

Trilse Navarete (*Trilce Navarrete*) un
Džons Makenzijs Ouens (*John Mackenzie Owen*)

Muzejs kā informācijas telpa: metadati un dokumentēšana

Kopsavilkums

Kaut arī muzeji atšķiras pēc rakstura un var būt dibināti dažādu iemeslu dēļ, visu muzeja institūciju darbības centrā ir tajos apkopotie objekti. Tie ir informācijas nesēji, kas sistematizēti katalogā. Šajā nodaļā aplūkosim muzeju kā informācijas telpu, ko veido informācijas sistēma, kas saistīta ar dažādām pamatojuma metodēm. Rakstā ir izceltas jaunās iespējas, ko piedāvā digitālās tehnoloģijas, un izmaiņas, ko radījis jaunais apmeklētāja un objekta saskares veids. Mēs apgalvojumam, ka apmeklētājs no tiešas klātbūtnes muzeja informācijas telpā ir pārcēlies uz muzeja tiešsaistes informācijas telpu internetā. Tas būtiski ietekmē muzeja institucionālo lomu, izpratni par metadatiem un dokumentēšanas metodēm. Muzejs internetā, iespējams, nespēs darboties kā institucionāla vienība, jo šajā jaunajā informācijas telpā objekti, kolekcijas un muzeji darbojas kā neatkarīgi komponenti plašā datu kopumā. Lietotāji var piekļūt kultūras mantojumam jebkurā laikā, jebkurā vietā un jebkurā veidā.

1. Muzejs kā informācijas telpa

Savāktie objekti tiek izmantoti izklaidei, zināšanu ieguvei un pētniecībai. Objekti tiek vākti un saglabāti ar mērķi “parādīt, rekonstruēt vai demonstrēt fizisku vai konceptuālu fenomenu” (piemēram, raksturot laika posmu, vietu, personu, kārtību, vērtību kopu, ideju vai notikumu) (*Buckland, 1997: 805*). Veidojot muzeja krājumu, objektu oriģinālais konteksts tiek aizstāts ar jaunu. Jaunais konteksts ir telpas daļa, kurā muzeja profesionāļi eksponē objektus, lai vadītu informācijas pārraides procesu. Tādējādi objekta funkcija ir informēt personu, kas to vēro: objekti ir informācijas nesēji (*Buckland, 1997: 805; Leone and Little, 2007: 362*). To sniegtā informācija ir atkarīga no tā, kā vērotājs “nolasa” objektu, pamatojoties uz apgūtajiem interpretācijas noteikumiem un argumentācijas metodēm. Piemēram, gleznu atšķirīgi var “lasīt” gleznotājs (vēro krāsu izvēli un otas triepienus), mākslas zinātnieks (nosaka kultūras un vēsturisko vērtību) un ķīmiķis (pēta izmantoto krāsu minerālsastāvu).

Zināšanu pamatā ir spriedumi par objektiem, tas ir, spēja spriest par tiem, pamatojoties uz zināmiem noteikumiem un attiecību sistēmām (*Boekhorst et al., Hooper-Greenhill, 1992; Marty, 2008; Navarrete and Mackenzie Owen, 2011*). Tādējādi muzejs ir saziņas telpa. Tradicionāli muzejs sazinās ar saviem apmeklētājiem, izmantojot to, ko Hūpere-Grīnhila (*Hooper-Greenhill*) raksturojusi kā pārraides modeli. Viņa raksta:

“Komunikācijas “pārraides” modelis attēlo saziņu kā lineāru informācijas pārraides procesu no autoritatīva avota uz neinformētu saņēmēju. Zināšanas tiek uzskatītas par objektīvām un unikālām. Nododamā ziņojuma saņēmējs tiek uzskatīts par individu, kas gatavs saņemt ziņojumu, ko uztver vairāk vai mazāk efektīvi, un visi apmeklētāji to dara vienādi” (*Hooper-Greenhill, 2007: 560*).

Kad tika apšaubīts, vai šis pārraides modelis tiešām darbojas, daži muzeji izvēlējās lietot sarunu modeli, kurā apmeklētāji piedalās un spēj pievienot zināmu vērtību aplūkojamajiem objektiem (*Hooper-Greenhill, 2007: 562*). Apmeklētāja loma muzeja

telpā palielinās, izprotot zināšanu konstruktīvo raksturu, kas veicinājis to, ka nespeciālisti pieprasa alternatīvu interpretāciju, jaunu nozīmju izpēti, un veidojas kritiska uzskatu konfrontācija ar ekspertu pausto viedokli (*Hooper-Greenhill, 2007: 572*). Muzeji, savukārt, ir piedāvājuši alternatīvus stāstus par vienu un to pašu objektu vai ekspozīciju, izmantojot īstermiņa izstādes vai atšķirīgas ekskursijas gida pavadībā (*McClellan, 2008*). Tas ir, pārvietojot objektu no vienas izstādes uz otru, kuratori var prezentēt vienu un to pašu objektu kā mākslinieka kolekcijas sastāvdaļu, kā žanra ilustrāciju vai kā kontekstu cita mākslinieka darbu izcelšanai. Tāpat arī ekskursijas vadītājs vienā un tajā pašā izstādē var izcelt vienu vai otru aplūkojamā objekta aspektu, piemērojoties apmeklētāja vajadzībām (piemēram, skolu ekskursijas).

Šie muzeji veido un kontrolē savu informācijas telpu, pieņemot lēmumus dažādos jautājumos, piemēram, objektu izvēle, objektu ievietošana noteiktā kontekstā (līdzās citiem objektiem kolekcijā vai izstādē), objektu klasificēšana un etiķešu pievienošana, kā arī īpašu pētniecības un publiskošanas metožu izmantošana. Lai konstatētu, kādu informāciju objekts satur un pārraida, muzeja rīcībā ir arī muzeja ēka, tās arhitektūra un interjeri (piemēram, apgaismojums, sienu krāsa, stendi un vitrīnas), iezīmētie maršruti, muzeja ekskursijas un anotāciju teksti. Apmeklējot muzeju klātienē, objektu “lasīšanu” ierobežo muzeja telpa, kas veido kontekstu, kurā tiek spriests par objektu. Konteksta piešķiršana objektam dziļi sakņojas muzeja darba procesā – gan fonā, veicot objektu mērķtiecīgu atlasīšanu un klasificēšanu, gan priekšplānā jeb ekspozīciju zālēs. Šajā ziņā svarīga ir arī objektu eksponēšanas vēsture, jo tā var atklāt organizācijas un domāšanas sistēmas, palīdzot izprast, kā objekti “lasāmi” (*Bennet, 1992, 1995; Grognet, 2007; Noordegraaf, 2004*).

2. Objektu polisemantiskais raksturs

Objekti ir polisemantiski. Tas nozīmē, ka objekta informācija ir daudzveidīga un laika gaitā mainās saistībā ar tādiem faktoriem kā pārklasificēšana, eksponēšana izstādē vai krājuma izmaiņas objekta repatriācijas, kara darbības vai izņemšanas no krājuma (atbrīvošanās, apmaiņa vai pārdošana) rezultātā vai citu organizatorisku izmaiņu iespaidā (*Hooper-Greenhill, 2007; McClellan, 2008*). Cik apzināti muzeji pieņem lēmumus, domājot par sava krājuma priekšmetu nozīmi, un kā muzeji veido informācijas sistēmu, lai, krājumam pieaugot, varētu mērķtiecīgi izvēlēties un klasificēt savus objektus? Līdz šim muzeji ir strādājuši, izmantojot taksonomisko sistēmu un klasifikācijas sistēmas, kas atspoguļo atšķirības starp muzeju tipiem un akadēmiskajām disciplīnām, pilnībā neizprotot, ko šīs sistēmas neietver (*Legene, 2008*). Deivids Vānss (*David Vance*) 1974. gadā norādīja, ka kontrolēta vārdu krājuma izmantošana var būt pārāk specifiska un ierobežot objektu polisemantisko raksturu:

“Vai Francijā ietilpst Martinika un Taiti? Vai agrāk tajā ietilpa Alžīrija? Kā šī vārda nozīme mainās viduslaiku kontekstā? Vai tajā vienmēr ietilpusi Burgundija – arī pagātnē? Kādas būs sekas, nosaucot Pikaso par spāni, bet raksturojot viņu kā piederīgu Parīzes skolai? (*Parry, 2007: 40*).”

Objekta kā informācijas nesēja polisemantisko raksturu ierobežoja zināšanu dokumentēšanas sistēmas, kuru pamatā ir “izplātās datnes”, un citas sistēmas, kas saista informāciju ar objektu, bet tajā pašā laikā norobežo no citiem objektiem un citām objektu datnēm. Vēlme radīt strukturētas vārdnīcas ar akadēmisko disciplīnu tezauru, taksonomijas un klasifikācijas sistēmu palīdzību vēl vairāk sašaurināja objektu potenciālo informatīvo vērtību (*Bearman, 2008; Hooper-Greenhill, 2007*).

Muzeju darbiniekiem izprotot objektu polisemantiskā rakstura saistību ar pašu izveidoto organizatorisko struktūru un darba procesiem, krājuma dokumentācijas sistēmas tika pārveidotas sistēmās, kas ietver informāciju par objektu vēsturi muzeju telpā. Pārlicība par šāda veida informācijas nozīmi palielinājās, atzīstot datoru lietderību kultūras mantojuma jomā. Šobrīd aktuāls ir jautājums: kas notiek ar objektu, muzeja krājumu un muzeju, kad tie nonāk tiešsaistes informācijas telpā? Un kāda loma šajā pārejas procesā ir metadatiem?

3. Metadatu un informācijas pārvaldība

Šobrīd sagaidām, ka Muzeju krājuma informācijas pārvaldības sistēma atbalsta interpretāciju, kas laika gaitā var mainīties. Informācijas sistēmām ir jānodrošina dažāds nākotnes redzējums un zinātniskās interpretācijas, kā arī vairākas vārdnīcas dažādiem lietotājiem (*Bearman, 2008, Marty and Jones, 2008*). Piemēram, vadītājiem ir nepieciešama cita informācija, nekā pētniekiem, kuri savukārt no informācijas pārvaldības sistēmas grib iegūt citu informāciju, nekā kuratori un ieinteresētā sabiedrība. Datoru izmantošana iezīmēja jaunu posmu muzeju dokumentācijas vēsturē. Metadatu jēdziens ieguva centrālu nozīmi.

Metadati ir informācija par objektu kā informācijas nesēju. Ja muzeja priekšmets ietver ārējas zināšanas, tad metadati ir iekšējās zināšanas par objektu (*Mackenzie Owen, 2007*). Piemēram, iekšējās zināšanas par grāmatu (metadatus) veido lappušu skaits, informācija par autoru un izdevēju, publicēšanas datums un vieta, satura rādītājs un indekss; raugoties no metadatu puses, objekta ārējās zināšanas ir tēzes, kas tiek argumentētas.

Objektu dokumentēšana ir sarežģīta vairāku iemeslu dēļ. Objekti pēc būtības ir polisemantiski, tie ir saistīti ar citiem objektiem un citām kolekcijām, kļūst vēsturiski bagātāki, jo laika gaitā kolekcijas, ekspozīcijas, pētījumi un saglabāšanas metodes attīstās un mainās. Lai pielāgotu dokumentēšanas procesu, tiek noteiktas specifiskas metadatu kategorijas, piemēram, aprakstošie, administratīvie, tehniskie un saglabāšanas metadati (*Baca et al., 2008, Beumer, 2009*)¹, ieskaitot tā dēvētos paradatus, proti, metadatus, kas ļauj dokumentēt “pētījuma laikā radīto intelektuālo kapitālu” (sk. *London Charter Glossary*)². Šīs metadatu kategorijas veido saturu, ļaujot labāk pārvaldīt dažādus informācijas avotus, nodrošināt alternatīvus objektu lasījumus un objektu daudzveidīgu lietojumu.³

¹ Tiek apgalvots, ka digitālie objekti un metadati ir savstarpēji papildinošas “preces” un tāpēc tiek ražotas un patērētas vienlaicīgi. Skatīt *Navarrete (2013)* par ekonomikas teorijas izmantošanu attiecībā uz mantojuma kolekciju digitalizēšanu.

² Drū Beikers (*Drew Baker*) Londonas hartā (2009) – iniciatīva, lai attīstītu labāko praksi – ierosināja lietot jēdzienu “paradati”, lai dokumentētu datu interpretācijas procesu pētniecības un zināšanu izplatīšanas nolūkiem radītā 3D vizualizācijas konstrukcijā. Konkrēti runājot, paradati attiecas uz “krājuma informācijas izmaiņu dokumentēšanu, pievienojot jaunus ierakstus, vienlaikus saglabājot iepriekšējos”, tai skaitā avotu interpretāciju vizualizācijas procesā (*Navarrete, 2013: 252*).

³ Satura vadības sistēma ir informācijas sistēmas arhitektūras daļa, kas atbild par digitālās informācijas organizēšanas struktūras, metožu un dizaina nodrošināšanu (*Wikipedia, 2015*).

Objektiem piesaistītie metadati nodrošina objektu atklājamību, izmantojot savstarpējas atsauces, hipersaites, vairākas interpretācijas u.c. vienas un tās pašas datu bāzes ietvaros. Objektus un to metadatus var sasaistīt ar citiem objektiem un to metadatiem, kas bagātina viens otra informācijas dimensiju. Saišu daudzums it tieši atkarīgs no objektam piesaistītajiem metadatiem. Tas nozīmē, ka administratīvie metadati var papildināt objektu tehnisko dimensiju, kuru savukārt palielina aprakstošie metadati. Potenciālo saišu, kas kļūst pieejamas, piesaistot citas datubāzes, skaits palielinās eksponenciāli.

Lai objekti darbotos kā informācijas nesēji, tas ir, dokumenti, tiem vienmēr ir nepieciešami metadati, jo tie objektu ievieto gan materiālā, gan informatīvā kontekstā. Visbeidzot, jāatzīmē, ka arī kolekcijām, kas nebūt nav veidotas kā patvaļīgas objektu kopas, metadati ir vajadzīgi interpretācijas un kontekstualizācijas nodrošināšanai: kolekcija ir arī objekts. Tādējādi mākslinieka, kolekcionāra vai nacionālā muzeja veidotā kolekcijā objekts var tikt interpretēts atšķirīgi. Turklāt kolekcijas kā kopuma nozīme, kā to dokumentē tās metadati, zināmā mērā ietekmēs interpretāciju attiecībā uz objekta piederību šai kolekcijai. Tas pats un pat vēl lielākā mērā attiecas uz muzeju kā kolekciju kolekciju jeb suprakolekciju. Daži informācijas vadības sistēmu piegādātāji pēta informācijas vizualizāciju, kurā kolekcija tiek uztverta par objektu, kas sastāv no daudzām vienībām, ko var organizēt, izmantojot filtrus (piemēram, krāsu, hronoloģiskais, alfabētiskais, ģeogrāfiskais filtrs vai filtrs saistībā ar konkrētu personu vai notikumu). Šo sistēmu pamatā ir objekta saikne ar vairākiem informācijas aspektiem (piemēram, atrašanās vieta, personas, notikumi), lai atvieglotu navigāciju, vienlaikus vairojot objekta kontekstuālo informāciju.⁴ Tas ļauj elastīgi “nolasīt” objektus. Digitālajā pasaulē pie atsevišķa objekta var nonākt, ejot no muzeja (tā metadatiem) uz konkrētu kolekciju (tās metadatiem) un konkrētu objektu (tā metadatiem).

4. Jauna informācijas telpa

Izmantojot internetu, muzeju kolekcijas un atsevišķi objekti kļūst arvien pieejamāki digitālā formā. Tehnoloģijas ļauj veidot sarežģītas informācijas dimensijas, taču patiesībā digitalizācijas stratēģijas joprojām koncentrējas uz piekļuvi muzeja kolekcijām, izmantojot attēlus ar lakonisku priekšmeta nosaukumu, tādējādi izmantojot ierobežotu potenciālo metadatu kopu. Šī iemesla dēļ tiešsaistes kolekciju datu bāzēs internetā trūkst piekļuves bagātīgam kontekstuālajam un interpretācijas materiālam, ar ko apmeklētāji parasti saskaras, klātienē apmeklējot muzeju. Muzejā, papildus īsajai etiķetei, objekts tiek rādīts saistībā ar citiem objektiem, ko parasti papildina paskaidrojošais teksts un ekskursija gida pavadībā. Digitalizēto objektu

Informācijas sistēmas arhitektūra attiecas uz fiziskās telpas izmantošanu, lai veiktu pasūtījumus, līdzīgi kā muzeji rīkojas ar saviem objektiem un ar tiem saistīto informāciju. Parijs (*Parry, 2007*) apgalvo, ka muzeja institūts ir zināšanu visuma metonīms.

⁴ Piemēram, *Microsoft Live Labs Pivot* attēlu vizualizācija un *Europeana's Linked Open Data* (LOD) pieeja datu strukturēšanā saskaņā ar *Resource Description Framework* (RDF), kas identificē objektu, tā raksturlielumus un attiecības, balstoties uz tēmu, predikātu, objekta formātu.

informatīvā vērtība tādējādi ir stingri ierobežota, ne digitālo tehnoloģiju ierobežojumu dēļ, bet gan muzeja digitalizācijas politikas dēļ.

Digitālo kolekciju konteksta izveide tiešsaistē pilnībā atšķiras no procesa, pie kāda ir pieraduši muzeji un to apmeklētāji. Klātienē muzejs kontrolē vidi, kurā apmeklētājs var aplūkot objektu, piešķirot tam noteiktu kontekstu, un tas pats objekts var pārraidīt atšķirīgu informāciju, atrodoties retumu kabinetā, nacionālajā galerijā vai zooloģiskajā dārzā. Piešķirot objektam noteiktu metadatu kopu, objekta informācijas potenciāls tiek ierobežots. Tiešsaistē ir iespējami alternatīvi konteksti, jo var tikt parādīti daudzi metadati. Turklāt lietotājs vairs neatrodas muzeja informācijas telpā, bet var brīvi pētīt jebkuru tīkamo kontekstu pēc personisko interešu un informācijas vajadzībām, kas laika gaitā parasti mainās. Muzeja institūcija vairs nevar pilnībā kontrolēt kontekstu, kurā tiek aplūkoti tā priekšmeti. Muzejs var vienīgi kontrolēt metadatu kvalitāti un daudzumu, kas paredzēti interpretācijas procesa nodrošināšanai. Šāda izpratne ir likusi dažiem muzejiem nodrošināt savu kolekciju pieejamību atklātu datu veidā, parasti dodot brīvu iespēju piekļūt atkārtoti izmantojamiem attēliem, lai pretdarbotos internetā ievietotajiem sliktas kvalitātes attēliem. Muzejs zināmā mērā var kontrolēt savas kolekcijas atlasī un izmantošanu, jo lietotāji ar prieku izmantos objektus, kuri satur metadatus, kas nepieciešami to atrašanai un interpretācijai. Meklējuma rezultātam, kas satur attēlu un paskaidrojošo tekstu, ir lielāka jēga, nekā tikai attēlam vai tikai tekstam.⁵

Muzeji nevēlas veidot plašu objektu metadatu spektru bez konteksta un meklē līdzsvaru starp pretimnākošu lietotāju un savas informācijas vadības sistēmas izveidi. Oliveris (*Oliver, 2012*) atzīst, ka digitālie objekti un kolekcijas atrodas plašā informācijas telpā (internetā), kas ļauj izmantot daudzus kontekstus un interpretācijas. Objektu pieejamībai nav jāveido īpašs izstādes dizains, lekcijas, ekskursijas gida pavadībā un citas izglītojošas aktivitātes, kā tas parasti notiek fiziskā izstāžu telpā, lai gan tās var arī būt piedāvātas. Tā vietā muzeja sniegtais konteksts ir tikai viens no daudziem iespējamiem, kurā lietotājs var atrast vai ievietot objektu. Kāda tad ir muzeja loma šajā jaunajā informācijas telpā? Lai atbildētu uz šo jautājumu, vispirms pievērsīsimies atlases jēdzienam.

Atlasi veic muzejs, to veic arī lietotājs, un tā var notikt, izvēloties (vai neizvēloties) objektu un kontekstu. No muzeja viedokļa raugoties, izvēle ir izšķiroša brīdī, kad digitālais objekts tiek publicēts plašā informācijas telpā ar ierobežotu metadatu kopumu. Muzejs izvēlas objektu (piemēram, saistībā ar aktualitātēm, kādu pastāvīgās ekspozīcijas eksponātu vai jaunieguvumu) un to raksturojošās īpašības (piemēram, attēla kvalitāte, metadatu veids), kam jāklūst pieejamām. No lietotāja skatupunkta raugoties, izvēlei ir centrālā nozīme mijiedarbībā ar metadatiem. Objekts, ja ir pienācīgi parādīts (piemēram, attēls ar kontekstu), kalpo kā informācijas dokuments, kas var sniegt atbildi uz jautājumu vai var tikt pozicionēts jaunā kontekstā, lai turpinātu komunikāciju. Tādējādi informācijas ķēde tiek uztverta kā darījumu telpa,

⁵ Pētījumu par lietotājiem, kas klikšķinājuši, lai apskatītu mantojuma dokumentu, pamatojoties uz konteksta informāciju, kas piedāvāta aplūkojamajā kopsavilkumā, skatīt *Fachry et al. (2010)*. Autori konstatēja, ka “konteksta informācija par dokumentu neapšaubāmi ir bijusi nozīmīga (...) lēmuma pieņemšanā” (48. lpp.).

kurā tiek atzīta lietotāja būtiskā loma informācijas apmaiņas pabeigšanā.⁶ Tikai tad, ja objektu izvēlas un izmanto kā informācijas nesēju, komunikācijas procesu var uzskatīt par pabeigtu.

Lietotāji atlasa informāciju, pamatojoties uz tādām iezīmēm kā uzticamība, derīgums, pilnīgums, aktualitāte, pārbaudāmība, piemērotība un pieejamība, atkarībā no lietotāja priekšzināšanām un informācijas vajadzības (*Boekhorst et al.*, 2005.).⁷ Interesanti, ka informācijas atlasei nav jābūt īpašu meklējumu rezultātam, jo lietotāji var arī “atrast” informāciju nejauši, pasīvas meklēšanas vai atklāspējas (atrast kaut ko, meklējot kaut ko citu) rezultātā (*Boekhorst et al.*, 2005). Digitālajā telpā “galvenā vērtēšanas forma ir informācijas pieejamība. Atlases process, kas noved pie piekļuves vienam objektam, ir visu citu vērtību sistēmu sintēze” (*Navarrete*, 2010: 7).

Papildus kolekciju digitalizēšanai muzeji piedalās arī jaunu digitālo objektu, tostarp vietņu, radīšanā. Digitālo mediju izmantošanas pieauguma rezultātā būtiski mainās veids, kādā apmeklētājs nonāk saskarē ar kolekcijām (un muzejiem kā to pārvaldošām institūcijām). Saturu, lietotājus, institūcijas un kontekstu var atrast, atlasīt un piekļūt tam vienā un tajā pašā informācijas telpā – internetā. Tādēļ muzeji, pielietojot informācijas un komunikāciju tehnoloģijas, netranslē savu saturu uz mājsaimniecībām, kā to norāda Parijs (*Parry*, 2007). Tas nozīmē, ka, pat ja digitalizācijā tiek izmantotas tehnoloģijas ar apraides mediju spējām, lai sasniegtu vienlaikus daudzus indivīdus, komunikācija faktiski notiek galvenokārt attiecībā viens pret vienu, līdzīgi kā telefona tīklā (*Keene*, 1998). Ne jau muzejs ierodas mājsaimniecībā, bet gan atsevišķie elementi – objekts, kolekcija, muzejs vai metadati – tiek izkārtoti cits citam līdzās un piedāvāti lietotāja izvēlei informācijas telpā, un izmantota tiek vienīgi lietotāja atlasītā informācija.

Tādējādi lietotājs izveido pats savu virtuālo muzeju no materiāliem, kas pieejami digitālās informācijas telpā. Nav garantijas, ka lietotājs paliks muzeja noteiktās “virtuālās” telpas robežās. Daudzos gadījumos lietotājs izveidos metadatu izlasi, apvienojot muzeja piedāvātos metadatus ar citur atrodamo informāciju. Piemēram, vietnē *Flickr* lietotāji var veidot attēlu kombinācijas, pievienojot būtiskus metadatus, kas gandrīz nekad neatbilst muzeja sniegtajai informācijai.⁸ Tas pārvērš muzeju par digitālās vides informācijas veicinātāju, kurš darbojas kā viens no daudziem avotiem, kas apgādā lietotājus ar objektiem un metadatiem, no kuriem tie izveido savu personīgo kultūras informācijas telpu. Kā norāda Varians (*Varian*, 2010), tas var novest pie kombinētiem jauninājumiem, jo visi objekti, metadati, kolekcijas un muzeji

⁶ Šo modeli sākotnēji izmantoja, lai izskaidrotu zinātnisko rakstu radīšanu un izmantošanu (*Mackenzie Owen and Halm*, 1989).

⁷ Informācijas elementu pielietojumu digitālajā mantojumā skatīt *Navarrete* (2013).

⁸ *Flickr Commons* ir 2008. gadā uzsākts, mantojuma institūcijām radīts projekts, lai nodrošinātu muzeju u.c. krājumu publiskošanu “drošā un regulētā telpā” (*Kalfatovic et al.*, 2009: 268). Galvenais mērķis ir vairo krājumu pieejamību (*Flickr*, 2015). Daži muzeji, iespējams, vēlēties savus tiešsaistes apmeklētājus ierobežot savā tiešsaistes pieredzē, cerot saglabāt kontroli pār kontekstu (*Marty*, 2011).

tiek uztverti par patstāvīgiem, izmantošanai piedāvātiem komponentiem, ko lietotājs var kombinēt pēc brīvas izvēles.⁹

Attiecības starp muzeju un apmeklētāju būtiski mainās, kad objekts, metadati, kolekcijas, muzeji, muzeja informācijas sistēma un lietotājs ir neatkarīgi komponenti informācijas telpā. Hūpere-Grīnhila (*Hooper-Greenhill, 2007*) apgalvo, ka, “ja apmeklētājiem piedāvā liecības, no kurām var izdarīt secinājumus, nodrošinot piekļuvi datiem (...), viņi spēj izmantot problēmu risinošu pieeju izziņas procesā” (572. lpp.). Viņa ierosina dekonstruēt muzeja zināšanu sistēmu, izceļot objektu polisemantisko raksturu un pieļaujot daudzējādus lasījumus, lai ļautu izmantot personalizētas komunikācijas un mācīšanās sistēmas. Digitālā satura kā pakalpojuma nodrošināšana aizstātu tradicionālo, uz krājumu orientēto, iekšupvērsto datu apstrādes modeli un pārvērstu krājuma darbu procesā, nevis produktā (*Hughes, 2011; Peacock, 2008; Refland et al., 2007*).

Līdz šajā rakstā aplūkotās jaunās informācijas telpas idejas īstenošanai joprojām ir ejams tāls ceļš. Muzeji neuztver internetu kā vidi, kurā objekti, kolekcijas un muzeji darbojas kā lietotāja rīcībā nodoti abstrakti elementi. Šobrīd mēs galvenokārt redzam mēģinājumus kopēt muzeja fiziskās institūcijas būtību internetā. Galu galā šī stratēģija, visticamāk, nebūs ilgtspējīga, jo publika pārvietosies uz telpu, kurā informācija tiek sniegta atkārtoti izmantojamā, atvērtā nolasīšanas formā, un, ja muzeji to neradīs, tad tā veidosies alternatīvu pūliņu rezultātā (piemēram, bezmaksas tiešsaistes enciklopēdija *Wikipedia*). Muzeji ir bagātīga informācijas telpa un var stiprināt informācijas dimensiju internetā. Nenoliedzami, kultūras mantojuma institūcijas ir paveikušas daudz, tomēr to potenciāls vēl pilnībā nav izmantots.

Kolekciju digitalizācija, pirmkārt, ir radījusi jaunas eksponēšanas un piekļuves iespējas muzeju krājumiem. Digitalizācijas ieguvumu pamatā parasti ir datortīklu sistēmas (interneta) izmantošana, kas nodrošina piekļuvi jebkurā laikā, no jebkuras vietas un jebkurā veidā. Objektam var piekļūt naktī mājās, lietojot galddatoru, vai brīvdienās uz ielas mobilajā tālrunī, ignorējot ekspozīciju zāles darba laiku, atrašanās vietu un objektu atlases ierobežojumus. Globālajā tīmeklī objekts vienlaicīgi var tikt parādīts daudzos dažādos veidos ar dažādiem kontekstiem un interpretācijām, neatkarīgi no tā atrašanās vietas muzejā. Turklāt digitalizācija pieļauj dinamisku dokumentēšanas formu, kur interpretējumu var rediģēt un papildināt. Jaunas objektu pasūtīšanas un pārvaldīšanas sistēmas dod priekšroku mainīgiem un daudzslāņainiem lasījumiem, piešķirot individuālu nozīmi, tostarp terminiem, kas atbrīvo objektus no iepriekšdefinētiem uzskatu sistēmas ietvariem (*Parry, 2007*).

5. Materiālais, nemateriālais un e-materiālais objekts

Muzeju uzmanības centrā vienmēr ir bijis krājums ar muzeja objektiem, un tā tas turpināsies, ar atšķirību, ka digitālie objekti muzeju krājumos ieņems arvien nozīmīgāku vietu. Pat atzīstot ieguvumus, tostarp objekta personalizēšanu, atkārtotu

⁹ Varians (*Varian, 2010*) kā piemēru izmanto internetu: “tas piedāvāja elastīgu komponentu tehnoloģiju kopumu, kas veicināja kombinētus jauninājumus” (2. lpp.). Tā sastāvdaļas ir biti (piemēram, programmēšanas valodas, protokoli, standarti, programmatūras bibliotēkas, produktivitātes rīki), kurus var nosūtīt pa pasauli bez ražošanas laika, bez krājumu pārvaldības un bez kavēšanās. Tāpēc šī inovācija attīstījās tik straujā tempā.

izmantošanu un piekļuvi citkārt nepieejamiem materiāliem (tā nestabilitātes jeb trausluma dēļ vai vienkārši tāpēc, ka lietotājs dzīvo citā pasaules daļā), daudzi muzeju eksperti turpina uzsvērt oriģināla neaizstājamo raksturu (*Economou, 2008*).

Tā kā muzeja būtība saistās ar fiziskiem un reāliem objektiem, tad digitālais un virtuālais ir ticis uztverts kā pretstats tiem. Kamerons atzīmē, ka fiziskie objekti nosaka klasifikācijas sistēmu, kurā objekti tiek interpretēti, tāpēc digitālie objekti pastāv tikai saistībā ar fiziskajiem, “sagrābjot reālo, apturot reālo, pakļaujot reālo, pārzinot reālo, atmaskojot reālo” (*Cameron 2007: 69*). Tomēr ir arī citas iespējas, kā definēt digitālos objektus. Parijs (*Parry, 2007*) ierosina plašāku objekta definīciju, norādot, ka objekti muzejos ir “diskrētas, cilvēces pieredzi saturošas vienības, kas identificētas un izņemtas, lai palīdzētu pamatot, reģistrēt vai definēt individuālu vai kolektīvu epistemoloģiju (zināšanu sistēma) vai ontoloģiju (esamības būtība)” (57. lpp.). Viņš apgalvo, ka šī definīcija atbrīvo objektus no apzīmējuma “reāls”, “kopija”, “digitāls”, “informācija” un tā tālāk. Tā vietā viņš definē tos pēc to rakstura kā materiālus, nemateriālus un e-materiālus objektus (*Witcomb, 2007*).¹⁰ Kā jau sākotnēji esam apgalvojuši, visi objekti ir informācijas nesēji, un šim apgalvojumam ir pamatoti iemesli. Tas atbrīvo objektus no divdalījuma digitālajā un nedigitālajā, virtuālajā un reālajā, kopijās un oriģinālos, ļaujot uztvert tos neatkarīgi no tehnoloģiju un institucionālā konteksta. Tas turklāt izskaidro, kā vairāk vai mazāk dabiski radusies mijiedarbība ar objektiem un lietotāja aktīvā loma zināšanu veidošanā. Visu šo laiku muzeji ir bijuši kompleksas informācijas pārvaldes institūcijas, tie vienmēr ir vākuši un sistematizējuši nevis fiziskos objektus, bet informāciju (*Parry, 2007*). Digitalizācija tikai izcēla objekta kā polisemantiska informācijas nesēja dabu.

Pēdējo desmitgažu laikā starptautiskā sabiedrība ir definējusi materiālo, nemateriālo un digitālo mantojumu. Mantojums attiecas uz novēlējumu, kas saņemts no pagātnes paaudzēm un ir ietverts fiziskajos artefaktos, pieminekļos un vietās (materiālais), tradīcijās un dzīves izpausmēs (nemateriālais), kā arī digitālās informācijas resursos (e-materiālais). Šie digitālās informācijas resursi var ietvert atsevišķus objektus (piemēram, digitālie attēli) vai datubāzes (piemēram, attēlu kolekcijas) un programmatūru, kas ļauj tiem piekļūt. UNESCO ir panākusi juridiski saistošas vienošanās starp dalībvalstīm, izstrādājot konvencijas par materiālā un nemateriālā mantojuma saglabāšanu (1972. gadā pieņemtā UNESCO Konvencija par pasaules kultūras un dabas mantojuma aizsardzību, 2003. gadā pieņemtā UNESCO Konvencija par nemateriālā kultūras mantojuma saglabāšanu un 2005. gadā pieņemtā UNESCO Konvencija par kultūras izpausmju daudzveidības aizsardzību un veicināšanu). Starptautiskie līgumi par digitālo mantojumu ir atstāti ieteikumu līmenī (2003. gadā pieņemtā UNESCO Digitālā mantojuma saglabāšanas harta). Visās izstrādātajās konvencijās ilgstoša un īslaicīga piekļuve objektiem ir uzskatīta par fundamentālu, ietverot to ne tikai ievaddaļā uzskaitītajos mērķos, bet arī visos

¹⁰ Vikema (*Witcomb, 2007*) ierosina definēt digitālos objektus atbilstoši kolekciju piekļuves veidiem: izmantojot muzejā izveidotus uzziņu kioskus (viens no vispopulārākajiem digitālo objektu agrīnajiem izmantošanas veidiem), vizualizējot reālos eksponātus trīsdimensiju un virtuālajā realitātē (kioska 3D variācija), piedāvājot līdzīgi nemamus suvenīrus (piemēram, DVD), mobilās un portatīvās datorierīces (personalizēti un pielāgojami kioski) un tīmekli.

ierosinātajos pasākumos. Varbūt tas atspoguļo tendenci, ka, lai gan muzeja uzmanības centrā ir objekti, tie arvien vairāk tiek uzskatīti par informācijas nesējiem kā materiāli, nemateriāli vai e-materiāli objekti. Objektu iedalīšana materiālos vai nemateriālos (vai e-materiālos) objektos ir tieši saistīta ar to saglabāšanas prasībām. Piemēram, mūziku var definēt kā nemateriālu objektu, ja vien mērķis nav dokumentēt skaņas nesēju (piemēram, skaņuplati), jo tādā gadījumā tas kļūst materiāls. Ja objekts tiek definēts kā nemateriāls, tā pārvešana uz jaunu datu nesēju tiek izmantota nepārtrauktas pieejamības nodrošināšanai. Tomēr definīcijas nav tik vienkāršas, kā esam apgalvojuši, ņemot vērā objektu polisemantisko raksturu, kas pieļauj vairākas nozīmes un vairākus lasījumus, tāpēc koncerta digitālais ieraksts var būt gan materiāls (ieraksta fiziskais nesējs), gan nemateriāls (skaņa jeb mūzikas atskaņojums), gan e-materiāls objekts (nav nepieciešams digitalizēt).

6. Secinājums

Lai palielinātu objektu pieejamību un to izmantošanu gan pašreiz, gan tuvākajā nākotnē, liela nozīme ir metadatu politikai. Muzejos ir objektu kolekcijas, ko var interpretēt dažādos veidos. Digitalizācijas process ir izvirzījis priekšplānā objekta kā informācijas nesēja polisemantisko raksturu. Kontekstu, kādā objekts tiek interpretēts, nosaka norādītie metadati. Interpretējot objektus, lietotājs paļaujas uz metadatiem un izvēlas objektus ar metadatiem, kas, visticamāk, atbilst viņa interesēm vai informācijas vajadzībām. Muzeji var atbalstīt un sekmēt savu objektu izmantošanu un interpretāciju, bagātinot metadatus. Metadatu dokumentēšanas, indeksēšanas un bagātināšanas prakse ir jāpielāgo jaunajai informācijas telpai, kurā lietotāji mijiedarbojas un pievieno pašradītu saturu. Muzeju kolekciju fragmentārā atrašanās interneta informācijas telpā var radīt jaunus un pārsteidzošus viedokļus par objektiem un to attiecībām. Digitālās informācijas telpā objekti, metadati, kolekcijas, muzeji un lietotāji ir kā neatkarīgi mezgli lielā datu universā. Šādā vidē objektus izvēlas, pamatojoties uz to pieejamību un iespējām apmierināt indivīda informācijas vajadzības. Objekta un ar to saistīto metadatu izcelsme vairs nav interesanta lietotājam, kurš piekļuvis objektam internetā, jo internets ir kļuvis par visu objektu un to savstarpējo attiecību pirmavotu un kontekstu. Tas nenozīmē, ka muzejs kā institūcija var kļūt lieks digitālajā pasaulē. Jo, kā apgalvo Parijs, uzticēšanās var būt galvenā, lietotājam iepazīstot kolekcijas: “Zinot [un ņemot vērā] atšķirību starp digitālo objektu kolekciju, kas tiek prezentēta kā muzejs, un muzeju, kas, pamatojoties uz savu krājumu, rāda digitālus atveidus, nonākam pie uzticības jautājuma un autentiskuma definīcijas” (Parry, 2007: 68).

Metadatu politika palīdzēs muzejiem atrast savu vietu jaunajā informācijas telpā. Dabiski, varētu šķist, ka muzejs spēj būt tīkla mezgls, kas savieno objektus, informāciju, cilvēkus un vietas. Tas prasa būt atvērtiem informācijas apmaiņai, pārkāpt institucionālās robežas virtuālajā telpā, kurā tiek veidotas jaunas kolekcijas. Tikai tā muzejs var patiesi nodrošināt piekļuvi saviem objektiem.

Atvērta piekļuve. Šī nodaļa tiek izplatīta saskaņā ar *Creative Commons Attribution-Noncommercial 2.5* licenci (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/>), kas atļauj jebkuru nekomerciālu izmantošanu, izplatīšanu un reproducēšanu jebkurā datu nesējā, ja ir dotas atsauces uz oriģināla autoru(-iem) un avotu. Šajā nodaļā izmantotie attēli vai citi trešās puses materiāli ir iekļauti darba Creative Commons licencē, ja vien kredītlīnijā nav norādīts

citādi; ja šādi materiāli nav iekļauti Creative Commons licencē un attiecīgās darbības neatļauj normatīvie akti, tad lietotājiem būs jāiegūst licences turētāja atļauja materiāla dublēšanai, pielāgošanai vai reproducēšanai.

Atsauces

- Baca, M., Coburn, E., & Hubbard, S. (2008). Metadata and museum information. In P. Marty & K. B. Jones (Eds.), *Museum informatics. People, information, and technology in museums* (pp. 107–128). London: Routledge.
- Bearman, D. (2008). Representing museum knowledge. In P. Marty & K. B. Jones (Eds.), *Museum informatics. People, information, and technology in museums* (pp. 35–58). New York: Routledge.
- Bennet, T. (1992). *The birth of the museum*. London: Routledge.
- Bennet, T. (1995b). Useful culture. *Cultural Studies*, 6(3), 395–408.
- Beumer, M. (2009). *Capturing museum knowledge. A twenty year evolution in digitally recording the Tropenmuseum collection*. Amsterdam: KIT Publishers.
- Boekhorst, A., Kwast, I., & Wevers, D. (2005). *Informatievaardigheden*. Utrecht, The Netherlands: Lema.
- Buckland, M. (1997). What is a document? *Journal of the American Society of Information Science*, 48(9), 804–809.
- Cameron, F. (2007). Beyond the cult of the replicant—Museums and historical objects: Traditional concerns, new discourses. In F. Cameron & S. Kenderdine (Eds.), *Theorizing digital cultural heritage. A critical discourse* (pp. 49–76). Cambridge, MA: MIT.
- Economou, M. (2008). A world of interactive exhibits. In P. Marty & K. B. Jones (Eds.), *Museum informatics. People, information, and technology in museums* (pp. 137–156). New York: Routledge.
- Fachry, K. N., Kamps, J., & Zhang, J. (2010). The impact of summaries: What makes a user click? In *Proceedings of the 10th Dutch-Belgian Information Retrieval Workshop (DIR 2010)* (pp. 47–54). Nijmegen, The Netherlands: Radboud University Nijmegen.
- Flickr. (2015). Retrieved from <https://www.flickr.com/commons>
- Grognet, F. (2007). Ethnology: A science on display. In B. Carbonell (Ed.), *Museum studies. An anthology of contexts* (pp. 175–180). Malden, MA: Blackwell Publishing.
- Hooper-Greenhill, E. (1992). *Museums and the shaping of knowledge*. London: Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (2007). Changing values in the art museum: Rethinking communication and learning. In B. Carbonell (Ed.), *Museum studies. An anthology of contexts* (pp. 556–675). Malden, MA: Blackwell Publishing.
- Hughes, L. (2011). Introduction: The value, use and impact of digital collections. In L. Hughes (Ed.), *Evaluating and measuring the value, use and impact of digital collections* (pp. 1–10). London: Facet Publishing.

- Kalfatovic, M. R., Kapsalis, E., Spiess, K. P., Van Camp, A., & Edson, M. (2009). Smithsonian Team Flickr: A library, archives, and museums collaboration in web 2.0 space. *Archival Science*, 8(4), 267–277.
- Keene, S. (1998). *Digital collections: Museums and the information age*. Oxford, England: Butterworth-Heinemann.
- Lege[^]ne, S. (2008). Flatirons and the folds of history. On archives, cultural heritage and colonial legacies. In S. Wieringa (Ed.), *Traveling heritages. New perspectives on collecting, preserving and sharing women's history* (pp. 47–64). Amsterdam: Aksant.
- Leone, M., & Little, B. (2007). Artifacts as expressions of society and culture. Subversive genealogy and the value of history. In B. Carbonell (Ed.), *Museum studies. An anthology of contexts* (pp. 362–374). Malden, MA: Blackwell Publishing.
- London Charter. (2009). Retrieved from <http://www.londoncharter.org/>
- Mackenzie Owen, J. (2007). *The scientific article in the age of digitization*. Dordrecht, The Netherlands: Springer.
- Mackenzie Owen, J., & van Halm, J. (1989). *Innovation in the information chain: The effects of technological development on the provision of scientific and technical information*. London: Routledge.
- Marty, P. (2008). Information representation. In P. Marty & K. B. Jones (Eds.), *Museum informatics. People, information, and technology in museums* (pp. 30–34). New York: Routledge.
- Marty, P. (2011). My lost museum: User expectations and motivations for creating personal digital collections on museum websites. *Library and Information Science Research*, 33(3), 211–219.
- Marty, P., & Jones, K. B. (2008). *Museum informatics. People, information, and technology in museums*. New York: Routledge.
- McClellan, A. (2008). *The art museum, from Boule'e to Bilbao*. Berkeley: University of California Press.
- Navarrete, T. (2009). An outsider's perspective. In M. Beumer (Ed.), *Capturing museum knowledge. A twenty year evolution in digitally recording the Tropenmuseum collection* (pp. 69–78). Amsterdam: KIT Publishers.
- Navarrete, T. (2010). Does digitization bring a productivity lag in museum work. In Association of Cultural Economics International Annual Conference 2010 (ACEI). Retrieved from <http://hdl.handle.net/11245/2.127002>
- Navarrete, T. (2013). Digital cultural heritage. In I. Rizzo & A. Mignosa (Eds.), *Handbook of cultural economics* (pp. 251–271). Cheltenham, England: Edward Elgar.
- Navarrete, T., & Mackenzie Owen, J. (2011). Museum libraries: How digitization can enhance the value of the museum. *Palabra Clave (La Plata)*, 1(1), 12–20.
- Noordegraaf, J. (2004). *Strategies of display. Museum presentation in nineteenth- and twentiethcentury visual culture*. Rotterdam, The Netherlands: NAI.
- Oliver, G. (2012). The digital archive. In L. Hughes (Ed.), *Evaluating and measuring the value, use and impact of digital collections* (pp. 49–60). London: Facet Publishing.
- Parry, R. (2007). *Recoding the museum*. London: Routledge.

Peacock, D. (2008). The information revolution in museums. In P. Marty & K. B. Jones (Eds.), *Museum informatics. People, information, and technology in museums* (pp. 59–76). New York: Routledge.

Refland, S., Tuters, M., & Cooley, J. (2007). Geo-storytelling: A living archive of spatial culture. In F. Cameron & S. Kenderdine (Eds.), *Theorizing digital cultural heritage. A critical discourse* (pp. 409–416). Cambridge, MA: MIT.

Varian, H. (2010). Computer mediated transactions. In Ely Lecture at the American Economics Association Meeting, Atlanta, GA.

Wikipedia. (2015). Retrieved from http://en.wikipedia.org/wiki/Information_architecture

Witcomb, A. (2007). The materiality of virtual technologies: A new approach to thinking about the impact of multimedia in museums. In F. Cameron & S. Kenderdine (Eds.), *Theorizing digital cultural heritage. A critical discourse* (pp. 35–48). Cambridge, MA: MIT.