

Niekoľko poznámok na margo konferencie Digitálne múzeum

Ján Jurkovič

Mgr. Ján Jurkovič
Múzeum Slovenského národného povstania
Kapitulská 23
975 59 Banská Bystrica
Slovakia
e-mail: jano.jurkovic@gmail.com

Muzeológia a kultúrne dedičstvo, 2017, 5:1:189-194

A few remarks on the „Digital Museum“ conference

The Museum of the Slovak National Uprising is currently implementing a project titled „Digital Museum“. Within the project, an eponymous conference was organized which focused on the issue of what is to be done with the digitized content.

Múzeá v digitálnom veku

Nie je to tak dávno, čo bolo naše zorné pole obmedzené iba na realitu, bez možnosti vymaniť sa z časopriestorového ukotvenia. Nové komunikačné technológie koncom 20. storočia v tom urobili prielom. Za nejakú desiatku rokov sme vynálezmi prekonalí všetko to, čím prešla celá doterajšia história ľudského rodu. Množstvo informácií v obehú nemá historickú obdobu a čoraz dômyselnejšie formy ich prenosu neustále posúvajú hranice vnímania sveta z reálneho do digitálneho. Vývoj informačných a komunikačných technológií je taký rýchly, že reflexia v podobe filozofie médií a príbuzných odborov mu jednoducho nestíha. Nie je preto nič zvláštne, že ani muzeológia na tento vývoj zatiaľ nereaguje. Nestihla sa zorientovať a nezaujala stanovisko k protikladom, v ktorých sa ocitá múzejníctvo v digitálnej dobe. Na jednej strane je jeho poslanie *fyzicky uchovávať* a kultúrnotvorne využívať autentické hmotné dôkazy vývoja prírody a spoločnosti. Na druhej strane je požiadavka doby populárne ich *uplatniť v kyberpriestore*; v simulovanom umelo vytvorenom svete, kde pojem fyzicky a autenticky stráca svoj pôvodný význam. Pri uvedomení si tejto situácie a sledovaní akcelerácie súčasného technologického vývoja sa snáď ani nedá nevidieť, že sa múzejníctvo ocitá na akomsi rázcestí. Stojí pred ním existenčná otázka: aká budúcnosť ho čaká v digitálnej spoločnosti? Nájde si cestu uplatňovania hmotnej reality v digitálnom svete? Budú sa múzeá profilovať ako vedecké inštitúcie, alebo sa začnú viac zblížovať s kultúrnym a zábavným priemyslom? Využije múzejníctvo nové médiá pre svoj rozvoj, alebo pod ich rozpínavosťou postupne zhasne a múzeá sa rekonfigurujú na dodávateľov „materiálu“ pre komerčné účely?

Takéto otázky sme si doteraz nepoložili, hoci už samotný názov projektu „Digitálne múzeum“ k tomu dáva dost dlhú dobu vážny podnet. Zaoberáme sa dennou rutinou, opakujeme známe poučky, odvolávame sa na klasikov, citujeme legislatívu, vykonávame administratívu a naplňame novú obmenu desiatky rokov starého programu. Teraz, štyri roky od spustenia projektu DIGITÁLNE MÚZEUM, si ešte len začíname klásť zdanlivo triviálnu otázku: Čo s týmto digitálnym obsahom múzeí, ktorý sa nám za ten čas nahromadil?

Múzejná informatika

Program konferencie DIGITÁLNE MÚZEUM bol pripravený so zámerom orientovať pozornosť múzejníkov a muzeológov na oblasť, ktorá si práve v tejto dobe vyžaduje, aby sme sa ňou zaoberali intenzívne, zodpovedne a nahlas. Za jeden z prostriedkov tohto zámeru zvolili organizátori vytvorenie prostredia pre profesionálnu komunikáciu múzejníkov s odborníkmi z oblasti nových médií. Stretli sa tu múzejníci, muzeológovia, riadiaci pracovníci múzeí s informatikami a technológmi komunikačných médií. Naliehavé otázky smerovania múzejníctva je totiž možné riešiť len spojením hlbkej znalosti múzejnej problematiky s fundovanou orientáciou v širokej škále nových technológií a reálnych možností ich využitia v múzejnej praxi. Práve tu nám absentuje podpora múzejnej informatiky ako teoreticko-metodologického východiska modernej muzeológie.

Samotná múzejná informatika nám však nedokáže dať komplexnú odpoveď na otázku: „Čo s digitálnym obsahom?“ Tá by mohla povedať: „AKO?“ Nám však ešte stále chýba odpoveď na kľúčovú otázku: „PREČO?“ Nemáme totiž ideové muzeologické zdôvodnenie digitalizácie múzejného obsahu, preto sa nedá očakávať ani správne definovanie zásad práce s ním. Naša múzejná teória, metodika a legislatíva uviazla v preddigitalizačnom štádiu. Preto je dnes už naliehavou úlohou múzejníctva zmobilizovať vlastný odborný potenciál a orientovať ho na najaktuálnejšie muzeologické otázky. Na zosúčasnenie našej muzeológie, ktorá zaspala kdesi v poslednej dekáde 20. storočia.

Pred dvanástimi rokmi¹ sme v Slovenskom národnom múzeu ako prví v Európe začali budovať integrovaný celonárodný digitálny katalóg múzejných zbierok. Teraz sme sa realizáciou národného projektu Digitálne múzeum v Múzeu Slovenského národného povstania stali priekopníkmi tvorby depozitára digitálnych zobrazení múzejných zbierok. Vynaložili sme na to mimoriadne úsilie a získali sme pri tom cenné skúsenosti a rozsiahly digitálny obrazový fond bezprecedentnej kvality. Je paradoxom, že v takejto pozícii ešte stále nemáme vlastný program² jeho využitia a prijímame z externého prostredia laické predstavy, podľa ktorých je jediným dôvodom digitalizácie informácií o múzejných zbierkach ich sprístupňovanie verejnosti na webe. Akoby to bola podstata našej odbornej práce; ako keby neexistovala potreba vzájomného zdieľania digitálneho obsahu v odbornom prostredí pre plnenie primárnych úloh múzeí. V rámci projektu Digitálne múzeum sme vizualizovali zbierkové predmety na najvyššej dosiahnuteľnej technickej úrovni,³ pričom sme zachytávali každý detail ich podoby⁴ a momentálneho stavu, aby sme tým umožnili kontrolu,⁵ on-line výskum a krížovú spoluprácu aj lokálne vzdialených odborných a vedeckých pracovísk či externých odborníkov. Vzniká teda špecifický fond múzeí, ku ktorému môže mať (a mala by mať!) odborná verejnosť neobmedzený prístup. Je to digitálny fond budovaný s ohľadom na to, aby bol schopný do značnej miery zastúpiť hmotné objekty; aby umožňoval, podnecoval, uľahčoval, urýchlňoval a spájal vedomostné zhodnocovanie

¹ JURKOVIČ, Ján. *Trochu histórie. Múzejná informatika* [online]. 2014. Dostupné na internete: <https://sites.google.com/site/muzejna/digitalizacia/trochuhistorie>.

² JURKOVIČ, Ján. *Koncepcia uplatnenia digitálneho obsahu múzeí. Múzejná informatika* [online]. 2015. Dostupné na internete: <https://sites.google.com/site/muzejna/digitalizacia/strategia>.

³ *Múzejná informatika, sekcia Technológie*. [online]. 2015. Dostupné na internete: <https://sites.google.com/site/muzejna/technologie>.

⁴ JURKOVIČ, ref. 3.

⁵ Videoklip *Múzeum 21. storočia*. 2009. Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=g85K5sqq91Q&feature=youtu.be>.

kultúrneho dedičstva, ktoré majú pod kuratelou naše múzeá. V tom vidím primárnu funkciu digitálneho fondu múzeí.

Sprístupňovanie digitálneho obsahu

Sprístupnenie digitálneho obsahu širokej verejnosti môže byť úloha nadväzujúca na hĺbkové poznanie zbierok a expertné spracovanie poznatkov o nich. Múzejníctvo by k nemu malo pristupovať uvážene a na základe muzeologicky ujasneného programu. Tak by sa sprístupňovanie mohlo stať cieľavedomé, systematické,⁶ interpretované, tematické ... a predovšetkým kultúrnotvorné.

V súčasnej dobe vystupujú do popredia požiadavky na verejné sprístupnenie digitálneho obsahu múzeí hlavne z externého – mimomúzejného prostredia. Tie nemusia zodpovedať kvalifikovaným predstavám o nakladaní s kultúrnym dedičstvom. Múzejníctvo by ich malo pozorne vnímať, prehodnocovať a fundovane na ne reagovať – zodpovedajúco svojmu poslaniu a spoločenskému významu hmotného kultúrneho dedičstva.

Na to všetko, čo „by múzejníctvo malo“, ho treba ideovo pripraviť a vedomostne vybaviť. Program konferencie vychádzal zo zámeru predstaviť súčasné spektrum problematiky sprístupňovania digitálneho obsahu múzeí. Jej odborný program pozostával z dvoch blokov a reflektoval tak dve základné línie elektronického sprístupňovania múzejných zbierok širokej verejnosti: on-line (1) a in-site (2).

Múzeum on-line

Sprostredkovanie digitálneho obsahu múzeí *on-line*; teda prostredníctvom internetu, sa v súčasnosti ubera dvoma hlavnými smermi: katalógovým a prezentačným. *Katalógové sprístupňovanie* umožňuje vyhľadávanie textových a obrazových informácií o jednotlivých kultúrnych objektoch, prípadne o kolekciami a je už pomerne frekventované. Známe a propagované sú predovšetkým nadnárodné i národné kultúrne portály (Europeana, Slovakiana), no ukazuje sa, že lepšie uplatnenie majú špecializované katalógy (eSbírky, webumenia) a regionálne digitálne archívy (napríklad eBadatelna Zlínskeho kraja). Vo všeobecnosti je ich účelom rýchle sprostredkovanie komfortného prístupu ku konkrétnemu vyhľadávanému obsahu primárnych informačných zdrojov. Preto ich úžitkovosť určuje technologická funkcionálnosť, komplexnosť a spoľahlivosť informácií.

Naproti tomu v *on-line prezentáciách* ide o interpretované sprístupňovanie múzejných zbierok, o cieľavedomú komunikáciu pravdivého kultúrneho obsahu či odkazu prostredníctvom vhodne vybraných múzejných dokumentov. Hodnota prezentácie je daná kvalitatívnou úrovňou spracovania ich obsahu a formy. Vo všeobecnosti sú to duševné výtvory, väčšinou autorské diela. Na stránkach Google Arts&Culture⁷ môžeme nájsť celý rad jednoduchých, no aj obsahom a formou atraktívnych výstav prezentujúcich zaujímavé témy prakticky zo všetkých oblastí kultúry. Prezentácie tém sa objavujú aj na stránkach českého kultúrneho dedičstva on-line – e Sbírky⁸ a tiež na slovenskom webe umenia.⁹ Zdá sa, že tam smeruje aj súčasná aktivita

⁶ JURKOVIČ, Ján. *Systém tvorby a správy múzejných výstav. Múzejná informatika* [online]. 2014. Dostupné na internete: <https://sites.google.com/site/muzejna/technologie/vystavy>.

⁷ Stránky Google Arts&Culture <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/>.

⁸ Stránky českého kultúrneho dedičstva on-line <http://www.esbirky.cz/>.

⁹ Stránky portálu galérií - Web umenia <http://www.webumenia.sk/>.

manažmentu portálu Slovakiana¹⁰ prípravou autoringového nástroja pre virtuálne prezentácie kultúrneho dedičstva.¹¹

Z viacerých prednášok, ktoré odzneli na konferencii, vyplynulo, že kyberpriestor poskytuje on-line prezentáciám takmer neobmedzené interpretačné možnosti. Ich výhodou oproti klasickým in-site výstavám je vymanenie sa z obmedzení časopriestoru. Jediným obmedzením je snáď len limitovaná rýchlosť prenosu dát. Treba si však všimnúť aj to, že využívanie on-line prezentácií má zjavné i skryté úskalí; od znižovania schopnosti percipientov vnímať a rozlišovať pravdivosť, hodnotiť autenticitu, cez povrchnosť prístupu percepcie obsahu (v dôsledku informačného pretlaku) až po profanáciu komunikovaného obsahu prevahou plytkých atrakcií (webové prezentácie sa pretekajú v počte prístupov na stránky a získavajú si pozornosť aj nadbiehaním užívateľskému ne/vkusu).

Multimédiá v múzeu

Pri profesionálnej tvorbe múzejných prezentácií by sme nemali strácať zo zreteľa, že digitálny obsah nenahrádza autentický kultúrny objekt,¹² ale len sprostredkováva o ňom informácie – vedomostné a obrazové. Osobitosťou múzejnej prezentácie totiž je, a zrejme aj zostane, sprítomňovanie minulosti prostredníctvom originálnych hmotných dokladov, autentických dôkazov čohosi, čo „tam vonku už neexistuje“.¹³ Tejto problematike sa viac-menej nepriamo dotkli aj prednášky v druhom bloku. Predstavili možnosti využitia digitálneho obsahu v *on-site prezentáciách* na rozšírenie obsahu a zatraktívnenie formy reálnych múzejných výstav.¹⁴ Dominovali dve hlavné témy: interaktivita a virtualizácia. Uplatnenie digitálneho obsahu v reálnych výstavách je síce viazané na konkrétny priestor a čas, ale nemá obmedzenia v rýchlosti prístupu k veľkým dátovým objemom, ako je to v prípade on-line prezentácií. To umožňuje použiť obrazové dáta vo veľmi vysokom rozlíšení a vytvoriť pomerne presvedčivú ilúziu oživenia toho, čo už zaniklo; uplatniť virtuálnu realitu. Jej kľúčovou vlastnosťou je vyvolanie u návštevníka múzea (percipienta múzejnej prezentácie) pocit, že vstúpil do iného sveta,¹⁵ v ktorom dochádza k interakcii medzi ním a jednotlivými prvkami virtuálneho priestoru. V ňom môže digitálne objekty nielen pozorovať zo všetkých strán, ale tiež s nimi ľubovoľne manipulovať. Technické prostriedky na súčasnej úrovni dokážu simulovať videnie priestoru, tvarov a svetla tak, že do značnej miery zodpovedajú reálnemu svetu. Sú schopné synchronne generovať aj trojrozmerné akustické pole. Návštevník múzea sa tak môže preniesť priamo do prezentovanej historickej situácie, kde sa stáva jedným z prvkov virtuálnej reality, súčasťou jej prostredia a komunikovaného príbehu. Napokon účastníci konferencie mali príležitosť overiť si možnosti virtuálnej reality a porovnať princípy imerzívnej a rozšírenej reality na výstupoch z digitalizácie kultúrnych objektov v prezentačnom stánku Štúdiá 727.

Aj pri využívaní digitálneho obsahu v reálnych výstavách si je potrebné uvedomiť určité úskalí. V nastupujúcom trende totiž reálny exponát stráca svoju dominanciu. Pred zážitkom

¹⁰ Portál kultúrneho dedičstva SR <https://www.slovakiana.sk/>.

¹¹ JURKOVIČ, Ján. *Virtuálna múzejná prezentácia*. 2016. Dostupné na internete: https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vR5jvymihy8H5ExjxD797rn5-t3YKcPnFjc_GxpgeZfG0zCnqz9n7x67zyWj_o_ZpG3-UZhVivtbqsCS/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.p.

¹² JURKOVIČ, ref. 3.

¹³ Beneš, Josef. *Múzejní prezentace*, Praha : NM, 1980.

¹⁴ Všimli sme si, že sa začína používať označenie reálnych výstav ako „kamenné“ v protiklade s internetovými.

¹⁵ JURKOVIČ, Ján. *Imagine. Múzejná informatika* [online]. 2014. Dostupné na internete: <https://sites.google.com/site/muzejna/informatika/ imagine>.

z autenticity hmotného dôkazu reálnej skutočnosti sa začína uprednostňovať simulovaný zážitok. Absenciu hodnoty autentického svedectva kompenzuje atraktivnosť komunikácie a to prináša so sebou vysoké riziko spovrchnenia múzejných programov až k ich degradácii na akúsi digitálnu show či PC hru. Takže spektrum výsledkov novej múzejnej komunikácie môže byť veľmi diferencované: v rozmedzí od „cirkusovej“ zábavy skrytej za vysokú technickú úroveň, cez estetický zážitok z kvality spracovania, až po evokáciu kultúrneho, historického a morálneho vedomia.

Záver

Ktorým smerom sa bude uberať využívanie digitálneho obsahu múzeí, záleží od mnohých faktorov. Vo veľkej miere však aj od toho, ako sa k tomu postaví samotné múzejníctvo a čo k tomu povie jeho teória. Neznalosťou a ignorovaním nových komunikačných trendov, metód a technológií len uvoľňuje priestor komerčným programom, v ktorých sú kultúrne ciele kdesi na samom konci (ak vôbec sú súčasťou nejakých komerčných zámerov). Naopak, samotné múzejníctvo by malo v tejto oblasti prevziať iniciatívu a aktívne presadzovať zmysluplné kultúrnotvorné uplatnenie vlastného produktu, ktorý má teraz (či sa nám to páči, alebo nie) už aj digitálnu podobu.

Neočakávali sme, že na dvojdňovom podujatí obsiahneme celú problematiku predností a „základností“ prístupovania digitálneho obsahu múzeí a že sa zjednotíme v názoroch. Cieľom konferencie bolo vyslať impulz, vzbudiť záujem, ukázať možnosti, naznačiť cesty a pripravovať odborné prostredie pre modernizáciu múzejnej práce. Na konferencii sa zúčastnilo 128 odborných a organizačných pracovníkov múzeí. Impulz bol teda vyslaný.

Zoznam prameňov a literatúry (References)

Literatúra (Bibliography)

- BENEŠ, Josef (1980). Múzejní prezentace, Praha : NM, 1980.
- JURKOVIČ, Ján (2014). Imagine. Múzejná informatika [online]. Dostupné na internete: <https://sites.google.com/site/muzejna/informatika/imagine>.
- JURKOVIČ, Ján (2015). Koncepcia uplatnenia digitálneho obsahu múzeí. Múzejná informatika [online]. Dostupné na internete: <https://sites.google.com/site/muzejna/digitalizacia/strategia>.
- JURKOVIČ, Ján. NP3 – Digitálne múzeum. Prezentácia vo formát pptx. Dostupné na internete: https://sites.google.com/site/muzejna/my-forms/Digitalne_muzeum_Jurkovic.pptx?attredirects=0&d=1.
- JURKOVIČ, Ján (2014). Systém tvorby a správy múzejných výstav. Múzejná informatika [online]. Dostupné na internete: <https://sites.google.com/site/muzejna/technologie/vystavy>.
- JURKOVIČ, Ján (2014). Trochu histórie. Múzejná informatika [online]. Dostupné na internete: <https://sites.google.com/site/muzejna/historie>.
- JURKOVIČ, Ján (2016). Virtuálna múzejná prezentácia. Dostupné na internete: https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vR5jvmihy8H5ExjxD797rn5-t3YKCpNfjc_GxpgcZfG0zCnqz9n7x67zyWj_o_ZpG3-UZhVivtbqsCS/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.p.

Múzejná informatika, sekcia Technológie. [online]. 2015. Dostupné na internete: <https://sites.google.com/site/muzejna/technologie>.

Videoklip *Múzeum 21. storočia.* 2009. Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=g85K5sqg91Q&feature=youtu.be>.

<https://www.slovakiana.sk/>.

<http://www.esbirky.cz/>.

<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/>.

<http://www.webumenia.sk/>

<https://sites.google.com/site/muzejna/digitalizacia/trochuhistorie>.