

Danuta Smołucha

ORCID: 0000-0002-9610-997X
Uniwersytet Ignatianum w Krakowie

Dziedzictwo kulturowe w Internecie – szanse i zagrożenia. Kilka przypadków błędnej recepcji sztuki w Internecie

**Cultural Heritage on the Internet –
Opportunities and Threats. Several Cases of
Misinterpretation of Art in the Internet**

Abstrakt

Internet jest przestrzenią, która otworzyła nowe możliwości prezentowania dziedzictwa kulturowego. Wraz z rozwojem sieci użytkownicy zyskali dostęp do cyfrowych kopii książek, dzieł sztuki oraz wizualizacji 3D zabytkowych budowli i całych miast. Kontakt z kulturą za pośrednictwem mediów nigdy wcześniej nie był tak łatwy. Trudno nie docenić tych możliwości, szczególnie mając w pamięci niedawne czasy pandemii, kiedy to kontakt z kulturowym dorobkiem człowieka ograniczał się głównie do form online. Zasoby online to ogromny rezerwuuar materiałów wszelkiego typu, z którego użytkownicy wybierają zazwyczaj te odpowiadające ich zainteresowaniom i preferencjom. Na stronach i platformach internetowych można znaleźć bogaty wachlarz multimediów, tekstów, zdjęć, filmów, symulacji i rekonstrukcji, materiałów związanych z każdym okresem kulturowej i artystycznej działalności człowieka. Różne są też źródła, z których zostały one zaczerpnięte. Duża część materiałów to cyfrowe kopie dzieł sztuki, skany manuskryptów, starodruków, starych fotografii i filmów,

udostępnione na oficjalnych stronach instytucji kultury: muzeów, bibliotek czy archiwów. Jeszcze liczniejszą grupę stanowią zasoby, które zostały udostępnione w Internecie w efekcie spontanicznych, oddolnych praktyk jego użytkowników, udostępniających materiały pochodzące z ich prywatnych zbiorów. Są to m.in. zdjęcia wykonane eksponatom muzealnym, pomnikom i zabytkom, a także filmy kręcone w historycznych miejscach. Celem artykułu jest zwrócenie uwagi na problem prezentacji w cyberprzestrzeni treści związanych z dziedzictwem kulturowym oraz korzyści, jakie płyną z digitalizacji zasobów dziedzictwa kulturowego¹. Rzadko zwraca się przy tym jednak uwagę na zagrożenia związane z rozpowszechnianiem tych materiałów online. Te same technologie, które pozwalają na prezentowanie obiektów kulturowych w cyfrowych mediach, prowadzą często do przedstawień daleko odbiegających od ich oryginalnego wyglądu, a czasem – do dekontekstualizacji. Zbyt duże zaufanie do możliwości współczesnej technologii może w efekcie prowadzić do degradacji kultury. W tekście przedstawiono przykłady podstawowych problemów związanych z tym zagadnieniem.

Słowa kluczowe: Internet, dziedzictwo kulturowe, cyberprzestrzeń, cyfrowe kopie, muzeum online

Abstract

The internet is a space that has opened up new possibilities for presenting cultural heritage. With the development of the network, users have gained access to digital copies of books, works of art, and 3D visualizations of historic buildings and entire cities. Contact with culture through media has never been so easy. It's hard not to appreciate these opportunities, especially remembering the recent times of the pandemic, when contact with human cultural achievements was mainly limited to online forms. Online resources are a vast reservoir of all kinds of materials, from which users select those that match their interests and preferences. Websites and online platforms offer a rich array of multimedia, texts, photos, films, simulations, and reconstructions, materials related to every period

-
- 1 Ze względu na tematykę artykułu warto na wstępie wyjaśnić różnicę pomiędzy pojęciami „cyfryzacja” i „digitalizacja”, które w potocznym rozumieniu często są używane zamiennie, co jest błędem, jako że mają one różne znaczenia. Cyfryzacja to szeroki proces wprowadzania technologii cyfrowych, w tym internetu i e-usług, mający na celu poprawę dostępności i efektywności usług dla obywateli oraz wdrażanie elektronicznych mechanizmów w administracji. Digitalizacja z kolei odnosi się do przekształcania materiałów analogowych, takich jak obrazy czy dźwięki, w formę cyfrową poprzez konwersję na ciąg zer i jedynek, co umożliwia ich przechowywanie i przetwarzanie na urządzeniach cyfrowych. Zobacz więcej: Mariusz Dziegłowski, Marta Juza, *Cyfrowe praktyki i strategie upowszechniania i odbioru dziedzictwa kulturowego. Raport metodologiczny*, 12, <https://mik.krakow.pl/wp-content/uploads/raport-metodologiczny-cdk.pdf> (dostęp: 14.10.2023).

of human cultural and artistic activity. The sources from which these have been drawn vary. A large part of the materials are digital copies of artworks, scans of manuscripts, early prints, old photographs, and films, made available on the official websites of cultural institutions: museums, libraries, or archives. An even larger group consists of resources that have been made available on the Internet as a result of spontaneous, grassroots practices of its users, sharing materials from their private collections. These include, for example, photographs taken of museum exhibits, monuments, and landmarks, films shot in historical places. The main goal of this article is to draw attention to the problem of presenting content related to cultural heritage in cyberspace. There is no doubt about the benefits of digitizing cultural heritage resources. However, less attention is often paid to the dangers associated with their online dissemination. The same technologies that allow for the presentation of cultural objects in digital media often lead to representations far removed from the original appearance of the artwork or, sometimes much worse, to its decontextualization. Too much trust in the capabilities of modern technology can ultimately lead to the degradation of culture. The text will present several examples that highlight the fundamental problems associated with this topic.

Keywords: cultural heritage, cyberspace, digital image, online museum, cultural context.

Wstęp

Cyfrowe udostępnianie zasobów dziedzictwa kulturowego w Internecie stało się jednym z kluczowych aspektów działania instytucji naukowych i kulturalnych. Takie podejście nie tylko zwiększa ich dostępność w społeczeństwie opartym na informacji na poziomie lokalnym i krajowym, ale również otwiera drzwi do uznania na arenie międzynarodowej². Proces digitalizacji umożliwił udostępnienie milionów cyfrowych obiektów online za pośrednictwem platform takich jak europejski portal

-
- 2 Strategie udostępniania dziedzictwa kulturowego mogą przyjąć różne formy. Pierwsza z nich obejmuje spontaniczne, nieplanowane, niepoddane refleksji, doraźne, krótkoterminowe działania, których rezultatem jest upowszechnienie dziedzictwa kulturowego w formie cyfrowej. Dokładnie ten sam rezultat uzyskuje się, stosując strategię opartą na działaniach planowych, poddanych refleksji, celowych i długoterminowych, ujętych w ramy modelu, planu, statutu lub misji działania. Dziegłowski, Juza, *Cyfrowe praktyki i strategie upowszechniania i odbioru dziedzictwa kulturowego. Raport metodologiczny*, 12.

Europeana, polska Federacja Bibliotek Cyfrowych, Muzea Małopolski oraz wiele innych o różnym zasięgu³.

Kluczową rolę odgrywa tu możliwość prezentacji online kolekcji archiwalnych, które zwykle są niedostępne dla publiczności ze względu na ryzyko ich trwałego uszkodzenia. Przechowywane są one w archiwach muzeów i dostępne jedynie dla wybranej, nielicznej grupy osób, w tym głównie badaczy. Dzięki digitalizacji i udostępnieniu online goście internetowego muzeum mogą oglądać te materiały bez wychodzenia z domu, co nie byłoby możliwe podczas wizyty w muzeum tradycyjnym, w którym kolekcje są przechowywane⁴. Zapisane w wysokiej rozdzielczości fotografie dzieł pozwalają przy tym szczegółowo rozpoznawać detale obiektu, które trudno byłoby dostrzec gołym okiem przy eksploracji oryginalnego, analogowego dzieła.

Choć muzea wirtualne pełnią podobne funkcje co tradycyjne instytucje, to jednak zrywają one z klasycznym ich pojmowaniem, kierując często charakter swojej działalności w stronę zabawy i rozrywki, dzięki czemu sprzyjają preferencjom współczesnego społeczeństwa, w tym szczególnie młodego pokolenia. Współczesne muzea przyjmują politykę, według której dostosowują się już nie tylko do oczekiwań miłośników sztuki, ale także do gustów wszystkich grup odwiedzających je gości. W tym celu adaptują do prezentacji swoich zasobów zarówno w murach muzeów, jak i online metody i narzędzia nowych technologii. Jest to szansa na uatrakcyjnienie przekazu, jednak może przyczynić się do zacierania się granicy między kulturą wysoką i niską⁵.

Działalność muzeów w otwartej przestrzeni Internetu niweluje ograniczenia tych tradycyjnych, zamkniętych w ograniczonej przestrzeni fizycznej. Cyfrowa przestrzeń daje możliwość dodania niemal niczym nieograniczonego opisu prezentowanego dzieła sztuki. Nie są to już tylko podstawowe informacje na temat charakteru dzieła i jego autora, ale także materiały charakteryzujące zarówno dany eksponat, jak i ukazujące szerszy kontekst: historyczny, artystyczny czy kulturowy, jaki towarzyszył jego powstaniu. Dzięki koncepcji wirtualnych muzeów instytucje muzealne mogą rozwinąć nowy potencjał. Efektywne wykorzystanie

3 Tomasz Parkoła, „Gromadzenie i zabezpieczanie danych cyfrowych”, *Biuletyn EBIB* 9/154 (2014), 1.

4 Anna Góral, „Eldziedzictwo – potencjał cyfryzacji w zakresie zachowania ciągłości przekazu niematerialnego dziedzictwa kulturowego”, *Zarządzanie w Kulturze* 13/1 (2012): 95.

5 Aneta Pawłowska, Łukasz Matoga, „Wirtualne Muzea w Internecie – forma promocji i udostępniania dziedzictwa kulturowego czy nowy walor turystyczny?”, *Turystyka Kulturowa* 9 (2014): 49.

cyfrowych przestrzeni umożliwi stworzenie narzędzia promocyjnego i platformy komunikacyjnej, która służy interakcji z szeroką publicznością na wiele sposobów, w zależności od środków i metod przyjętych przez władze muzeum w planie marketingowym. Obecność online to element strategii komunikacji z szerokim gronem odbiorców⁶.

Udostępnienie online cyfrowych kopii eksponatów pozwala na ich poznanie jeszcze przed zobaczeniem oryginalnych dzieł. Ekspozycje online niosą szansę na pogłębiony kontakt z historią i sztuką dzięki szerokiemu zakresowi materiałów tekstowych i audiowizualnych uzupełniających kolekcję online. Digitalizacja zasobów kulturowych zabezpiecza przede wszystkim przed zniszczeniem ważnych pamiątek narodowych i etnicznych. Jest to szczególnie istotne w warunkach współczesnej homogenizacji kultury, gdy lokalne tożsamości narażone są na deformację, a nawet zapomnienie⁷.

Przekształcenie całego dorobku kultury do formatu cyfrowego byłoby jednak zadaniem nie tylko złożonym, ale nawet niewykonalnym. Wytwory technologii cyfrowej, choć cenne, odgrywają rolę wsparcia dla działań muzeów, które koncentrują się głównie na aktywnościach w świecie rzeczywistym. Muzea, prezentując oryginalne dzieła sztuki, organizując wystawy i prowadząc różnorodne projekty edukacyjne, tworzą unikalne doświadczenia, których nie da się w pełni odtworzyć w przestrzeni wirtualnej. Cyfrowe narzędzia mogą rozszerzać zasięg i dostępność kultury, umożliwiając większej liczbie osób zapoznanie się z dziedzictwem kulturowym, lecz istota muzealnictwa opiera się na bezpośrednim kontakcie z autentycznymi dziełami sztuki. Fizyczna obecność jest szczególnie istotna w przypadku niematerialnego dziedzictwa kulturowego, „wymagającego 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”⁸.

Digitalizacja dzieł sztuki i wszelkiego typu wytworów ludzkiego geniuszu stwarza możliwości promocji dziedzictwa kulturowego poprzez jego prezentację w przestrzeni cyfrowej, a jego cyfrowy zapis umożliwia zachowanie go na długie lata. Zwiększając jego dostępność, wspiera edukację i usprawnia badania, pozwalając naukowcom podejmować badania

6 *Ibidem*, 57.

7 Mariusz Dzięglewski, Aldona Guzik, Marta Juza, „Digitalizacja dziedzictwa kulturowego w Polsce. Repozytoria cyfrowe jako potencjalne źródło dostępu do zasobów kulturowych”, *Studia Humanistyczne AGH* 16/2 (2017): 89–90.

8 Góral, „E!dziedzictwo”, 99.

w zaciszu ich domowych pracowni, bez konieczności odbywania długich i drogich podróży do miejsc, w których przechowywane są fizyczne oryginały interesujących ich materiałów.

Wykorzystanie zaawansowanych technologii interaktywnych, takich jak wirtualna rzeczywistość, w miejscach przeznaczonych do eksponowania dorobku kulturowego człowieka stanowi innowacyjne narzędzie do przedstawiania związanych z nim historii, do prezentacji obiektów w nowy, kreatywny sposób. Nowoczesne technologie, mocno oddziałując na ludzkie zmysły, oferują unikalne doświadczenia, mogące uatrakcyjnić naukę historii i wiedzy o kulturze m.in. poprzez wirtualne zwiedzanie odległych miejsc i interaktywne eksplorowanie wydarzeń historycznych. Tego rodzaju podejście może zrewolucjonizować postrzeganie znaczenia muzeów, szczególnie wśród młodych ludzi. Korzystanie z narzędzi nowych technologii jest dla nich czymś naturalnym, a edukacja w formie angażującej i multimedialnej jest bardziej atrakcyjna od tej opartej wyłącznie na tradycyjnych metodach kształcenia⁹.

Chociaż prezentacja dorobku kulturowego w Internecie niesie ze sobą wiele korzyści, to koncentrowanie się wyłącznie na nich byłoby podejściem niepełnym, przedstawiającym przysłowiową „jedną stronę medalu”. Internet, z całą dostępną gamą niespotykanych wcześniej możliwości, jest mimo wszystko jedynie technologicznym medium, które jako takie może być źródłem nieścisłości i przekłamań, nadinterpretacji bądź dekontekstualizacji przekazów, co wpływa na zniekształcenie odbieranych treści.

Cyfrowy obraz analogowego obiektu sztuki

Już na etapie sporządzania kopii analogowego dzieła – zarówno w przypadku, gdy jest ona wykonywana za pomocą skanera, jak i aparatu fotograficznego – istnieje niebezpieczeństwo uzyskania cyfrowego obrazu dalece odbiegającego od oryginału.

Cyfrowe reprodukcje często zafałszowują oryginalne kolory, jasność lub kontrast, co może prowadzić do błędnej interpretacji dzieła. Przykładem może być reprodukcja obrazów Vincenta van Gogha, które na niektórych zdjęciach wydają się mieć bardziej nasycone kolory niż w rzeczywistości. Takie problemy dotyczą dzieł Eugène’a Delacroix, Albrechta Dürera, Paula Cézanne’a, Vassily’ego Kandinsky’ego i wielu innych

9 Jacek Polechoński, Rajmund Tomik, „Czy „turystyka” w zanurzeniowej wirtualnej rzeczywistości może zastąpić realne podróżowanie?”, *Folia Turistica* 52 (2019): 23.

wybitnych artystów (ilustr. 1). Szczególnie znanym przykładem dzieła, którego liczne cyfrowe kopie znacząco różnią się pomiędzy sobą kolorystyką, jest znajdujący się w kolekcji Rijksmuseum w Amsterdamzie obraz „The Milkmaid”¹⁰, jedno z najsłynniejszych dzieł Jana Vermeera. Ten znany holenderski artysta słynie z mistrzowskiego wykorzystania światła i barw, co nadaje jego obrazom głębi i realizmu. Problem z cyfrowymi reprodukcjami obrazów polega na tym, że często nie są one w stanie wiernie odwzorować kolorów i detali oryginalnego dzieła. Ta kwestia jest szczególnie zauważalna w przypadku wspomnianego wyżej obrazu, gdzie kolory żółci, a także odcienie innych barw na cyfrowych reprodukcjach znacznie odbiegają od tych przedstawionych przez artystę na oryginalnym płótnie¹¹.



Ilustracja 1. Cyfrowe kopie obrazu *Suckling Madonna Enthroned (Lucca Madonna)* Jana van Eycka o różnej kolorystyce i rozdzielczości. Pobrane z (od lewej): Google Art Project (315,95 MB), Web Gallery of Art (216 KB), All Art Painting (163 KB), The Yorck Project (631 KB). Źródło: <https://yellowmilkmaidsyndrome.tumblr.com/> (dostęp: 12.11.2023)

Wiele osób odwiedzających muzeum było zdziwionych, odkrywając, jak bardzo oryginalne dzieło sztuki różni się od jego kopii dostępnych online. Z tego powodu kierownictwo instytucji zdecydowało się na zamieszczenie na swojej stronie internetowej opisu tej sytuacji wraz z cyfrową kopią obrazu w wysokiej rozdzielczości i zestawem otwartych metadanych¹².

10 Cyfrową kopię w dużej rozdzielczości można pobrać ze strony <https://www.rijksmuseum.nl/nl/collectie/SK-A-2344> (dostęp: 12.11.2023).

11 Marek Zieliński, „Czy jesteśmy GLAM?”, *Biuletyn EBIB* 7/152 (2014): 3.

12 Harry Verwayen, Martijn Arnoldus, Peter B. Kaufman, *The Problem of the Yellow Milkmaid. A Business Model Perspective on Open Metadata*, 2011, https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Whitepaper_2-The_Yellow_Milkmaid.pdf.

Jednym z najczęstszych problemów związanych z uzyskiwaniem złej jakości obrazów cyfrowych, obok przekłamanej kolorystyki, jest niska rozdzielczość obrazu. Ten błąd przy ucyfrowieniu analogowego dzieła sztuki może prowadzić do utraty detali, które są istotne w jego analizie i pomagają w pełni docenić jego wartość. W przypadku złożonych artefaktów kulturowych, takich jak zabytkowe budowle czy starożytne grobowce, ich cyfrowe prezentacje o zaniżonej jakości mogą pomijać istotne szczegóły architektoniczne, co może skutkować niepełną, uproszczoną interpretacją. Niska jakość cyfrowych kopii wynika często z czynników związanych ze sprzętem używanym w procesie skanowania lub fotografowania oryginałów, z zakłóceń takich jak kurz czy interferencje świetlne podczas skanowania. Może być ona także rezultatem nieprawidłowo dobranych ustawień skanowania lub stosowania sprzętu złej jakości, jak np. skanerów z defektami powierzchni skanującej¹³. W przypadku fotografii cyfrowych zła jakość kopii to najczęściej efekt błędnych ustawień aparatu lub też fotografowania w złych warunkach oświetleniowych.

Jest istotne, aby odbiorcy byli świadomi ograniczeń cyfrowych reprodukcji i, o ile to możliwe, starali się zobaczyć oryginalny obraz. Bezpośredni kontakt z dziełem ma szczególne znaczenie w przypadku tych eksponatów, których nie da się prawidłowo umieścić w cyberprzestrzeni. Docenienie majestatycznego piękna wielkoformatowych płócien mistrzów widzianych tylko na ekranie komputera jest niemożliwe, co potwierdzi na pewno każdy, kto oglądał oryginalne obrazy choćby Jana Matejki.

Kultura w opowie technologicznej

Przedstawianie dziedzictwa kulturowego w Internecie może prowadzić do uproszczeń i utraty ważnych kontekstów historycznych i kulturowych. Niebezpieczeństwo to wzrasta w przypadku stosowania narzędzi i metod nowoczesnych technologii, które – wykorzystane w nieprzemysłany sposób – zamiast sprzyjać odbiorowi sztuki, generują jej niepełne lub błędne rozumienie.

W 2012 roku w Rijksmuseum w Amsterdamie został zrealizowany projekt pt. „Paint Job”, którego realizatorzy użyli technologii rozszerzonej rzeczywistości do generowania humorystycznych napisów na

13 Bogdan Hojdis, Adam Cankudis, „Cyfrowe edycje literackie i naukowe jako element cyfrowej humanistyki”, *Sztuka Edycji* 1 (2020): 10.

klasycznych obrazach podczas ich skanowania przez gości muzeum¹⁴. W ich założeniu to uzupełnienie klasycznych dzieł o współczesną narrację miało uatrakcyjnić ich odbiór. W przypadku młodego odbiorcy sztuki być może cel ten został osiągnięty, jednak taki kontakt z remiksowaną sztuką trudno nazwać żywym i autentycznym przeżywaniem kultury. Ta praktyka przekłamuje bowiem jej sens. Wygenerowany współcześnie tekst często nie ma nic wspólnego z danym dziełem i jego charakterem. Takie przedstawienie dzieła stanowi przejaw memetyzacji kultury wysokiej, która co prawda od wielu lat jest dokonywana przez użytkowników Internetu, jednak instytucje muzealne powinny wystrzegać się działań, które mogą prowadzić do przekłamania przekazu i dekontekstualizacji ich zasobów (ilustr. 2).



Ilustracja 2. Napis generowany przez technologię rozszerzonej rzeczywistości jako efekt skanowania obrazu sprzętem mobilnym. Źródło: https://www.huffpost.com/entry/brilliant-after-breakfast_n_1577511(dostęp: 12.11.2023)

Taka dekontekstualizacja dorobku kulturowego człowieka zdarza się także w aplikacjach muzealnych. Wiele z nich powstaje w ramach krótko-terminowych projektów, jako integralny element projektów grantowych finansowanych przez różne instytucje. Po zakończeniu projektu aplikacje te często przestają być aktualizowane, przez co tracą na zainteresowaniu. Jednak są też i takie, które zdobywają popularność dzięki bogatej bazie obiektów dziedzictwa kulturowego i sposobowi ich prezentacji. Jednym z najbardziej znanych projektów tego typu jest Google Arts & Culture, który od początku za cel postawił sobie digitalizację znanych światowych dzieł sztuki, ich popularyzację i szeroko pojmowane promowanie

14 Cargo Collective, *Brilliant After Breakfast*, <https://cargocollective.com/brilliantafterbreakfast/PAINT-JOB> (dostęp: 4.11.2023).

kultury online. Związana z projektem aplikacja oferuje m.in. dostęp do obszernej kolekcji dzieł i eksponatów oraz wirtualne wycieczki po muzeach za pomocą technologii Street View. Współpracując z muzeami na całym świecie, daje ona użytkownikom możliwość oglądania wysokiej jakości reprodukcji dzieł, tworzenia osobistych kolekcji i zarządzania nimi. W ramach projektu udostępnione zostały także bogate materiały edukacyjne. Do analizowania i interpretowania sztuki wykorzystywane są zaawansowane technologie, w tym tak bardzo popularna dziś sztuczna inteligencja¹⁵. Ta ostatnia pozwala na przykład na to, aby użytkownik aplikacji mobilnej modyfikował, a nawet ożywił wybrane dzieła sztuki, uczynając im własnej twarzy sfotografowanej przez urządzenie mobilne. Może on też wyszukiwać dzieła, na których przedstawione postaci są do niego podobne.

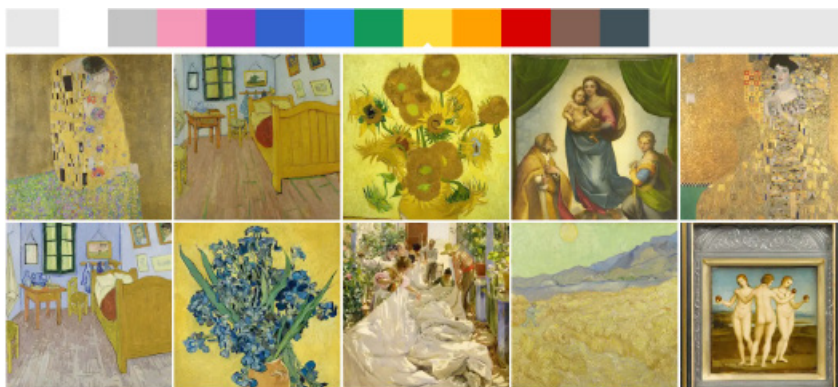
Takie funkcje aplikacji udostępnione użytkownikowi nie uwzględniają jednak kontekstu historycznego, kulturowego i społecznego dziedzictwa kulturowego – a już na pewno nie sprzyjają zrozumieniu i poprawnej interpretacji jego znaczenia. Po wygenerowaniu wyników wyświetla się co prawda informacja na temat dzieła, które użytkownik wybrał do tej swoistej zabawy z kulturą, jednak trudno byłoby ocenić, jaka część użytkowników aplikacji pragnie się z nim rzeczywiście zapoznać. Można raczej sądzić, że ich głównym celem była zabawa, a nie kontakt ze sztuką. Elementy dziedzictwa kulturowego są tutaj wykorzystywane głównie do celów komercyjnych, co może skutkować ich banalizacją i utratą pierwotnego znaczenia. Autentyczność i tożsamość tych dzieł są w tym procesie całkowicie ignorowane.

Niektóre platformy mające na celu prezentację dorobku kulturowego oferują narzędzia do wyszukiwania dzieł według kryteriów ustalonych przez użytkownika. Choć warto docenić, że dostępne filtry wyszukiwania obejmują szeroki zakres kryteriów, pojawia się pytanie, czy niektóre z nich nie są po prostu pokazem możliwości nowoczesnych technologii analizy obrazu. Zastosowanie takich technologii w kontekście dziedzictwa kulturowego może prowadzić do chaosu i zatarcia wszelkich odniesień kulturowych. Wyszukiwanie dzieł na podstawie autora czy okresu ich powstania jest zrozumiałe, lecz kryterium bazujące na dominującej kolorystyce obrazów już rodzi wątpliwości. Dominacja pewnych kolorów w dziełach nie zawsze odzwierciedla trendy kulturowe. Praktycznym powodem braku niektórych barw w dziełach z różnych epok historycznych była na przykład dostępność pewnych pigmentów bądź jej brak

15 Strona projektu znajduje się pod adresem <https://artsandculture.google.com/> (dostęp: 21.11.2023).

czy też ich wysoka cena. Na przykład barwnik niebieski stał się dostępny znacznie później niż inne i był w porównaniu z innymi o wiele droższy¹⁶.

Można by nawet zasugerować, że taka funkcja najbardziej przydałaby się osobom, które planują zakup kopii dzieła sztuki dopasowanego do koloru ściany, na której zamierzają je zawiesić. Wyciąganie wniosków wyłącznie na podstawie analizy zbioru dzieł o podobnej kolorystyce wiązałoby się z wysokim ryzykiem błędu, zwłaszcza że kolory w różnych kulturach mogą mieć rozmaite znaczenia symboliczne. Tym samym występowanie tego samego koloru w dwóch obrazach nie zawsze może być interpretowane w ten sam sposób. Filtry sortujące dzieła sztuki według kolorów, opierając się na ilościowych opisach barw, całkowicie ignorują ten aspekt¹⁷.



Ilustracja 3. Wyszukiwanie obrazów według kryterium koloru. Źródło: Wyniki wyszukiwania własnego w Google Arts & Culture, <https://artsandculture.google.com/color?col=YELLOW>

Dostęp do zasobów cyfrowych, czyli kto naprawdę z nich korzysta

Teoretycznie Internet oferuje powszechny dostęp do swoich zasobów, co w założeniu powinno zwiększać możliwości eksploracji światowej kultury. Jednak w praktyce sytuacja wygląda inaczej. Realia ujawniają,

16 Joanna Furgalińska, *Poszukiwanie niebieskiego absolutu. O sztuce w kolorze blue*, 2014, <https://www.furgaleria.pl/blog/63/Poszukiwanie+niebieskiego+absolutu.+O+sztuce+w+kolorze+blue..html> (dostęp: 14.12.2023).

17 Johanna Drucker, „Graphical Approaches to the Digital Humanities”, w: *A New Companion to Digital Humanities*, red. Susan Schreibman, Ray Siemens, John M. Unsworth (Malden: Wiley-Blackwell, 2016): 246.

że różnice zarówno w dostępie do materiałów dostępnych online, jak i w kompetencjach cyfrowych między różnymi grupami społecznymi prowadzą do znaczących nierówności w możliwości korzystania z zasobów internetowych. Nie wszyscy mają równą szansę na wykorzystanie potencjału nowych technologii, a stwierdzenie, że „każdy może korzystać z zasobów sieciowych”, w rzeczywistości często okazuje się niezgodne z prawdą.

Internet stał się fundamentem zdobywania wiedzy w globalnym społeczeństwie, jednak w krajach słabiej rozwiniętych wciąż napotyka się na znaczące przeszkody ograniczające jego dostępność i efektywne wykorzystanie. Szczególnie dotknięte są obszary oddalone od dużych miast, gdzie brak jest stałego dostępu do Internetu z powodu nieodpowiedniej infrastruktury i niedostatku środków finansowych na jej rozwój. Nawet w rejonach, gdzie dostęp do Internetu jest teoretycznie możliwy, istnieje kolejna bariera: ograniczone umiejętności czytania i pisania oraz niewystarczająca znajomość języków obcych – przede wszystkim angielskiego, w którym dostępnych jest najwięcej zasobów internetowych – co blokuje pełen dostęp do informacji i zrozumienie uzyskanych materiałów kulturowych.

Problem dostępności zasobów internetowych powinien być analizowany także przez pryzmat reprezentacji różnych kultur w Internecie. Jest to kluczowe zwłaszcza z punktu widzenia oceny dorobku kulturowego ludzkości i badań nad kulturą, które często opierają się na analizie materiałów dostępnych online. Jednakże tylko niewielka część muzeów w Afryce i w małych rozwijających się państwach wyspiarskich jest obecna w Internecie. Podobny problem występuje w wielu innych regionach, które rozwinęły bogaty dorobek kulturowy, lecz nie posiadają środków ani możliwości, by prezentować go online na taką skalę, jak państwa wysoko rozwinięte. Główne wyzwania to niska prędkość połączenia internetowego i niska jakość reprodukcji cyfrowych. Chociaż dotychczasowe badania koncentrowały się na dostępie do bibliotek cyfrowych, to problemy te dotyczą szeroko pojętej prezentacji kultury w Internecie. Prowadzi to do niedostatecznej reprezentacji niektórych kultur w przestrzeni wirtualnej, co z kolei ma wpływ na ich ograniczone uwzględnienie w analizach przeprowadzanych w ramach badań kulturowych.

Wnioski dotyczące światowego dorobku kulturowego, oparte na bazie zasobów internetowych, byłyby zdecydowanie niepełne, bo nie uwzględniałyby ograniczeń wynikających z nieuczestniczenia w nich środowisk i kultur nieposiadających wystarczających możliwości, aby w tej przestrzeni zaistnieć.

Zakończenie

Nadmierne zaufanie do możliwości technologii w prezentowaniu dorobku kulturowego może prowadzić do efektu, w którym formy dominują nad treścią. Może się zdarzyć, że uzyskane efekty zachwycą atrakcyjną formą, ale ich wartość merytoryczna będzie niewielka lub nawet żadna. Cyfrowe reprezentacje dziedzictwa kulturowego, mimo coraz większej immersji osiągananej dzięki wirtualnej rzeczywistości, nie są i chyba nigdy nie będą w stanie całkowicie zastąpić bezpośredniego doświadczenia kontaktu z historycznymi artefaktami i miejscami. Trudno jest w pełni zrozumieć dziedzictwo kulturowe bez fizycznej, bezpośredniej z nim interakcji.

Świadomość tego rodzaju problemów przyczyniła się do powołania w 2009 roku inicjatywy znanej jako Karta Londyńska. W ramach tej inicjatywy sformułowano zasady regulujące standardy wizualizacji, które miałyby zostać zaakceptowane przez środowiska badaczy i użytkowników sieci, zapewniając, że procesy wizualizacji komputerowych będą przez odbiorców właściwie rozumiane¹⁸.

W stosowaniu technologii cyfrowych do prezentowania dziedzictwa kulturowego powinno się zachować równowagę, z jednej strony doceniając możliwości rozwiązań na nich opartych, ale z drugiej będąc świadomym ich ograniczeń, a nawet zagrożeń. Nie należy przy tym, zachwycając się nowymi możliwościami, rezygnować z tradycyjnych metod i sprawdzonych praktyk. W kontekście coraz częstszej digitalizacji zasobów kulturowych i ich gromadzenia w Internecie Manuel Castells opisuje tę zmianę jako przejście ku „przestrzeni przepływów”, gdzie informacje są wymieniane między użytkownikami sieci, często zamieszkującymi odległe od siebie miejsca. Ulf Hannerz rozszerza tę koncepcję, opierając się na pojęciu „globalnej ekumeny”. Umożliwia ona doświadczanie tego, co jest odległe, jako bliskie, tworząc poczucie, że zamieszkujemy cały świat¹⁹. W tej sytuacji istnieją dwa możliwe kierunki dalszego rozwoju kultury: globalna homogenizacja kultury lub wzbogacanie dziedzictwa różnych społeczności dzięki wzajemnej interakcji i wymianie kulturowej. W tym kontekście digitalizacja i udostępnianie zasobów kulturowych

18 Strona projektu: London Charter, www.londoncharter.org (dostęp: 12.11.2023).

19 Eliza Urwanowicz-Rojecka, „Globalizacja jako organizacja różnorodności. Kulturowa koncepcja globalizacji Ulfa Hannerza a polska rzeczywistość społeczno-kulturowa”, *Pogranicze. Studia Społeczne* XXII (2013): 95.

stają się kluczowymi czynnikami przyszłości kultury, umożliwiając jej rozwój i urozmaicanie globalnej wspólnoty²⁰.

W obliczu rosnącej fascynacji cyfryzacją w muzeach pojawia się refleksja, czy wirtualne muzea mogą odgrywać rolę substytutu dla fizycznych eksponatów oraz czy technologie mogą oddać dziedzictwo kulturowe, nie tracąc przy tym jego głębszego sensu. To zagadnienie nabiera szczególnego znaczenia w przypadku ochrony niematerialnego dziedzictwa kulturowego, gdy rozważa się, czy cyfrowe medium jest w stanie oddać ludzkie tradycje, obyczaje, rytuały i praktyki kulturowe²¹.

Teoretycznie Internet zapewnia wszystkim dostęp do swoich zasobów. Jednak w praktyce sytuacja wygląda inaczej. Rzeczywistość pokazuje, że różnice zarówno w dostępie do treści w sieci, jak i w umiejętnościach cyfrowych prowadzą do nierówności w korzystaniu ze zgromadzonych tam zasobów. Ta cyfrowa przepaść może skutkować nierównościami zarówno w produkcji, jak i konsumpcji dziedzictwa kulturowego. Na przykład tylko niewielki odsetek muzeów w Afryce i małych państwach wyspiarskich jest obecny w Internecie, co prowadzi do niewystarczającej reprezentacji niektórych kultur i ich dziedzictwa w Sieci, a także braku uwzględnienia ich w badaniach humanistycznych²².

Na zakończenie warto jeszcze wspomnieć, że w kontekście cyfrowej dystrybucji treści kulturowych często pomijanym aspektem są prawa autorskie i własność intelektualna. Pomimo entuzjazmu związanego z demokratyzacją wypowiedzi online te istotne kwestie niejednokrotnie schodzą na drugi plan. Rozpowszechnianie materiałów kulturowych przez internet może prowadzić do naruszenia praw autorskich, zwłaszcza gdy prawa do dzieł są niejasne lub są przedmiotem sporu. Instytucje kulturowe, publikując treści online, muszą znaleźć równowagę między ułatwianiem dostępu do kultury a przestrzeganiem przepisów dotyczących praw autorskich. Jest to szczególnie trudne w sytuacji, gdy przepisy prawne w wielu krajach, w tym w Polsce, wciąż oczekują na dostosowanie do unijnej dyrektywy dotyczącej praw autorskich na jednolitym rynku cyfrowym.

20 Dziegłowski, Guzik, Juza, „Digitalizacja dziedzictwa kulturowego w Polsce”, 110–112.

21 Góral, „Eldziedzictwo”, 88–90.

22 Gedamu, Gadane, Chekole, „Current Trends, Challenges and Opportunities of Selected Digital Libraries in Ethiopia”, 10.

Bibliografia

Czasopisma

- Dzięglewski Mariusz, Guzik Aldona, Juza Marta, „Digitalizacja dziedzictwa kulturowego w Polsce. Repozytoria cyfrowe jako potencjalne źródło dostępu do zasobów kulturowych”, *Studia Humanistyczne AGH* 16/2 (2017): 89–105.
- Gedamu Getachew, Gadane Alehegn, Chekole Assefa, „Current Trends, Challenges and Opportunities of Selected Digital Libraries in Ethiopia”, *International Journal of Computer Applications* (0975 – 8887), 179/36 (2018): 7–13.
- Góral Anna, „E!dziedzictwo – potencjał cyfryzacji w zakresie zachowania ciągłości przekazu niematerialnego dziedzictwa kulturowego”, *Zarządzanie w Kulturze* 13/1 (2012): 87–100.
- Hojdis Bogdan, Cankudis Adam, „Cyfrowe edycje literackie i naukowe jako element cyfrowej humanistyki”, *Sztuka Edycji* 1 (2020): 7–15.
- Nobis Adam, „Relacje międzykulturowe, globalna ekumena, kulturowa różnorodność, Relacje Międzykulturowe”, *Intercultural Relations* 1/1 (2017): 107–122.
- Parkoła Tomasz, „Gromadzenie i zabezpieczanie danych cyfrowych” *Biuletyn EBIB*, 9/154 (2014).
- Pawłowska Aneta, Matoga Łukasz, „Wirtualne Muzea w Internecie – forma promocji i udostępniania dziedzictwa kulturowego czy nowy walor turystyczny?”, *Turystyka Kulturowa* 9 (2014): 46–58.
- Polechoński Jacek, Tomik Rajmund, „Czy »turystyka« w zanurzeniowej wirtualnej rzeczywistości może zastąpić realne podróżowanie?”, *Folia Turistica* 52 (2019): 11–30.
- Urwanowicz-Rojecka Eliza, „Globalizacja jako organizacja różnorodności. Kulturowa koncepcja globalizacji Ulfa Hannerza a polska rzeczywistość społeczno-kulturowa”, *Pogranicze. Studia Społeczne XXII* (2013): 91–102.
- Zieliński Marek, „Czy jesteśmy GLAM?”, *Biuletyn EBIB* 7/152 (2014).

Rozdziały w monografiach

- Drucker Johanna, „Graphical Approaches to the Digital Humanities”, w: *A New Companion to Digital Humanities*, red. Susan Schreibman, Ray Siemens, John M. Unsworth (Malden: Wiley-Blackwell, 2016), 238–250.

Netografia

- Carco Collective, Brilliant After Breakfast, <https://cargocollective.com/brilliant-afterbreakfast/PAINT-JOB> (dostęp: 4.11.2023).
- Dzięglewski Mariusz, Juza Marta, *Cyfrowe praktyki i strategie upowszechniania i odbioru dziedzictwa kulturowego. Raport metodologiczny*, <https://mik.krakow.pl/wp-content/uploads/raport-metodologiczny-cdk.pdf> (dostęp: 14.10.2023).

- Furgalińska Joanna, *Poszukiwanie niebieskiego absolutu. O sztuce w kolorze blue*, 2014, <https://www.furgaleria.pl/blog/63/Poszukiwanie+niebieskiego+absolutu.+O+sztuce+w+kolorze+blue..html> (dostęp: 14.12.2023).
- Google Arts & Culture, <https://artsandculture.google.com/> (dostęp: 21.11.2023).
- London Charter, <https://www.londoncharter.org> (dostęp: 12.11.2023).
- Rijkmuseum, *Het melkmeisje, Johannes Vermeer, ca. 1660*, <https://www.rijksmuseum.nl/nl/collectie/SK-A-2344> (dostęp: 12.11.2023).
- Verwayen Harry, Arnoldus Martijn, Kaufman Peter B., *The Problem of the Yellow Milkmaid. A Business Model Perspective on Open Metadata*, 2011, https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Whitepaper_2-The_Yellow_Milkmaid.pdf.