

INFORMACIJE I DOKUMENTACIJA U MUZEJIMA*

Ivo Maroević

Katedra za muzeologiju

Filozofski fakultet

Sveučilište u Zagrebu

■ ako su u središtu druge teme kojom će se baviti ovogodišnji sastanak CEICOM-a informacijske tehnike, skupljanje, obrada, čuvanje i distribucija informacija u muzejima, ja ću vas možda razočarati, jer u svojem uvodnom izlaganju neću govoriti o tehnologiji baratanja informacijama koje se prikupljaju, obrađuju i čuvaju u muzejima, već o konceptu promišljanja muzejskih informacija koji nam pomaže da odaberemo tehnike koje nam nudi razvitat informacijske tehnologije i da spoznamo njihovu tehnološku i vremensku ograničenost vlastitim hardverom i softverom. Tehnologija nameće koncept privremenosti, odnosno rješavanja problema danas za danas i nedovoljno se upušta u pitanja trajnosti i budućnosti. Dovoljan je primjer “bug 2000” o kojem nitko nije razmišljao u trenutku nastajanja sustava koji su automatski bilježili vrijeme, jer je treće tisućljeće bilo toliko daleko od tadašnje sadašnjosti da bi bavljenje njime bilo gubljenje vremena. Tehnolozi informacija zaboravili su onu staru latinsku poslovicu “*Quisquis agis prudenter agas et respice finem*” (Što god radiš, razborito radi i misli na završetak). Naravno, uvijek se pitamo što je informacija u muzeju ili šire gledano, u muzeologiji i kako ona nastaje, čemu služi i koji su njezini dometi. Muzej ima specifično svojstvo da se istovremeno bavi skupljenim predmetima iz kojih crpi informacije i informacijama o njima na stanovitoj virtualnoj razini. Istodobno, ti se predmeti u muzeju nalaze u realnosti koja je artifičijalna i koja ne odražava ni jednu od realnosti u kojima su muzejski predmeti živjeli. Drugim riječima, mi u muzejima razlikujemo dvije virtualne stvarnosti muzejskih predmeta. Jedna se odnosi na svijet čuvanja i izlaganja predmeta u kojemu ih ljudi tumače na svoj način, tako da se u muzeju stvara virtualna stvarnost u odnosu na okolinu i vrijeme u kojem su predmeti izvorno živjeli. Ona na svoj način sličić kazalištu predmeta, ali se još uvijek odvija u trodimenzionalnom okruženju realiteta koji nas okružuje. Druga virtualna stvarnost nastaje u sferi informacija o predmetima, čiji je materijalni svijet dokumentacija kojom ljudi nastoje zabilježiti što više podataka o nekom predmetu kako bi proširili svoje znanje i predodžbu o njemu, bez obzira na to jesu li s njime suočeni ili nisu. Razvatak tehnologije digitalnih medija samo je otvorio niz novih mogućnosti, među kojima je virtualni muzej tek jedna od mogućih opcija. O opasnostima i dilemama

virtualnog muzeja ne mislim govoriti. Citirao bih tek nedavno izrečenu misao suvremenog hrvatskog dramskog pisca Slobodana Šnajdera, koja se bez problema može prenijeti u muzejski svijet. On reče: “Glumci su oduvijek bića privida, svećenici virtualnog realiteta, prije no što je tehnologija učinila opasno nejasnom granicu između zbilje i privida zbilje” (Šnajder, 1999:7). Ne postoji općeprihvaćena definicija informacije, jer se ona definira kao: opći komunikacijski fenomen, svojstvo materije, značenje, događaj, reducirana neizvjesnost, znanstvena činjenica, surogat znanja, struktura itd. (Tudman, 1990:199). Tako je na pitanje što je informacija, dosta teško odgovoriti. Vrlo se često brkaju pojmovi informacija i podatak, jer su u tehnologiji vrlo često ispremiješani. Informacijska se tehnologija bavi pretežno podacima da bi rezultat bio informacija. Stoga je relevantnost informacija temeljna zadaća informacijskih tehnologija. Za muzeološku struku muzejski je predmet, ili predmet baštine, izvor informacija. On je to posredno i neposredno. Pri tome je presudan interes stručnjaka, koji će u niz komunikacijskih procesa s predmetom dolaziti do podataka koji će udruženi i protumačeni davati informaciju kao složeniju strukturu u stvaranju znanja. Temeljni je poticaj stvaranje znanja o predmetu. Neposrednim se putem informacija oblikuje u suočavanju s predmetom ili okolinom u kojoj je predmet živio prije prenošenja u muzealnu realnost. Posredni je pak put konzultiranje svih oblika dokumentacije koji su nastajali tijekom života predmeta izvan i u muzeju. Neposredni je put uvjetovan poznavanjem jezika oblika i stvari od kojih je predmet izrađen i vezan je uz vrijeme direktnog dodira s predmetom, dok je posredni put ograničen tuđim objektivnim ili subjektivnim spoznajama o predmetu i o značenju pojedinih zbivanja vezanih uz predmet.

Troznačnost muzejskog predmeta koja se očituje u materijalu, obliku i značenju, nudi nam i troznačnost podataka koji oblikuju informaciju. Muzejski se predmet kao izvor informacija već u početku pokazuje kao složena struktura u kojoj ravnopravno sudjeluju prostor, vrijeme i društvo. Prostor kao materijalna odrednica povezanosti materijala i oblika uz određenu okolinu, bez obzira na to je li posrijedi primarni, arheološki ili muzeološki kontekst. Vrijeme kao odrednica u kojoj materijal i oblik mijenjaju značajke: materijal starenjem i degradacijom, oblik pak promjenama ukusa, funkcije ili društvene korisnosti. Društvo je pak kao odrednica značenja, gdje se krivulje socijalne vrijednosti, korisnosti i istrošenosti kreću drugim koordinatama od onih vremena i prostora, bez obzira na to što su međuzavisnosti među njima očite. Upravo, netom naznačena složenost analitike i nepredvidivost mogućih sinteza značenja pojedinog predmeta u pojedinom vremenu daje nam puno opravdanje za podjelu informacija koje

očitavamo s muzejskih predmeta na selektivne (znanstvene) i strukturne (kulturne) (Maroević, 1993:218).

Selektivne (znanstvene) informacije temelje se na nizu gotovo nepromjenjivih, znanstveno utemeljenih podataka koje se tiču materijala i oblika predmeta. To su analitički podaci koji se međusobno razlikuju gotovo jedino u preciznosti identifikacije. To su uglavnom podaci koji su rezultat detaljnog opisa predmeta. Bave se dimenzijama, strukturom materijala, stilskim i individualnim značajkama oblikovanja vremena ili majstora, posebnostima dekoracije i obrade materijala i nizom drugih osobina predmeta koje je moguće precizno očitati, ako stručnjak ima dovoljno znanja o toj materiji. Druga se razina informacija ove vrste temelji na utvrđivanju značajki okoline u kojoj je predmet živio u trenutku kad je selekcijom određenog stručnjaka prepoznat kao muzejski predmet i prenesen u zbirku. To se prvenstveno odnosi na predmete koji su na temelju terenskih istraživanja preneseni u muzej. Treća se razina ovih informacija temelji na identifikaciji povijesti i života predmeta u primarnom i muzeološkom kontekstu. Ova je analitika posredna jer se temelji na izvorima i podacima koji su nastajali kao rezultat određenih društvenih zbivanja i nisu bili usmjereni prema kasnijemu muzeološkom vrednovanju. Ova posljednja razina podataka najmanje je znanstveno sveobuhvatna jer je bila arbitrarna u trenutku nastanka podataka na način koji je teško danas rekonstruirati da bismo ga precizno razumjeli. Međutim, sve su ove informacije relativno jednoznačne u visokom postotku, možemo ih upotrijebiti kao selektivni faktor i one pridonose obogaćivanju našega znanja o pojedinome muzejskom predmetu. Predmeti koji su izgubili dio podataka ove vrste znatno su siromašniji i nedovoljno relevantni za tumačenje pojedinih muzeoloških zadaća.

Strukturne (kulturne) informacije temelje se, pak, na zaključcima o značenju i vrijednosti muzejskih predmeta. One odražavaju svako pojedino povijesno vrijeme u kojem su nastale i uvažavaju nevidljivi kriterij korisnika. One se teško selekcioniraju i predstavljaju teškoću stvarateljima informacijskih tehnologija, jer su vremenski nestabilne i teško su uporabljive bez dodatnih oznaka koje ih društveno i vremenski određuju. Te se informacije konkretiziraju prvenstveno u muzeološkom kontekstu, na muzejskim izložbama, u odnosima među predmetima koji nikada ranije nisu živjeli u takvoj fizičkoj i konceptualnoj simbiozi i pitanje je hoće li se ta simbioza ikada u budućnosti ponoviti. One čine temeljnu supstancu iskaza znanja na izložbama tj. znanja koje nastaje kao opredmećena informacija o nekom segmentu izložbe ili neke druge muzejske komunikacije (Maroević, 1993:206-215).

Dokumentacija je proces bilježenja podataka i informacija koje smo tijekom istraživanja, promatranja ili tumačenja muzejskog

predmeta prenijeli na neki drugi medij, kako bismo se njima mogli služiti kao određenim znanjem o predmetu. To je svojevrsni oblik materijaliziranja informacija s ciljem njihova očuvanja i mogućnosti prijenosa posredstvom drugih medija. Svrha je dokumentacije postići što vjerniju predodžbu o predmetu o kojem je riječ, sa svih aspekata ljudskih interesa (Maroević, 1993:190). U izradi, uporabi i prijenosu dokumentacije medij postaje dominantan. Najstariji mediji su bili vezani uz pisanu riječ. Kasnije su se nadopunjavale riječ, slika i drugi oblici grafičkog predočavanja, da bi u novije vrijeme razvoj informacijske tehnologije, unijevši digitalizaciju informacija kao pravilo, utvrdio nova pravila skupljanja, obrade, čuvanja i distribucije podataka i informacija. Stanovita konzervativnost muzeja kao institucija i kao medija dobrodošla je barijera nepodnošljivoj lakoći prijenosa materijalnog svijeta u virtualnu sliku, bez razmišljanja o trajnosti onoga što se stvara. Povećavanje količine informacija i kvalitete dokumentacije mijenja odnos prema stvarnosti i osjećaju za očuvanje materijalne egzistencije predmetnog svijeta koji je predmet dokumentacije. Razvijaju se sustavi za pohranu i pretraživanje, sigurnost i distribuciju informacija, komunikaciju i interpretaciju materijalnog svijeta, koji su sofisticiraniji od onih koji se bave samim predmetom materijalnog svijeta. Inverzija je očita. Stvaraju se virtualni svjetovi muzejske grade, gdje je granica između zbilje i privida zbilje sve nejasnija. Kao temeljni problem virtualnog svijeta, pa i virtualnog muzeja, pojavljuje se njegova zavodljivost i prolaznost. Analogno tome raste opasnost od manipuliranja stvarnošću. Informacije, posebice one vizualne, odvojile su se od stvarnosti o kojoj nas informiraju i stvaraju neku novu stvarnost koja je posljedica relevantnosti inputa, a za koju ne znamo, niti želimo znati, koliki joj je vijek trajanja. No, i to nije toliko presudno ako je to znak vremena, koliko se svom silinom nameće problem arhiviranja i čuvanja takve dokumentacije (digitaliziranih i tako materijaliziranih informacija). Taj se problem još nije maknuo dalje od neuhvatljivog odnosa hardvera i softvera, koji će se u jednom od trenutaka ne tako daleke budućnosti pokazati u svoj svojoj težini. Tada će ga biti znatno teže riješiti od onog već spomenutog problema "buga 2000".

Informacijska tehnologija nameće koncept privremenosti. Riješimo problem danas za danas. Temeljna je dilema kao i uvijek konceptualne naravi. U ovom je trenutku tehnologija ispred koncepta. Stoga mislim da se valja usmjeriti prema konceptu i prema njemu prilagodavati i razvijati tehnologiju, barem što se tiče dokumentacije i informacija u sferi kulturne baštine. Nemojmo očekivati da će nam tehnologija riješiti one probleme za koje i ne zna da postoje. "Quisquis agis prudenter agas et respice finem".

* Referat održan na sastanku CEICOM-a u Zagrebu, od 15. do 17. listopada 1999. godine

Literatura:

1. Maroević, I., (1993.), "Uvod u muzeologiju", Zavod za informacijske studije Filozofskog fakulteta, Zagreb.
2. Šnajder, S., (1999.), "Uzurpator nečuvene drskosti", "Zarez", 1/15:7-9 (1.10.1999).
3. Tudman, M., (1990.), "Obavijest i znanje", Zavod za informacijske studije Filozofskog fakulteta, Zagreb.

Summary:

Information and documentation in museums

Any technology implies the concept of temporariness, namely the day-to-day solution of problems, so that it does not delve sufficiently into the questions of permanence and the future. We need only think back to the „Millennium Bug“ that was given no consideration at the moment when systems that record time were devised. Technologists have forgotten the Latin maxim „Quisquis agis prudenter agas et respice finem“ (Whatever you do, do it thoughtfully and consider the end).

A museum is specific in that it is simultaneously involved with the collected objects from which it draws information and the information about the objects on a particular virtual level. These objects in a museum exist in a reality that is artificial and does not reflect any of the realities in which the museum objects existed. In one way it is a theatre of objects, and in another it is a virtual reality that comes into existence in the sphere of information about objects.

The development of technology has opened a number of possibilities, just one of them being a virtual museum.

The triple meaning of a museum object that is revealed in the material, the form and the meaning also offer us a triple meaning of the data that shape the information. The museum object as a source of information is already at the very outset a complex structure in which space, time and society play an equal share. Documentation is a process of the registration of data and information that have been collected during research and transferred to another medium in order to be able to use them as knowledge about an object. The oldest medium was the word, image and graphical forms, but new rules for the treatment, storage and distribution have been determined over time. The somewhat conservative nature of museums as institutions is a welcome barrier to the „unbearable ease“ of the transfer of the material world into a virtual image, a transfer that takes place without consideration to the permanence of that which is being created.

We cannot expect that technology will solve problems that it is unaware of