

Muuseumid digitaliseeruvad ja näitavad ajalugu uutmoodi vahenditega

6 aastat tagasi - 25.11.2019 Autor: [AM](#)

Muuseumid pole enam lihtsalt klaasvitriinid ja stendid vanade asjadega, millele sildid juurde pandud. Liikuvad objektid, visualiseeritud maketid ning mängulised digilahendused on osa tänapäeva muuseumitest-külastuskeskustest, mis aitavad esitada ajaloo seni rääkimata lugusid.

„Peamine väljakutse digitaalsete eksponaatide loomisel on tuua digitaalsust muuseumisse sisse nii salaja kui võimalik. Eesmärk on panna füüsiline ja digitaalne ekspositsioon teineteist toetama, mitte tähelepanu eest võitlema ja seega muuseumikülastust hakkima. Meie jaoks on muuseumikeskkond eelkõige ruumiline kogemus, kus on oluline osa ka suhtlusel giidi ja kaaskülastajatega,“ ütles digitaalse disaini stuudio Platvorm juht Mikk Meelak. Ta lisas, et digitaalsete ja käed-külge lahenduste võimalused on sisuliselt lõputud ning muuseumitel peab olema vaid julgust erinevate lahendustega katsetada.

Eesti Meremuuseumi püsiekspositsioonide kuraator Krislin Kämärä sõnul kasutatakse tänapäeva muuseumites üha rohkem digitaalseid lahendusi, kuna need annavad võimaluse selgitada keerulist teemat lihtsalt ja arusaadavalt, samuti loovad juurde põnevust. „Just digilahendused aitavad tuua muuseumitesse nooremaid inimesi ning neid, kes teinekord vaataks muuseumikülastusest mööda. Digilahendused aga tekitavad uudishimu ning ootusärevust,“ selgitas Kämärä.

Platvormi juhi sõnul kasutatakse ekspositsiooni digilahendustes enamasti kahte lähenemist. „Ühelt poolt eesmärgiga visualiseerida informatsiooni meetoditega, mis ei oleks võimalikud näiteks paberkandjal või prindituna seinal. Teiselt poolt aga soovitakse ajaloo sündmusi selgitada haaravalt, luues juurde mängulisust,“ rääkis Meelak, lisades, et peagi avatava uuenenud Paksu Margareeta puhul kasutati peaaegu 50 erinevat digilahendust.

2 miljonit oravanahka Hiiumaalt Londonisse

Hea näide digitaalselt visualiseeritud lahendusest uuenenud Paksus Margareetas on Taani tolliraamatud, kus on visualiseeritud kõik Taani väinasid läbivad reisirajad aastast 1634, mis algasid või lõppesid Eestis. „See info on tõeline ajalooline big data! Näiteks tuli andmestikust välja, et aastal 1853 veeti Hiiumaalt Londonisse

2,2 miljonit oravanahka,” ütles Meelak. Tänu digilahendusele on külastajatel võimalik uurida kõikide Eesti sadamatega seotud kaupade liikumist vastavalt aastatele.

Kuigi Paksu Margareeta üheks staareksponaadiks on ligi 700 aastat Kadrioru maapõues peidus olnud keskaegne koge, oli juba muuseumi uuenduskuuri planeerimisest alates selge, et ainuüksi koge väljapanemisest ei piisa, et selgitada külastajale suurejoonelise kaubalaeva rolli keskaegse Tallinna kiires arengus. „Külastajatele parema ettekujutuse loomiseks soovisime digitaliseerida koge mudeli, kus on peal iga viimnegi teadaolev detail. Näiteks, kui palju mahtus laevale kaupu, kui hästi tormiste lainetega hakkama saadi ning kuidas toimisid tollaegsed sadamad,” selgitas Kämärä. Meelak lisas, et eraldi väljakutseks oli kujutada 18-meetrise koge liikumist üheskoos külastajatega, tähe märkide järgi navigeerimist, nagu kaptenid ennemuiste harjunud olid, ning hiiglasliku vesipüksi loomist, mille saavad külastajad ise esile kutsuda.

Külastajatele meeldib muuseumis, kui neil on võimalus ise kuidagi sisu või eksponaadiga suhestuda, kogemust saada, eriti kui seda saab teha koos teistega. Perelele ja kõikidele teistele külastajatele on näiteks põnev võimalus astuda suurele digitaalsele kaalule. Saadud kaal arvutatakse ümber kaladesse ja ekraanile kuvatakse, kui palju kaupa oleksid keskajal sellise kalakoguse eest saanud.

Samuti lubavad digilahendused jutustada keerukamaid lugusid, mida paberil võib olla raske mõista.

„Näiteks Baltisaksa maadeavastajate reisilugusid lugedes võib olla keeruline jälgida, kus nad parasjagu oma rännakutel asusid. Digilahenduses panime kokku lood ja pildid digigloobusega, millest tekib tõeline ohoo-efekt, kust saab näha, kui kaugel maadeavastajad oma reisidel tegelikult käisid,” ütles Meelak.

Digilahenduses töötab lihtsus ja arusaadavus

„Enamik eestlasi on sõitnud laevaga Soome, kuid me ei tea tavaliselt, mis parajasti kaptenisillal toimub ning milliseid navigatsiooniseadmete näidikuid laevameeskond jälgib, et turvaliselt reisijatega sihtpunkti jõuda. Kõike seda on digitaalselt võimalik näidata ning tutvustada,” kirjeldas Platvormi juht. Näiteks filmiti kaasaegsete navigatsiooniseadmete selgitamiseks sisse üle 3 tunni pikkune Tallinki kaubalaeva Sea Windi reis Vuosaarilt Muuga sadamasse ning tuuakse seeläbi reaalne laevajuhtimise kogemus muuseumi külastajateni.

„Tihti arvatakse, et digilahendus peab olema miskit väga keerulist, kuid ka siin kehtib ütlemine, et lihtsuses peitub võlu,“ lisas Meelak.

„Tihti näeme muuseumites lahendusi, mis brošüüris võivad küll tunduda intrigeerivad, kuid reaalsuses seisavad need muuseumites kasutuna, sest külastajate jaoks on nende kasutamine liiga keeruline,“ lausus Kämärä. Ta lisas, et digilahendustega ei tohi ka üle pakkuda, kuna külastajatel on soov ajalugu avastada ka ise ehtsaid eksponaate uurides, infot lugedes ja kuulates ning käed-külge lahendusi järele proovides.

Digitaalsuse suureks eeliseks on muuseumi jaoks võimalus olla ajakohane. „Uute lugude või teadmiste selginemisel on muuseumil võimalik need koheselt näitusega integreerida ootamata järgmist mahukamat ekspositsioon muutmist,“ arvass Meelak.

- [Uudised](#)
- [Lahendused](#)

Pilt

