

Vesna Zorić

Etnografski muzej

Zagreb

vzoric@etnografski-muzej.hr

Iskustva u primjeni računalnog programa PROMUS u dokumentaciji zbirki Etnografskog muzeja u Zagrebu

Uvođenje informacijskog sustava u zagrebački Etnografski muzej započelo je početkom 1990-ih godina u okviru projekta MUGIS¹ kojim je MDC² ponudio program MODES.³ Svrha projekta bila je ujednačavanje dokumentacija muzejskih i galerijskih predmeta, kako bi se prevladala neujednačenost i raznolikost dokumentacijskih metoda, koje su onemogućavale izraženu potrebu za mrežnim povezivanjem, razmjenu podataka i komunikaciju kako na nacionalnoj, tako i na međunarodnoj razini. Svi kustosi Muzeja pohađali su prvotno tečajeve za početnike kako bi se upoznali s operativnim sustavom MS DOS, odnosno s mogućnostima i tehnikom rada na računalima, te s programom za obradu teksta MS WORD. Potom su pohađali seminare na kojima je predstavljen MODES. Uporedo s počecima primjene novoga dokumentacijskog sustava, neki od kustosa sudjelovali su u izmjenama i dopunama jedinstvene klasifikacije muzejskih predmeta (prema vrstama predmeta) za etnografske muzeje. MODES je ubrzo napušten, a o razlozima njegovog napuštanja bilo je dosta rasprava i tekstova u publikacijama MDC-a.⁴ No, ti prvi koraci u svladavanju računalne tehnologije bili su dobra podloga za nastavak učenja za služenje računalima i razvijanje svijesti o važnosti primjene informacijske tehnologije u muzejskoj djelatnosti. U sljedećoj etapi krenulo se, slično kao i u ostalim muzejima, u samostalno rješavanje problema informatizacije jer nije postojao, niti danas postoji, organizirani i

¹ Museum and Gallery Information System

² Muzejski dokumentacijski centar

³ Museum Object Data Entry System

⁴ Informatica Museologica, Bulletin o informatizaciji muzejske djelatnosti u Hrvatskoj

planirani proces informatizacije. Godine 1995. započela je suradnja s tvrtkom Microlab na implementaciji multimedijalnog programa za obradu zbirke pod nazivom PROMUS.⁵ Prva praktična iskustva u primjeni programa pokazala su da su potrebne dorade i promjene kako u tehnološkom, tako i u stručnom pogledu. Prvotni problemi ticali su se podatkovnih standarda o muzejskom predmetu. Kako na nacionalnoj razini ne postoji takav opće prihvaćeni standard,⁶ kao ishodište za standardizaciju poslužili su podaci sa starih "papirnatih" inventarnih kartica najprije pisanih rukom, a potom pisaćim strojem. Na kartici je zabilježen inventarni broj predmeta, te analizom dobiveni podaci o njegovim strukturalnim (materijal, oblik, tehnika izrade) i funkcionalnim (namjena, uporaba) svojstvima. Osim podataka koje sam predmet emitira, bilježili su se i podaci o načinu i datumu nabave, dimenzijama, otkupu, a najveći dio kartice zauzimao je podroban opis predmeta. Većina podataka s tih inventarnih kartica sadržana je i u *Međunarodnim smjernicama za podatke o muzejskom predmetu: CIDOC-ove podatkovne kategorije*⁷ te u *Međunarodnim podatkovnim standardima za etnologiju/etnografiju*⁸ koji su nam zasigurno bili putokaz za valjano rješavanje problema standardizacije.

Najveći problem koji se odnosi na unos, a potom i pretraživanje podataka zadaje nepostojanje jedinstvenog nazivlja za predmete i sve druge pojmove koji bi trebali biti jednoznačni i međusobno usklađeni, bez čega je nemoguće ostvariti kvalitetnu bazu podataka i njezino pretraživanje. Početni unosi obilovali su različitim inačicama za isti pojam. Najizrazitija je konfuzija u pogledu nazivlja bila prisutna među kustosima koji vode zbirke narodnih nošnji i tekstilija (s obzirom da su tekstilni predmeti najbrojniji u fondusu Muzeja, njima se bavi sedam kustosa).⁹ Na mnogobrojnim sastancima Stručnog kolegija nastojali smo uskladiti i dogovoriti najjasnije i najjednostavnije termine.¹⁰ Svjesni smo da smo time riješili samo interne terminološke probleme, no ostaje problem terminologije na nacionalnoj razini jer trenutno ne postoji međumuzejska suradnja koja bi se bavila razvijanjem kontrole nazivlja. Muzejskim stručnjacima predstoji što skorije okupljanje i rješavanje ovog neophodnog i važnog segmenta koji, uz standardizaciju unosa, uvjetuju prijelaz raspoloživih podataka u dostupne informacije, odnosno uspostavljanje učinkovito-

⁵ Skraćenica od Pro Museum, koja je prihvaćen na prijedlog Mirjane Drobine, voditeljice marketinga EMZ.

⁶ Na prezentaciji programa PROMUS na 2. seminaru *Arhivi, knjižnice, muzeji ...* održanom u Rovinju 1997. godine, pohvaljeno je softversko rješenje upisa i pretraživanja građe, a zamjereno da se ne pridržava podatkovnog standarda. Kojeg?

⁷ International guidelines for museum object informations: the CIDOC information categories, International documentation Committee (CIDOC), International Council of Museums (ICOM), 1995.

⁸ International Core Data Standards for Ethnology/Ethnography, CIDOC Ethnoworking Group, International Council of Museums, 1996

⁹ Npr., za unos podatka za "Materijal" upisivano je: pamučno platno, domaće pamučno tkanje, pamučni materijal i sl.

¹⁰ Da bismo izbjegli opširne, duge i opisne nazive, prihvaćeno je upisivanje imenice u nominativu jednine. Npr., za unos podatka za "Materijal", jedini je mogući odabir - pamuk.

ga dokumentacijsko-informacijskog sustava. U razrješavanju tih problema od velike je važnosti i seminar *Arhivi, knjižnice, muzeji: mogućnosti suradnje u okruženju globalne informacijske infrastrukture* koji se već nekoliko godina održava u Rovinju.

Računalni program PROMUS Ver:2.0, nastao na osnovi baze podataka izrađene u programu Access, udovoljava našim potrebama. Izradila ga je tvrtka Microlab, ponajprije za potrebe Etnografskog muzeja, a kasnije ga je otkupilo nekoliko zagrebačkih muzeja. Koncipiran je tako da omogućuje pregled, unos, uređivanje i povezivanje tekstualnih i slikovnih zapisa.

Svaki od trinaest kustosa posjeduje osobno računalo.¹¹ Računala su različitih konfiguracija, od Pentiuma I 75 MHz do Celerona 800, s instaliranim PROMUS programom te spojena na poslužitelj gdje je smještena baza. Baze podataka zaštićene su zaporkom pojedinog kustosa koji jedini može unositi i uređivati podatke. U pregledu se mogu vidjeti samo oni podaci koje je odredio administrator (Slika 1). Struktura podataka sadržana je u osam maski koje omogućuju upis glavnih kategorija: osnovne informacije, dodatne informacije, način izrade, mjesto i vrijeme nastanka, restauracije, podaci o nabavi i bilješka. Svaka od ovih osnovnih kategorija podataka sadrži različit broj polja kojima se detaljiziraju podaci. Na slikama 2-9, mogu se vidjeti sadržaj i nazivi polja. Podaci se mogu pretraživati prema književnom nazivu, smještaju, mjestu nastanka i nabavi. Uz polja za pretraživanje ponuđen je izbornik (terminološke liste) s već usvojenim terminima kako bi se izbjeglo upisivanje neodgovarajućih. Budući da je obrađen tek mali dio fundusa Muzeja, trenutno je pretraživanje omogućeno samo neposrednim korisnicima, kustosima.¹² No, već je sada vidljiva efikasnija i brža mogućnost upisa. Do sada su unešeni podaci o preko 6.000 predmeta. Taj bi broj mogao biti i veći, no unos u računalo nije tek puki prijenos podataka sa starih kartica, od kojih su mnoge nepotpune što zahtijeva listanje po inventarnoj knjizi ili pak neposredan kontakt s predmetom da bi se mogli unijeti podaci o, npr., materijalu ukrasa, dimenziji i sl. Drugi razlog koji utječe na relativnu sporost dobivanja potpune informacije o predmetu jest snimanje predmeta i povezivanje tekstualnih sa slikovnim zapisima. Fotografiranje predmeta obavlja se s *Kodak DC 120 ZOOM, Ver. 1.0.2* digitalnom kamerom (za koju kažu da je već dio daleke prošlosti). Sam postupak fotografiranja i potrebne predradnje obavlja kustos. To podrazumijeva uzimanje predmeta (kojeg su preparatorice prethodno očistile, oprale ili izglaçale) iz depoa, stavljanje na podlogu za snimanje (obično na podu u kustosovoj sobi) što zna biti vrlo zahtijevno ako se, npr., radi o gusto nabranim tkanim ili vezenim pregačama, sukunjama ili oplećcima. Nakon snimanja, digitalni zapisi se prenose u računalnu bazu iz koje se slike obrađuju pomoću programa Adobe Photoshop 5.0. Kako nitko od kustosa nije profesionalni fotograf, za obradu fotografija gubi se dosta vremena (centriranje predmeta, brisanje slučajno snimljenih detalja, izravnavanje predmeta, izoštravanje i sl.). Obrada uključuje i smanji-

¹¹ Takva opremljenost računalima realizirana je tek 2001. godine.

¹² Fundus Muzeja obuhvaća preko 80.000 inventarnih brojeva, no taj je broj znatno veći budući da mnogi kompleti nošnji sadrže i preko 10 dijelova, a upisani su pod istim inventarnim brojem.

vanje rezolucije i formata digitalnog zapisa kako se ne bi preopteretila baza i onemogućilo njezino funkcioniranje u Accessu. Optimalno rješenje za naše potrebe jesu slike veličine oko 300 KB, u rezoluciji 72x72 dpi-ja, na TIFF formatu. Slični parametri vrijede i pri skeniranju. Na taj način obrađene slike mogu poslužiti samo za identifikaciju predmeta. Nakon što se slikovni zapis označi inventarnim brojem, slijedi spajanje s pripadajućim tekstualnim zapisom. Brzina spajanja pak zavisi o jačini računala na kojemu se radi, a većinom su oni slabije jakosti. Do današnjih dana skenirano je i najvećim dijelom snimljeno digitalnom kamerom preko 1.000 predmeta. Osim povezivanja sa slikovnim zapisima, postoje opcije povezivanja s video- i zvučnim zapisima koje u praksi još nisu zaživjele. Ove multimedijalne opcije pružaju mogućnost bilježenja raznih informacija o predmetu, npr., zvuka tradicijskog instrumenta ili pak uporabe predmeta u njegovom nemuzealnom okruženju.

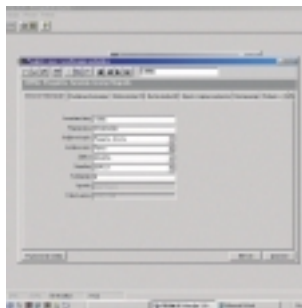
Pohrana, odnosno kopija zapisa (*back up*), radi se automatski, jednom mjesečno na poslužitelju. No, time se samo zaštićuje baza podataka u slučaju fizičkog ili programskog oštećenja lokalnoga tvrdog diska, ali potpuna zaštita pretpostavlja pohranjivanje na nekom od lako prenosivih medija (*zip driveri*, kompaktni diskovi i sl.) na posebno zaštićenome mjestu. Takav stupanj zaštite još nismo realizirali. Općenito gledajući, svi problemi tehničke i tehnološke prirode smanjili bi se zapošljavanjem muzejskog informatičara. Ne samo što bi se time promptno reagiralo na svakodnevnne poteškoće, što bi vjerojatno pomoglo većoj informatičkoj edukaciji kustosa, nego bi implementacija novih spoznaja i standarda u postojeće programsko rješenje bila kudikamo jasnija i učinkovitija.

Primjena računalnog programa PROMUS u dokumentaciji građe pruža mogućnost bržeg unosa podataka, stvaranja baze podataka, uspostavljanja mreže baza podataka, brze diseminacije, integriranja foto-, video- i audio-zapisa, i pretraživanja prema različitim zahtjevima korisnika. Pojedine od ovih mogućnosti još nisu iskorištene. No, pred nama je period mukotrpnog rada na upisu podataka, njihovom povezivanju i usklađivanju prema definitivno prihvaćenim standardima i terminologiji jer su samo kvalitetne baze podataka temelj budućeg sudjelovanja u globalnoj informacijskoj mreži, te uspješnih multimedijalnih projekata. Jesmo li na dobrom putu, pokazat će vrijeme.

U radu je opisan primjer primjene računalne tehnologije u samo jednom aspektu muzejske djelatnosti - u dokumentaciji. Međutim, nesagledive su mogućnosti koje nove informacijske tehnologije nude, ne samo u obradi građe, već i pri planiranju i koncipiranju izložbi, prezentaciji, edukaciji i komunikaciji. Etnografski muzej nastoji ići ukorak s novim zahtjevima. Među prvima je izdao CD-ROM uz izložbu "Pokuštvo u Hrvatskoj", a uskoro bi trebale biti dostupne obnovljene i proširene web-stranice.



13.01



13.02



13.03



13.04



13.05



13.06



13.07



13.08



13.09