

O DELU ARHIVOV IN ZBOROVANJIH ON THE ACTIVITIES OF THE ARCHIVES AND THE CONFERENCES

Europeana 2020: Kriza, sprememba in kultura

Spletna konferenca, 11.–13. 11. 2020

Europeana (evropska digitalna knjižnica) ponuja dostop do evropskih kulturnih vsebin, ki jih v digitalni obliki prispevajo tako knjižnice, muzeji kot tudi arhivi. Vsebina se na Europeano steka iz različnih virov, pri čemer digitalni objekti niso shranjeni na osrednjem strežniku Europeane, temveč ostajajo na strežnikih kulturnih ustanov, ki gradiva zbirajo. Uporabnik si lahko na Europeani ogleda pomanjšano sliko objekta z metapodatki, s klikom na povezavo pa vidi vsebino v originalnem okolju, to je strežniku ustanove, ki je prispevala vsebino.¹ Arhivi uspešno skrbijo za prepoznavnost in posredovanje arhivske kulturne dediščine na splet, tudi v Sloveniji. Zgodovinski arhiv Ljubljana prek spletnega mesta Kamra.si, v sodelovanju s knjižnicami, oza-vešča uporabnike o pomenu arhivske dediščine in tako neposredno prihaja v širši evropski spletni prostor Europeane.

Program tridnevne spletne konference, do katerega je vsak udeleženec dostopal s svojim personaliziranim geslom, je bil objavljen le na platformi za organizacijo spletnih dogodkov Sched.² Dostop do posameznih predavanj, ki so bila izvedena izključno v angleškem jeziku, je bil mogoč prek povezave Zoom. V uvodu so govorniki poudarili pomen digitalne transformacije v Evropi: *Evropa mora okrepiti svojo digitalno suverenost in tudi na kulturnem področju pripraviti organizacije na prehod v digitalni svet*. Digitalni svet je postal ključen pri mreženju in nam sooblikuje novo realnost. Med vsebinami konference je bilo največ tem namenjenim praktični uporabi ohranjanja evropske kulturne dediščine prek spletnih medijev. Uspešni projekti, ki skrbijo za kulturno dediščino, so bili predstavljeni prvi dan srečanja, med katerimi je veliko zanimanje pritegnila spletna galerija DIG IT UP iz Rotterdama, ki beleži zgodovino s pomočjo prostovoljcev in navdušencev nad nostalgijo. Pri ustvarjanju spletnih zbirk uporabljajo odprtokodni sistem OmekaS,³ ki spada med najbolj znane in razširjene platforme tako za spletno objavlanje v kulturnih ustanovah kot tudi za navdušene pripovedovalce zgodb. Drugi dan srečanja je bil namenjen spletnemu učenju in podajanju vsebin prek različnih spletnih orodij:

- SCORM (Sharable Content Object Reference Model) je tehnični standard, ki definira, kako naj bodo spletne učne vsebine narejene in predstavljene učencem. S prijavo v sistem ima vsakdo možnost pripraviti spletne kvize oziroma vprašanja za uporabnike na preprost in praktičen način.
- »Gimnazijci v Beogradu odpirajo privatne arhive.« Projekt podpirajo različne institucije in tako prispevajo k vključevanju mladih pri povezovanju sodobnih medijev (družbena omrežja Facebook, Instagram) in (ne)odkritih biserov srbske prestolnice. V pripravi je tudi aplikacija.⁴

Digitalna agenda na področju kulture v smernicah za zajem, dolgotrajno hrambo in dostop do kulturne dediščine v digitalni obliki govori o proce-

¹ <http://www.agregator.si> (dostop: 14. 11. 2020).

² <https://sched.com> (dostop: 14. 11. 2020).

³ <https://omeka.org/s/> (dostop: 14. 11. 2020).

⁴ <https://beotura.edukacija21.com/> (dostop: 14. 11. 2020).

su digitalizacije, ki naj bi zagotovil popoln zajem informacije, ki je vsebovana v fizičnem oziroma analognem objektu. Omenja tudi tridimenzionalne objekte, ki jih je s postopki 3D-digitalizacije mogoče videti z vseh strani, tako kot v realnem prostoru.⁵ Primer dobre prakse z uporabo 3D-skeniranja je na konferenci predstavilo slovensko podjetje Arctur, ki z združitvijo raziskav, znanosti, umetnosti in poslovanja uspešno prenaša kulturno dediščino v obdobje digitalne realnosti: »Naša dediščina nas naredi to, kar smo. Naša preteklost oblikuje doživetje naše sedanosti in na tej sedanosti gradimo prihodnost. Nove generacije že živijo v novem svetu mešane realnosti, a da se korenine in kulturna dediščina ne bi pozabile, so tukaj novi viri ohranjanja le-teh.«⁶ Z nadgradnjo 360° fotografij ali 360° videoposnetkov z 2D- in 3D-animiranimi elementi lahko novi spletni viri ponovno ustvarijo obstoječi ali virtualni prostor, rekonstruirajo nekdanje stanje, predstavijo razvoj skozi čas ali simulirajo obnovo. Posamezne posnetke fotografij ali video posnetkov 360° ter 3D-modele lahko združijo v virtualne ogleda, ki izboljšajo izkušnjo in uporabnikom omogočajo prosto (praktično) raziskovanje lokacije. Ko so tovrstni ogledi opremljeni z interaktivnimi zemljevidi, dodatnimi fotografijami ali arhivsko dokumentacijo in atraktivnim pripovedovanjem zgodb, se ustvarjajo nove nepozabne izkušnje.⁷ Zadnji dan konference je bil posvečen povezovanju spletnih vsebin v procesu učenja, poučevanja in soustvarjanja novih vsebin prek tehnologije IIIF (International Image Interoperability Framework). Za arhivsko stroko je zanimivo spletno mesto FromThePage (<https://fromthepage.com>), ki omogoča, da poznavalci starih pisav interaktivno transkribirajo različne rokopise.

Kultura je gonilna sila človeštva in vice versa – družba s svojimi vrednotami, navadami vpliva na kulturo. O vplivu epidemije na kulturo z vidika antropologije *Jitske Kramer* opozarja, da so odločitve posameznih kultur oziroma držav ključni del procesa spreminjanja le-teh. Vsaka država potrebuje vodjo, ki družbi daje jasna navodila in je zaupanja vredna osebnost. Kulturni šok (trenutno je ta šok čas epidemije Covid-19) vpliva na družbo in naše navade. Trenutno smo v procesu transformacije vrednot, načinov obnašanja, torej smo na poti k spremembi ter posledično na poti prestrukturiranja družbe in organizacij. Kulturna dediščina ima v tem procesu pomembno vlogo, saj prek povezave med tradicijo in digitalno transformacijo skrbi za ravnovesje med starim in novim. Kulturne institucije bodo na tej poti uspešne toliko, kolikor bo močen najšibkejši člen, kar pomeni, da v tem procesu glavno vlogo igrajo dober tim in vodje, ki so sposobni prihajajoče izzive spremeniti v nove priložnosti.

Dunja Mušič

⁵ https://www.gov.si/assets/ministrstva/MK/DEDISCINA/Smernice_za_zajem_dolgotrajno_ohranjanje_in_dostop_do_kulturne_dediscine_v_digitalni_obliki.pdf (dostop: 14. 11. 2020).

⁶ <https://tourism4-0.org/heritage/> (dostop: 14. 11. 2020).

⁷ <https://www.arctur.si/> (dostop: 14. 11. 2020).