümber olevaid inimesi, võrgustikke, ideid ja suhteid. Selline lähenemine annab asjadele väga suure agentsuse, kuid selge on see, et keegi peab asjade „kutset“ vahendama, sellel on institutsionaalne koht ja hääl. Treimo (siin samas numbris) toob välja, et muuseumi professionaalid vahendavad asjade

„kutset“ olulistele gruppidele, organiseerides arutelusid ja töötube ning viies asjadest huvitatud kokku muuseumi töötajatega. Töötube korraldades hoidusime suuresti institutsionaalsest raamistikust – töötoa kokku kutsumine oli pigem seotud ülikooli ja isiklike suhetega. Samuti lasime „asjadel“ digifotodena rääkida inimestega, kes ei olnud eksperdid. Me katsetasime mitmete töötoa läbiviimise viisidega, hoides varjatuna eseme kohta käivat informatsiooni, kutsudes kollektiivsele, mängulisele uurimisele ja pakkudes võimalust ise leida seoseid, mille kaudu esemetele seostevõrgustikku otsida. Toetamaks sellise võrgustiku loomist tõstsime esile infopuudust, osutasime lünkadele materjalis ja pakkusime võimalust esitada alternatiivseid tõlgendusi. Nägime, et kui andmebaasikirje oli puudulik või piiratud, siis olid töötubades osalejad valmis vabamalt ja loovamalt erinevaid tõlgendusi uurima. Selline ebarealistlik, läbinisti mänguline situatsioon säilitas muuseumi kui eksperdi positsiooni. Meie eksperimendid ei anna seega sissevaadet, kas asjast lähtumise meetodit saab kasutada osaluseks, mis esitab institutsionaalsele teadmisele sisulise väljakutse.

Millist auditoriumi osalust asjast lähtumise meetod toetab?

Lähtume oma refleksioonis ideest, et epistemoloogilisest vaatenurgast on asjast lähtumise meetodi keskmes idee avatud ja dialoogilisest muuseumist. Peame oluliseks muuseumi ülesannet õpetada kogukondadele viise, kuidas hoida sisulisi arutelusid olukorras, kus puudub üks ja õige vastus. Kui lähtuda osalevates tegevustes ennekõike asjadest ja nende omadustest, siis on oht, aga ka võimalus selles, et asi „kutsub“ enda ümber kogunema ennekõike spetsiifiliste erialateadmistega inimesi. Ühest küljest on ju kiiduväärt see, kui demokraatlikus protsessis eelistatakse neid, kelle häälele lisab väärtust ühiskondlik positsioon, haridus, erialased teadmised jne. Olukorras, kus mitmel pool maailmas võtavad autoritaarsed või äärmuslikud hääled demokraatliku protsessi enda kontrolli alla, ja teaduslikku teadmist ja tõde pidevalt küsimärgistatakse, siis on selge, et ka muuseumid peavad aeg-ajalt kontrollima, kas kaasamine võib olla liiga avatud. Mil määral peaksid muuseumid lubama asjade ümber kogunema teadust eitavaid, teatud inimrühmi maha suruda soovivaid või oma privileege iseenesestmõistetavaks pidavaid grupe? Kuidas hoida korraga avatud debatti ja samas muuseumi tõsiseltvõetavust? Täna järgest enam polariseerivas ühiskonnas pole see sugugi lihtne ülesanne. Võttes muuseumi eseme kogunemise keskpunkti, siis tundub lihtne võimalus vahendada „asja kutset“ ainult institutsionaalselt tunnustatud

ekspertidele, kelle teadmisi saab näituseprotsessi integreeritult näidata osana mitmehäälest ja kaasavast muuseumist, kuid kelle abiga siiski hoitakse muuseumi positsiooni autoriteetse teadmusasutusena. Teisalt on eksperdikeskse kaasamise nõrgaks kohaks see, et demokraatlikud protsessid jäävad kitsalt spetsialistidele. Muuseumid teevad küll koostööd väliste sihtrühmadega, toovad sisse erinevaid vaatenurki, kuid kureerivad neid hoolikalt, nii et sellega ei mõjutata mingilgi määral muuseumi autoriteetset positsiooni.

Asjast lähtumise meetodile saab niisiis läheneda mitmel viisil ning see, mil määral see toetab osalust ja laiapõhjalist demokraatiat, sõltub valikutest, mis selle meetodi rakendamisel tehakse. Kes otsustab, kes on ekspert? Kellel on õigus oma häälega muuseumi protsesse täiendada ja laiendada? Miks me usume, et tavalisel inimesel on muuseumiaruteludesse midagi väärtuslikku lisada? Meie katsetused näitavad, et nii lisandub täitsa põnevaid vaatenurki. Muuseum, mille eesmärgiks on näidata igapäevaelu, saab lähtuda seisukohast, et inimesed on oma elu ja oma kogemuse eksperdid. Aga võrreldes muuseumitöötajatega on inimesed ka eksperdid tavaküllastajaks olemises – perspektiivis, mille professionaalne ja erialane pilk sageli unustab või kõrvale jätab.

Osalusest muuseumis on räägitud mitme nurga alt ja lühidalt võib väita, et kultuuriosalust saab defineerida kaheti (Lepik 2013): ühest küljest on sotsioloogiline idee osalusest – kultuuritegevustest osa võtmine, lugemine, näitustel käimine, kooris laulmine või muuseumi töötoas osalemine. Teisest küljest, osaluse poliitiline definitsioon eeldab kasvõi kõige väikesemat nihet võimutasakaalus ning auditooriumide osalemist vaadatakse kultuuriloome demokratiseerimise seisukohalt, mitte ei jäeta seda kõrvale kui amatöörlikku harrastust. Tatsi (2013) vaatab osaluse mõju muuseumi institutsioonile ajalisest perspektiivist ja pakub välja, et osalustegevuste mõju võib olla lühiajaline, siin ja praegu, kuid praktikaid põhjalikult mõjutamata, või pikema mõjuga, kus auditooriumide panus lisatakse püsikollektsioonile, või see muudab seda, kuidas muuseum tegutseb. Näituse küllastamine on selle vaate järgi sotsioloogiline idee osalusest ning Treimo osutab, et sellisel osalusel on mõju ka küllastajatele. „Küllastajatele esitati väljakutse seada ideed kahtluse alla kehaliste, intellektuaalsete ja emotsionaalsete kogemuste kaudu. Teisisõnu võtsid nad aktiivselt osa uute teadmiste ja arusaamade loomisest.“ (Treimo 2023: 216)

Asjast lähtumise meetodi kasutamisel osaluse toetuseks saab küllastaja anda panuse muuseumi töösse: küllastajate ja tavainimeste poole pöörduetakse palvega lüüa kaasa näiteks esemete tõlgendamisel. Seda üleskutset võib esitada nii näituse loomise perioodil kui ka näitusega paralleelselt, kuid muuseumil on siin

valik, kuidas selle palve tulemusi jäädvustada. Kas lisada need püsikollektsiooni ja muuta auditooriumide osalemine sellisel kujul osaks muuseumi harjumuspärastest praktikatest või jätta osalus ajas ja ruumis kaduvaks – said kaasa mõelda ja arutleda, kuid see, mis üles korjatakse ja meelde jäetakse, sõltub ainult muuseumitöötaja mälust ja suvast. Asjast lähtumise meetodi töötoad annavad võimaluse koguda inimeste ideid ja seoseid mitmel viisil, kuid meie eksperimendi käigus panustasid töötubades osalejad vaid akadeemilisse teadmisse. Lõime oma aruteludega paralleelse ruumi, millel oli muuseumitöötajate tegevusele lühiajaline ja mööduv mõju, sest töötubade tulemusi esitasime uurimiserühma poolt juba süstematiseeritult ja filtreeritult ning mõju näitusele ja muuseumi tulevastele praktikatele jääb meile täna teadmata.

Toetades auditooriumi osalust

Auditooriumi osalus pole alati lihtne. Pedagoogikas tuntakse mõistet „toetav suunamine“, mille abil luuakse lähima arengu tsoon, mis võimaldab lahendada kellegi teise abiga probleeme, millega üksi hakkama ei saadaks (Võgotski 1978, viidatud Vinter 2013: 20 kaudu). Toetavat suunamist saab kasutada ka osaluse toetamiseks, kus piirangute ja võimalustega luuakse tugiraamistik, mis jätab ruumi loomingulisele vabadusele, kuid pakub ka kindlustunnet, et on teada, mida muuseum ootab ning kokku lepitud pingutuse järel on osalus „valmis“. Varasemad uuringud on välja toonud, et osalus muuseumis vajab sellist toetavat suunamist (Simon 2010; Runnel 2014). Toetava suunamise planeerimine ja disain aitab ühest küljest muuseumiekspertidel mõista osalejate panuse ulatust ning teisest küljest annab auditooriumidele selge signaali, mida neilt oodatakse. Asjast lähtumise meetodi kontekstis on asi ise osaks sellest toetavast suunamisest – me räägime just sellest konkreetsest asjast, selle asja teemal, otsime selle asjaga tekkivaid seoseid. Meie eksperimentides oli ka Google Jamboardi rakendus toetavaks suunajaks, rakenduse võimalused olid suhteliselt piiratud – ei saanud kirjutada pikka teksti, pildid olid lihtsad ja kahemõõtmelised, uue info lisamise võimalused olid piiratud. See tähendas, et töötubade tulemus oli museoloogilises mõttes pigem pealiskaudne, kuid teisalt andis piiratud funktsionaalsus võimaluse keskenduda asjast rääkimisele ja mitte takerduda digitaalse kirjaoskuse piiridesse.

Inspireerituna ideest, et loovust saab toetada pakkudes rangeid, reeglipäraseid süsteeme, mis lubavad igapähe olla loovad, leidsime, et loomingulisust toetab ka virtuaalne keskkond, millel on

konkreetsed reeglid ja piiratud töövahendid, millega ennast väljendada. Osalejatel oli vähem valikuid ja nad pidid võtma vastu vähem otsuseid. Nii oli Google Jamboardi tahvliruum piiratud, kleepmärgistele mahtus kindel hulk tähemärke ja ühe arutelu mahutamise ühele „digitaalsele tahvliküljele“ andis tegevusele selged piirid. Töötubadel oli ka tunnetuslik „valmis“ olemise moment – kui kõik esemed olid ära arutatud või kui kell kukkus. Grupiarutelud toetasid ka ideed, et osalus peab olema nähtav – osalejad võtsid aruteludes eeskuju nii moderaatorist kui ka üksteisest. Kuigi muuseumi perspektiivist võiks teinekord olla ihaldusväärsem, kui auditooriumide arutelusid vähem piirata, mis võimaldaks sügavamalt sissevaadet, detailsemat arutelu ning võibolla ka sisulisemat panust, on piirangute seadmine siiski oluline. Toetava raamistiku pakkumine toetab osalejate vaba eneseväljendust ja võimaldab läbi mõelda, kuidas asjast lähtumise meetodist saadavat sisendit muuseumitöös kasutada.

Diskussioon

Asjast lähtumise meetod annab muuseumile võimaluse töötada esemest lähtuvalt. Külastaja, kes kohtub tavaliselt asjadega näitusel, kus need on osa muuseumi jutustatavast loost, saavad selle meetodi abil kohtuda asjaga teisest vaatenurgast. Kui kuraatori töö algab tavaliselt teemast või loost, mille illustreerimiseks valitakse esemed ning külastaja kohtub esemetega alles näituse kui terviku kontekstis, siis asjast lähtumise meetodi puhul on fookuses külastaja ja asja kohtumine. Kui see kohtumine leiab aset enne näitust, siis saab demokratiseerida näituse tegemise protsessi. Kui see kohtumine leiab aset näitusel, kus asi on juba esitatud koos teistega, siis annab see võimaluse võtta asi korraks kuraatori jutustatud loost välja ja vaadelda lähemalt, milliseid lugusid selles kontekstis veel rääkida annab.

Muuseumiosaluse loogikast lähtuvalt on aga huvitav küsida, kuidas muuta töötoas kogetu ja kogutu osaks muuseumi teadmisest. Kuidas ning mil määral grupiaruteludes kogutud lood salvestada ja säilitada ning kuidas loodut konkreetsete esemetega seostada. Kui muuseumiesemest areneb asjast lähtumise meetodi abil asi, mis ongi rikkalike seostevõrgustike, arutelude ja lugude allikaks, siis kuidas neid võimalusi hiljem muuseumitöös väärtusliku teadmisenähtuseks ära kasutada? Asjast lähtumise meetod avab võimalused dialoogiks, uuteks tõlgendusteks, ja seda saaks kasutada nii muuseumi auditooriumidega dialoogi pidamiseks enne näituse loomist kui ka näitust jooksvalt külastajate panusega rikastades. Samas on selge, et auditooriumide kogemus peaks jõudma kaugemale kui ajalise plaanis kiirelt kaduv

töötoaosalus ning selleks, et demokraatlikke põhimõtteid ja avatust armastav muuseum saaks meetodit oma igapäevategevustesse rakendada, peaks muuseumil olema pidev valmisolek muutuda, ümber mõtestada ja lähtuda põhimõttest, et näitus ei saa kunagi valmis. Ning sellega koos on ka näitusepõhine teadustöö pidevalt arenev ja täienev.

Meie eksperimentides andsid mängulised töötoad võimaluse museaalide kohta avastada, uurida ja õppida ning kuigi meie töötubade eesmärgiks polnud tegeleda auditooriumi õpetamisega, siis annaks asjast lähtumise meetodit kindlasti rakendada ka muuseumipedagoogikas. Järgides avastusõppe ideed, kus õpetaja ei ütle vastust ette, vaid laseb osalejatel ise uurida, detektiiv olla, annavad asjad noortele võimaluse ise teadmisi luua. Ja loomulikult võib soovi korral lõpuks ka muuseumi kogudes leiduvad autoriteetsed teadmised esitada, kuid võib ka näidata, kuidas muuseumitöö on sageli kildudest terviku kokku panemine ning on palju teemasid, mille osas on täna veel rohkem küsimusi kui vastuseid. „Õige“ vastus või mitte, asjast lähtumise meetod annab tugiraamistiku toetava ja avastusel põhineva esemekeskse avastamise jaoks. Samuti annaks kõnealuse meetodi kasutamine muuseumipedagoogikas võimaluse kombineerida pedagoogilist ja osalusele suunatud tööd auditooriumidega.

Kuigi meie näites olid osalejad noored ja digikogenud, ei pruugi karta, et asjast lähtumise meetodi digitaalsed töötoad on kättesaadavad ainult noortele. Globaalne pandeemia on näidanud mitmeid olukordi, kus videokonverentsidel osalevad väga erinevas vanuses inimesed ning konverentsi arutelu fookusse toodud asi või ka näiteks vana foto annab võimaluse ka vanemale põlvkonnale oma kogemuste jagamiseks. On ju vanaemad ja vanaisad tänaseks sageli harjunud pidama noorema põlvkonnaga sidet just videovestluse vahendeid kasutades (Skype, Messenger, FaceTime, WhatsApp jne).

Tänases maailmas näevad muuseumid sageli vaeva mõtestamaks oma rolli uurimisasutusena. Kas muuseumiuurimine on alati kogudepõhine ja kas raamat on alati ainus mõeldav väljund muuseumiteadusele? Hiljutises artiklis analüüsisid Pille Runnel ja Pille Pruulmann-Vengerfeldt Eesti Rahva Muuseumi näituse „Kohtumised“ loomisprotsessi ja mõtestasid seda loovuurimuse perspektiivist ja näitasid, et ka püsinäitus on nii traditsioonilise akadeemilise kui ka loovuurimuse tulemus (Runnel ja Pruulmann-Vengerfeldt 2021). Pakume välja, et asjast lähtumise meetod saaks olla üks selline loovuurimuse võte, kus uurimisprotsessis saavad tavalised inimesed osaleda kõrvuti ekspertidega. Kuniks me tunnustame, et erinevatel osalejatel on erinev ekspertiis – erialane, igapäevaeluline, külastajakogemusest või muuseumivälise valdkonna teadmistest lähtuv, siis on meil võimalik seda ka muuseumitöös ära kasutada.

Tuues paralleeli tehnoloogiamaailmast võiks pidevalt muutuvast ja arenevast muuseumist rääkida kui pidevalt beetaversioonis olevast asutusest. Videomängude ja tarkvaraarenduse maailmast tuntud beetaversiooni idee tähendab, et auditoorium, mängijad, tulevased tarkvarakasutajad kaasatakse arendusprotsessi enne, kui toode päris valmis saab nn beetatestijatena. Nii on lõppkasutajad tunnustatud oma kasutajakogemuses, nn tarbijaekspertiis ning seda kogemust kasutatakse tootearenduses. Ja kuigi muuseum ei ole tarkvarafirma ja näitus ei ole toode, siis saaks asjast lähtumise meetodi abil tuua pidevalt arenevat loomisprotsessi ka näituse tegemisse. Kaasava loovuurimusena saaks näitus tänu külastajate osalusele ja panusele olla pidevas täienemises.

Külastajate arutelud asjameetodist inspireeritud beetatestimise käigus annaksid näituse tegijaile aimu külastajate ootustest, mida tahetakse kogeda või teada. Sellisesse beetatestimise gruppi kuulumine on ka mängufirmade kontekstis sageli auasjaks, sest selle kaudu saab mängur oma identiteeti kujundada. Ka muuseum saaks sellisel kujul liita oma tegevustega inimesi, kellele muuseumiosalejaks olemine saaks olla väärtuslikuks identiteedi ja enesemääratluse osaks. Muuseumi beetatestimiseks olemine oleks üks võimalik muuseumipoolne tunnustus ja äramärkimine, mida muuseumiosaluses oluliseks on peetud (Teppor ja Aljas 2013).

Asjast lähtumise meetodi keskne lähenemine pidevalt beetaversioonis olevale muuseumile annab võimaluse teha näitused veelgi enam külastajate ootustele vastavaks, osutada elementaarsetele kasutusmugavuse probleemidele ning laiendada ka eseme kohta teada olevat väärtusliku ja mitmekülgse teabega, olles seega loovuurimusena näituse kui teadmusloome osaks (Runnel ja Pruulmann-Vengerfeldt 2021). Külastajate loodud teadmised pole siiski asjast lähtumise meetodi ainus väärtus. Osalejate küsimused võivad osutada lünkadele, luua ootamatuid ja mitmekülgseid seoseid ning aidata leida sageli kasina tähendusväljaga kogude jaoks uusi ja huvitavaid rakendusi. Nii võib organiseeritud ignorantsuse kogunemine osutada infole, mida kindlasti peaks väljapanekute juures esitama, aga pakkuda ka põhjust näitusele tagasi tulla, sest äkki järgmisel korral muuseum juba teab vastust küsimusele, mida sa täna esitada oskaksid.

Kokkuvõtteks

Asjast lähtumise meetod annab võimaluse kaasata auditooriume, anda neile võimalus näha muuseumiesemeid uuel viisil. Asjale keskendumine võib osutada muuseumi jaoks tähelepanuta jäänud võimalustele, kuidas

nad saaksid oma kogusid esitleda, vastates auditooriumi küsimustele. See meetod võimaldab tuua muuseumiauditooriume lähemale esemetele ja esemekesksle avastamisele. Keskendudes üksikesemetele, kogule või näituse osale, võimaldab asjast lähtumise meetod märgata rikkalikke seostevõrgustikke, milles meie igapäevased asjad asetsevad. Sellistest seostest lähtudes saab rääkida ajaloost, kultuurist, inimtegevusest, rändest, majandus- ja kaubandussuhetest, kunstist, sõjast ja veel paljust muust. Kutsudes inimesi avastama asjakeskset lugu, saab näitusele toodud esemetele anda uusi ja ootamatuid tähendusi. Meetod võib olla kasutusel nii loovuurimusliku teadustööna kui ka mängulise avastusretkena ning piirid nende kahe võimaluse vahel ei pruugi alati täpselt paigas olla. Keskendudes osalusaktisioonil asjadele, saab ühest küljest alandada barjääri osalejate jaoks, kuid teisalt saab sellisel viisil ka luua tähendusrikka osaluse võimalusi töös kogudega.

Oluliseks võtmeküsimuseks on siiski püsiv pühendumus ja valmisolek integreerida auditooriumide panused kas ajaliselts piiratud näituseformaati või püsivamalt osaks kogudest. Nii peaks auditooriumidega tehtav töö olema tähenduslikult integreeritud muuseumi tegevusse, mitte vaid paus „päris“ muuseumitööde vahel. Auditooriumidega koos tehtav osalev näitus on osa muuseumi väärtuslikust teadustööst, mitte veel üks kõrvaline tegevus. See, kuidas mõista ja kasutada mitmekülgseid kihte auditooriumide panusest muuseumitöös, on tulevikuväljakutse, mida meil ülikooli uurimisrühmana on raske õpetada. Me saame oma kogemusest välja tuua seda, et kui toetada osalejaid ja pakkudes neile võimalust keskenduda vähematele esemetele, toetab see auditooriumi enesekindlust ja osalushuvi. Asjast lähtumise meetod abil saaks muuseumisse tuua ka neid, kes muidu teed sinna leida ei pruugi. Näiteks võiks tuua ühe teismelise, kes muidu muuseumidesse aktiivse vastumeelsusega suhtus, kuid pärast asjameetodi töövõtete järele proovimist oli nõus möönma: „Polnud väga viga“. See on ehk alustuseks piisav innustus, et meetodit ise proovida.

PILLE PRUULMANN-VENGERFELDT on Malmö ülikooli meediauuringute professor ja Eesti Rahva Muuseumi külalisteadur. Tal on doktorikraad meedia- ja kommunikatsiooniuringutes. Teda huvitab, kuidas digitaalse maailma loomisel osalevad mitte ainult tehnoloogiad, vaid ka inimesed ja olukorrad – ta uurib digitaliseerumist ja andmestumist meedias, muuseumides ja igapäevakontekstis.

GIUSEPPINA ADDOL on bakalaureusekraad rahvusvahelise migratsiooni ja etniliste suhete alal ning magistritkraad meedia ja kommunikatsiooni alal Malmö ülikoolist. Tema peamiseks uurimishuviks on digitaalse meedia, religiooni ja afekti suhe. Ta on seotud Malmö ülikooli andmete ja ühiskonna uurimisprogrammiga.

MARIA ENGBERG on meediatehnoloogia dotsent ja tal on doktorikraad inglise keele digitaalse kirjanduse vallas. Ta on andmete ja ühiskonna programmi juht ja Augmented Environments Lab at Georgia Tech'i külalisteadur. Maria uurimishuvid on digitaliseeritud kultuur, digitaalthumanitaaria, arvutid kui meedia, augmenteeritud ja virtuaalreaalsus, meediateooria, linnameedia ja meediaaesthetika.

ÅSA HARVARD MAARE on visuaalse kommunikatsiooni lektor. Ta on hariduselt kunstnik, kes on spetsialiseerunud joonistamisele ning tal on doktorikraad kognitiivteadustes. Åsa uurimishuvid on seotud sellega, kuidas akadeemiline kirjutamine ja teaduslik teadmine käivad kokku disainipraktikaga ja loova probleemilahendusega. Teda huvitab joonistamine ja see, kuidas inimesed teevad seda, mida nad teevad loomisprotsessis.

HASSAN TAHER on Malmö ülikooli meediatehnoloogia magister ja töötab külalisõppejõuna Lundi ülikooli intermediaalsuse õppekava juures. Tema uurimishuvid hulkub digihumanioora, intermediaalsus, digitaalne turundus, videomängu-uuringud, meediatehnoloogia, arvutiteadus ja muuseumiharidus.

Kirjandus

- Black, Graham. 2005. *The Engaging Museum: Developing Museums for Visitor Involvement*. Routledge.
- Davies, Sue M. 2010. The co-production of temporary museum exhibitions. – *Museum Management and Curatorship* 25 (3): 305–321. <https://doi.org/10.1080/09647775.2010.498988>.
- Drotner, Kirsten; Vince Dziekan, Ross Parry ja Kim C. Schröder (toim.). 2018. *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*. Taylor and Francis.
- Kanger, Laur. 2014. Modernse maailmapildi hulusärgis. – *Sirp*, 14. juuli. <https://www.sirp.ee/s1-artiklid/c21-teadus/2014-07-16-18-13-55-2/>.
- Kaplan, Flora S. 1999. Exhibitions as communicative media. – E. Hooper-Greenhill (toim.). *Museum, Media, Message*. Routledge, 37–58.
- Kolli, Shaghayegh ja Datis Khajeheian. 2020. How actors of social networks affect differently on the others? Addressing the critique of equal importance on actor-network theory by use of social network analysis. – I. Williams (toim.). *Contemporary Applications of Actor Network Theory*. Springer, 211–230. https://doi.org/10.1007/978-981-15-7066-7_12.
- Latour, Bruno. 2004. Why has critique run out of steam? From matters of fact to matters of concern. – *Critical Inquiry* 39 (2): 225–248. <https://doi.org/doi://0093-1896/04/3002-0020>
- Latour, Bruno. 2005. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press.
- Latour, Bruno ja Peter Weibel (toim.). 2005. *Making Things Public: Atmospheres of Democracy*. MIT Press.
- Law, John. 2008. Actor network theory and material semiotics. – B. S. Turner (toim.). *The New Blackwell Companion to Social Theory*. Wiley-Blackwell, 141–158.
- Lotina, Linda. 2014. Osalustegevuste analüüs Läti muuseumides. – *Eesti Rahva Muuseumi aastaraamat* 57. Tartu: Eesti Rahva Muuseum, 76–95.
- McLean, Chris ja John Hassard. 2004. Symmetrical absence/symmetrical absurdity: Critical notes on the production of actor-network accounts. – *Journal of Management Studies* 41 (5): 495–519. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6486.2004.00442.x>.
- Michael, Mike. 2017. *Actor-Network Theory: Trials, Trails and Translations*. SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781473983045>.
- Pruulmann-Vengerfeldt, Pille ja Pille Runnel. 2011. When the museum becomes the message for participating audiences. – *Communication Management Quarterly* 6 (21): 159–179.
- Runnel, Pille (toim.). 2014. *Osalus muuseumides*. Tartu: Eesti Rahva Muuseum.
- Runnel, Pille (toim.). 2019. *Muuseumid tänapäeval: väljakutsed ja võimalused*. Eesti Rahva Muuseumi aastaraamat 62. Tartu: Eesti Rahva Muuseum, 9–20.
- Runnel, Pille ja Pille Pruulmann-Vengerfeldt. 2010. Muuseumikommunikatsioon ja kultuuriline osalus Eesti Rahva Muuseumis. – Pille Runnel ja Agnes Aljas (toim.). *Eesti Rahva Muuseumi aastaraamat* 53. Tartu: Eesti Rahva Muuseum, 118–132.
- Runnel, Pille ja Pille Pruulmann-Vengerfeldt. 2012. Kui muuseumist saab sõnum osalevatele auditooriumidele. – Pille Runnel ja Agnes Aljas (toim.). *Eesti Rahva Muuseumi aastaraamat* 55. Tartu: Eesti Rahva Muuseum, 32–51.
- Runnel, Pille ja Pille Pruulmann-Vengerfeldt (toim.). 2014. *Democratising the Museum*. Peter Lang D. <https://doi.org/10.3726/978-3-653-03972-6>.
- 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. https://doi.org/10.26350/001200_000120-
- Simon, Nina. 2010. *The Participatory Museum*. Museum 2.0.
- Teppor, Marke ja Agnes Aljas. 2013. Kultuuripärandi vahendajad: Käsitööharrastajate ja muuseumide koostöö. – Pille Runnel ja Agnes Aljas (toim.). *Eesti Rahva Muuseumi aastaraamat* 56. Tartu: Eesti Rahva Muuseum, 70–93.
- Treimo, Henrik (n.d.). Sketches for a methodology on exhibition research. – *Exhibitions as Research: Experimental Methods in Museums* (2019th ed.).

Treimo, Henrik. 2017. Conference Texts and Things, at the Norwegian Museum of Science and Technology Oslo, 16.–17.1.17. 11.

Treimo, Henrik. 2023. Näituste kui teadusuuringute metodoloogia võimalused. – Pille Runnel ja Agnes Aljas (toim). *Kohanevad ja eksperimentaalsed muuseumid. Eesti Rahva Muuseumi aastaraamat 64*. Tartu: Eesti Rahva Muuseum, 211–238.

Treimo, Henrik; Lars Risan, Ketil G. Andersen, Marianne Løken ja Torhild Skåtun (toim.). 2022. *Tingenes metode – Museenes kunnskapstopografi*. Norsk Teknisk Museum.