

Senček, Richard R.

Digitálne zbierky a problém muzeality

Museologica Brunensia. 2022, vol. 11, iss. 2, pp. 65-70

ISSN 1805-4722 (print); ISSN 2464-5362 (online)

Stable URL (DOI): <https://doi.org/10.5817/MuB2022-2-6>

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/digilib.77758>

License: [CC BY-SA 4.0 International](#)

Access Date: 28. 11. 2024

Version: 20230309

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

DIGITÁLNE ZBIERKY A PROBLÉM MUZEALITY

RICHARD R. SENČEK

<https://doi.org/10.5817/MuB2022-2-6>**ABSTRAKT/ABSTRACT:**

Autor sa v príspevku venuje problematike muzeality vo virtuálnom prostredí. Digitálny svet je tu, je skutočný a predsa fiktívny. Je vôbec možné, aby v takomto hmotne neuchopiteľnom prostredí existovali procesy analogické reálnemu svetu, ktoré by viedli k muzealizácii a tým pádom aj k preukázaniu muzeality? V procese analýz autor využíva komparatívnu metódu a na základe identifikácie procesov zisťuje, či existuje muzealita vo virtuálnom prostredí, následne odvodzuje aj existenciu alebo neexistenciu virtuálneho múzea, ktoré by fungovalo podľa muzeologických pravidiel. Ak takéto múzeum existuje, ako sa k nemu postaví? Aké funkcie je možné od neho očakávať? V akom postavení sú zdigitalizované muzeálie? To sú len niektoré z otázok, ktoré si autor postupne počas analýz kladie. Okrem týchto skutočností autor naráža aj na niektoré terminologické problémy, pričom aspoň ad hoc stanovuje niektoré pojmy, aby dokázal rozlíšiť rôzne aspekty analýz.

Digital collections and the problem of museality

In the article, the author deals with the issue of museality in a virtual environment. The digital world is here, it is real and yet fictional. Is it even possible that processes analogous to the real world, which would lead to musealisation and thus to the proof of museality, could exist in such a materially intangible environment? In the process of analyses, the author uses the comparative method and, based

on the identification of processes, finds out whether museality exists in the virtual environment. Then he also deduces the existence or non-existence of a virtual museum that would function according to museological rules. If such a museum exists, how should we approach it? What functions can be expected from it? What position do the digitised musealia have? These are just some of the questions that the author gradually asks himself during the analyses. In addition to these facts, the author also encounters some terminological problems and he defines, at least ad hoc, some concepts in order to be able to distinguish various aspects of the analyses.

KLÚČOVÉ SLOVÁ/KEYWORDS:

muzealita – muzeálie – virtuálny priestor – zbierka – digitálny objekt museality – musealia – virtual space – collection – digital object

Úvod

Z viacerých hľadísk je možné povedať, že v súčasnej dobe zažívame dobu prechodu do virtuálneho sveta, respektíve sa otvárajú brány digitálneho prostredia, kde akoby vznikol nový rozmer. Do tohto nového priestoru, v ktorom je mnoho nových imanentných objektov, prvkov a fungujú tu iné vzťahy a zákony, integrujeme v podobe určitých „hybridov“ aj objekty a skutočnosti z pôvodného reálneho sveta. Integrácia sa deje prostredníctvom transformácie skutočnosti do virtuálneho priestoru (napríklad digitalizácia) a to rôznymi spôsobmi,

v rôznej kvalite. Ide však vždy iba o akési „zrkadlo“ reálnemu svetu, či už je viac alebo menej dokonalé. Virtuálne objekty digitálneho sveta si zachovávajú určité množstvo pôvodných vlastností. Napríklad je ich možné zoskupovať, pomenovávať, triediť alebo kategorizovať rovnako ako ich skutočné náprotivky. Problémom je, že pokiaľ je virtuálny objekt len určitým „obrazom v zrkadle“ reálneho objektu v prostredí, i tak dokáže viac-menej plnohodnotne sprostredkovať niektoré hodnoty, vlastnosti alebo iné skutočnosti. Umožňuje širokej verejnosti prístup k mnohým hodnotám (najmä informačného charakteru) a spôsobmi, ktorými to doteraz nebolo možné.¹ Skutočne sa otvára nový svet, nová dimenzia v poznávaní, výchove, informačných tokoch, ktoré sú pre ľudí veľmi lákavé. Lenže múzeá budujú svoje zbierky založené na muzealite, t. z. hodnote, ktorá plynie zo vzťahov a väzieb autentických svedkov k dokumentovanej skutočnosti. Môže existovať muzealita a múzeum v takomto „zrkadle“, t. z. digitálnom prostredí?

Je veľmi lákavé tvrdiť, že zdigitalizované objekty sú nositeľmi tých istých hodnôt (ak nie aj viacerých), ako je to aj v reálnom ad hoc bude použitý aj pojem „kamennom“ múzeu a opačne. Je možné z virtuálneho prostredia úplne vylúčiť muzealitu? Formy a modely zbierok v digitalizovanom prostredí sú analogické ako v reálnom svete. Triedniky a systémy kategorizácie

¹ Napríklad ťažký vojenský tank si vo virtuálnom svete môže záujemca voľne otáčať, rozoberať, sledovať jeho funkcionality...

(i vyhľadávania) sú prehľadnejšie a dostupnejšie. Dokazuje to najmä všeobecný trend múzeí, knižníc, galérií, ale aj individuálnych nositeľov zbierkotvornej intencie k prechodu k digitálnej evidencii a katalógizácii. Množstvo prehľadne roztriedených informácií, ktoré má užívateľ okamžite k dispozícii, sa zvyčajne s reálnym svetom ani nedá porovnať. Pojem digitálna zbierka je už bežnou súčasťou moderných slovníkov kultúrnej spoločnosti. Nové pojmy sú však do bežného jazyka integrované intuitívne, často na základe jednoduchej empirickej analógie (niekedy až metaforicky) a nie na základe významovej bázy. Analogický pojem z reálneho sveta použitý vo virtuálnej realite nemusí priniesť so sebou do tohto nového prostredia aj všetky koherencie, ktoré fungovali v realite. Znamená to, že pôvodné významy pojmov nemusia vo virtuálnom svete fungovať tak povediac na sto percent. Nie je možné každú skutočnosť automaticky preberať a implementovať do novej sústavy len na základe analógie. Žiaľ, toto sa najmä v pojmosloví často deje a pojem digitálne zbierky sú ďalším z takýchto príkladov.

Svet a virtuálny svet

Človek žije vo vymedzenom prostredí, ktoré sa snaží spoznávať a osvojovať si ho. Ešte do nedávnej doby bola väčšina jeho vedomostí získaná empiricky a apriori. Mimo týchto spôsobov bola azda už len fantázia a mytológia, kde bolo všetko možné. Náš svet sa zásadne zmenil objav digitálneho rozmeru a vstupom človeka (avátara) do neho. Zrazu tu začal existovať iný priestor, kde platia iné zákonitosti a mnohé dogmy dovtedajšieho sveta sa začali rúcať. Typickým príkladom môže byť dogma originálu reálneho objektu: Nie je možné urobiť dokonalejšiu falzifikát (kópiu), reálneho, napríklad umeleckého objektu nech by sme ovládali sebe dokonalejšie technológie a mali

k dispozícii najkvalitnejšie materiály. Originál je len jeden.² Lenže v digitálnom prostredí je originálny zvuk zápisom jednotiek a núl, kde na podstate materiálu nijako nezáleží. Rovnaký dekodér tento zápis rovnako dešifruje a sprostredkuje. A je jedno či, expresívne vyjadrené, bude tento zápis na papieri alebo USB kľúči. Rad jednotiek a núl sa nezmení, originál je identický. Pokiaľ sa nestratia údaje počas kopírovania digitálneho zápisu, tak sa nezískajú kópie tohto zápisu, ale ďalšie a ďalšie originály,³ a to sa v reálnom svete nedá. Daný príklad je dôležitý aj z hľadiska muzealizácie digitálnych objektov.

Problém koherencie reality a virtuálnej reality však spočíva v niečom úplne inom. Virtuálnu realitu, alebo v danom kontexte „digitálny svet“ bol vymedzený ako samostatný a-priestor,⁴ osobitá sústava, ktorá stojí akoby v opozícii voči reálnemu svetu, ale pritom v určitom zmysle stále ostáva priestorom skutočným. Je to prvý človekom osvojený takýto priestor. Zrazu existuje svet (r) a virtuálny svet (a). Objekty reálneho sveta (r-objekty)⁵ sú transformované do virtuálneho sveta nie ako nereálne, ale ako a-reálne, čiže

2 Autor tu uvažuje s jedinečnými dielami, ale zásada platí všeobecne. Pri sériovo, alebo hromadne vyrábaných objektoch by sa mohli za originály označiť všetky (napríklad mince jednej krajiny, nominálnej hodnoty, roku vydania a podobne). Tu sa však za originál považuje konkrétny objekt, ktorý nie je možné nahradiť nakoľko by museli ísť o identickú podstatu (materiál), čo nie je možné.

3 Samozrejme, o konečnom výstupe rozhoduje aj množstvo iných faktorov (prenosové zariadenie, kvalita programu, zobrazovacie jednotky a podobne), ale to sú vzhľadom na pertraktovaný predmet irelevantné skutočnosti.

4 „a“ – ako priestor mimo empirického sveta, nie v jeho protiklade, ale s ním v súbehu, dve súbežné reality. Predponou „a“ budú označené skutočnosti, ktoré vo vzťahu k textu sú mimo empirického sveta a v kontexte s pertraktovanou témou sa týkajú virtuálneho sveta.

5 „r“ – ako empirický ad hoc reálny priestor. V súčasnej terminológii sa pojem reálna zbierka, reálne múzeum, reálny objekt a podobne nepoužíva, do otvorenia digitálneho priestoru na to ani nebol veľmi dôvod, nakoľko pod pojmom zbierka sa de facto vždy myslela reálna zbierka. Pojem „zbierka“ v reálnom svete predstavuje to, čo je tu ad hoc označené ako r-zbierka a podobne.

ako a-objekty. Nie sú reálne, ale sú svojím spôsobom skutočné. Pozícia r-objektov : a-objektov by mala byť analogická k pozícii reálneho sveta : virtuálnemu svetu. Z toho vyplýva, že digitálna zbierka a-zbierka je analógiou z virtuálneho sveta k r-zbierke z reálneho sveta. Ak by obe tieto sústavy boli rigorózne ponímané ako izolované, tak by táto téza mohla platiť. Digitálna zbierka by tak bola ekvivalentnou voči r-zbierke a nič na tejto skutočnosti nemení ani fakt, že v oboch „svetoch“ sa nachádzajú objekty vlastné iba sebe, t. z., že nemajú ekvivalent v druhom svete. Takéto vymedzenie však platí len pri hypotetickom pohľade človeka z reality na virtuálnu realitu, (virtuálna realita je mimo človeka, akoby bokom – iný svet, kde človeka z mäsa a kostí niet, kde je len jeho avatar), avšak pri reálnej práci s virtuálnou realitou sa k nej pristupuje zvyčajne ako k časti reality, ako k špecifickej podmnožine reálneho sveta (virtuálna realita je priestor, ktorý je aspoň pomyselne v moci človeka, s ktorým pracuje). V takomto prípade je digitálna zbierka druhom reálnej zbierky, t. z., že je o kategóriu nižšie! A toto je koreň problému, ktorý sa netýka len muzeológie, alebo zbierok: dvojité nazeranie na jednu skutočnosť. Digitálna zbierka (respektíve a-zbierka) je raz vnímaná ako ekvivalent a inokedy ako druh reálnej zbierky, niekedy aj súčasne obe ponímania.

Riešenie je zdá sa jednoduché:

1. buď sa pripustí, že realita a virtuálna realita sú dva rovnocenné svety, v tom prípade zbierka je rovnocenným ekvivalentom digitálnej zbierky a obe majú aj analogickú štruktúru (knižničné, galerijné, múzejné, archívne, individuálne a podobné pod-zbierky). V takomto prípade stačí, ak sa najmä do teoretickej terminológie zavedie pojem „reálna zbierka“, ako označenie, ktoré zastúpi doterajší pojem zbierka

a súčasne sa ponechá pojem zbierka ako všeobecný a spoločný pre reálny aj virtuálny svet. V tomto prípade bude pojem zbierka o kategóriu vyššie než reálna aj digitálna zbierka.

2. pripustí sa, že virtuálna realita je len určitá súčasť reality a pojem zbierka je o kategóriu vyšší než digitálna zbierka, potom pojem reálna zbierka nie je vôbec potrebné kodifikovať. Celá analogická štruktúra by sa musela na strane virtuálneho sveta posunúť o úroveň nižšie a upraviť ponímanie týchto ekvivalentov v teoretických výstupoch. V praxi by to znamenalo, že napríklad knižničné digitálne zbierky by neboli ekvivalentom klasických knižničných zbierok, ale ich podskupinou. Zdá sa, že problém je nakoniec banálny a stačia určité korekcie v terminológii a je vyriešený...

Virtuálne múzeum a virtuálna muzealita?

Už bežne operujeme s pojmami ako digitálne zbierky, virtuálne múzeum, digitálne objekty a podobne, ale zamyslel sa niekto nad tým čo vlastne tieto pojmy znamenajú? Virtuálnym múzeom a rôznymi podobnými ekvivalentnými pojmami (on-line múzeum, digitálne múzeum, webové múzeum, kybermúzeum a podobne)⁶ sa označuje kde čo. Na „obranu“ virtuálneho priestoru je potrebné pripomenúť, že ani v reálnom priestore nie je pojem (názov) múzeum presne vymedzený a aj tu sa ním označuje kde čo, na škodu múzejníctva a muzeológie. Práve v súčasnosti (2021/2022) medzi muzeológmi celého sveta osciluje problém definície múzea. Ani tento „uhlový kameň“ múzejníctva a muzeológie nie je jednoznačne nadefinovaný. Ak sa nevie čo je to múzeum, čo je potom virtuálne múzeum? Je možné (a potrebné) na túto otázku vôbec odpovedať? Za-

⁶ Všetky tieto pojmy, ako aj ďalšie nespomenuté, sa budú v texte označovať ako virtuálne múzeum.

ujímavé je, že napriek neexistencii jednoznačnej terminológie všetko „nejako“ funguje. Aj múzeum, aj virtuálne múzeum je súčasťou spoločnosti. Nejakto sa vie, že keď sa hovorí o virtuálnom múzeu, že bude potrebný počítač...

Podobne, ako aj pojem múzeum, tak aj pojem virtuálne múzeum už má svoje pokusy o definovanie za sebou. Autorka Petra Šobáňová uvádza napríklad definíciu virtuálnych múzeí od Wenera Schweibenza, „*který se pokusil o hierarchickou kategorizaci on-line muzea, resp. 'muzejních' dat přístupných na internetu. Rozlišil přitom:*

- *muzeum-brožuru,*
- *muzeum s obsahem,*
- *vzdělávací muzeum,*
- *virtuální muzeum“.*⁷

Otázne je, čo vlastne autor definoval, múzeum? Keďže v najjednoduchšom prípade *múzeum-brožúra* ide o obyčajnú webovú stránku múzea až po jeho *virtuálne múzeum*, ktoré je niečo ako databáza zdigitalizovaných zbierok informačne prepojená s inými databázami. Aké analógie by sa dali nájsť v reálnom svete? K *múzeum-brožúra* asi informačný leták a k *virtuálnemu múzeu* potom expozícia s externým kontextom? Ale to ani v jednom prípade múzeum nie je!

Veda musí k svojej terminológii pristupovať rigorózne. Definície musia byť presné a vecné. Polemika okolo pojmu múzea je dobrým znamením, že „sa niečo deje“, ale je to málo a prichádza to neskoro. Keďže pojem múzeum ešte nie je nadefinovaný pre ďalšiu analýzu budú nadefinované aspoň jeho rysy a to v kontexte diela Zbyňka Z. Stránskeho.

⁷ ŠOBÁŇOVÁ, Petra. Digitální technologie jako báze alternativní muzejní prezentace: on-line databáze a virtuální muzea. In ŠOBÁŇOVÁ, Petra, Jolana LAŽOVÁ a kol. *Múzeum versus digitální éra*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy, 2016, s. 67.

Východiskom bude jeho nasledovné stanovisko: „...v případě muzejního sběratelství nejde o tyto věci jako takové, ale o to, jak a v jaké svědecké úrovni reprezentují určitou skutečnost. Jedná se o výběr zástupců, reprezentantů a o to, v jaké šíři nesou autentické svědectví o skutečnosti“.⁸ Vyjadrenie Zbyňka Z. Stránskeho v sebe nesie hlavnú časť ideového poňatia hodnoty, ktorú označuje ako muzealita a teda najjednoduchšie, trochu beletristicky a s nadsádzkou, by sa dalo povedať, že múzeum je chrámom muzeality. Vyjadrenie síce veľa nevysvetlilo, ale aspoň upozornilo na jeden zo základných významov a to, že múzeum uchováva muzeálie, t. j. objekty, ktoré sú nositeľmi tejto špecifickej hodnoty. Muzeálie sú objekty vyselektované zo skutočnosti, ktoré sa sústreďujú do zbierok na základe koherencie k dokumentovanému fenoménu.

Muzealita je špecifická hodnota, ktorú objekt musí preukázať v procese muzealizácie, subprocesu selekcie, inak sa nemôže stať muzeáliou. Je možné operovať s muzealitou, ako korektnou hodnotou reality, aj vo virtuálnom priestore? Má kvality, ktoré dokážu analogicky (ako reálna muzealita) uspokojovať potreby spoločnosti? Sine qua non celého procesu preukázania muzeality v subprocesu selekcie je, aby bol selektovaný objekt autentickým svedkom dokumentovaného fenoménu, t. z. musí existovať koherentná väzba k tomuto dokumentovanému fenoménu. Zbyněk Z. Stránsky pracoval s týmito pojmami vo vzťahu k „reálnemu“ múzeu, ale podľa predchádzajúcich komparácií by tieto hodnoty a vzťahy mali fungovať aj vo virtuálnom priestore a to v analogickej štruktúre systému. Takáto zásada musí platiť univerzálne.

⁸ STRÁNSKÝ, Zbyněk Z. *Archeologie a muzeologie*. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2005, s. 77.

Estetická, informačná alebo ekonomická hodnota a všetky ostatné hodnoty, ktoré vo virtuálnom priestore fungujú sú definované voči človeku v zásade tak ako to už dávno povedal Prótagoras z Abdér. Ich platnosť je voči človeku rovnaká či sú ukotvené v reálnom, alebo virtuálnom svete. Digitálny obraz, zvuk, alebo prezentácia môže byť z pohľadu človeka analogicky pekná, škaredá alebo neutrálna, presne tak, ako je to aj v reálnom živote. Informácia vo virtuálnom priestore môže mať, ale aj nemusí mať pre človeka (alebo spoločnosť) hodnotu a takto to platí všeobecne. Je to preto, lebo hodnotenie je uskutočňované v reálnom svete. Z danej tézy vyplývajú dve zásadné skutočnosti a to, že potom by mala existovať aj muzealita, ktorá priamo vyplýva z virtuálneho priestoru, a ktorú môže človek hodnotiť (přisudzovať jej mieru) v reálnom svete. Za splnenia tohto predpokladu je možné, aby existovali aj muzeálie vo virtuálnom priestore.

Digitálny, alebo virtuálny objekt, aby bol muzeáliou, musí byť autentickým svedkom, ale to znamená, že musia priamo odkazovať na dokumentovaný fenomén, na nejakú skutočnosť, prípadne funkcionálnu a podobne, ktorú voči tomuto dokumentovanému fenoménu potvrdzujú svojím svedectvom. Načo odkazujú zdigitalizované muzeálie vo virtuálnom priestore? Rozhodne nie na dokumentovaný fenomén! Zdigitalizovaný objekt vždy odkazuje na reálny objekt, na konkrétnu muzeáliu, nie je svedkom pôvodnej skutočnosti a preto ani nemôže byť virtuálnou muzeáliou. Zdigitalizované muzeálie sú na tom z hľadiska muzeality rovnako, ako fotografie muzeálií v sprievodnej dokumentácii. Sústava zdigitalizovaných muzeálií nenesie priamu koherenciu k dokumentovanému fenoménu, celému takémuto zdigitalizovanému fondu chýba autenticita. Znamená

to, že vo virtuálnom priestore sa muzealita vôbec nenachádza?

Múzejné digitálne zbierky a múzejné zdigitalizované zbierky

Digitálna zbierka je pojem značne všeobecný, de facto je ním možné označiť akúkoľvek zbierku, ktorá sa nachádza vo virtuálnom priestore, pričom za digitálnu zbierku sa označuje aj súbor zdigitalizovaných muzealít. Vo virtuálnom priestore sa však na pojem zbierka dá natrafiť veľmi často. Zbierka sa stala marketingovým lákadlom, ako aj systémovým pravidlom. A tak je množstvo zbierok obchodných produktov, hier, prístrojov, programov a podobne. Každá databáza vytvára zbierku pojmov, informácií, hesiel, údajov... a plejádu dopĺňajú zbierky zberateľov a inštitúcií, od fotografií, hudby, elektronických kníh až po zbierky zážitkov. Virtuálna realita je presýtená zbierkou, pojem je sprofanovaný až sa jeho význam zahmlieva.

Na druhej strane zdigitalizovaná zbierka je podstatne užšie a presnejšie vymedzený pojem. I tak však ostáva značne široký, nakoľko môže ísť o akúkoľvek zbierku reálneho sveta, ktorá je nejakou formou prevedená do digitálnej formy.⁹ Hlavným motivačným faktorom (platí to aj pre múzeá) je najmä zvýšenie dostupnosti k uchovávaným informáciám. Internet je novou komunikačnou platformou s obrovským potenciálom oslovenia konečného užívateľa. To si dnes uvedomujú múzeá, zberatelia, firmy, všetci. Na danú skutočnosť upozorňuje aj Petra Šobánková, keď uvádza: „*Nezapomínejme však na to, že existujú i výhradne webová múzea, ktorá na žiadne „kamenné“ múzeum vázajúca nie sú. Môže to byť z rôznych dôvodů: sbírka například fyzicky*

*existuje a je uložená v nějakém depozitári (např. soukromého sběratele nebo komunity), avšak její vlastník nemá finance, vhodný prostor nebo zájem o to provozovat fyzicky existující muzeum. A nebo se může jednat o muzeum, které musí mít čistě digitální povahu z podstaty svých sbírek: vytváří totiž sbírky 'předmětů' digitálního charakteru, např. novomediálních uměleckých děl, která nikdy fyzicky neexistovala, nebo např. počítačových her, u nichž je opět podstatný digitální obsah, nikoliv jeho nosič.'*¹⁰ Škoda, že autorka v prvej časti pod pojem múzeum mieša aj súkromné a komunitné zbierky, ktoré vznikajú inak, iným spôsobom, než v múzeu a kde o procese muzealizácie je možné hovoriť iba vo veľmi osobitých prípadoch, na druhej strane však správne upozorňuje na virtuálne objekty, ktoré majú zo svojej podstaty digitálny charakter.

Objekty virtuálneho priestoru, ktoré vznikajú ako prvoplánovo digitálne (nemajú v čase vzniku svoj reálny ekvivalent) a pokiaľ nesú autentické svedectvo k takej skutočnosti, ktorá bude muzealizovaná, tak takéto objekty môžu byť nositeľmi muzeality, pokiaľ táto hodnota bude v selekčnom procese potvrdená. To môžu byť práve objekty takejto typu, ako ich uviedla v druhej časti citátu Petra Šobánková. Takéto muzeálie sa musia tiež organizovať do zbierok a fondov, ale už klasickým múzejným spôsobom v procese muzealizácie, dokladovaním koherenčnej väzby k dokumentovanému fenoménu a tiež množstvu korelácií medzi jednotlivými muzeáliami, nakoľko celková muzealita nie je iba jednoduchým súčtom muzeality muzealít. Odhliadnuc od ostatných

⁹ Individuální nositelia zbierkotvornej intencie v súčasnosti tiež často svoje reálne zbierky digitalizujú, aby ich mohli prezentovať na internete.

¹⁰ ŠOBÁNKOVÁ, Petra. Digitální technologie jako báze alternativní muzejní prezentace: on-line databáze a virtuální muzea. In ŠOBÁNKOVÁ, Petra, Jolana LAŽOVÁ a kol. *Múzeum versus digitální éra*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy, 2016, s. 70.

možných vysvetlení pojmu digitálna zbierka, v kontexte s múzeom sa minimálne na pôde vedy sa musí operovať s pojmami dvomi a to múzejná digitálna zbierka, ktorá je nositeľom muzeality vo virtuálnom priestore, a múzejná zdigitalizovaná zbierka, ktorá muzealitu vo virtuálnom priestore nemá.

Význam virtuálneho múzea

Muzeológia sa zaoberá výskumom múzeí a múzejníctva v celkovom kontexte a preto musí venovať svoju pozornosť aj týmto trendom. Virtuálny svet je neskutočne-skutočnou realitou. Nastúpil do ľudského prostredia rýchlo a nie všetky aspekty pôvodného sveta sa vedeli správne a plnohodnotne do neho integrovať, alebo s ním kooperovať. Základným poslaním múzea je špecifické osvojovanie si a uchovávanie skutočnosti, ktoré sa deje na základe výmeru autentických svedkov dokumentovanej skutočnosti (aj tej virtuálnej) na základe preukázania tejto špecifickej hodnoty – muzeality. K nepochopeniu tohto základného posolania dochádza najmä vo virtuálnom prostredí. Slovom „múzeum“ je tu označovaných množstvo skutočností, ale skutočné múzeum s fondom muzealít tu nevidieť. Je potrebné si uvedomiť, ako píše Jan Dolák: „*Muzealizace je tedy projev osobitě lidské tendence uchovat proti přirozenosti změny a zániku prvky objektivní skutečnosti (reality), které člověk potřebuje ve vlastním zájmu jako kulturní bytosti.*“¹¹

Žiaľ, táto základná podstata múzea je často nielen nepochopená, ale aj cielene ignorovaná, alebo prekrúcaná, dokonca je protiklad vyzdvihovaný, ako nový cieľ múzejnej praxe. Až absurdne vyznievajú slová Petry Šobáňovej: „*Praxe však ukazuje něco jiného: v expozicích se stále*

častěji uplatňuje obsah, který podobu autentických sbírkových předmětů nemá – vznikl v počítači tvůrců a na prezentované muzeálie navazuje více či méně volněji.“¹² Áno, práve takáto prax poukazuje na to, ako málo sa rozumie múzejnej myšlienke a ako nesprávne sa chápe. Autenticita nie je potrebná, stačí ju nahradiť fabuláciou a muzeálie sa vyrobia. Avšak to už nie je múzeum – to je disneyland. Na takúto edukačnú činnosť múzeá nie sú potrebné. Na to skutočne stačí len kreatívny IT priemysel a technika. Simulakrum III. rádu je na svete. Autorka sa tu dopustila analogickej chyby, ako tí, ktorí v minulosti tvrdili, že múzeá (najmä prírodovedné) sú len databázami pre aplikované vedy. Opätovne nepochopenie podstaty a zmyslu múzea. Múzeum ako chrám muzeality uchováva autentické svedectvo určitej skutočnosti s nekonečným množstvom informácií, hodnôt a vzťahov. Zabúda sa na to, že múzeum nemusí mať expozície a nemusí ani vykonávať edukačnú činnosť. Múzeum však vždy musí uchovávať dokumentovanú skutočnosť! Význam virtuálneho múzea je rovnaký ako múzea klasického, ale len v tom prípade, ak ide o skutočné múzeum, nielen názov, ktorý sa na múzeum hrá.

Záver

Digitálna éra priniesla mnoho problémov, ale aj možností do múzejného sveta. Digitalizácia muzeálií prináša nové možnosti v ich prezentácii, poznávaní, sprístupňovaní a podobne. Nové technológie umožňujú vytvoriť si lepšiu predstavu o skutočnostiach. Zdigitalizované múzejné objekty sú lepšie chránené a ich informačný potenciál

12 ŠOBÁŇOVÁ, Petra. Digitální technologie v klasické muzejní prezentaci. In ŠOBÁŇOVÁ, Petra, Jolana LAŽOVÁ a kol. *Múzeum versus digitální éra*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy, 2016, s. 62.

je dostupnejší, a našlo by sa ešte množstvo kladov, ale... ale nejde už o muzeálie! Vo virtuálnom prostredí môžu existovať muzeálie, ale len za predpokladu, že budú zmuzealizované tak, ako reálne muzeálie, pritom musí byť zachovaná sine qua non: autentický vzťah k dokumentovanej skutočnosti. Tento vzťah robí z múzea múzeum (a platí to aj vo virtuálnom priestore), ako píše Jan Dolák: „*Kdo má pravdivější záznamy historie člověka či minulosti přírody a pravdivěji je interpretuje a komunikuje než muzea? Domníváme se, že právě sbírkový předmět je nejpravdivější ze všech. Není dokumentem, není záznamem něčeho, je autentickým svědkem skutečnosti. Jde jen o jeho maximální poznání a pravdivou interpretaci.*“¹³ S týmto citátom je možné len súhlasiť. Našťastie, i keď technika napreduje rýchlo, zázraky stále nedokáže. Kto raz videl Michelangelovú sochu Dávida v skutočnosti, sotva sa uspokojí s 3D animáciou...

LITERATÚRA:

- DOLÁK, Jan. *Sběratelství a sbírkotvorná činnost muzeí*. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, 2018. ISBN 978-80-223-4553-8.
- DOLÁK, Jan. *Teoretická podstata muzeologie*. Brno: Technické muzeum v Brně, 2019. ISBN 978-80-87896-67-9.
- STRÁNSKÝ, Zbyněk Z. *Archeologie a muzeologie*. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2005. ISBN 80-210-3861-6.
- ŠOBÁŇOVÁ, Petra. Digitální technologie jako báze alternativní muzejní prezentace: on-line databáze a virtuální muzea. In ŠOBÁŇOVÁ, Petra, Jolana LAŽOVÁ a kol. *Múzeum versus digitální éra*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta,

13 DOLÁK, Jan. *Sběratelství a sbírkotvorná činnost muzeí*. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, 2018, s. 130.

11 DOLÁK, Jan. *Teoretická podstata muzeologie*. Brno: Technické muzeum v Brně, 2019, s. 104.

Katedra výtvarné výchovy, 2016.

ISBN 978-80-244-5023-0.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. Digitální technologie

v klasické muzejní prezentaci. In

ŠOBÁŇOVÁ, Petra, Jolana LAŽOVÁ a kol.

Muzeum versus digitální éra. Olomouc:

Univerzita Palackého v Olomouci,

Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné

výchovy, 2016. ISBN 978-80-244-5023-0.

RICHARD R. SENČEK

Slovenské banské múzeum, Banská

Štiavnica, Slovenská republika

sencek.richard@muzeumbs.sk



This work can be used in accordance with the Creative Commons BY-SA 4.0 International license terms and conditions (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>). This does not apply to works or elements (such as images or photographs) that are used in the work under a contractual license or exception or limitation to relevant rights.

