



HIGHRES

Apmācības moduļi

HIGHRES APMĀCĪBU PLATFORMĀ



Līdzfinansē
Eiropas Savienība

Eiropas Savienības finansēts. Paustie viedokļi un uzskati atspoguļo autora(-u) personīgos uzskatus un ne vienmēr sakrīt ar Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un Kultūras izpildaģentūras (EACEA) viedokli. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nenes atbildību par paustajiem uzskatiem.

Sveiki! Ir pienācis laiks mācīties ar HIGHRES

Laipni lūdzam HIGHRES apmācību platformā.

Ja jūs interesē nemateriālais kultūras mantojums, kopienu projekti lauku apvidos, jaunas tehnoloģijas vai ilgtspējīgs tūrisms, kā arī citas tēmas, šī ir vieta jums. HIGHRES projekts piedāvā bezmaksas apmācības, lai paplašinātu jūsu zināšanas šajās jomās.

Šis apmācību materiāls sastāv no 6 moduļiem, kurus izstrādājuši HIGHRES konsorcijs eksperti. Šie moduļi ir izstrādāti tā, lai tos apgūtu secīgi, un tie jums palīdzēs saprast, kā īstenot projektus, kas izceļ nemateriālo kultūras mantojumu kā līdzekli ilgtspējīgas attīstības veicināšanai kopienā, koncentrējoties uz tūrismu kā vienu no šādiem ceļiem. Lai to panāktu, mēs izmantosim digitālo stāstīšanu, proti, stāstu stāstīšanu digitālajos formātos.

Ar to mēs vēlamies risināt divas problēmas, kas pastāv dažos lauku reģionos Eiropā un visā pasaulē: no vienas puses, digitālo plaisu, no otras puses, projektu un resursu trūkumu šo teritoriju sociālekonomiskajai attīstībai.

Ko jūs atradīsiet šīs apmācības moduļos?

Katrs modulis sastāv no 4 būtiskām daļām:

- Pirmkārt, jūs atradīsiet teorētisko materiālu, kurā mēs padziļināti izskatām jēdzienus un idejas. Šī sadaļa ir sadalīta nodaļās un apakšnodaļās.
- Otrā daļa ir veltīta gadījumu izpētei, kurā tiek sniegti citu projektu piemēri, ko ir interesanti izpētīt saistībā ar moduļa tēmu.
- Tālāk seko novērtēšanas sadaļa, kas sastāv no divām daļām: pirmajā ir jautājumi pašrefleksijai, bet otrajā ir tests, kurā varat izvēlēties pareizo atbildi.
- Moduļa pēdējā daļa ietver teorētiskajā sadaļā izmantotos avotus un papildu resursu sarakstu, galvenokārt tīmekļa saites, kas palīdzēs jums pilnveidot savas zināšanas.

Kam šī apmācība ir paredzēta?

Šī apmācība ir paredzēta ikvienam, kas interesējas par iepriekš minētajām kultūras tēmām, neatkarīgi no tā, vai tās ir saistītas ar mantojumu, stāstniecību, digitālajām tehnoloģijām vai tūrismu. Turklāt apmācības materiāls ir izstrādāts tā, lai tas būtu pieejams cilvēkiem ar atšķirīgu zināšanu līmeni šajās jomās.

Precīzāk, šī apmācība palīdzēs jums īstenot kultūras projektus lauku reģionos. Tātad, ja tā ir jūsu darbības joma, jūs atradīsiet saturu, kas ir ļoti atbilstošs jūsu vajadzībām. Jebkurš kultūras vai sociālais darbinieks, kas strādā lauku kopienās, var izmantot šo saturu, lai risinātu pašreizējās problēmas, kas saistītas ar lauku attīstību



HIGHRES

1. Modulis

NEMATERIĀLĀ KULTŪRAS MANTOJUMA
IDENTIFICĒŠANA UN KATALOĢIZĒŠANA
LAUKU REĢIONĀ



Līdzfinansē
Eiropas Savienība

Eiropas Savienības finansēts. Paustie viedokļi un uzskati atspoguļo autora(-u) personīgos uzskatus un ne vienmēr sakrīt ar Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un Kultūras izpildaģentūras (EACEA) viedokli. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nenes atbildību par paustajiem uzskatiem.



1. MODULIS: Nemateriālā kultūras mantojuma identificēšana un katalogizēšana lauku reģionā

Daudzos gadījumos, kad sarunā tiek pieminēts vārds „mantojums”, pirmā lieta, kas nāk prātā, ir tās vēsturiskās ēkas, kas laika gaitā ir ieguvušas simbolisku nozīmi un kultūras vērtību cilvēcei, vietas, kuras mēs bieži apmeklējam un fotografējam. Mēs bieži domājam arī par mākslas darbiem, arheoloģiskajiem atradumiem, muzejiem. Bet dažkārt mēs aizmirstam par izpausmēm, svētkiem, tradīcijām vai prasmēm, kas arī veido daļu no sabiedrības kultūras mantojuma.



1. att. Mežģīņu izšūšanas tradīcija Peniçe, Portugālē. Avots: HIGHRES arhīvs.

Šis modulis iepazīstina ar nemateriālo kultūras mantojumu (NKM), pamatojoties uz UNESCO konvenciju (2003), uzsverot tā nozīmi identitātes un kultūras nepārtrauktības nodrošināšanā lauku reģionos. Tajā tiek prezentētas NKM kategorijas, līdzdalības metodes identifikācijai un katalogizēšanai, kā arī ētiskie principi tā saglabāšanai. Tiek apspriesti mūsdienu izaicinājumi un mantojuma aktualizēšanas stratēģijas, piemēram,

mantojuma izglītība un kopienas tūrisms. Korvo Ekomuzeja gadījuma izpēte ilustrē saikni starp atmiņu, teritoriju un līdzdalību. Visbeidzot, tajā tiek ierosināti pašnovērtēšanas rīki, lai veicinātu kritiskas pārdomas.



MODUĻA INDEKSS

Ievads	8
1. Nemateriālais kultūras mantojums	9
2. Nemateriālā kultūras mantojuma veidi	10
3. Identifikācijas un katalogizēšanas metodes	12
4. Ētika, kultūras tiesības un intelektuālais īpašums	14
5. Nemateriālā kultūras mantojuma novērtēšana un mūsdienu izaicinājumi	15
6. Pētījumu piemēri: Korvo ekomuzejs, Portugāle	16
Pašnovērtēšanas rīki	19
Atsauces	22



Ievads

Kopsavilkums

Šis modulis aicina pārdomāt nemateriālo kultūras mantojumu (NKM), kas ir sastopams kopienās. Tas uzsver, cik svarīgi ir klausīties, kartografēt un novērtēt dzīvas kultūras prakses lauku vidē. Mērķis ir attīstīt praktiskas un kritiskas prasmes, lai darbotos kā kultūras mediators un mobilizētājs, atzīstot vietējās zināšanas un stiprinot kopienas saites.

Vai esat kādreiz domājuši par to, cik daudz veidu zināšanu, tradīciju un kultūras praksi pastāv jūsu apkārtnē — tās bieži nav viegli pamanāmas, bet ir būtiskas kopienas identitātei? Šis modulis aicina jūs izpētīt un pārdomāt nemateriālo kultūras mantojumu (NKM), ko UNESCO atzīst par kopīgu un nepārtraukti mainīgu dārgumu, kas tiek nodots no paaudzes paaudzē.

Mērķis ir sniegt jums skaidru izpratni par NKM galvenajām idejām, tās kategorijām un to, kāpēc ir svarīgi to aizsargāt, īpaši lauku reģionos. Apgūstot moduli, jūs atradīsiet piemērus, rīkus un līdzdalības metodes, kas palīdz identificēt, reģistrēt un novērtēt šīs dzīvas kultūras prakses. Jūs arī saskatīsiet reālus kopienu stāstus, kas saglabā savas tradīcijas — stāstus, kas parāda, kā teritorija, atmiņa un emocionālās saites veido nemateriālo mantojumu ikdienas dzīvē.

Šis modulis nav tikai par to, lai uzzinātu, kas ir nemateriālais kultūras mantojums. Tas ir arī par praktisku un pārdomātu prasmju attīstīšanu: iemācīties klausīties kopienās, identificēt to zināšanu glabātājus, dokumentēt tradīcijas un izprast ar to saistītās ētiskās atbildības.

Moduļa beigās jums vajadzētu būt gatavākiem darboties kā klausītājam, starpniekam un dzīvas kultūras atbalstītājam — palīdzot atpazīt teritoriju, atmiņas un balsis, kas uztur dzīvu jūsu kopienas nemateriālo mantojumu.



2. att. Izstāde Nīderlandes nemateriālā kultūras mantojuma centrā. Avots: HIGHRES arhīvs.

1. Nemateriālais kultūras mantojums

Kopsavilkums

Šajā nodaļā tiek izklāstīts UNESCO nemateriālā kultūras mantojuma jēdziens, uzsverot kopīgi atzītās prakses un zināšanas. Tajā tiek uzsvērts, ka saglabāšana ir kas vairāk nekā tikai tehniskā dokumentācija, jo tā prasa pārmantošanu no paaudzes paaudzē un pielāgošanu mūsdienām. Tajā tiek novērtēta klausīšanās, dialoga un kolektīvās rīcības nozīme kultūras dažādībā.

Sāksim ar galveno jautājumu: ko jūsu kopiena dara, zina vai svin, kas būtu uzskatāms par mantojumu? Bieži vien lietām, kas šķiet vienkāršas, piemēram, tradicionāla recepte, grupas dziesma vai vietējie svētki, ir dziļa kultūras nozīme.

Nemateriālais kultūras mantojums (NKM) ietver praksi, izpausmes veidus, zināšanas, prasmes, kā arī ar to saistītos instrumentus, priekšmetus, artefaktus un kultūras telpas, ko kopienas, grupas un dažos gadījumos arī indivīdi atzīst par daļu no sava kultūras mantojuma (UNESCO, 2003). Šo atzīšanu veic pati kopiena, un tā ir sakņota ikdienas dzīvē un kopīgā identitātes izjūtā (Florêncio et al., 2016, 16. lpp.).

Nemateriālā kultūras mantojuma aizsardzība ir kas vairāk nekā tikai tā dokumentēšana. Tas nozīmē saglabāšanu, nodošanu no paaudzes paaudzē un ļaušanu tam attīstīties un mainīties — īpaši saskaroties ar tādiem izaicinājumiem kā migrācija, globalizācija vai tradicionālo zināšanu zudums (Florêncio et al., 2014). Šo kultūras prakšu atbalstīšana palīdz saglabāt daudzveidību, veicina dialogu starp kultūrām un stiprina kopienas saites. (Eiropas Padome, 2005)

Kā teicis Freire (2005, 80. lpp.), “Neviens nemāca otru, neviens arī nemācās pats - cilvēki māca viens otru, un to starpnieks ir pasaule”. Šī ideja attiecas arī uz nemateriālo kultūras mantojumu: tas ir kopīgs process, kurā cilvēki klausās, respektē un nodod tālāk kultūru.

2. Nemateriālā kultūras mantojuma veidi

Kopsavilkums

Šajā sadaļā tiek izskatītas piecas galvenās NKM kategorijas, kas izdalītas UNESCO: mutvārdu tradīcijas, mākslinieciskā izpausme, sociālās prakses, ar dabu saistītas zināšanas un tradicionālā amatniecība. Tajā tiek uzsvērts, ka šīs kategorijas bieži vien ir savstarpēji saistītas dzīves praksē un tās ir jāatzīst, ja to atzīst kopiena.



Vai esat kādreiz pamanījuši, kā kultūra jūsu kopienā izpaužas dažādos veidos? Dažas tās daļas ir viegli pamanāmas, piemēram, festivāli un svētki. Citas ir vairāk slēptas — tās atrodamas ikdienas ieradumos, žestos, zināšanās un vārdos, kas nodoti no paaudzes paaudzē. Tur pamanāms nemateriālais kultūras mantojums (NKM).

NKM kategorijas nav stingras vai fiksētas. Tās drīzāk palīdz kopienām identificēt to, ko tās novērtē savā kultūras dzīvē. UNESCO konvencijā (2003) ir uzskaitītas piecas galvenās jomas:

Mutvārdu tradīcijas un izpausmes	Stāsti, dziesmas, parunas un leģendas, kas tiek piekoptas ģimenēs vai kopienas pulcēšanās reizē. Tās ietver arī valodu.
Mākslinieciskā izpausme	Dejas, mūzika, teātris un citas izpausmes tradīcijas.
Sociālās prakses, rituāli un svētku pasākumi	Ražas svētki, kāzas un reliģiskie svētki.
Zināšanas un prakses, kas saistītas ar dabu un Visumu	Lauksaimniecības metodes, augu pazišana vai laika prognozēšanas veidi
Tradicionālā amatniecība	Grozu, keramikas izstrādājumu, audumu, darbarīku un mūzikas instrumentu izgatavošana.

Šīs jomas bieži vien savstarpēji mijiedarbojas daudzveidīgi un sarežģīti. Vienā svētku pasākumā var būt apvienota mūzika, dejas, stāstīšana un rituālu zināšanas. Tās kļūst vēl spēcīgākas, ja tiek stāstītas caur personīgiem stāstiem — piemēram, izšuvēja, kas

mācījusies no savas vecmāmiņas, vai zvejnieka dēls, kas dzied senas dziesmas par jūru. Stāsti palīdz atklāt šo tradīciju dziļāko nozīmi un izraisīt emocijas.

Mērķis nav vienkārši iedalīt prakses kategorijās, bet godāt to, ko pati kopiena uzskata par nozīmīgu. Kā saka Freire (2005), “Mācīšanās sākas ar klausīšanos.” Nemateriālā kultūras mantojuma aizsardzība nozīmē arī klausīties, respektēt un kopīgi radīt vienotu nozīmi.

3. Identifikācijas un katalogizēšanas metodes

Kopsavilkums

Šajā sadaļā ir aprakstītas līdzdalības metodes nemateriālā kultūras mantojuma kartēšanai un dokumentēšanai lauku reģionā, piemēram, intervijas, emociju fiksēšana un kopīga inventarizācija. Tajā tiek aizstāvēta ētiska, kontekstam atbilstoša pieeja, kurā prioritāte ir kopienas iesaistīšanās un vietējo zināšanu izcelšana.

Lai kopā ar kopienām identificētu un dokumentētu nemateriālo kultūras mantojumu (NKM), īpaši lauku reģionos, kur NKM ir cieši saistīts ar zemi un ikdienas dzīvi, ir svarīgi izmantot metodes, kas balstās uz klausīšanos, dialogu un cieņu pret vietējiem apstākļiem..

Nemateriālā kultūras mantojuma atklāšana ir vairāk nekā tikai novērošana; tā nozīmē tā atzišanu kopā ar kopienu. Laika gaitā ir izstrādātas daudzas noderīgas metodes. Dažas no visbiežāk izmantotajām metodēm ir:

- **Atklātas intervijas un kopienas dialogs** ar vietējiem iedzīvotājiem, īpaši vecākiem cilvēkiem un zināšanu glabātājiem, lai apkopotu dzīves stāstus, kopīgas atmiņas un kultūras prakses dziļāko nozīmi (Florêncio et al., 2016).

- **Emocionālā kartēšana un sociālā kartogrāfija**, kas palīdz parādīt vietas, kur notiek nemateriālā kultūras mantojuma izpausmes — piemēram, tirgi, dārzi, takas, baznīcas, kolektīvās krāsnis, avoti vai citas pulcēšanās vietas (Sou et al., 2022).
- **Lauka dienasgrāmatas un foto/audio dokumentācija**, kas izveidota ar kopienas līdzdalību, respektējot tās tempu un vienmēr saņemot skaidru un informētu piekrišanu. (UNESCO, 2024; EcoHeritage, 2024).
- **Līdzdalības procesi**, kas organizē informāciju veidlapās, aprakstos un stāstos, izmantojot formātus, piemēram, tekstu, video vai audio. Tie palīdz padarīt redzamas vietējās balsis un virza kopienas uz turpmāko rīcību (Florêncio et al., 2016; Horta et al., 1999).

Katalogizācijā jāievēro mutvārdu tradīcijas, dažādas valodas un tradicionālie zināšanu nodošanas veidi. Video vai audio ierakstu izmantošana — vienmēr ar piekrišanu — ir spēcīgs veids, kā stāstīt stāstus, saglabājot nemateriālā kultūras mantojuma emocionālo un sensoro bagātību. Tas ir ne tikai tehnisks uzdevums, bet kopīgs ceļojums, kurā atzīst un novērtē kopienas dzīvo kultūras atmiņu.



3. att. Mežģīņu gatavošanas skolas Peniçe, Portugālē. Avots: HIGHRES arhīvs.

4. Ētika, kultūras tiesības un intelektuālais īpašums

Kopsavilkums

Šajā sadaļā tiek aplūkoti nemateriālā kultūras mantojuma (NKM) dokumentēšanas pamatprincipi, uzsverot informētu piekrišanu, kopienas vienošanās un vietējās uzticēšanās veicināšanu. Tajā tiek uzsvērtā kolektīvo kultūras tiesību, kopīgā intelektuālā īpašuma un digitālo tiesību aizsardzības nozīme digitālajā vidē, kā arī izpētīts, kā stāstīšana, ja to izmanto ētiski un atbildīgi, var stiprināt NKM uzklauššanu, pārstāvību un saglabāšanu.

Vai esat kādreiz domājuši par to, ar ko mēs runājam, kad dokumentējam kultūras praksi vai nemateriālā kultūras mantojuma elementu? Kas mums dod tiesības to darīt un kā mums rīkoties to darot?

Kultūras prakšu dokumentēšana nav tikai tehniska darbība. Tā ir saistīta ar attiecību veidošanu — tā prasa klausīties, būt atbildīgam un izrādīt cieņu kopienām, kas uztur šīs tradīcijas. Pirmais un vissvarīgākais solis ir brīvprātīgas, iepriekšējas un informētas piekrišanas saņemšana. Visiem iesaistītajiem ir pilnībā jāsaprot darba mērķis un tas, kā materiāls var tikt izmantots, īpaši digitālajos formātos.

Lai atbalstītu šo procesu, ieteicams veikt šādus pasākumus:

- **Izmantojiet** rakstiskas vai mutiskas **piekrišanas veidlapas** atsevišķām personām vai grupām;
- **Izveidojiet kopienas vienošanos**, kurās izskaidrots, kā ieraksti tiks izmantoti, uzglabāti un kur tie būs pieejami — vienmēr ņemot vērā vietējās vērtības, ētiku un kopienas lēmumu pieņemšanu;
- **legūstiet atļauju** izmantot cilvēku attēlus un balsis, īpaši video vai audio ierakstos;
- Respektējiet kolektīvās kultūras tiesības un kopīgās īpašumtiesības uz materiālu;
- **Lūdziet ekspertu padomu** gadījumos, kas saistīti ar juridiskiem vai ētiskiem jautājumiem.

Mūsdienu digitālajā pasaulē ir svarīgi arī aizsargāt kopienu digitālās tiesības, ļaujot tām kontrolēt, kā tiek dalītas un parādītas to zināšanas. Tādas vadlīnijas kā **Eiropas Direktīva 2019/790** un **Faro konvencija** (2005) sniedz nozīmīgu atbalstu, un to mērķis ir nodrošināt taisnīgumu un kopienu pilnvarošanu.

Tādas tīmekļa vietnes kā europeana.eu ir labs piemērs, kā izmantot ētikas noteikumus kultūras satura dalīšanai. Ja to dara ar rūpību, nemateriālās kultūras mantojuma dokumentēšana kļūst par spēcīgu veidu, kā godāt kultūras, dodot kopienām iespēju dalīties ar saviem stāstiem un kļūt redzamiem.

5. Nemateriālā kultūras mantojuma novērtēšana un mūsdienu izaicinājumi

Kopsavilkums

Šajā nodaļā tiek pārrunāts, kā saglabāt nemateriālo kultūras mantojumu, izmantojot izglītību, ilgtspējīgu tūrismu, kultūras politiku un digitālās tehnoloģijas. Tajā tiek izcelti tādi izaicinājumi kā lauku iedzīvotāju aizbraukšana un paaudžu pārmantošanas pārtraukšana, ierosinot kopienu stratēģijas, kas balstās vietējās kopienās.

Nemateriālā kultūras mantojuma (NKM) novērtēšana nozīmē vairāk nekā tikai tā reģistrēšanu — tā ir palīdzība kopienām turpināt, pielāgot un atjaunot savas tradīcijas. Kā norāda UNESCO (2003), NKM “pastāvīgi atjauno kopienas un grupas, reaģējot uz vidi, mijiedarbību ar dabu un savu vēsturi”. Lai patiesi atbalstītu NKM, tas jāiekļauj izglītībā, ilgtspējīgā tūrisma attīstībā, vietējā kultūras plānošanā un atbildīgā, viegli saprotamā digitālo rīku izmantošanā.

Šodien NKM saskaras ar vairākiem izaicinājumiem, piemēram, cilvēku aizbraukšanu no lauku apvidiem, globālām kultūras tendencēm, paaudžu starpā nodoto zināšanu

zudumu un tradicionālo prakšu neredzamību — īpaši lauku un marginalizētos apvidos. Reaģējot uz to, daudzas kopienas rīkojas īstenojot tādas iniciatīvas kā:

- Organizē **starppaaudžu darbnīcas**, kurās vecāka gadagājuma cilvēki dalās savās zināšanās ar jauniešiem skolās, kultūras telpās vai vietējos pasākumos;
- Organizē **kopienas festivālus**, kuros apvienotas izrādes, gadatirgi, kur parādītas amatniecības prasmes un tradicionālie ēdieni;
- Izveido **kultūras un ekotūrisma maršrutus**, kas vērsti uz lauku praksi, mutvārdu tradīcijām un kultūrvēsturiskajām ainavām;
- **Veido digitālo atmiņu banku** kopā ar kopienu, lai apkopotu stāstus, dziesmas, prasmes un liecības;
- **Veicina mācību aktivitāšu** balstoties uz vietējo nemateriālo kultūras mantojumu, lai stiprinātu identitāti un piederības sajūtu.

Digitālās platformas var palīdzēt radīt telpas, kur kopienas dalās ar saviem stāstiem, izmantojot video, podkastus un citus formātus, pārvēršot stāstīšanu par veidu, kā svinēt kultūru, savienot paaudzes un veidot noturību. Freire (2005, 83. lpp.) atgādina, ka “dialogs ir neaizstājams, lai atklātu realitāti”. Attiecībā uz nemateriālo kultūras mantojumu tas nozīmē patiesi klausīties kopienās, veicināt to radošumu un atbalstīt valsts politiku, kas respektē to tempu, nozīmīgumu un dzīvesveidu.

6. Pētījumu piemēri

Kopsavilkums

Korvo ekomuzejs ir iniciatīva, kas veicina nemateriālā kultūras mantojuma saglabāšanu, iesaistot sabiedrību, vizuālākajā Azoru salā. Tas kartē vietējās zināšanas un organizē kopienas aktivitātes, novērtējot teritoriju un iedzīvotājus kā savas kultūras kuratorus saskaņā ar sociomuzoloģijas principiem.

Korvo ekomuzejs (Portugāle)

Atrodoties mazākajā un vizuālākajā Azoru salā, Korvo ekomuzejs ir iniciatīva, kas vērsta uz nemateriālā kultūras mantojuma apzināšanu, kas radusies no vēlmes saglabāt un nodot tālāk tradicionālo dzīvesveidu, ņemot vērā iedzīvotāju skaita samazināšanos un globalizācijas spiedienu.

Ekomuzejs izstrādā līdzdalības metodes, kopīgi kartografējot zināšanas un prakses, piemēram, zveju, maizes cepšanu un mutvārdu tradīcijas, kas saistītas ar jūru un zemes apstrādi. Tas arī organizē kopienas izstādes, ekskursijas, dialogu vietējās aprindās un vides pasākumus, kas stiprina saikni starp nemateriālo kultūras mantojumu un salas kultūrainavu. Ekomuzeja izstrādātās aktivitātes izmanto stāstniecību kā kultūras starpniecības instrumentu — iedzīvotāji dalās savā pieredzē, zināšanās un atmiņās pirmās personas formā, stiprinot saikni starp pagātņi, tagadni un nākotni.



4. att. Casa do Tempo, Korvo ekomuzejs, Portugāle. Avots: <https://ecomuseu-corvo.cultura.azores.gov.pt/>

Tas ir muzejs bez sienām, kur teritorija ir kā kolekcija un iedzīvotāji ir savas kultūras patiesie kuratori (Ecoheritage, 2024). Šī perspektīva atbilst sociomuzeoloģijas principiem, kas atzīst muzeju par sociālās transformācijas un kopienas dialoga instrumentu (Primo & Moutinho, 2020).

PAŠNOVĒRTĒŠANAS INSTRUMENTI

PAŠREFLEKSIJAS JAUTĀJUMS

- 1) Kas raksturo nemateriālo kultūras mantojumu jūsu kopienā?
- 2) Kādas dzīvas kultūras tradīcijas pastāv jūsu kopienā?
- 3) Kas ir zināšanu glabātāji jūsu apvidū?
- 4) Kā jūs varētu sākt vietējā nemateriālā kultūras mantojuma kartēšanu, iesaistot sabiedrību?
- 5) Kā stāstu un naratīvu izmantošana var stiprināt nemateriālā kultūras mantojuma atpazīstamību un novērtējumu jūsu kopienā?
- 6) Kādi ētiskie apsvērumi jāņem vērā, dokumentējot tradīciju?
- 7) Ko jūsu kopiena jau dara vai ko tā varētu darīt, lai saglabātu savas kultūras prakses?
- 8) Kā dažādas paaudzes var iesaistīties nemateriālā kultūras mantojuma atzīšanā un novērtēšanā?
- 9) Kādi vietējie resursi (skolas, asociācijas, publiskās telpas) var atbalstīt līdzdalības procesus?
- 10) Kā nemateriālā kultūras mantojuma saglabāšana var palīdzēt risināt vietējās problēmas (bezdarbs, migrācija, identitātes zudums)?

PAŠNOVĒRTĒJUMA TESTS

- 1) Apmeklējot tradicionālo gadatirgu lauku ciematā, jūs novērojat seno recepšu apmaiņu, muzikālos priekšnesumus, vietējo amatnieku izstrādājumu pārdošanu un stāstus. Šī aina ir piemērs:
 - a) Brīvā laika pasākums, kas nav saistīts ar mantojumu.
 - b) Populāra folklorā, kas nav saistīta ar dzīvo kultūru.
 - c) Nemateriālā kultūras mantojuma izpausme, kas ietver vairākas kategorijas, piemēram, sociālās prakses, skatuves mākslu un tradicionālās zināšanas.
 - d) Pasākums, kam ir maz saistības ar nemateriālā kultūras mantojuma elementiem.

- 2) Kopiena nolemj sākt kartēt vietējo nemateriālo kultūras mantojumu, izmantojot dialogu vietējās aprindās ar zināšanu glabātājiem, kā arī veikt emocionālo kartēšanu un audiovizuālo ierakstīšanu pieprasot piekrišanu. Šī pieeja atbilst:
 - a) Formālām metodēm, kas paredzētas tikai akadēmiskajai pētniecībai.
 - b) Līdzdalības metodēm nemateriālā kultūras mantojuma identificēšanai, kas balstās uz klausīšanos, dialogu un kopienas pilnvarošanu.
 - c) Tehniskajiem procesiem, kurus vada speciālisti bez vietējās sabiedrības iesaistīšanās.
 - d) Arhivēšanu komerciāliem vai tūrisma mērķiem.
- 3) Teritorija ir kolekcija, un iedzīvotāji ir savas kultūras patiesie kuratori. Šī ideja, kas iedvesmota no Korvo ekomuzeja, pauž, ka:
 - a) Kuratoru darbu jāveic profesionāliem muzeologiem.
 - b) Nemateriālais kultūras mantojums dzīvo un to veido kopīgi, pamatojoties uz ikdienas dzīvi, kopienas saiknēm un atmiņām.
 - c) Kultūra tiek saglabāta tikai tad, ja formālās institūcijas to saglabā neskartu.
 - d) Tradicionālais muzejs ir efektīvāks nemateriālās kultūras mantojuma saglabāšanā.
- 4) Darbnīcas laikā kāda iedzīvotāja dalās zināšanās par ārstniecības augiem, ko izmantoja viņas vecmāmiņa. Pirms sākt video ierakstu, moderatoram ir:
 - a) Ātri jāveic ieraksts, lai nezaudētu saturu.
 - b) Vajadzības gadījumā pēc tam var lūgt atļauju.
 - c) Skaidri jāizskaidro ieraksta mērķi un jāsaņem brīvprātīga, iepriekšēja un informēta piekrišanu.
 - d) Jāizvairās no jebkādas formalitātes, jo tā ir mutiska tradīcija.
- 5) Kopienā, kurā ir ievērojama jauniešu migrācija, skola ierosina rīkot darbnīcas ar vietējiem meistariem, atmiņu bankas un kultūras tūrisma maršrutus. Šo pasākumu galvenais mērķis ir:
 - a) Aizstāt tradicionālās prakses ar modernākām kultūras formām.
 - b) Novērtēt un nodot tālāk nemateriālo kultūras mantojumu, stiprinot paaudžu saites un veicinot piederības sajūtu kopienai.

- c) Padarīt nemateriālo kultūras mantojumu par centralizētu tūrisma atrakciju.
- d) Saglabāt zināšanas tikai institucionālajos arhīvos.

Risinājumi

- 1) C
- 2) B
- 3) B
- 4) C
- 5) B

Atsauces

Council of Europe. (1992). European Convention on the Protection of the Archaeological Heritage (Revised). *European Treaty Series*, 143. <https://rm.coe.int/168007bd25>

Council of Europe. (2005). Faro Convention on the Value of Cultural Heritage for Society. <https://rm.coe.int/1680083746>

EcoHeritage. (2024). *EcoHeritage Project*. EcoHeritage Project. <https://ecoheritage.eu/>

European Union. (2019). Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC. <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/790/oj>

Florêncio, S. R. R., Bezerra, J. I. M., Clerot, P., Cavalcante, I. M. P., Silva, J. de S., Long, L., Krohn, E. C. R., Silva, A. P., Medeiros, M. da G., & Dutra, M. V. de M. (2016). *Educação Patrimonial: Inventários Participativos*. IPHAN/MEC. http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/inventariodopatrimonio_15x21web.pdf

Florêncio, S. R. R., Clerot, P., Bezerra, J., & Ramassote, R. (2014). *Educação Patrimonial: Histórico, conceitos e processos*. Iphan. http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/EducPatrimonialweb_final_segunda%20edicao.pdf

Freire, P. (2005). *Pedagogy of the oppressed: 30th Anniversary Edition* (M. B. Ramos, Trad.; 30th anniversary edition). Bloomsbury Publishing. <https://envs.ucsc.edu/internships/internship-readings/freire-pedagogy-of-the-oppressed.pdf>

Horta, M. de L. P., Grunberg, E., & Monteiro, A. Q. (1999). *Guia Básico de Educação Patrimonial*. IPHAN.

Primo, J., & Moutinho, M. (2020). Referências teóricas da Sociomuseologia. In J. Primo & M. Moutinho, *Introdução à Sociomuseologia* (p. 17–34). Lusófona.

Sou, G., Carvalho, J., Cidade, N., & Nico, M. E. (2022). A New Method to Bridge New Materialism and Emotional Mapping: Spatio-Emotional Experiences in Disaster-Affected Brazilian Favelas. *The Qualitative Report*, 27(11), 2432–2445. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2022.5744>

UNESCO. (2003). Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. <https://ich.unesco.org/en/convention>

UNESCO. (2024). *Capacity-building materials repository*. UNESCO Intangible Cultural Heritage. <https://ich.unesco.org/en/capacity-building-materials>

Papildu avoti

<https://ich.unesco.org/en/home>

<https://www.ijih.org/>

<https://www.ichngoforum.org/>



HIGHRES

2.Modulis

SADARBĪBAS VADĪBA UN KOPIENAS
IESAISTĪŠANA



Līdzfinansē
Eiropas Savienība

Eiropas Savienības finansēts. Paustie viedokļi un uzskati atspoguļo autora(-u) personīgos uzskatus un ne vienmēr sakrīt ar Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un Kultūras izpildaģentūras (EACEA) viedokli. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nenes atbildību par paustajiem uzskatiem.

2. MODULIS: Sadarbības vadība un kopienas iesaistīšana

Ja dzīvojat kopienā, jūs zināt, ka attiecību pamatā ir spēcīgas saites starp tās locekļiem, kas ir būtiskas veselīgai līdzāspastāvēšanai un kopīgu mērķu sasniegšanai, kas uzlabo dzīvi un saglabā kopienas kultūru un identitāti.

Šis modulis ir veltīts sadarbības vadībai un kopienas iesaistīšanai mantojuma projektos, jo īpaši ar ekomuzeju un citu vietējo iniciatīvu palīdzību. Mēs apskatīsim, kā kopīga lēmumu pieņemšana un vietējo iedzīvotāju aktīva līdzdalība var patiesi palīdzēt ilgtspējīgi aizsargāt gan fizisko, gan nemateriālo mantojumu



1. att. Kopienas teritorijas izpēte Lis Aganis ekomuzejā (Itālija). Avots: Lisa Pigozzi

Jūs saņemsiet teorijas un praktisku rīku kombināciju, kas palīdzēs saprast, kas nepieciešams, lai kopā ar kopienām pārvaldītu mantojumu. Izpētot reālus piemērus un veicot interaktīvus uzdevumus, jūs iemācīsieties kā atbalstīt kopienas to pašu mantojuma projektu izveidē un īstenošanā. Modulis parādīs, ka vietējo iedzīvotāju

iesaistīšanās ne tikai saglabā mantojumu, bet arī var veicināt ilgtspējīgu tūrismu un palīdzēt vietējām teritorijām attīstīties.

Turklāt tas ir izstrādāts, lai lauku kopienām nodrošinātu labāku piekļuvi kvalitatīvai izglītībai, izmantojot elastīgus tiešsaistes resursus, kurus var izmantot ikviens.



MODUĻA INDEKSS

Ievads sadarbības pārvaldībā	28
1. Kopā mēs augam: kopienas iesaistīšanas stratēģijas	30
1.1. Jauniešu un brīvprātīgo iesaistīšana mantojuma projektos	31
2. Līdzdalības mantojuma pārvaldība ilgtspējīgam tūrismam un vietējai attīstībai	33
3. Izaicinājumi un risinājumi kopienas vadītā pārvaldībā	35
4. Praktiskie piemēri	38
Pašnovērtēšanas rīki	42
Atsauces	44



Ievads sadarbības pārvaldībā

Kopsavilkums

Šajā nodaļā tiek iepazīstināts ar sadarbības pārvaldības jēdzienu kultūras mantojuma saglabāšanā. Tajā tiek izskaidroti galvenie principi un to nozīme, īpaši ekomuzejiem. Jūs uzzināsi par dažādajām lomām, kādas vietējās pašvaldības, NVO, uzņēmumi un iedzīvotāji pilda, sadarbojoties kultūras un dabas mantojuma saglabāšanā. Īpašu uzmanību pievēršim ekomuzejiem, kurus Maggi (2002) apraksta kā „vienošanos starp kopienu un tās mantojumu” — lielisku piemēru tam, kā darbojas līdzdalības mantojuma pārvaldība. Turklāt apskatīsim dažus oficiālus dokumentus, kas atbalsta ilgtspējīgu mantojuma pārvaldību.

Sadarbības pārvaldība nozīmē, ka dažādi cilvēki un grupas kopīgi dala atbildību par lēmumu pieņemšanu un resursu kopīgu aprūpi. Atšķirībā no vecmodīgās “no augšas uz leju” pieejas, šī pieeja dod vietējām kopienām iespēju patiesi piederēt un aizsargāt savu mantojumu, palīdzot tam saglabāties ilgtermiņā. Ja padomājat par to, kā jūs mijiedarbojaties ar saviem kaimiņiem vai citiem kopienu locekļiem, sapratīsi, ka attiecības, kas balstās uz horizontālām, vienlīdzīgām saiknēm un demokrātisku darbošanos, palīdz sasniegt kopīgus mērķus kopienas labā.

No otras puses, laika gaitā kultūras mantojuma jēdziens ir ievērojami paplašinājies, un tagad ir nepieciešama vairāku jomu ekspertu sadarbība, lai aizsargātu gan materiālas lietas (piemēram, ēkas vai artefaktus), gan nemateriālas lietas (piemēram, tradīcijas vai stāstus).

Liels solis uz priekšu bija UNESCO Pasaules mantojuma ilgtspējīgas attīstības politika no 2015. Gada. Tā ieviesa ilgtspējību pasaules mantojuma vietu saglabāšanā un pārvaldībā, skaidri norādot, ka kultūras un dabas mantojuma aizsardzība ir jāatbalsta ilgtspējīgas attīstības mērķiem, kā teikts Apvienoto Nāciju Organizācijas 2030. Gada programmā.

Izmantojot šo globālo politiku kā vadlīnijas, neatkarīgi no tā, kāda veida mantojumu jūs pārvaldāt (materiāls vai nemateriāls, dabas vai kultūras, vietējais vai reģionālais), mēs norādīsim galvenās idejas, kas jāpatur prātā, lai nodrošinātu veiksmīgu mantojuma pārvaldību.



2. att. Teritorijas izpēte Līs Aganīs Ekomuzeja teritorijā, 2021. gads. Avots: Līs Aganīs.

UNESCO politika ir strukturēta ap četriem galvenajiem aspektiem, kas var būt noderīgi, apsverot līdzdalības metodiku, ko vēlaties piemērot sava mantojuma pārvaldībā. Tie ir:

- 1) Iekļaujoša sociālā attīstība: veicināt vietējo kopienu aktīvu iesaistīšanos vietu pārvaldībā, respektēt cilvēktiesības un pamatiedzīvotāju kultūras, kā arī paaudžu vienlīdzību.
- 2) Ilgtspējīga ekonomiskā attīstība: veicināt ekonomiskās aktivitātes, kas ir saderīgas ar mantojuma saglabāšanu, tostarp atbildīgu tūrismu, vietējo amatniecību un ilgtspējīgu attīstību.
- 3) Vides ilgtspējība: uzsvērt bioloģiskās daudzveidības aizsardzību, atbildīgu dabas resursu izmantošanu un noturību pret klimata pārmaiņām.

- 4) Miers un drošība: mantojuma atzīšana par starpkultūru dialoga, sociālās kohēzijas un konfliktu novēršanas instrumentu.

Šis UNESCO politikas mērķis ir virzīt dalībvalstis, vietu pārvaldītājus un ieinteresētās personas uz integrētu pieeju, kurā mantojuma saglabāšana un ilgtspējīga attīstība savstarpēji papildina viena otru. Veiksmīgi piemēri ietver partnerības starp pašvaldībām un vietējām apvienībām, kas nodrošina, ka kultūras vietas paliek aktīvas un nozīmīgas gan vietējiem iedzīvotājiem, gan apmeklētājiem. Ekomuzeji varētu būt praktisks paraugs labākajai praksei šajā jomā, jo tie iesaista vietējās kopienas mantojuma saglabāšanā un uzlabošanā, ieskļaujot ieinteresētās personas dažādos līmeņos.

1. Kopā mēs augam: Kopienas iesaistīšanas stratēģijas

Kopsavilkums

Šī nodaļa ir veltīta kopienu iesaistīšanai mantojuma saglabāšanas projektos. Mēs izpētīsim praktiskas metodes, piemēram, lēmumu pieņemšanu, iesaistot sabiedrību, mutvārdu vēstures liecību vākšanu un kopīgu stāstu stāstīšanu — visus tos instrumentus, kas palīdz cilvēkiem justies piederīgiem un aktīvi iesaistītiem.

Kopienas iesaistīšana ir galvenais faktors, lai veidotu spēcīgu saikni starp cilvēkiem un viņu mantojumu. Tādas metodes kā līdzdalības kartēšana, darbnīcas un stāstniecība palīdz vietējiem iedzīvotājiem dalīties savās zināšanās un tradīcijās. Ir daudz lielisku piemēru, kad ekomuzeji, cita starpā, ir izmantojuši šīs metodes, lai radītu dzīvas, nepārtraukti mainīgas mantojuma pieredzes.

Šajā nodaļā mēs detalizēti apskatīsim, kā kopienas iesaistīšanās palīdz aizsargāt nemateriālo kultūras mantojumu. Izmantojot veiksmīgus ekomuzeju piemērus, mēs koncentrēsimies uz praktiskiem rīkiem, piemēram, kartēšanu, stāstniecību un darbnīcām, kas dod cilvēkiem iespēju dokumentēt, interpretēt un saglabāt savu



mantojumu. Šīs iekļaujošās pieejas veido kopīgu piederības sajūtu, stiprina kopienas saites, un nodrošina, ka mantojums saglabā savu nozīmi arī šodien. Balstoties uz iepriekš minētajiem punktiem, tagad ir pienācis laiks izklāstīt virkni jēdzienu, kas mūs ievadīs nākamajās sadaļās:

- Līdzdalības lēmumu pieņemšanas modeļi: Iekļaujošas pārvaldības metodes mantojuma projektos, nodrošinot, ka kopienas viedoklis ietekmē rezultātus.
- Kopienas kartēšana un mutvārdu vēstures projekti: Praktiskas metodes vietējās zināšanas, ainavas un tradīcijas dokumentēšanai, izmantojot kolektīvo atmiņu.
- Jauniešu, vietējo uzņēmumu un brīvprātīgo iesaistīšana: Stratēģijas, lai iesaistītu dažādus kopienas locekļus kultūras mantojuma aktivitātēs, sākot no kopīgas radišanas līdz popularizēšanai

1.1 Jauniešu un brīvprātīgo iesaistīšana kultūras mantojuma projektos

Jauniešu un brīvprātīgo iesaistīšana mantojuma projektos ne vienmēr ir viegla, bet tā ir ļoti svarīga, lai sasniegtu plašāku auditoriju un nodrošinātu mantojuma saglabāšanu ilgtermiņā. Jauniešu iesaistīšana mantojuma pārvaldībā prasa radošumu un nepārtrauktas pūles, lai pārvarētu paaudžu plaisu kopienā. Jauniešu un brīvprātīgo iesaistīšana ir galvenais nosacījums, lai šie projekti būtu ilgtspējīgi un veiksmīgi. Ja jaunieši palīdz aizsargāt kultūras tradīcijas, tas palīdz viņiem justies saistītiem ar savu kopienas un lepoties ar vietējo mantojumu. Šeit ir daži ieteikumi, kas var palīdzēt iesaistīt jauniešus kopienas vadītā mantojuma pārvaldībā:

1. Mantojuma darbnīcas

Tās sniedz jauniešiem iespēju aktīvi piedalīties kultūras mantojuma saglabāšanā un popularizēšanā. Piedaloties praktiskās aktivitātēs, jaunieši iegūst dziļāku izpratni par savu mantojumu un kļūst par tā saglabāšanas aizstāvjiem. Daži ekomuzeji izmanto “kopienas kartes” metodi, lai veicinātu izpratni par vietējo mantojumu.

2. Sadarbība ar skolām:

Sadarbība ar skolām palīdz integrēt plašu mantojuma jēdzienu, kas varētu veicināt izpratnes veicināšanu par vietējo mantojumu, gan materiālo, gan nemateriālo. Skolēni var piedalīties tādos projektos kā mutvārdu vēstures vākšana, vietējo ievērojamo vietu kartēšana vai pētījumu veikšana par kopienas tradīcijām. Šīs partnerības ne tikai izglīto jauniešus, bet arī mudina viņus aktīvi iesaistīties vietējās kultūras saglabāšanā.



3. att. Vidusskolas skolēni kā mantojuma gidi Kasilīno ekomuzejā (Roma, Itālija, 2021). Avots: Lisa Pigozzi.

3. Digitālās iesaistīšanās kampaņas:

Ar digitālo mediju attīstību pieaug sociālo platformu izmantošana, lai sasniegtu gados jaunāku auditoriju. Digitālais stāstniecības veids, virtuālās ekskursijas un tiešsaistes mantojumaviktorīnas ļauj jauniešiem iesaistīties savā kultūras mantojumā inovatīvā veidā. Šīs kampaņas paplašina mantojuma projektu sasniedzamību un veicina globālu diskusiju par tradīciju saglabāšanas nozīmi.

Iekļaujot šīs stratēģijas, nākamās paaudzes ne tikai tiek informētas par savu mantojumu, bet arī aktīvi iesaistās tā saglabāšanā. Brīvprātīgie, īpaši jaunieši, kļūst par ilgtspējīgas un dinamiskas mantojuma kustības dzinējspēku. Brīvprātīgais darbs šeit ir veids, kā studentiem parādīt dažādas darba perspektīvas.



2. Līdzdalība kultūras mantojuma pārvaldībā ilgtspējīgam tūrismam un vietējai attīstībai

Kopsavilkums

Komunikācijas attīstība un plašās ceļošanas iespējas gan starp valstīm, gan vienā reģionā ir izraisījušas dažās vietās tūrisma apjoma strauju pieaugumu, kas bieži vien negatīvi ietekmē to vietējās kopienas. Bet kā būtu, ja mēs iedomātos tādu tūrisma veidu, kas nekaitē uzņēmējai pusei, bet kļūst par daļu no vietējās dzīves un identitātes?

Šajā nodaļā tiek apskatīts, kā sadarbības pārvaldība var palīdzēt veidot ilgtspējīgu tūrismu. Tajā tiek izcelti veidi, kā līdzsvarot viesu uzņemšanu, vienlaikus ņemot vērā kopienas labklājību. Jūs arī redzēsiet, kā vietējo iedzīvotāju iesaistīšana padara kultūras pieredzes autentiskākas un nozīmīgākas.

Vietējo kopienu iesaistīšana sava mantojuma pārvaldībā ir būtiska, lai veidotu ilgtspējīgu tūrismu un veicinātu vietējo attīstību. Kad cilvēkiem ir teikšana par savu kultūras un dabas mantojuma saglabāšanu un popularizēšanu, tūrisma radītie ieguvumi tiek sadalīti taisnīgi, un vietējie iedzīvotāji spēlē galveno lomu lēmumu pieņemšanā.

Piemēram, ekomuzeji spēlē lielu lomu, stiprinot vietējos uzņēmumus, piemēram, amatniecības izstrādājumu tirdzniecību, tradicionālo ēdienu degustācijas un vietējo iedzīvotāju vadītas ekskursijas. Reāli piemēri parāda, kā šie pasākumi palīdz kopienām saglabāt ekonomisko stabilitāti, vienlaikus saglabājot savu kultūru.

1. Kopienas iesaistīšanās lēmumu pieņemšanā:

Šajā pieejā kopienas aktīvi piedalās savas kultūras mantojuma atklāšanā, aizsardzībā un popularizēšanā. Vietējās padomes, sanāksmes un darbnīcas ļauj iedzīvotājiem lemt

par to, kā rūpēties par savu kultūras mantojumu un to izmantot. Tādējādi kultūras mantojuma projekti patiesi atspoguļo kopienas vērtības, vajadzības un cerības.

2. Mantojums kā ilgtspējīga tūrisma instruments:

Tūrisms uzplaukst, ja vietējie iedzīvotāji jūtas pilnvaroti pārvaldīt un izskaidrot savu mantojumu. Atbildīga tūrisma veicināšana, kas respektē tradīcijas un vidi, palīdz aizsargāt reģiona kultūras un dabas integritāti. Tas arī mudina apmeklētājus nozīmīgā veidā iepazīt vietējo kultūru, radot abpusēji izdevīgu situāciju gan tūristiem, gan iedzīvotājiem.



4. att. Teritorijas izpēte Lis Aganis ekomuzeja teritorijā, 2021. gads. Avots: Lis Aganis.

3. Ekonomiskie ieguvumi vietējai attīstībai:

Kad kopienas vada mantojuma pārvaldību, tās var gūt tiešu labumu — vai nu vadot ekskursijas, pārdodot amatniecības izstrādājumus, vai piedāvājot viesmīlības

pakalpojumus. Tas palīdz veidot ilgtspējīgu vietējo ekonomiku, dodot kopienām lielāku neatkarību un vienlaikus saglabājot to kultūras un dabas mantojumu ilgtermiņā.

Iekļaujot līdzdalības kultūras mantojuma pārvaldību tūrisma plānos, kopienas kļūst spēcīgākas un izturīgākas. Šāda pieeja aizsargā kultūras mantojumu un atbalsta tūrisma modeli, kas ir iekļaujošs un ilgtspējīgs.

3. Kopienas vadītas pārvaldības izaicinājumi un risinājumi

Kopsavilkums

Sadarbības pārvaldība sniedz daudz priekšrocību, taču tai ir arī savi izaicinājumi. Problēmas, piemēram, interešu konflikts, ierobežots finansējums un sarežģīta pārvaldība, var traucēt tās īstenošanu. Šajā nodaļā tiek izskatītas šīs problēmas un piedāvāti daži noderīgi risinājumi. Daži no lielākajiem šķēršļiem ir dažādu ieinteresēto pušu cerību saskaņošana, stabila finansiāla atbalsta atrašana un brīvprātīgo izdegšanas problēmas risināšana. Lai risinātu šīs problēmas, ir svarīgi pieņemt skaidrus un atklātus lēmumus, izpētīt dažādas finansējuma iespējas un investēt apmācībā un kapacitātes palielināšanā. Mēs arī apskatīsim reālus piemērus no visas pasaules, kas parāda kā kopienas ir veiksmīgi pārvarējušas šos šķēršļus.

Kopienas vadīta mantojuma pārvaldība ir galvenais faktors, lai saglabātu mantojumu un veicinātu vietējo attīstību. Taču tas ne vienmēr ir viegli — kopienām ir jārisina dažas kopīgas problēmas, un ir pieejami arī iespējamie risinājumi.

1. Problēma: resursu trūkums

Brīvprātīgie sniedz lielu palīdzību, bet ilgtspējībai ir būtisks ilgtermiņa finansējums. Sadarbība ar valsts aģentūrām, NVO un starptautiskām organizācijām, piemēram, UNESCO, var nodrošināt gan finansējumu, gan pieredzi. Vietējie uzņēmumi un tūrisma

operatori arī var būt lieliski sabiedrotie, radot ienākumu avotus, kas atbalsta mantojuma projektus.

2. Problēma: interešu konflikti kopienā

Mantojuma projekti bieži vien iesaista daudzus cilvēkus ar atšķirīgām prioritātēm, kas var izraisīt konfliktus. Lēmumu pieņemšanā ir svarīgi iesaistīt visas puses. Konsultācijas, kopienas sanāksmes un darbsemināri palīdz apvienot dažādus viedokļus un nodrošina, ka lēmumi respektē visu iesaistīto viedokli. Šāda atklāta komunikācija var novērst nesaskaņas, kas var izvērsties par lielākām problēmām.



5. att.. Mantojuma identificēšana kopā ar vidusskolas skolēniem Kasilino ekomuzejs, 2021. Avots: Lisa Pigozzi.

3. Izaicinājums: ierobežotas iespējas un zināšanas

Dažkārt kopienām trūkst tehnisko prasmju vai zināšanu, lai efektīvi pārvaldītu mantojuma objektus, jo īpaši, ja tās vēl nav iesaistījušās sava mantojuma atzīšanā. Lai gan ir grūti iesaistīt visus, plašas auditorijas sasniegšana ir labāka mantojuma saglabāšanai un ilgtspējīgai praksei. Apmācību sesiju un darbnīcu piedāvāšana var uzlabot kopienas prasmes. Ekspertu, piemēram, dabas aizsardzības speciālistu vai



tūrisma praktiķu piesaistīšana kā mentorus vietējiem iedzīvotājiem, var palīdzēt saskatīt resursus.

4. Izaicinājums: pārmērīgs tūrisms un komercializācija

Tūrisms noteikti var veicināt vietējo ekonomiku, bet, ja to nepārvalda pareizi, tas var arī kaitēt kultūras mantojumam, izraisot pārblīvību un samazinot autentiskumu. Tāpēc ilgtspējīgs tūrisms ir tik svarīgs. Tas nozīmē rūpīgi pārvaldīt apmeklētāju skaitu, mudināt tūristus ierasties ārpus sezonas un nodrošināt, ka vietējā kopiena saņem taisnīgu daļu no ieguvumiem. Ir svarīgi atrast pareizo līdzsvaru starp apmeklētāju uzņemšanu un mantojuma aizsardzību.

5. Izaicinājums: ilgtermiņa ilgtspējas nodrošināšana

Lai kopienas mantojuma projekti ilgtermiņā turpinātos, ir nepieciešama plānošana un apņēmība. Bez tām projekti var zaudēt sparai vai pat izjukt. Formālu grupu, piemēram, mantojuma pārvaldības komiteju izveide var nodrošināt struktūru un virzīt lietas uz priekšu. Ir svarīgi arī nodrošināt skaidru juridisko atbalstu un veidot ilgtermiņa partnerattiecības ar organizācijām vai vietējām iestādēm, lai nodrošinātu projektu ilgtspēju un turpmāko attīstību.

Kaut arī kopienas vadīta pārvaldība saskaras ar izaicinājumiem, risinājumi slēpjas sadarbības veicināšanā, vietējo kapacitāšu stiprināšanā, resursu nodrošināšanā un vietējās kopienas un kultūras mantojuma vietas kopīgā attīstībā. Pārvarot šos šķēršļus, kopienas var pārņemt atbildību par savu kultūras mantojumu un radīt ilgtspējīgas, dinamiskas kultūras mantojuma vietas.

4. Praktiskie piemēri

Kopsavilkums

Šajā sadaļā mēs apskatīsim četrus vietējos projektus — divus Spānijā un divus Nīderlandē, kas veiksmīgi parāda kā kopienas iesaistās iniciatīvās, kurās nemateriālais kultūras mantojums veicina gan attīstību, gan kopienas locekļu labklājību.

1. “Raíces”: kopienas stāstu stiprināšana ar sadarbības mākslas palīdzību, Spānija



6. att. Projekts „Raíces”. Avots: HIGHRES labas prakses rokasgrāmata, <https://highres-project.eu/wp-content/uploads/2024/11/HIGHRES-handbook.pdf>

Raíces ir kopienas pētniecības projekts, ko vada estētiskās izglītības maģistranti no Hāenas Universitātes Spānijā. Tas norisinājās Alkaudetes pilsētā, kur vietējie iedzīvotāji tika aicināti dalīties ar saviem personīgajiem stāstiem, atmiņām un tradicionālajiem amatiem. Cieši sadarbojoties ar Fuente Zaide kaimiņu asociāciju, šie stāsti tika apkopoti un pārvērsti digitālā dokumentālajā filmā, kas saglabā un godina kopienas

nemateriālo kultūras mantojumu. Izmantojot līdzdalības mākslu un stāstīšanu, “Raíces” palīdzēja apvienot cilvēkus, deva iedzīvotājiem spēcīgāku balsi un stiprināja vietējo identitāti. Apvienojot tradicionālās zināšanas ar digitālajiem rīkiem, projekts parāda, kā sadarbība var aizsargāt kultūras mantojumu. Tas arī uzsver, kā partnerības ar universitātēm un kopienām var veidot noturību, veicināt paaudžu savstarpējās saiknes un atbalstīt ilgtspējīgu attīstību — tas viss var palīdzēt veicināt vietējo tūrismu un ekonomisko labklājību.

2. “Vientos del Tiempo”: mutvārdu tradīciju atdzīvināšana ar teātra un digitālo mediju palīdzību, Spānija



7. att. Projekts “Vientos del Tiempo”. Avots: HIGHRES labas prakses rokasgrāmata, <https://highres-project.eu/wp-content/uploads/2024/11/HIGHRES-handbook.pdf>

„Vientos del Tiempo” ir kultūras projekts no Torredonjimeno, Spānijā, kas atdzīvina vietējās mutvārdu tradīcijas un mantojumu, izmantojot teātri un digitālos medijus. Šī bezpeļņas organizācija iesaista kopienu, izmantojot dramatizētus stāstus, ekskursijas un audiovizuālos darbus, lai saglabātu reģionālos stāstus, paražas un vēsturiskās personības. Apvienojot dzīvos uzvedumus ar modernām platformām, piemēram, televīziju un sociālajiem medijiem, viņi padara tradicionālos stāstus svaigus un aizraujošus, īpaši jaunākajai auditorijai. Daži no izcilākajiem piemēriem ir sērija “Tiempo de Navidad” un sadarbība ar TikTok ietekmīgajiem cilvēkiem, lai izklaidējošā veidā izplatītu vietējo vēsturi. Šis projekts ne tikai veicina kultūras lepnumu un saikni starp paaudzēm, bet arī palīdz tūrisma nozarei, padarot mantojuma pieredzes pieejamākas un saistošākas. “Vientos del Tiempo”

parāda, kā stāstniecība apvienojumā ar digitālajiem rīkiem var aizsargāt nemateriālo mantojumu, vienlaikus veidojot kopienu.

3. Nemateriālā mantojuma atklāšana, Nīderlande, Arnhema



8. att. Projekts “Spotting Intangible Heritage”. Avots: Nīderlandes Nemateriālā kultūras mantojuma centra tīmekļa vietne, <https://www.immaterieelerfgoed.nl/en/spotten>

“Ieraudzīt nemateriālo mantojumu” („*Spotting Intangible Heritage*”) ir aizraujošs projekts, ko vada Nīderlandes Nemateriālā kultūras mantojuma centrs, kas ir Izglītības, kultūras un zinātnes ministrijas sastāvdaļa. Tā mērķis ir veicināt Nīderlandes iedzīvotāju izpratni par nemateriālo kultūras mantojumu (NKM). Centrs izvieto kvadrātkodus (*QR*) ciemos, pilsētās un kultūras vietās, kurus apmeklētāji tos var nolasīt, lai atklātu digitālus stāstus par vietējām tradīcijām un paražām. Īpaši interesanti ir tas, kā šie stāsti tiek veidoti: Zināšanu centrs sāk ar pamata scenāriju, bet pēc tam vietējās kopienas pievieno savus personīgos stāstus un pieredzes. Šī sadarbība starp iedzīvotājiem, rakstniekiem un mediju profesionāļiem nodrošina, ka saturs ir autentisks un saistošs. Apvienojot tehnoloģijas ar reālām kopienu balsīm, “Ieraudzīt nemateriālo mantojumu” palīdz atdzīvināt vietējo kultūru un veicina cilvēku saikni ar vietu, kurā viņi dzīvo.

<https://www.immaterieelerfgoed.nl/en/spotten>



4. Nacionālais holokausta muzejs

Nacionālais Holokausta muzejs izmanto praktisku pieeju, iesaistot Holokausta izdzīvojušos un viņu ģimenes tieši ekspozīciju veidošanā. Izdzīvojušie dalās ar saviem personīgajiem stāstiem un pieredzēm, kas kļūst par svarīgu daļu no muzeja kopīgā stāsta. Šis kopīgais darbs palīdz saglabāt ekspozīciju autentiskumu un dziļo emocionālo ietekmi, vienlaikus godinot to cilvēku balsis, kuri izdzīvoja Holokaustu. Tas ir veids, kā nodrošināt, ka muzeja vēstījums ir cieņpilns, nozīmīgs un patiesi saistīts ar reālu cilvēku dzīvi. <https://jck.nl/en/location/national-Holocaust-museum>



9. att. Nacionālais holokausta muzejs. Avots: Foto: Mike Bink, HIGHRES Good Practices Handbook, <https://highres-project.eu/wp-content/uploads/2024/11/HIGHRES-handbook.pdf>

Pašnovērtējuma rīki

PAŠREFLEKSIJAS JAUTĀJUMI

- 1) Kāpēc sadarbības vadība ir svarīga mantojuma ilgtspējībai?
- 2) Kādas ir galvenās problēmas, kas saistītas ar sabiedrības iesaistīšanos mantojuma projektos?
- 3) Kā vietējie uzņēmumi var veicināt ilgtspējīgu tūrismu?
- 4) Kādas līdzdalības stratēģijas jūs piemērotu, lai iesaistītu jauniešus kultūras mantojuma projektā?
- 5) Kā kopienas vadītais tūrisms atšķiras no tradicionālajiem tūrisma modeļiem?
- 6) Kādas pārvaldības struktūras var atbalstīt efektīvu ieinteresēto personu sadarbību?

Pašnovērtējuma tests

- 1) Kāds ir galvenais sadarbības pārvaldības mērķis?
 - a) Palielināt valdības kontroli
 - b) Masu tūrisma veicināšana
 - c) Vietējo kopienu pilnvarošana
 - d) Kultūras daudzveidības samazināšana
- 2) Patiesība vai nepatiesība: ilgtspējīgā tūrisma prioritāte vienmēr ir ekonomiskā izaugsme, nevis kultūras saglabāšana
 - a) Patiesība
 - b) Nepatiesība
- 3) Kura no šīm stratēģijām nav kopienas iesaistīšanas stratēģija?
 - a) Līdzdalības kartēšana
 - b) Mutvārdu vēstures projekti
 - c) Vietējo ieinteresēto personu izslēgšana no lēmumu pieņemšanas
 - d) Kopīga stāstīšana

- 4) Kāds ir galvenais izaicinājums sadarbības pārvaldībā?
- a) Nodrošināt, ka visām ieinteresētajām personām ir iespējas paust viedokli
 - b) Ierobežoti finanšu resursi
 - c) Pārvaldības sarežģītība
 - d) Visi iepriekš minētie
- 5) Patiesība vai nepatiesība: Ekomuzeji balstās uz hierarhisku pārvaldības modeli.
- a) Patiesība
 - b) Nepatiesība

Risinājumi

- 1) C
- 2) B
- 3) C
- 4) D
- 5) B

Atsauces

Maggi, M. (2002). *Ecomuseums: European Guide*. Torino, Italy: Umberto Allemandi.

UNESCO Sustainable Tourism Guidelines. Available at: www.unesco.org/tourism

UNESCO World Heritage and Sustainable Development policy. Available at: <https://whc.unesco.org/en/activities/948/>

Papildu avoti

Concomitentes: Promotes the creation of works of art and mediates negotiation between citizen promoters and artists. <https://concomitentes.org/en/>

UNESCO Training on Collaborative and Integrated Management of Protected and Heritage Landscapes: <https://whc.unesco.org/en/collaborative-management-training/>

Daniel and Nina Carasso Foundation: Committed to the field of civic art, for the development of critical thinking and the strengthening of social cohesion. <https://www.fondationcarasso.org/la-fondation/nos-modes-d-action/>

Framer Framed: Platform for contemporary art, visual culture, and critical theory and practice. <https://framerframed.nl/en/community-learning/>



HIGHRES

3.Modulis

INOVĀCIJAS UN RADOŠUMA KULTŪRAS
VEICINĀŠANA



Līdzfinansē
Eiropas Savienība

Eiropas Savienības finansēts. Paustie viedokļi un uzskati atspoguļo autora(-u) personīgos uzskatus un ne vienmēr sakrīt ar Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un Kultūras izpildaģentūras (EACEA) viedokli. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nenes atbildību par paustajiem uzskatiem.



3. MODULIS: Inovācijas un radošuma kultūras veicināšana

Kad kopienā tiek uzsākts projekts, sāk plūst idejas, rodas jautājumi, tiek izvirzīti mērķi un atklājas vajadzības. Laika gaitā visi šie elementi sāk savstarpēji saistīties, veidojot nozīmīgas saiknes, kas rada kopīgu mērķi. Un tad pienāk aizraujošais brīdis: ir laiks izlemt *kā* mēs to īstenosim un kādus līdzekļus izmantosim, lai to realizētu.



1. att. Folgarosa vai Portugāles Tautas Mākslas Muzejs, Folgarosas kolektīvās performances izpildījums un atklāšana. Avots: Gil de Lemos, <https://www.museunaaldeia.pt/obras/folgarosa-vai-ao-museu-de-arte-popular-portuguesa/>

Šis modulis aicina jūs pārdomāt kā veicināt inovāciju kultūru, kas balstīta uz uzmanīgu klausīšanos, radošumu un vietējo zināšanu novērtēšanu. Tajā tiek izklāstīti teorētiskie pamati un praktiskie ceļi kā veicināt inovācijas gan kopienas, gan institucionālajā kontekstā, koncentrējoties uz strukturētu, pārredzamu un līdzdalības inovāciju telpu radīšanu. Modulis aplūko sadarbības metodoloģijas, līdzdalības pārvaldības praksi un digitālos rīkus, piemēram, Padlet, Miro, Trello un ClickUp, kas atbalsta ideju

reģistrēšanu un uzraudzību. Tas arī ierosina izveidot fiziskas un virtuālas koprades telpas, stiprinot saites, piederības sajūtu un kolektīvo rīcību. Moduļa beigās jūs tiksiet aicināti iztēloties un izstrādāt inovatīvas darbības kopā ar savu kopienu, respektējot teritoriju, nemateriālo kultūras mantojumu un sadarbības vērtības.



MODUĻA INDEKSS

Ievads	49
1. Inovāciju un radošuma kultūra	50
2. Inovatīvas telpas organizēšana kopienā	51
2.1.Kāpēc un kā izveidot inovāciju nodaļu iestādē	52
3. Metodes kolektīvās inovācijas stimulēšanai	54
4. Digitālie rīki un inovāciju platformas	55
5. Ilgtspēja, sadarbība un praktiskais pielietojums	56
5.1.Praktiski veidi, kā attīstīt inovāciju kultūru	57
6. Praktiskie piemēri	58
Pašnovērtēšanas rīki	61
Atsauces	64



Ievads

Kopsavilkums

Šajā modulī tiek iepazīstināts ar stratēģijām, kas veicina inovāciju kultūru lauku kopienās, izmantojot uzmanīgu klausīšanos, radošumu un vietējo zināšanu novērtēšanu. Tajā tiek prezentēti digitālie rīki un līdzdalības metodes, kas var atbalstīt šo procesu, kā arī iedvesmojošs gadījumu pētījums. Moduļa beigās jums vajadzētu justies motivētiem attīstīt inovatīvas un ilgtspējīgas darbības savā kopienā.

Kā mēs varam sadarboties, lai risinātu problēmas mūsu kopienās? Kādi rīki mums šobrīd ir pieejami, lai strādātu kopīgi, horizontāli un iekļaujoši? Šie ir daži no jautājumiem, par kuriem varam sākt domāt, uzsākot šīs apmācības 3. moduli.

Šis modulis aicina jūs domāt par to, kā veicināt inovāciju un radošuma kultūru lauku reģionā, novērtējot nemateriālo kultūras mantojumu, sadarbojoties, aktīvi klausoties un izmēģinot jaunas idejas, kas vienmēr ir saistītas ar vietējo kontekstu un esošajām institūcijām.

Iedvesmojoties no tādiem domātājiem kā *Henry Chesbrough* (2003), *Paulo Freire* (2005), *René Barbier* (1998), *Judite Primo* un *Mário Moutinho* (2021), mēs meklējam veidus kā atbalstīt kopīgus centienus, kas rada pārmaiņas sabiedrībā un kultūrā. Inovācijas veids, uz kuru mēs koncentrējamies, attīstās, pateicoties līdzdalībai, atklātai sarunai un cieņai pret dažādiem uzskatiem.

Papildus šo ideju apspriešanai šajā modulī tiek uzsvērta nepieciešamība izveidot struktūras, kas dod cilvēkiem autonomiju un piedāvā skaidrus ceļus iesaistīšanai un turpmākai rīcībai. Digitālās platformas, piemēram, Padlet, Miro, Trello un jo īpaši ClickUp, tiek ieviestas kā noderīgi rīki ideju kopīgai plānošanai, attīstīšanai un īstenošanai.

Mēs ceram, ka moduļa beigās jūs jutīsieties iedvesmoti iztēloties un īstenot inovatīvas, uz kopienu balstītas darbības, kas novērtē un aizsargā vietējo mantojumu.



1. Inovāciju un radošuma kultūra

Kopsavilkums

Šajā nodaļā mēs apskatīsim inovācijas kultūras veicināšanas jēdzienus un nozīmi kopienas kontekstā. Inovācija neaprobežojas ar tehnoloģijām un jaunām tendencēm, bet rodas no uzmanīgas klausīšanās, eksperimentēšanas un vietējo zināšanu atzīšanas. Jūs tiksiet aicināti izpētīt radošo potenciālu savā kopienā un saprast inovāciju kā kolektīvu, sadarbības praksi, kas ir dziļi iesakņojusies teritorijā.

Inovācija mūsu kopienās ir kas vairāk nekā jaunu tehnoloģiju vai tendenču ieviešana. Tā sākas ar patiesu klausīšanos, vietējo zināšanu novērtēšanu un kopīgu risinājumu izstrādi, kas saistīti ar reālās dzīves pieredzi. Iedvesmojoties no *Paulo Freire* (2014) un *René Barbier* (1997) idejām, inovācija nozīmē dialogu ar zemi un tās iedzīvotājiem, sākot ar ētisku un empātisku klausīšanos kā pirmo soli ceļā uz pārmaiņām.



2. att. Līdzradīšana ciemā. Folgarosas darba radošais process. Avots: SAMP-11, <https://www.museunaaldeia.pt/obras/folgarosa-vai-ao-museu-de-arte-popular-portuguesa/>

Tādējādi inovāciju kultūra nav tikai kaut kā jauna izgudrošana. Tā ietver arī tradīciju atjaunošanu, ikdienas ieradumu pārdomāšanu un dažādu veidu zināšanu izmantošanu, lai risinātu kopīgas problēmas. Radošums tiek uzskatīts par kaut ko tādu, ko mēs kopīgi veidojam laika gaitā, kas veicina iztēli, eksperimentēšanu, kļūdu pieļaušanu un mācīšanos procesa gaitā.

Atsaucoties uz ideju par inovāciju kultūru muzejos (*Eid Camp; Forstrom, 2021*), redzam, ka, ja vide ir atvērta līdzdalībai, sadarbībai un daudzveidībai, tā mudina cilvēkus iesaistīties un kļūt elastīgākiem. Taču, lai inovācija patiešām realizētos, ir svarīgi, lai būtu spēcīgs institucionāls atbalsts, kas palīdz organizēt, uzturēt un vadīt šos centienus.

Tāpēc inovāciju nodaļas izveide var būt ļoti nozīmīga: komanda, kas koncentrējas uz šo darbu, ideālā gadījumā ar savu budžetu un atbilstošiem rīkiem, lai veicinātu aktīvu klausīšanos, pārvaldītu priekšlikumus un skaidri sekotu līdzi jauno ideju attīstībai.

Inovāciju kultūras veicināšana nozīmē uzticības veidošanu, kolektīvās radošās spējas atzišanu un līdzdalības vadības izvēli kā veidu, kā panākt pozitīvas pārmaiņas — ar rūpību, atklātību un drosmi sākt no jauna, balstoties uz reālu pieredzi.

2. Inovatīvas telpas organizēšana kopienā

Kopsavilkums

Šajā nodaļā jūs tiek aicināti pārdomāt, kā radīt vietas — fiziskas vai digitālas, kas veicina inovāciju rašanos. Šīs vietas ir ne tikai infrastruktūra, tās prasa klausīšanos, uzticēšanos un iekļaušanu. Modulī tiks apspriestas stratēģijas, kā pārveidot ikdienas vidi par vietu radošām un līdzdalības tikšanās reizēm. Te tiks prezentēts arī priekšlikums izveidot inovāciju nodaļu iestādēs kā veidu, kā institucionalizēt inovatīvas prakses un veicināt strukturētu, uz sadarbību vērstu un ilgtspējīgu līdzdalību.

Idejas spēks slēpjas nevis tehnoloģijās vai fiziskās struktūrās, bet gan to attiecību stiprumā, kas to atbalsta. Inovācijas attīstās vietās — gan klātienē, gan tiešsaistē, kur cilvēki jūtas uzklauti, iekļauti un motivēti kopīgi radīt. Šīs vietas var būt skolas, muzeji, kopienu grupas, publiskie laukumi vai digitālie tīkli. Ja esat aktīvi iesaistīts savā kopienā, jūs zināt, ka šīs prakses un vietas, kurās cilvēki pulcējas, ir ikdienas dzīves sastāvdaļa.

Inovāciju laboratorijas, interaktīvās telpas vai tiešsaistes platformas var kļūt par aktīvas klausīšanās, kopīgas radīšanas un atklātu sarunu centriem. Lai šīm telpām piešķirtu vairāk struktūras un ilgtermiņa ietekmi, tās var oficiāli izveidot kā inovāciju nodaļu — ar skaidru struktūru, komandu, budžetu, mērķiem un koordinatoru, kas atbild par procesa vadīšanu un aktivizēšanu.

Šim departamentam jābūt drošai, iekļaujošai un pārredzamai videi, kas ir atvērta arī cilvēkiem no ārpuses. Tā uzdevums ir savienot dažādas iniciatīvas un nozares, atbalstīt kopīgas idejas un veicināt inovāciju kultūru, kas balstās uz klausīšanos un kopīgu vadību.

Kā norāda Henrijs Česbro (*Henry Chesbrough*, 2003), labas idejas var rasties jebkur, ja vien vide ir atvērta, uz sadarbību vērsta un iekļaujoša. Radīt telpu inovācijām nozīmē nodrošināt, ka katra balss tiek uzklautā — tas ir politisks lēmums, radošs darbs un kaut kas, kas ir cieši saistīts ar vietu, kur tas notiek.

2.1 Inovatīvas telpas organizēšana kopienā

Inovāciju nodaļa palīdz pārvērst iestādi par radošāku, sadarbībai atvērtāku un atsaucīgāku telpu — tādu, kas patiesi atbilst tās apkalpoto cilvēku vajadzībām. Tas var attiekties uz muzejiem, asociācijām, kopienu grupām, sadarbības tīkliem vai jebkuru kolektīvu iniciatīvu. Tas veicina līdzdalību, rosina idejas un atbalsta kopīgus risinājumus gan iekšējiem, gan ārējiem izaicinājumiem.

Papildus priekšlikumu pārredzamai pārvaldībai, nodaļa vada nepārtrauktas apmācības un veido ciešākas saiknes ar kopienu, nodrošinot, ka tās darbības atspoguļo iestādes

sociālo misiju. Īsumā - tā ierosina, atbalsta, īsteno un novērtē inovatīvas idejas, kurām ir reāla ietekme un kuras balstās uz vietējo situāciju un cilvēku pieredzi.

Kā to izveidot:

- **Nosakiet mērķi:** padomājiet par kopienas galvenajiem izaicinājumiem. Inovāciju nodaļai jāpalīdz uzlabot procesus, novērtēt idejas, uzklusīt cilvēkus un veicināt nozīmīgas pārmaiņas.
- **Padariet to oficiālu:** izveidojiet oficiālu nodaļu, ar nosaukumu, skaidru misiju un norādītu telpu (fizisku vai digitālu). Ir svarīgi norīkot kādu, kas koordinē, mobilizē un uzrauga darbības.
- **Nodrošiniet atbalstu un struktūru:** ja iespējams, atvēliet budžetu, izveidojiet atbalsta komandu un nodrošiniet, ka nodaļa tiek atzīta un ir saistīta ar visiem.
- **Izmantojiet sadarbības platformas:** tādi rīki kā ClickUp, Miro un Trello var palīdzēt apkopot idejas, pārvaldīt projektus un nodrošināt procesa pārredzamību.
- **Aiciniet uz līdzdalību:** radiet iespējas visiem piedalīties — gan darbiniekiem, gan kopienas locekļiem, partneriem, muzeja apmeklētājiem, gan publiskām vai privātām iestādēm, kas interesējas par kultūras projektiem. Tas veido kultūru, kurā tiek uzklusīti un atbalstīti atklāti jauninājumi.
- **Sekojiet līdzi progresam un atzīmējiet panākumus:** reģistrējiet apgūto, novērtējiet rezultātus un atzīstiet ikviena ieguldījumu. Izstrādājiet un īstenojiet stratēģisko plānu, balstoties uz šo pieredzi.

3. Metodes kolektīvās inovācijas veicināšanai

Kopsavilkums

Šajā nodaļā jūs iepazīsiet līdzdalības metodoloģijas, kas palīdz pārvērst idejas darbībā. Tādi rīki kā dizaina domāšana, empātijas kartes un koprades darbnīcas tiek piedāvāti kā veidi, kā veicināt sadarbību un kolektīvu risinājumu izstrādi. Mēs apskatīsim, kā šīs metodes pielāgot katras kopienas situācijai, respektējot vietējās zināšanas un praksi.

Bieži vien kolektīvā inovācija notiek, kad cilvēki sanāk kopā, lai klausītos, iztēlotos, dalītos ar idejām un rīkotos kā grupa. Lai tas patiešām darbotos, ir svarīgi izmantot metodes, kas atbalsta līdzdalību, dialogu un radošumu — līdzdalības pārvaldības pamatelementus.

Šīm pieejām jābūt daļai no inovāciju nodaļas, kurai ir galvenā loma šo procesu veicināšanā un vadīšanā. Šī nodaļa var organizēt apmācības, sanāksmes un aktivitātes, kas veicina šo rīku izmantošanu un palīdz uzturēt spēcīgu, sadarbībai labvēlīgu inovāciju vidi. Vai jūs kādreiz esat piedalījies vienkāršā grupas sarunā, kas radīja spēcīgu ideju?

Pēc tādu autoru kā *Demo* (2021) un *Tenório* (1998) idejām, mēs atzīstam, ka inovācija ir atkarīga no aktīvas klausīšanās, kopīgas atbildības un cieņas pret dažādām zināšanām un līmeņiem.

Šeit ir daži noderīgi paņēmieni:

- **Dizaina domāšana** – uz cilvēkiem orientēts process, kas vērsts uz empātiju un jaunu ideju pārbaudi. (Vairāk par dizaina domāšanu 6. modulī)
- **Empātijas kartes** – instruments, kas palīdz labāk izprast, kā dalībnieki jūtas un redz lietas.

- **Koprades darbnīcas** – telpas, kurās kopīgi veido risinājumus, balstoties uz kopīgo pieredzi.
- **Sarunu loki** – atvērtas, cieņpilnas sarunas, kas novērtē vietējās zināšanas.
- **Vizuālās un sensorās aktivitātes** – radoši veidi, kā izpaust un attīstīt idejas.

Stāstniecība (*Lambert Camp; Hessler, 2018*) arī var būt spēcīgs veids, kā piešķirt nozīmi pieredzēm un satuvināt kopienas. Šajā kontekstā inovācija nav tikai idejas – tas ir kopīgs ceļojums, kurā tiek uzklauts, radīts un pārveidots.

4. Digitālie rīki un inovāciju platformas

Kopsavilkums

Šajā nodaļā tiek prezentēti digitālie rīki, kas atbalsta inovatīvu projektu organizēšanu, uzraudzību un sadarbību. Izceltie resursi ietver Padlet, Miro, Trello un ClickUp, kas ir noderīgi ideju reģistrēšanai, darbību plānošanai un kolektīvās līdzdalības veicināšanai. Tāpat tiek izpētīta inovāciju departamenta stratēģiskā loma šo procesu veidošanā, nodrošinot, ka priekšlikumi netiek zaudēti, bet tiek attīstīti ar kopīgu atbildību. Tehnoloģiju izmantošana jāpielāgo vietējiem apstākļiem un vienmēr jākalpo iekļaušanai, aktīvai klausīšanai un kopīgai radīšanai.

Runa nav tikai par jaunu ideju radīšanu – tā ir arī to attīstības atbalstīšana, spēcīgu saikņu veidošana un kopīga sadarbība, lai tās īstenotu. Tomēr, lai tas notiktu, ir būtiska dalībnieku aktīva iesaistīšanās, digitālo rīku izmantošana un stabils institucionāls atbalsts – jo īpaši no inovāciju nodaļas puses.

Šim departamentam jāvada un jāatbalsta radošie procesi, nodrošinot, ka priekšlikumi tiek dokumentēti, izpildīti un attīstīti ar skaidru redzējumu, cieņu un kopīgu atbildību. Ar digitālo rīku palīdzību kļūst vieglāk organizēt idejas, noformulēt un deleģēt uzdevumus, uzturēt komunikāciju un saglabāt konsekvenci laika gaitā.

Pārdomāti izmantoti, šie rīki palīdz palielināt līdzdalību un padara ideju kopīgu veidošanas procesu redzamāku. Kā norāda *Eid Camp; Forstrom* (2021), digitālajām inovācijām jāuzlabo, nevis jāaizstāj reālās pasaules mijiedarbība, vienmēr koncentrējoties uz iekļaušanu, klausīšanos un komandas darbu.

Ieviešot tehnoloģijas, ir svarīgi ņemt vērā vietējo situāciju: interneta piekļuvi, pieejamās ierīces un to, cik labi cilvēki pārzina digitālo rīku lietošanu. Piedāvājot pamata tehnisko atbalstu un viegli saprotamas apmācības, ikviens var justies pārliecināts un drošs, piedaloties procesā.

Šeit ir dažas vienkāršas un lietotājam draudzīgas platformas:

- **Padlet** – kopīga digitālā tāfele tekstiem, attēliem, video un audio failiem.
- **Miro** – vizuāla telpa plānošanai, sadarbībai un ideju izstrādei.
- **Trello** – rīks uzdevumu izsekošanai un termiņu noteikšanai.
- **ClickUp** – pilnīga platforma pārredzamai un grupu projektu vadībai.

Tehnoloģija ir ne tikai ierīču savienošana, bet arī cilvēku apvienošana – ar rūpēm, uzmanību un cieņu.

5. Ilgtspēja, sadarbība un praktiskais pielietojums

Kopsavilkums

Šajā nodaļā pārrunāts, kā padarīt inovācijas iespējamās un ilgtspējīgas. Šeit ilgtspējība neaprobežojas ar apzinātu resursu izmantošanu, bet ietver arī cilvēku uzklaušāšanu, vietējo zināšanu respektēšanu un risinājumu radīšanu, kas ir saprotami teritorijas iedzīvotājiem. Sadarbība starp dažādiem sociālajiem dalībniekiem tiek uzskatīta par galveno elementu, lai idejas pārvērstu pastāvīgā praksē.

Kā mēs varam veicināt inovāciju kultūru kopienā?

Nepietiek ar labām idejām — ir jārada pareizā vide, lai šīs idejas varētu iesakņoties, attīstīties un pārvērsties nozīmīgās kolektīvās darbībās. Lai inovācija būtu ilgtspējīga, tai jābūt saistītai ar vietu, vietējo iedzīvotāju zināšanām un viņu dzīvesveidu. Tai jāuzrunā cilvēkus emocionāli, jo bez piederības sajūtas patiesas pārmaiņas nenotiek.

Līdzdalības vadība spēlē galveno lomu. Kā norāda *Tenório* (1998), tas nozīmē iesaistīt visus no plānošanas līdz novērtēšanai, veicinot kopīgu atbildību un atklātību. *Elinor Ostrom* (2012) arī atgādina mums par sadarbības pārvaldības un kopīgu resursu kolektīvās aprūpes vērtību. Šādā situācijā inovāciju nodaļas izveide palīdz nodrošināt struktūru un ilgtermiņa atbalstu šiem centieniem.

5.1 Praktiski veidi, kā attīstīt inovāciju kultūru

Klausīšanās un līdzdalības vadība:

- Izveidojiet inovāciju nodaļu.
- Radiet atvērtas telpas dialogam un klausīšanās attīstīšanai (piemēram, sarunu apli, *World cafe* metode).
- Izmantojiet līdzdalības praksi katrā procesa posmā.
- No paša sākuma iesaistiet dažādas vecuma grupas un kopienas.

Radošums un sadarbības metodes:

- Uztveriet radošumu kā kopīgu ceļojumu, kurā tiek pieņemtas kļūdas un kopīga mācīšanās.
- Atbalstiet kopīgu radīšanu, organizējot darbnīcas, testēšanu un praktiskas aktivitātes.
- Izmantojiet tādas metodes kā dizaina domāšana, empātijas kartes un sensorās pieredzes.

Tehnoloģija un ilgtspējība:

- Izmantojiet vienkāršus digitālos rīkus (Padlet, Miro, Trello), lai dokumentētu un sekotu līdzi progresam.
- Kartējiet vietējās zināšanas un resursus, izmantojot vizuālas un emocionālas metodes.
- Atzīmējiet kopīgi sasniegto un apgūto.
- Izmantojiet atsauksmju aplū, pieredzes žurnālus un dienasgrāmatas, lai pārdomātu un uzlabotu pieredzi.

Inovāciju kultūras veidošanai nepieciešama pārdomāta plānošana un institucionāls atbalsts. Taču būtībā tas ir kopīgs process, kurā tiek iztēlots un veidots iespējamais nākotnes scenārijs. Šie centieni palīdz arī aizsargāt nemateriālo kultūras mantojumu, godinot dzīvās zināšanu un kolektīvās radošās darbības nozīmi.

6. Praktiskie piemēri

Kopsavilkums

Šajā sadaļā mēs izpētīsim divus gadījumu pētījumus, kas perfekti atspoguļo šajā modulī aplūkoto saturu. Ar to palīdzību mēs atklāsim divus veiksmīgus inovācijas un radošuma piemērus konkrētos sociālos kontekstos: *“Muzejs ciematā”* projektu no Portugāles un *Concomitentes* no Spānijas.

1. “Muzejs ciematā”, Portugāle

Portugālē īstenotais projekts “Muzejs ciematā” ilustrē kā pilsētu muzeji var sazināties ar lauku kopienām. Iniciatīva sākās ar provokatīvu jautājumu: kas notiktu, ja muzejs

nāktu pie cilvēkiem? No šīs aktīvās klausīšanās brīža radās darbnīcas, sarunu pulciņi un mākslas darbnīcas, kas sakņojās vietējās atmiņās, sajūtās un zināšanās.

Tā vietā, lai piedāvātu iepriekš sagatavotu saturu, projekts darbojas kā starpnieks starp institūcijām un teritorijām, veicinot horizontālu domapmaiņu un veido savstarpējas uzticēšanās attiecības. Saskaņā ar ideju par “līdzdalības muzeoloģisko inovāciju” (*Eid Camp; Forstrom, 2021*), tas atkāpjas no kultūras prakses augšupējās loģikas un pieņem līdzautorību.



3 att. Grande-Encontro, komandas uzvedums. Avots: Gil de Lemos, <https://www.museunaaldeia.pt/sobre/#grande-encontro>

“Muzejs ciematā” parāda, ka inovācija var būt vienkārša: klausīties, uztvert un radīt ar to, kas jau ir pieejams. Tas ir spēcīgs piemērs tam, kā inovācijas kultūra var rasties no mīlestības, dziļas klausīšanās un patiesas sadarbības ar kopienām.

2. Concomitantes, Spānija

Concomitantes ir daļa no Eiropas organizāciju tīkla, kas veicina un finansē kopienu projektus, kuri savieno kopienu, pilsētu vai pilsonisko grupu ar māksliniekiem, lai īstenotu idejas, kas vienmēr atbilst šīs grupas vajadzībām un mērķiem.



Šis projekts skaidri parāda, kā attīstīt novatoriskas iniciatīvas, kuras vada radošums.



4. att. Futurefarmers kā mākslinieki, kas izvēlēti „Piena stāstī”. Avots: Ana Escariz Pérez y Ana Moure Rosende, <https://concomitentes.org/futurefarmers-son-as-artistas-seleccionadas-por-os-contos-do-leite/>



PAŠNOVĒRTĒŠANAS RĪKI

PAŠREFLEKSIJAS JAUTĀJUMI

- 1) Padomājiet par telpām ap jums, kas veicina inovāciju un radošumu
- 2) Vai esat kādreiz domājuši, no kurienes nāk idejas, kas patiesi maina sabiedrību?
- 3) Vai esat kādreiz piedalījies vienkāršā grupas sarunā, kas radīja spēcīgu ideju?
- 4) Kā mēs varam nodrošināt, ka novatoriska ideja netiek pazaudēta ceļā?
- 5) Kā mēs varam veicināt inovāciju kultūru kopienā?

Pašnovērtējuma tests

- 1) Sarunu aplī tradicionālās prakses tiek dalītas un uzņemtas ar uzmanību un empātiju, bez pārtraukumiem. Šāda attieksme veicina inovāciju kultūru, jo:
 - a) Tā ļauj idejas novērtēt, balstoties uz tehniskajiem datiem.
 - b) Tas nodrošina, ka tikai speciālisti apstiprina vietējās zināšanas.
 - c) Tā novērtē uzmanīgu klausīšanos un rada vidi, kas veicina kopienas radošumu.
 - d) Tā aizstāj dialogu ar objektīviem ierakstiem turpmākai konsultācijai.
- 2) Kultūras asociācijā tika izveidota telpa, kurā iedzīvotāji var ieteikt uzlabojumus kopienai, piemēram, atjaunot publisko laukumu, organizēt darbnīcas vai rīkot vietējos pasākumus. Inovāciju komanda ir atbildīga par priekšlikumu organizēšanu, resursu koordinēšanu un kopīgu īstenošanu. Šajā kontekstā, kāda ir inovāciju nodaļas galvenā loma kopienā vai kultūras iestādē?
 - a) Uzraudzīt sociālo tīklu un digitālo rīku izmantošanu.
 - b) Organizēt idejas, veicināt līdzdalību un atbalstīt inovatīvu pasākumu īstenošanu, kas sakņojas teritorijā.
 - c) Īstenot tehniskos projektus, neiesaistot kopienu.
 - d) Nodrošināt, ka visus lēmumus pieņem centrālā vadības komanda.
- 3) Kopiena nolemj izmantot audio, attēlus un stāstus, lai izveidotu digitālu sienas gleznojumu, balstītu uz vietējām atmiņām. Šī prakse stiprina inovāciju kultūru, jo:
 - a) Tā izmanto digitālās platformas ārējai popularizēšanai.

- b) Tā veicina stāstīšanu kā mobilizācijas un piederības instrumentu.
 - c) Tā dod priekšroku formālai dokumentācijai institucionāliem mērķiem.
 - d) Tā aizstāj manuālo darbu ar tehnoloģiskajiem risinājumiem.
- 4) Ārējs projekts tiek īstenots, neapspriežoties ar vietējo kopienu, kā rezultātā rodas intereses zudums un projekts tiek pamests. Šis piemērs parāda:**
- a) Inovācija balstās vienīgi uz lietišķo tehnoloģiju.
 - b) Klausīšanās un līdzdalības trūkums vājina inovāciju kultūru.
 - c) Tehniskā plānošana ir svarīgāka par sociālo iesaistīšanos.
 - d) Ka lauku kopienām ir ierobežota pielāgošanās spēja.
- 5) Kopienas aktivitātē dažādu paaudžu cilvēki dalās ar stāstiem un kopīgi veido izstādi, balstoties uz vietējo iedzīvotāju atmiņām. Tiek izmantoti fiziskie un digitālie ieraksti. Šī prakse veicina inovāciju kultūru, jo:**
- a) Tā centralizē lēmumu pieņemšanu institucionālajā vadībā.
 - b) Tā veicina kopīgu autorību, paaudžu dialogu un vietējo zināšanu novērtēšanu.
 - c) Tā garantē publiskās politikas tehniskos rezultātus.
 - d) Tā dod priekšroku tradicionālajiem muzeoloģijas formātiem.
- 6) Grupa izveido kopīgu digitālo sienas gleznojumu ar emocionālu saturu par ēšanas paradumiem, festivāliem un ikdienas priekšmetiem. Šis digitālais rīks veicina inovāciju kultūru, veicot šādas darbības:**
- a) Vācot kultūras datus tūrisma nolūkos.
 - b) Izveidojot datu bāzi publiskajai pārvaldībai.
 - c) Tehnoloģiju, emocionālo saikni un līdzdalību integrē kā kopienas inovāciju praksi.
 - d) Aizstāj klātienes sanāksmes un kopienas rituālus.

Risinājumi

- 1) C
- 2) B
- 3) B
- 4) B
- 5) B
- 6) C

Atsauces

Barbier, R. (1998). A escuta sensível na abordagem transversal. In J. Barbosa (Ed.), *Multirreferencialidade nas ciências e na educação* (pp. 168–199). UFSCar.

Chesbrough, H. (2003). *Open Innovation: The new imperative for creating and profiting from technology*. Harvard Business School Press.

Demo, P. (2021). *Educar pela pesquisa* (10th ed.). Editora Autores Associados.

Eid, H., & Forstrom, M. (Eds.). (2021). *Museum innovation: Building more equitable, relevant and impactful museums*. Routledge, Taylor & Francis Group.

Freire, P. (2005). *Pedagogy of the oppressed* (30th Anniversary Ed., M. B. Ramos, Trans.). Bloomsbury Publishing. <https://envs.ucsc.edu/internships/internship-readings/freire-pedagogy-of-the-oppressed.pdf>

Lambert, J., & Hessler, B. (2018). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (5th ed.). Routledge.

Ostrom, E. (2012). *Governing the commons: The evolution of institutions for collective action*. Cambridge University Press.

Primo, J., & Moutinho, M. C. (Eds.). (2021). *Teoria e prática da Sociomuseologia*. Departamento de Museologia, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. https://www.museologia-portugal.net/files/teoriaepratica_sociomuseologia2021_0.pdf

Tenório, F. G. (1998). Gestão social: Uma perspectiva conceitual. *Revista de Administração Pública*, 32(5), 7–23.

Papildu avoti

<https://www.museunaaldeia.pt>

<https://concomitentes.org>

<http://www.nouveauxcommanditaires.eu>

<https://www.neueauftraggeber.de>

<https://www.atitolo.it>



HIGHRES

4. Modulis

DIGITĀLO NARATĪVU VEIDOŠANA PAR
NEMATERIĀLO KULTŪRAS MANTOJUMU



Līdzfinansē
Eiropas Savienība

Eiropas Savienības finansēts. Paustie viedokļi un uzskati atspoguļo autora(-u) personīgos uzskatus un ne vienmēr sakrīt ar Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un Kultūras izpildaģentūras (EACEA) viedokli. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nenes atbildību par paustajiem uzskatiem.

4. MODULIS: Digitālo naratīvu veidošana par nemateriālo kultūras mantojumu

Dažiem cilvēkiem idejas stāstam atrast var būt viegli, bet citiem – īsts murgs. Ja runa ir par idejas meklēšanu stāstam par nemateriālo kultūras mantojumu, kā tas ir šī projekta ietvaros, vismaz šī tēma sniedz zināmu atbalstu. Bet tad... kad esat izlēmuši par tēmu, jums jāizveido stāsts, kas ne tikai skaidri parāda, kas ir šis mantojums, bet arī ir saistošs un iedvesmojošs. Un, kad viss ir sakārtots, ir vēl viens šķērslis: kā padarīt stāstu noderīgu nemateriālā kultūras mantojuma saglabāšanai un popularizēšanai? Šajā modulī mēs pakāpeniski risināsim šos jautājumus.



1. attēls. Nosaukums: Digitāla stāsta sagatavošana. Avots: Privātkolekcija



MODUĻA SATURS

Ievads	69
1. Stāsta meklēšana	70
1.1. Tēma	71
1.2. Ko stāstīt par tēmu	71
1.3. Kas stāsta	72
2. Stāsta veidošana	72
2.1. Stāsta sižeta veidošana	73
2.2. „Kaulu piešķiršana miesai”	74
2.3. Stāsta plāna izveide	75
2.4. Stāsta plāns	76
3. No stāsta skices līdz digitālajam stāstam	77
3.1. Digitāla stāsta veidošanas rīki	77
3.2. Stāsta beigas	78
4. Praktiskie piemēri	79
Pašnovērtēšanas rīks	81
Atsauces	84

Ievads

Kopsavilkums

Stāstu stāstīšanas māksla vai tradīcija ir tikpat sena kā cilvēces valoda. Digitālās stāstīšanas uzplaukums sakrīt ar datoru un interneta popularitāti 20. gadsimta 90. gadu beigās. Lai gan pastāv acīmredzamas atšķirības, tradicionālajai un digitālajai stāstniecībai ir kopīga stāsta uzbūves nozīme. Ja uzbūve ir vāja, stāsts būs kluss. Šajā modulī mēs piedāvājam praktisku informāciju, kas palīdzēs jums veidot stāstus, kuri veicinās jūsu nemateriālā kultūras mantojuma popularizēšanu, īpaši uzsverot tos stāstus, kurus jūs stāstāt un ar kuriem dalāties digitāli.

Digital Storytelling

=

Using technology to tell stories

2. attēls. Nosaukums: Stāstīšana. Avots: https://www.youtube.com/watch?v=A_fU-f8E1CU, autors The Learning Portal, licence CC BY NC SA.

Neatkarīgi no tā vai jūs stāstāt stāstus mārketinga nolūkos kā mākslas formu, lai ieinteresētu vai informētu cilvēkus par kaut ko, jūsu stāsts sasniegs savu mērķi tikai tad, ja klausītājs būs aizrauts ar to. Ja jūs šaubāties par šo vārdu patiesumu, padomājiet, piemēram, par reklāmām, ko redzat televīzijā vai dzirdat radio. Ir tikai

dažas atmiņā paliekošas, vai ne? Kāpēc tās paliek atmiņā? Jūs varbūt nekad par to neesat domājuši, bet iemesls tam ir tas, ka tās atbilst noteiktām “stāstīšanas” prasībām, piemēram: stāsta mērķis un perspektīva, no kuras tas tiek stāstīts: ir elements vai elementi, kas piesaista klausītāja vai skatītāja uzmanību (to var saukt par „galveno jautājumu”); atpazīstams emocionāls saturs; balss, kas personalizē stāstu un palīdz saprast stāsta (vizuālo vai dzirdamo) saturu; stāsta stāstīšanas ritms, kas palīdz noturēt uzmanību; pareizais informācijas daudzums (ne pārāk daudz, ne pārāk maz); attēlu un/vai skaņu izmantošana, kas izdaiļo un papildina stāsta sižetu; stāsta garums (digitālie stāsti ilgst līdz 4 minūtēm, bieži vien mazāk nekā 4 minūtes).

Šajā modulī mēs soli pa solim aplūkosim elementus, kam jāpievērš uzmanība, ja vēlaties izcelt nemateriālo kultūras mantojumu, izmantojot digitāli stāstītu un izplatītu stāstu. Šim nolūkam mēs izmantojam šādus jautājumus: Kāda ir tēma? Ko jūs vēlaties par to pastāstīt? Kas stāsta? Kā jūs stāstīsiet un dalīsieties ar savu stāstu?

1. Stāsta meklēšana

Kopsavilkums

Daži cilvēki kļūst apjukuši, kad viņiem jāizvēlas savas stāsta tēma vai temats. Jūs, visticamāk, nebūsi viens no viņiem, jo tēma ir plaši noteikta: „nemateriālais kultūras mantojums”. Tā ir jūsu priekšnoteikums. Tālāk jums jāizlemj, ko jūs stāstīsiet par šo tēmu (sižetu), kas var būt sarežģītāk. Šim nolūkam jums jāpadomā, kāpēc jūs vēlaties stāstīt par šo konkrēto tēmu, ko tā nozīmē jums vai kopienai, kad jūs atklājat šo nozīmi, kāds ir iemesls runāt par šo konkrēto tēmu tieši tagad. Bet arī stāstītājam (vienai vai vairākām personām) un perspektīvai (stāstīt pirmajā vai trešajā personā?), no kuras jūs stāstīsiet stāstu, būs nepieciešama jūsu uzmanība, jo tas ietekmēs to, kas tiek stāstīts un kā. Šajā nodaļā mēs iepazīstināsim jūs ar pirmajiem soļiem jūsu stāsta veidošanā; soļiem, kas palīdzēs jums atrast savu stāstu.



1.1 Tēma

Kā minēts pirmā moduļa otrajā nodaļā, pirmais jautājums, kas palīdzēs jums definēt savu tēmu, varētu būt: ko es vai mana kopiena darām, zinām vai svinam, kas ir pelnījis atzīšanu kā mantojums, precīzāk, kā nemateriālais kultūras mantojums?

Jūs, visticamāk, jau esat atbildējuši uz šo jautājumu. Galu galā, tāpēc, ka jūs un/vai jūsu kopienas cilvēki uzskatāt, ka kāds ieradums, recepte, tradicionālais amats vai kāds cits kultūras mantojums ir pelnījis lielāku atzinību. Tad jūs sākat domāt par digitālo stāstniecību.

Var būt arī tā, ka kāds no ārpuses vēlas sadarboties ar kopienu, lai identificētu tās mantojumu, bieži vien pieņemot, ka tas pastāv. Šādā gadījumā ir iepriekšējs process, kuram ir izstrādātas metodikas un vadlīnijas, kas aprakstītas 1. modulī „Nemateriālā kultūras mantojuma identificēšana un katalogizēšana lauku apvidū” 4. nodaļā.

1.2 Ko stāstīt par šo tēmu

Vienkārši nosakot stāsta tēmu, jums vēl nav naratīva. Ko jūs vēlaties stāstīt par šo tēmu? Lai to noteiktu, jūs varat sev uzdot tādus jautājumus kā: ko šis konkrētais mantojums nozīmē jums personīgi? Kad jūs sapratāt šo nozīmi? Kāpēc jums ir jāstāsta šis stāsts tieši tagad? Ko vēl var pastāstīt par pašu mantojumu (pētījumi!)? Meklējot atbildes, neatkarīgi no tā, vai jūs to darāt individuāli vai kopā ar citiem jūsu kopienas locekļiem, mēs iesakām izveidot prāta karti, ideju grupēšanas karti vai kaut ko līdzīgu uz papīra vai tiešsaistē. Domājiet brīvi un pierakstiet visu, kas, jūsuprāt, varētu būt interesanti izmantot stāstā šajā procesa sākuma posmā. Mēģiniet izslēgt savu iekšējo redaktoru! Vēlāk, kad jūs būsit sakārtojuši un rediģējuši šīs idejas, tās palīdzēs jums salikt kopā stāstu.

Digitālajā stāstīšanā uzsvars tiek likts uz personīgiem stāstījumiem un individuālām pieredzēm, bieži izmantojot multimediju elementus, piemēram, tekstu, attēlus, audio un video, lai radītu saistošu un inter

1.3 Kas stāsta

Agrīna lēmuma pieņemšana par to, kas stāstīs stāstu, palīdzēs jums stāsta veidošanas procesā. Vai stāstu stāstīs viena persona vai vairākas personas no jūsu kopienas? Vai cilvēki runās paši par sevi (pirmā persona), vai stāsts tiks stāstīts trešajā personā, ar stāstītāju ārpus stāsta? Ja tā, vai šis stāstītājs koncentrējas uz vienas konkrētas personas domām un jūtām, vai arī viņš zina visu stāsta personāžu domas un jūtas? Citiem vārdiem sakot, kas būs stāstītājs(-i) un kāda būs stāstītāja perspektīva? Paturiet prātā, ka katra perspektīva rada atšķirīgu intimitātes un distancētības līmeni, ļaujot auditorijai pieredzēt stāstu no stāstītāja tiešās, pirmavota perspektīvas vai no distancētākas, viszinošas perspektīvas.

Lēmumus, kā minēts iepriekš, parasti pieņem kopā ar cilvēkiem jūsu kopienā, ar kuriem jūs dalāties kultūras mantojumā. Moduļa 2 2. nodaļa (“Sadarbības vadība un kopienas iesaistīšana”) ir veltīta kopienas iesaistīšanai šādu lēmumu pieņemšanā.

Ir daži praktiski aspekti, kurus mēs iesakām ņemt vērā, piemēram, nepieciešamais un pieejamais laiks, podkāsts vai video, iekārtu un programmu pieejamība, kā arī prasmes vai zināšanas, lai izmantotu tās podkāsta vai video veidošanai. Ir arī lietderīgi padomāt par stāstītāja(-u) balsi un/vai prezentācijas veidu. Galu galā jūs vēlaties prezentēt mantojuma stāstu vislabākajā iespējamajā veidā un murmināšana, slēpjoties aiz šalles, tam noteikti nepalīdz.

2. Stāsta veidošana

Kopsavilkums

Šajā nodaļā mēs palīdzēsim jums soli pa solim izstrādāt jūsu piezīmes, domas, idejas, prāta kartes - īsumā, visus pirmā posma rezultātus, lai izveidotu stāsta sižetu. Ir svarīgi vienmēr paturēt prātā stāsta mērķi, kas ir informēt cilvēkus par izvēlēto tēmu saistošā veidā, lai informācija paliktu atmiņā un mudinātu viņus uzzināt vai pieredzēt vairāk. Šajā procesa posmā galvenais ir strukturēšana!

*„Organizēšana ir tas, ko jūs darāt, pirms kaut ko darāt,
lai, kad to darāt, viss nebūtu sajaukts.”
(A. A. Milne)*

Tagad jūs zināt savu tēmu, ir skaidrs, kas stāstīs stāstu, un jums ir prāta karte, ideju grupēšanas karte vai vienkārši daudz līmlapiņu (*post-it zīmīšu*) ar piezīmēm, kas palīdzēs jums piešķirt stāstam saturu. Laiks sākt darbu pie sižeta, jūsu stāsta skeleta. Atkarībā no situācijas un/vai no tā, ko esat nolēmis jūs vai kopiena, šis procesa posms būs individuāls vai kolektīvs. Bet, pirms jūs to sākat, mēs vēlamies ar jums dalīties ar dažām pamata teorētiskām zināšanām par „naratīva struktūru”.

2.1 Stāsta sižeta veidošana

Katram (labam) stāstam ir vismaz trīs fāzes: sākums (A), vidusdaļa (B) un beigas (C). Katrai fāzei ir sava funkcija stāstā. A posmā tiek izklāstīta situācija un iepazīstināti stāstam nozīmīgi personāži. Varbūt tiek sniegta arī papildus informācija, lai palīdzētu potenciālajam klausītājam sekot līdzi stāstam. Šo posmu sauc par „ekspozīciju”. Pasakā tas var sākties ar vārdiem „Reiz sen senos laikos, tālu prom esošā zemē...”. B posmā tiek atspoguļota problēma, dilemma vai izaicinājums un izskaidrots, kā tas tiek risināts. Stāstā par nemateriālo kultūras mantojumu (NKM) šis varētu būt posms, kurā jūs izskaidrojat, kā jūs saskārāties ar NKM un ko tas jums nozīmē. Tad C posmā jūs aprakstāt stāsta vēstījumu, kas varētu būt prieka izpausme par NKM saiknes veidojošo funkciju kopienā.

Jūs varat eksperimentēt ar šo posmu secību (piemēram, daži detektīvstāsti sākas ar C, tad pāriet uz A, B un atkal uz C). Mēs iesakām strukturēt savu stāstu šajos 3 posmos un apkopot stāsta saturu 3 teikumos, vienu teikumu katram posmam. Ja strādājat ar vairākiem sižetiem, to darāt visiem sižetiem. Šādā gadījumā jums arī jāizlemj, kā tos iekļaut stāstā: kā pilnīgu stāstu stāstā, un, ja to darāt, kādā secībā, vai arī jūs grupējat visu sižetu A fāzē, B fāzē utt. Šī strukturēšana un kopsavilkuma veidošana nav viegls uzdevums, bet tas palīdzēs jums izveidot pareizu stāstu.

2.2 „Miesas pievienošana skeleta”



3. att. Nosaukums „Stāsta prāta karte”. Avots: privātkolekcija

Kad esat apmierināts ar stāsta līniju(-ām), varat sākt pievienot detaļas, miesu, skeletu. Bet, pirms to darāt, mēs vēlētos, lai jūs ņemtu vērā dažas teorētiskas ziņas, kas saistītas ar šo jautājumu. Ir veikti daudzi pētījumi par to, kas padara stāstu par labu stāstu. Iepriekšējā punktā mēs jau minējām tā uzbūvi trīs, dažreiz nedaudz vairāk, fāzēs, katrai ar skaidru mērķi. Vēl viena laba stāsta pazīme, šķiet, ir tā, ka tas skar trīs tā sauktās jomas: personīgo, emocionālo un

universālo jomu. Sāksim ar pēdējo: runājot (vai stāstot) par nemateriālo kultūras mantojumu, par universālo jomu var uzskatīt vispārīgu vai faktisku informāciju par šo nemateriālo kultūras mantojumu. Ja jūsu stāsts sastāvētu tikai no šāda veida informācijas, jūs, visticamāk, nespētu ilgi noturēt klausītāju uzmanību. Vismaz, ja tā ir auditorija, kas sagaida dzirdēt stāstu. Pievienojot kādu personisku informāciju, piemēram, aprakstu par jūsu pirmo saskarsmi ar nemateriālo kultūras mantojumu, jūs neapšaubāmi palīdzēsiet ilgāk noturēt viņu uzmanību. Stāstot arī par sajūtām, ko šī saskarsme izraisīja jūsos- jūs patiešām piesaistīsiet viņu uzmanību! Kāpēc? Tāpēc, ka personiskā informācija pievieno kontekstu, ar ko cilvēki var saistīties, un emocionālā informācija ļauj viņiem just un izjust stāstītāja emocijas. Bez šīs emocionālās sastāvdaļas stāsts zaudē savu izteiksmīgumu

Paturiet prātā šo informāciju un vēlreiz apskatiet savu prāta karti vai tamlīdzīgu dokumentu. Kādas detaļas pieder pie stāsta? Vēl nerakstiet stāstu! Vienkārši pārkārtojiet visu informāciju tā, lai jums kļūtu skaidrs stāsta sižets un saturs.



2.3 Stāsta plāna izveide

Pirms izveidojat stāsta plānu, jums jāizlemj par digitāli kopīgotā stāsta formātu: tikai skaņa vai skaņa un attēli? Turpināsim, it kā jūs būtu izvēlējušies otro variantu.

Jums ir stāsta sižets(-i) un esat pievienojis detaļas. Tagad ir laiks tos vēlreiz pārskatīt un sākt saistīt detaļas ar attēliem un skaņu. Piemēram: vai jūsu prātā parādās kāds attēls, kad domājat par savu pirmo saskarsmi ar nemateriālo kultūras mantojumu? Vai šis brīdis jums atgādina kādu mūziku vai skaņu (piemēram, balsis, vides skaņas)? Centieties būt pēc iespējas atvērtāks un veikt piezīmes. Ja strādājat ar afinitātes diagrammu, neatkarīgi no tā, vai tā ir tiešsaistē vai nē, pievienojiet piezīmes ar šīm piezīmēm pareizajā vietā stāstā(-os).

Labākais digitālais stāstījums izmanto rūpīgi izvēlētu ainu, personāžu, attēlu un skaņu vai mūzikas kombināciju, lai radītu pilnvērtīgu, emocionālu pieredzi.

Kad esat pievienojis šo informāciju savam stāstam, dodieties uz tā sākumu, aizveriet acis un mēģiniet iedomāties, kā izskatīsies video, ja pievienosiet attēlus? Dažreiz attēls izsaka vairāk nekā vārdi. Vai jums ir attēli, kas varētu aizstāt vārdus? Kur, jūsuprāt, skaņa papildina stāstu? Ja jūs strādājat ar vairākiem stāstiem, vai palīdzētu ievietot saites galvenajā stāstā, lai novirzītu cilvēkus uz citu stāstu?

Pēc iepriekš minētā izdarīšanas pajautājiēt sev, kādi attēli un skaņas jau ir pieejami un kāda jums būs jāizveido vai jāizgatavo. Vai šāds rezultāts ir reāls? Vai jums ir laiks un/vai finanses, lai izveidotu trūkstošos? Ja nē, tad atkāpieties vienu soli atpakaļ un pārdomājiet vēlreiz. Turklāt ņemiet vērā, ka, ja izmantojat attēlus un/vai skaņas, kas nav jūsu pašu, jums ir jārisina autortiesību jautājumi. (Skatīt arī 5. moduli „Digitālo naratīvu tehniskie aspekti”).

Kad jums ir skaidrs stāsta uzmetums prātā, varat sākt veidot stāsta plānu. Tam varat izmantot dažādus digitālos rīkus, piemēram, [canva](#), [storyboardthat](#) vai [wonderunit](#) (bez maksas), vai lejupielādēt [stāsta plāna veidni](#), lai strādātu ar papīra versiju.

2.4 Stāsta plāna izveide

Ir dažas lietas, kas jāpatur prātā, veidojot stāsta skices (= stāsta veidošana):

- 1) Pastāv vispārējs konsenss, ka digitāli stāstīts stāsts nedrīkst būt garāks par 2 līdz maksimums 4 minūtēm. Auditorija, kas vēlas uzzināt vairāk par konkrētu tēmu, varētu būt gatava veltīt vairāk laika saistošam stāstam, bet sociālo mediju kontekstā vislabākais laiks šķiet 30 sekundes.
- 2) Pārliecinieties, ka attēliem un skaņām, kurus vēlaties izmantot, nav autortiesību ierobežojumu. Ja neizmantojat savus attēlus un skaņas, meklējiet internetā audio, video un attēlus, kas ir publiski pieejami, bez autortiesībām vai ar *Creative Commons* licenci.
- 3) pārliecinieties, ka, pievienojot attēlus vai skaņas stāstam, jūs nekrāsojat „sarkanas rozes sarkanas” (tas nozīmē, ka stāsts un attēls/skaņa viens otru papildina vai kontrastē, nevis dublē!);
- 4) izmantojot skaņu, pārliecinieties, ka zem runātā teksta nav skaņas ar dziesmu tekstiem. Jebkurā gadījumā esiet uzmanīgi ar dziesmu tekstiem. Tie novērš skatītāju uzmanību;
- 5) uzmanīgi sekojiet stāsta ritmam. Stāsta plāna izveide palīdzēs jums to izdarīt.

Vēl viens aspekts, par ko jāpārdomā, ir tas, kā jūs dalīsieties ar savu stāstu un tas nozīmē noteiktus ierobežojumus. (Skatīt 5. moduli „Digitālo naratīvu tehniskie aspekti”).

*„Stāsta plāns man ir veids, kā iepriekš vizualizēt visu filmu.”
(Martins Skorsēze)*

- 6) Beidzot... Jūs varat sākt veidot stāsta plānu! Jo precīzāk jūs to izdarīsiet, jo lielāku labumu gūsiet, kad faktiski veidosiet savu digitālo stāstu. Organizējot visu savu informāciju (stāstījumu, attēlus, skaņas, mūziku, saites uz papildu informāciju vai saistītām sižeta līnijām, pārejas no vienas ainas uz nākamo utt.) stāstījuma plānā, jūs ne tikai varat saprast, kāda informācija joprojām trūkst vai kam nepieciešama papildu uzmanība, bet arī dodat citiem cilvēkiem iespēju iepazīties ar stāstu un reaģēt uz to (vai tā aspektiem). Tas ir ļoti noderīgi, ja digitālo stāstu veidojat kopā

ar vairākiem cilvēkiem, piemēram, cilvēkiem no kopienas, ar kuriem kopīgi izmantojat nemateriālo kultūras mantojumu.

3. No stāsta plāna līdz digitālajam stāstam

Kopsavilkums

Kad esat apmierināts ar savu stāsta plānu, varat sākt veidot savu digitālo stāstu. Vārds „veidot” var radīt neskaidrības, jo viss process, ko esat veicis līdz šim brīdim, ir bijis daļa no tā veidošanas. Mēs ar to domājam, ka tagad varat sākt izmantot digitālos rīkus, lai pārvērstu savu stāsta plānu digitālā stāstā. Atcerieties: digitālie stāsti piedāvā iespēju apvienot dažādus stāsta slāņus. Tas ļauj jums efektīvāk prezentēt informāciju, bet auditorijai pašai veidot saiknes.

3.1 Digitālo stāstu veidošanas rīki

Kad jūs un citi stāsta veidošanas procesā iesaistītie esat apmierināti ar stāsta saturu, ritmu, tonalitāti utt., varat sākt to visu pārvērst digitālā stāstā. Jūsu rīcībā ir daudzi rīki, kas var jums palīdzēt. Ja, piemēram, dodaties uz <https://alternativeto.net/> un meklējat “*digital storytelling*” (digitālā stāstniecība) vai uz <https://www.includedeurope.eu/tools-for-digital-storytelling/>, parādīsies garš saraksts ar iespējām, no kurām dažas ir bez maksas. Neaizmirstiet arī savu mobilo tālruni, kas arī ir piemērots audio un video ierakstiem. Pirms ierakstāt visu stāstu, pārbaudiet ierakstu kvalitāti. Ja, piemēram, telpā ir pārāk liels atbalss, labāk izmantojiet mikrofonu ar atbalsu slāpētāju vai izvēlieties citu telpu.

Šajā digitālā stāsta veidošanas procesa posmā jūs varat atklāt, ka dažu attēlu vai skaņas materiālu, kurus vēlaties apstrādāt, kvalitāte nav pietiekami laba. To bieži var atrisināt, izmantojot bezmaksas programmatūru, ko var atrast internetā, meklējot “uzlabot attēla kvalitāti tiešsaistē bez maksas” vai “uzlabot skaņas kvalitāti tiešsaistē

bez maksas”. (Mēs atradām tādas programmas kā cutout.pro, [canva](https://canva.com), [podcastle](https://podcastle.io), [media io](https://media.io)).

Šajā stāsta veidošanas posmā palieciet pēc iespējas tuvāk visam, ko esat iekļāvis savā stāsta plānā. Atcerieties, ka esat veltījis daudz domas un uzmanības veidošanas posmam un savam stāsta plānam. Ja tomēr izrādās, ka dažas lietas nedarbojas tik labi, kā domājāt, jūs joprojām varat tās atjaunināt vai aizstāt. Bet neļaujieties kārdinājumam novirzīties no tēmas; saglabāiet koncentrēšanos un neaizmirstiet stāsta mērķi!

3.2 Stāsta beigas

Noteiktajā brīdī digitālā stāsta veidošana ir beigusies. Vai esat norādījis visus avotus un līdzdalībniekus? To var izdarīt stāsta beigās, izmantojot vizuālus vai audiālus beigu titrus.

Ja jums šķiet, ka jūsu stāstam nepieciešama konteksta informācija, tad atkarībā no izvēlēta izplatīšanas rīka šī informācija var būt daļa no paša digitālā stāsta vai arī norādīta atsevišķi. Ja tā būs daļa no stāsta, tagad ir laiks apkopot šo konteksta informāciju un pievienot to, piemēram, ievadā. (Ne tik daudz stāsta ievads, bet, piemēram, projekta ievads, kura ietvaros stāsts tiek izplatīts.)

Tēma par līdzekļiem, ko varat izmantot, lai ar savu digitālo stāstu sasniegtu mērķauditoriju, tiks aplūkota nākamajā modulī, numur 5, “Digitālo naratīvu tehniskie aspekti”.

4. Praktiskie piemēri

1. Pamani nemateriālo kultūras mantojumu – Strontweek Workum

Viens no daudzajiem video, kas veido daļu no projekta „Pamani nemateriālo kultūras mantojumu”, kurā attēls, skaņa un balss papildina un pastiprina viens otru, stāstot skaidru un saistošu stāstu par tēmu.



**Immaterieel Erfgoed
Spotten**

4. att. Nosaukums: „Pamani nemateriālo kultūras mantojumu”. Avots: KIEN tīmekļa vietne

2. Alūksnes Bānīša stacija

Nav balss (izņemot kādu, kas paziņo stacijas, kurās atbrauc vilciens), tikai attēli, kas stāsta stāstu. Un tas darbojas!



5. att. Nosaukums: „Egīla Žīgura intervija Alūksnes Bānīša”. Avots: Alūksnes pašvaldības tūrisma informācijas centrs.



3. Divi piemēri, kā NEVEIDOT digitālu stāstu

- 1) Šis video skaidri demonstrē, kā var veidot digitālu stāstu, bet kā attēli papildina stāstu? *Nosaukums:* „Kas ir digitālā stāstīšanas māksla”. *Avots:* <https://youtu.be/Jlix-yVzheM?si=5MgymJPRJFUaDdtR>
- 2) Šis video ir piemērs „sarkano rožu krāsošanai sarkanā krāsā”, kas nozīmē, ka stāsts un attēli viens otru papildina, bet stāsta tieši to pašu: <https://youtu.be/MWKWHNdmktI?si=uagbAHrs3QGrzZJA>

Pašnovērtēšanas rīki

PAŠREFLEKSIJAS JAUTĀJUMI

- 1) Kāds bija stāsta radīšanas mērķis?
- 2) Vai stāsts atbilst šim mērķim?
- 3) Kāda ir mērķauditorija?
- 4) Vai stāsta saturs un tonis ir pievilcīgs šai mērķauditorijai?
- 5) Vai katrs stāstītājs runā skaidri un skaļi visā stāsta garumā?
- 6) Vai stāsta ritms ir labi piemērots sižetam?
- 7) Vai visi avoti un līdzdalībnieki ir norādīti?
- 8) Vai stāstam būs nepieciešama konteksta informācija, kad tas tiks publicēts digitālajā platformā (vai tas runā pats par sevi)?

PAŠNOVĒRTĒJUMA TESTS

- 1) Digitālais stāstīšanas veids būtībā nozīmē
 - a) stāsta radīšanu digitālā formātā
 - b) stāsta veidošanā nav iesaistīti cilvēki
 - c) tehnoloģijas izmantošanu stāstu stāstīšanai
- 2) Digitāls stāsts ilgst labākajā gadījumā
 - a) ne mazāk kā 6 minūtes
 - b) ne vairāk kā 4 minūtes
 - c) ne vairāk kā 2 minūtes
- 3) Jums nav jāveido stāsts, ja zināt, par ko runāsi.
 - a) Pareizi
 - b) Nepareizi
- 4) Laba stāsta panākumi vai neveiksme ir atkarīgi no tā
 - a) Toņa

- b) Ritma
- c) Tēmas
- d) Uzbūves

5) Tradicionāls stāsts atšķiras no digitālā stāsta ar to, ka

- a) digitālajam stāstam trūkst personiskas informācijas
- b) tradicionālajā stāstā trūkst universālas informācijas
- c) tradicionālajam stāstam nav nepieciešama tehnoloģija
- d) ritms tradicionālajā stāstā nav svarīgs

Risinājumi

- 1) C
- 2) B
- 3) B
- 4) D
- 5) C

Atsauces

Friis Dam, R. and Yu Siang, T. (2022). *Affinity Diagrams: How to Cluster Your Ideas and Reveal Insights*. Interaction Design Foundation, <https://www.interaction-design.org/literature/article/affinity-diagrams-learn-how-to-cluster-and-bundle-ideas-and-facts>

Barel, A. (2021). *Sterker staan met je eigen verhaal. Met storytelling meer grip op je leven*. Uitgeverij Ten Have. storytelling-centre.nl

Barel, A., Gurwicz, R. & Packer, S. (2023). *The world is storytelling*. Uitgeverij International Theatre and Film Books, Amsterdam.

Lambert, J., Hill, A., Mullen, N., Paull, C., Soundararajan, T. & Weinshenker, D., (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. Produced by StoryCenter. Digital Diner Press, <https://www.storycenter.org/shop>

Papildu avoti

<https://animoto.com/>

<https://wonderunit.com/storyboarder>

<https://www.storyboardthat.com/>

<https://www.purplestorytelling.com/p-blog/all-about-digital-storytelling>

<https://www.includedeurope.eu/tools-for-digital-storytelling/>

<https://alternativeto.net/>

<https://knightlab.northwestern.edu/projects/#storytelling>

<https://www.cutout.pro/photo-enhancer-sharpener-upscaler>

<https://www.canva.com/features/image-enhancer/>

<https://podcastle.ai/tools/magic-dust>

<https://www.media.io/audio-enhancer.html>



HIGHRES

5. Modulis

STĀSTU PUBLICĒŠANA INTERNETĀ:
DIGITĀLO STĀSTU UZGLABĀŠANA UN
DALĪŠANĀS AR TIEM



Līdzfinansē
Eiropas Savienība

Eiropas Savienības finansēts. Paustie viedokļi un uzskati atspoguļo autora(-u) personīgos uzskatus un ne vienmēr sakrīt ar Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un Kultūras izpildāģentūras (EACEA) viedokli. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nenes atbildību par paustajiem uzskatiem.

5. MODULIS: Stāstu publicēšana internetā: digitālo stāstu uzglabāšana un dalīšanās ar tiem

Mūsdienās informācija un dati, kas cirkulē internetā, masu medijos un sociālo mediju platformās, ir ieguvuši lielu nozīmi, jo tie spēj ietekmēt mūsu domāšanu un dzīvesveidu. Tomēr tie ir arī radījuši atmosfēru, kurā valda vienaldzība un neuzticēšanās, ko izraisa viltus ziņas. Tāpēc mūsu uzticēšanās internetam ir nopietni iedragāta! Mūsdienu digitālās komunikācijas mērķi ir vērsti uz pareizo tīmekļa vietu vai izplatīšanas kanālu identificēšanu, lai izveidotu patiesu un augstas kvalitātes saturu.



1. att. Stāstu publicēšana internetā. Avots: autoru izstrādāts dizains.

Šajā modulī mēs domāsim par to, kā un kur publicēt savus stāstus. Kādas platformas ļauj mums dalīties ar stāstiem, kas stiprina mūsu kopienu nemateriālo kultūras mantojumu, un kā mēs varam vienkārši un tieši pārnest savus stāstus tīmeklī. Lai gan šķiet, ka to var izdarīt tikai pieredzējuši IT speciālisti, pēc šī apmācību moduļa izlasīšanas viss šķitīs daudz vieglāk paveicams.



MODUĻU INDEKSS

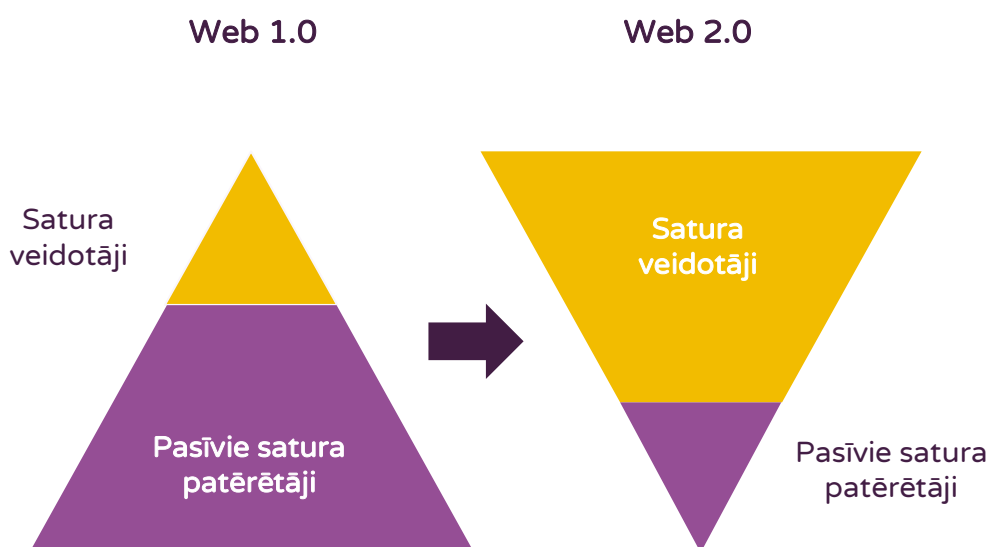
Ievads	88
1. Kur šodien atrodas stāsti?: Platformu modeļi nemateriālā kultūras mantojuma izplatīšanai izmantojot stāstniecību	89
2. Kopienas digitālās stāstniecības platformas izstrāde un attīstība	91
3. Atcerēties stāstā tiešsaistes satura pārvaldību	94
3.1. Aktīvas digitālās kopienas uzturēšana	95
3.2. Ceļā uz kvalitatīvu saturu	96
4. Praktiskie piemēri	97
Pašnovērtēšanas rīki	99
Atsauces	102

Ievads

Kopsavilkums

Šajā ievada nodaļā mēs izvirzīsim 5. moduļa galveno jautājumu: kā mēs uztveram savas attiecības ar internetu šodien un kā mēs pievēršamies digitālā satura radīšanai un lokalizācijai? Šis jautājums rodas, kritiski izvērtējot aktuālās problēmas saistībā ar internetu, jo īpaši attiecībā uz viltus ziņām un informācijas īpašumtiesībām.

Vai atceraties, kad internets parādījās mūsu dzīvē? Noteikti palicis atmiņā, ir tas, ka kopš mēs sākam lietot internetu, piekļuve informācijai un tās pārskatīšana ir kļuvusi ievērojami ātrāka un plašāka. Pārvarot dažādus šķēršļus, jo īpaši ģeogrāfiskos, tiek nodrošināta piekļuve daudzveidīgiem komunikācijas kanāliem visā pasaulē. Pāreja no interneta pirmā posma, kas pazīstams kā “Web 1.0”, uz otro posmu, “Web 2.0”, kas sākās ap 2004. gadu, ir raksturīga ar to, ka lietotāji no pasīviem informācijas patērētājiem kļuva par galvenajiem lielākās daļas tiešsaistē publicētā satura radītājiem (*Cormode un Krishnamurthy, 2008*).



Iedomājieties, kāda ietekme šīm pārmaiņām ir bijusi uz to, kā mēs šodien izmantojam internetu. No vienas puses, internetā ir pieaugusi viedokļu daudzveidība, un satura kopīgošana ir kļuvusi tik demokrātiska, ka šodien praktiski ikviens var publicēt kaut ko internetā. No otras puses, šīs pārmaiņas ir pavērušas durvis viltus ziņām un plaši izplatītai dezinformācijai, kā arī izraisījušas lietotāju koncentrēšanos tikai uz 116 tīmekļa vietnēm, kas pieder komerciāliem digitālo tehnoloģiju uzņēmumiem, un kas absorbē trešdaļu no visas interneta satiksmes (*Javier, 2024*).

Kā mums vajadzētu izturēties pret internetu šādā mainīgajā vidē un pieaugošajā neuzticībā informācijai? Un kā mums izturēties pret digitālā satura radīšanu un tā lokalizāciju?

Šīs apmācības 5. modulī mēs pievērsīsimies šim jautājumam, koncentrējoties uz tīmekļa vietnēm, kurās varam publicēt savus digitālos stāstus. Lai to izdarītu, mēs izpētīsim tīmekli, analizējot dažādus platformu modeļus, kas ļauj mums dalīties ar saturu un informāciju. Tas palīdzēs mums iztēloties savu platformas izveidi jeb dizainu, kurā mēs paši varam publicēt savus stāstus, tādējādi stiprinot mūsu teritorijas nemateriālo kultūras mantojumu. Turklāt mēs iemācīsimies, kā pārvaldīt saturu un uzturēt platformu vai lietotāja profilu.

1. Kur šodien atrodas stāsti?: Platformu modeļi stāstu izplatīšanai

Kopsavilkums

Šajā nodaļā mēs izpētīsim dažādas internetā pieejamās vietnes, kas ļauj mums dalīties ar savu saturu. Mēs arī apskatīsim katra modeļa priekšrocības un trūkumus.

Ir divi galvenie veidi, kā mēs varam dalīties ar savu saturu un informāciju internetā:

Pirmais ir pašpārvaldīts modelis. Jūs izveidojat tīmekļa vietni ar domēnu, tas ir, savu URL (teksta virkni, kas identificē resursa atrašanās vietu internetā), piemēram:

www.ourstories.com, un pēc tam augšupielādējat savu saturu vietnē izvēlētajā formātā. Šajā modeli tīmekļa vietnes izskats un vizuālais noformējums - krāsas, tipogrāfija, izkārtojums, izvēlnes, pogas vai attēli, ir pilnībā mūsu kontrolē.

Otrais variants ietver lietotāja profila izveidi platformā. Kā minējām ievadā, šīs platformas piesaista lielāko daļu interneta lietotāju. Lai skaidri saprastu šāda veida platformas, varam apskatīt vispazīstamāko piemēru: sociālos medijus. Atkarībā no formāta, kādā mēs dalāmies ar savu saturu, ir dažāda veida platformas:

- Rakstiskā satura publicēšanas platformas
- Vizuālā satura platformas
- Video platformas
- Audio un podkāstu platformas
- Sociālo un mikro satura platformas
- Sadarbības vai wiki platformas
- Kopienų platformas
- Institucionālās vai kultūras platformas

	Pašpārvaldīta tīmekļa vietne	Lietotāja profils platformā
Priekšrocības	• Kontrole pār interfeisa dizainu un izskatu. • Daudzformātu (saturs var tikt parādīts dažādos formātos). • Pašpārvaldīts saturs un uzturēšana.	• Vienkārša un intuitīva lietošana (profila izveidei nav nepieciešama apjomīga apmācība). • Jau esoša kopiena. Vienkārša saziņa ar citiem lietotājiem. • Izveidoto saturu var popularizēt.

Trūkumi	• Dizains un satura publicēšana nav tik intuitīva kā platformās. • Nav jau esošas kopienas (jāmeklē lietotāju mijiedarbība).	• Dizaina un funkcionalitātes standarti. • Satura kontrole. • Redzamību nosaka algoritmi. • Reklāma.
---------	---	---

Šie modeļi ir savstarpēji papildinoši un var būt pat savstarpēji saistīti. Jūs varat vienlaikus uzturēt pašpārvaldītu tīmekļa vietni un sociālo tīklu profilu. Šādā gadījumā mēģiniet izveidot saikni starp abām telpām: saglabāiet vienotu izskatu, izmantojot vienādus logotipus un krāsas, dalieties ar vienādu informāciju abās platformās un integrējiet savu sociālo tīklu profilu savā tīmekļa vietnē.

2. Kopienas digitālās stāstīšanas platformas dizains un attīstība

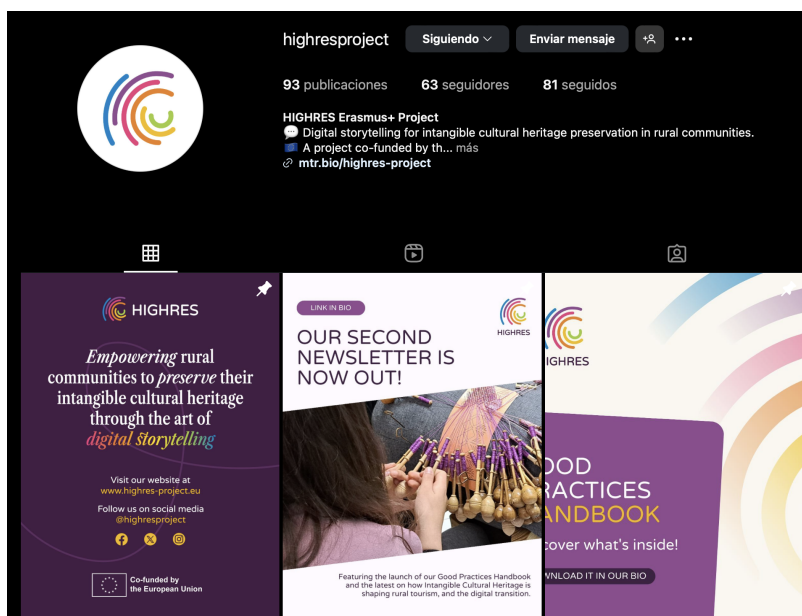
Kopsavilkums

Šīs nodaļas galvenais mērķis ir iemācīties, kā izstrādāt tīmekļa vietni, lai pārnestu un padarītu redzamas mūsu digitālos stāstus. Tas neprasa plašas zināšanas datorzinātnē, mēs apskatīsim būtiskākās sastāvdaļas, kas nepieciešamas, lai izveidotu šādu vietni. Šīs nodaļas saturs ir vairāk tehnisks.

Turpinot iepriekšējo nodaļu, mēs izklāstīsim nepieciešamos elementus, lai izveidotu lietotāja profilu platformā un, no otras puses, lai izveidotu pašpārvaldītu tīmekļa vietni.

Profila izveide platformā ir salīdzinoši vienkārša, jums jānorāda e-pasta adrese, jāizveido parole un pēc tam jāizveido daži interfeisa elementi, piemēram, profila attēls, īsa biogrāfija, lietotājvārds utt.

Zemāk redzamajā attēlā varat redzēt mūsu profila interfeisu sociālās tīklošanās platformā Instagram. Kreisajā pusē, aplī ir mūsu profila attēls, bet pa labi no tā ir profila apraksts. Zemāk redzams saturs, ar ko esam dalījušies.



2. att. HIGHRES projekta profila saskarne. Autoru ekrānuņēmums.

Turpretim, ja runājam par pašpārvaldītu tīmekļa vietni, process kļūst sarežģītāks un prasa vairāk pacietības. Izstrādājot tīmekļa vietni, mums būs jāņem vērā šādi būtiski elementi:

1. Domēna izveide

Domēns ir nosaukums, ar kuru mēs identificējam tīmekļa vietni, URL adrese, ko ievadām pārlūkprogrammā, lai nokļūtu vietnē. Piemēram: www.digitalnarratives.com vai www.communityvoices.org.

2. Interfeisa izstrāde

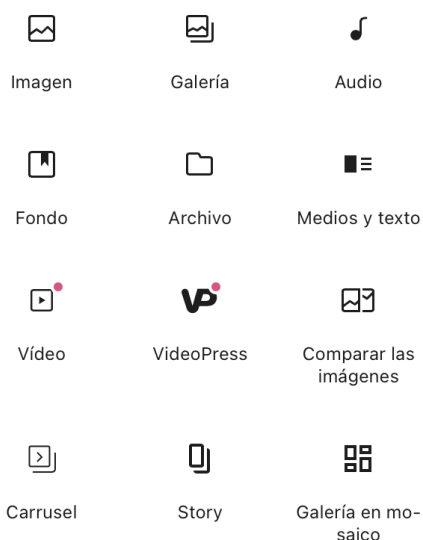
Satura pārvaldības sistēmas (CMS) ļauj mums izveidot savu tīmekļa vietni. Dažas no tām piedāvā virkni iepriekš izstrādātu veidņu, kuras mēs varam izmantot savai vietnei. Šīs veidnes ir ar iepriekš definētu struktūru, krāsām un cilnēm, kuras dažos gadījumos mēs varam rediģēt. Ja ne, mums būtu jāizstrādā visa tīmekļa vietne no nulles —

jāizvēlas krāsas, jāizveido cilnes, jāizveido izvēlne utt. CMS platformas kļūst arvien pieejamākas, un vairumā gadījumu tās piedāvā sānu izvēlni, kurā varat izvēlēties elementus, kurus pievienot savai vietnei (1. att.).



3. att. Izstrādes stadijā esošas tīmekļa vietnes izvēle. Sānu izvēlnē var redzēt dažas no pieejamajām opcijām. Attēlā redzams ekrānuņēmums no WordPress redaktora.

MEDIOS



4. att. Tīmekļa vietnes rediģēšanas izvēlnē multimediju sadaļā. Attēlā redzams ekrānšāviņš no WordPress redaktora.

3. Satura augšupielāde

Pēdējais solis ir satura augšupielāde mūsu tīmekļa vietnē. Šajā gadījumā tīmekļa vietnes atbalsta audiovizuālos, grafiskos un teksta formātus. Iepriekšējā attēlā redzamā izvēlne ļauj augšupielādēt failus no mūsu datora vai ārējā diska. Turklāt pēdējos gados dažas satura pārvaldības sistēmas ir izveidojušas partnerattiecības ar audiovizuālā satura platformām, lai šādu saturu varētu ievietot tieši tīmekļa vietnē. 2. attēlā redzams, kā rediģēšanas izvēlnē tiek parādītas iespējas pievienot multimediju saturu.



3. Stāsti, kurus vērts atcerēties: tiešsaistes satura pārvaldība

Kopsavilkums

Turpinājumā mēs pievērsīsimies satura piedāvājumam mūsu platformā, kā arī iespējām izveidot aktīvu lietotāju kopienu. Visbeidzot, mēs apspriedīsim platformas uzturēšanu un satura publicēšanas regularitāti.

Gadu gaitā interneta saturs ir ieguvis noteiktu specializācijas un stingrības līmeni. Faktiski pēdējos gados ir parādījušies jauni profesionālie profili, kas saistīti ar interneta saturu: satura veidotāji, satura pārvaldītāji, audio un video redaktori, digitālā mārketinga speciālisti.

Kā redzējam šī kursa 4. modulī, nemateriālais kultūras mantojums, kas tiek stāstīts ar digitālās stāstniecības palīdzību, var būt dažādos multimediju formātos: attēlos, video, audio, dizainā, mākslā, 3D ilustrācijās utt. Šie digitālie mediji ir būtisks instruments, lai padarītu mūsu mantojumu redzamu un sasniegtu lielu skaitu lietotāju.

Paralēli satura specializācijai, pāreja uz Web 2.0, kas ļauj interneta lietotājiem radīt savu saturu, ir izraisījusi tiešsaistes satura eksplozīvu pieaugumu un izplatīšanos. Rezultātā ir izveidojušās platformas un pat meklētājprogrammas, kas satura rangu nosaka, balstoties uz interešu modeļiem. Turklāt meklētājprogrammas „saglabā savu procedūru detaļu slepenībā, jo šī informācija varētu sniegt tām konkurences priekšrocības, un tādēļ tās to uzskata par rūpniecības noslēpumu” (*Codina, 2004*). Daudzos gadījumos meklētājprogrammas pašas piedāvā reklāmas pakalpojumus, lai par noteiktu samaksu klasificētu jūsu saturu. Arī šajā gadījumā, tīmekļa analītiķi manipulē ar dažādiem kritērijiem.



3.1 Aktīvas digitālās kopienas uzturēšana

Šajā plašajā satura jūrā ir ļoti svarīgi izcelties. Tāpēc mums ir rīki, kas palīdz veikt šo uzdevumu. Tos sauc par SEO rīkiem, kas ir saīsinājums no "*Search Engine Optimization*" (meklētājprogrammu optimizācija). Ir divu veidu SEO rīki:

- SEO uz lapas: šīs stratēģijas ir vērstas uz „kvalitatīva satura radīšanu, lietotāju pieredzes uzlabošanu un pieejamības palielināšanu”. Piemēri: atslēgvārdu ievietošana, iekšējo saikņu izmantošana, attēlu pievienošana ar alternatīvo tekstu un virsrakstu optimizēšana. (*Branch, 2024*)
- SEO ārpus lapas: tā balstās uz „autoritātes veidošanu, atpazīstamības palielināšanu un uzticības iegūšanu, izmantojot saites, kas novirza no vienas tīmekļa vietnes uz citu (atgriezeniskās saites) un pieminējumus”. Piemērs ietver aktīvu darbību tiešsaistē, iesaistoties sociālo tīklu mijiedarbībā un citos tīmekļa forumos, kā arī parādīšanos saistībā ar saturu citās tīmekļa vietnēs. (*Branch, 2024*)

Papildus šiem rīkiem, kas prasa augstāku datorzinātņu un digitālā mārketinga zināšanu līmeni, ir arī citi, kas ir pieejami ikvienam un palīdzēs mums izveidot kopienu mūsu tiešsaistes telpās.

Saziņa

Mūsdienās internets balstās uz mijiedarbību, proti, attiecībām, ko jūs veidojat ar citiem lietotājiem. Šī mijiedarbība palielina un veido lietotāju savienojumu tīklus. Sociālo tīklošanās platformu profilu gadījumā mijiedarbība ir pilnībā integrēta, izmantojot reakcijas uz saturu: tīkšķi, satura dalīšana, satura nosūtīšana citiem lietotājiem, komentāri par saturu, saistītu profilu izsekošana utt.

Forums

Forumi ir instruments, kas veicina mijiedarbību, ja esam izveidojuši pašpārvaldītu tīmekļa vietni. Lietotāji, kas apmeklē mūsu vietni, var izveidot diskusiju forumus vai komentēt esošo saturu tīmekļa vietnē.

Reģistrācija

Pašpārvaldītas tīmekļa vietnes gadījumā lietotāju reģistrēšanās kļūst par veidu kā veidot lojalitāti un izveidot kopienu savā tīmekļa vietnē.

**Jaunumu
vēstule**

E-pasta vēstkopas ir instruments, kas ļauj mūsu kopienai būt informētai par saturu, ko publicējam mūsu tīmekļa vietnē.

3.2 Virzība uz kvalitatīvu saturu

Šī apmācību moduļa ievadā mēs apspriedām interneta lietotāju pieaugošo neuzticību un intereses zudumu par informāciju, kas šodien cirkulē tiešsaistē. Šo situāciju lielā mērā veicina viltus ziņas. Šajā kontekstā mūsu satura publicēšanas galvenajiem mērķiem jābūt balstītiem uz ētiskām vērtībām, kas nodrošina informācijas kvalitāti. Šim nolūkam mēs varam ievērot UNESCO īstenotās ētikas vadlīnijas, kas ir pieejamas tās tīmekļa vietnē:

<https://www.unesco.org/es/ethics>

No otras puses, ir svarīgi, lai mūsu saturs atbilstu un atspoguļotu atbilstošos autortiesību noteikumus. Tas nozīmē, ka, izmantojot internetā atrastu jau esošu attēlu vai video, mums jānodrošina pareiza atsauce un skaidri jānorāda autors. Lai nodrošinātu šo procesu, varam atkārtoti izskatīt 4. moduli: *Digitālo naratīvu veidošana par nemateriālo kultūras mantojumu*, kurā padziļināti izskatīti jautājumi, kas saistīti ar digitālā satura veidošanu. Arī attiecībā uz autortiesībām mēs varam ievērot Eiropas Savienības noteiktos standartus:

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/policies/copyright>

Visbeidzot, mums jāuzsver augstas kvalitātes multimediju satura daudzpusīgums. Tas nozīmē, ka digitālā satura izveide mūsu tīmekļa vietnei var notikt dažādos formātos, kas padarīs lietotāja pieredzi dinamiskāku. Lai veiktu šo uzdevumu, mēs ievērosim dažādu profesionālo jomu ekspertu ieteikumus, piemēram, tos, kas izklāstīti šajā

rakstā: „Kādas ir labākās prakses, lai izveidotu satura stila rokasgrāmatu, kas der jums?”:

<https://www.linkedin.com/advice/0/what-best-practices-creating-content-style-guide-works-df25c?lang=en&originalSubdomain=es>

4. Praktiskie piemēri

Kopsavilkums

Šajā sadaļā mēs apskatīsim divus labas prakses piemērus, kas saistīti ar šajā modulī aplūkoto tēmu. Proti, mēs izpētīsim divas tīmekļa vietnes no projektiem, kas veltīti nemateriālā kultūras mantojuma izplatīšanai, izmantojot stāstniecību. Šie piemēri palīdzēs mums vizualizēt iepriekšējās nodaļās apspriestos jēdzienus un mudinās mūs pārdomāt savu projektu.

Lai ilustrētu visu līdz šim apgūto saturu, mēs izmantosim divus piemērus no mūsu projekta HIGHRES publicētās “*Labas prakses grāmatas*”, kas ir brīvi pieejama šajā saitē:

<https://highres-project.eu/wp-content/uploads/2024/11/HIGHRES-handbook.pdf>

1. Stāstiem ir spēks

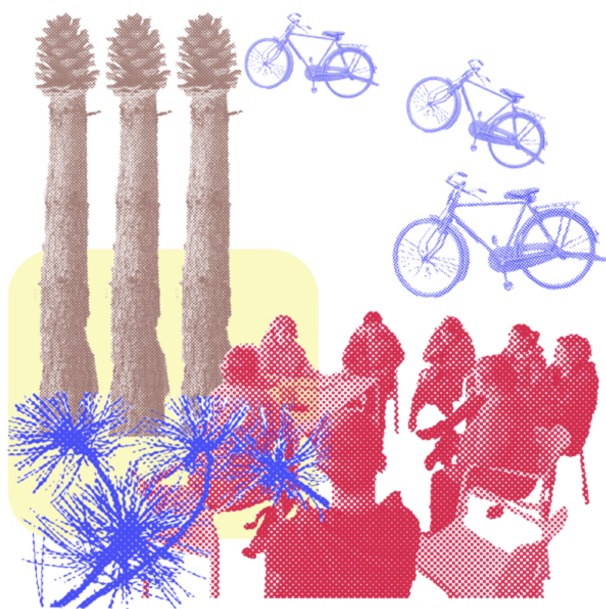
Amsterdamas Nacionālais holokausta muzejs savā tīmekļa vietnē publicē un mūzikas straumēšanas platformās izplata podkāstu, kurā stāstīts par dažādu cilvēku dzīvesstāstiem, kuri cietuši holokausta laikā Nīderlandē. Podkasts saucas „*Vergeet me niet*”, kas nozīmē „*Neaizmirsti mani*”, un tas kalpo kā paraugs tam, kā dalīties ar nemateriālā kultūras mantojuma saturu, izmantojot digitālo stāstniecību. Šis piemērs arī parāda iespēju izplatīt mūsu saturu no mūsu pašu tīmekļa vietnes straumēšanas platformās, tādējādi nodrošinot mūsu stāstiem plašāku redzamību.

Saite: <https://jck.nl/verhalen-en-verdieping/vergeet-me-niet>



5. att. Attēls no Amsterdamas Nacionālā holokausta muzeja tīmekļa vietnes.

2. Interaktīva multimediju telpa kopienām



6. att. Attēls no projekta „Muzejs ciematā” tīmekļa vietnes.

Projekts “Muzejs ciematā” (“*Museu na Aldeia*”) piedāvā platformu ar multimediju saturu, kartēm un interaktīviem elementiem video, audio un attēlu formātos, kas izceļ dažādu Portugāles lauku reģionu tradīcijas un mantojumu. Zemāk esošajā saitē varam redzēt konkrētu piemēru — izstādi “*Sons na Eira*” (Skaņas uz klona) — kurā ar teksta, animētu attēlu kolāžu un audio palīdzību tiek stāstīts par Moitas (Portugāle) tradīcijām.

Saite: <https://www.museunaaldeia.pt/exposicoes/sons-na-eira/>



PAŠNOVĒRTĒŠANAS RĪKI

PAŠREFLEKSIJAS JAUTĀJUMI

- 1) Iedomājieties tīmekļa vietni, kas izveidota, lai popularizētu jūsu reģiona nemateriālo kultūras mantojumu: kādi elementi tajā būtu jāiekļauj?
- 2) Kādus tiešsaistes rīkus un resursus, jūsu prāt, varam izmantot, lai veidotu zīmolu vai identitāti, kas palīdzētu popularizēt vietējās tradīcijas?
- 3) Vai ir iespējams izveidot saikni starp sociālās tīklošanās platformas profilu un pašpārvaldītu tīmekļa vietni? Kā, jūsu prāt, tie varētu papildināt viens otru?
- 4) Kā, jūsu prāt, stāstniecība un nemateriālā kultūras mantojuma izmantošana var palīdzēt cīnīties pret viltus ziņām un zemas kvalitātes saturu internetā?
- 5) Padomājiet par interneta rīkiem vai darbībām, kas var palīdzēt mums sazināties ar lietotājiem, kuri interesējas par digitālo stāstīšanu un nemateriālo kultūras mantojumu.
- 6) Papildus elementiem, kurus jau esam apsprieduši iepriekšējās nodaļās un, kuri palīdz informēt mūsu tīmekļa kopienu, kādi citi elementi, jūsu prāt, varētu būt efektīvi šajā ziņā?

PAŠNOVĒRTĒJUMA TESTS

- 1) Izvēlieties divus interneta piedāvātos modeļus, kā uzglabāt mūsu saturu.
 - a) Tīkla platforma un sociālie mediji.
 - b) Tiešsaistes satura tīkls.
 - c) Blogi un vizuālā satura platforma.
 - d) Pašpārvaldīta tīmekļa vietne un lietotāja profils platformā.
- 2) Kad runājam par interneta platformām, kurās varam izveidot profilu un dalīties ar saturu, kādi to veidi pastāv?
 - a) Profesionālas un neprofesionālas profilu platformas.
 - b) Rakstiska satura publicēšanas platformas, vizuālā satura platformas, video platformas, audio un podkāstu platformas, sociālo un mikro satura platformas,

sadarbības platformas vai *wiki*, kopienu platformas un institucionālās vai kultūras platformas.

- c) Žurnālistikas satura publicēšanas platformas, ceļojumu satura platformas un izklaides platformas.

3) Kādas priekšrocības ir pašpārvaldītas tīmekļa vietnes izveidei salīdzinājumā ar profila izveidi platformā?

- a) Sākumā vienkārša un intuitīva (profila izveidei nepieciešama neliela apmācība), jau izveidota kopiena, viegla saziņa ar citiem lietotājiem, iespēja popularizēt izveidoto saturu.
- b) Kontrole pār interfeisa dizainu un izskatu, formātu (saturs var parādīties dažādos formātos), paša pārvaldība un uzturēšana.
- c) Tam nav priekšrocību.
- d) Priekšrocības publicētā satura monetizēšanai.

4) Kādas ir galvenās darbības, lai izveidotu pašpārvaldītu tīmekļa vietni?

- a) Aizpildīt veidlapu, un augšupielādēt saturu.
- b) Izveidot kontu sociālajā tīklā, publicēt saturu un pārvaldīt SEO rīkus.
- c) Vienkārši izveidot URL saiti.
- d) Izveidot domēnu, izstrādāt interfeisu un augšupielādēt saturu.
- e) Izveidot e-pasta kontu un aizpildīt platformas pieprasītos datus.

5) Lai izveidotu tiešsaistes kopienas, kas apmeklē mūsu tīmekļa vietni, ir nepieciešams tikai izveidot jaunumu vēstuli. Norādiet, vai iepriekšējais apgalvojums ir patiess vai nepatiess.

- a) Nepatiess
- b) Patiess

Risinājumi

- 1) D
- 2) B
- 3) B
- 4) D
- 5) A

Atsauces

Branch (2024, October 3). *SEO On-Page vs. Off-Page: Cómo Impactan tu Visibilidad*.
<https://branch.com.co/marketing-digital/seo-on-page-vs-off-page-como-impactan-tu-visibilidad/>

Codina, LI. (2004). *Posicionamiento web: conceptos y ciclo de vida*. Hypertext.net.
https://www.researchgate.net/publication/28079694_Posicionamiento_Web_Conceptos_y_Ciclo_de_Vida

Cormode, G. & Krishnamurthy, B. (2008, June 2). *Key differences between Web 1.0 and Web 2.0*. First Monday.
https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2125/1972?utm_source=chatgpt.com

Javier, H. (2024, April 19). *The Web unpacked: un análisis cuantitativo del uso global de la Web*. Arxiv. https://arxiv.org/html/2404.17095v2?utm_source=chatgpt.com

Papildu avoti

UNESCO ētika. <https://www.unesco.org/es/ethics>

ES autortiesības. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/policies/copyright>

Museu na Aldeia, izstāde: „Sons na Eira”.

<https://www.museunaaldeia.pt/exposicoes/sons-na-eira/>

Nacionālais Holokausta muzejs, podkāsts: „Verget me niet” . <https://jck.nl/verhalen-en-verdieping/vergeet-me-niet>



HIGHRES

6. Modulis

NEMATERIĀLĀ KULTŪRAS MANTOJUMA
POPULARIZĒŠANA AR DIGITĀLO
PLATFORMU PALĪDZĪBU, LAI VEICINĀTU
KULTŪRAS TŪRISMU UN LAUKU
ATTĪSTĪBU



Līdzfinansē
Eiropas Savienība

Eiropas Savienības finansēts. Paustie viedokļi un uzskati atspoguļo autora(-u) personīgos uzskatus un ne vienmēr sakrīt ar Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un Kultūras izpildaģentūras (EACEA) viedokli. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nenes atbildību par paustajiem uzskatiem.

6. MODULIS: Nemateriālā kultūras mantojuma popularizēšana ar digitālo platformu palīdzību, lai veicinātu kultūras tūrismu un lauku attīstību

Šajā modulī tiek izpētīts, kā digitālās platformas var veicināt nemateriālo kultūras mantojumu (NKM), lai atbalstītu ilgtspējīgu kultūras tūrismu un lauku attīstību. Tajā tiek izskatīta stāstniecības, inovāciju un digitālo rīku mijiedarbība, lai uzlabotu vietējo tradīciju redzamību un veicinātu ekonomisko elastīgumu. Tēmas ietver ilgtspējīga tūrisma principus, kopienas iesaistīšanos, radošuma un inovāciju stratēģijas, kas parāda kā lauku kopienas var izmantot kultūras resursus, lai radītu līdzdalības un uz nākotni vērstas tūrisma pieredzes. Saskaņā ar ANO ilgtspējīgas attīstības mērķiem modulis veicina iekļaujošas, kultūru respektējošas prakses, kas saglabā mantojumu, vienlaicīgi ļaujot attīstīties.



MODUĻA INDEKSS

Ievads	106
1. Dzīvo tradīciju saglabāšana ar ilgtspējīga tūrisma palīdzību	107
2. Kultūra darbībā: ilgtspējīgu projektu veidošana	109
3. Lauku radošais impulss: inovācijas lauku vidē	113
4. Praktiskie piemēri	117
Pašnovērtēšanas rīki	120
Atsauces	122



Ievads

Kopsavilkums

Sākot 6. moduli, kas ir šīs apmācības pēdējais posms, mēs koncentrējamies uz galveno jautājumu: kā mēs varam izmantot digitālos stāstus par mūsu teritorijas nemateriālo kultūras mantojumu, lai veicinātu mūsu kopienas ilgtspējīgu attīstību? Kādus projektus mēs varam uzsākt šajā virzienā?

Jāņem vērā, ka šodien lauku reģioni piedzīvo pārmaiņas gan iedzīvotāju skaita dinamikas, gan ekonomiskās aktivitātes ziņā.

Tūrisms spēlē būtisku lomu lauku reģionu attīstībā, bet tāpat kā mainās lauku dzīves raksturs, mainās arī lauku tūrisms. Tradicionāli saistīts ar lauksaimniecību un agrāro pieredzi, lauku tūrisms tagad pāriet uz kultūras pieredzi, radot jaunas nišas, piemēram, radošo tūrisma.

Lauku apgabali bieži ir bagāta nemateriālā kultūras mantojuma (NKM) glabātāji, kam ir nozīmīga vērtība ne tikai vietējās identitātes veidošanā, bet arī tas ir spēcīgs tūrisma resurss.

Šajā kontekstā stāstniecība un digitālās platformas ir kļuvušas par būtiskiem instrumentiem. Digitalizācija uzlabo lauku galamērķu redzamību, pieejamību un konkurētspēju, ļaujot kopienām dalīties savā kultūras mantojumā ar vietējo un globālo auditoriju.

Šajā apmācību modulī tiek izpētīts, kā NKM popularizēšana ar digitālo platformu palīdzību var veicināt gan kultūras tūrisma, gan lauku attīstību, piedāvājot jaunas iespējas ilgtspējīgai izaugsmei un mantojuma saglabāšanai.



1. Dzīvo tradīciju saglabāšana ar ilgtspējīga tūrisma palīdzību

Kopsavilkums

Vai esat kādreiz domājuši, kā tūrisms var nest labumu, nekaitējot videi vai vietējo kopienu dzīvei? Šajā nodaļā jūs iepazīsities ar ilgtspējīga tūrisma jēdzienu un tā būtisko saikni ar nemateriālo kultūras mantojumu (NKM). Lai gan tūrisms var nest vērtīgu labumu lauku kopienām, tas var arī radīt ievērojamus draudus vietējām kultūras tradīcijām, ja to neievieš atbildīgi. Jūs redzēsiet kā ilgtspējīgs tūrisms piedāvā līdzsvarotu pieeju — atbalsot ekonomikas attīstību, vienlaikus respektējot un saglabājot kultūras identitāti. Šīs nodaļas beigās jūs sapratīsiet, kā sekmēt tūrisma attīstību tā, lai godātu un saglabātu nemateriālo kultūras mantojumu, nodrošinot, ka tas paliek dzīva un dinamiska spēka avots nākamajām paaudzēm.

1. Ilgtspējīga tūrisma definīcija, principi un to piemērošana NKM

Apvienoto Nāciju Organizācijas Pasaules tūrisma organizācija (UNWTO) ilgtspējīgu tūrisma definē kā „tūrisma, kas pilnībā ņem vērā tā pašreizējo un nākotnes ekonomisko, sociālo un vides ietekmi, apmierinot apmeklētāju, nozares, vides un uzņēmēju kopienu vajadzības”. Turklāt ilgtspējīgs tūrisms ņem vērā tūrisma attīstības vides, ekonomiskos un sociokulturālos aspektus.

Nemateriālajam kultūras mantojumam ir nozīmīga loma ilgtspējīga tūrisma veidošanā. Ja nevarat atcerēties nemateriālā kultūras mantojuma definīciju, varat atgriezties pie šī kursa 1. moduļa „Nemateriālā kultūras mantojuma identificēšana un katalogizēšana lauku apvidū”. Tūrisms un NKM ir savstarpēji izdevīga attiecība. No vienas puses, NKM ir būtisks tūrisma attīstībā, jo mūsdienu ceļotāji meklē ne tikai arhitektūras pieminekļus un vēsturiskas vietas, viņi vēlas iespaidīgas pieredzes, kas atspoguļo vietējo kopienu dzīvas tradīcijas. No otras puses, ilgtspējīgs tūrisms ir spēcīgs instruments NKM saglabāšanai un popularizēšanai.

Lai gan tūrisms piedāvā daudz priekšrocību, tas var radīt risku nemateriālajam kultūras mantojumam, ja to nepārvalda uzmanīgi. Pārmērīga komercializācija var izraisīt autentiskuma zudumu un kultūras tradīciju izplūšanu. Lai to novērstu, ir būtiska ilgtspējīga pieeja.

Integrējot nemateriālo kultūras mantojumu tūrisma attīstībā, kopienām jābūt galvenajām lēmumu pieņēmējām par to, kā viņu kultūras mantojums tiek pasniegts un prezentēts apmeklētājiem. Tūrisma attīstība jāierobežo līdz tādām līmenim, kāds ir pieņemams vietējiem iedzīvotājiem.

Šo mērķu sasniegšana var būt izaicinoša, bet ne tad, ja tūrisma attīstībā iesaista visus spēlētājus. Tie ir vietējās kopienas, kultūras mantojuma praktiķi, NVO, tūrisma uzņēmumi un vietējās kultūras iestādes. Sadarbojoties, tūrisms var kļūt par kultūras saglabāšanas, ekonomisko iespēju paplašināšanas un vides pārvaldības līdzekli, nodrošinot ilgtermiņa ieguvumus gan apmeklētājiem, gan uzņēmējām kopienām.

2. Nemateriālā kultūras mantojuma saglabāšana un popularizēšana: stratēģijas kultūras tūrisma novērtēšanai, kas pozitīvi ietekmē kopienas

Kultūras tūrisms ir cieši saistīts ar konkrētajā vietā pieejamo unikālo mantojumu, tradīcijām un aktivitātēm. Katra vieta piedāvā atšķirīgus kultūras resursus, kas veido tās tūrisma pievilcību. Mūsdienu kultūras tūristi nav ieinteresēti tikai ekskursijās - viņi meklē nozīmīgas pieredzes, dziļākas zināšanas un izklaidi. Viņus piesaista vietējais mantojums, vēsture, cilvēki, tradīcijas, ēdieni un amatnieku izstrādājumi — elementi, ko vislabāk var nodot, izmantojot saistošu stāstu stāstīšanu.

Kad vietējās kopienas piedalās tūrisma attīstībā, tas veicina nozīmīgu apmaiņu starp apmeklētājiem un iedzīvotājiem. Šāda mijiedarbība veicina kultūras izpratni un rada atvērtu, pašpārliecinātu sabiedrību. Turklāt, kad tūristi novērtē vietējo kultūru, tas paaugstina kopienas pašcieņu un stiprina tās kultūras identitāti.

Kultūras tūrisms arī palielina izpratni par vietējā mantojuma saglabāšanas nozīmi. Tas mudina kopienas aktīvi aizsargāt, praktizēt un popularizēt savu nemateriālo kultūras mantojumu, vienlaikus saglabājot arī materiālo mantojumu. Rezultātā tūrisms var kalpot kā katalizators teritorijas plānošanai un attīstībai. Papildus kultūras

bagātināšanai tūrisms var piesaistīt investīcijas, veicināt vietējo uzņēmējdarbību un palielināt nodarbinātības iespējas. Kultūras mantojums ir ne tikai nozīmīgs tūristu piesaistes faktors, bet arī spēlē izšķirošu lomu, padarot vietu pievilcīgu ilgtermiņa investīcijām un attīstībai.

Plānojot tūrisma stratēģijas jāņem vērā digitalizācijas ietekme. Digitalizācija nodrošina plašāku piekļuvi vietējam kultūras mantojumam, ļaujot dažādām sabiedrības grupām ar to iepazīties, pat fiziski neapmeklējot konkrēto vietu. Tajā pašā laikā tā var izraisīt interesi par šīm vietām, veicinot apmeklējumus pat visattālākajās lauku vietās. Sociālo mediju attīstības rezultātā tūrisma pakalpojumu sniedzēji var sasniegt globālu auditoriju efektīvāk nekā jebkad agrāk.

2. Kultūra darbībā: ilgtspējīgu projektu veidošana nosakot mērķi

Kopsavilkums

Lauku attīstības kontekstā ilgtspējīgi kultūras projekti piedāvā nozīmīgu veidu, kā savienot mantojuma saglabāšanu ar ekonomisko un sociālo atjaunošanos. Vietējo kopienu rīcībā, kas ir bagātas ar nemateriālo kultūras mantojumu, ir vērtīgi resursi, kuri, integrējot tos kultūras tūrismā vai radošajās nozarēs, var veicināt iekļaujošu attīstību. Kultūras projektu plānošana un īstenošana nozīmē tradīciju izmantošanu inovācijām, ienākumu radīšanai un sociālajai kohēzijai. Veiksmīgas kultūras iniciatīvas ir tās, kas iesaista vietējās kopienas visos posmos. Šī iekļaujošā pieeja nodrošina atbildību, piederību un ilgtermiņa ietekmi. Projekti, kas atbilst ANO 2030. gada programmai un ilgtspējīgas attīstības mērķiem (IAM), var palīdzēt lauku apvidiem sasniegt globālos mērķus, vienlaikus risinot vietējās vajadzības. Ilgtspējīgiem kultūras projektiem jāpielāgojas arī mūsdienu tehnoloģijām. Izmantojot digitālo stāstniecību, ilgtspējīgas tūrisma platformas vai e-komerciju, lauku iedzīvotāji var paplašināt savu darbības jomu, saglabāt mantojumu un radīt nozīmīgus, uz nākotni vērstus projektus.

1. ANO 2030. gada programma un IAM: ilgtspējības jēdzieni un prakses kopienās

2030. gada ilgtspējīgas attīstības programma, ko 2015. gadā pieņēma visas Apvienoto Nāciju Organizācijas dalībvalstis, ir vispārējs aicinājums rīkoties, lai līdz 2030. gadam izskaustu nabadzību, aizsargātu planētu un nodrošinātu, ka visi cilvēki bauda mieru un labklājību. Programma balstās uz 17 ilgtspējīgas attīstības mērķiem (IAM), ko papildina 169 konkrēti uzdevumi.



1. att. Ilgtspējīgas attīstības mērķi. Avots: <https://sdgs.un.org/goals>

Lai gan IAM ir globāla mēroga mērķi, to sasniegšana ir atkarīga no vietējām darbībām. Tūrisma nozare palīdz panākt progresu vairākās jomās, un tā ir skaidri minēta trīs IAM mērķos — 8., 12. un 14. mērķī.

- IAM 8: Pienācīgs darbs un ekonomiskā izaugsme: Tūrisms ir nozīmīgs globālais ekonomikas virzītājspēks, kas rada darbavietas, ienākumus un uzņēmējdarbības iespējas.
- IAM 12: Atbildīga patēriņa un ražošanas veicināšana: Tūrisms veicina apzinātāku pieeju resursu izmantošanai gan no pakalpojumu sniedzēju, gan no patērētāju puses.

- IAM 14: Dzīve zem ūdens: Piekrastes un jūras tūrisms ir cieši saistīts ar okeānu un jūras ekosistēmu veselību. Jūras dzīvības aizsardzība nodrošina, ka piekrastes kopienas var turpināt paļauties uz šīm ekosistēmām pārtikas, tūrisma un kultūras identitātes nodrošināšanai.

Tagad padomājiet par savu pilsētu — noteikti ir piemērs, kā tūrisms palīdz izcelt nemateriālo kultūras mantojumu. Daži piemēri varētu būt: festivāli, folklorā, rokdarbi un tradicionālā virtuve. Apmeklētāji piedalās autentiskās pieredzēs, bet vietējie iedzīvotāji gūst labumu no jaunu darbavietu radīšanas un iespējas nodot tradīcijas tālāk (atbalsta IAM 8, 11, 12).

Atkal padomājiet, vai ir kāds piemērs, kas ietver digitālo elementu. Piemēram: digitālās platformas, kurās dalīties ar saviem stāstiem, reklamēt tūrisma produktus un pārdot rokdarbus visā pasaulē. Tas palielina redzamību, paplašina tirgu un veicina digitālo iekļaušanu (IAM 9, 10, 17).

2. Ilgtspējīga attīstība un lauku kopienās. Saikne starp vietējām kultūras tradīcijām un ilgtspēju

Ilgtspējīga attīstība, kā tā ir definēta Brundtland ziņojumā (1987), ir “attīstība, kas apmierina pašreizējās vajadzības, neapdraudot nākotnes paaudžu spēju apmierināt savas vajadzības”.

Kā redzams šajā definīcijā, ilgtspējīgai attīstībai jābūt dziļi iesakņotai vietējā kontekstā. Kultūras tūrisms un tradicionālo amatniecības izstrādājumu vai reģionālo pārtikas produktu ražošana paver jaunas ekonomiskās iespējas, kas dažādo lauku iedzīvotāju ienākumu avotus. Šīs nozares bieži vien balstās uz mazā mēroga, mazietekmējošām darbībām.

Efektīvai lauku attīstībai ir nepieciešamas starpnozarju partnerības: starp valsts iestādēm, privātajiem uzņēmumiem, pilsonisko sabiedrību un pašiem iedzīvotājiem. Jāpiemin arī sadarbība starp paaudzēm, kas nodrošina tradicionālo zināšanu saglabāšanu, vienlaikus iekļaujot jaunāko paaudžu inovatīvās idejas un tehnoloģijas. Šī iekļaujošā pieeja veicina arī vietējo iedzīvotāju līdzdalību dažādās iniciatīvās.

Kā zināms, lauku iedzīvotāji biežāk veido ciešas saites ar kaimiņiem, bet viņiem nav vietas, kur sociālizēties, tāpēc ir ļoti svarīgi radīt telpas un mehānismus dialogam un tīklošanās veicināšanai. Tās var ietvert kooperatīvās platformas, vietējās attīstības grupas, reģionālās mantojuma alianses un digitālās kopienas. Komunikācijas veicināšana starp lauku ieinteresētajām personām palīdz pārvarēt sociālo izolāciju, veicina sadarbību un saskaņo centienus kopīgu mērķu sasniegšanai un inovācijai.

Inovācija nav saistīta tikai ar tehnoloģijām — tā ir arī radošu veidu meklēšana, kā tradicionālās prakses pielāgot pašreizējai realitātei. Inovācija bieži rodas kultūras mantojuma un digitālo rīku saskares punktā. Apvienojot kultūras zināšanas ar tehnoloģijām, kopienas var saglabāt un veicināt ilgtspējīgu dzīvesveidu, kas sakņojas tradicionālajā gudrībā. Tādas iniciatīvas kā digitālā stāstniecība, tiešsaistes tirgus, virtuālas kultūras ekskursijas un attālināta mantojuma izglītība, dod lauku kopienām iespēju dalīties savās zināšanās ar citiem.

3. Integrācija vietējā ekonomikā. Kā kultūras tūrisms var veicināt lauku attīstību.

Kultūras tūrisms piedāvā lauku apvidiem iespēju diversificēt savu ekonomiku. Tas neaizstāj esošos lauku iedzīvotāju iztikas avotus, bet gan tos papildina, integrējot kultūras izpausmes tūrisma pieredzē. Lauksaimnieki, amatnieki un tradīciju nesēji kļūst par daļu no plašākas vērtību ķēdes, kas kalpo kultūras jomas ziņkārīgo ceļotāju interesēm.

Naktsmītņu, piemēram, viesu namu, privātmāju vai eko mītņu, kā arī papildu pakalpojumu, piemēram, ēdināšanas, transporta, ekskursiju ar gidu un suvenīru ražošanas pielietošana var radīt vietējo tūrisma ekonomiku, kas veicina uzņēmējdarbību un rada darbavietas dažādiem prasmju līmeņiem.

Viena no kultūras tūrisma atšķirīgajām iezīmēm ir tā potenciāls stimulēt vietējo sadarbību. Strādājot kopā — vai nu kā tūrisma pakalpojumu sniedzēji, uzņēmēji, izpildītāji vai ražotāji — kopienas locekļi kopīgi rada ekonomisko un sociālo vērtību, veicinot taisnīgāku attīstību. Kopienas locekļi var atrast savām prasmēm un interesēm atbilstošas lomas, uzlabojot iekļaušanos un kohēziju.

Viena no steidzamāk risināmām problēmām lauku attīstībā ir jauniešu migrācija. Kultūras tūrisma ietvaros jaunie uzņēmēji var atrast iespējas digitālajā mārketingā, ekskursiju vadīšanā, pasākumu plānošanā vai lauku tūrisma jomā, vienlaikus arī strādājot ilgtspējīgās uzņēmējdarbības jomās, kas atzīst viņu vietējo mantojumu.

Kultūras tūristi bieži ir vietējo produktu, piemēram, amatnieku izstrādājumu, lauku labumu, reģionālo vīnu aktīvi patērētāji. Izceļot šos produktus tūrisma pieredzē, vietējie lauksaimnieki un ražotāji var iegūt piekļuvi jauniem tirgiem un paplašināt savu klientu bāzi. Tas var ietvert tiešo pārdošanu apmeklētājiem, dalību lauksaimnieku tirgos vai sadarbību ar restorāniem un naktsmītņu piedāvātājiem.

3. Lauku radošais impulss: inovācijas lauku vidē

Kopsavilkums

Lauku apvidus kļūst par dinamisku inovāciju un radošuma telpu, ko virza kultūras mantojuma un kopienas ekonomikas potenciāls. Radošā ekonomika, kas ietver amatniecību, gastronomiju, vizuālo mākslu, festivālus un citas tradicionālās izpausmes, ir pierādījusi, ka tā ir spēcīgs instruments lauku attīstībai. Inovācijas šajā kontekstā ir dziļi sakņotas kultūras autentiskumā - ar vietējām zināšanām un prasmēm, kas pielāgotas mūsdienu vajadzībām. Radošais tūrisms, digitālā stāstniecība un sadarbība starp kopienām ir tikai daži no pasākumiem, kas atbalsta gan kultūras saglabāšanu, gan ekonomisko elastīgumu. Lauku kopienas, ieviešot jaunas tehnoloģijas un radošus modeļus, paver sev iespējas ilgtspējīgai izaugsmei, vides pārvaldībai un nozīmīgai kultūras apmaiņai. Šajā nodaļā tiek izpētīts, kā kultūras inovācijas lauku vidē var stimulēt iekļaujošu attīstību un radīt unikālas, līdzdalības pieredzes.



1. Jēdzieni un pielietojumi: inovācijas un radošums lauku vidē.

Viens no lauku apvidu attīstības virzītājspēkiem mūsdienās ir radošā ekonomika. Kā uzsvērts OECD publikācijā „Tūrisms un radošā ekonomika” (2014), „zināšanas un prasmes ir kļuvušas par galveno vērtības radīšanas faktoru ekonomikā kopumā, un jo īpaši radošās nozares ir kļuvušas par nozīmīgu ekonomisko, kultūras un sociālo spēku. Tās veicina izaugsmi un nodarbinātību, sekmē inovāciju, uzņēmējdarbību un prasmju attīstību, atbalsta pilsētu un lauku atjaunošanos, stimulē eksportu, saglabā kultūras identitāti un veicina kultūras daudzveidību”.

Radošās ekonomikas modelis veicina sadarbību un atvieglo vietējo tradīciju integrāciju mūsdienu tirgus apstākļos. Tas arī ievērojami veicina lauku teritoriju pievilcību izmantojot radošo tūrisma. Šis modelis apmeklētājiem piedāvā iespēju aktīvi iesaistīties vietējā kultūrā, gūstot praktiskas zināšanas un autentisku pieredzi.

Papildus tradicionālajiem mediju kanāliem, ar kuriem jūs jau esat pazīstami, šodien internets mums piedāvā plašas iespējas, kā redzējām iepriekšējā modulī: „Stāstu publicēšana internetā: digitālo stāstu uzglabāšana un dalīšanās ar tiem”. Tāpēc tehnoloģiju un digitālo rīku integrācija vēl vairāk palielina lauku kopienu radošo potenciālu, paplašinot to sasniedzamību, uzlabojot dokumentāciju un ļaujot digitāli stāstīt stāstus, kas atbalsojas ārpus ģeogrāfiskajām robežām.

Digitālais stāstīšanas veids spēlē būtisku lomu radošā tūrisma veicināšanā, atdzīvinot vietējos naratīvus, tradīcijas un pieredzes ar multimediju formātu palīdzību. Apvienojot vizuālos, audio, teksta un personīgos materiālus, kopienas var dalīties ar autentiskiem stāstiem, kas uzrunā tūristus, kuri meklē īpašas pieredzes. Tehnoloģijas palīdz padziļināt apmeklētāju izpratni par vietējo kultūru un veicina cieņpilnu attieksmi pret vietējo mantojumu. Tūrisma profesionāļiem un kopienu locekļiem digitālā stāstniecība piedāvā spēcīgu, zemu izmaksu rīku, lai popularizētu galamērķus, piesaistītu kultūras ziņā ziņkārīgus ceļotājus un atbalstītu vietējo izaugsmi.

2. Rīki radošuma stimulēšanai: Metodes vietējā radošuma veicināšanai.

Izejiet pastaigā un atrodiet vietējo darba telpu- klusu un iedvesmojošu vietu, pievērsiet uzmanību detaļām, apmainieties ar idejām ar kaimiņiem. Nav šaubu, ka jūs atklāsi neskaitāmus iedvesmas avotus tieši ap sevi.

Lai radošais tūrisms varētu attīstīties, ir būtiski izveidot spēcīgu radošo tīklu, ko var atbalstīt vairāki radošie centri visā reģionā. Šiem centriem jābūt kā atbalsta punktiem vietējiem radošajiem cilvēkiem – amatniekiem, māksliniekiem, izpildītājiem un kultūras darbiniekiem – piedāvājot telpas, instrumentus, sadarbības iespējas un atpazīstamību. Stimulējoši un atbalstoši instrumenti (piemēram, dotācijas, rezidences, mentorprogrammas vai mārketinga atbalsts) var mudināt radošos cilvēkus pārcelties vai paplašināt savu darbību šajos centros.

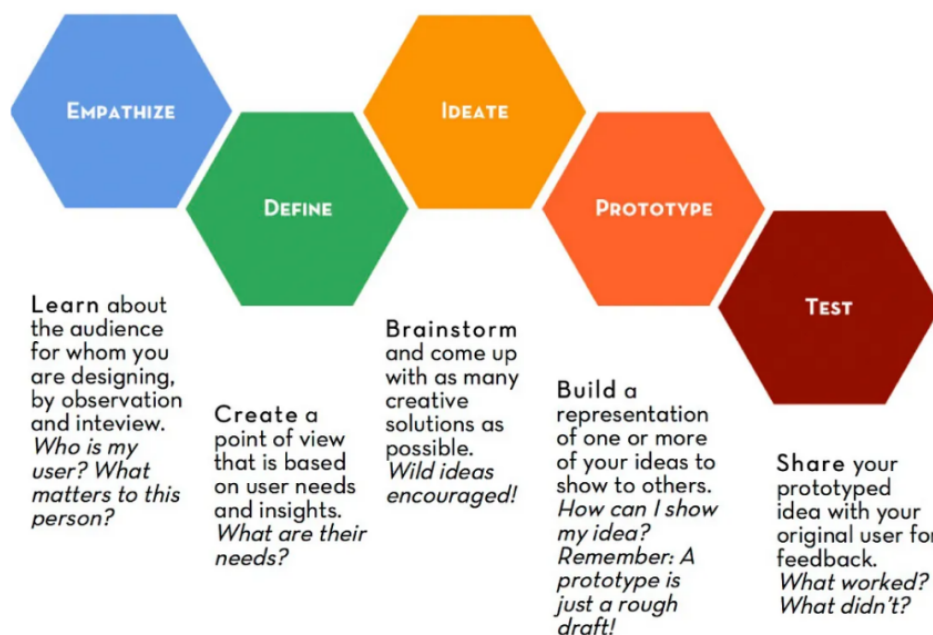
No tūrisma attīstības viedokļa radošo centru stratēģiskā atrašanās vieta un infrastruktūra ir ļoti svarīga. Ceļu tīkls, sabiedriskā transporta pieejamība un tuvums naktsmītnēm ietekmē apmeklētāju plūsmu.

Kultūras mantojuma ēku pārveidošana par radošajām telpām kalpo diviem mērķiem. Tas ne tikai nodrošina funkcionālu infrastruktūru mākslinieciskām aktivitātēm, bet arī garantē materiālā kultūras mantojuma ilgtspējīgu atkārtotu izmantošanu. Šīs ēkas, ja tās tiek pielāgotas ar izpratni, kļūst par sabiedrības iesaistīšanās, radošuma un tūrisma centriem, piešķirot reģionālajam tūrisma piedāvājuma jaudu.

Labi strukturēts radošais tīkls nodrošina redzamību un kontekstu, palīdzot praktiķiem pozicionēt savu darbu kā atbilstošu, vērtīgu un nozīmīgu mūsdienu vidē. Darbnīcās, demonstrācijās un koprades pieredzēs apmeklētāji iegūst dziļāku izpratni par tradicionālajām zināšanām un to mūsdienu pielietojumu, pārvēršot amatniecību par dzīvu praksi, nevis statisku ekspozīciju.

3. Inovāciju rīki: dizaina domāšanas principi, elastīgas metodikas un sociālās inovācijas, kas piemērotas tūrisma un kultūras mantojuma jomā.

Inovāciju rīki, piemēram, dizaina domāšana, metodoloģijas un sociālās inovācijas, var tikt stratēģiski piemērotas tūrisma un kultūras mantojuma jomā, dodot lauku kopienām iespēju radīt nozīmīgus un ilgtspējīgus projektus.



2 att. Dizaina domāšana. Avots: <https://vendiclarberg.medium.com/ironhacks-prework-design-thinking-challenge1-4246c8d5c02>

Dizaina domāšana

Dizaina domāšana ir problēmu risināšanas pieeja, kas koncentrējas uz gala lietotāja vajadzībām un pieredzi.

Agile domāšana

Agile domāšana ir spēja atrast efektīvus risinājumus neskaidrās situācijās. Tas ir domāšanas veids, kas vairāk vērtē reaģēšanu uz izmaiņām nekā fiksēta plāna ievērošanu, uzsver komunikāciju un sadarbību, koncentrējas uz nelielu, izmantojamu darba daļu ātru izpildi un atbalsta nepārtrauktus uzlabojumus.

Agile domāšanas metodoloģijas ir balstītas uz *Agile* domāšanas manifestu, kas sākotnēji tika izstrādāts programmatūras veidošanai, bet tagad tiek plaši piemērots dažādās nozarēs. Dažas no visbiežāk izmantotajām metodēm:

- **Scrum** – sistēma, kas organizē darbu mazos, laika ierobežotos ciklos, ko sauc par sprintu. <https://scrumguides.org/>

- **Lean** – metodika, kas koncentrējas uz vērtības maksimizēšanu, vienlaikus minimizējot nevajadzīgo. <https://www.planview.com/resources/guide/lean-principles-101/>
- **Kanban** – metodika, kas ir vērsta uz darba vizualizēšanu, nepabeigto darbu ierobežošanu un darba plūsmas uzlabošanu. <https://businessmap.io/kanban-resources/getting-started/what-is-kanban-board>
- **Extreme Programming (XP)** – metode, kas uzsver tehnoloģisko izcilību <https://www.agilealliance.org/glossary/xp/>

Sociālā inovācija

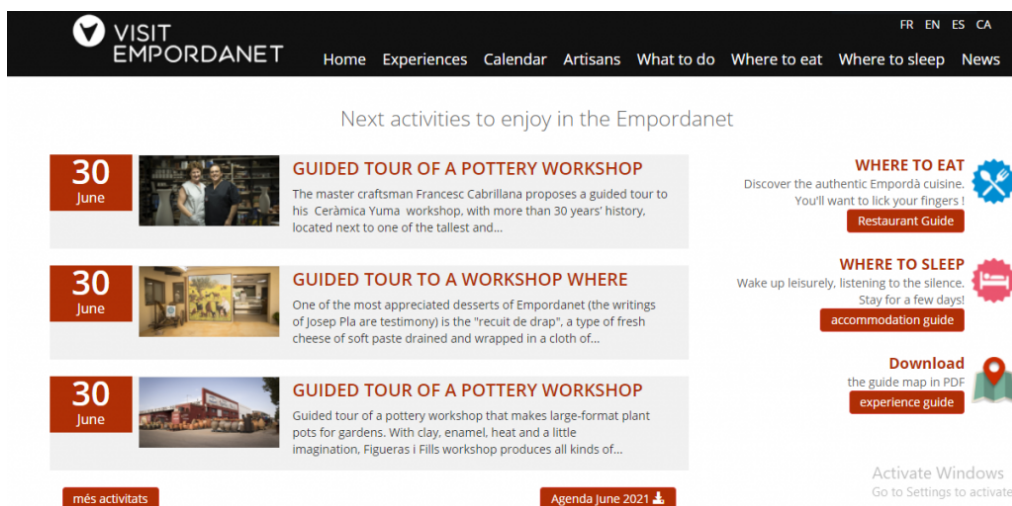
Sociālā inovācija ir pieeja, kas vērsta uz jaunu risinājumu izstrādi sociālajām problēmām, piemēram, nabadzībai, nevienlīdzībai, izglītībai vai klimata pārmaiņām un cilvēku dzīves uzlabošanai. Tā ir vērsta uz kopienu reālajām vajadzībām, iesaista vairākas ieinteresētās puses. Tās mērķis ir pārveidot sistēmas. Tā ietver ilgtspējīgus mērķus, piemēram, ilgtermiņa sociālos un vides aspektus.

Sociālās inovācijas rokasgrāmata marginalizētās lauku teritorijās:
https://ec.europa.eu/enrd/sites/enrd/files/social_innovation_guide_for_practitioners.pdf

4. Praktiskie piemēri

Šeit ir daži reāli projekta piemēri, kuros šī moduļa koncepcijas un idejas ir īstenotas praksē. Vai esat gatavs iepazīties ar gadījumu izpēti?

1. Apmeklējiet Empordanet



3. att. "Visit Empordanet" tūrisma platforma

Spēcīgs kultūras inovācijas piemērs, kas apvieno ilgtspējību, kopienas iesaistīšanos un mantojuma saglabāšanu, ir radošā tūrisma platforma Spānijā www.visitempordanet.com. Šī iniciatīva uzsver, kā tūrismu var veidot ap vietējo kopienu nemateriālo kultūras mantojumu, piemēram, tradicionālajiem amatiem un dziļi iesakņotajām zināšanām par dabu. Tīmekļa vietne darbojas kā digitāls katalogs, kurā tiek prezentēta reģiona unikālā vēsture un sniegti detalizēti apraksti par vietējām pieredzēm, ko piedāvā paši kopienas locekļi. Tajā ir iekļauts gidu vadīto ekskursiju un praktisko darbnīcu kalendārs, kas veicina aktīvu līdzdalību kultūras tradīcijās. Uzsverot stāstīšanu, platforma cildina katras aktivitātes autentiskumu un unikalitāti, vienlaikus mudinot apmeklētājus degustēt, atklāt un iegādāties vietējos produktus. Tas ir spēcīgs stratēģiskās tūrisma plānošanas piemērs, kas ne tikai atbalsta vietējo ekonomiku, bet arī veicina lepnumu un pēctecību kopienā.

2. Āraiši Lēģendas. Interaktīva spēle

Interaktīvo spēļu lietotņu izmantošana digitālajā stāstniecībā piedāvā dinamisku un saistošu veidu kā popularizēt kultūras mantojumu un atbalstīt radošo tūrismu. Šīs lietotnes apvieno stāstīšanu ar spēļu elementiem, piemēram, uzdevumiem, mīklām un

orientēšanos vidi, lai iepazīstinātu lietotājus ar vietējām kultūras tradīcijām un objektiem.



4. att. Āraiši Leģendas. Interaktīva spēle

izklaidējošā veidā, bet arī veicināja reģiona izpēti, padarot tūrismu pievilcīgāku, atspoguļojot nemateriālo kultūras mantojumu.

Lielisks digitālās stāstniecības piemērs, izmantojot interaktīvās spēļu aplikācijas, ir atrodams Āraišos, Latvijā. Tur interaktīvā spēle “Āraišu Leģendas” tika izstrādāta kā tūrisma produkts, izmantojot spēļu aplikāciju *Actionbound*. Lietotne, kas pieejama bezmaksas lejupielādei, vadīja spēlētājus pa karti, kurā bija atzīmētas kultūrvēsturiski nozīmīgas vietas, katra saistīta ar vietējām leģendām. Katrā pieturvietā lietotāji klausījās stāstus, skatījās vizuālo saturu un atbildēja uz jautājumiem, kas padziļināja viņu izpratni par reģiona mantojumu. Šis interaktīvais formāts ne tikai izglītoja apmeklētājus



PAŠNOVĒRTĒŠANAS RĪKI

PAŠREFLEKSIJAS JAUTĀJUMI

- 1) Padomājiet par kādu tradīciju, paražu vai vietējo prasmi savā reģionā. Kā ar to varētu dalīties ar tūristiem, vienlaikus respektējot kultūras integritāti?
- 2) Vai digitālais stāstniecības veids būtu efektīvs šajā gadījumā? Kāpēc vai kāpēc ne?
- 3) Kādi ir potenciālie riski, popularizējot nemateriālo kultūras mantojumu ar tūrisma palīdzību? Kā tos var mazināt?
- 4) Jūsaprāt, kā varam līdzsvarot tūrisma attīstību ar vietējo tradīciju aizsardzību?
- 5) Kā radošums un inovācijas var uzlabot lauku tūrisma pieredzi?
- 6) Nosauciet kultūras tūrisma iniciatīvu (no moduļa vai citur), kas jūs iedvesmojusi. Kas to padarīja veiksmīgu?

PAŠNOVĒRTĒJUMA TESTS

- 1) Kādas ir ilgtspējīga tūrisma galvenās sastāvdaļas un kā tās atbalsta nemateriālo kultūras mantojumu (NKM)?
 - a) Tikai fiziskā mantojuma popularizēšana gida pavadībā
 - b) Koncentrēšanās uz izklaidi un peļņu, izmantojot masu tūrismu
 - c) Ekonomiskie, vides un sociokulturālie aspekti, kas nodrošina ilgtermiņa mantojuma saglabāšanu
- 2) Kuri no šiem instrumentiem var uzlabot lauku kultūras tūrismu, izmantojot digitālās platformas?
 - a) Āra reklāmas un avīžu sludinājumi
 - b) Drukātās brošūras
 - c) Virtuālas ekskursijas, sociālie tīkli un digitālie stāsti
- 3) Kāpēc kopienas iesaistīšanās ir svarīga kultūras tūrismā?

- a) Tā nodrošina, ka kopiena kontrolē un gūst labumu no tā, kā tiek prezentēts tās kultūras mantojums
- b) Tas samazina profesionāļu piesaistīšanas izmaksas
- c) Tā uzlabo tūristu labsajūtu

4) Kas ir radošais tūrisms?

- a) Kultūras tūrisms ir saistīts muzeju apmeklēšanu; radošais tūrisms ir saistīts ar festivālu apmeklēšanu
- b) Radošais tūrisms uzsver praktisku līdzdalības pieredzi un kopradi
- c) Radošais tūrisms ietver teātra izrāžu apmeklēšanu

5) Kā kultūras tūrisms atbalsta Apvienoto Nāciju Organizācijas ilgtspējīgas attīstības mērķus (IAM)?

- a) Mudinot lauku kopienas atteikties no tradicionālajām praksēm
- b) Veicinot darba vietu radīšanu, atbildīgu patēriņu un kopienas labklājību
- c) Aizkavējot tūrisma attīstību attālās teritorijās, lai tās aizsargātu

6) Kā tradicionālos amatus un zināšanas var modernizēt, lai tie būtu atbilstoši mūsdienu vajadzībām?

- a) Pielāgojot dizainu un lietojumu, vienlaikus saglabājot autentiskumu
- b) Pārvēršot tos masveida ražotos suvenīros
- c) Pilnībā aizstājot tos ar jauniem produktiem

Risinājumi

- 1) C
- 2) C
- 3) A
- 4) B
- 5) B
- 6) A

Atsauces

Brundtland, G.H. (1987). Report of the World Commission on Environment and Development: Our Common Future digitallibrary.un.org/record

Ioan-Franc, V., Istoc, E.M. (2007). Cultural Tourism and Sustainable Development ipe.ro/rjef/rjef1_07/rjef1_07_7.pdf

Colucci, M., Palermo, A., Francini, A. (2015). The Sustainable Development of Rural Areas. atlantis-press.com/proceedings

Jarábková, J., Hamada, M. (2012). Creativity and Rural Tourism researchgate.net/publication/270173158_Creativity_and_Rural_Tourism

Kim, S., Whitford, M., Arcodia, C. (2021). Development of Intangible Cultural Heritage as a Sustainable Tourism Resource: the Intangible Cultural Heritage Practitioners' Perspectives taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781003130253-4/development-intangible-cultural-heritage-sustainable-tourism-resource-intangible-cultural-heritage-practitioners-perspectives-soojung-kim-michelle-whitford-charles-arcodia

López-Sanz, J.M., Penelas-Leguía, A., Gutiérrez-Rodríguez, P., Cuesta-Valiño, P. (2021). Rural Tourism and the Sustainable Development Goals. A Study of the Variables That Most Influence the Behavior of the Tourist frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2021.722973/full

Richards, G. (2020). Designing creative places: The role of creative tourism sciencedirect.com/science/article/pii/S0160738320300669?via%3Dihub

Richards, G. (2023). Cultural and Creative Tourism in Rural and Remote Areas crocuseurope.eu/wp-content/uploads/CROCUS-literature-review-cultural-and-creative-tourism.pdf

Rosyadi, S., Haryanto, A., Kusuma, A.S., Fitrah, E. (2019). The Role of Creative Economy in Promoting Sustainable Rural Development

researchgate.net/publication/338445244_The_Role_of_Creative_Economy_in_Promoting_Sustainable_Rural_Development

UNESCO (2008). Towards Sustainable Strategies for Creative Tourism
unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000159811

Wasela, K. (2023). The Role of Intangible Cultural Heritage in the Development of Cultural Tourism
[article_363738_0dbd0a81ce847507aed152f628e1ebde.pdf](#)

WTO (2005). Making Tourism More Sustainable – A Guide for Policy Makers
unep.org/resources/report/making-tourism-more-sustainable-guide-policy-makers

Papildu informācijas avoti

Agenda 2030 sdgs.un.org/2030agenda

OECD Studies on Tourism “Tourism and the Creative Economy”
oecd.org/publications/tourism-and-the-creative-economy-9789264207875-en.htm

UNWTO, “Tourism and the Sustainable Development Goals – Journey to 2030”,
Tourism and the Sustainable Development Goals – Journey to 2030

WTO, “Tourism and Intangible Cultural Heritage”, Tourism and Intangible Cultural Heritage | World Tourism Organization

Agile Manifesto: agilemanifesto.org