

Virtuální doba ledová

Každé dva roky Britská archeologická obec uděluje British Archaeology Awards (BAA) ve třinácti kategoriích a tak odměňuje nejlepší práce ze svých řad.

■ Kathy FOX a Heidi HOLLIS
Velká Británie

První byly uděleny v roce 1976 za širokou škálu archeologických prací jako jsou knihy, prezentace v médiích, terénní projekty a prezentace archeologie veřejnosti. Od roku 2000 existuje kategorie za nejlepší ICT prezentaci na archeologické téma využívající informační a komunikační technologie (ICT award). Tato cena byla vyhlášena v souvislosti s „rostoucí důležitostí nových interaktivních médií“.⁽¹⁾

Vítězem ceny ICT v roce 2002 byl **Virtually the Ice Age** (Virtuální doba ledová) přihlášená Creswell Crags Heritage Trustem.⁽²⁾ Creswell Crags je vápencový systém propastí a jeskyní v Anglii poblíž Peak Districtu. Mimořádné archeologické nálezy osvětlují život lidí i zvířat během poslední doby ledové před 50 000 až 10 000 lety. Na lokalitě, která je spravována Creswellským Heritage Trustem, jsou k dispozici prohlídka jeskyní, muzeum, vzdělávací centrum a program akcí, vážících se k tématům, která jsou na lokalitě rozvíjena. Internetová stránka Virtuální doba ledová je první a jedinou multimediální exkurzí trustu na internet.

Řada BAA cen je sponzorována. Cena ICT není výjimkou, sponzoruje ji Channel Four, jedna z pěti hlavních britských televizních stanic. Výbor, který recenzoval přihlášené ICT prezentace v roce 2002, měl na výběr k dispozici řadu silných kandidátů: „Zvažovali jsme příspěvky od různorodých přispěvatelů, včetně místních archeologických trustů a úřadů, televizních společností, vysokých škol a profesionálních organizací. Dostali jsme jak příspěvky vázané na internet, tak fungující samostatně, sahají od těch, které byly vyrobeny pro specifické kursy, po ty, které se zaměřují na propagování archeologie mezi nejširší veřejností.“⁽³⁾

Co tedy přivedlo Virtuální dobu ledovou Creswellského Heritage Trustu až na vrchol? Zaměříme se nejprve na některé důležité aspekty designu internetových stránek a to, jak byly využity.

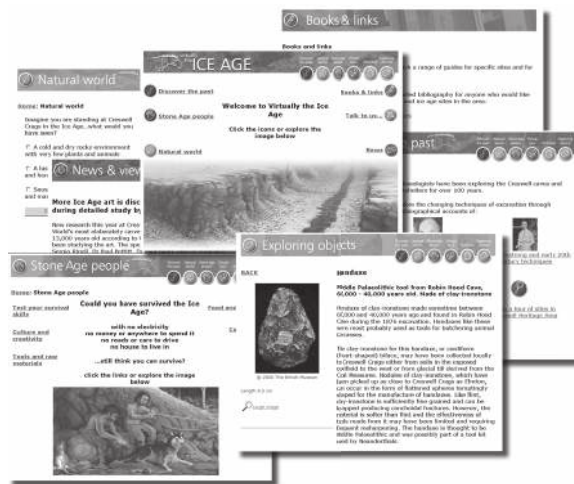
Prvním krokem designu internetových stránek určených veřejnosti je představit si je jako trojrozměrný prostor – třeba dům. Jak vcházejí návštěvníci do domu? Jak se dozví, kam jít? Jak se budou pohybovat z místnosti do místnosti? Z patra do patra? Budou vycházet dveřmi, kterými všli? Jak se vrátí zpět do vstupní haly, aniž by zabloudili? Stejně jako architekt musí designér vytvořit prostor, ve kterém se návštěvníci mohou orientovat.

Běžnou chybou internetového designu je, že se jeho tvůrci příliš ponoří do tématu. Opojení prostorem, který mají k dispozici, přetížili náhodného návštěvníka příliš mnoha informacemi, které mu ztěžují nalézt tu, kterou hledá. Návštěvník se cítí „virtuálně“ ztracen. Tvůrci Virtuální doby ledové se této chybě vyhnuli na všech frontách tím, že soustavně propojili prezentaci s reálným světem. Internetové popisy a kresby artefaktů datovaných do doby ledové jsou napojeny na mapy lokality, ukazující návštěvníkovi, kde se nachází v rámci reálné krajiny Creswell Crags. Vizuální pomůcky a přehledná navigace návštěvníkovi ukazuje, kde právě je v rámci virtuálních Creswell Crags.

Šest příběhů

V muzeu architektonické členění nebo expozice často mohou vést návštěvníka podél jedné vypravěčské linie. Šest sekcí Virtuální doby ledové dovoluje návštěvníkovi začít prohlídku v libovolném bodě – jako by se jednalo o muzeum se šesti dveřmi. Pokud jednu část skončí nebo je jí unaven, může přejít k dalšímu vstupu, aby si prohlédl Creswell Crags z jiného úhlu. Toto členění dovoluje přehledné rozdělení množství jinak matoucích informací, stejně jako počítá s návštěvníky s různými zájmy a s aplikací různých učebních metod.

Umožnění různých přístupů by samo o sobě nestačilo, návštěvník



■ Obr. 1 Ukázky obrazovek z <http://www.creswell-crags.org.uk/virtuallytheiceage/>

se potřebuje orientovat i při každé jednotlivé prohlídce. Jak se vydává hlouběji do kterékoliv sekce, jeho pozice je na každé stránce naznačena titulkem, na který se dá kliknout a který odhaluje postupné členění prezentace. Tak „Home: Discovering the past: Leslie Armstrong and early 20th century techniques“ mu sdělují, kde se nachází vůči místu, kde začal, a dovolí mu vrátit se na předcházející stránky bez nutnosti nekoňného mačkání „Zpět“.

Bez designerského základu by se návštěvníci mohli lehce ztratit bez ohledu na kvalitu obsahu a opustit prezentaci. S tímto systémem na místě, je možné se zeptat, jak do něj zapadá obsah, odlišující tuto prezentaci od druhých? Posuzovaná kritéria ceny Channel 4 jsou:

1. jak kvalitně příspěvek dosahuje svých stanovených cílů
2. jak efektivně bylo zvolené medium využito.

Přesné cíle designerů této prezentace neznáme, ale jsou pravděpodobně podobné, jako jsou cíle Muzea Creswell Crags, které vypráví příběh života lidí a zvířat v drsném klimatu poslední doby ledové před více než 10 000 lety.⁽⁴⁾ Pro tvůrce Virtuální doby ledové je výsledkem modulové objevování lokality Creswell Crags, které napomáhá poznání archeologických objektů, artefaktů a interpretace nálezů a přitom udržuje hrdiny vyprávění (člověka) v popředí.

Šest částí Virtuální doby ledové je označeno symbolem a barevnými tlačítky (nebo navigačními odkazy) na domácí stránce. Na příklad, proměna krajiny Creswell



Crags je popsána v sekci **The natural world** (Svět přírody), do které se vstupuje po kliknutí na zelený knoflík s listem, zatímco artefakty mohou být studovány po kliknutí žlutého knoflíku se symbolem vesačky. Každá sekce má svoji barvu. Symbol a odkazy na všechny části se společně s titulkem objevují na každé straně, takže se návštěvník necítí, že něco vynechal.

Každá část zkoumá jiný aspekt historie Creswell Crags, za použití podobných ilustrací, navigace a tónu textu, což vytváří celkovou soudržnost. Tak **Discovering the past** (Objevování minulost) nám představuje archeology, kteří naleziště zkoumali, jejich nálezy a interpretace. Fotografie jejich poznámek a práce rozmnožuje materiální evidenci – oni sami se stávají artefakty a mohou tak být viděni v části **Exploring objects** (Objevování artefaktů).

Stejně jako v muzeu, informace, které jsou k dispozici v každé části, musí být přístupné široké veřejnosti, vhodné pro návštěvníky různého věku a z různého prostředí, a umožnit různé učební přístupy. Presentace toho dosahuje dvěma způsoby: vyprávění převládá nad interpretací a kvalitní organizace vizuálních aspektů umožňuje mnoho různých přístupů k materiálu.

Za prvé, vyprávění nikdy návštěvníka nezahltí. Standardní muzejní tabule musí vysvětlit řadu aspektů rekonstruovaného zobrazení, ale jsou, aby udržely návštěvníkovu pozornost, limitované délkou. Texty této prezentace jsou podobně stručné, ale je možné si prohlédnout mnohem více „tabulí“, protože návštěvník si může určit sám, co si chce prohlédnout. Tak prezentace využívá možnosti dané formátem digitálního média.

Tón a jazyk práce jsou velmi přístupné. Jazyk nepůsobí povyšně, ale přitom je dostatečně jednoduchý, aby byl přístupný široké veřejnosti. Informace nejsou nikde nadbytečné – neplývají se zde slovy. Text střídá minulý a přítomný čas, aby podnítila návštěvníkovu představivost. Například scénář oživuje pracovní metody a objevy archeologů 19. a 20. století prostřednictvím vyprávění v první osobě. Lesli Armstrong ohlašuje své objevy z

roku 1936: „Dostali jsme se skrz tuto ztvrdlou vrstvu a zatímco já kopal jemnou, suchou hlínu v jeskyni, Graffitt prosíval usazeniny sítem o hrubosti jedné čtvrtiny palce.“⁽⁵⁾ Jinde živé smyslové popisy přibližují návštěvníkovi prostředí života a práce a materiální kulturu lidí žijících v době kamenné: „Kůže zvířat i ptáků byly základem materiálem pro výrobu vaků, stejně jako oblečení, bot, spacích pytlů a stanů.“⁽⁶⁾

Procházka krajinou i pohled do archivu

Vypravěčský přístup je rozšířen i na obrazovou část prezentace. Některé prvky jsou využity s různými interpretacemi. Například kreslené rekonstrukce krajin a života v době ledové jsou využity řadou způsobů v rámci různých částí a tak vytvářejí v rámci prezentace dobře známé prostředí. Statické zobrazení jeskynní scény z doby kamenné v **Stone age life** (Život v době kamenné) se stane interakční mapou v části **Activities** (Aktivity). Tak umožňuje dvojí způsob využití zdrojů designérem a přitom pro návštěvníka vytváří známé prostředí. Toto propojení zobrazení a textů je použito šetrně, nejčastěji stránky spojují zpět k 111 předmětům v archivu **Objevování artefaktů**. Výhodou této metody je propojení mezi jednotlivými stránkami bez nekonečných internetových efektů, které u některých prezentací způsobují, že sledovat hlavní myšlenku je velmi obtížné. Virtuální doba ledová svým mnohohledovým zpracováním zpřístupňuje celkový příběh, ať se návštěvník dá jakoukoliv cestou.

Prvky designu jsou zcela zřetelné součástí způsobu, jakým je Virtuální doba ledová prezentována, ale z technologického hlediska se jedná o jednoduchou prezentaci. V době, kdy virtuální znamená 3D grafiku a animace ve Flashi, tvůrci zvolili jednoduchou formu kvízů a kreseb. **Virtual tour** (Virtuální prohlídka) využívá ve spojení s leteckou mapou Creswell Crags 360° fotografie v QuickTime, které jsou doprovázené popisy provádějícími návštěvníka při virtuální prohlídce. Text průvodce a množství fotografií dovolí návštěvníkům „otočit se kolem dokola“, aby mohli určit, kde se nacházejí v rámci reálné krajiny.

Společně s dalšími fotografiemi umožňují virtuální objevování bez digitálně falešných trojrozměrných světů, dobře známých všem dnešním uživatelům počítačů. Jedná se o jednoduché řešení šetřící prostor a jako zbylá část prezentace může být i tato část lehce aktualizována či doplněna. Jednoduchost také zpřístupňuje prezentaci návštěvníkům s pomalým spojením, staršími počítači a omezeným softwarem.

Snad nejčastější aplikací internetové technologie z hlediska archeologů je zpřístupnění archivů veřejnosti. V muzeu si náhodný návštěvník nemůže prohlédnout rozsáhlý sklepní archiv, který leží pod patrem určeným pro návštěvníky. Ve virtuálním muzeu to možné je. Pro designéra je problémem uspořádání velkého množství různorodých artefaktů do databází, ve kterých by se mohl zorientovat i laik. Virtuální doba ledová překonala tyto problémy v části Objevování artefaktů, kde nabízí návštěvníkovi řadu metod hledání v archivu. Návštěvník může jednoduše vložit klíčové slovo a tak zúžit své hledání na lidi, nástroje, místa, zvířata atd. nebo hledat podle obecně tematických titulků jako je lov, průzkum jeskyní nebo řemesla.

Úspěch Virtuální doby ledové je založený na souznění obsahu se zvoleným médiem. Forma a obsah jsou nerozlučné. Společně s kurátory si designéři Past Forward Ltd⁽⁷⁾ plně uvědomili starou pravdu, že „méně je více“ a vytvořili tak kvalitní návštěvníckou zkušenost a zdroj informací o archeologii doby ledové a lokalitě Creswell Crags.

Poznámky:

(1) British Universities Film and Video Council, Guide and Rules for Channel Four Awards [www.buafc.ac.uk/news/images/C4guide&rules.pdf]

(2) Creswell Crags Heritage Trust [www.creswell-crags.org.uk/index.html]

(3) British Archaeological Awards 2002 [www.britarch.ac.uk/awards/baa2002.html]

(4) Creswell Crags Heritage Trust [www.creswell-crags.org.uk/CHT/Things_to_do/Museum.htm]

(5) Creswell Crags Heritage Trust; Virtually the Ice Age [www.creswell-crags.org.uk/virtuallytheiceage/Discover%20the%20past/20thCentury_exploration/Digging_at_pin_hole.htm]

(6) Creswell Crags Heritage Trust; Virtually the Ice Age [www.creswell-crags.org.uk/virtuallytheiceage/Stone%20Age%20People/Tool_kit/leather.htm]

(7) Past Forward Ltd [www.pastforward.co.uk/]