

Nina Sotelšek¹

VIRTUAL EXHIBITION AS A FORM OF PRESERVATION OF KNOWLEDGE AND COLLECTIVE IDENTITY

Abstract

Purpose: In this paper, we focused on virtual exhibitions, which offer users of archives, libraries and museums (hereafter GLAM institutions) access to digitized material with the aim of creating and preserving knowledge, memory and identity, as well as better understanding of the complexity of heritage. The Internet has transformed the ways of communicating cultural heritage, so the article reviews how Slovenian institutions follows this transformation. The term is presented through theoretical framework and hypothesis, that the Slovenian GLAM institutions understand various forms of online digital products as virtual exhibitions is confirmed.

Method/approach: The research was conducted by method of reviewing scientific and professional literature, which showed the prerequisites for good digital heritage product and explained what virtual exhibition is or is not. By examining the websites of Slovenian GLAM institutions, we used a combination of quantitative and qualitative approaches to determine which ones create virtual exhibitions and how successful they are at it.

Results: All three heritage institutions provide physical access to the material and objects, but less material is available in digital format that user could view online.

Conclusions/findings: Slovenian heritage institutions create various digital exhibition products and are mostly satisfied with the publication of photographed material and associated catalogue data. GLAM institutions that want to maintain contact with their users will also have to pay more attention to the interpretation of the material on their websites, in the form of virtual exhibitions. This way, they will build trust and maintain the loyalty of their users and spread knowledge about Slovenian heritage in the global environment.

Key words: cultural heritage, collective identity, digital collections, virtual exhibitions, GLAM institutions

LA MOSTRA VIRTUALE COME FORMA DI CONSERVAZIONE DELLA CONOSCENZA E CO-CREAZIONE DELL'IDENTITÀ COLLETTIVA

Abstract

Scopo: In questo articolo, ci siamo concentrati sulle mostre virtuali, che offrono agli utenti di archivi, biblioteche e musei (di seguito istituzioni GLAM) l'accesso a materiale digitalizzato con l'obiettivo di creare e preservare conoscenza, memoria e identità, nonché una migliore comprensione del complessità del patrimonio. Internet ha trasformato i modi di comunicare il patrimonio culturale, quindi l'articolo passa in rassegna come le istituzioni slovene seguono questa trasformazione. Il termine è presentato attraverso un quadro teorico e si conferma l'ipotesi che le istituzioni GLAM slovene intendano varie forme di prodotti digitali online come mostre virtuali.

1 Nina Sotelšek, višja kustodinja, Mestni muzej Krško, doktorandka Filozofske fakultete v Ljubljani / Krško, nina.sotelsek@mestnimuzejkrsko.si in sotelskova@gmail.com

Metodo/approccio: la ricerca è stata condotta esaminando la letteratura scientifica e professionale, che ha mostrato i prerequisiti per buon prodotto del patrimonio digitale e ha spiegato cos'è o non è la mostra virtuale. Esaminando i siti web delle istituzioni GLAM slovene, abbiamo utilizzato una combinazione di approcci quantitativi e qualitativi per determinare quali creano mostre virtuali e il loro successo.

Risultati: tutte e tre le istituzioni del patrimonio forniscono l'accesso fisico al materiale e agli oggetti, ma meno materiale è disponibile in formato digitale che l'utente può visualizzare online.

Conclusioni/risultati: le istituzioni slovene per il patrimonio creano vari prodotti espositivi digitali e sono per lo più soddisfatte della pubblicazione di materiale fotografico e relativi dati di catalogo. Le istituzioni GLAM che vogliono mantenere il contatto con i propri utenti dovranno anche prestare maggiore attenzione all'interpretazione del materiale sui loro siti web, sotto forma di mostre virtuali. In questo modo, creeranno fiducia e manterranno la lealtà dei loro utenti e diffonderanno la conoscenza del patrimonio sloveno nell'ambiente globale.

Parole chiave: patrimonio culturale, identità collettiva, collezioni digitali, mostre virtuali, istituzioni GLAM

VIRTUALNA RAZSTAVA KOT OBLIKA OHRANJANJA ZNANJA IN SOOBLIKOVANJA KOLEKTIVNE IDENTITETE

Izvleček

Namen: V prispevku smo se osredotočili na virtualne razstave, ki uporabnikom arhivov, knjižnic in muzejev (v nadaljevanju ustanove AKM) ponujajo dostop do digitaliziranega gradiva z namenom oblikovanja in ohranjanja znanja, spomina in identitete ter boljšega razumevanja kompleksnosti dediščine. Splet je preoblikoval načine komunikacije kulturne dediščine, zato smo preverili, kako tej preobrazbi sledijo slovenske ustanove AKM. V članku je predstavljen teoretični okvir z utemeljitvijo termina, z empirično raziskavo pa je potrjena hipoteza, da slovenske ustanove AKM v okviru tega termina razumejo različne oblike spletne ponudbe in da ustvarijo malo virtualnih razstav.

Metoda/pristop: Uporabili smo metodo pregleda znanstvene in strokovne literature, s katero smo prikazali predpogoje za dober digitalni dediščinski izdelek, in pojasnili, kaj je in kaj ni virtualna razstava. S pregledom spletnih strani slovenskih ustanov AKM smo s kombinacijo kvantitativnih in kvalitativnih pristopov ugotavljali, katere pripravljajo virtualne razstave in kako so pri tem uspešne.

Rezultati: Ugotovili smo, da vse tri dediščinske ustanove omogočajo fizični dostop do gradiva, manj pa je dostopno gradivo v digitalni obliki, ki bi si ga uporabnik lahko ogledoval prek spleta.

Sklepi/ugotovitve: Slovenske dediščinske ustanove ustvarjajo različne digitalne razstavne izdelke in se večinoma zadovoljijo z objavo fotografiranega gradiva in pripadajočih kataloških podatkov. Ustanove AKM, ki bodo hotele ohraniti stik s svojimi uporabniki in biti družbeno koristne, bodo morale nameniti več pozornosti interpretaciji gradiva v obliki virtualnih razstav na svojih spletnih mestih. S tem bodo v prihodnosti gradile zaupanje, ohranjale pripadnost svojih uporabnikov in razširjale vedenje o slovenski dediščini tudi v globalno okolje.

Ključne besede: kulturna dediščina, kolektivna identiteta, digitalne zbirke, virtualne razstave, ustanove AKM.

1 UVOD

V preteklosti so informacije in komunikacijo kulturne dediščine nadzorovale tri stroke – arhivistika, bibliotekarstvo in muzeologija, v okviru svojih institucij, disciplin, profesionalnih tradicij in uporabniške populacije (Šojat-Bikić, 2013). Danes pa splet briše meje teh razdelitev, odpravlja prostorsko-časovne omejitve in razdvajanje tipov uporabnikov. Ker se dediščina fragmentirano hrani v ustanovah AKM, ji sodobna tehnologija odpira pot k celovitejši prezentaciji. To ne pomeni, da bo ena informacijska disciplina prevladala na drugimi, ampak se bodo začele ustanove zblíževati zaradi sorodnega razmišljanja in logike informatizacije (Šola, 2003). Šola je leta 1989 celo predlagal širok koncept *mnemozofije*, ki bi postala splošna dediščinska teorija, nekakšen skupni imenovalac za informacijske znanosti: bibliotekarstvo, arhivistiko in muzeologijo. Njegovo predvidevanje koncepta dediščine kot popolne kolektivne, prostorsko in časovno vseobsegajoče izkušnje se je realiziralo z utemeljitvijo *heritologije* kot znanstvene vede (ibid).

Uporabniki ustanov AKM so različnih struktur. Najširšo ciljno publiko imajo knjižnice, medtem ko arhivsko in muzejsko gradivo pogosteje potrebujejo raziskovalci, ustvarjalci arhivskega gradiva, tudi ljubiteljski zgodovinarji, genealogi ali državljani, ki iščejo osebne dokumente. V sodobni demokratični družbi se dediščinske ustanove odpirajo svojim uporabnikom z omogočanjem dostopa gradiva prek spletnih stani in portalov, pa tudi klasično z razstavnim, pedagoško-andragoškim programom in neposredno komunikacijo s strokovnimi delavci, ki imajo vpogled v zbirke. Knjižnice danes omogočajo največ dostopa do digitaliziranega gradiva na spletu, s tem ko dojemajo mrežno logiko spleta kot skupno platformo, namenjeno uporabnikom.²

V prispevku bomo s pomočjo teorije po korakih predstavili pomen IKT v ustanovah AKM, primerjali pojma digitizacija in digitalizacija kot predpogoja za ustvarjanje virtualnih razstav, opisali digitalni objekt kot produkt digitizacije in predstavili konceptualni okvir ustvarjanja digitalnih izdelkov – virtualnih razstav. Z analizo empiričnih podatkov, pridobljenih na spletnih straneh slovenskih ustanov AKM, bomo preverili predstavljene teoretične usmeritve in prikazali, da bolj ali manj uspešno ustvarjajo virtualne razstave.

2 KULTURNA DEDIŠČINA V DIGITALNI OBLIKI

Po Unescovi razlagi sestavljajo digitalno dediščino »*edinstveni viri človeškega znanja in izražanja. Zajema kulturne, izobraževalne, znanstvene in administrativne vire ter tehnične, pravne, medicinske in druge vrste informacij, ustvarjenih digitalno ali pretvorjenih v digitalno obliko iz obstoječih analognih virov. Če so viri primarno ustvarjeni digitalno, nimajo druge oblike razen digitalnega predmeta*« (Unesco, 2021).

Digitalna kulturna dediščina ni zgolj reprodukcija gradiva, čeprav nastane kot rezultat digitalizacije izvirnega gradiva in/ali pa nove vsebine nastajajo v izvorno digitalni obliki. V tem primeru tudi to novonastalo gradivo postane dediščina, saj »*podobno kot analogna kulturna dediščina prehaja skozi procese nastanka, vrednotenja, zbiranja, dokumentiranja, komuniciranja in trajne hrambe*« (Šojat-Bikić, 2013, 151). Klasificirana je v tri široke skupine kot: *digitalne informacije o kulturni dediščini, digitalizirano izvirno gradivo in gradivo, ki je izvorno nastalo v digitalni obliki* (elektronska besedila in publikacije, dokumenti

2 Digitalna knjižnica Slovenije (v nadaljevanju dLib.si) je spletni informacijski vir, ki omogoča dostop do slovenske dediščine v digitalni obliki s področja znanosti, umetnosti in kulture. Mnoštvo digitiziranih publikacij, fotografij, rokopisov, monografskega notnega gradiva, ekslibrisov, zvočnih posnetkov, šolskih poročil, topografskih zemljevidov, razglednic omogoča trajno ohranjanje in dostopnost tudi za kasnejše rodove.

pravnih in fizičnih oseb, digitalna umetnost, digitalne premične in nepremične podobe, digitalni zvok, baze podatkov, spletne strani, virtualne razstave, računalniški modeli in simulacije ipd.) (Šojat-Bikić, 2013).

Ustvarjeno digitalno gradivo mora biti sledljivo in dostopno, sicer sta vloženi čas in denar zaman. Zato morajo dediščinske ustanove razviti učinkovita orodja za beleženje kvalitetnih metapodatkov, brez katerih bi bilo iskanje po bazah podatkov in odkrivanje zelenih vsebin skoraj nemogoče (Sotirova et al., 2012).

2.1 ITK V DEDIŠČINSKIH USTANOVAH

Hiter razvoj ITK je z revolucijo oblik komuniciranja prinesel tudi demokratizacijo diskurza ustanov AMK in z njim zahtevo, da se znanje o kulturni dediščini deli in spletnim uporabnikom omogoči njeno raziskovanje in razumevanje njenih pomenov ter vrednot (ibid). Dediščinske ustanove so zato primorane graditi svojo pojavnost na spletu, če želijo ostati relevantne in nagovarjati virtualnih vsebin željno javnost. Spletna stran je vmesnik med ustanovo in uporabniki, kjer se vzpostavlja komunikacija digitaliziranega gradiva z objavo digitalnih zbirk, virtualnih razstav in multimedijskih zgodb. V preteklem desetletju se je s porastom IKT v dediščinskih ustanovah pojavil tudi strah, da bo virtualni svet nadomestil realne prostore ustanov AKM. Vendar so raziskave različnih strok pokazale, da so zadržki odveč. Virtualna in realna izkušnja se namreč razlikujeta, saj sprožata različne kognitivne procese (Zlodi in Štefanac, 2017).

2.2 DIGITIZACIJA IN DIGITALIZACIJA

Izraza digitizacija in digitalizacija sta si podobna in v splošni uporabi³ je slednji. Digitizacija (angl. *digitization*) je del digitalizacije in v najširšem pomenu besede predstavlja tehnološki proces pretvorbe analognih signalov, tj. naših podatkov in informacij, v digitalno obliko oz. binarni številčni zapis s pomočjo digitalnega orodja (digitalni fotoaparati, ploskovni in laserski skenerji ipd.). Postopek je torej ključnega pomena za obdelavo, shranjevanje in prenos podatkov, saj kot je podrobno razložil Kos, »*digitizacija dematerializira informacije in loči informacije od fizičnih nosilcev, shranjevanja prenosa in obdelovalne opreme*« (Kos, 2021, 6). Digitalizacija (angl. *digitalization*) se nanaša na sprejemanje in povečanje uporabe digitalne tehnologije v vseh sferah javnega in zasebnega življenja in označuje »*način, s katerim so številne domene družbenega življenja prestrukturirane okrog digitalne komunikacije in medijske infrastrukture*« (Gorenšek, 2019).

Digitalizacija odpira možnosti razširjanja dediščinskega gradiva in ima povezovalno vlogo, s tem ko združuje gradivo, konvertirano v različne digitalne formate, ga povezuje v hipertekstualne celote in nato v dokončne digitalne izdelke. Kot temeljna cilja digitalizacije navaja avtorica zaščito izvirnega gradiva, saj se zmanjšuje rokovanje z njim, in omogočanje dostopa do nastalih digitalnih različic, ki se lahko neomejeno uporabljajo brez zmanjševanja kakovosti (Šojat-Bikić, 2013), ponudi pa tudi možnost optične prepoznave besedila in s tem hitrejša iskanja informacij.

Digitizirano gradivo vsekakor ni brez pomanjkljivosti. Posledica uporabe cenene opreme so slaba pretvorba analognega zvoka v digitalnega, nerealne barve vizualnih gradiv, slaba ločljivost, ki ne omogoča večjih povečav, in drugo. Med pomanjkljivosti oz. težave digitiziranega gradiva prištevamo tudi način shranjevanja, ki je lahko kompleksnejši od hranjenja fizičnega gradiva. Digitalni binarni zapis je treba nepretrgo-

3 Terminologične ZRC SAZU sicer predlaga razlikovanje med terminoma, vendar tudi dodaja, da se termin digitalizacija uporablja v splošnem jeziku. Dostopno prek <https://isjfr.zrc-sazu.si/sl/terminologisce/svetovanje/digitizacija>

ma prenašati v nove oblike, da zaradi nenehnih tehnoloških sprememb preprečimo njegovo popolno izgubo. Digitalno ohranjanje vsebin ima torej dva problema: fizično uničenje nosilcev digitalnega zapisa in digitalno zastarelost strojne in programske opreme, zato si je treba prizadevati za sistematično delo in v delovni proces uvesti pripravo novih pravil in standardov za dolgoročno zaščito digitalnih objektov (Sotirova et al., 2012; Zlodi, 2007).

2.3 DIGITALNI OBJEKTI IN ZBIRKE

Digitalni objekti so izdelki digitizacije, gradniki digitalne zbirke. Vsak digitalni objekt je samostojna enota, sestavljena iz digitalne datoteke in pripadajočih metapodatkov, ki so ključni pri nadaljnjem iskanju. Susan Schreibman (2007) ločuje digitizirane dokumente, ki imajo vlogo nadomestka izvornega gradiva, in digitalno ustvarjene entitete (angl. *born-digital*), ki brez analognega ekvivalenta vstopijo v digitalni informacijski sistem.

Digitalno zbirko⁴ definiramo kot organizirano, strukturirano, opisano, upravljano in vzdrževano zbirko digitalnih objektov, do katerih lahko dostopamo prek računalniških vmesnikov ali spleta. Ustvarjalci vnaprej definirajo koncept njenega razvoja v skladu s ključnimi strateškimi cilji ustanove, da deluje kot celota in je organizirana v okviru skupne teme, formata ali načina publiciranja; ustvarjanja ali zbiranja posameznika ali pravne osebe; ter skupnega vira ali izvora (ibid).

3 VIRTUALNE RAZSTAVE: TEORETIČNI OKVIR

V okviru teoretičnega diskurza se termin *spletna razstava* uporablja za poimenovanje spleta kot medija prikazovanja, termin *virtualna razstava* pa označuje kompleksen način prikaza večdimenzionalnih informacijskih objektov, katerega končni cilj je ustvariti virtualno resničnost tudi na drugih vmesnikih (Zlodi in Štefanac, 2017). V nadaljevanju bomo videli, da virtualne razstave spremlja nedoslednost pri poimenovanju. Razlikujejo se od fizičnih, saj se gradivo na ekranu pojavi kot dvodimenzionalna slika ali tridimenzionalna simulacija originala. Lahko so izvorno nastale kot digitalne ali pa so bile prenesene iz klasične oblike v digitalno z namenom, da komunicirajo razstavno vsebino tudi potem, ko se fizična razstava zapre. Spletni obiskovalec je prepuščen samemu sebi (Kalfatovic, 2000), zato mora biti virtualna razstava zasnovana z jasnim sporočilom in dostopna za enostavno raziskovanje. Pa vendar ne moremo razmišljati o virtualnih razstavah kot simulacijah resničnega razstavnega prostora, ampak kot samostojnem mediju s svojimi prednostmi in slabostmi.

Virtualna razstava ni zbirka fotografij gradiva, ni spletna inventarna knjiga, spletni katalog ali baza podatkov, zato morajo biti arhivi, knjižnice in muzeji »*previdni in se upreti skušnjavi, da bi kazali ‚lepe slike‘, ki jim pravijo razstave*« (Kalfatovic, 2000, xvi). Nastane kot produkt digitalnih zbirk z izborom digitalnih objektov, ki so povezani okoli skupne ideje, teme, koncepta ali sheme medsebojnih odnosov (Kalfatovic, 2000). Snovalec razstave mora zato odgovoriti na osnovno vprašanje: zakaj je bilo vse to gradivo izbrano v kontekstu iste razstave?

Šojat-Bikić (2013) podaja devet načel koncipiranja virtualnih razstav: scenarij razstave mora biti enostaven, obenem pa mora vsebovati različne ravni kompleksnosti, da lahko uporabniki izberejo želeno; vmesnik mora biti privlačno oblikovan, da uporabnike motivira k uporabi; hierarhično urejanje tekstov mora odražati konceptualni kontek-

4 Pogost je tudi izraz virtualna zbirka. Ne gre za sinonim, nanaša se na digitalno zbirko, ki je virtualno dostopna z vsakega s spletom povezanega računalnika.

st; teksti se ukvarjajo z idejami in koncepti; uvodni tekst pojasnjuje namen, koncept in glavno temo razstave; teksti na višjih ravneh opisujejo teme in podteme; teksti na nižjih ravneh opisujejo posamezne predmete; naslovi tematskih celot vabijo k intelektualni interakciji; združevanje predmetov spodbuja aktivno interpretacijo.

Zaradi *neotipljivosti* imajo virtualne razstave pogosto inferioren položaj v odnosu do fizičnih. Mnoge strokovnjake ustanov AKM odvrta dejstvo, da gre za gradnjo pripovedi z digitalnimi objekti in ne izvirnimi (otipljivimi) predmeti ter gradivom. Elektronska izkušnja gradiva je v kontekstu razumevanja muzejev neavtentična, saj digitalni zaslonski eliminiira realno oz. taktilno izkušnjo. Tudi Peter Lester (2006) meni, da razstava na spletu ne more vzpostaviti enakega *fetišističnega* odnosa do predmeta, kot ga lahko fizična. To je ena glavnih ovir, da virtualne razstave v polnosti ne razvijejo svojega potenciala, četudi ponujajo možnosti za učinkovitejše učenje, večje možnosti raziskovanja dokumentov in interaktivnih izkušenj. Šojat-Bikić (2013) jih, nasprotno, vidi celo kot superiorne tradicionalnim razstavam, saj imajo manjše produkcijske stroške; omogočajo prostorsko in časovno neomejen dostop; dosežejo večje število potencialnih uporabnikov; omogočajo različne interpretativne pristope in naslavljanje različnih skupin uporabnikov; na voljo je iskanje po različnih kriterijih; ponujajo možnost manipulacije z digitalnimi objekti (povečevanje, rotacija, tisk, shranjevanje); omogočajo odkrivanje prej nevidnih vsebin in detajlov; postavljajo na splet vsebine iz različnih virov (hipertekstualnost); definira jih fluidnost internih in eksternih povezav (fizično razstavo determinira fizični prostor); možnost boljše uporabe fizičnih zbirk s predstavljanjem predmetov iz depojev; omogočajo virtualno rekonstrukcijo in interaktivnost; so stalna podpora vseživljenjskemu učenju.

3.1 KRITERIJI UČINKOVITOSTI VIRTUALNE RAZSTAVE

Ker ni vse, kar ustanove AKM objavijo na spletu ali ponudijo na prenosnih medijih, dober izdelek, je bilo treba določiti kriterije za oblikovanje učinkovite virtualne razstave. Ti se nanašajo na dobro poznavanje lastnih zbirk in dokumentarnega gradiva, možnost ustvarjanja kakovostnih digitalnih fotografij oz. optično prebranih dokumentov in dobro zgodbo (ibid), z namenom, da posredujejo bogato spletno izkušnjo.

Teorije o virtualnih razstavah so začele nastajati v 90. letih 20. stoletja, vzporedno z globalnim pojavom interneta. Thomas in Boily (1998) sta kmalu prepoznali njihov potencial, kot spletnega raziskovalnega orodja za radovedne uporabnike, ki omogoča večkratni ogled razstave in tudi težko dostopnega gradiva, poleg tega razširjajo raziskovalne projekte v mednarodno okolje in uporabnike čustveno nagovarjajo.

3.2 OBLIKOVANJE VIRTUALNE RAZSTAVE

Kot vsak izdelek ima tudi virtualna razstava svoj razvojni cikel. Kalfatovic (2002) in Šojat-Bikić (2013) sta pisala o treh razvojnih fazah. Prva, konceptualna faza, se začne z oblikovanjem ideje, ki odgovori na vprašanja: kaj se želi komunicirati, komu in kako? Opredelijo se vsebina projekta, njegov namen in cilji. Na podlagi analize se določijo ciljni in potencialni uporabniki in razvije slog komuniciranja. Izbere se gradivo, ki je samo po sebi zanimivo ali pa je vir ključnih informacij za temo razstave, pripravijo se razstavni scenarij in gradiva za digitizacijo. V drugi fazi se oblikujeta prikazana vsebina in navigacija skozi informacijsko arhitekturo, preveri se funkcionalnost izdelka. V tretji, produkcijski fazi, se programira aplikacijsko okolje.

V samem procesu nastajanja razstave se uredijo vsa pravna vprašanja, ki se navezujejo na uporabljeno gradivo, doreče se stopnja apropiacije gradiva, ki je last drugih ustanov, in se s sodelujočimi dogovori za avtorstvo pri projektu. Ključna značilnost razstav-

nega programa vsake dediščinske ustanove je dobro definirana razstavna politika, ki bo pojasnila, kako bodo virtualne razstave prispevale k predstavljanju gradiva v zbirkah in pomagale pri oblikovanju sporočil.

4 VIRTUALNE RAZSTAVE NA SPLETNIH STRANEH SLOVENSКИH ARHIVOV, KNJIŽNIC IN MUZEJEV

Pri raziskovanju je šlo za kombinacijo kvantitativnih in kvalitativnih pristopov. Kvantitativni pristop je bil uporabljen pri kategorizaciji spletnih virov ustanov AKM in izračunavanju rezultatov, povezanih s pojavnostjo virtualnih razstav v ustanovah, kvalitativni pristop pa v nadaljevanju pri analizi njihove vsebine in uporabniške vrednosti. Študija je potekala med julijem in oktobrom 2022 na izbranem vzorcu arhivov, knjižnic in muzejev, omreženih v globalnem spletnem okolju. Za namen raziskave smo ustvarili kontrolni seznam z desetimi kategorijami, ki najpogosteje označujejo virtualno razstavo: število razstav, poimenovanje razstav, število razstav, interpretativna besedila, gradivo s kataloškiimi podatki, fotografije fizičnih razstav, hiperpovezave, multimedijske vsebine, virtualne vsebine, prevod in brezplačen dostop do kataloga fizične razstave. Izvedli smo točkovanje ponudbe posameznega muzeja, s katerim smo prikazali stopnjo približevanja k zgoraj predstavljenim teoretičnim izhodiščem. Tu smo raziskavo zaključili in pustili odprto pot za naslednji korak: evalvacijo izbranih projektov, pri kateri bi sodelovali uporabniki in bi ustvarjalcem prinesla konkretne informacije o učinkovitosti projekta ter služila kot referenčna točka drugim uporabnikom.

Kot smo napovedali v uvodu, nas zanima, kako in v kakšni obliki se pojavljajo virtualne razstave na spletnih straneh slovenskih arhivov, knjižnic in muzejev. Izbrali, primerjali in analizirali smo šest splošnih in dve univerzitetni knjižnici, štiri državne in štiri regionalne muzeje ter razstave na spletnih straneh državnega in šestih regionalnih arhivov – skupno torej triindvajset ustanov AKM.

4.1 ARHIVI

Iz Tabele 1 je razvidno, da smo na vzorcu sedmih arhivov našli 149 razstav, ki vsaj deloma ustrezajo definiciji termina. Nobeden od arhivov za poimenovanje ne uporablja besedne zveze virtualna razstava, namesto tega svoje spletne izdelke poimenujejo *spletna razstava* ali samo *razstava*. Največkrat gre za predstavitve fizičnih razstav z opisom in nekaj fotografijami gradiva s kataloškiimi podatki ter fotografijami z odprtja. Zgodovinski arhiv Celje, ki ima tudi sicer bogato razstavno dejavnost, dodaja spletnim predstavitev hiperpovezave na sorodne projekte in virtualne sprehode po razstavi, uporabniku pa ponudi tudi nakup tiskane publikacije. Spletna rubrika *Arhivalija meseca*, ki jo že od leta 2011 ustvarja Arhiv Republike Slovenije, sicer ne sodi v kategorijo virtualnih razstav, ker predstavlja po eno enoto gradiva, kljub temu pa je zanimiv način približevanja arhivskega gradiva potencialnim uporabnikom.

4.2 KNJIŽNICE

Tabela 2 prikazuje izbor osmih v razvid vpisanih knjižnic⁵, ki skupno na spletu ponujajo 43 razstav. Razen Nacionalne in univerzitetne knjižnice uporabljajo analizirane knjižnice termin *virtualna razstava*. Presentacije vsebine se razlikujejo in so večinoma manj kompleksno razdelane. Pod nazivom virtualna razstava na spletnih straneh knjižnic tako najdemo: simuliran razstavni prostor, v katerega so umeščene npr. fotografi-

5 Dostopno na <https://razvid.nuk.uni-lj.si/pregled/index.php?zamik=20#tabela>

je s krajšimi opisi, vendar brez kataloških podatkov o gradivu; animirane predstavitve vsebine z besedilom in fotografijami; zanimiv je primer iz lendavske knjižnice, kjer so razstave zasnovane tematsko z izborom knjig, pospremljenih s kratkim besedilom in hiperpovezavo do vsake od njih. V nasprotju z arhivi in muzeji knjižnice pogosteje povezujejo razstave z video vsebinami, objavljenimi na kanalu Youtube.

4.3 MUZEJI

Vsi slovenski muzeji imajo na spletnih straneh predstavitve svoje razstavne ponudbe, saj je razstavna dejavnost eden primarnih načinov muzejske komunikacije in tudi ena od osrednjih nalog muzejske dejavnosti. Poleg stalnih in občasnih razstav ima več muzejev tudi namensko, za splet zasnovane razstave. Kot je razvidno iz Tabele 3, jih poimenujejo različno: *virtualna*, *spletna* ali *e-razstava*, različno je zasnovana tudi njihova vsebina. E-razstave vsebujejo besedila in fotografije predmetov s kataloški opisi. Kot virtualne razstave pa muzeji večinoma razumejo t. i. *virtualne sprehode*, s 3D-tehnologijo posnete in v obliki aplikacij prezentirane fizične razstave, obogatene s pojasnjevalnimi ikonami v besedilni ali zvočni obliki. So zanimiva popestritev muzejske ponudbe, vendar jih ne bi mogli označiti s terminom virtualna razstava. Pogoste so objave razstavnih panojev fizičnih razstav, ki jih uporabnik lahko lista in poveča, da prebere vsebino. V Slovenskem etnografskem muzeju in Gorenjskem muzeju pa smo našli primere razstav, ki najbolj ustrezajo teoretskim izhodiščem. Kljub temu da gre za prenos fizičnih razstav na splet, jih zaznamujejo osnovne prvine virtualne razstave. Na vzorcu osmih muzejev smo našli 94 razstav.

V skladu s predlaganimi kategorijami smo zasnovali in izvedli točkovanje posamezne ustanove ter s tem potrdili predvidevanje, da imajo muzeji najbolj raznoliko in ustrezno spletno ponudbo virtualnih razstav (30 točk), sledijo jim knjižnice (22 točk) in arhivi (18 točk). V vseh primerih gre za podobno strukturo linearnega pripovedovanja, pri katerem se izmenjujejo besedila in vizualno gradivo. Malokatera dediščinska ustanova v izbrani format virtualne razstave vključuje multimedijško izkušnjo, še manj je prevedenih v katerega od tujih jezikov.

5 VIRTUALNA RAZSTAVA KOT MOST DO SOOBLIKOVANJA KOLEKTIVNE IDENTITETE

Virtualna razstava je kulturna dobrina, ki posreduje znanje in komunicira zapuščino preteklosti. V razstavnem jeziku prevaja pomene ter sporočila predmetov in gradiva, odpira etična vprašanja, razkriva spomine in sooblikuje identitete (Šojat-Bikić, 2013). Namen njihovega ustvarjanja ni konkurirati fizičnim razstavam, ampak z uporabo novih tehnologij okrepiti komunikacijsko vlogo posamezne ustanove (Carreras Monfort, 2000). Razumemo jih kot stičišča, ki dopolnjujejo kolektivni spomin, če so osredotočene na dialog in zasnovane kot proces, ki oblikuje odnose prek interakcije z vsebinami, artefakti, krajem izvora in javnostjo (Clifford, 1999), s tem da artefakti simbolizirajo spomin na preteklost in vstopajo v polje dediščine. Obstaja več ravni oblikovanja identitete, npr. *individualna*, ko posameznik išče odgovor na vprašanje »kdo sem?«, *skupinska*, ko dediščina dveh ali več oseb sovпада, in *kolektivna*, ko začne dediščina povezovati številne posameznike onkraj skupine, ki jo je mogoče upravljati v okviru vsakodnevnih interakcij (Antzac, 2018).

Koncepta dediščine in kolektivne identitete sta konstrukta, ki zahtevata interpretacijo: eden je konstrukt preteklosti, drugi definira, kdo smo. Zanašata se na pojmovanje drug drugega: brez občutenja kolektivne identitete ne bi mogli konstruirati dediščine, saj ne bi imeli strukturiranega vrednostnega sistema za njeno določan-

je, brez dediščine pa ne bi imeli sidrišča za vzpostavljanje in ohranjanje kolektivne identitete (Tutchenor, 2013). Dodati je treba, da kolektivna identiteta ni fiksni pojav. V navezavi na kulturno dediščino se na nacionalni in globalni ravni fluidno spreminja, ko sledi spremembam v družbi. Andersonova analiza je pokazala, da je na nacionalni ravni za »vzpostavitev pripadnosti kolektivni entiteti ključna povezanost skozi homogeno kulturo, jezik in religijo ter zavedanje skupne preteklosti« (Anderson 1983, v Iglič, 2014, 379).

Osrednja ideja tega prispevka je, da prikaže virtualne razstave kot orodje za mapiranje skupnih točk med različnimi državami in kulturami. Ker so virtualne razstave samosvoji medij, ki za okolje svoje komunikacije uporablja splet, imajo večjo možnost izmenjave znanja. So okna, ki odpirajo vpogled v lokalno omrežje in ga prenašajo na globalno raven. So priložnost, da gradnja skupne identitete spet steče prek zgodovinske povezanosti in kulturne raznolikosti in ne le prek »aktualnih političnih in družbenih procesov« (Iglič, 2014, 376), zato vidimo kot izgubljeno priložnost dejstvo, da slovenske ustanove AKM svojih razstav na spletu ne prevajajo v tuje jezike.

6 SKLEP

Ponudba razstavnih vsebin na spletu se po načinu prezentacije in poimenovanju zelo razlikuje. Večinoma gre za prenos fizičnih razstav v spletno okolje, malo pa je razstav, ki so nastale izključno za ta namen. Ugotavljamo, da je kompleksnost virtualnih razstav raznolika, od enostavnih prezentacij vsebine v obliki besedila in fotografij predmetov s kataloškiimi podatki do razstav, ki vsebujejo poleg besedil, hiperpovezave do sorodnih projektov, video in zvočne vsebine, omogočajo manipulacijo z digitalnimi objekti v kreativne namene, odkrivanje nedostopnih gradiv iz depojev in virtualne rekonstrukcije, imajo dobro zgodbo in brezplačen dostop do razstavnega kataloga. Dobre virtualne razstave so interaktivno raziskovalno orodje. Žal smo našli tudi takšne, kjer je ustanova objavila samo fotografije gradiva brez kakršne koli interpretativno-kontekstualne podpore, kar razkriva neprofesionalnost tako ustanove kot odgovornega za pripravljeno vsebino. V tem primeru virtualnost razkriva slabosti in pomanjkljivosti naših dediščinskih ustanov – pomanjkanje znanja, ustvarjalnosti in odgovornosti.

Raziskava je pokazala, da imajo virtualne razstave več prednosti za uporabniško izkušnjo. Slabosti vidimo v tem, da obiskovalcu umanjka stik z izvirnim gradivom in da lahko nastajajo težave pri prenosu digitalnih vsebin v nove tehnološke oblike. Ugotovili smo tudi, da je največ virtualnih razstav najti na spletnih straneh muzejev, kar pa ne pomeni, da arhivi in knjižnice ne sodelujejo v procesih komuniciranja dediščine na ta način. Z vlogo *čuvajev*, ki uporabnikom pomagajo najti gradivo v zbirkah, so postali arhivisti in bibliotekarji interpreti dediščine, ki shranjeno gradivo postavljajo v kulturnozgodovinski kontekst. Virtualne razstave ustanov AKM so torej priložnost za dokazovanje razumevanja in potrebe po promociji, omogočanje dostopnosti, širjenje znanja in s tem sooblikovanje kolektivne identitete.

Tabela 3. Pregled ponudbe virtualnih razstav osmih v razvid vpisanih muzejev – štirih državnih in štirih pooblaščenih oz. regionalnih

	Narodni muzej Slovenije	Slovenski etnografski muzej	Muzej novejšje zgodovine Slovenije	Narodna galerija	Muzej narodne osvoboditve Maribor	Posavski muzej Brežice	Gorenjski muzej	Pomurski muzej Murska Sobota
Število razstav	28	15	8	2	4	3	27	7
Poimenovanje razstav	e-razstava, virtualni sprehod	e-razstava, virtualni sprehod	virtualna razstava	spletna razstava	virtualna razstava	virtualna razstava	spletna razstava	virtualna razstava
Interpretativna besedila	1	1	x	1	1	1	1	1
Gradivo s kataložskimi podatki	1	1	x	1	1	1	1	x
Fotografije fizičnih razstav	1	1	x	x	x	x	x	x
Hiperpovezave	1	1	x	x	x	x	1	x
Multimedijske vsebine	1	1	1	x		x	1	x
Virtualne vsebine	1	1	1	x	x	1	x	1
Prevod	1	x	x	1	x	x	x	x
Brezplačen dostop do kataloga fizične razstave	x	x	x	x	x	x	1	x
Skupaj točk	7	6	2	3	2	3	5	2

7 LITERATURA

- Antczak, O. (2018). *Unpicking a Feeling: Interrogating the role of heritage in indigenous collective identity formation on the Caribbean island of Bonaire* (Magistrsko delo). Cambridge: University of Cambridge.
- Carreras Monfort, C. (2000). *Virtual Exhibitions: Extending Museum Potential*. Pridobljeno na <http://www.cultivate-int.org/issue2/virtual/>.
- Clifford, J. (1997). Museums as Contact Zones. V D. Boswell in J. Evans (ur.), *Representing the Nation: A Reader: Histories, Heritage and Museums* (str. 435–457). London, New York: Routledge.
- Gorenšek, T. (28. 2. 2019). Digitizacija, digitalizacija in digitalna transformacija. *Homopolitikus: Digitalni medij*. Pridobljeno na <https://homopolitikus.si/digitizacija-digitalizacija-in-digitalna-transformacija/>.
- Kalfatovic, M. R. (2002). *Creating a Winning Online Exhibition: A Guide for Libraries, Archives, and Museums*. Chicago, London: American Library Association.
- Kos, S. (2021). *Implementacija nove IT-rešitve z obratnim mentorstvom* (Magistrsko delo). Maribor: Univerza v Mariboru, Ekonomsko-poslovna fakulteta.
- Lester, P. (2006). Is the virtual exhibition the natural successor to the physical? *Journal of the Society of Archivists* 27(1), 85–101.
- Schreibman, S. (2007). *Best Practice Guidelines for Digital Collections*. College Park: Office of Digital Collections and Research, University of Maryland.

- Sotirova, K., Peneva, J., Ivanov, S., Doneva, R. & Dobрева, M. (2012). Digitization of Cultural Heritage – Standards, Institutions, Initiatives. V K. Ivanova, M. Dobрева, P. Stanchev in G. Totkov (ur.), *Access to Digital Cultural Heritage: Innovative Applications of Automated Metadata Generation* (str. 23–68). Plovdiv: Plovdiv University Publishing House.
- Šojat-Bikić, M. (2013). Modeliranje digitalnih zbirke i digitalnih proizvoda: sadržajno-korisnički aspekt komuniciranja kulturne baštine u digitalnom obliku. *Muzeologija* 50, 17–516. Pridobljeno na <https://hrcak.srce.hr/137980>.
- Šola, T. (2003). *Eseji o muzejima i njihovoj teoriji: prema kibernetičkom muzeju*. Zagreb: Hrvatski nacionalni komitet ICOM.
- Thomas, W. & Boily, D. (april 1998). *Virtual Exhibition Production: A Reference Guide*. Pridobljeno na https://www.archimuse.com/mw98/papers/boily/boily_paper.html.
- Unesco. (2021). *Concept of Digital Heritage*. Pridobljeno na <https://en.unesco.org/themes/information-preservation/digital-heritage/concept-digital-heritage>.
- Zlodi, G., in Štefanac, T. (2017). Virtualna izložba »Pruga prvoga svjetskog rata«: predstavljanje društvenih i prostornih fenomena pomoću arhivskoga gradiva i muzejske dokumentacije. V M. Arko Pijevac in S. Latinović, (ur.), *Zbornik radova 3. kongresa hrvatskih muzealaca s međunarodnim sudjelovanjem* (str. 262–269). Zagreb: Hrvatsko muzejsko društvo. Pridobljeno na <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:876039>.
- Zlodi, G. (2007). *Mogućnosti uspostavljanja interoperabilnosti među shemama metapodataka u muzejskom okruženju* (Doktorska disertacija). Zagreb: Univerza v Zagrebu, Filozofska fakulteta.

SUMMARY:

In this article, we focused on virtual exhibitions, a unique medium that influences the formation of individual values and identities. The communication of cultural heritage via Internet has been transformed by the use of information and communication technologies, so the article reviews what kind of virtual exhibitions are available on the websites of Slovenian GLAM institutions. The article presents a theoretical framework with arguments on what virtual exhibition is and showing their modelling methods. Empirical research has confirmed the hypothesis that Slovenian archives, libraries and museums differently interpret what virtual exhibitions are and offers various and small amount of web products.

In the research, the method of reviewing scientific and professional literature was used, with which we showed the prerequisites for a good digital heritage product and explained what a virtual exhibition is and is not. By examining the websites of Slovenian GLAM institutions was used a combination of quantitative and qualitative approaches to determine which ones create virtual exhibitions and how successful they are. In the final part of the article, we considered the role of cultural heritage at co-forming the concept of collective identity.