

**ICOMi üldkonverents „Museums as Cultural Hubs. The Future of Tradition”
Kyoto, Jaapan, 1.-7. Sept 2019**

Marleen Soosaar, SA Eesti Tervishoiu Muuseum

ICOM Kyoto 2019 "Museums as Cultural Hubs: The Future of Tradition" üldkonverentsi peateema keskendus seekord muuseumile kui võrgustike loojale ja kohaliku kogukonna südamale. ICOM CECA (hariduse ja kultuurilise tegevuse) alamkomitee konverents "Roles of Museum Education: Supporting Self and Society" uuris millist rolli kannab kaasaegne muuseum ühiskonnas ja kogukonnas ning mis on muuseumihariduse tähtsus indiviidi seisukohalt. Lisaks olin kuulamas ka CIMUSET (tehnik ja teaduse muuseumid ja kollektsioonid) ettekandeid ning osalesin muuseumihariduse mentorluse töötoas.

Üldiselt võis märgata, et CECA ettekanded ning arutelud olid mõnevõrra pingestatud muuseumidefinitsiooni vaidlustest. Kõlama jäi ka küsimus konverentsi peateema ning kultuurilise tegevuse suunas – milline saab olema muuseumihariduse tulevik? Sellega seoses tuleb mõelda digitehnoloogiate rollist hariduses ning heast koostööst oma kogukonna, ettevõtete ja muuseumidega. Sarnaselt Eestiga oli nii CECA kui CIMUSET-i uurimistöode ettekannetest näha kriitilist suhtumist käed-külge lahenduste osas õpiprotsessis. Mentorluse vestlusring kujunes mõtteharjutuseks kahe keskse küsimuse ümber: miks on muuseumis haridust vaja ning mis vahe on haridusel ja meelelahutusel? Seda soovitan aeg-ajalt ka Eestis omakeskis üle küsida ja mõtestada. Üks elavamaid arutelusid käis aga digitehnoloogia kasutamise ümber.

CECA ja ICOFOM ühises sessiooni "What is cultural action" käigus jõuti küsimuseni digitehnoloogiate ulatusliku kasutamise tähendusest muuseumis. Ühelt poolt võimaldab see liikuda institutsiooni müüride vahelt välja, laiendada publiku ja teemade ringi enda ümber. Peamine probleem eri tehnoloogiate kasutamisele võtuga on aga reaalse inimeste vahelise suhtluse ja päris objektidega töötamise võimalik vähenemine. Dialoog ning laiemad arutelud, mis saavad tekkida vaid grupis, on inimese õppimisele ja heaolule laiemalt väga olulised. Seega oli arutelu käigus murekohaks inimese, täpsemalt muuseumitöötaja rolli kultuurilises tegevuses (*cultural action*). Digitehnoloogia saab hõlbustada tähenduseloomet. Kuna seni on seda rolli täitnud giid/külastusjuht või pedagoog, võib digilahenduste ulatuslik kasutamine tuua kaasa nende traditsioonilise ameti kadumise. Seega meie oskused peaksid kohanema vastavalt tehnoloogia arengule. Nutivahendid on, nagu nimigi ütleb, kõigest vahendid mitte eesmärk ja sisu iseenesest. Siinkohal keriks esile aga huvitav küsimus – kas me saame sisu ja vahendit lõpuni lahutada? Või teisiti küsides, kas te siis ei karda tehnoloogiat? Digitehnoloogia toob endaga kindlasti kaasa uusi probleeme, mitte ei lahenda imeväel kõiki meie muresid. Täna oleme siiani olukorras, kus õpime/õpetame digitehnoloogiat lihtsalt kasutama ning ei rakenda selle võimalusi veel oskuslikult ja sihipäraselt. Hoolimata vaidlustest või isiklikest seisukohtadest, on digitehnoloogia juba osa meie igapäevast ja ka muuseumitööst, seega tuleb nende võimalustega tutvuda ning erinevaid lahendusi ka katsetada. Sel viisil õnnestub ehk tulevikus teha hästi informeeritud otsuseid selle kasutamiseks või kasutamata jätmiseks.

Konverentsinädala jooksul erinevaid ettekandeid kuulatus tuli teise võtmesõnana selgelt esile koostöö muuseumis, seda kolleegide vaheliselt, oma kogukonnaga, külastajatega kui ka ettevõtete ja institutsioonidega. Võttes fookusesse õpilased muuseumis, on oluline haridusprogrammi loomisel või muutmisel suhelda tihedalt õpetajate ja õpilastega. Jenny Siung Põhja-Iirimaa Chester Beatty kunstimuuseumist rääkis, kuidas väga mitmekihilist ja keerulise koloniaalse pärandiga keskkonda saab kasutada kui viljakat õpikeskkonda. Selle väljatöötamiseks on vaja aga aega ning häid partnereid. Nende projekt haarab motiveeritud partnerid eri tasanditelt haridusvaldkonnast, pakub giididele ja õpetajatele koolitusi ning kaasab varakult ka õpilasi. Eesmärgiks on luua muuseumis ruum, kus väga erineva kultuurilise taustaga õpilased saavad jagada oma kogemusi, õppida üksteiselt ning avastada maailmakultuure, mis on esindatud näitustel. Sel viisil kujuneb oskus mõista eri kultuure ning mitmekesisuse väärtust olukorras, kui klassis saavad kokku näiteks islami,

roomakatoliku ning luterliku usulise või kultuurilise taustaga inimesed. Chester Beatty tegevus täidab siinkohal lünga, mis on riikliku ja koolide õppekavasse jäänud. Metoodikana kasutades selleks näiteks objektipõhist õpet ja visuaalse mõtlemise strateegiaid. Nende õppematerjalid on üleval [siin](#) ning visuaalse mõtlemise strateegiatest (VTS) saab uurida [siin](#). Projektiga jõutakse valmis tuleval aastal ja nende tegemisi saab jälgida muuseumi veebilehel ja ka Jenny Siung'i Twitteris [@JennySiung](#).

Külastajate kaasatuse ning hea kogemuse taga on lisaks eri tegevuste pakkumisele loomulikult ka näituste loomine. Dr. [Richard Lachapelle](#) ettekanne "Exhibit Design as an Educational Function" tutvustas näituste kujundamise põhimõtteid viisil, mis aitaks inimesel mõtestada nähtut, koguda selle kohta rohkem teadmised ning pakuks ka elamuse. Haridusliku disaini all peab Lachapelle silmas mitmekülgset ja läbimõeldud praktikat, mis kasutab konteksti ning ruumilisi, visuaalseid, sümboolseid ja ka tekstilisi kujunduselemente, et toetada külastajat avastamise ja õppimise käigus. Pelgalt eksponaat koos selgitava seinetekstiga pole info omandamiseks tegelikult piisav, sageli ei kõida see isegi piisavaks ajaks tähelepanu. Hea disain haarab külastaja, võimaldab ta silmal liikuda, vaadata eset korduvalt ning teeb olulise info puust ja punaseks ette. Näitena tõi Dr. Lachapelle [Pointe-à-Callière Muuseumi](#) Montrealis, mille arheoloogiateemaline näitus paikneb keldriruumides ja kaevamiste käigus leitud esemed on paigutatud vertikaalselt üksteise alla, nendega paralleelselt kulgev ajatelg annab teksti kujul infot leiust ja selle vanusest. Sel viisil on lihtsasti mõistetav, et sügavamale kaevates tulevad lagedale järjest vanemad esemed. Seal juures olevad digitaalsed lahendused võimaldavad külastajal näha ja kujutleda Montreali ajal, mil neid esemeid igapäevaselt kasutati. Sellisel viisil ruumi ja digilahenduste kasutamine, esemete ning teksti paigutamine on suuresti toeks igas vanuses külastajale.

Mõnevõrra üllatuslikult ei kohanud Kyoto muuseumides ringi vaadates ebatavalisi või väga uuenduslikke digilahendusi. Näiteks [Kyoto Rahvusmuuseumi](#) ja [Kyoto Muuseumi](#) ekspositsioonid (ja ka kodulehed) olid traditsioonilised väljapanekud. Viimases pakuti vitriinis olevate kaunite esemete lähemalt vaatamiseks väikest pikksilma, kuid leidis ka interaktiivseid linnakaarte ja VR prillid külastajate lõbustamiseks. [Kyoto Rahvusvaheline Manga Muuseum](#) lubab kogukonnal hulgaliste riulite kaupa mangasid kohapeal lugeda ja neid soovi korral ka ise luua. Kuid selle asemel, et pakkuda disainimist näiteks tahvelarvutis, saab töötoas pliitsite ja markeriga paberile joonistada või hoopis lauaarvutis tõelise Windows '95-ga luua oma manga. Pakutakse ka võimalust konsulteerida ja töötada noortel huvilistel koos mangakunstnikega. Manga muuseumi näol oli tegemist hästi toimiva kogukonnapõhise kohaga, kus õpilased pärast kooli kogunesid ja inimesed oma nädalavahetusi veetsid.

Kokkuvõttes oli tegemist ainulaadse võimalusega osaleda ICOM üldkonverentsil Jaapanis Kyotos ning tuua sealt kaasa mitmekülgset ja hetkel aktuaalset museoloogias ning muuseumihariduses toimuvat. Nii mõnedki seal kõlanud teemad on arutlusel ka Eestis, näiteks digitehnoloogiate kasutamine muuseumihariduses ning kogukonnapõhisus. Samuti on näha, et konverentsi peateema, mis on muuseum ja selle traditsiooni tulevik, mõjutavad kohalikke muuseumitöötajaid oma ameti ja ülesannete mõtestamisel. Koostöiste, kaasavate ja kogukonnapõhise ettevõtmiste osas on muuseumimaastikul selgelt veel arenguruumi. Hariduse roll muuseumikülastuse ning näitusteloome juures on samuti huvitav teema, mille arengusuundi saab olema huvitav jälgida, nii kodu- kui välismaal.