

Jurij Fikfak

Teorija in praksa večpredstavnosti v etnologiji na konkretnih primerih

Etnologija lahko v multimediji najde zase možnost, kako na dovolj ustrezen način predstaviti večplastnost kulture, diskretne in nediskretne nivoje informacij, in kako z njeno pomočjo približa vsakdanje in praznično življenje širši javnosti.

With the help of multimedia, ethnology can find the way of adequately presenting different layers of culture, discrete and non-discrete levels of information, thus bringing everyday and festive way of life to the public.

V zadnjih desetih letih lahko opazimo velike premike na področju dokumentacije in prezentacije gradiva: skupni imenovalac jim je uvajanje novih tehnologij, večinoma povezanih z računalnikom kot osnovnim orodjem. Programska oprema omogoča na eni strani čisto navadno reprodukcijo kartotečnih listkov, elegantne načine shranjevanja in urejanja, obenem pa ponuja zelo sofisticirane načine iskanja po zbirkah. Prav tako nove, digitalne oblike shranjevanja zvočnih, video in slikovnih zapisov omogočajo in hkrati zahtevajo drugačno oblikovanje arhiva.

Podatkovne zbirke, ki nastajajo na ta način, so večinoma oblikovane tako, da imajo fiksirano obliko zapisovanja in da omogočajo iskanje posameznih postavk, npr. ime predmeta, lokacija, čas nastanka ali rabe itd. Strokovnemu, a tudi laičnemu uporabniku pomenijo možnost, da zelo hitro najde posamezne prvine. Ti podatki sami zase pa govorijo le malo: potreben je raziskovalec, da jim v obliki besedila, razstave ali filma omogoči novo življenje in jih tako približa obiskovalcu razstave ali gledalcu televizijskega prispevka ali bralcu regionalnega muzejskega časnika. Lahko bi rekli, da je raziskovalec tisti, ki prevede množico podatkov v berljivo zgodbo in jo opremi z ilustracijami, da bi postala razumljiva širšemu krogu uporabnikov.

Nove tehnologije pa so omogočile razrešiti tudi nekaj drugega. Navadna zadrega skoraj vsakega raziskovalca je, kako prevesti to množico podatkov in kako prikazati nek pojav ljudske kulture čim bolj mnogoplastno. Nekateri so rešitev videli v filmu, ki združuje vse tri nivoje informacij, t. j. zvok, besedo in podobo; drugi v posebnih

postopkih pripovedi, ki omogoča več glasovom, da se udejanijo v besedilu. Kar je bilo prej možno do neke mere le v filmu, je postalo zdaj v veliki meri uresničljivo znotraj pojma večpredstavnosti.

Kaj pomeni in kaj omogoča večpredstavnost?

Gre za veliko količino različnih vrst podatkov, ki so najprej organizirani v samostojnih podatkovnih zbirkah, med seboj pa so povezani na poseben način, znotraj posebne mreže, ki jo določi in razvije avtor ali režiser izdelka.

Ti podatki so različna besedila, podatkovne zbirke, zvočni, video in slikovni zapisi. Obsegajo ne le jezik ampak tudi druge govornice. Naloga avtorjev je, organizirati jih na način, ki je za uporabnika dovolj zanimiv, ki uporablja enciklopedični princip in hkrati ponuja možnost zgodb.

V vsakem primeru je strukturiranost posamičnih podatkov uporabniku težje razvidna, princip je torej drugačen kot pri programski opremi za podatkovne zbirke, npr. Microsoft Accessu, kjer so jasno definirana polja za vnos, npr. *Ime, Priimek, Inventarni opis, Datum* idr. Zaradi specifičnega načina povezovanja podatkov, opisov ipd. nastaja pri uporabniku občutek partikularnosti. Ni več možnosti navidezno totalnega pogleda, ki ga ima uporabnik, ko bere klasično delo, pri katerem nastopa avktorialni, t. j. vsevedni pripovedovalec; ta lahko nastane šele s pritegnitvijo vseh, na zgoščenki zapisanih virov. Vendar je ta pogled zaradi iskanja in povezovanja posameznih vsebin in dogodkov vsakokrat drugačen in je različen od tistega, ki ga ima o predmetu avtor sam in deloma tudi različen od poti, ki jih je pri produkciji definiral ustvarjalec dela.

Ker gre za govornice različnih zvrsti, za besedila, za slike, za glasbo, za video, za zemljevide itd., lahko govorimo o večravninskosti medija. Potencialno sporočilo večpredstavnosti lahko najbolje poimenujemo kot heteroglosija, kot jo pojmuje ruski literarni zgodovinar Mihail Bahtin [Portis-Winner 1994], ali multipla kontekstualnost po ameriškem antropologu, Georgu Stockingu [Stocking 1987].

Zakaj je sploh potrebna večpredstavnost v etnologiji?

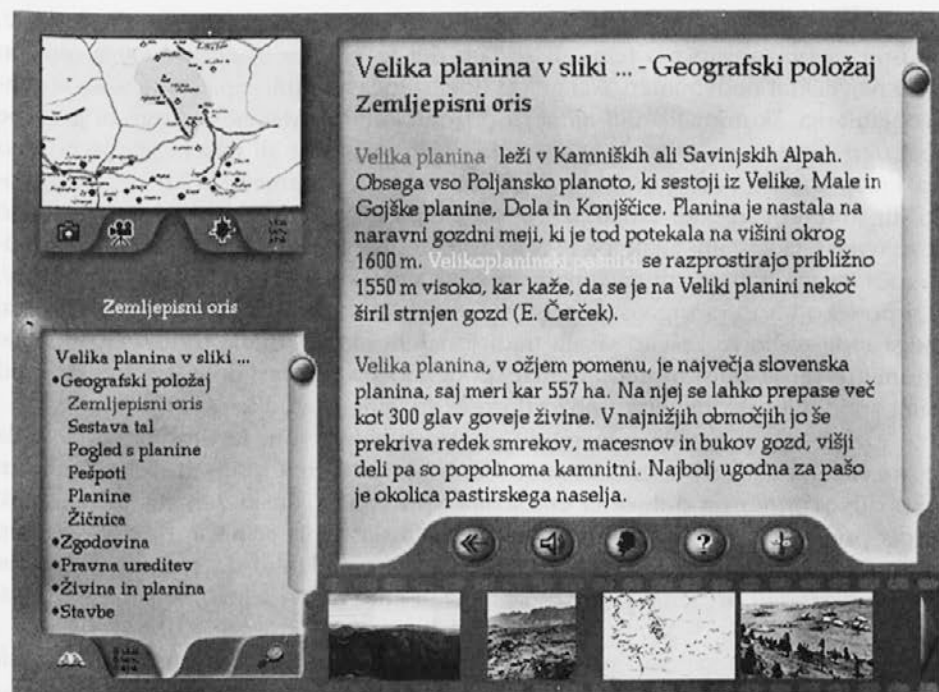
To vprašanje ni provokacija. Je, po mojem mnenju, temeljno izhodišče za razumevanje današnjega stanja in današnjih možnosti etnologije in prenekatere humanistične vede.

Odgovor lahko najdemo v protivprašanju: Kako na čim bolj ustrezen način prikazati ljudsko kulturo, njeno heteroglosijo?

Posebej zato, ker je tako mnogoplastna. Sinkretičnost oziroma večravninskost kulture lahko izrazimo z osnovnimi segmenti in pojmi raziskovanja kot so predmetni in pojmovni svet; izjave, stališča in podobe; dejanja in dogodki; relacije znotraj ljudske kulture, pri čemer pojem ljudsko orientacijsko obsega tisto, kar je nasprotno elitnemu in nasprotno množičnemu.

Mogoče lahko to kulturo najbolje prikažemo le tako, da upoštevamo vse razpoložljivo gradivo, tako besedila kot slikovno in videogradivo, ki naj pokažejo večglasnost. V vsakem primeru je to, kar je na voljo, omejena informacija, omejen medij, ki reprezentira del našega znanja na specifičen način.

Drugi razlog se skriva na samem »terenu«. Posamezni pojavi ljudske kulture so postali zaščitni znak »Trade Mark« ne le za obiskovalce ampak predvsem za nosilce



Sl. 1: Osnovna stran za navigacijo po besedilu.



Sl. 2: Besedišče – razlaga posameznih pojmov.

tradicije. Če povprašate kateregakoli od udeležencev nekega pojava ljudske kulture, npr. pustnega praznovanja o tem, ali se čuti del te kulture in se istoveti z njo, bo odgovor največkrat nedvoumen. Naj gre za udeleženca ali samo opazovalca, so kurentovanje, laufarija, škoromatija del njeguna obzorja kulture. Marsikje so zaradi potrebe po dogodku samem, po tem, da je zaživela vaška skupnost ali naselje, da je postalo ime vasi razpoznavno, da so se lahko uveljavili nekateri posamezniki, uporabili škoromatijo ali kurentovanje ali laufarijo kot zaščitni znak. Zato, da bi si zagotovili to prepoznavnost, ta zaščitni znak, pa je zelo pomembno merilo, koliko je njihova kultura navzoča v regionalnem ali nacionalnem svetu časnikarskih in televizijskih medijev. Tako si ponekod hočejo zagotoviti pristnost svojih pustnih likov in iščejo tudi znotraj pravnega reda način za zaščito svojih tradicionalnih likov. Ponekod dovolijo slikanje le v primeru, da je obiskovalec novinar; ponekod pa je prav domači novinar med glavnimi spodbujevalci medijske pozornosti za lokalne dogodke.

Tretji razlog je navsezadnje razmerje med računalništvom in etnologijo, seveda takrat, ko računalnik razumemo in uporabimo kot tiste vrste pripomoček, s katerim si lahko odgovorimo na določena etnološka vprašanja. Tonski zapis je natančnejši kot zapis pogovora, a nam ilustrira le izjave; filmski zapis je podrobnejši, saj nam sporoča, daje vpogled v geste, gib; večpredstavnost pa lahko da občutek relacij in prepletenosti podatkov; z njo je možno prikazati tako zapis, izjavo, dejanje, kot tudi svet predmetov.

S tem, ko izbiramo stališča in izjave informatorjev, ko iščemo primerne slike ali videosekvence, ko poudarjamo dejanja in raziskujemo medsebojne odnose, ustvarjamo nove podobe in nova razmerja. Z izbiro in določanjem medsebojnih povezav oblikovalec večpredstavnostnega izdelka ustvarja in podaja novo podobo sveta in našega razumevanja tradicije; stanje bi lahko zarisali z naslednjimi besedami:

*ko se nas dotaknejo izročila
ko se nas dotakne duh menjave
ko smo navdihnjeni s kaosom v redu
s svetom vzorcev in ustvarjalnosti.*

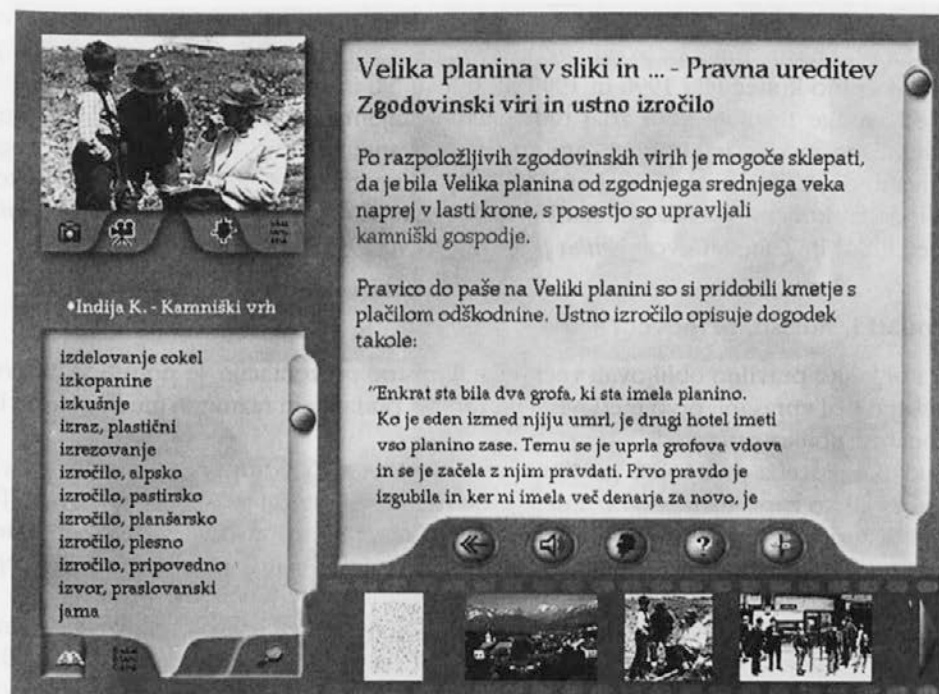
A za tem platnom so vedno zgodbe in vedno povezave, ki nas s(o)pominjajo, da je podoba ljudskega življenja zelo kompleksna.

Inštitut za slovensko narodopisje ZRC SAZU in večpredstavnost

Pot ISN v večpredstavnost je bila zasnovana z iskanjem možnosti za oblikovanje velikih podatkovnih zbirk, predvsem zbirk besedil iz 19. stoletja - Slovensko Štajersko pred marčno revolucijo 1848 - in slikovno povednega gradiva srednjeveških fresk, ki ga hranijo v Kremso (Avstrija).

Po sodelovanju z Manfredom Thallerjem (Max Planck Institut für Geschichte, Göttingen, Nemčija) in z Gerhardom Jaritzem (Institut für Realienkunde, Krems, Avstrija) so nastale prve, zelo uspešne prezentacije v Ljubljani (Slovenija - 1991), Salzburgu (Avstrija) in Užgorodu (Ukrajina - 1992), v Ljubljani in Gradcu (Avstrija - 1993) [Fikfak 1993; Fikfak in Jaritz 1993]. Konec leta 1993 je bila na Infosu '93 na podlagi sodelovanja z muzejem Velenje in Intertradom ITS prikazana prva multimedialna predstavitev življenja v Velenju v 19. stoletju.

Prva predstavitev mask na Slovenskem je bila jeseni leta 1995 v Ljubljani, kjer so bile prikazane dobrepolske mačkare. Jeseni leta 1996 (Ljubljana) in februarja 1997



Velika planina v sliki in ... - Pravna ureditev Zgodovinski viri in ustno izročilo

Po razpoložljivih zgodovinskih virih je mogoče sklepati, da je bila Velika planina od zgodnjega srednjega veka naprej v lasti krone, s posestjo so upravljali kamniški gospodje.


Pravico do paše na Veliki planini so si pridobili kmetje s plačilom odškodnine. Ustno izročilo opisuje dogodek takole:

“Enkrat sta bila dva grofa, ki sta imela planino. Ko je eden izmed njiju umrl, je drugi hotel imeti vso planino zase. Temu se je uprla grofova vdova in se je začela z njim pravdati. Prvo pravdo je izgubila in ker ni imela več denarja za novo, je

•Indija K. - Kamniški vrh

izdelovanje cokol
izkopenine
izkušnje
izrez, plastični
izrezovanje
izročilo, alpsko
izročilo, pastirsko
izročilo, planšarsko
izročilo, plesno
izročilo, pripovedno
izvor, praslovanski
jama

Navigation icons: back, play, search, forward.



Sl. 3: Abecedno kazalo pojmov.

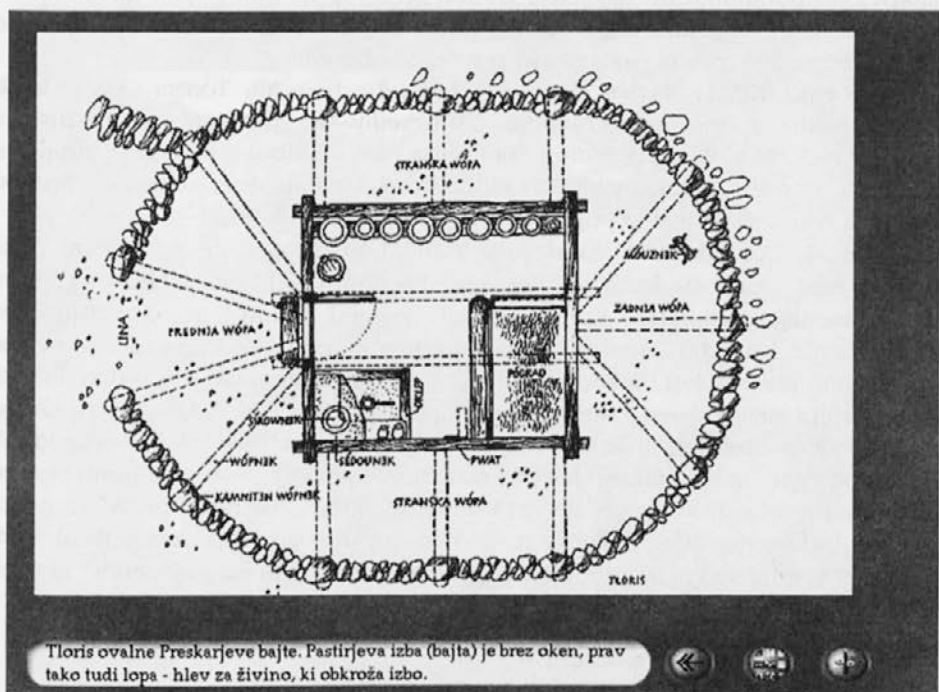


Diagram illustrating the structure of an oval wooden building (Pastirjeva izba (bajta)). The structure is oval-shaped and features a central area labeled "NOCAR". Other labeled components include:

- STANKA WŌFA
- WŌZNIK
- ZADNA WŌFA
- FREDNJA WŌFA
- WŌZNIK
- SEDOVNIK
- FWAT
- KAMNITIN WŌPNIK
- STRANCA WŌFA
- TLORIS
- LINA

TLoris ovalne Preskarjeve bajte. Pastirjeva izba (bajta) je brez oken, prav tako tudi lopa - hlev za živino, ki obkroža izbo.

Navigation icons: back, play, search, forward.

Sl. 4: Povečava risbe iz galerije slik.

(Binche) je bilo predstavljeno delo Nika Kureta in primerjalno gradivo sodelavcev projekta pod naslovom *Maske na Slovenskem*, delo Toneta Cevca *Velika planina* pa je bilo prikazano konec leta 1996 in 1997 na Infosu '96 in Infosu '97 v Ljubljani.

Med naloge inštituta sodi zdaj tudi načrtno zajemanje in vnašanje podatkov na računalniške medije in internet: gre za prepisovanje besedil, skeniranje slikovnega gradiva in digitalizacijo zvočnega gradiva. Znotraj multimedijskega projekta sta bili kot predloga za končni izdelek obdelani besedili Nika Kureta *Maske slovenskih pokrajin* [Kuret 1984] in Toneta Cevca *Velika planina* [Cevc 1993].

Podatki, mediji, pripovedi

Da bi lahko pravilno oblikovali večpredstavnostno prezentacijo, je potrebno najprej razrešiti nekaj vprašanj, prvo med njimi pa zadeva podatke in razmerje med linearno in nelinearno obliko pripovedi.

Podatke je treba prilagoditi mediju, znotraj katerega ga bo uporabnik lahko našel. Da pa bi lahko zapis ustrežno razumeli, ga je potrebno najprej prevesti v pripoved. To se zgodi tudi pri knjižnem delu ali znanstveni razpravi, a na bolj neopazen način. Tematizacija tega vprašanja je potrebna zato, ker je tako očitna razlika v oblikovanju same večpredstavnostne prezentacije.

Pri podatkovnih zbirkah je struktura polja določena in fiksna, organizacija same zbirke je dobro strukturirana: je bodisi hierarhična (navadno pri starejših modelih) bodisi relacijska. Njihova struktura je nelinearna. Vsak zapis s podatki o provenienci, identifikaciji, dataciji in lokaciji govori sam zase znotraj tistega horizonta, ki ga je definiral dokumentalist. Poseg, ki ga mora napraviti oblikovalec, je taka ureditev podatkov, ki uporabniku pri navigaciji znotraj prezentacije omogočajo razbiranje sobesedila. Medtem ko je nek zapis znotraj podatkovne zbirke lahko samostojen, potrebuje v večpredstavnostni prezentaciji ustrezno sobesedilo.

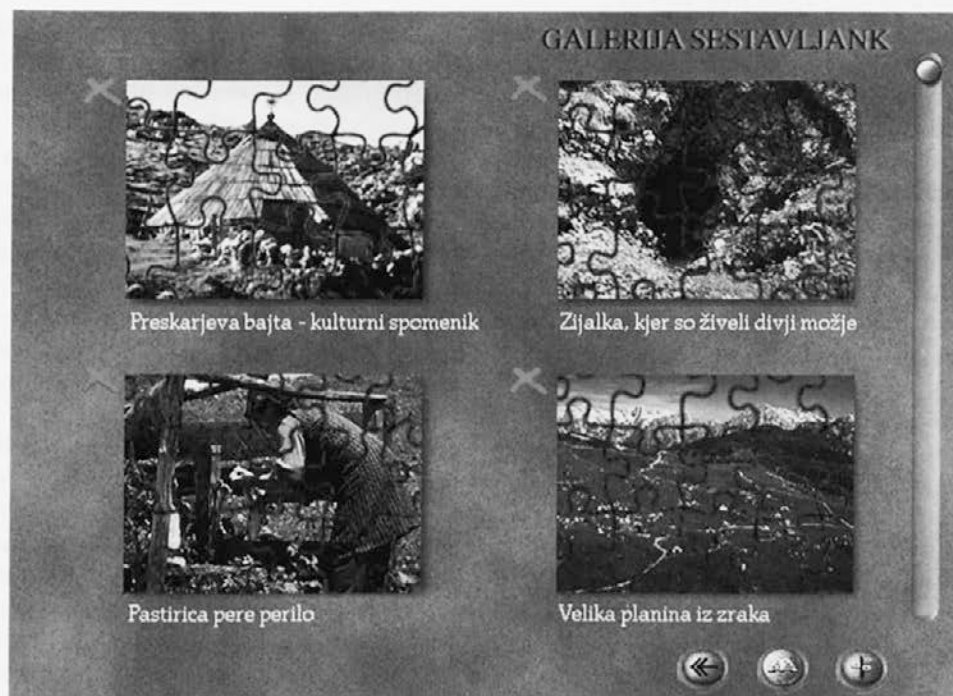
Besedilo Nika Kureta *Maske slovenskih pokrajin*, besedilo Toneta Cevca *Velika planina*, besedilo z opisom neke kulture ali besedilo, ki ga berete, je strukturirano linearno: stavek, ki sledi prejšnjemu, mora biti z njim v smiselni povezavi; stran 2 se navezuje na stran 1 in predpostavlja izhodišče strani 3; natančneje, poglavje 5 predpostavlja neka osnovna znanja iz poglavja 4.

Nasprotno je besedilo vsakega slovarja zamišljeno nelinearno: posamezni pojmi med seboj niso v neposredni povezavi, vendar s pomočjo kazalk lahko posamezne pojme natančneje definiramo. Koncept kazalk je med prvimi v romanopisju razvil Laurence Sterne, ko je pri Tristramu Shandyu uporabil izraze: »Zdaj pa zaprimo vrata; »Zdaj spustimo zavese«, kot možnost, s katero je dovolil zastranitve v besedilu. Pravzaprav ta koncept kazalk danes poimenujemo hipertekst [Landow 1993]. Znotraj razlage je beseda, ki je podrobneje razložena znotraj drugega pojma. In kakor je število kazalk v slovarju omejeno in posamezno besedo razložimo kvečjemu z dvema, tremi primeri, je tudi v večpredstavnostni prezentaciji ta možnost skrčena na nekaj besed, ki potem tvorijo določeno semantično polje. Za razliko od slovarja pa je ta prezentacija bistveno bolj bogata v tem, kako se premikamo med diskretnim in nediskretnim¹ nivojem izkušnje in opisovanja podobe sveta. Zato namesto o hipertekstu raje govorimo o multimediji ali hipermediji [Vaughan 1993].

¹ O razmerju med diskretnim in nediskretnim gl. Portis-Winner 1994, Lotman 1990.



Sl. 5: Galerija filmov.



Sl. 6: Galerija sestavljanj.

Možnosti in omejitve večpredstavnostne prezentacije: Da bi bilo gradivo razumljivo, ga je treba obdelati, najprej to velja za besedilo. Oblika zapisa je v multimediji posebna, nelinearna; strukturiranost je uporabniku nerazvidna. Mogoče lahko večpredstavnostni koncept najlažje razumemo, če mislimo na koncept zelo sofisticiranega slovarja ali enciklopedije s slikovnim in video gradivom ali videostene, na kateri je hkrati uprizorjenih nekaj dogodkov.

Na poseben način pisane knjige (npr. *Tristram Shandy* Laurena Sterna) nas opozarjajo na vprašanje pripovedovalca in na iskanje več ravnin prikaza in opisa. Sternove ključne besede *Zdaj pa zaprimo vrata* ali *spustimo zaveso*, ko spregovori o drugačnih, kočljivih temah, nas tako kot *modro obarvane* besede na svetovnem spletu opozarjajo na mogoč premik v pripovedi. Pri tem je potrebno povedati, da je sicer res, da so podatki odvisni od teorije, s katero so bili zbrani, vsekakor pa so odvisni tudi od interpretacije, ki ji služijo; njihovo razumevanje pa je odvisno tudi od tega, kako so prezentirani pričakovanemu uporabniku.

Kdo je uporabnik?

Eno najpomembnejših vprašanj je uporabniški vmesnik, ki je odvisen od tega ali je izdelek namenjen bolj enciklopedičnemu ali igrivemu podajanju znanja. Zelo pomembno je, temeljito poznati kognitivne procese in oblikovanje interakcije med uporabnikom in računalnikom [Morris in Hinrichs 1996, 72-107]. Gre pa tudi za razmerje med poljudno in znanstveno izdajo, saj morajo biti ambicije avtorjev izdelka v primeru, da je naslovnik srednješolska populacija drugačne kot v primeru, da je delo namenjeno zgolj strokovni publiki. Seveda je s tem izborom, ki je odločilno za izdelavo aplikacije, povezano tudi vprašanje vsebin.

Za poljudno izdajo je značilen izbor kvalitetnega in hkrati vzorčnega gradiva; aplikacija bo pisana poljudno z določenimi posplošitvami; kvaliteta slik mora biti dobra, privlačna in video sekvence dodatno obdelane; potrebna je avtorska glasba, pisana posebej za izdelek, ki je le v daljnem sorodu z glasbo, posneto na terenu ipd.

Pri strokovni publiki so zahteve drugačne, saj so osnovna pričakovanja povezana s količino podatkov, z opremljenostjo gradiva z referencami in z avtentičnostjo gradiva. Delo mora biti zvesto virom («source oriented»). Posebni efekti so navadno odveč ali moteči, preprosto in predvsem pregledno oblikovani vmesnik pa mora zagotavljati hitro, učinkovito in sofisticirano (Booleanovo) iskanje in zajemanje podatkov. Uporabnik pričakuje delo opremljeno z vsem potrebnim znanstvenim aparatom, to je z opombami in navedeno literaturo. Pri slikovnem in video gradivu pa avtor večpredstavnostnega izdelka gleda manj na všečnost in bolj na povednost in količino gradiva, saj mora predvidenemu naslovniku omogočati primerjave.

Odgovor na vprašanje o uporabniku pa ne pomeni tudi odgovora na večkrat zastavljeno dilemo, ali je večpredstavnost znanstveno raziskovalno ali aplikativno delo. Odgovor preprosto ne more biti enoumen in razkriva dileme ob pisanju razprav za znanstveni časnik, npr. *Traditiones* ali poljudnoznanstvenih prispevkov za *Geo*. Glede na končno podobo je lahko poljudnoznanstveno ali znanstveno delo, glede na zahteve, ki jih pri produkciji postavlja izvajalec, pa je nedvomno tako znanstveno-strokovno kot aplikativno delo. Zaradi specifičnih zahtev, ki jih postavlja oblikovanje večpredstavnostne pripovedi, so potrebne dodatne in nove raziskave, za katere lahko rečemo, da so v marsičem podobne tistim, ki jih dela slovaropisec kot predpripravo za pisanje gesel.



Sl. 7: Sestavljanika ima povratno besedilno in zvočno informacijo.



Sl. 8: Informacije o avtorju.

Na tem mestu je potrebno še jasneje začrtati razliko med pisanjem besedila, članka za tiskano publikacijo in za večpredstavnostni izdelek. Značilnost pripovedi pri članku je, da je potrebno dovolj jasno začrtati linearno zgodbo, znotraj katere ni vrzeli; morebitne in neogibne nejasnosti ali aksiomatične predpostavke avtor zakrije s samo zgodbo. Pri bralcu na ta način marsikdaj ustvari občutek vsevednega avtorja. Opombe pod črto podkrepljujejo referenčni in izjavni svet pripovedovalca.

Pri večpredstavnostnem izdelku je zgodba praviloma vedno povezana z drugo zgodbo; podatek je vezan na sobesedilo vsaj na dveh, treh nivojih, navadno z več kot enim medijem. Avtor mora na eni strani skoraj slovarsko definirati podobo sveta, z medsebojnimi povezavami pa ustvarja mrežo razmerij, znotraj katerih posamezni podatek bistveno bolj poudarja resničnost. Zaradi narave medija mora tako avtor bistveno bolj razmišljati o tem, znotraj česa se pojavi posamezna trditev, posamezna fotografija, video ali tonski zapis. (To je razvidno tudi iz opisa del sodelavcev, ki oblikujejo in ustvarjajo izdelek). Tako multimedija zahteva nove ali dodatne raziskave, pritegnitev informatorja, drugih medijev ipd. Na posameznih predstavitev je bilo mogoče slišati izjavo: »Že napisano knjigo ste preprosto prenesli na elektronski medij.« V vsakem primeru, naj je uporabnik srednješolsko ali osnovnošolsko izobraženi uporabnik ali strokovnjak na področju etnologije, je potrebno besedilo predelati. Projekt o življenju planšarjev na Veliki planini pa je zelo jasno pokazal prednosti in pomanjkljivosti besedila, a tudi to, da so potrebne dodatne raziskave, da bi bilo gradivo in vsak podatek dovolj jasno umeščen znotraj drugih. Potrebne so bile nove sondaže, snemanja, in nova zastavitve nekaterih teoretičnih vprašanj.

Prav pri prevajanju izdelanega besedila v večpredstavnostno aplikacijo, pri določanju kompleksnih relacij med diskretnimi in nediskretnimi segmenti informacij, se izkaže, da je potrebno posebno zahtevno znanje in dodatno raziskovanje, da je lahko delo prepričljivo in da ni samo elektronski prepis knjige, ki ga naredimo zato, da bi prihranili pri stroških tiska in obvarovali gozd.

APLIKACIJE

Maske na Slovenskem

Med multimedijskimi projekti, ki jih dokončujemo v Inštitutu za slovensko narodopisje, so Maske na Slovenskem gotovo najzahtevnejše delo. Najprej zato, ker gre posebej v zadnjih letih za eksplozijo količine raznovrstnega gradiva - pomisliti velja samo na to, koliko ur video, foto in zvočnega gradiva je (bilo) posnetih ob različnih prilikah za karnevale. Napisanih je bilo veliko besedil, posamezni kraji imajo svoja pustna glasila, regionalni, nacionalni časniki, radio in televizije skrbе za svoj program in všečnost naslovniku z veliko pustnimi oddajami. Merilo uveljavljenosti za preneka-tero skupino ni več gledanost in pomembnost znotraj naselja, ampak znotraj regije ali Slovenije.

Druga značilnost je zelo neenakomerna raziskanost, za katero je na splošno značilno tudi to, da je poudarjanje posameznih skupin privedlo do folklorizacije pustovanja v marsikaterem naselju. Kar je bilo prej namenjeno ožji publiki, je zdaj namenjeno bistveno širšemu občinstvu: s tem pa dobimo obvezne pojave kot so dražje, bolj izbrano blago, bolj poenotena oblačila, večje število udeležencev, ki ni več vezano na izročena, tradirana pravila, ampak so ta pravila spremenjena ali določena glede na željeni ali pričakovani učinek v širši javnosti.



Sl. 9: Uvodni ekran za navigacijo po Veliki planini.



Sl. 10: Galerija slik in risb.



Sl. 11: Predvajanje filma znotraj aplikacije.



Sl. 12: Povečava fotografije iz galerije slik.

Projektu *Maske na Slovenskem* je glavna osnova dolgoletno raziskovanje dr. Nika Kureta (raziskave med 1950 in 1984), objavljeno v delu *Maske slovenskih pokrajin* (1984), in posamezne raziskave iz zadnjih let, ki so jih opravili sodelavci iz inštituta in drugih etnoloških ustanov (raziskave med 1980 in 1997).

Delo Nika Kureta je eno najbolj sistematičnih pregledov maskiranja tudi na področju Evrope, ima obširen zgodovinski pregled maskiranja v Evropi, opis fenomena in tipologije maskiranja. Nujni posegi v besedilo, ki že ima nastavke za kazalke (npr. strani slik, potem številko skupine ipd.), so pokazali, da je razlika med Kuretovim linearnim besedilom in principom nelinearnosti, ki ga zahteva multimedijška prezentacija, le prevelika, da bi bilo mogoče besedilo povsem neposredno prevzeti. Ker je avtor preminil, še preden se je delo na zgoščenki resno začelo, je bil urednik postavljen pred težko nalogo, da ustrezno adaptira besedilo za predvideni medij. Adaptacije so karseda skromne, saj gre navsezadnje za vprašanje avtorstva in za različne poglede in poudarke pri posameznih pojavih. Kuretovo raziskavo lahko v grobem označimo kot delo, s katerim je bila vzpostavljena osnovna in zelo temeljita evidenca in deskripcija pojavov maskiranja na Slovenskem. Ker je bila avtorjeva ambicija pretežno evidenca pojavov, a tudi iskanje raznobarvnosti, raznorodnosti pojavov in raziskava fenomena maskiranja na Slovenskem in je pri tem uporabil anketno tehniko z mrežo informatorjev, se je mogel manj ukvarjati s konkretno dinamiko maskiranja na posameznih lokacijah. Za pokrivanje tega področja in zaradi mnogih sprememb v zadnjih desetih, dvajsetih letih smo angažirali sodelavce v inštitutu, v pokrajinskih muzejih in študente, da bi lahko prikazali tudi današnje stanje.

Poleg Kuretovega besedila so zdaj v beta fazi multimedijške prezentacije Mask na Slovenskem še: Cerkljanski karneval (S. Drnovšek); Dobropoljske mačkare (H. Ložar Podlogar); Litijski karneval (S. Drnovšek) in Pustovanje v Mariboru (P. Simonič).

Velika planina

Dr. Tone Cevc je v več izdajah od leta 1972 naprej opisal življenje in ljudsko izročilo planšarjev na Veliki planini. Zaradi množine slikovnega gradiva in načina, na kateri je obravnaval ljudsko življenje, je bilo delo mikavno spremeniti v večpredstavnostno zgoščenko. Gradivo, ki ga je avtor zbral, je sistematično in zelo raznovrstno in že s tega stališča ustreza kriterijem za izdelavo večpredstavnostne prezentacije. Obsega besedilo, objavljeno v knjigi, risbe arhitekta Vlasta Kopača, načrte stavb, avtorjeve fotografije, filme Naška Križnarja, pesemske primere iz Glasbenonarodopisnega inštituta in tonske posnetke informatorjev na terenu. Značaj raziskovalnega dela je najprej zahteval ustrezno adaptacijo besedila v nelinearni medij; pri tem delu se je pokazalo, da je možno in potrebno marsikje podati bolj zaokroženo podobo posameznih kulturnih prvin na Veliki planini; avtor je dodatno raziskal nekatere pojave in napisal bolj podrobne in številnejše definicije nekaterih ključnih pojmov, ki so zdaj dostopni v posebnem nivoju iskanja informacij, v besedišču; potrebno je bilo dodatno posneti filmsko in slikovno gradivo.

Glavne značilnosti obeh del

Osnovna značilnost obeh del je mnogostranski, večplastni in večmedijski prijem. Pri tem smo se najprej odločili za enciklopedični koncept, podoben računalniškimi enciklopedijam, npr. Comptonovi ali Microsoftovi Encarti, pri katerem pretežno prevladuje

besedilo; ta koncept je bil dopolnjen z obilo video in slikovnimi informacijami, s posebno glasbeno opremo in z elementi igre, s sestavljankami.

Pri tem je bila ena največjih težav za pisce slovarsko definiranje pojmov oziroma oblikovanje besedišča (gl. *rešitev na sliki 2*), pri katerem so morali razmišljati o tem, katere povezave bodo vzpostavili s svojim opisom. Delo oziroma uporabniški vmesnik je zasnovano in oblikovano tako, da omogoča:

- navigacijo po različnih ravneh aplikacije, po besedilu, slikovnem gradivu, video informacijah in sestavljankah (gl. *slika 9*);
- osnovno informacijo o avtorju besedila (gl. *slika 8*);
- navigacijo po besedilu in povezavah v njem (gl. *sliki 1 in 13*);
- večnivojsko iskanje po besedilih, saj lahko po njih brskamo s pomočjo vsebine, različnih abecednih kazal, npr. z imenskim, krajevnim, stvarnim, tematskim, (gl. *slika 3, 15 in 16*) in s posebno funkcijo iskanja, pri katerem lahko uporabimo Booleanove operatorje (IN, ALL, NE – gl. *slika 14*);
- drug pomemben del zgoščenke so vizualne informacije, ki so urejene po galerijah. Tako je likovno gradivo na voljo v posebni galeriji, urejeno pa po poglavjih in podpoglavjih (gl. *slika 4, 10 in 12*). Iz slike pride uporabnik v ustrezno sobesedilo. Do posamezne slike je možno priti tudi iz kazala pomembnejših pojmov;
- video gradivo je urejeno po posameznih skupinah, dostopno je prav tako iz kazala. Video sekvence so urejene na način videospota (gl. *sliki 5 in 11*);
- sestavljanke imajo poseben cilj, na prijeten način sporočiti nekaj osnovnih, včasih manj znanih dejstev o maskiranju, pustovanju ipd.; med seboj so povezane s ključnimi izjavami, ki skupaj povezane dajo temeljne informacije o maskiranju nasploh in na Slovenskem. Glasba spodbuja uporabnika k sestavljanju (gl. *sliki 6 in 7*);
- pri zgoščenci o življenju planšarjev na Veliki planini je pomembno besedišče, to so podrobneje razloženi posamezni pojmi, ki so opremljeni s slikovno ali video informacijo (gl. *slika 2*).

GLAVNI CILJI APLIKACIJ

Treba je omogočiti več pogledov na ljudsko kulturo. Tako so npr. pri *Maskah na Slovenskem* nekateri prispevki bolj usmerjeni na fenomenološki vidik maskiranja, drugi bolj na socialni, tretji na semiološki. Sodelavci na ta način končnega uporabnika opozarjajo na različne aspekte znotraj ljudske kulture in na izrazito kompleksnost ljudskega življenja.

Zaradi primerjav fenomena maskiranja na celem področju Slovenije pa bo razvidna tudi vzorčenost, oblikovanje specifičnih vzorcev in odgovorov na vprašanje, kako praznovati pust, predvsem pri prikazu podobnih oblik v različnih naseljih. Obenem bo uporabniku možno razkriti ustvarjalni potencial ljudske kulture in bogastvo vzorcev.

Prednosti večpredstavnosti

Glede na različne interpretacije, ki jih imajo sodelavci, je možno vsakemu spregovoriti v svojem jeziku in s svojim gradivom. Sodelavci (pri *Maskah na Slovenskem*) so se spraševali predvsem o organizaciji pusta, navzočnosti in vplivu medijev - časopisov, televizije, radia pri obnavljanju določene šege. Naloga režiserja je bila, zastaviti in poiskati tiste osnovne iztočnice, ki bodo dovolj široke, da vsakemu piscu omogočajo dovolj prostora. Pri Veliki planini pa je bilo s pomočjo prezentacije bolje potrditi tezo o

Dobrepoljske mačkare - Obhod jajčarjev

Na pustni torek (tudi že na pustno nedeljo) začnejo že v jutranjih urah svoj obhod po hišah jajčarji (mož in baba-jajčarica), ki jim pravijo "ta lejpi", vsak par pa spremlja grbec - "ta grdi".

Mož-jajčar

Obleka: srajca sega čez hlače, prepasana, nosi kravato, rokavice, obut je v visoke škornje. Značilno je njegovo pokrivalo *kastúr* (lat. castor = bober; kastórec = klobuk iz bobrovih dlak), visok pol metra ali več. 1, 2, 3. vrhovi (variante starega pilleusa), narejeni iz lepenke prelepljene z zlatim papirjem in oblepljen z izrezanimi okraski različnih barv. Ob rob pritrjeno predivo kot lasulja. Larfo (obrazno masko) si naredi sam ali pa jo kupi pri

Vsebina

- Dobrepoljske mačkare
- Zgodovina raziskova..
- Obhod jajčarjev
 - Mož-jajčar
 - Baba-jajčarica
 - Grbec
- Zbiranje likov
- Babji mlin
- Žaganje babe
- Ohcet
- Obredno oranje
- Litijski karneval

Sl. 13: Maske na Slovenskem – Osnovna stran za navigacijo po besedilu.

Dobrepoljske mačkare - Zbiranje likov Velikanka z možem

...je 2-3 m visoka bela črna nastana (v novejšem času je mož.

...k, na katerega je ve navzdol, preko ka bela rjuha.

o.

...vzpne, če Meri želi o diha, kar dežnika pod rjuho.

Velikanka z možem

mačkare

Splošni pogledi - Kako pravijo našemu Nuri pustni dnevi - Suha krajina Suha krajina - Osrednji del Suhe krajine Suha..Krška dolina, Grosuplje in Žužembek

Vsebina

- Dobrepoljske mačkare
- Zgodovina raziskova..
- Obhod jajčarjev
- Zbiranje likov
 - Kurent
 - "Mož, ki nosi baba
- Babji mlin
- Žaganje babe
- Ohcet
- Obredno oranje
- Litijski karneval

Sl. 14: Iskanje po besedilu.

kontinuiteti in o zelo zgodnji naselitvi pastirskih stanov in pokazati na možnosti različne izrabe planine.

Res je, da je na tak način možno tudi bolj večplastno prikazati raznorodnost – sinkretičnost ljudske kulture; obenem gre za iluzijo multimedije, da smo na ta način zajeli celotno večravninskost, saj je uporabnik še vedno odvisen od avtorja ali avtorjev, ki izbirajo slike, pišejo besedila in ustvarjajo svojo željeno podobo sveta.

SODELAVCI NA PROJEKTU IN OPIS POSAMEZNIH AKTIVNOSTI

O izdelavi večpredstavnostne prezentacije se lahko dobro poučimo v delu Mary Fallenstein Hellman in W. R. Jamesa [Fallenstein Hellman in James 1995] o 12 zelo uspešnih izdelkih. Iz njega ni razvidno zgolj to, kako visok je stroškovnik takega izdelka, ampak tudi to, koliko ekspertov različnih profilov je potrebno, da je izdelek učinkovito in profesionalno narejen. Interdisciplinarnost je pri večpredstavnosti neogibna. V vsakem primeru pa je osnova delu in njen začetek beseda.

Scenarist - avtor besedila

Besedilo, ki ga piše ekspert v etnološki stroki, mora biti napisano posebej za aplikacijo. Dejstvo je razvidno iz težav, ki jih ima avtor ali urednik pri delu, ki je že objavljeno v knjigi. V tem primeru je glavna avtorjeva naloga, da poskrbi za prevod svojega besedila v nelinearno podobo, skratka za prevod iz zgodbe v posamezne opise – pri tem mora poskrbeti za dovolj jasno in pregledno strukturiranost. Eden pomembnih vprašanj je, da morajo biti besedila napisana posebej za multimedijo, pretežno v slovarski obliki, vendar z elementi zgodbe, kar je odvisno od predvidenega naslovnika. Druga, zelo pomembna skrb avtorja – scenarista so številne in strokovno pravilne in ustrezne povezave med posameznimi pojmi in razlagami, med posameznimi deli besedila in med besedilom in drugim gradivom – slikami, filmi, zvočnim gradivom itd. Za to gradivo skrbe navadno avtor besedila sam in drugi.

Avtorji slikovnega, video gradiva in oblikovalca videospotov

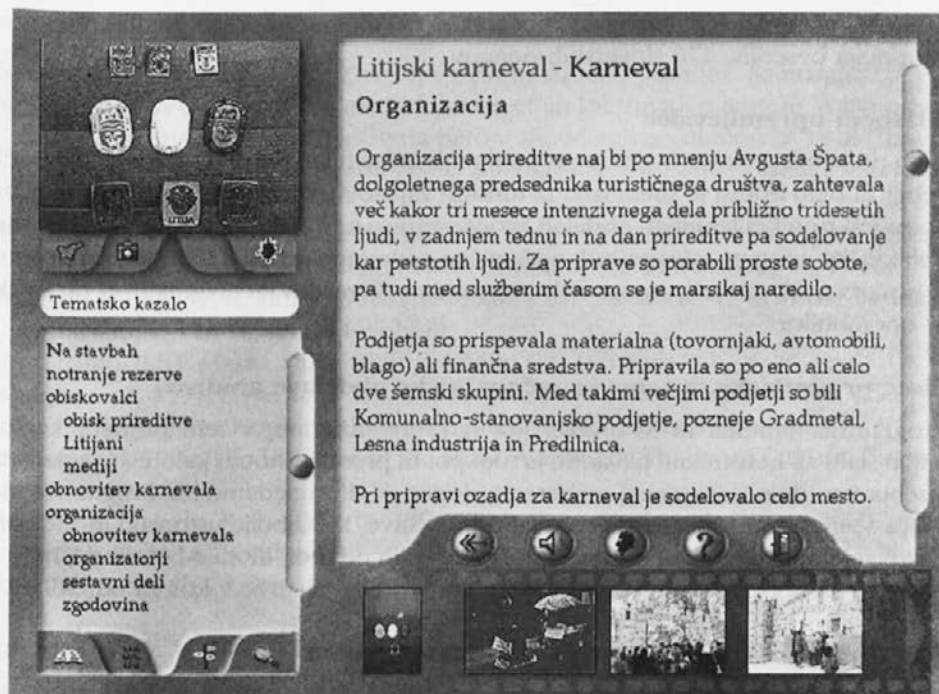
Navadno uporabljamo obstoječe gradivo iz foto- in diatek. To gradivo je potrebno dobro obdelati, retuširati in primerno izrezati. V vsakem primeru mora biti dobro dokumentirano, avtor mora skupaj s scenaristom poskrbeti za primerne in pravilne povezave z besedilom.

Videogradivo mora biti ustrezno obdelano, najbolje zato poskrbijo v posebnih studijih. Ker surovo, neobdelano gradivo ni primerno za uporabo, ga je potrebno obdelati in zmontirati. Najustrežnejša oblika je neke vrste videospot, ki lahko glede na današnje zmogljivosti računalnikov in pomnilniških medijev, npr. zgoščenk, ki jih imajo na voljo uporabniki, traja kakšno minuto ali dve, in v katerem je predstavljena osnovna skica dogodka;

Dokumentalist

Skrbi glede na veliko količino gradiva za ažurnost in pravilnost podatkov o posameznih enotah;

- pri Maskah na Slovenskem je za zdaj na voljo 500 posnetkov, 700 strani vseh besedil, 700 kazalk, več kot 1000 povezav itd.,



Sl. 15: Tematsko kazalo



Sl. 16: Krajevno kazalo

- pri Veliki planini gre za okrog 400 posnetkov, 30 minut filmskega gradiva, 150 strani skupnega besedila, 170 slovarskih pojmov.

Glasbeni opremljevalec

Zelo pomembna sestavina dela pri poljudnih izdajah je glasba, ki je napisana bodisi posebej za delo bodisi je predelana iz tonskih zapisov na terenu. Zaradi razumljivosti je potrebno posebej temeljito obdelati zvočne zapise s terena, ki navadno niso posneti dovolj kvalitetno, prav tako pa tudi posamične govorjene razlage. Opremljevalec mora tudi poskrbeti, da obdelani posnetek ustreza zmogljivostim računalnika pri predvidenem uporabniku.

Pisec programske opreme in računalniške obdelave gradiva

Programska oprema ni le orodje, kot navadno mislimo, v tem primeru so tudi rezultati slabi ali neustrezni; navadno je tudi pot in prostor, znotraj katerega zagledamo ali preberemo določeno izjavo, razberemo dogodek ali zagledamo lik. Programer zato skupaj s scenaristom išče poti in računalniške rešitve, ki najbolj ustrezajo in zadostijo pričakovanjem končnega uporabnika. Rešitve, ki jih ponudi, morajo biti dovolj hitre in pregledne, da uporabnik ne odloži zgoščenke v predal ali vrže v koš za odpadke.

Oblikovalec celotne podobe in slikovnega gradiva

Uporabniški vmesnik mora uporabnika predstaviti v nov svet glasov, besed in podob. Oblikovalec zagotavlja primerno in všečno okolje, v katerem naj se uporabnik dobro in zanesljivo počuti, ko se seznanja z besedilom, s slikovnim gradivom in filmi, s posameznimi pustovanji ali posameznimi liki, dogodki itd.

Organizator in režiser dela

Od njegove zamisli o tem, kaj vse je mogoče prikazati na končnem izdelku, in skrbi za usklajevanje med različnimi ravnmi dela, med besedilom, slikovnim gradivom, filmi, zvočnimi zapisi, glasbo in računalnikarji, je odvisna končna podoba, stopnja kompleksnosti in uporabniške prijaznosti izdelka. V tem okviru je podoben režiserju filma, s to razliko, da scenaristu, programerju, glasbeniku ponuja in organizira možnosti, znotraj katerih je mogoče uresničiti posamične ideje.

Ena glavnih skrbi režiserja je, kako uporabniku omogočiti hitro, mikavno in uporabno navigacijo po izdelku; kako človeka za ekranom nevsiljivo prepričati, da je potovanje po zgoščenki najboljši nadomestek in najlažje dosegljiv način za lastno potovanje po svetu mask, planjavah Velike planine in neizmernem horizontu ljudske kulture; ali kako strokovnjaku omogočiti, da bo do željene informacije prišel zanesljivo, dovolj opremljeno s podatki in dovolj zgovorno z rabo drugih medijev, zvoka, slike in videa.

Literatura

- Cevc, T. 1993: Velika planina. Življenje, delo in izročilo pastirjev. Samozaložba.
- Fikfak, J. 1993: Possibilities for the Formation of an Information System. A hypothetical case: The Slovenian province Styria before the March revolution of 1848 (based on preliminary stage). – *Halbgraue Reihe zur historischen Fachinformatik (St. Katharinen) zv. A 21*, 111-118.
- Fikfak, J. in G. Jaritz 1993 (ur.): *Image Processing in History: toward Open Systems*. – *Halbgraue Reihe zur historischen Fachinformatik (St. Katharinen) zv. A 16*.
- Hellman, M. F. in W. R. James 1995: *The Multimedia Casebook. 12 Real-Life Multimedia Applications*. Van Nostrand Reinhold.
- Kuret, Niko 1984: *Maske slovenskih pokrajin*. CZ, Ljubljana.
- Landow, G. P. 1993: *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. John Hopkins University Press, Baltimore and London.
- Lotman, J. M. 1990: *The Universe of the Mind. A Semiotic Theory of Culture*. Bloomington.
- Morris, M. E. S. in R. J. Hinrichs 1996: *Web Page Design: A Different Multimedia*. SunSoft Press, A Prentice Hall.
- Portis-Winner, I. 1994: *Semiotics of Culture, "The Strange Intruder."* Bochum: Brockmeyer.
- Stocking, G. W. Jr. 1987: *Victorian Anthropology*. New York, London: Free Press.
- Vaughan, T. 1993: *Multimedia: Making it Work*. Osborne McGraw-Hill.

Summary

The Theory and Practice of Multimedia

The relationship between multimedia and ethnology opens the question of databases containing texts, photographs, slides, and video material kept in Slovene institutions on the one hand, and the manner in which these data are presented on the other. In the case of ethnology, the multimedia can solve the problem of how to represent multiple layers of folk culture in an attractive and appropriate manner. The term multimedia in this case does not denote simply a transcription of the available material in an electronic form, but is rather a translation of linear texts and a selection of structured data in databases into a non-linear form.

One of the important aspects of multimedia application is the final and intended consumer. Even though the path toward the final result can only be the fruit of scientific research, nevertheless the form, manner, and the degree of presentation depend upon the education and interests of the individual.

In cooperation with some enterprises (Jabolko, Intertrade ITS) researchers from the Institute for Slovenian Ethnology at the Scientific Research Centre of the Slovenian Academy of Sciences and Arts have recently prepared two multimedia applications: *Maske na Slovenskem (Masks in Slovenia)*, based on the work of Dr. Niko Kuret and others, and *Velika planina* which was based on the book by Dr. Tone Cevc. Both contain the following characteristics: navigation through different levels of application, through the text, pictorial material, video information, and puzzles (see Plate 9); basic information on the author of the text (see Plate 8); navigation through the text and connections within it (see Plates 1 and 13); the use of different alphabetical indexes (by name, location, facts, themes) (see Plates 3, 15, and 16), and the search with the Boolean operators (AND, OR, NO - see Plate 14). In the CD-ROM on the life of herdsmen in *Velika planina* the vocabulary presents a special category, containing a detailed explanation of individual notions which are equipped with additional pictorial or video information (see Plate 2). The Visual

information is arranged according to galleries: pictorial material is arranged in chapters and subchapters (see Plates 4, 10, and 12), and video material according to different activities (see Plates 5 and 11). When assembling a puzzle the user receives sound and text information about Alpine dairy-farming or masquerading (see Plates 6 and 7).

The making of multimedia applications is an extremely demanding and costly task. It needs the collaboration of script writers - text authors who have to translate the text into a non-linear form of narration; creators of pictures and video material who have to prepare high-quality video spots; and a documentalist who adds factual data to the material. Two of the most important contributors are the musician who provides the music, and the designer who has to enable the user to travel quickly and elegantly through the world of masks, Alpine dairy-farming, etc. The task of the computer specialist is to offer and find appropriate solutions, while on the basis of a multitude of books, files, and films the director has to create the illusion for the consumer, transporting him into the world in which he or she can virtually experience everyday and festive moments of the life on mountains, or in the colorful world of masks and bells.