

DIGITALIZÁCIA A MULTIMEDIÁLNE PREZENTAČNÉ
PRODUKTY NÁRODNÉHO OSVETOVÉHO CENTRA –
EPIZÓDY JEDNÉHO DIGITALIZAČNÉHO PROJEKTU
Digitisation and Multimedia Presentation Products
of the National Centre of Culture and Further
Education – the Episodes of One Digitisation Project

LUCIA DITMAROVÁ

DOI 10.26363/SN.2018.1.04

© Ústav etnológie SAV

Mgr. Lucia Ditmarová, PhD., Národné osvetové centrum, Námestie SNP 12, 812 34 Bratislava; e-mail: lucia.ditmarova@nocka.sk

In 2015, the *National Centre of Culture and Further Education (NOC)* as one of the memory and archive institutions joined the single platform for the preservation, long-term archiving and disclosure of the information potential of cultural heritage collections. The text deals with the digitisation project *NOC – Digitisation and multimedia presentation products of the National Centre of Culture and Further Education*. The main purpose of the text is to present this digitisation project and highlight the process of digitisation of cultural items from the NOC archive and related issues and observations from the perspective of the project's expert sponsor.

Key words: digitisation, cultural heritage, National Centre of Culture and Further Education, non-professional art

Kľúčové slová: digitalizácia, kultúrne dedičstvo, Národné osvetové centrum, neprofesionálne umenie

How to cite: Ditmarová, L. (2018). Digitalizácia a multimediálne prezentačné produkty Národného osvetového centra – epizódy jedného digitalizačného projektu. *Slovenský národopis*, 66(4), 80–96, doi: 10.26363/SN.2018.1.04

ÚVOD

Digitálna knižnica a digitálny archív, Digitálna galéria, Digitálny pamiatkový fond, Digitálna audiovizia, Digitálne múzeum, Digitálny fond tradičnej ľudovej kultúry a ďalšie. Všetky vyššie spomenuté názvy patria národným digitalizačným projektom, ktoré vznikli so spoločným cieľom zachovať slovenské kultúrne dedičstvo, a to práve digitalizáciou publikácií, výtvarného umenia, architektonických pamiatok, audiovizuálnej tvorby, muzeálnych zbierok či prejavov tradičnej ľudovej kultúry. Medzi tieto sa v roku 2015 zaradil aj projekt *Národného osvetového centra (NOC) – Digitalizácia a multimediálne prezentačné produkty Národného osvetového centra (DMPP NOC)*.¹

1 DMPP NOC je jedným z národných projektov *Operačného programu Informatizácia spoločnosti*, prio-

Hlavným cieľom nasledujúceho textu je priblížiť projekt *DMPP NOC* vo viacerých rovinách jeho zamerania a poukázať na skutočnosti, s ktorými sa môžu ľudia či inštitúcie pri digitalizácii stretnúť. Hlavným východiskom textu je vlastná skúsenosť s daným projektom z pozície odbornej garancie projektu.

Text je rozdelený na štyri časti. V prvej v krátkosti charakterizujem aktivity, ciele a výstupy projektu. Druhá a tretia časť je zameraná na jednotlivé fázy projektu – od jeho formovania až po súčasnosť – a vo štvrtej sa venujem digitalizácii ako komplexnému procesu v kontexte tvorby digitálneho fondu *NOC*.

O PROJEKTE V SKRATKE

NOC (predtým *Osvetový ústav*) ako kultúrno-osvetová inštitúcia zastrešujúca rôzne odvetia neprofesionálneho umenia sa do digitalizácie kultúrneho dedičstva zapojilo v apríli 2015. Koniec realizácie projektu bol stanovený o osem mesiacov neskôr – na december 2015. Zdanie v tomto prípade neklame a s odstupom času si všetci zainteresovaní môžeme potvrdiť, že času bolo pomerne málo a nárokov veľa. Aj napriek časovej tiesni sa však podarilo projekt priviesť do úspešného konca, pričom do svojej päťročnej udržateľnosti vstúpil v roku 2016.

Hlavným cieľom projektu bola digitalizácia objektov kultúrneho dedičstva a takisto ďalšie zhodnocovanie už zdigitalizovaných kultúrnych objektov.² Vychádzajúc z týchto cieľov bol projekt rozdelený na dve hlavné aktivity – 1) interná a externá digitalizácia a 2) tvorba multimediálnych prezentačných produktov.

Výsledkom prvej aktivity boli zdigitalizované širokospektrálne tematicky zamerané filmové, textové, grafické a fotografické objekty z archívu *NOC*. V rámci druhej aktivity boli v spolupráci s ďalšími pamäťovými a fondovými inštitúciami³ vytvorené 3D animácie a náučné videá týkajúce sa slovenských pamiatok, či múzejných alebo galerijných kultúrnych objektov. Počas projektu bolo zdigitalizovaných 1339 kultúrnych objektov a vytvorených 90 multimediálnych prezentácií.

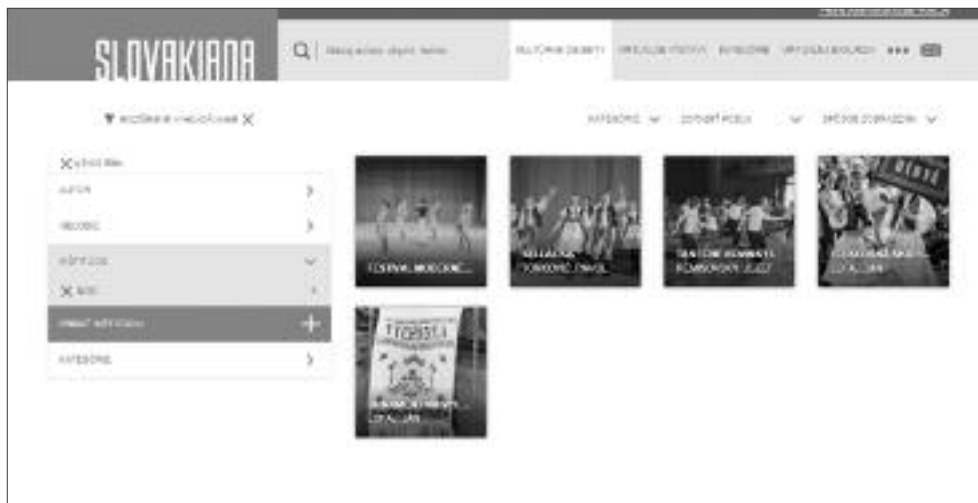
NA POČIATKU

Päť ľudí, dve kancelárie, sedem počítačov, jeden skener a tisícky kultúrnych objektov. Takto by sa dal popísať počiatok celého projektu, kde sa stretli absolventi muzikológie, ekonómie, etnológie a audiovizuálnych štúdií v pozíciách projektovej a finančnej manažérky, odbornej garantky a dvoch odborných pracovníkov – digitalizátora a digitalizátorky. Tomuto však predchádzalo urýchlené zorientovanie sa v téme a projekte, a to priamo počas jeho realizácie.

ritnej osi 2 „Rozvoj pamäťových a fondových inštitúcií a obnova ich národnej infraštruktúry“. Pozri bližšie na <http://www.nocka.sk/noc/strukturalne-fondy/projekt-dmpp>.

2 Kultúrny objekt je „hmotný, uchopiteľný, reálny predmet (napr. kniha, obraz), ale aj objekt nemateriálnej povahy (napr. ľudový tanec, pracovný postup), ktorý má trvalý vedecký, historický, kultúrny alebo umelecký význam. Za predmet kultúrnej hodnoty sa považuje aj prírodnina, ktorá má schopnosť vypovedať o vývoji prírody a má trvalý vedecký a historický význam“ (Slovník pojmov, n.d.).

3 V rámci projektu *NOC* spolupracovalo s *Pamiatkovým úradom Slovenskej republiky (PÚSR)*, *Slovenskou národnou galériou (SNG)* a *Múzeom Slovenského národného povstania (MSNP)*.



Obr. 1: Objekty NOC na Slovakiana, archív NOC

Keďže jedným zo všeobecných cieľov národných projektov digitalizácie bolo prezentovať kultúrne objekty v ich digitálnej podobe na portáli kultúrneho dedičstva *Slovakiana.sk*⁴, bolo potrebné v rámci projektu *DMPP NOC* nastaviť pomerne náročné technické požiadavky na digitálne objekty i rôzne procesy, aby sa mohli kultúrne objekty v digitálnej podobe prezentovať širokej verejnosti cez spomínanú platformu.

Jednou z prvých vecí, ktorá mi do súčasnosti utkvela v pamäti, bol komunikačný jazyk. Neznámy jazyk projektov informatizácie a ich manažérov, analytikov, digitalizátorov, či IT špecialistov, ktorí boli do digitalizačných projektov zapojení už niekoľko rokov. Prvé stretnutia obsahovali len množstvo skratiek, pojmov a vyjadrení, ktoré pre človeka práve zaangažovaného z prostredia spoločenských a humanitných vied neboli veľmi zrozumiteľné.

Na obsiahle vysvetľovanie však nebol príliš čas a bolo potrebné urobiť prvé kroky: vybrať objekty, ktoré vstúpia do procesu digitalizácie, školiť sa, vytvoriť časový harmonogram, metodiku, nastaviť technické požiadavky, zabezpečiť finančné riadenie, nakúpiť techniku a nábytok, presťahovať sa, rokovať so spolupracujúcimi inštitúciami a množstvo ďalších nevyhnutných aktivít, aby sme reálne mohli začať. Ideálne všetko naraz a hneď.

V tomto období, keď sa projekt preklápal z papiera do reality a my sme formovali sami seba do žiadúcej roly, ktorú budeme v projekte zastávať, sa neraz stalo, že manažér bol aj odborný pracovník, archivár, kontrolór kvality, analytik alebo technik v jednej osobe. To ale nebolo úplne na škodu, pretože nám to v budúcnosti uľahčilo komunikáciu a porozumenie jednotlivým digitalizačným procesom nielen v rámci projektu.

4 Portál kultúrneho dedičstva *Slovakiana.sk* je hlavným výstupom ďalšieho národného projektu *NOC Centrálna aplikačná infaštruktúra a registratúra (CAIR)* a sprístupňuje širokej verejnosti výsledky digitalizačných projektov rezortu kultúry na jednom mieste. Pozri bližšie na <http://www.nocka.sk/noc/strukturalne-fondy/projekt-cair> a <https://www.slovakiana.sk/>.

AKO TO BOLO A ČO Z TOHO VZNIKLO

Projekt by sa dal v rámci svojej realizácie rozdeliť na tri fázy: 1) prípravná, 2) realizačná a 3) udržiateľná, ktorých jednotlivé činnosti sa niekedy prelínali, a to vždy v závislosti od aktuálnych požiadaviek a stavu procesov.

Prvú – prípravnú fázu tvorili stretnutia na dennej báze s externými dodávateľmi služieb a ďalšími spolupracujúcimi inštitúciami. Boli to subjekty a inštitúcie, ktoré zastrešovali technickú podporu, nastavovali špecifikácie z hľadiska portálu, spolupracovali pri externej digitalizácii a takisto pri tvorbe náučných videí a animácií.

V tejto fáze bolo potrebné dohodnúť predovšetkým časový harmonogram, metódu a technické podmienky a parametre výstupov prvej aktivity projektu – digitalizácie. Museli sme si odpovedať na otázky ako napr. čo digitalizovať, ako to digitalizovať, v akom formáte a štruktúre, dokedy a pod.

Súbežne sa nastavoval aj harmonogram a technické podmienky výstupov internej digitalizácie.

V súvislosti s digitalizáciou prebiehal tiež výber kultúrnych objektov z archívu NOC. Keďže v tom čase boli dané objekty skatalogizované len vo forme tabuliek a zoznamov, bolo časovo pomerne náročné študovať tieto zoznamy a spájať ich s reálnym fyzickým obsahom uloženým v nie vždy systematicky usporiadanom archíve.

Odborní pracovníci projektu strávili týždne v podzemí NOC s rúškami na tvári a rukavicami na rukách, aby dôkladne prezreli všetky dostupné materiály a z nich následne vybrali objekty určené na digitálnu konverziu.

Kritériá výberu boli viaceré a nezáviseli len od toho, že sa daný obsah v archíve fyzicky nachádzal a bol „vhodný“ na digitalizáciu, či už z hľadiska technických možností digitalizácie, hodnoty jeho obsahu, fyzického stavu a pod.

Aby nedošlo k vytváraniu duplícít a digitalizovaniu už zdigitalizovaného, či porušovaniu autorských práv, bolo potrebné brať do úvahy aj obsah ďalších archívov štátnych inštitúcií, ktoré už mohli mať daný objekt v digitálnej podobe, resp. plánovali ho digitalizovať. S týmto sme sa stretli okrem iného napr. pri filmových pásoch, ktoré mohli byť kópiami filmov autorsky chránených alebo už zdigitalizovaných napr. v inštitúciách *Rozhlas a televízia Slovenska (RTVS)* alebo *Slovenský filmový ústav (SFÚ)*. Bolo nutné spojiť sa s danými inštitúciami a „porovnať“ si zoznamy svojich archívov.

Na základe mnohých faktorov sa následne podarilo vytvoriť jeden ucelený zoznam, ktorý obsahoval 328 bulletinov z podujatí NOC, 199 kusov 16 a 35 mm filmov (prevažne dokumentárnych), 31 fotoalbumov z oblasti neprofesionálnej divadelnej tvorby, 198 fotografií z Folklórneho festivalu Východná a 583 plagátov prevažne z podujatí NOC.

Objekty, ktoré boli určené na externú digitalizáciu – bulletin, filmy a plagáty – bolo takisto potrebné adekvátne pripraviť na bezpečný prevoz do cieľovej stanice ich digitálnej konverzie, čo takisto, najmä pri plagátoch spreď 50 rokov s rozmermi až A0, nebolo vôbec jednoduché.

V rámci druhej aktivity v prvej fáze realizácie projektu prebiehala spolupráca s PÚSR, SNG a MSNP ohľadom výberu už zdigitalizovaných objektov, z ktorých sa následne vytvárali 3D animácie a náučné videá.

Prioritou bolo vybrať tie najvýznamnejšie slovenské kultúrne pamiatky a múzejné i galerijné artefakty. Avšak výber neprebíhal len z hľadiska ich jedinečnosti, ale tiež z hľadiska náročných technických požiadaviek ich digitálnej podoby.

Tvorba 3D animácií a náučných videí vyžadovala špecifickú formu digitalizácie



Obr. 2: *Heligonkár, 1996, foto: Peter Berčík, archív NOC*

daných objektov, preto výber prebiehal, okrem účasti pracovníkov *DMPP NOC* a kurátorov jednotlivých inštitúcií, aj v spolupráci s technickými expertmi, ktorí digitalizáciu a tvorbu animácií a videí realizovali. V súvislosti s tým bolo potrebné k finálnemu zoznamu vybrať do zálohy aj niekoľko ďalších „náhradníkov“, keby sa v procese tvorby videí a animácií zistilo, že zo zdigitalizovaného materiálu nie je možné požadovanú prezentáciu daného kultúrneho objektu vytvoriť.

Po niekoľkých mesiacoch od počiatku projektu, keď už boli všetky zoznamy kultúrnych objektov vybraných na digitalizáciu a tvorbu videí uzavreté, prišla očakávaná realizačná fáza projektu. Stretnutí, na ktorých sme konkrétne špecifikovali technické parametre výstupov internej a externej digitalizácie⁵, už bolo o trochu menej, náročnosť realizovaných aktivít o trochu vyššia.

Priviezli nám skener. A to bola veľká vec. Nielen metaforicky, ale aj fyzicky. Prístroj s rozmermi 88 x 85 x 110 cm, ktorý sa po pomerne komplikovanom prenose v rámci našej budovy umiestnil u nás v kancelárii, väčšina z nás videla prvýkrát. V porovnaní s ostatnými spolupracujúcimi inštitúciami, ktoré majú technicky mnohokrát náročnejšie vybavenie, nič extra, ale my sme konečne mohli začať digitalizovať. Zaškoliť nás prišli traja odborníci na tento konkrétny typ skenera. Spočiatku zjavne komplikovaný proces sa postupne stal bežnou súčasťou nášho pracovného života. Po zhruba dvoch týždňoch testovania digitálnej konverzie rôznych typov 2D objektov⁶ na danom prístroji sa odborní pracovníci pustili do „riadnej“ digitalizácie fotografií a fotoalbumov z archívu *NOC*.

Digitalizované fotografie sa obsahovo viažu k najstaršiemu slovenskému folklórnemu festivalu vo Východnej, ktorého hlavným realizátorom je práve *NOC*. Prevažne dokumentárne analógové čiernobiele fotografie boli súčasťou výstavy realizovanej pri jubilejnom 45. ročníku festivalu v roku 1999. Dokumentujú priebeh i účastníkov podujatia v približnom rozmedzí rokov 1955–92.⁷ Možno medzi nimi nájsť aj umelec-

5 Išlo o technické parametre týkajúce sa formátov digitálnych objektov, priečinkovú štruktúru a jej obsah, formáty metadát a pod. Bližšie pozri v časti textu „Analóg do digitálu alebo nový život kultúrnych objektov“.

6 2D objekty sú „dvojjazerné umelecké diela a mapy, napríklad fotografie, rytiny, maľby, plagáty, pohľadnice“ (Slovník pojmov, n.d.).

7 Uvádžam údaje rokov, ktoré sú nám známe a boli dohľadané. Keďže nie pri všetkých fotografiách bol uvedený časový údaj, môžu vzniknúť isté časové odchýlky. Avšak vzhľadom na typ fotografií, ich formát a obsah možno s určitou presnosťou povedať, že všetky vznikli v 2. polovici 20. storočia.



Obr. 3: Fotografia z fotoalbumu *Scénická žatva 1991*, foto: Filip Lašut, archív NOC

ké zábery a portréty účinkujúcich, návštevníkov, či známych osobností folklórneho hnutia, ktoré sa festivalu zúčastňovali – napr. Karol Plicka, Štefan Nosál, Rinaldo Oláh, Ján Blaho, Martin Slivka, Juraj Hamar a iní.

Ďalšou súčasťou internej digitalizácie bola digitálna konverzia fotoalbumov. Tieto sa datujú od roku 1963 do roku 1992 a obsahovo sa viažu k oblasti neprofesionálnej divadelnej tvorby. Dokumentujú priebeh divadelných podujatí, festivalov, ale aj jednotlivé súbory či inscenácie.

Najviac zdigitalizovaných fotoalbumov sa viaže k podujatiu *Scénická žatva*, ktoré je najstarším festivalom neprofesionálneho divadla v Európe. Fotoalbumy obsahujú analógové čiernobiele dokumentárne, portrétné i umelecké fotografie. A nielen to. Mnohé sú doplnené o rôzne ilustrácie a nalepené grafické materiály ako pozvánky, bulletiny, programy, zoznamy účinkujúcich, články, výstrižky, čím povyšujú súbor fotografií na akýsi „drobný archív“ daného ročníka podujatia.

Počas realizácie digitalizácie fotografií a fotoalbumov priamo v *NOC* sa uskutočňovala aj externá digitalizácia plagátov, bulletinov a filmových pásov v spolupráci s externými digitalizačnými strediskami. Takto sa postupovalo na jednej strane kvôli krátkosti času v súvislosti s množstvom daných typov objektov, a takisto kvôli nedostupnej technike v rámci *NOC*.⁸

8 Digitalizačné pracoviská, ktoré vykonávali externú digitalizáciu, boli špecializovanými inštitúciami na digitalizáciu 2D, textových a filmových objektov. Mali výkonnejšiu a predovšetkým automatizovanú techniku na digitálnu konverziu a postprodukciiu, pričom v *NOC* sa všetky tieto činnosti vykonávali „ručne“, čo zabralo omnoho viac času. Zároveň na prehrávanie a digitalizáciu filmových pásov absentovala v *NOC* akákoľvek technika, takže bolo nevyhnutné tieto kultúrne objekty digitalizovať externe.



Obr. 4: 16 mm film *Tvorivo a náročne!*, 1978, Viliam Kvašňák a Peter Valach, archív NOC

Zdigitalizované plagáty a bulletinové sa obsahovo viažu najmä k podujatiam záujmovej umeleckej činnosti v rozmedzí rokov 1963–2015. Tematicky sú zamerané najmä na celoštátne postupové súťaže a festivaly neprofesionálnej umeleckej tvorby kolektívov a jednotlivcov z oblasti scénického folklorizmu (napr. FF Východná), divadla (napr. Scénická žatva, Zlatá priadka), filmu a fotografie (napr. AMFO, CINEAMA), umeleckého prednesu (napr. Hviezdoslav Kubín), hudby (napr. Strunobranie), či výtvarného umenia (napr. Výtvarné spektrum). Niektoré plagáty sa viažu aj k príležitostiam rôznych osláv a jubileí, významným osobnostiam a možno medzi nimi nájsť aj ideologické plagáty z obdobia socializmu.

Posledným typom zdigitalizovaných kultúrnych objektov v rámci projektu boli 16 a 35 mm filmové pásy. Ide o prevažne dokumentárne filmy z rokov 1949–89.⁹ Sú medzi nimi etnografické filmy a záznamy z výskumov (napr. cyklus filmov *Pri prameňoch krásy*, záznamy z výskumov z Goralska, Parchovian, Kysúc), reportážne filmy z folklórnych podujatí, tanečné filmy zaznamenávajúce choreografie folklórnych i nefolklórnych kolektívov, metodické tanečné filmy, ale aj propagandistické filmy z obdobia socializmu zachytávajúce napr. konferencie komunistickej strany alebo záujmovej umeleckej činnosti.

Človek i technika sú omylní. Preto nestačilo objekty len zdigitalizovať a uložiť do digitálneho fondu inštitúcie, ale bolo nutné každú digitálnu kópiu dôsledne skontrolovať. Pri internej digitalizácii fotografií a fotoalbumov sa kontrola kvality robila priebežne, a teda aj chyby sa priebežne odstraňovali. Pri kontrole externej digitalizácie plagátov a bulletinov sa neraz stalo, že zo dňa na deň bolo nutné skontrolovať tisíce strán alebo obrázkov kvôli následnému preskenovaniu. Asi najzaujímavejšia pre nás bola v rámci projektu kontrola kvality zdigitalizovaných filmov. Raz až dvakrát do týždňa sme prišli do štúdia, kde nám externí digitalizátori premietali filmy z nášho

⁹ Rovnako ako pri fotografiách môžu vzniknúť isté časové odchýlky, lebo pri všetkých filmoch bol uvedený časový údaj, ale vzhľadom na typ nosičov a ich obsah, filmy vznikli v 2. polovici 20. storočia.



Obr. 5: 3D animácia Bojnického hradu, archív NOC

archívu. Filmy z archívu NOC neboli vzhľadom na ich špecifické zameranie verejnosti známe, preto sme vzrušení zakaždým očakávali, aký kúsok našej histórie nám ktorý film odkryje. Ale nie je film ako film, čo sme neraz zistili pri kontrolnej „osemhodinovke“ snímok bez zvuku.

Súčastou digitalizácie bol tiež popis kultúrnych objektov, a teda tvorba metadát. Na túto bolo v prvom rade potrebné nastaviť metodiku zápisu vhodnú pre typy objektov v archíve NOC, avšak zároveň dodržať už stanovené technické špecifikácie zo strany portálu i medzinárodné štandardy zápisu metadát a v neposlednom rade si aj vybrať systém, resp. nejaký softvér na ich zápis.

Vzhľadom na všetky vtedajšie časové, finančné a ďalšie okolnosti nám prišiel ako najpriateľnejší softvér, ktorý sa už nachádzal v inštitúcii – Knižnično-informačný systém pre malé a stredné knižnice (KIS MaSK). Nie práve užívateľsky najpokročivejšia verzia systému nám dočasne poskytla prijateľné možnosti zápisu metadát, kým sme prešli na modul CAIR-u – Digitálnu knižnicu.

Ako už bolo vyššie spomenuté, v rámci druhej – realizačnej fázy projektu prebiehala popri digitalizácii aj jeho druhá aktivita – tvorba multimediálnych prezentačných produktov. Výsledkom niekoľkomesačnej práce s obrovskými objemami digitálnych dát u našich externých spolupracovníkov je Virtuálna exkurzia¹⁰, ktorá uzrela svetlo sveta v priebehu novembra 2015 na portáli *Slovakiana.sk*.

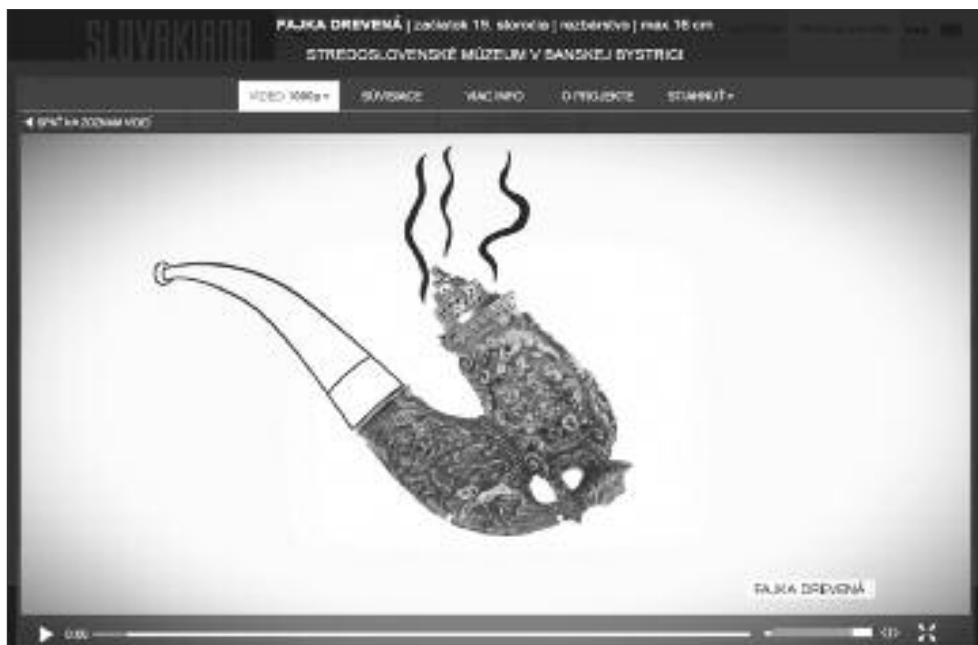
Je to priestor, kde sa človek môže myšou poprechádzať po virtuálnom múzeu¹¹, galérii¹², či pamiatkach¹³ Slovenska a vidieť hrady, zámky, chrámy, aj celé mestá z vtáčej perspektívy a pozorovať detaily, ku ktorým by sa v reálnom živote dostal len ťažko. Ak má k dispozícii aj 3D okuliare a správny monitor, o to lepšie.

10 Pozri bližšie na <https://www.slovakiana.sk/virtualna-exkurzia>.

11 Pozri bližšie na <https://www.slovakiana.sk/virtualna-exkurzia/virtualne-muzeum>.

12 Pozri bližšie na <https://www.slovakiana.sk/virtualna-exkurzia/virtualna-galeria>.

13 Pozri bližšie na <https://www.slovakiana.sk/virtualna-exkurzia/pamiatky>.



Obr. 6: Náučné video *Fajka drevená*, archív NOC

Súčasťou virtuálnej exkurzie sú dva typy prezentácií. Jednou sú 3D animácie slovenských pamiatok a múzejných zbierok. Nájdu sa medzi nimi napr. Spišský alebo Bojnický hrad, Banská Štiavnica, Bardejov, ale aj Dóm sv. Alžbety v Košiciach, či Drevený kostol Bodružal. Vo virtuálnom múzeu zas možno vidieť animácie ťažkej vojenskej techniky z 2. svetovej vojny, levitujúci meč z 11. storočia, ale aj tradičný ľudový odev, detského hojdacieho koníka alebo drevené plastiky svätcov v 3D podobe. Na prvý pohľad obyčajné videá sú spojením niekedy až státisícov snímok získaných rôznymi digitalizačnými metódami, ktoré zobrazia daný objekt do najmenšieho detailu.

Druhým typom prezentácií sú náučné videá s komentárom približujúcim významné slovenské výtvarné diela, historické denné úžitkové predmety, predmety tradičnej ľudovej kultúry, archeologické nálezy, historický nábytok či odev. Videá si možno prezrieť v rôznych úrovniach rozlíšenia od tých najnižších až po 4K a všetky sa dajú voľne stiahnuť a využívať na vzdelávacie, propagačné a ďalšie účely.

Po ukončení oboch aktivít projektu sme plynule prešli do jeho päťročnej udržateľnej fázy. Jej začiatky boli späté s personálnymi zmenami. Pôvodne jedno udržateľné miesto sa podarilo postupne navýšiť na štyroch ľudí s rôznymi typmi úväzkov na pozíciách odbornej garantky a manažérky projektu a troch odborných pracovníkov venujúcich sa digitalizácii a ďalším činnostiam, ktoré s ňou bezprostredne súvisia.

Obdobie udržateľnosti charakterizuje predovšetkým stabilizácia jednotlivých procesov rozbehnutých v realizačnom období projektu, nadstavba systémov a podmienok prezentácie kultúrnych objektov v ich digitálnej verzii na portáli *Slovakiana.sk*, viac skúseností a vedomostí, systematizácia jednotlivých činností a vytvorené podložie pre ďalšiu prácu s digitálnym kultúrnym obsahom.

Okrem toho projekt rozšíril pole svojej pôsobnosti o ďalšie typy kultúrnych objektov, ako napr. rôzne audiovizuálne nosiče (VHS kazety, LP platne, MG pásy) alebo

ďalšie 2D a textové objekty (dokumenty, kroniky, pozvánky a pod.) zamerané na rôznej oblasti neprofesionálneho umenia v rámci pôsobnosti *NOC*.

Okrem digitalizácie kultúrnych objektov z archívu sa odborní pracovníci projektu zaoberajú aj audiovizuálnou dokumentáciou podujatí *NOC*, kde sa prezentujú kolektívy a jednotlivci z radov neprofesionálnych umelcov, čím prispievajú k mapovaniu súčasného stavu a propagácii neprofesionálnej kultúry v rôznych umeleckých žánroch.¹⁴

Keďže komplexný pojem digitalizácia rezonuje (nielen) týmto textom, neopomeniem ho ani v súvislosti s projektom *DMPP NOC*, a aspoň čiastočne upriamim pozornosť na jeho viacerú úroveň priblížením niektorých procesov, ktoré môže v sebe zahŕňať a s ktorými sa možno v praxi stretnúť. Ale o tom už nižšie.

ANALÓG DO DIGITÁLU ALEBO NOVÝ ŽIVOT KULTÚRNYCH OBJEKTOV

Digitalizácia objektov kultúrneho dedičstva je nevyhnutným procesom súčasnosti, pričom jedným z hlavných cieľov je zachovanie kultúrneho obsahu.

Každý materiál, z ktorého je nejaký objekt vyhotovený, má svoju životnosť. Knihy, fotografie, plagáty, či filmové pásy, ich farby, kvalita i ďalšie vlastnosti podliehajú času. Základom je starať sa o ne fyzicky, ale to vždy neznamená návratnosť ich materiálových vlastností. Každým kontaktom a každým rokom podliehajú tieto objekty deštrukcii. Ich uchovanie v digitálnej podobe k nim umožňuje plnohodnotný prístup aj bez fyzického kontaktu pre všetky súčasné aj budúce generácie. Dôležité je, že samotnou digitalizáciou zároveň možno udržiavať aj analógový koncept prostredníctvom vytvárania reprodukcii daných kultúrnych objektov, ktorých pôvodné fyzické kvality sú už nenávratne preč.

Digitalizácia je multidimenzionálny proces, ktorý závisí predovšetkým od povahy digitalizovaného objektu. Celý proces nie je len preložením nejakého obsahu z analógového do digitálneho kontajnera, ale zahŕňa celý rad činností od výberu kultúrnych objektov, cez ich digitálnu konverziu, postprodukciiu, štruktúrovaný popis, dlhodobú archiváciu, až po ich sprístupnenie a ďalšie šírenie.

Prvým krokom digitalizácie je výber objektov z archívu na digitálnu konverziu. Ako som už uviedla v prechádzajúcej časti textu, výber objektov závisí od viacerých faktorov podliehajúcich povahe digitalizačného projektu a jeho cieľom, potrebám inštitúcie a jej technickým možnostiam, typu zbierkových fondov inštitúcie, autorským právam, a v neposlednom rade fyzickému stavu kultúrnych objektov.

Zatiaľ čo v prípravnej fáze projektu sme boli pod časovým tlakom nútení pomerne rýchlo vybrať skupiny viacerých typov objektov bez hlbšieho bádania v archívnom materiáli, v súčasnej udržiavateľnej fáze projektu táto činnosť prebieha omnoho systematickejšie: snažíme sa vyberať objekty podľa typov, pričom do úvahy berieme aj ich spoločné tematické zameranie.

V prvom rade teda digitalizujeme zbierky alebo série jednotlivých typov kultúrnych objektov zameraných napr. na nejaké podujatie *NOC* alebo tému (napr. fotografie z konkrétneho ročníka Hviezdoslavovho Kubína, politické plagáty, filmové zázna-

¹⁴ Niektoré videá sú sprístupnené na kanáli *NOC* na portáli youtube.com. Pozri bližšie na <https://www.youtube.com/channel/UClyCEKbShssbuqifq6eM8iA>.



Obr. 7: Digitálna konverzia fotografie, archív NOC

my z folklórneho festivalu vo Východnej, bulletinu zo súťaží neprofesionálnej fotografickej tvorby AMFO a pod.).¹⁵

Tomu ale v našom prípade predchádza roztriedenie materiálu z archívu a jeho „onálepkovanie“, teda pridelenie jedinečného identifikátora (ID), podľa ktorého daný objekt v katalogizačnom systéme evidujeme.¹⁶

V rámci systematického zoraďovania objektov v archíve je to pri určitých typoch objektov, ako sú napr. textové dokumenty, jednoznačné, ale pri filmoch je to niekedy lotéria. Popis v zoznamoch či názov na obale filmového pásu alebo VHS kazety nemusí byť vždy zrejмый, prípadne úplne absentuje, alebo vôbec nekorešponduje s obsahom audiovizuálneho materiálu. Čo sa na nosiči naozaj nachádza, preto vieme s určitosťou povedať až po vzhliadnutí danej snímky.

Keď už je objekt vybraný a má svoje jedinečné ID, možno zrealizovať ďalší krok. Ešte stále to nie je digitálna konverzia, ale príprava objektu na ňu. Je nutné ho očistiť (najčastejšie od prachu) a v prípade, že je poškodený, aspoň čiastočne zreštaurovať.¹⁷ Následne možno prejsť k digitálnej konverzii.

15 Plán digitalizácie prispôbujeme aj aktuálnym potrebám inštitúcie, resp. odborným pracovníkom, ktorí majú na starosti istý žáner neprofesionálneho umenia v rámci činnosti NOC. Deje sa tak predovšetkým pri rôznych výročných podujatiach, keď chcú využiť archivované materiály z predošlých ročníkov daného podujatia, alebo napr. pri vytváraní tematických výstav či projekcií, pri vzdelávacích aktivitách, účasti na konferenciách a pod.

16 Kultúrnym objektom pridávame významové ID, kde sú prvé dva symboly písmená charakterizujúce konkrétny typ objektu, za ktorými nasleduje štvormiestne číslo (napr. fotografia č. 1 je v našom katalogizačnom systéme uvedená ako FO0001).

17 V prípade objektov z archívu NOC patrí medzi najčastejšie poškodenia roztrhnutie materiálu (fotografie, plagátu, textového dokumentu a pod.), ktoré mohlo byť spôsobené nesprávnou manipuláciou a uložením, ale neraz tiež jeho prirodzenou únavou.



Obr. 8: Postprodukcia fotografie, archív NOC

Pri 2D a textových objektoch ju realizujeme na manuálnom knižnom skeneri Book-e 4. Objekty skenujeme spolu s farebnou škálou v rozlíšení 600 dpi do formátu TIFF. Na dôkladnú digitálnu konverziu avšak len skener nestačí. Veľmi dôležité sú svetelné podmienky a samotná miestnosť, kde digitalizácia prebieha. Táto by mala byť zatemnená, pretože niekedy aj malý prienik svetla z iného uhla môže negatívne ovplyvniť proces konverzie. Niekedy však nepostačuje ani to. Technika je rozmarná, o čom sme sa viackrát presvedčili pri desiatkach opakovaných skenov tej istej fotografie s neželanými farebnými pásmi v jej digitálnej podobe, ktoré sa nám v niektorých prípadoch podarilo odstrániť len následnou retušou digitálneho objektu.

Na digitálnu konverziu audiovizuálnych objektov využívame základné videorekordéry, magnetofón a gramofón. Ako sme postupne napr. pri VHS kazetách zistili, nie každý prehrávač prehrá každú kazetu. Preto ich máme v zálohe hneď niekoľko, aby sme ich mohli v prípade potreby použiť.

Nielen o kultúrne objekty, ale aj o techniku je potrebné sa adekvátne starať – kalibrovať ju, čistiť a pod., aby digitálna reprodukcia objektov mohla prebiehať bez problémov a v najvyššej možnej kvalite.

Digitálnou konverziou kultúrneho objektu sme započali cestu k jeho „novému životu“. Nasleduje ďalšia nevyhnutná fáza – postprodukcia, resp. postprocessing.

Ten v rámci nášho projektu uskutočňujeme prostredníctvom viacerých softvérových nástrojov v závislosti od typu objektu – Adobe Lightroom, Adobe Photoshop, Pinnacle, iZotope.

Medzi základné úpravy pri 2D a textových objektoch patrí orez podľa určeného pomeru, retuš, vyváženie farieb, nastavenie kontrastu, pri audiovizuálnych dielach odstránenie šumu, úprava zvuku, strih a pod.

Práve retuš je jedna z činností, ktorá niekedy prináša viac otázok ako odpovedí. Do akej miery retušovať danú fotografiu? Je daný prvok na fotografii spôsobený poško-



Obr. 09a a 09b: základný a upravený master fotografie, archív NOC. Nevesta z Rejdovej, 1987, foto: Peter Berčík

dením fotografie? Alebo sa stala chyba pri jej vyvolávaní? Alebo to bol zámer autora? A mnohé ďalšie, nad ktorými si dokola lámeme hlavu.

Stáva sa, že jednému rozhodnutiu predchádza siahodlhá diskusia, kde riešime všetky možné okolnosti vzniku konkrétneho objektu v súvislosti s jeho autorom (ak nám je známy), obsahom, vekom (ak nám je známy) atď., až kým sa nám podarí dôjsť k nejakému záveru.

A toto sa týka všetkých typov kultúrnych objektov, s ktorými prichádzame do kontaktu a ktorým sa snažíme vrátiť podobu, akú mohli mať v čase svojho vyhotovenia.

Mieru retuše však obmedzujeme najmä na odstránenie chýb a nedokonalostí, o ktorých minimálne predpokladáme, že neboli súčasťou pôvodného originálu daného objektu, pričom sa snažíme zachovať jeho autenticitu.

Ku každému objektu pristupujeme na individuálnej úrovni, zároveň však v kontexte všeobecnejšie platných postupov. Digitálny „balíček“ jedného kultúrneho objektu v konečnom dôsledku obsahuje základný master¹⁸, upravený master¹⁹ a derivát.²⁰

Ak predchádzajúce činnosti neposkytli dostačujúci priestor na realizáciu bádateľského ducha, tak tvorba metadát to zaručene prináša.

„Kto, čo, kde, kedy, ako“ kultúrneho objektu patria niekedy medzi obzvlášť nedostupné informácie. S fotografiou neznámej osoby na neznámom mieste v neznámom roku od neznámeho autora ostáva len podrobne študovať daný objekt do najmenších detailov, porovnávať, „gúgliť“, či osloviť pamätníkov, ktorí človeku možno ozrejmiť aspoň základné

18 Ide o „primary master object“ (PMO) – surové dáta, ktoré reprodukovujú skutočný fyzický stav kultúrneho objektu vo formátoch TIFF, AVI, WAV.

19 Ide o „adjusted master object“ (AMO) – upravené dáta po postprodukcii.

20 Ide o „derivative“ – upravené dáta v menšej veľkosti vo formátoch JPEG, MP4, MP3.

okolnosti. Takýto scenár nebýva pravidlom, ale stretol sa s ním každý odborný pracovník alebo odborná pracovníčka venujúca sa tvorbe metadát v rámci nášho projektu.

Metadáta – dáta o dátach – sú veľmi dôležitou súčasťou digitalizácie. Pomáhajú identifikovať objekty, podporujú procesy dlhodobej archivácie, reprezentujú popisné i technické charakteristiky objektov, nesú informácie o autorských právach a mnohé ďalšie, čím zasadzujú objekt do širšieho kontextu.²¹

Metadáta ku kultúrnym objektom vytvárame v už spomínanej Digitálnej knižnici, odkiaľ ich exportujeme vo formáte XML a pridávame k digitálnym dátam.²² V tejto fáze je konkrétny kultúrny objekt kompletne pretransformovaný z pôvodnej analógovej do novej digitálnej formy jeho existencie.

Prichádza na rad archivácia, ktorá sa týka fyzického objektu, ako aj jeho digitálnej reprodukcie. Aj napriek tomu, že daný objekt už existuje vo svojej digitálnej kópii, je našou povinnosťou uložiť ho aj vo fyzickej forme takým spôsobom, aby sme predĺžili jeho životnosť najviac, ako je to možné, a v prípade potreby sa k nemu mohli vrátiť.

Na archiváciu kultúrnych objektov využívame špeciálne materiály, ktoré zabraňujú mechanickému poškodeniu a takisto chránia objekt aj z hľadiska rôznych iných vplyvov. Sú to napr. špeciálne archívne papiere a obálky s prispôbenou hodnotou pH, preložky, dosky, krabice, či obaly, ktoré zabezpečia ochranu kultúrnych objektov pred vonkajšími vplyvmi.²³

Na archiváciu digitálnych dát využívame diskové pole umiestnené priamo v inštitúcii.²⁴ Vzhľadom na ich veľké objemy môžeme v počítačoch a na štandardných externých diskoch ukladať nanajvýš deriváty, resp. menšiu časť kompletných PSP balíčkov, aj to len istých typov objektov.²⁵

Vo chvíli, keď by sa mohlo zdať, že kultúrny objekt je vo svojej digitálnej podobe pripravený na svoj nový virtuálny život, prichádzajú na rad autorské práva.

Kultúrny objekt sa stáva autorskoprávne voľným po 70 rokoch od úmrtia autora. Objekty uložené v archíve *NOC* vznikali prevažne od 50. rokov 20. storočia. Človek nemusí byť matematický génius, aby si vypočítal, že všetky naše objekty sú autorskoprávne chránené, a teda pokiaľ nešlo o zamestnanecké dielo doložené pracovnou

21 Metadátoý záznam jedného kultúrneho objektu obsahuje: lokálny identifikátor, dátum a miesto vzniku, autorov aj s prislúchajúcimi rolami, fyzické špecifiká (formát, rozmery, stav objektu), jazyk, informácie o autorských právach, predmetové heslá, anotáciu, kategorizáciu, poznámky k objektu, vydavateľské údaje a miesto trvalého uloženia.

22 Metadátoý XML súbor spolu s digitálnymi dátami tvorí kompletný PSP balíček („producer submission package“), z ktorého sa následne vytvára SIP balíček („submission information package“) – balík dát a metadát v podobe akceptovateľnej pre aplikáciu sprístupnenia, čo je v našom prípade portál slovakiana.sk.

23 Nevyhnutnou súčasťou správnej archivácie by mali byť aj vhodné priestory, kde je zarchivovaný materiál uložený. Tieto by mali mať prispôbenú teplotu počas celého roka, nemali by byť vlhké, pričom každý typ objektu vzhľadom na jeho materiál má špecifické požiadavky.

24 Na archiváciu digitálnych dát priamo v *NOC* využívame diskové pole s celkovou kapacitou 246 TB. Keďže kapacita je obmedzená a v digitalizácii sa naďalej pokračuje, bude *NOC* ukladať kompletne SIP balíčky digitálnych reprodukcii kultúrnych objektov v *Centrálom dátovom archíve (CDA)*. *CDA* je rovnako jedným z národných projektov, v rámci ktorého bol vybudovaný komplexný integrovaný systém dlhodobého uchovávanía a ochrany digitálneho obsahu, jeho získavania, spracovania a využitia. Tento v zmysle predpísaných štandardov ukladá digitálne kópie v najmenej dvoch geograficky oddelených lokalitách vzdialených minimálne 50 km. Pozri bližšie na <http://cda.kultury.sk/sk>.

25 Len pre predstavu, jeden kompletný PSP balík zdigitalizovaného 46 min. filmu z filmového pásu má cca 2 TB, 199 min. film z VHS kazety 50 GB, PSP balík 92 stranového fotoalbumu je vo veľkosti 33 GB, PSP balík 15 stranového bulletinu má 1 GB a PSP balík fotografie 140 MB.



Obr. 10: 16 mm film *Pri prameňoch krásy*, 1974, Osvetový ústav, archív NOC

zmluvou, je potrebné dohľadať autorov a uzavrieť s nimi licenčné zmluvy na ich diela uložené v našom archíve.

Medzi najkomplikovanejšie patria situácie, keď už autor umrel a nie sú známi dediči autorských práv, prípadne keď je autor diela úplne neznámy.

Značným benefitom pre náš projekt je *Centrum pre autorské práva (CPAP)*²⁶, ktoré sídli priamo v našej budove a veľmi úzko spolupracuje za pomoci ďalších odborných pracovníkov s pátraním po autoroch diel a prípravách licenčných zmlúv.

Doteraz sa nám podarilo uzatvoriť licenčné zmluvy na približne 500 kultúrnych objektov z takmer 4000 doposiaľ zdigitalizovaných objektov,²⁷ pričom niektoré z nich sú už sprístupnené na portáli *Slovakiana*.²⁸

26 *CPAP* vzniklo ako jeden z výstupov projektu *CAIR*. Je súčasťou *NOC* a vo svojej činnosti sa zameriava na práva súvisiace s autorským právom pri digitalizácii a sprístupňovaní digitálneho kultúrneho dedičstva verejnosti. Pozri bližšie na <http://www.nocka.sk/noc/strukturalne-fondy/centrum-pre-autorske-prava>.

27 Z celkového počtu takmer 4000 zdigitalizovaných objektov bolo 1161 zdigitalizovaných externe a zvyšok v rámci internej digitalizácie priamo v *Národnom osvetovom centre*.

28 Kultúrne objekty z archívu *NOC* v ich digitálnej forme možno vyhľadať na portáli *Slovakiana.sk* nasledovným spôsobom: *kultúrne objekty* → *rozšírené vyhľadávanie* → *inštitúcie* → *pridať inštitúciu* → *NOC*. Následne je možné použiť ďalšie kritériá a vyfiltrovať kultúrne objekty danej inštitúcie podľa autora, lokality, obdobia, kategórie, či právnej ochrany. Pozri bližšie na <https://www.slovakiana.sk/kulturne-objekty?ts=1521111984380>.

NA ZÁVER

V texte som sa pokúsila aspoň v krátkosti predstaviť digitalizačný projekt *Národného osvetového centra - Digitalizácia a multimediálne prezentačné produkty NOC* a poukázať na jednotlivé procesy súvisiace z digitalizáciou objektov kultúrneho dedičstva.

Ako som vyššie načrtla, nie je to len digitálna vizualizácia samotného artefaktu, ale aj digitalizácia vedomostí – teda zaznamenanie dostupných informácií o danom objekte a ďalšie činnosti, ktoré s tým nevyhnutne súvisia.

Samotná digitalizácia však nie je dostatočná. Odborníci (napr. Sotirova, Peneva, Ivanov, Doneva, Dobрева, 2012) hovoria o troch pilieroch digitálneho dedičstva. Prvým je spomínaný proces konverzie analógového objektu do digitálnej formy. V prípade nových objektov, ktoré nemajú svoju analógovú formu a vznikli ako digitálne, tento krok nahrádza proces tvorby digitálneho objektu.

Druhým pilierom digitálneho dedičstva je jeho sprístupnenie, resp. využívanie. To ale neznamená, že používateľ môže objekt len vidieť, ale má k dispozícii efektívne nástroje na jeho vyhľadanie a spracovanie.

Tretí pilier tvorí zabezpečenie dlhodobého uchovania digitálnych objektov, ktorým sa garantuje ich dostupnosť a použiteľnosť aj v budúcnosti (Sotirova, Peneva, Ivanov, Doneva, Dobрева, 2012: 26–31).

Z týchto pilierov plynú aj ďalšie ciele, ktoré si náš projekt kladie, a to postupne vybudovať komplexný digitálny fond *NOC* a prostredníctvom digitálneho archívu sprístupniť kultúrne objekty v ich digitálnej forme predovšetkým odbornej verejnosti za účelom ďalšieho štúdia a spracovania.²⁹

Okrem pamäti konkrétnej inštitúcie môžu tieto objekty doplniť najmä obraz o kultúre a neprofesionálnom umení na Slovensku. Takisto zreteľne odrážajú pôsobenie ideológií na kultúrnu sféru a premeny chápania osvetu v rôznych oblastiach pôsobenia *Národného osvetového centra*, resp. *Osvetového ústavu*.

Z tohto hľadiska ide o osobitý archív, ktorý sa niekedy môže veľmi blízko prelínať aj s našimi osobnými životmi. „Človeka taktiež prekvapí, keď v archíve *NOC* náhodou nájde film o svojom dedovi.³⁰ Vtedy si uvedomí, že archív, to je vlastne metafora sveta, do ktorého je odtlačený kúsok našich predkov, a teda aj nás samých. Archív je živý organizmus. Je to dobrodružstvo, nie nuda, ako by sa mohlo na prvý pohľad zdať. Práve pre tých, ktorí o tom ešte nevedia, náš zatiaľ pred verejnosťou skrytý archív ožívuje.“ (odborný pracovník DMPP, 1988).

29 Cieľom je v vybudovať priamo v inštitúcii dokumentačno-informačné centrum, kde budú na študijné účely prezenčne dostupné všetky zdigitalizované objekty z archívu *NOC*, vrátane tých, ktoré sú autor-skoprávne chránené bez možnosti verejného, resp. online sprístupnenia.

30 Reč je o akademickom sochárovi Františkovi Patočkovi, o ktorom natočil dokumentárny film Patrik Križovenský a Martin Rohal v roku 1994.

POUŽITÉ ZDROJE A INTERNETOVÉ STRÁNKY UVEDENÉ V TEXTE

- <http://cda.kultury.sk/sk>
<http://www.nocka.sk/noc/strukturalne-fondy/centrum-pre-autorske-prava>
<http://www.nocka.sk/noc/strukturalne-fondy/projekt-cair>
<http://www.nocka.sk/noc/strukturalne-fondy/projekt-dmpp>
<https://www.slovakiana.sk/>
<https://www.slovakiana.sk/kulturne-objekty?ts=1521111984380>
<https://www.slovakiana.sk/virtualna-exkurzia>
<https://www.slovakiana.sk/virtualna-exkurzia/pamiatky>
<https://www.slovakiana.sk/virtualna-exkurzia/virtualna-galeria>
- <https://www.slovakiana.sk/virtualna-exkurzia/virtualne-muzeum>
Slovník pojmov. (n.d.). [cit. 2018-02-30]. Dostupné na internete <<https://www.slovakiana.sk/slovník-pojmov>>.
Sotirova, K., Peneva, J., Ivanov, S., Doneva, R., Dobрева, M. (2012). Digitization of Cultural Heritage – Standards, Institutions, Initiatives. In: K. Ivanova, M. Dobрева, P. Stanchev, G. Totkov (Eds.), *Access to Digital Cultural Heritage: Innovative Applications of Automated Metadata Generation*. Plodiv, Bulgaria: Plodiv University Publishing House „Paisii Hilendarski“, s. 26–31.
<https://www.youtube.com/channel/UCIy-CEKbShssbuqifq6eM8iA>

O AUTORKE

LUCIA DITMAROVÁ (*1987, Martin) – absolventka doktorandského štúdia Ústavu etnológie SAV. V roku 2017 obhájila dizertačnú prácu s názvom „Fámy a súčasné povesti ako súčasť každodenného života – výskum v prostredí občianskeho združenia Proti prúdu“. Vo svojej vedeckej a pedagogickej činnosti sa zameriavala na súčasné naratívne žánre (predovšetkým súčasné povesti a fámy) a metodológiu etnografického výskumu. V súčasnosti pracuje ako odborná garantka a projektová manažérka digitalizačného projektu DMPP NOC v Národnom osvetovom centre. V rámci svojho voľného času pôsobí ako tanečná pedagogička vo folklórnom súbore Devín v Bratislave.