

Museokokoelmat verkossa

Ringa Takanen

Esine saa kokoelmassa aina jonkin merkityksen ja samalla sen olemassaolo pitenee. Viime vuosina on puheenaiheeksi noussut aivan uudenlainen verkossa digitaalisessa muodossa oleva kokoelma. Ajatus virtuaalisesta kokoelmasta on erityisen kiehtova, sillä esimerkiksi museoesineiden kohdalla esineen elämä voi digitoinnin myötä periaatteessa jatkua sähköisessä muodossa vielä itse esineen tuhouduttuakin. Tämä nostaa pohdittavaksi monia uusia kysymyksiä. Esimerkiksi Asko Mäkelän artikkelin Digi tuli taloon (2005) mukaan museoiden onkin pian otettava kantaa siihen, tarvitseeko monissa museoissa olevaa samankaltaista aineistoa säilyttää enää esineenä, jos se kerran säilyy digitaalisena versiona. Kysymys ei ole yksinkertainen.

Saavutettavuuden paraneminen

Virtuaalisessa museossa esine on periaatteessa kaikkien tavoitettavissa välimatkoista, ajasta ja muista seikoista riippumatta - jos siis vain omistaa tietokoneen internet-yhteydellä. Kävijä pääsee tutustumaan myös sellaisiin esineisiin, jotka eivät välttämättä ole esillä konkreettisen museon näyttelyssä. Rajoituksena verkkokokoelmien kohdalla on tietenkin se, ettei esineeseen saa samanlaista fyysistä tai pikemminkin kolmiulotteista kontaktia kuin museossa vierailtaessa. Haptinen kokemus on tärkeä kokemistapa erityisesti pienemmille kävijöille, eikä verkossa voi olla esimerkiksi fyysistä opetuskoelmaa. Käyttäjä kuitenkin näkee digitaalisesta kokoelmasta, minne päin Suomea kannattaa mitään esinettä mennä ihailemaan. Lisäksi esimerkiksi suomenmuseotonline.fi -sivuston täsmähaun avulla verkkosivuilla vierailija voi rajata tarkkaan sen, minkälaista ja milta ajalta peräisin olevaa esinettä etsii.



Kuva 1. Kuva Ringa Takanen

Toisella kokoelmasivulla, *MuseoSuomi* -sivustolla esineet puolestaan on ryhmitelty muun muassa esinetyypin, valmistajan ja materiaalin mukaan. *MuseoSuomi* on kehittynyt Semanttinen Web-hankkeessa¹, ja avaa kokonaan uusia mahdollisuuksia asioiden välisten yhteyksien löytämiseen. Järjestelmä tarjoaa uudenlaisen käsiteperustaisen hakukoneen, jonka avulla käyttäjä voi tarkastella ja hakea kokoelmakohteita joustavasti eri näkökulmista ja saa ehdotuksia samankaltaisista aineistoista.

¹ Eero Hyvösen kertoo artikkelissaan ”Semanttinen Web- Mitä se on käytännössä”, että kyseessä on ”seuraavan polven älykäs WWW, jonka käyttäjinä ovat ihmisten ohella koneet.” Ajatuksena on tallettaa tieto internetiin niin hyvin määritellyssä muodossa, että koneet kykenevät ymmärtämään tiedon merkityksen sen pelkän välittämisen sijaan. Hakupalveluiden osalta tämä Hyvösen mukaan merkitsee käytännössä esimerkiksi sitä, että haku voidaan tehdä hakusanojen sijasta perustuen sanojen taustalla oleviin käsitteisiin, jolloin tiedonhaun tulokset ovat tarkempia. MuseoSuomessa tiedon haku ei siten kohdistu vain kokoelmaesineisiin vaan tavoitteena on samalla paljastaa käyttäjälle, miten eri kokoelmakohteet liittyvät toisiinsa. Näin voidaan Hyvösen mukaan luoda semanttisesti linkitettyjä temaattisia kokonaisuuksia.

Tietojen hakuun käytetty aika vähenee ja mahdollisuudet lisääntyvät. Erityisesti tutkijalle tästä on erittäin paljon hyötyä, sillä hänen ei tarvitse käydä läpi usean museon arkistoja saadakseen käsiinsä tietyn esineen, vaan hän voi katsoa sivustolta missä kyseinen esine sijaitsee ja suunnata suoraan oikeaan paikkaan.

Bittiavaruuden ongelmat ja mahdollisuudet

Digitoitu aineisto on lisääntynyt viime vuosina huomasti, mutta ongelmana ovat monet edelleen rinnakkaiset tietokantaohjelmat, asiasanastot ja luokitusjärjestelmät. Olisikin tärkeää, että edellä mainitut seikat muuttuisivat yhteismitallisemmiksi. Erityisen merkittävää olisi, että olisi olemassa kattava valtakunnallisesti yhtenäinen asiasanasto, jolloin vapaasti täytettäviä kenttiä jäisi digitointiin vähemmän. Vapaatekstin ongelmana on Asko Mäkelän mukaan, että kuvassa olevien asioiden kuvailu riippuu täysin kuvailijan ammattitaidosta ja hakutulokset voivat jäädä sattumanvaraisiksi. Esimerkiksi hakutermiä ”pieni talo rannalla” on vaikea saada ”saunat” hakujen piiriin. Siksi hakujen kannalta asiasanojen käyttö on varmempaa kuin vapaatekstin tuottaminen. Vuonna 1998 valmistui Museoalan asiasanasto MASA, jota kuitenkin päivitetään edelleen.

Digitoidun aineiston yhdenmukaistamisessa olisi vielä kehittämisen aihetta. Mikäli tietokannat saataisiin yhtenäisiksi ja kaikki aineistot museoissa digitoitua, käyttäjä voisi selata minkä tahansa museon kokoelmia internetissä. Yleisluonteista tiedostoa selattuaan aihepiiristä kiinnostunut pystyisi edelleen ottamaan yhteyttä museoon ja saisi sitä kautta asiasta lisätietoa. Tästä olisi hyötyä paitsi tutkijoille ja kävijöille, niin myös museoille itselleen. Museoiden tiedoissa tulee aina olemaan virheitä: niiden kieli vanhenee ja olennainen tieto muuttuu epäolennaiseksi. Kun tiedot ovat internetissä, niistä saa palautetta, virheet havaitaan ja siten ne voidaan myös korjata. Laajat tiedostot ovat siis digitoituna helpommin hallittavissa. Lisäksi käyttäjiltä voi saada esineistä uutta lisätietoa, jota ei muuten ehkä havaittaisi.

Rajoituksia digitoinnille tuottaa kuitenkin muun muassa se, että prosessi on melko hidas ja vaatii systemaattista uudelleenluettelointia. Saatujen kokemusten mukaan yhden esineen uudelleenluettelointi kestää tunnista kahteen, jolloin tutkija voi päästä kuukaudessa noin 400 esineeseen. Vanhasta järjestelmästä ei myöskään voida luopua ennen kuin uusi on käytössä. Käytettävissä olevilla resursseilla siirtymä tulee kestäväksi kauan. Myytti-projektin (2001) kokemusten mukaan on laskettu, että koko maassa hanke kestäisi 86–133 vuotta ja maksaisi yli 300 miljoonaa euroa. Onko digitointiurakka siis vaivan arvoista? Todennäköisesti se on.

Näyttely on museon toiminnassa se osio, jonka kautta museo avautuu yleisölle. Näyttelyä ei ole ilman katsojaa, sillä vasta hän luo tulkintoja siitä ja tekee sen merkitykselliseksi. Näyttelyillä museo markkinoi itseään nykyajan kovassa kilpailussa ihmisten vapaa-ajan käytöstä. Ne ovat näyteikkuna museosta ulkomaailmaan päin; se mitä museo kulloinkin haluaa viestittää ja esitellä yleisölle. Kun yleisö voi tarkastella itselle mielenkiintoisia kokoelmia jo verkossa, niin se saattaa lisätä myös tavallisia museokäyntejä. Hakuohjelmista on hyötyä ja huvia siis paitsi tutkijalle niin myös harrastelijalle sekä satunnaiselle kävijälle. On kiehtovaa ottaa selvää, minkälaisia esineitä kulloisellakin hakanalla löytyy - ja kuinka yksityiskohtaista tietoa esineistä annetaan.

Internetin kokoelmaselain voidaan siis mahdollisesti nähdä myös museon mainonta- ja markkinointivälineenä. Muuttuvassa maailmassa myös museon täytyy muuttaa tapojaan, jotta se pysyisi mukana yhteiskunnan kiihtyvässä tahdissa.

LÄHTEET:

- Heinonen, Jouko ja Markku Lahti, *Museologian perusteet* (3. uud. painos), 2001.
- Pihlman Sirkku, *Museologia P.2.4. Kokoelmat ja dokumentointi*-kurssin luennot. Turun yliopisto, 2007.
- *Museo-Suomi*. <http://www.museosuomi.fi>
- *Museot Online*. www.suomenmuseotonline.fi
- Mäkelä, Asko, ”Digi tuli museoon.” – Talvio, T. (toim.): *Museon muisti. Ritva Wäreen juhlaKirja. Taidehistoriallisia tutkimuksia 31*, 2005. (s. 121 – 136)
- Hyvönen, Eero, ”Semanttinen Web – Mitä se on käytännössä?”. *ATK – Tietotekniikkaa yliopistoille, Helsingin yliopisto, tietotekniikkaosasto, no. 2/2004*, ss. 38-42.
<http://www.seco.tkk.fi/publications/2004/hyvonen-semantic-web-2004.pdf>