

KURÁTORSTVÍ DIGITÁLNÍHO OBSAHU NA PŘÍKLADECH ZAJÍMAVÝCH PROJEKTŮ ČESKÝCH I SVĚTOVÝCH KNIHOVEN

Článek se opírá o The 5 Models Of Content Curation, jenž popisuje pět základních konceptů, které se zaměřují na práci s digitalizovaným kulturním dědictvím formou kurátorsky orientovaných sbírek v online prostředí. V článku sledujeme jednotlivé přístupy k tomu, jak se sbírkou pracovat a jakým způsobem je možné ji implementovat do knihoven, ale také se snažíme nabídnout velké množství příkladů, jak z českého, tak ze zahraničního prostředí. Takové pojetí se snaží vybudovat knihovny k tomu, aby se do procesu kurátorské práce s digitalizovanými informačními zdroji také zapojily.

Kurátorství digitálního obsahu představuje jednu z klíčových výzev, před kterými stojí informační věda aplikovaná do prostředí knihoven. Ty disponují velkými sbírkami digitalizovaných objektů, které však nemusí být vždy snadno přístupné čtenářům nebo dalším uživatelům. Cílem kurátorství je proto vytvořit sbírky, které tento aspekt pochopitelnosti a přístupnosti obsahu zaujmou a poslouží například pro účely vědy, zábavy nebo vzdělávání¹.

Naším cílem není v této studii podrobně analyzovat konkrétní modely kurátorství, ale na příkladu jednoho z nich, totiž The 5 Models Of Content Curation², demonstrovat různé způsoby, jakým lze k digitálním sbírkám přistupovat. Na příkladu jednotlivých fází tohoto modelu se tedy pokusíme ukázat, jakým způsobem je možné o nich uvažovat a jaké konkrétní zajímavé kurátorské projekty mohou být s těmito pojetími spojené. Nebudeme tedy usilovat o nějakou metodologickou ukázněnost, jako spíše o inspiraci pro knihovny, aby se i ony staly aktivními kurátory digitalizovaného obsahu. Domníváme se totiž, že právě v této jejich činnosti je jedno z jejich nejzákladnějších poslání, které jim otevírá přístup k mnoha dalším aktivitám – od podpory občanské vědy až třeba po vzdělávání nebo kultivaci vzdělávacího prostředí.

The 5 Models of Content Curation je soubor modelů, který (podobně jako samotná idea kurátorství) vychází z prostředí muzeí a galerií, nicméně je možné ho velmi dobře uplatnit i v jiných paměťových institucích, jako je třeba právě knihovna. Jeho cílem je poukázat na fakt, že digitální kurátorství nespočívá jen v shromažďování a organizaci zdrojů, ale především v dodávání kontextu a hodnoty těmto sbírkám, čímž se jedná o koncept využitelný v jakékoliv instituci, bez ohledu na velikost a tematický rozsah jejich sbírek. Model je tvořen pěti základními koncepty: agregace, destilace,

vyzdvížení a identifikace, mashup a spojení kontextu³.

Z hlediska terminologického bychom rádi zdůraznili, že nám nepůjde o analýzu dlouhodobého uchovávání dat, ale o jejich transformaci do obsahu, který bude uživatelsky dostupný a vhodně využitelný.

AGREGACE

Agregace je první a zpravidla elementární fází digitálního kurátorství. Je to proces, který velice dobře znají všichni rešeršisté⁴, protože představuje základní stavební kámen každého kurátorského počínu. Jedná se v podstatě o výběr zdrojů, které splňují určité parametry, jež jsou předem pevně dány nebo naopak průběžně aktualizovány. Jeho cílem je nabídnout uživateli dostatek zdrojů, se kterými může dále pracovat. Agregace je tedy nesmírně důležitá, protože poskytuje základ pro jakoukoliv další práci se zdroji. Její dobré zvládnutí je pro vlastní kurátorskou práci nezbytné. Pokud bychom tuto fázi chtěli sledovat z hlediska profesního profilu, lze očekávat, že se právě v této fázi silně uplatní informační specialista či rešeršér⁵.

Zároveň je ale nutné vidět limity tohoto přístupu – tak jako knihovna není pouhým skladištěm knih, tak existuje zásadní rozdíl mezi tvůrčím přístupem k práci se zdroji a jejich prostou agregací. Agregace sice může být do jisté míry spojená i s jinými procesy, jako je organizace a archivace zdrojů pro další využití, ve vlastním slova smyslu tvoří spíše jistý předpoklad k tvorbě vlastních sbírek, i když i zde je možné najít výjimky.

Příkladem čisté agregace mohou být buď malé sbírky, které čítají jen tolik objektů, kolik může člověk v rozumném čase projít, nebo systémy spojené s databází s pokročilým filtrováním dat, kdy k tomuto výsledku

– malému souboru objektů, které je možné samostatně studovat – dojde uživatel skrze technologický prostředek. Z toho vyplývá, že za výsledek agregace může být považována v podstatě jakákoliv databáze digitalizovaných zdrojů. Českým uživatelům je jistě dobře známá digitální knihovna Kramerius⁶, z mezinárodních příkladů lze jmenovat např. databázi digitalizovaných starých tisků Manuscriptorium⁷ nebo sbírku digitalizovaného evropského kulturního dědictví Europeana⁸.

Jak již bylo zmíněno, už v rámci této fáze může probíhat základní selekce zdrojů a jejich organizace do tematicky jednotných celků. Mnohé digitální knihovny nabízejí svým uživatelům tematické kolekce, např. k určité osobnosti, historické epoše, vědnímu oboru či literárnímu žánru. Cílem vytváření kolekcí může být nejen snaha usnadnit uživatelům orientaci v množství nabízených zdrojů, ale také popularizace určitého tématu. Příkladem z českého prostředí může být kolekce Rok smíření⁹ Moravské zemské knihovny, která byla vytvořena při příležitosti 70. výročí osvobození Brna od nacismu.

Setkat se můžeme i s velmi netypickými agregáty, zajímavým nápadem jsou např. databáze obálek knih – ať už jde o český projekt Obálky knih¹⁰ nebo Database of Bookbindings¹¹ fungující pod záštitou British Library.

Ze zmíněných příkladů je tedy patrné, že i velmi malé či tematicky omezené sbírky dokumentů mohou stát za zpřístupnění uživatelům, pokud je dovedeme vhodně kurátorsky uchopit. Zde je několik obecných tipů, jak vytvořit kvalitní agregát digitálních objektů:

1. Zamyslete se nad tím, jaké objekty chcete uživatelům zpřístupnit. Přitom je třeba zvážit nejen aspekt kurátorský, tj. zda-li dává selekce objektů smysl v kontextu daného záměru, ale také aspekty technické či autorskoprávní.
2. Jelikož ve fázi agregace zatím není přítomna vrstva kontextu a interpretace, její hodnota spočívá v selekci a především formě zpřístupnění dokumentů. Je tedy velmi důležité myslet nejen na to, jaké dokumenty použijeme, ale také jakým způsobem je uživatelům nabídneme. Esenciálním elementem je přitom uživatelské rozhraní, které by mělo být intuitivní a snadno použitelné. Uživatel by měl být schopen se v něm pohybovat samostatně a bez asistence knihovníka.
3. Podceňovat bychom neměli ani popis a metadata digitálních objektů, jelikož právě tyto prvky zajišťují dohledatelnost dokumentů.

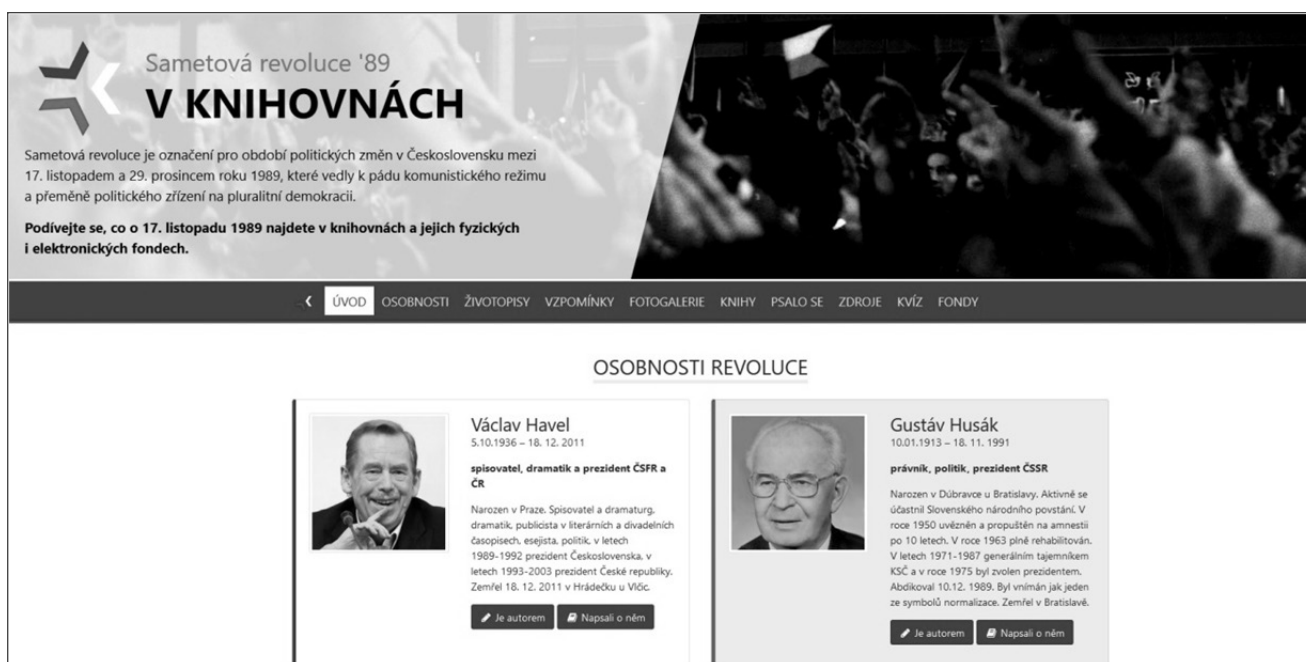
DESTILACE

Destilace těsně navazuje na fázi agregace, ale na rozdíl od ní nezůstává jen u pouhého shromažďování zdrojů, ale nějakým způsobem provádí jejich selekci a zjednodušení. Výsledkem tak je kompaktnější, ale informačně hodnotnější celek, ve kterém se uživatel snáze orientuje a získává tak jistotu, že se z množství dostupných informací k tématu dozví opravdu to nej důležitější. Zde je již zřejmé, že práce v této fázi musí probíhat za těsného kontaktu odborníka a informačního specialisty, kteří mohou zdroje společně hodnotit a posuzovat.

Zatímco agregace často pracuje s poměrně málo specifikovaným zadáním, destilace je již obvykle spojena s konkrétním problémem nebo výzkumnou otázkou. Můžeme tak vidět jistý posun od tématu (agregace) k výzkumné otázce a odpovědi na ni (destilace). Destilace typicky pracuje s expertní znalostí jak vlastní zkoumané domény, tak nalezených objektů. To znamená, že její typickým způsobem práce je abdukce. Snaží se odborníka upozornit na zajímavé objekty a ten postupně upřesňuje a precizuje to, co je k tématu nutné hledat.

Tímto způsobem vytvořené kolekce mohou již v určitém ohledu plnit roli vlastních sbírek, byť ne ještě v úplnosti. Jsou – stejně jako agregace – dobrou službou pro konkrétní výzkum nebo potřebu, ale samostatně jsou jejich možnosti stále poměrně limitované. U destilačně orientovaných sbírek se samozřejmě setkáváme s jistými popisy nebo úvody, které ale dohromady zatím netvoří promyšlený hluboký výstavní celek, ale spíše dávají uživateli k dispozici elementární informace, se kterými může pracovat dále. Zajímavé je, že se toto pojetí často zrcadlí i ve webovém provedení, které má často charakter modulárních objektů, do nichž je digitální obsah vkládán s předpokladem, že v různých kontextech může být opakovaně využito¹².

Příkladem využití tohoto modelu v praxi může být nedávný projekt Sametová revoluce '89 v knihovnách¹³, jehož cílem bylo uživatelům přiblížit tuto historickou událost prostřednictvím pečlivě vybraných a uspořádaných digitálních artefaktů knihoven (např. knih, rozhovorů s pamětníky, fotografií, dobového tisku apod.). Výsledkem je webová stránka, která atraktivním a přehledným způsobem uživatelům předkládá digitální objekty k danému tématu, mezi nimiž si mohou k dalšímu studiu sami vybírat ty, které je zajímají.



Obrázek 1 Sametová revoluce '89 v knihovnách

Dalším a na tvorbu podstatně méně náročným způsobem uplatnění principu destilace digitálních objektů v praxi mohou být kompilace či seznamy, které jsou velmi typické pro blogy a další popularizační média. Mnoho českých i světových knihoven mezi své služby již zařadilo tvorbu vlastního obsahu, který je postaven na doporučeních a čtenářských tipech. Za všechny zmiňme např. blog New York Public Library¹⁴, který obsahuje mnoho článků vystavených právě na principu komentovaného výběru konkrétních dokumentů.

Chceme-li být při této fázi kurátorství úspěšní, je třeba mít na paměti následující body:

1. Klíčovým předpokladem kvalitní kurátorské sbírky je výběr tématu, které by mělo být aktuální, atraktivní, a zároveň bychom měli mít jistotu, že k němu máme dostatek digitálních zdrojů.
2. Příprava „destilátu“ již vyžaduje, na rozdíl od pouhé agregace objektů, určité povědomí o tématu, kterému sbírku věnujeme. V závislosti na náročnosti tématu můžeme nebo naopak nemusíme při jeho přípravě spolupracovat s odborníkem.
3. Důležitým tématem k zamyšlení je zde nejen výběr dokumentů, ale především způsob jejich prezentace uživatelům. Ať už půjde o „pouhý“ komentovaný seznam zdrojů nebo komplexnější řešení, vždy by měla být na prvním místě jeho přehlednost a uživatelská přívětivost.

VYZDVIŽENÍ A IDENTIFIKACE

Třetí model digitálního kurátorství je v podstatě vyšší a odbornější formou destilace. Vyzdvižení a identifikace toho, co je na vybraných digitálních artefaktech v daném kontextu nejdůležitější či nejzajímavější, již na rozdíl od předchozích modelů předpokládá do jisté míry expertní znalost tématu. Uživatel v této fázi již očekává konkrétní a relevantní informace, které ho jistým způsobem obohatí.

V této souvislosti se dotýkáme dvou důležitých filozofických předpokladů, se kterými je kurátorství, tak jak ho chápeme my, spojené. Tím prvním je pragmatistická strukturace významu, tak jak je možné ji najít u Lakoffa, například v knize *Ženy, oheň a nebezpečné věci*¹⁵. Dvě předchozí fáze byly vystavěny na očekávání, že jednotlivé objekty existují izolovaně a že každý z nich sám o sobě má určitý význam. Ke každému objektu tak bylo možné přiřadit metadatový popis, který by se poté propisoval do všech sbírek, jejichž je součástí. Jeden artefakt přitom může být zastoupen ve více sbírkách. Na tomto místě ovšem nastupuje Lakoff se svým přesvědčením, že smysl není něčím objektivním, co by bylo možné přiřadit jednotlivému objektu, ale je spojený s kontextem a celkem, čímž je neodlučitelný od prostředí, které ho strukturuje a určuje. Proto je nezbytné, aby v této fázi hrál klíčovou roli odborník, který by se soustředil na tvorbu tohoto prostředí, jež se explikuje skrze objekty, kterým propůjčuje specifický význam.



Obrázek 2 Festival svobody 2019

Takové spojení prostředí a významu tedy převádí kurátorovu pozornost od jednotlivin k celku. To, co na konci tohoto procesu vidí uživatel, je právě jisté celkové sdělení, které se mu odkrývá prostřednictvím jednotlivých propojených objektů. Zde je pak jasně vidět fenomenologická tradice spojená s Heideggerovým konceptem ἀλήθεια, s postupným zjevováním určitého fenoménu¹⁶. Tento důraz na celek a prostředí dle našeho soudu dělá z procesu kurátorství již autenticky tvůrčí proces. Kurátor přemýšlí nad tím, čím dané prostředí doplnit a obohatit, aby zjevil jistý celek.

V této fázi jsme ale také poprvé svědky toho, že se ve dle obsahu dostává do popředí i forma. McLuhanova teze, že „médium je zpráva“, je v tomto kontextu chápáno tak, že transformace formy mění také chápání význam¹⁷. Volba média ovlivňuje způsob prezentace i konzumace obsahu, stává se tak důležitým prvkem celé kurátorské praxe. Je tedy podmíněna jak sociálním kapitálem instituce, tak také tím, co potřebuje a chce sdělit. Tyto složky se vzájemně indukují a ovlivňují.

Unikátním příkladem zcela účelového propojení obsahu a formy je projekt Festival svobody 2019¹⁸, který prostřednictvím Twitteru umožňuje uživatelům nahlédnout do zákulisí sametové revoluce. Twitterový účet pod jménem Ferdinand Vaněk (alter ego Václava Havla) při příležitosti 30. výročí této události pravidelně zveřejňoval obrazové materiály k tématu revoluce,

ale také k životu v době normalizace, včetně komentářů a „vzpomínek“ právě Václava Havla. Ty jsou psány v první osobě a čtenářům tak úmyslně předkládány jako autentické, čímž je výrazně posílena narativní složka kolekce.

Jako další, poměrně jednodušší, ukázka tohoto přístupu mohou být zmíněny příspěvky na blogu Europeana¹⁹. Ty představují kurátorský skvěle zvládnutý přehled digitálních artefaktů k velmi konkrétním tématům, doplněné o odborné komentáře poučující o historickém kontextu –ať je tématem historie supermarketů²⁰, Sv. Valentýn²¹ nebo čínský Nový rok²². Na rozdíl od předchozího příkladu zde není akcentována složka narativní, ale odborná.

Při tvorbě podobné kolekce je třeba mít na paměti několik klíčových zásad:

1. Stejně jako u předchozího modelu je základem úspěšné kolekce volba tématu. To by mělo být buď nějakým způsobem aktuální (jako třeba právě v případě projektu Festival svobody 2019), nebo naopak dostatečně nadčasové a atraktivní, aby bylo pro uživatele zajímavé.
2. Nakolik hrál v předcházejících modelech komunikační kanál sekundární roli, zde je jeho volba poprvé stejně esenciální, jako volba tématu. Jak již bylo vysvětleno výše, samotný kanál může být nositelem sdělení stejně jako samotný obsah, jelikož má nemalý vliv na to, jakým způsobem uživatelé

obsah vnímají a chápou.

3. Jelikož přidanou hodnotu sbírky zde tvoří expertní vhled, je velmi důležité na jejím kurátorském pojetí spolupracovat s kvalifikovanými odborníky. Textová složka, která prezentovaným digitálním objektům dodává kontext a význam, je zde extrémně důležitá, bez ohledu na to, jedná-li se o text odbornějšího rázu (jako u blogů Europeana) nebo o texty zdůrazňující spíše narativní aspekt (jako u twitterového účtu Ferdinanda Vaňka).

MASHUP

Mashup lze do češtiny přeložit jako míchání nebo kombinování, a v kontextu digitálního kurátorství zastřešuje v podstatě jakoukoliv tvůrčí práci, která spočívá v kombinaci a propojování již existujících obsahů a/nebo forem do nových, originálních celků. Úkolem kurátora v této fázi tedy není artefakty shromažďovat nebo organizovat, nýbrž nacházet způsoby, jak na jejich základě vytvářet něco nového.

David Cormier tvrdí, že v literatuře 20. století téměř nenajdeme nové motivy či myšlenky. To, co je nové, jsou formy, do kterých jsou tyto myšlenky vloženy, a především způsoby jejich organizace. Jeho druhým předpokladem je, že tato reorganizace je způsobem práce se stále novým substrátem okolního světa. Právě tento přístup je esencí tohoto modelu digitálního kurátorství²³.

Úkolem kurátora v této fázi je tedy výběr zajímavých objektů, které následně vkládá do nové, svým způsobem originální mozaiky světa – přiřazuje k nim aktuální popisky, mění jejich strukturu, vnitřní organizaci chápání, do centra pozornosti staví myšlenky, které v původních objektech nemusely být vůbec dominantní či patrné. Klíčovým předpokladem je fakt, že moderní technologie nabízí možnost transformace digitálních objektů do nových forem. Z fotografií je možné udělat myšlenkovou mapu, počítačovou hru, video nebo třeba interaktivní příběh. Každá nová forma přitom odkrývá zcela nové významy. Marc Johnson upozorňuje na skutečnost, že veškeré naše vnímání a chápání světa je estetické²⁴. Tedy transformace estetické formy vede k jinému způsobu pochopení.

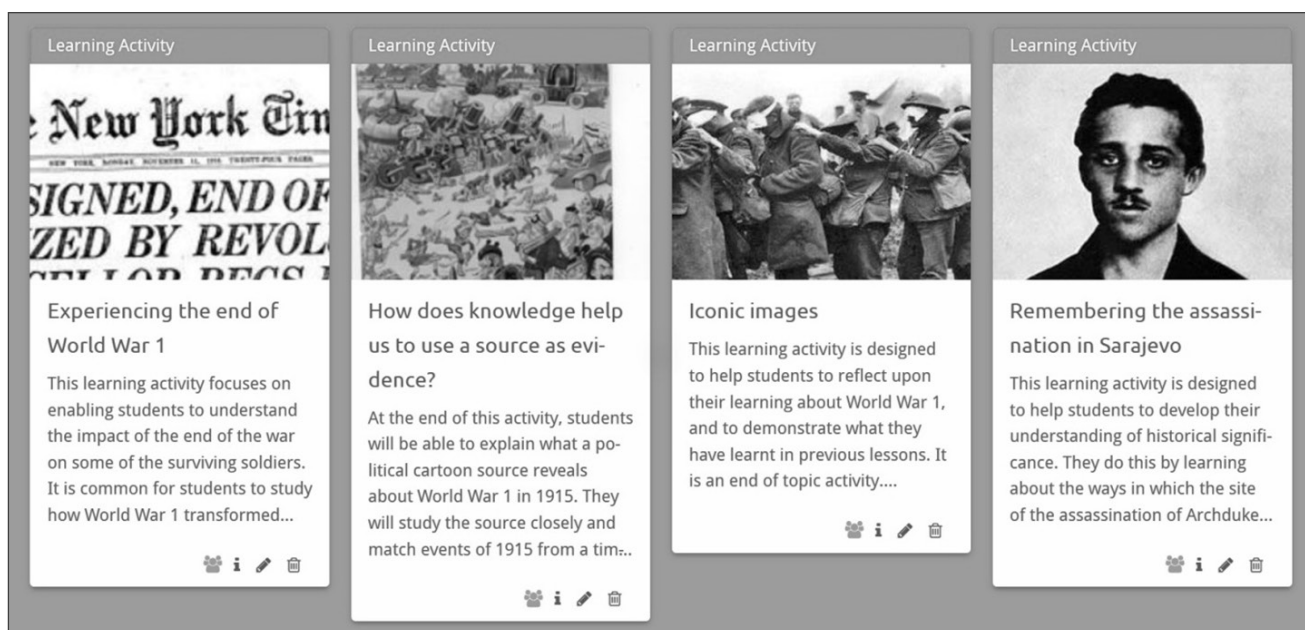
To znamená, že kurátor je někým, kdo tvoří věci zcela nové. Tento proces tvorby nového není nahodilý. Vede k již výše akcentovanému zjevování neskrytosti skrze nikoliv transformaci jednoho objektu izolovaným atomickým způsobem, ale viděním celku, který je odkrýván uživateli²⁵.

Konkrétních možností využití mashupu může být bezpočet. Obecně lze vyjmenovat alespoň tři základní varianty kreativní práce s formou, a to změnu formy (tj. převedení obsahu z jedné formy do jiné, např. namluvení tištěného textu jako podcastu, převedení obrázku do interaktivní skládačky apod.), integrace více forem (tedy tvorba multimediálně bohatých kolekcí, v rámci nichž se jednotlivým mediální formou překrývají, např. propojení obrázků s audio stopou), nebo přidání nové vrstvy v podobě přídavné aktivity či nějaké interakce (např. doplnění o metody, jak s materiály didakticky pracovat, či projekty občanské vědy).

Když se podíváme do praxe, zajímavé příklady mashupů digitálních artefaktů nabízí opět Europeana, jež se neustále snaží přicházet s novými způsoby, jak uživatelům hravou formou zpřístupnit evropské kulturní dědictví. Nabízí jim tak např. možnost stáhnout si omalovánky²⁶ vytvořené z jejich uměleckých kolekcí, nebo si z digitalizovaných obrazů poskládat puzzle²⁷.

Samostatnou kapitolou je pak mashup, jenž má za výsledek vnímání kolekce jako vzdělávacího materiálu. To je cesta, kterou se vydaly mnohé velké knihovny, jež správně rozeznaly vzdělávací potenciál svých kolekcí. Aby mohl být soubor digitálních objektů vnímán jako vzdělávací materiál, nestačí jen vytvořit agregát relevantních zdrojů, ale je potřeba ho doplnit právě o promyšlenou vrstvu didaktickou. Skvělými příklady takto pojatých sbírek je např. *Historiana*²⁸, která nabízí pedagogům ucelené balíčky vzdělávacího materiálu na konkrétní, úzce definovaná témata z historie a společenských věd. Každý balíček sestává z metodiky a/nebo plánu lekce, a učebních materiálů pro použití v hodině (prezentace, pracovní listy apod.). Právě práce s dobovými materiály (ať už se jedná o tisk, grafiky nebo archiválie) napomáhá vedle rozvoje konkrétních znalostí i pochopení významu dobového kontextu k interpretaci toho, co nám tyto materiály sdělují. Pokud se tedy podaří téma didakticky dobře uchopit, může výsledný produkt představovat neocenitelný přínos k výuce dějepisu na základních i středních školách.

Další poměrně oblíbenou metodou mashupu je tzv. občanská věda, neboli zapojení uživatelů do výzkumných nebo jiných aktivit vykonávaných nad digitálními zdroji²⁹. V případě sbírek, jejichž obsah tvoří zejména textové dokumenty, se bude jednat především o přepis písemností do strojově čitelného formátu. Takových projektů existuje mnoho, za všechny jmenujme např. *Newberry Transcribe*³⁰, jehož cílem je transkripce ručně psaných dopisů a deníků amerických rodin



Obrázek 3 Historiana Teaching & Learning

z 19. a počátku 20. století. Další možností je přepis audiozáznamů mluveného slova, typicky rozhovorů. Příkladem je Community Oral History Project³¹, který probíhá pod záštitou The New York Public Library. Z českého prostředí lze zmínit unikátní projekt Staré mapy³², který zapojuje uživatele do umísťování georeferenčních bodů na historické mapy a tím je propojovat s těmi současnými, čímž napomáhají zvyšovat poznání o míře přesnosti dobových map.

Mashup nabízí mnoho možností kreativní práce s obsahem, jejíž výsledkem může být produkt či služba, jež bude pro knihovnu unikátní a bude mít potenciál přilákat řadu nových uživatelů. Nicméně při jeho přípravě je velmi důležité pamatovat na několik klíčových bodů:

1. Nejprve je třeba se zamyslet nad tím, čeho chceme kombinací obsahů/forem dosáhnout. Jde nám o popularizaci určitých objektů (jako puzzle Europeanu), jejich zpřístupnění (jako např. převedení psaného textu do audio verze), analýzu (projekty občanské vědy) nebo přípravu pro praktické využití (např. ve vzdělávání)? Náš záměr by měl být formulován jasně, jelikož se od něj odvíjí všechny další kroky přípravy kolekce.
2. Dalším klíčovým krokem je výběr vhodného technického řešení. V závislosti na zvoleném záměru může mít tohle řešení mnoho podob, od prostého doplnění kolekce o potřebné informace či materiály, až po technicky náročnější aplikace, které by uživatelům umožňovaly nad kolekcemi provádět

vyžadované aktivity. Do popředí se tak vedle použitelnosti dostává i požadavek funkčnosti.

3. Po stanovení záměru a zvolení vhodného technického řešení by naše další myšlenky měly směřovat ke způsobu, jakým nově vzniklý produkt komunikovat cílovým skupinám. Jelikož už v této fázi často mluvíme o objektech, které vyžadují určitý vstup od uživatelů, je velmi důležité k nim dostat informace o tom, co se od nich očekává a k čemu jejich aktivita povede. Využít můžeme i gamifikační či soutěžní prvky³³, které uživatele motivují k zapojení se (soutěž o největší počet zpracovaných map byla např. součástí projektu Staré mapy³⁴).

SPOJENÍ KONTEXTU

Než se začneme věnovat poslednímu a nejpokročilejšímu modelu informačního kurátorství, je třeba se krátce vrátit k podstatě kurátorství jako takového. Slovo kurátor pochází z latinského *curator*, což znamená správce, nikoli ovšem ve smyslu uchovatel, nýbrž více ve významu povolání k aktivitě (jako je tomu v řeckém, semitském, ale i v latinském významu tohoto slova). V biblické knize Genesis je člověk povolán k tomu, aby byl správcem světa a hned má za úkol pojmenovat všechna zvířata – jako *curator* je tedy tím, kdo tvoří řád, dává světu význam, jednotliviny staví do struktury užitečnosti.

Tento tvůrčí aspekt kurátorství je akcentován právě v posledním, pátém modelu. Jednotlivé objekty zde nehrají tak zásadní roli jako rámec, do něhož jsou vsa-



Obrázek 4 Akce K

zeny. Do popření je zde vtažen příběh nebo myšlenka, která tvoří sbírku, přičemž jednotlivé objekty jsou k ní připojovány, aby dokreslovaly a prohlubovaly to, co vlastní příběh určuje. Pojem *curator* vždy označoval někoho, kdo vidí celek, ale nikoli ve smyslu pasivního přehlédnutí, ale aktivní konstituce – tedy nejen, že vidí, co tento celek ukazuje, ale je schopen ho dále rozvíjet, zlepšovat, rozšiřovat a propojovat s dalšími.

V tomto ohledu je patrná podobnost s kurátorem uměleckých výstav jako s člověkem, který od jednotlivých obrazů odstupuje, vytváří určitou myšlenku a kontext a ten jednotlivými prvky doplňuje. Ostatně právě takový přístup je bylo možné vidět například na slavné vídeňské výstavě *Nackte Männer* v Leopoldově muzeu ve Vídni³⁵ nebo v Brně na výstavě *Obrazy mysli/ Mysl v obrazech*³⁶. Tyto projekty jsou typické tím, že akcentují primát myšlenky před jednotlivým dílem, což je koncept, se kterým právě tato fáze intenzivně pracuje. V případě *Nackte Männer* je v popředí zájmu otázka, zda je mužská nahota v umění tabu či nikoliv. Tedy něco, co nemá žádný jednoduchý obrazový korelát. Umění je prostředkem pro hledání odpovědi, ale myšlenkové schéma zde má evidentní přednost. To, co vzniká, co je tvořeno, nejsou jen formální transformace, ale zcela nově modelovaná skutečnost, celek ve své integrální syntéze.

V kontextu digitalizovaného kulturního dědictví se o aplikaci tohoto modelu dá mluvit v případech, kdy je jednotlivých digitálních objektů využito jako nástroje

či prostředku prezentace určité myšlenky či konceptu. S tím se můžeme setkat nejen u vzdělávacích materiálů vytvořených na základě digitálních kolekcí, ale také u nejrůznějších virtuálních výstav nebo online her.

Tento koncept je u zahraničních institucí poměrně populární, nakolik se můžeme u velkého množství významných knihoven setkat s virtuálními výstavami jako běžnou součástí jejich nabídky vzdělávacích či kulturních služeb. Jen málo projektů ale splňuje všechny podmínky pátého modelu informačního kurátorství. Z těch, které lze s čistým svědomím zmínit jako reprezentativní ukázky tohoto přístupu, můžeme jmenovat např. projekt *Keys2Rome*³⁷ z roku 2014, jenž je výsledkem unikátní kooperace paměťových institucí ze čtyř zemí. Výstava věnovaná starověkému Římu zahrnuje nejen digitalizované artefakty, ale také digitální 3D modely, virtuální prohlídky historických lokací a dokonce i hru ve virtuální realitě.

Ne každý projekt ale musí být takto technicky náročný. Z dalších, na výrobu nepoměrně jednodušších aktivit lze jmenovat např. *Get Out the Vote!*³⁸, představující historii prezidentských kampaní v USA, nebo výstavu *Most Horrible and Shocking Murders*³⁹, jež využívá historických letáků a dalších materiálů k uvedení do problematiky skutečného zločinu a jeho vyšetřování v USA 19. století.

Příkladem tohoto pojetí v českém prostředí je virtuální výstava *Akce K: Zkáza klášterních knihoven*⁴⁰, kte-

rou při příležitosti 70. výročí Akce K a Akce Ř vytvořila Národní knihovna ČR. Příběh církve a jejích knihoven – od počátku jejich zakládání ve středověku až po pronásledování řeholníků a řeholnic a ničení knih komunistickým režimem – je uživateli předkládán za doprovodu dobových fotografií a videozáznamů. Veškeré informace i dokumenty jsou uspořádány do přehledného celku, jímž jako sjednocující prvek provází postava mnicha. Celý projekt je přitom vystaven na důkladném historickém výzkumu.

Stejně jako u předchozích fází i zde z unikátního přístupu k digitálním zdrojům vyplývá několik specifických zásad, které bychom měli mít při tvorbě výstupu na paměti:

1. Nakolik je volba vhodného tématu nesmírně důležitá, v této fázi je důležité spíše to, jak ho uchopíme. Abychom byli schopni vybraným objektům dodat náležitý kontext, je nutné, abychom byli s tématem obeznámeni na odborné úrovni, případně na jeho zpracovávání spolupracovali s odborníky.
2. Jelikož se s každým dalším modelem naše pozornost postupně přesouvá od jednotlivin k celku, je v této fázi více než předtím potřebné, aby součástí kolekce byl promyšlený integrační prvek. Jinými slovy něco, co bude jednotlivé prvky celku spojovat dohromady – ať už půjde o narativní, příběhovou linku, časovou osu nebo něco úplně jiného.
3. Stejně jako u předešlého modelu i zde je patrný požadavek na funkční a snadno použitelné technické řešení, zvláště pokud je výstupem složitější aplikace nebo produkt zahrnující multimédia.

ZÁVĚREM

V našem přehledu jsme se pokusili ukázat, že knihovny se problematice kurátorství digitálního obsahu věnují v mnoha dimenzích a často s rozdílnou hloubkou, kvalitou nebo šíří záběru. Současně se ukazuje, že je nutno opustit prisma, které kurátorství akcentuje především u velkých knihoven nebo jiných paměťových institucí, které disponují krásnými digitálními objekty, mají velké rozpočty na digitalizaci, a především unikátní sbírky.

Náš přehled ukazuje částečně jiný pohled – kurátorství nestojí na obsáhlosti sbírek, nýbrž na odbornosti a dovednosti kurátora o nich přemýšlet a věnovat se jim, na schopnosti vybudovat kolem sebe tým odborníků, o které je možné se během konstituce i rozvoje

sbírek opřít. Využívat mohou přitom často velkých a licenčně volných repositářů, ať již globálních Europeana či Archive.org, nebo děl, která nejsou autorsky vázaná. Také změna legislativního prostředí v souvislosti s transformací autorského zákona může menším knihovnám silně pomoci se v oblasti kurátorství významněji etablovat.

Domníváme se, že významnou roli tento přístup hraje především v oblasti vzdělávání, kdy umožňuje studentům pracovat se zajímavými zdroji v kontextu témat a problémů, které aktuálně řeší, stejně jako v oblasti podpory vědeckého bádání v akademickém slova smyslu či v rovině občanského vzdělávání.

Digitální sbírky pracují s možností dát uživateli prostor k aktivitě – k vlastní tvořivosti, vědecké práci nebo učení. Jsou ale také místem, které může akcentovat participaci uživatelů na obsahu – knihovník se může stát koordinátorem nebo facilitátorem dat, která dodávají nebo zpracovávají ostatní, třeba i „obyčejní“ aktivní uživatelé. Tento otevřený přístup, který silně tematizuje v knize *Katedrála a tržiště* Eric S. Raymond⁴¹, je nesporně jednou z výzev, před kterou knihovny v digitální době stojí.

Můžeme konstatovat, že když jsme v roce 2015 publikovali první monografii zaměřenou právě na kurátorství digitálního obsahu pro knihovny a vzdělávání, šlo o text více motivační, jen málo podepřený konkrétními příklady⁴². Dnes, o pět let později, můžeme směle říci, že knihovny se tohoto způsobu práce s obsahem chopily s velkou dávkou entuziasmu. Domníváme se však, že jednou z věcí, které stále chybí, je hlubší promyšlení jak metodologického přístupu ke sbírce, tak její určité uchopení metodami designového myšlení – sledování potřeb uživatelů, postupná úprava, neustálá transformace. Budeme rádi, pokud tento text knihovnám s hledáním způsobu uchopení digitálního informačního kurátorství pomůže.

Poznámky:

¹ DALE, Stephen. Content curation: The future of relevance. *Business Information Review*, 2014, 31.4: 199-205. či ZHONG, Changtao, et al. Sharing the loves: Understanding the how and why of online content curation. In: *Seventh International AAAI Conference on Weblogs and Social Media*. 2013.

² BHARGAVA, Rohit. The 5 Models of Content Curation. *Influential Marketing Blog*, 2011. Dostupné z: <https://www.rohitbhargava.com/2011/03/the-5-models->

³ ČERNÝ, Michal. *Digitální informační kurátorství jako univerzální edukační přístup. Pragmatická edukační teorie a její prakticko-výzkumná implementace*. 2., přepracované vydání. Brno: Masarykova univerzita, 2019. 206 s. ISBN 978-80-210-9233-4.

⁴ PAPÍK, Richard. Rešeršní strategie a rešeršní služby I. *Duha: Informace o knihách a knihovnách z Moravy* [online]. 2013, 27(4) [cit. 2020-05-11]. ISSN 1804-4255. Dostupné z: <http://duha.mzk.cz/clanky/resersni-strategie-resersni-sluzby-i>

⁵ KOWALSKI, Gerald J. *Information retrieval systems: theory and implementation*. Springer, 2007. Či PAPÍK, Richard. Strategie vyhledávání informací a elektronické informační zdroje. 1. vyd. Praha: Velryba, 2011. 192 s. ISBN 978-80-85860-22-1.

⁶ *Digitální knihovna Kramerius* [online]. Národní knihovna České republiky [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://kramerius5.nkp.cz/>

⁷ *Manuscriptorium: Digital Library of Written Cultural heritage* [online]. [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <http://www.manuscriptorium.com/>

⁸ *Europeana Collections* [online]. [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: https://classic.europeana.eu/portal/cs?utm_source=new-website&utm_medium=button

⁹ Rok smíření. *Digitální knihovna MZK* [online]. [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <http://www.digitalniknihovna.cz/mzk/search?collections=vc:de968df1-cd9b-48f9-88e4-14bf9e83be79>

¹⁰ *Obálky knih* [online]. [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://obalkyknih.cz/>

¹¹ *Database of Bookbindings* [online]. British Library [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://www.bl.uk/catalogues/bookbindings/>

¹² MÖDRITSCHER, Felix; HOFFMANN, Robert; KLIEBER, Werner. Integration and semantic enrichment of explicit knowledge through a multimedia, multi-source, metadata-based knowledge artefact repository. In: *Proceedings of the International Conference on Knowledge Management Graz*. 2007. p. 365-372. Či BRUEGGE, Bernd, et al. Supporting distributed software development with fine-grained artefact management. In: *2006 IEEE International Conference on Global Software Engineering (ICGSE'06)*. IEEE, 2006. p. 213-222.

¹³ *Sametová revoluce ,89 v knihovnách* [online], 2019. [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://1989.knihovny.cz/>

¹⁴ New York Public Library Blogs. *New York Public Library* [online]. [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://www.nypl.org/>

¹⁵ LAKOFF, George. *Ženy, oheň a nebezpečné věci: co kategorie vypovídají o naší mysli*. Triáda, 2006.

¹⁶ BOEDER, Heribert; BRAINARD, Marcus. Heidegger's Legacy: On the Distinction of 'Αλήθεια. *Research in phenomenology*, 1998, 28: 195-210., DAVID, Pascal. Heidegger, Hölderlin und die 'Αλήθεια Martin Heideggers Geschichtsdenken in seinen Vorlesungen 1934/1935 bis 1944. 1993. HEIDEGGER, Martin. *Konec filosofie a úkol myšlení: německo-česky*. OIKOYMENH, 2006. a

¹⁷ MCLUHAN, Marshall. The medium is the message. 1964. a KOCH, Tom. *The message is the medium: Online all the time for everyone*. Greenwood Publishing Group Inc., 1996.

¹⁸ Festival svobody 2019. *Twitter* [online]. [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://twitter.com/svobodyfestival?lang=en>

¹⁹ Europeana Blog. *Europeana* [online]. [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://blog.europeana.eu/>

²⁰ MURPHY, Adrian. Self-service: a short history of supermarkets. In: *Europeana Blog* [online]. 5. 4. 2020 [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://blog.europeana.eu/2020/04/self-service-a-short-history-of-supermarkets/>

²¹ MCCARTHY, Douglas. Who was Saint Valentine? In: *Europeana Blog* [online]. 14. 2. 2020 [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://blog.europeana.eu/2020/02/who-was-saint-valentine/>

²² STRZELICHOWSKA, Aleksandra. 8 things you should know about Chinese New Year. In: *Europeana Blog* [online]. 23. 1. 2020 [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://blog.europeana.eu/2020/01/8-things-you-should-know-about-chinese-new-year/>

²³ CORMIER, David. *Making the community the curriculum. A rhizomatic learning companion*. 2018. Dostupné z: <https://davecormier.pressbooks.com/>

²⁴ JOHNSON, Mark. *The meaning of the body: Aesthetics of human understanding*. University of Chicago Press, 2008.

²⁵ LAKOFF, George. *Ženy, oheň a nebezpečné věci: co kategorie vypovídají o naší mysli*. Triáda, 2006., ŠÍP, Radim. Zkušenost v Deweyho experimentální metafyzice: Radikální překročení subjekt-objektové epistemologie. *Organon F*, Bratislava: Slovak Academy of Sciences, 2014, roč. 21, č. 1, s. 63-81. ISSN 1335-0668.

²⁶ Colouring book. *Europeana Blog* [online]. [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://blog.europeana.eu/tag/colouring-book/>

²⁷ STRZELICHOWSKA, Aleksandra. #MuseumJigsaw – puzzle over beautiful artworks. In: *Europeana Blog* [online]. 24. 4. 2020 [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://blog.europeana.eu/2020/04/museumjigsaw-puzzle-over-beautiful-artworks/>

europaana.eu/2020/04/museumjigsaw-puzzle-over-beautiful-artworks/

²⁸ Historiana: Teaching & Learning. *Historiana* [online]. [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://historiana.eu/#/teaching-learning>

²⁹ IRWIN, Alan. *Citizen science: A study of people, expertise and sustainable development*. Psychology Press, 1995. či BONNEY, Rick, et al. Can citizen science enhance public understanding of science?. *Public Understanding of Science*, 2016, 25.1: 2-16.

³⁰ *Newberry Transcribe* [online]. [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://publications.newberry.org/transcribe/>

³¹ *Community Oral History Project* [online]. New York Public Library [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: http://transcribe.oralhistory.nypl.org/?collection_id=3

³² *Staré mapy* [online]. [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://staremapy.cz/>

³³ MAJURI, Jenni; KOIVISTO, Jonna; HAMARI, Juho. Gamification of education and learning: A review of empirical literature. In: *Proceedings of the 2nd International GamiFIN Conference, GamiFIN 2018*. CEUR-WS, 2018.

³⁴ Pravidla soutěže. *Staré mapy* [online]. [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://www.staremapy.cz/vysledky-souteze/>

³⁵ GUTMAIR, Ulrich. Bilderbuch – Nackte Männer gegen Heteronormativität. *POP. Kultur und Kritik*, 2017, 11: 83-87.

³⁶ KESNER, Ladislav a Collen SCHMITZ. *Obrazy mysli/Mysl v obrazech*. 2011. Moravská Galerie v Brně.

³⁷ *Keys to Rome* [online]. [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <http://keys2rome.eu/eng/>

³⁸ *Get out the Vote!: Campaigning for the U. S. Presidency* [online], 2004. Cornell University Library [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://rmc.library.cornell.edu/vote/index.html>

³⁹ *Most Horrible and Shocking Murders: „True Crimes“ Murder Pamphlets* [online]. U.S. National Library of Medicine [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://www.nlm.nih.gov/exhibition/murderpamphlets/index.html>

⁴⁰ *Akce K: Zkáza klášterních knihoven* [online]. [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: <https://exhibition.indihu.cz/view/akce-k/start>

⁴¹ RAYMOND, Eric Steven. Katedrála a tržiště. *Překlad do češtiny Miloslav Nič. Zvon. org*, 1999, 27: 1999.

⁴² ČERNÝ, Michal. *Digitální informační kurátorství v pedagogickém kontextu*. Brno: Flow, 2015. 85 s. ISBN 978-80-88123-03-3.

Literatura

BHARGAVA, Rohit. The 5 models of content curation. *Influential Marketing Blog*, 2011. Dostupné z: <https://www.rohitbhargava.com/2011/03/the-5-models-of-content-curation.html>

BOEDER, Heribert; BRAINARD, Marcus. Heidegger's Legacy: On the Distinction of 'Αλήθεια. *Research in phenomenology*, 1998, 28: 195-210.,

BONNEY, Rick, et al. Can citizen science enhance public understanding of science?. *Public Understanding of Science*, 2016, 25.1: 2-16.

BRUEGGE, Bernd, et al. Supporting distributed software development with fine-grained artefact management. In: *2006 IEEE International Conference on Global Software Engineering (ICGSE'06)*. IEEE, 2006. p. 213-222.

CORMIER, David. *Making the community the curriculum. A rhizomatic learning companion*. 2018. Dostupné z: <https://davecormier.pressbooks.com/>

ČERNÝ, Michal. *Digitální informační kurátorství jako univerzální edukační přístup. Pragmatická edukační teorie a její prakticko-výzkumná implementace*. 2., přepracované vydání. Brno: Masarykova univerzita, 2019. 206 s. ISBN 978-80-210-9233-4.

ČERNÝ, Michal. *Digitální informační kurátorství v pedagogickém kontextu*. Brno: Flow, 2015. 85 s. ISBN 978-80-88123-03-3.

DALE, Stephen. Content curation: The future of relevance. *Business Information Review*, 2014, 31.4: 199-205.

DAVID, Pascal. Heidegger, Hölderlin und die 'Αλήθεια Martin Heideggers Geschichtsdenken in seinen Vorlesungen 1934/1935 bis 1944. 1993.

GUTMAIR, Ulrich. Bilderbuch – Nackte Männer gegen Heteronormativität. *POP. Kultur und Kritik*, 2017, 11: 83-87.

HEIDEGGER, Martin. *Konec filosofie a úkol myšlení: německo-česky*. OIKOYMENH, 2006.

IRWIN, Alan. *Citizen science: A study of people, expertise and sustainable development*. Psychology Press, 1995.

JOHNSON, Mark. *The meaning of the body: Aesthetics of human understanding*. University of Chicago Press, 2008.

KESNER, Ladislav a Collen SCHMITZ. *Obrazy mysli/Mysl v obrazech*. 2011. Moravská Galerie v Brně.

KOCH, Tom. *The message is the medium: Online all the time for everyone*. Greenwood Publishing Group Inc., 1996.

KOWALSKI, Gerald J. *Information retrieval systems: theory and implementation*. Springer, 2007.

LAKOFF, George. *Ženy, oheň a nebezpečné věci: co kategorie vypovídají o naší mysli*. Triáda, 2006.

MAJURI, Jenni; KOIVISTO, Jonna; HAMARI, Juho. Gamification of education and learning: A review of empirical literature. In: *Proceedings of the 2nd International GamiFIN Conference, GamiFIN 2018*. CEUR-WS, 2018.

MCLUHAN, Marshall. *The medium is the message*. 1964.

MÖDRITSCHER, Felix; HOFFMANN, Robert; KLIEBER, Werner. Integration and semantic enrichment of explicit knowledge through a multimedia, multi-source, metadata-based knowledge artefact repository. In: *Proceedings of the International Conference on Knowledge Management Graz*. 2007. p. 365-372.

PAPÍK, Richard. Rešeršní strategie a rešeršní služby I. *Duha: Informace o knihách a knihovnách z Moravy* [online]. 2013, 27(4) [cit. 2020-05-11]. ISSN 1804-4255. Dostupné z: <http://duha.mzk.cz/clanky/resersni-strategie-resersni-sluzby-i>

PAPÍK, Richard. *Strategie vyhledávání informací a elektronické informační zdroje*. 1. vyd. Praha: Velryba, 2011. 192 s. ISBN 978-80-85860-22-1.

RAYMOND, Eric Steven. Katedrála a tržiště. *Překlad do češtiny Miloslav Nič. Zvon. org*, 1999, 27: 1999.

ŠÍP, Radim. Zkušenost v Deweyho experimentální metafyzice: Radikální překročení subjekt-objektové epistemologie. *Organon F*, Bratislava: Slovak Academy of Sciences, 2014, roč. 21, č. 1, s. 63-81. ISSN 1335-0668.

ZHONG, Changtao, et al. Sharing the loves: Understanding the how and why of online content curation. In: *Seventh International AAAI Conference on Weblogs and Social Media*. 2013.

RNDr. Michal Černý
mcerny@phil.muni.cz

Mgr. Kristýna Kalmárová
k.kalmarova@mail.muni.cz
(Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Katedra
informačních studií a knihovnictví)

Článek byl vytvořen v rámci Operačního programu Výzkum,
vývoj a vzdělávání CZ.02.3.68/0.0/0.0/18_067/0012281
Humanitní vědy dokořán.