

Anna Góral

E-DZIEDZICTWO – POTENCJAŁ CYFRYZACJI W ZAKRESIE ZACHOWANIA CIĄGŁOŚCI PRZEKAZU NIEMATERIALNEGO DZIEDZICTWA KULTUROWEGO

SŁOWA KLUCZE: cyfryzacja – e-dziedzictwo – niematerialne dziedzictwo kulturowe – zarządzanie dziedzictwem kulturowym

KEY WORDS: digitization – e-heritage – intangible cultural heritage – cultural heritage management

Abstract

E-HERITAGE – THE POTENTIAL OF DIGITIZATION FOR THE CONTINUITY OF TRANSMISSION OF INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE

For centuries, the cultural heritage of many generations has not always been appreciated and the access to it was limited. Many cultural goods, especially those intangible ones, were lost forever. Today, we live in an age of digital revolution. Modern IT solutions not only make it possible to preserve the achievements of generations, but also enable their wide dissemination. This creates an opportunity to save numerous places from oblivion as well as a chance for the virtual reconstruction of historic monuments. It also allows one to preserve written works, photographs, oral history, traditions, or music. These possibilities are more and more often used by museums, which are starting to digitize their collections in order to protect and increase the availability of cultural heritage resources. This phenomenon of ever-increasing presence of museums on the Internet is referred to as cybermuseumology. However, in the context of the more and more dynamic development of digital cultural resources and the growing fascination thereof, the question arises as to whether one can use the IC technology to fully present the intangible heritage without losing its cultural content and whether it is possible to retain the traditions, customs, rituals, cultural practices and human experience in a digital form. The following paper will present both opportunities and threats which digitizing carries for the intangible cultural heritage resources. The author's reflections will be complemented by the analysis of the selected projects concerning the creation of virtual resources of intangible culture in the educational, archiving and promotional aspect.

Wprowadzenie

Wszechobecny proces globalizacji, zyskujący w ostatnich latach coraz bardziej na dynamice, a także coraz częstsze migracje ludności spowodowały, że wiele tradycji kulturowych na całym świecie pod wpływem postępującej standaryzacji, zarówno praktyk jak i ich zawartości, zaczęło zanikać. Również pojęcie różnorodności kulturowej zaczęło zmieniać swoje znaczenie. Aby zahamować ten proces, w roku 2001 została ratyfikowana przez UNESCO konwencja w sprawie różnorodności kulturowej, która w swych założeniach dąży do ochrony dziedzictwa kulturowego¹. Równolegle, w kontekście wskazanych zjawisk i przemian społecznych, aby skutecznie swoją działalność w zakresie ochrony różnorodności kulturowej i dziedzictwa kulturowego, muzea zaczęły podejmować coraz więcej działań opartych na wykorzystaniu ICT (technologii informacyjno-komunikacyjnych), traktując je jako środek służący rozpowszechnianiu wiedzy na temat kultury i dziedzictwa kulturowego, jego ochrony, inicjowania większej aktywności kulturowe oraz interakcji między zasobami a ich użytkownikami. To nowe zjawisko pojawiania się i funkcjonowania muzeów w sieci zyskało miano cybermuzeologii².

Niemniej jednak, gdy widzi się tę rosnącą fascynację muzeów digitalizacją nasuwa się pytanie czy muzea wirtualne są w stanie zastąpić realne eksponaty? Czy można za pomocą technologii ICT w pełni pokazać dziedzictwo kulturowe, bez utraty jego przekazu kulturowego? Pytania te są szczególnie istotne w kontekście ochrony dziedzictwa kulturowego niematerialnego, ponieważ dotyczą kwestii fundamentalnej – czy można w formie cyfrowej w pełni zachować tradycje, zwyczaje, obrzędy, praktyki kulturowe, doświadczenie ludzkie? Są to nowe wyzwania, przed którymi stają współczesne muzea. Wykorzystanie technologii ICT można uznać za nieuniknione, a nawet konieczne w pracy muzeów, niemniej jednak refleksji wymaga zagadnienie możliwości i skuteczności narzędzi, technik oraz technologii informatycznych w kontekście podstawowych zadań muzeów, do których należą przede wszystkim ochrona zbiorów kultury i zachowanie ciągłości przekazu dziedzictwa kulturowego. Niniejszy tekst jest próbą analizy możliwości i ograniczeń w zakresie wykorzystania potencjału muzeów cyfrowych do ochrony i zachowania ciągłości przekazu dziedzictwa kulturowego niematerialnego.

1. Cyfryzacja w muzeach – nowe narzędzie zarządzania zasobami kultury

Pojęcie i rozumienie słowa muzeum ewoluowało w ciągu wieków wraz ze zmieniającymi się teoriami filozoficznymi, pedagogicznymi, psychologicznymi i socjologicznymi. Nie jest celem niniejszego tekstu analiza tego procesu, niemniej jednak

¹ *Convention for the Safeguarding of Intangible Cultural Heritage*, UNESCO 2003, <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00006> [odczyt: 23.09.2011].

² P. Zawojski, *Cyberkulutra: syntopia sztuki, nauki i technologii*, Katowice 2010.

warto podkreślić, że w jego wyniku obok tradycyjnych funkcji muzeów, takich jako ochrona i upowszechnianie zasobów kultury, obecnie coraz częściej badacze wskazują na ich rosnące znaczenie w edukacji, animacji i kreacji kulturowej czy rozwoju turystyki. Renata Gaj podkreśla, że obecnie możemy mówić o wzmocnionym charakterze pojmowania muzeum jako produktu zamówienia społecznego³. Wielość nowych funkcji i zadań, jakie spoczęły na muzeach, spowodowała ich zwrot w kierunku zainteresowania wykorzystaniem nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych w zarządzaniu posiadanymi zasobami. Był to także wynik chęci otwarcia się i dotarcia do szerszego grona odbiorców, a takie właśnie możliwości stwarza świat wirtualny. Również w dużej mierze to oczekiwania użytkowników kultury wymogły na muzeach i na innych instytucjach kultury wejście do Internetu.

Kiedy w roku 2002 Erkki Huhtamo przygotowywał swoje wystąpienie na organizowane przez Fundację Noblowską sympozjum *Virtual Museums and Public Understanding of Science and Culture*, w wyszukiwarce Google znalazł ponad 140 tysięcy witryn z określeniem *virtual museum*⁴. Dziś, na początku roku 2012, pod tym hasłem w tej samej wyszukiwarce znajduje się aż 51 milionów stron www. Oczywiście, przyrost zawartości internetowej „biblioteki” w każdej właściwie dziedzinie postępuje w tempie oszałamiającym, ale nawet na tym tle rozwój wirtualnych muzeów wygląda imponująco.

Równolegle coraz szybciej rośnie liczba użytkowników Internetu, w roku 2010 aż 63,4% społeczeństwa polskiego miało do niego dostęp w domu, a aż 118% (!) Polaków posiada telefony komórkowe⁵. Internet obecnie, w roku 2012, jest już praktycznie dostępny dla wszystkich, jeśli nie bezpośrednio w domu, to w szkołach, w pracy czy bibliotekach. Jednocześnie, zwłaszcza wśród młodych ludzi, jest on postrzegany jako podstawowe źródło wszelkiej informacji, a źródła tradycyjne traktowane są jako drugorzędne. Tendencje te sprawiają, że instytucje kultury muszą poszukiwać nowych metod i narzędzi zarządzania zasobami, które będą dostosowane do oczekiwań współczesnej publiczności, a ta wymaga nowych sposobów komunikacji dwustronnej oraz większej interakcji na linii użytkownik – instytucja kultury.

Stopniowo w wyniku tych zjawisk od początku lat dziewięćdziesiątych XX wieku można zaobserwować, że coraz więcej muzeów nie tylko przystępuje do cyfryzacji swoich zasobów w celu ich ochrony, ale również wykorzystuje je do promocji oraz jako sposób dotarcia za ich pośrednictwem do jak najszerszego grona odbiorców. Początkowo strony WWW były wykorzystywane przez muzea jako swoiste wizytówki, gdzie oprócz informacji kontaktowych zamieszczano plakaty i ulotki elektroniczne promujące najnowsze wystawy. Z czasem jednak część muzeów zaczęła prezentować w Internecie wystawy w formie zdjęć eksponatów, a niektóre za pomocą sieci umożliwiają dostęp do zasobów swoich archiwów. Obecnie głównie

³ R. Gaj, *Muzeum miejscem edukacji*, „Krakowskie Studia Małopolskie” 2002, nr 6, s. 116, 122.

⁴ P. Zawojski, *Wirtualna sztuka, wirtualne muzea – realne problemy* [w:] M. Popczyk (red.), *Muzeum sztuki. Od Luwru do Bilbao*, Katowice 2006.

⁵ *Spółeczeństwo informacyjne w Polsce. Wyniki badań statystycznych z lat 2006–2010*, Główny Urząd Statystyczny, Warszawa 2011.

muzea narodowe, ale coraz częściej również regionalne i lokalne udostępniają w Internecie wirtualne wystawy, wykorzystując interaktywność, hiperlinki, oraz stwarzają możliwość ‘uczestnictwa’ użytkowników sieci w różnych formach aktywności kulturalnej, twórczości i kreatywności, m.in. za pomocą gier, forów dyskusyjnych, możliwości samodzielnego odkrywania⁶. Tendencje te są również wyraźnie widoczne w Polsce i obecnie każde muzeum ma stronę internetową, a coraz więcej tworzy cyfrowe kolekcje posiadanych zasobów i udostępnia je użytkownikom za pośrednictwem sieci. Instytucje kultury przenoszą się więc do świata wirtualnego nie tylko po to, aby udostępniać swoje kolekcje w formie cyfrowej, ale wykorzystując możliwości Internetu, komunikują się również z użytkownikami, realizując w ten sposób zadania z zakresu edukacji i promocji kultury.

Jednakże, zwłaszcza w krajach Europy Zachodniej i Ameryki Północnej, gdzie nowe technologie pojawiły się dużo wcześniej niż w Polsce, po ponad 10 latach ‘boomu’ na digitalizację ‘wszystkiego’, rozwoju wirtualnych muzeów, menedżerowie i kuratorzy muzeów spostrzegli, że digitalizacja to nie wszystko, a sam rozwój zasobów wirtualnych nie przyczynia się do faktycznego wzrostu wiedzy społeczeństwa na temat kultury i dziedzictwa kulturowego⁷. Jest to szczególnie istotne w kontekście działalności muzeów związanej z ochroną i zachowaniem dziedzictwa kulturowego niematerialnego.

Obecnie, w odpowiedzi na deklarację UNESCO z roku 2003 w sprawie ochrony dziedzictwa kulturowego niematerialnego, muzea muszą dążyć do wypracowania bardziej holistycznego spojrzenia na ochronę i zachowanie ciągłości przekazu dziedzictwa kulturowego niematerialnego, korzystając z dostępnych technologii informacyjno-komunikacyjnych. Pytaniem bowiem, które nasuwa się w związku z tak rosnącą fascynacją i dążeniem do digitalizacji ‘wszystkiego’ oraz realizowania za pośrednictwem sieci jak największej liczby zadań instytucji kultury, jest to, czy można za pomocą technologii ICT w pełni pokazać dziedzictwo niematerialne bez utraty jego zawartości kulturowej oraz czy można w formie cyfrowej w pełni zachować tradycje, zwyczaje, obrzędy, praktyki kulturowe, doświadczenie ludzkie? Wydaje się bowiem, że cyfryzacja niematerialnego dziedzictwa kulturowego powoduje jego ‘zmaterializowanie’ w postaci ukazania go jedynie przez pryzmat przedmiotów i wytworów ludzkiej twórczości kulturowej, co prowadzi do utraty kulturowego charakteru jego przekazu i ekspresji kulturowej.

⁶ M.M. Bennet, *Heritage marketing: the role of information technology*, „Journal of Vacation Marketing” 1997, 3 July, vol. 3, s. 272–280.

⁷ D. Peacock, D. Ellis, J. Doolan, *Searching for Meaning: Not just Records, Museums and the Web 2004*, Toronto 2004, Archives & Museum Informatics, <http://www.archimuse.com/mw2004/papers/peacock/peacock.html> [odczyt: 25.02.2012].

2. Specyfika niematerialnego dziedzictwa kulturowego

Dziedzictwo kulturowe to nie tylko zabytki materialne, materialne świadectwa jego przeszłości i cuda przyrodnicze, ale również idee, dziedzictwo niematerialne, które tworzy zbiorową pamięć wspólnot lokalnych, regionalnych, a także narodowych i międzynarodowych. Jeśli kultura materialna podtrzymuje tożsamość narodu, to z pewnością dziedzictwo duchowe, niematerialne tworzy ją, kształtuje, wzbogaca i pobudza do materialnego wyrażania⁸.

Sam termin dziedzictwa niematerialnego ewoluował przez ostatnie dziesięciolecie, zwłaszcza pod wpływem opracowywanych przez UNESCO instrumentów, takich jak chociażby *Konwencja w sprawie ochrony niematerialnego dziedzictwa kulturowego* z 2003 roku. Ten typ dziedzictwa, mimo że stale towarzyszy człowiekowi i otacza go, przez długi czas pozostawał koncepcją nie do końca sprecyzowaną i niedocenianą przez społeczność. Jego ulotna, często traktowana jako oczywista obecność, szczególnie na obszarach wiejskich, trudny do uchwycenia i wyrażenia w sposób naukowy charakter sprawiały, że pozostawało ono poza ramami ustawowej ochrony, zarówno na polu krajowym jak i międzynarodowym. Pierwsze starania w zakresie zdefiniowania, a następnie podjęcia działań w zakresie jego ochrony podjęło UNESCO w latach pięćdziesiątych XX wieku. Kilkudziesięcioletnie dyskusje, badania, wytyczne doprowadziły do opracowania i upowszechnienia poprzez międzynarodową konwencję koncepcji dziedzictwa kulturowego niematerialnego. W rozumieniu *Konwencji* UNESCO, której tekst został przyjęty na 32. sesji Konferencji Generalnej UNESCO w październiku 2003 roku, dziedzictwo niematerialne to zwyczaje, przekaz ustny, wiedza i umiejętności oraz związane z nimi przedmioty i przestrzeń kulturowa, które są uznane za część własnego dziedzictwa przez daną wspólnotę, grupę lub jednostki⁹. Ten rodzaj dziedzictwa jest przekazywany z pokolenia na pokolenie i wciąż odtwarzany przez wspólnoty i grupy w relacji z ich środowiskiem, historią oraz stosunkiem do przyrody. Dla danej społeczności dziedzictwo niematerialne jest źródłem poczucia tożsamości i ciągłości. Dziedzictwo niematerialne w rozumieniu *Konwencji* UNESCO obejmuje:

- tradycje i przekazy ustne, w tym język jako nośnik niematerialnego dziedzictwa kulturowego
- sztuki widowiskowe
- zwyczaje, rytuały i obrzędy świąteczne
- wiedzę i praktyki dotyczące przyrody oraz wszechświata
- umiejętności związane z rzemiosłem tradycyjnym.

⁸ *Niematerialne dziedzictwo kulturowe UNESCO*, Narodowy Instytut Dziedzictwa, 2012, <http://www.nid.pl/idm,1271,niematerialne-dziedzictwo-kulturowe-unesco.html> [odczyt: 25.02.2012].

⁹ *Convention for the Safeguarding of Intangible Cultural Heritage*, UNESCO 2003, <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00006> [odczyt: 23.09.2011].

Takie spojrzenie na dziedzictwo kulturowe niematerialne pozwala wśród jego głównych cech charakterystycznych wskazać następujące:

- jest przekazywane z pokolenia na pokolenie
- ustawicznie odtwarzane
- pozostaje w relacji ze środowiskiem, historią i stosunkiem do przyrody
- stanowi źródło poczucia tożsamości i ciągłości
- występuje w różnych formach
- obejmuje nie tylko produkt działalności, ale sam proces tworzenia oraz twórcę.

Wskazane cechy podkreślają z jednej strony ulotność, a z drugiej – potrzebę ciągłości, które stanowią o istnieniu tych zasobów. Z jednej strony podkreślany jest wytwór działalności człowieka, a z drugiej sam twórca oraz środowisko – przestrzeń kulturowa, w której dochodzi do procesu twórczego¹⁰. Barbara Kirshenblatt-Gimblett określa dziedzictwo kulturowe niematerialne mianem produktu metakulturowego, gdyż nie stanowi ono jedynie wytworu przeszłości, czyli czegoś w pewnym sensie skończonego, ale jest nieustannie odtwarzane i stale powstaje na nowo. W procesie tym, gdyż mianem takim można ten typ dziedzictwa określić, operacje służące zachowaniu pamięci i zabytków przeszłości są uzupełnione obecnością żywych ludzi, ich wiedzą, praktykami kulturowymi, standardami postępowania, wewnętrznymi regulacjami społeczności, w których funkcjonują, oraz ich przestrzenią życiową¹¹.

3. Wyzwania dla tradycyjnych muzeów w kontekście współczesnych zmian społecznych

Nie będzie zapewne przesadą stwierdzenie, że sytuacja współczesnego muzeum wielce się skomplikowała w ciągu ostatnich kilkunastu lat na skutek rewolucji kulturowo-społeczno-gospodarczej, wywołanej ekspansją nowych technologii cyfrowych i – szczególnie w związku z pojawieniem się nowego środowiska – nowej „przestrzeni równoległej” do świata rzeczywistego. Gibsonowska cyberprzestrzeń zmusiła do ponownego przemyślenia podstawowych kwestii związanych z funkcjonowaniem muzeów oraz zmusiła muzealników do ponownego przepracowania tradycyjnego modelu funkcjonowania instytucji¹².

Przez ponad dwieście lat istnienia i funkcjonowania muzeów podano wiele ich definicji, niektóre z nich, stale ewoluując, weszły do słowników i encyklopedii. Współczesna muzeologia najczęściej powtarza tę, którą sformułował Georges Henri Rivièr: „Muzeum jest instytucją trwałą, o charakterze niedochodowym, służącą społeczeństwu i jego rozwojowi, dostępną publicznie, która prowadzi badania nad materialnymi świadectwami

¹⁰ B. Kirshenblatt-Gimblett, *Intangible Heritage as Metacultural Production*, „Museum International” 2004, nr 1–2 (56), s. 52–65.

¹¹ Tamże.

¹² P. Zawojski, *Muzea bez ścian w dobie rewolucji cyfrowej* [w:] M. Popczyk (red.), *Muzeum sztuki. Antologia*, Kraków 2006.

działalności człowieka i jego otoczeniem, gromadzi je, konserwuje i zabezpiecza, udostępnia i wystawia, prowadzi działalność edukacyjną i służy rozrywce¹³.

Na tej podstawie można wskazać, że do głównych celów istnienia muzeów, przedstawionych również w polskiej ustawie o muzeach należą: ochrona, promocja, edukacja i informacja¹⁴.

Do tej pory te funkcje muzealne realizowane były w świecie realnym poprzez archiwizację rzeczywistych, materialnych eksponatów w magazynach muzealnych, organizowanie wystaw prezentujących i popularyzujących posiadane zbiory, prowadzenie działalności edukacyjnej w postaci lekcji muzealnych, prelekcji czy seminariów. Jednocześnie to muzeum było w całości odpowiedzialne za zarządzanie posiadanymi zasobami, sposób ich prezentacji i, co szczególnie istotne w kontekście dziedzictwa kulturowego niematerialnego, ich interpretacji. Użytkownik muzeum był przede wszystkim biernym odbiorcą kultury.

Współczesne zmiany społeczne, promujące ideę partycypacyjnego modelu zarządzania zasobami i dobrami publicznymi (a za takie uznać należy zasoby dziedzictwa kulturowego i kultury w ogóle), wzrost świadomości społeczeństwa na temat dziedzictwa kulturowego, rozwój indywidualizmu, podniesienie poziomu wykształcenia społeczeństwa – wszystko sprawiło, że instytucje kultury, w tym muzea, aby przetrwać i efektywnie realizować swoje zadania, muszą ewoluować oraz dostosować się do nowej rzeczywistości, w której przyszło im funkcjonować. Nowoczesna instytucja kultury to taka, która

[...] dopasowuje się do tej rzeczywistości, która ją otacza, czyli że ta instytucja działa tak, żeby zaspokajać wymogi czasu. [...] Instytucja kultury odpowiada na jakieś konkretne potrzeby ludzi i samej kultury, a te potrzeby się zmieniają¹⁵.

Zjawiska te zmieniają również miejsce instytucji kultury w zakresie interpretacji kultury i dziedzictwa kulturowego, w której dotychczas pełniły główną, autorytatywną rolę. Obecnie to publiczność, wykorzystując przede wszystkim nowe formy ekspresji i komunikacji, dostarczane głównie przez nowe media, domaga się wolności w interpretacji. Rolą muzeum jest natomiast kierowanie tym procesem i stymulowanie publiczności do aktywności w sferze tworzenia i interpretacji zasobów kulturowych.

Jednocześnie rewolucja elektroniczna, która nastąpiła w drugiej połowie XX wieku i trwa nieprzerwanie do chwili obecnej, dostarczyła muzeom narzędzi właściwie nieograniczonego gromadzenia danych: wizerunków, dokumentów, programów oraz wszelkich zapisów. To, co kiedyś było specyficzną funkcją muzeów, bibliotek i archiwów, a zarazem głównym celem ich istnienia – zbieranie i przechowywanie – stało się w ostatnich latach udziałem milionów użytkowników. Potencjalnie każda

¹³ D. Folga-Januszewska, *Muzeum: definicja i pojęcie. Czym jest muzeum dzisiaj?*, „Muzealnictwo” 2008, nr 49, s. 200–203.

¹⁴ Ustawa z dnia 21 listopada 1996 r. o muzeach, Dz.U. 1997 nr 5 poz. 24.

¹⁵ A. Datko, R. Necel, *Nowoczesna instytucja kultury. Raport z badań*, Poznań 2011, s. 4.

większa elektroniczna baza danych jest wirtualnym muzeum lub archiwum z jakiegś dziedziny, i to odebranie „wyjątkowości gromadzenia” muzeom zmusza do rewizji rozumienia ich funkcji. Więcej, powszechność i łatwość transferowania obrazów, dźwięków, filmów, ich cyfrowe zapisywanie, udostępnianie, uzupełnianie nowymi informacjami i wynikami badań – wszystko to stwarza nieograniczony potencjał wirtualizacji zbiorów. Metody edukacji *on-line*, studia prowadzone na odległość, zmuszają muzealników i menedżerów kultury w ogóle do przemyślenia na nowo kwestii roli muzeum w zakresie gromadzenia i przechowywania zbiorów, które obecnie stały się domeną wszystkich użytkowników sieci¹⁶. Kwestii tej nie należy jednak traktować w kategoriach zagrożenia dla sensu istnienia muzeów, lecz jako szansę – muzea oprócz zbiorów własnych mają obecnie dostęp do zbiorów innych instytucji i osób prywatnych, dzięki czemu, współpracując w sieci, mogą uzupełniać i rozbudowywać swoje zbiory oraz zwiększać dostęp do kultury.

Nie można nie zauważyć, że wszystkie ze wspomnianych wyzwań, przed jakimi stają obecnie instytucje kultury, związane są z rewolucją cyfrową i rozwojem technologii informacyjno-komunikacyjnych, które są obecnie, co już było wspomniane, wszędzie i dla wszystkich. Warto się jednak zastanowić, czy za pomocą stale rozwijających się technologii informacyjno-komunikacyjnych muzea mogą w pełni, efektywnie realizować wszystkie swoje funkcje. W dalszej części tekstu zostaną przeanalizowane obecnie wykorzystywane obszary użytkowania ICT w muzeach i innych instytucjach kultury w zakresie zarządzania dziedzictwem kulturowym niematerialnym.

4. Potencjał ICT w zakresie zarządzania dziedzictwem kulturowym niematerialnym

Za słowo klucz w rozważaniach na temat możliwości ICT w zakresie ochrony dziedzictwa kulturowego niematerialnego można uznać ‘wiedzę’. W przeciwieństwie do informacji, którą można porównać do ‘surowych’ danych, mianem wiedzy, która stanowi esencję dziedzictwa kulturowego niematerialnego, można – zdaniem Foray’a – określić *kognitywną zdolność do uczenia się, która pozwala na odkrywanie i tworzenie nowej wiedzy*¹⁷. Tym samym informacja, którą może być na przykład zdjęcie eksponatu czy jego opis bibliograficzny (nawet bardzo rozbudowany), jest czymś łatwym do reprodukcji i przekazania. Wiedza natomiast, aby została przekazana w pełnej formie i zawartości, musi być w odpowiedni sposób kodowana. Stanowi to wyzwanie dla nowoczesnych technologii, za pomocą których – aby oddać kompleksowy i wielowymiarowy charakter dziedzictwa kulturowego niematerialnego – niezbędne jest pokazanie nie tylko cyfrowego obrazu samego wytworu działającego

¹⁶ D. Folga-Januszewska, *Muzeum: definicja i pojęcie. Czym jest muzeum dzisiaj?*, „Muzealnictwo” 2008, nr 49, s. 200–203.

¹⁷ D. Langlais, 2005, *Cybermuseumology and intangible heritage*, <http://startrek.ccs.yorku.ca/~topia/docs/conference/Langlais.pdf> [odczyt: 25.02.2012].

ności ludzkiej (np. pieśni, dzieła rękodzielniczego, nagrania wideo prezentującego tradycyjne tańce), lecz także procesu jego tworzenia oraz duchowej, niematerialnej zawartości, którą dany produkt uosabia. Wyzwaniem jest również stymulowanie za pomocą ICT jego ciągłego odtwarzania.

Obecnie nowe technologie wykorzystywane są w instytucjach kultury w trzech obszarach: udostępniania, komunikacji i interakcji z publicznością oraz, na razie jeszcze w stopniu niewielkim, do tworzenia kultury.

4.1. Szeroki dostęp do kolekcji i wiedzy

Nowe technologie, a zwłaszcza Internet, na niespotykaną dotąd skalę stwarzają obecnie możliwość udostępniania muzeom swoich zasobów. Szczególną zaletą jest możliwość udostępniania ‘wrażliwych’ kolekcji archiwalnych, które w ‘normalnych’ warunkach pozostają niedostępne dla użytkowników ze względu na zagrożenie bezpowrotnego zniszczenia. Użytkownik muzeum obecnie bez wychodzenia z domu, a tylko za pomocą komputera z dostępem do Internetu może ‘zwiedzać’ wirtualne wystawy i oglądać eksponaty muzealne, często z niespotykanym dotąd zbliżeniem, które w rzeczywistym świecie nie jest możliwe. Udostępnianie informacji w sieci, które początkowo – zwłaszcza ze względu na duże koszty i zaawansowane technologie – było dostępne głównie dla dużych, narodowych muzeów, obecnie w mniejszym lub większym stopniu pojawia się również w muzeach lokalnych i regionalnych. Nie wymaga bowiem już tak zaawansowanych technologii i umiejętności jak kilkanaście lat temu. Ta szeroka dostępność do wiedzy za pomocą ICT daje wielkie możliwości nie tylko oddziaływania na publiczność, edukacji i promocji kultury oraz dziedzictwa kulturowego, ale przede wszystkim nakłada znacznie więcej obowiązków zarówno na zarządzających muzeami, jak i na pracowników merytoryczno-naukowych. Kluczową rolę pełni właściwie sformułowana, podana i opracowana informacja, której przeciętny widz (niezwiązany profesjonalnie z działalnością muzeów) nie jest w stanie zweryfikować¹⁸.

Nowe technologie ułatwiły również instytucjom kultury możliwość współpracy, dzięki czemu zbiory, które dotychczas są rozproszone w kilku instytucjach, mogą w formie cyfrowej być udostępniane w jednym miejscu w sieci. Stanowi to ułatwienie nie tylko dla specjalistów, badaczy, którzy mogą wszystko znaleźć w jednym miejscu, ale też dla publiczności – z jednej strony tej, która nie mogła do tej pory regularnie uczestniczyć w życiu kulturalnym (np. osoby niepełnosprawne, z małych, oddalonych miejscowości), a z drugiej tej, która nie postrzegała muzeum jako atrakcyjnej formy spędzania wolnego czasu. W atrakcyjny sposób zbudowana kolekcja cyfrowa może natomiast przyciągnąć do muzeów nową publiczność.

Inicjatywą wartą odnotowania jako przykład dobrej praktyki w zakresie udostępniania wiedzy za pomocą ICT jest *Wirtualne Muzeum Drzeworytów Ludowych* utworzone przez Muzeum Etnograficzne im. Seweryna Udzieli w Krakowie w roku

¹⁸ D. Folga-Januszewska, *Muzea w Polsce 1989–2008. Stan, zachodzące zmiany i kierunki rozwoju muzeów w Europie oraz rekomendacje dla muzeów polskich*, Warszawa 2008, s. 51–52.

2011. To jedyny taki w Polsce projekt, który ma dokumentować i udostępniać wiedzę o tej dziedzinie sztuki. W ramach projektu tworzona jest baza cyfrowych kopii drzeworytów, obejmująca informacje o polskiej grafice ludowej znajdującej się nie tylko w zbiorach publicznych, lecz także w rękach prywatnych. Każdy obiekt w bazie będzie posiadał szczegółową kartę informacyjną. Znajdą się na niej dane dotyczące pochodzenia, czasu powstania, autorów, ikonografii, miejsca aktualnego przechowywania. Informacje wzbogacone są fotografiami. Możliwość zbliżania obrazów pozwala na wyeksponowanie detali drzeworytów. Znalezienie obiektów ułatwia wyszukiwarka, która pozwala na przeszukiwanie bazy według tematyki, nazwisk autorów czy daty powstania obiektów. Interaktywna mapa znajdująca się na stronie WWW ułatwia graficzne uchwycenie skali i zasięgu zjawiska twórczości drzeworytniczej w Polsce. Jednocześnie WMDL w zamyśle twórców ma być przestrzenią edukacji oraz inspiracji artystycznej, przybliżającą to niezwykle dziedzictwo różnym odbiorcom. Będzie też miejscem prezentacji wirtualnych wystaw. Użytkownikom pozwoli na samodzielne przygotowywanie tematycznych galerii na podstawie materiału prezentowanego w bazie¹⁹.

4.2. Interakcja i komunikacja

Wśród największych korzyści płynących z wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych w instytucjach kultury wielu badaczy wskazuje możliwości dostępu do szerszego i bardziej zróżnicowanego grona odbiorców nie tylko w miejscu, gdzie muzeum jest ulokowane, ale nawet na całym globie. Za pośrednictwem nowych technologii muzea mogą docierać do osób w różnym wieku, z różnych środowisk kulturowych, często do tych, którzy sami do muzeum by nie przyszli. Jak pisał George MacDonald i Stephen Asford, muzea nie mogą się odcinać od wykorzystywania nowoczesnych technologii, jeśli chcą być atrakcyjne dla publiczności XXI wieku, już dziś bowiem znaczną część odbiorców usług muzealnych stanowią ludzie, dla których ICT stanowią istotną część ich życia, towarzyszącą im zarówno w czasie wolnym, jak i pracy czy edukacji²⁰.

W tym kontekście na szczególną uwagę wśród możliwości, jakie stwarza wykorzystanie ICT, zasługują nowe, rozbudowane sposoby interakcji i dwustronnej komunikacji pomiędzy instytucją kultury a publicznością. Interaktywność, której możliwość dają tzw. nowe media, pozwala użytkownikowi samemu tworzyć swoje dziedzictwo i jego wyobrażenia. Jednocześnie nowe media, pozwalając na swobodną komunikację między użytkownikiem a muzeum, a także pomiędzy użytkownikami, sprawiają, że dziedzictwo jest wciąż odtwarzane i przekazywane kolejnym pokoleniom, co z kolei powoduje, że użytkownik muzeum przestaje być biernym odbiorcą,

¹⁹ Wirtualne Muzeum Drzeworytów Ludowych, <http://www.drzeworyty.pl/> [odczyt: 29.03.2012].

²⁰ M. Loran, *Use of Websites to Increase Access and Develop Audiences in Museums: Experiences in British, National Museum* [w:] C. Carreras (red.), *ICT and Heritage*, „Digithum” 2005, nr 7, <http://www.uoc.edu/digithum/7/dt/eng/loran.pdf> [odczyt: 15.03.2012].

a zaczyna aktywnie uczestniczyć nie tylko w procesie zarządzania zasobami dziedzictwa kulturowego niematerialnego, lecz także w ich tworzeniu.

Zdaniem Montpetita konieczność większej interakcji z użytkownikiem i bardziej swobodnej, dwustronnej komunikacji jest wynikiem rosnącego znaczenia, jakie nadaje się obecnie indywidualizmowi i subiektywności, które można w pewnym stopniu uznać za cechę charakterystyczną współczesnego, postmodernistycznego społeczeństwa²¹.

Wśród coraz częściej wykorzystywanych narzędzi ICT wspierających interakcję i komunikację z użytkownikami muzeów można wskazać tzw. nowe media. Facebook, Twitter, fora dyskusyjne, a także możliwość zamieszczania komentarzy przez użytkowników stron WWW muzeów stają się obecnie coraz powszechniejsze.

Szczególnym przykładem wykorzystania możliwości ICT w zakresie interakcji i komunikacji z użytkownikiem jest projekt *Wirtualny Sztetl*, tworzony przez Muzeum Historii Żydów Polskich w Warszawie. Ten projekt muzealny, jak opisują go sami twórcy, jest bardziej wirtualną przestrzenią społeczną, niż typowym muzeum. *Wirtualny Sztetl* gromadzi historię polskich Żydów, która w dużej mierze toczyła się w małych miasteczkach (jid. *sztetl*). Na portalu znajdują się informacje nie tylko o historii, ale i współczesności, o małych i dużych miastach. Portal swoim zakresem obejmuje współczesną, ale i przedwojenną Polskę. Wyjątkowość portalu w kontekście nowych sposobów interakcji i komunikacji z użytkownikami muzeum polega na tym, że jego zasoby tworzone są nie tylko na podstawie już posiadanych kolekcji i dokumentacji Muzeum Żydów Polskich, lecz także poprzez współpracę wielu instytucji, organizacji i osób prywatnych (m.in. z portalem Polin, a także portalem społeczności lokalnej jewish.org.pl, izrael.badacz.org, Żydowskim Instytutem Historycznym). *Wirtualny Sztetl* wciela w życie koncepcję „muzeum bez murów”, łączy w sieci osoby zainteresowane przeszłością i dziedzictwem polskich Żydów. Projekt od samego początku oparty był na idei tworzenia społeczności. Użytkownicy, wolontariusze i pasjonaci uzupełniają informacje na portalu o swoje zdjęcia i opisy. Dzięki temu strona nieustannie powiększa się o nowe materiały, a pamięć o historii Żydów jest wciąż żywa. Informacje gromadzone na portalu są pogrupowane według kryteriów topograficznych, po kliknięciu na nazwę miejscowości uzyskać można dostęp do wiadomości o zabytkach, cmentarzach i społecznościach żydowskich mieszkających tu dawniej lub obecnie, a także aktualne dane o wydarzeniach kulturalnych²².

4.3. Możliwości ICT w zakresie tworzenia kultury

Kultura łączy ludzi, rozwija kreatywność, poszerza horyzonty oraz uczy otwartości na innych. Aby skutecznie zachęcić współczesną publiczność muzealną, a zwłaszcza dzieci i młodzież, do uczestnictwa i tworzenia kultury, warto pokazywać, że Internet i nowoczesne technologie, które są obecnie nieodłącznym elemen-

²¹ D. Langlais, *Cybermuseumology and intangible heritage*, 2005, <http://startrek.ccs.yorku.ca/~topia/docs/conference/Langlais.pdf> [odczyt: 25.02.2012].

²² Projekt *Wirtualny Sztetl*, <http://www.sztetl.org.pl/pl/> [odczyt: 29.03.2012].

tem ich codzienności, mogą być nie tylko rozrywką, lecz także narzędziem do zdobywania wiedzy i pokonywania barier społecznych.

Obecnie muzea coraz częściej w miejsce ‘kultu oryginału’ stosują metodę wirtualizacji historii (w Polsce np. Muzeum Powstania Warszawskiego)²³, która jest bardzo atrakcyjna dla publiczności i przyciąga ją nie tylko do wirtualnego odwiedzania instytucji kultury, lecz również do uczestnictwa w rzeczywistości. Hans Belting w roku 2001, podczas sesji poświęconej miejscu muzeum we współczesnym, zglobalizowanym świecie, mówił o „muzeum jako medium”²⁴. W swej wypowiedzi podkreślał, że obecnie ewolucji ulegają nie tylko formy przekazu, lecz także jego treść. Muzeolodzy tendencje te określają mianem ‘robienia kultury’ (ang. *making culture*), co jest również jedną z podstawowych funkcji muzealnych. Zmianie uległ natomiast sposób jej realizacji. Muzeum, które dotychczas było kreatorem i autorytetem w zakresie kreacji kulturalnych, wyznaczało kierunki ewoluowania kultury, obecnie przejmuje rolę koordynatora, a kreacja staje się domeną publiczności. W tym celu efektywnym narzędziem stały się technologie cyfrowe. Jak pisze, Dorota Folga-Januszewska, postmodernizm kształtuje współczesną definicję muzeum właśnie jako instytucji budującej „nową narrację” różnymi metodami i środkami²⁵.

Ta forma muzeum znajduje praktyczne zastosowanie zwłaszcza w muzeach etnograficznych, które niejako poza podstawowymi (ustawowymi) funkcjami muzealnymi są również ośrodkami tworzenia i dokumentowania tożsamości – przywracania i stymulowania zachowania ciągłości przekazu kultur na obszarach wiejskich, dokumentacji historii, zwyczajów, tradycji, a nawet języka.

Po raz kolejny jako dobrą praktykę muzealną, wykorzystującą elementy nowych technologii do kreowania kultury i stymulacji rozwoju oraz zachowania ciągłości przekazu niematerialnego dziedzictwa kulturowego, warto przedstawić działalność Muzeum Etnograficznego im. Seweryna Udzieli w Krakowie, które od roku 2010 realizuje projekt *Etnodizajn festiwal*. Celem tej inicjatywy jest przede wszystkim – co podkreślają organizatorzy, przywrócić się związkowi istniejącemu od przeszło wieku pomiędzy etnografią a dizajnem oraz ich współczesnym relacjom. W ramach projektu organizowane są liczne wystawy, akcje plenerowe, targi etnodizajnerskie oraz konferencje. Co jest ważne, organizatorzy do udziału zapraszają młodych artystów, których twórczość opiera się na motywach folklorystycznych i tradycjach wsi. Artyści nie tylko uczestniczą w rzeczywistych wydarzeniach, ale za pośrednictwem strony WWW projektu, tworząc swoje portfolio online, mogą promować swoją twórczość, dzielić się i wymieniać swoimi doświadczeniami, pomysłami oraz wzajemnie się inspirować²⁶.

²³ D. Folga-Januszewska, *Muzea w Polsce 1989–2008. Stan, zachodzące zmiany i kierunki rozwoju muzeów w Europie oraz rekomendacje dla muzeów polskich*, Warszawa 2008, s. 50.

²⁴ Tamże, za H. Belting, *Das Museum als Medium* [w:] *Das Museum als Global Village. Versuch einer Standortbestimmung am Beginn des 21. Jahrhunderterts*, Frankfurt am Main 2001, s. 25–36.

²⁵ Tamże, s. 50–51.

²⁶ *Etnodizajn Festiwal*, <http://www.etnodizajn.pl/> [odczyt: 01.04.2012].

5. Podsumowanie

Aby zasoby dziedzictwa kulturowego niematerialnego mogły być oceniane, selekcjonowane i przekazywane, a w konsekwencji mogły stanowić ważny element budowania współczesnej kultury i tożsamości kulturowej zbiorowości lokalnych oraz regionalnych, musi być ono najpierw rozpoznane, udokumentowane, fachowo przechowywane i udostępniane. Jednocześnie ze względu na specyfikę tych zasobów równie istotne jest stymulowanie ciągłości jego przekazu, a więc ustawiczne odtwarzanie tegoż dziedzictwa przez społeczność lokalną. Zadania te stanowią wyzwania dla współczesnych muzeów.

Dokonująca się przemiana w sposobie funkcjonowania muzeów tylko pozornie ma charakter zmiany medium i techniki przekazu oraz kontaktu z publicznością. W istocie mamy do czynienia z bardzo głęboką przemianą odczuwania fizyczności zjawisk i obiektów, rzutującą na rodzaj wrażliwości i potrzeb ludzi uczestniczących w procesie tworzenia i odbioru sztuki, kultury, nauki. Od wielu dziesięcioleci trwający proces zastępowania rzeczywistości fizycznej rzeczywistością reprodukcji obecnie uległ olbrzymiemu przyspieszeniu, cywilizacja zdarzeń cyfrowych (gry komputerowe, animacje, multimedialne interaktywne programy edukacyjne) wkroczyła także do muzeów²⁷. Zjawiska te z pewnością są nieuniknione ze względu na ogólne zmiany społeczne zachodzące na świecie. Co zostało podkreślone w niniejszym tekście, zmiany te są w dużej mierze udogodnieniami, dzięki którym muzea stają się aktywnymi centrami kultury, gdzie kulturę nie tylko się archiwizuje i pokazuje użytkownikom, ale gdzie o tej kulturze się rozmawia i się ją tworzy, zgodnie z oczekiwaniami publiczności, bez której muzea utraciłyby sens istnienia.

Niemniej jednak nie należy zapominać, że kultura i dziedzictwo kulturowe nie są tworem istniejącymi jedynie w przestrzeni wirtualnej, stanowią część tożsamości społecznej i formę jej manifestowania na zewnątrz. Dlatego niezbędne jest, oprócz jej cyfrowego przetwarzania, stałe, rzeczywiste odtwarzanie i stymulowanie. Technologie cyfrowe i ich produkty powinny stanowić jedynie dopełnienie działań muzealnych, realizowanych w rzeczywistości realnej. Dziedzictwo kulturowe niematerialne, co było już wielokrotnie podkreślane, wymaga istnienia 'czynnika ludzkiego', czyli osoby bądź osób dziedzictwo to praktykujących i odtwarzających w określonej przestrzeni społeczno-kulturowej, której technologie cyfrowe nie są w stanie w żaden sposób zastąpić.

²⁷ F. Tilden, *Interpreting our Heritage*, Chapell Hill 1997.

Bibliografia

- Belting H., *Das Museum als Medium* [w:] *Das Museum als Global Village. Versuch einer Standortbestimmung am Beginn des 21. Jahrhunderterts*, Frankfurt am Main 2001, s. 25–36.
- Bennet M.M., *Heritage marketing: the role of information technology*, „Journal of Vacation Marketing” 1997, 3 July, vol. 3.
- Convention for the Safeguarding of Intangible Cultural Heritage*, UNESCO 2003, <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00006> [odczyt: 23.09.2011].
- Datko A., Necel R., *Nowoczesna instytucja kultury. Raport z badań*, Poznań 2011.
- Folga-Januszewska D., *Muzea w Polsce 1989–2008. Stan, zachodzące zmiany i kierunki rozwoju muzeów w Europie oraz rekomendacje dla muzeów polskich*, Warszawa 2008.
- Folga-Januszewska D., *Muzeum: definicja i pojęcie. Czym jest muzeum dzisiaj?*, „Muzealnictwo” 2008, nr 49.
- Gaj R., *Muzeum miejscem edukacji*, „Krakowskie Studia Małopolskie” 2002, nr 6, s. 116–122.
- Kirshenblatt-Gimblett B., *Intangible Heritage as Metacultural Production*, „Museum International” 2004, nr 1–2 (56).
- Langlais D., *Cybermuseumology and intangible heritage*, 2005, <http://startrek.ccs.yorku.ca/~topia/docs/conference/Langlais.pdf> [odczyt: 25.02.2012].
- Loran M., *Use of Websites to Increase Access and Develop Audiences in Museums: Experiences in British, National Museum* [w:] C. Carreras (red.), *ICT and Heritage*, „Digithum” 2005, nr 7, <http://www.uoc.edu/digithum/7/dt/eng/loran.pdf> [odczyt: 15.03.2012].
- Niematerialne dziedzictwo kulturowe UNESCO*, Narodowy Instytut Dziedzictwa, 2012, <http://www.nid.pl/idm,1271,niematerialne-dziedzictwo-kulturowe-unesco.html> [odczyt: 25.02.2012].
- Peacock D., Ellis D., Doolan J., *Searching for Meaning: Not just Records*, „Museums and the web 2004”, Toronto 2004, Archives & Museum Informatics, <http://www.archimuse.com/mw2004/papers/peacock/peacock.html> [odczyt: 25.02.2012].
- Spółeczeństwo informacyjne w Polsce. Wyniki badań statystycznych z lat 2006–2010*, Główny Urząd Statystyczny, Warszawa 2011.
- Tilden F., *Interpreting Our Heritage*, Chapell Hill 1997.
- Ustawa z dnia 21 listopada 1996 r. o muzeach, Dz.U. 1997 nr 5 poz. 24.
- Zawojski P., *Muzea bez ścian w dobie rewolucji cyfrowej* [w:] M. Popczyk (red.), *Muzeum sztuki. Antologia*, Kraków 2005.
- Zawojski P., *Wirtualna sztuka, wirtualne muzea – realne problemy* [w:] M. Popczyk (red.), *Muzeum sztuki. Od Luwru do Bilbao*, Katowice 2006.
- Zawojski P., *Cyberkulutra: syntopia sztuki, nauki i technologii*, Katowice 2010.

Strony WWW

- Etnodizajn Festiwal*, <http://www.etnodizajn.pl/> [odczyt: 10.03.2012].
- Wirtualne Muzeum Drzeworytów Ludowych*, <http://www.drzeworyty.pl/> [odczyt: 10.03.2012].
- Projekt Wirtualny Sztetl*, <http://www.sztetl.org.pl/pl/> [odczyt: 10.03.2012].