

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Polona Turk

**Digitalizacija preteklosti: virtualni muzej Auschwitz**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2011

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Polona Turk

Mentorica: doc. dr. Maruša Pušnik

**Digitalizacija preteklosti: virtualni muzej Auschwitz**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2011

## **ZAHVALA**

**Zahvaljujem se svoji mentorici za pomoč in napotke pri pripravi diplomske naloge.**

**Iskrena hvala tudi mojim staršem in fantu za vso podporo.**

## Digitalizacija preteklosti: virtualni muzej Auschwitz

V diplomski nalogi se posvečam vlogi spleta kot novega medija pri reprezentiranju travmatičnega dogodka, kot je holokavst. Le-ta je v zadnjih desetih letih postal priljubljen predmet reprezentacij s strani množičnih medijev. Pri tem me zanima, kako splet kot novi medij in prostor ohranja kolektivni spomin na holokavst, kakšne tehnike reprezentacij preteklosti uporablja in kaj to danes pomeni za kolektivni spomin. S kritično diskurzivno analizo spletne strani *remember.org* in virtualnega muzeja Auschwitz potrjujem naslednji tezi. Prva trdi, da so množični mediji, kot je svetovni splet, danes eni izmed ključnih ponudnikov zgodb o preteklosti, saj na nov, bolj dostopen način prikazujejo pretekle podobe in zaradi svoje vizualne sporočilnosti omogočajo doživeti zgodovino na osebni ali celo telesni način, "biti tam". Druga teza pa predvideva, da se zaradi novih tehnik reprezentacij preteklosti in novega okolja kraja spomina spreminja tudi sam kolektivni spomin oziroma način, kako se spominjamo zgodovinskih dogodkov. Prihaja do protetičnih spominov, ki so zasebno občuteni javni spomini in se razvijajo po srečanju z množično kulturno predstavitvijo preteklosti – ogledom filma, ogledom spominske spletne strani, ogledom muzejske razstave itd. Digitalizirana zgodovina predstavlja novo obliko zgodovinske estetike, novo obliko prenosa zgodovinskih izkustev ter novo obliko beleženja in spominjanja.

**Ključne besede:** kolektivni spomin, reprezentacije preteklosti, digitalni mediji, holokavst, virtualni muzej Auschwitz.

## Digitalization of the past: virtual museum Auschwitz

In my diploma I am focusing on the role of the internet as a new media for representing a traumatic event such as holocaust. The holocaust has become a popular object in mass media and its representations in the last decade. I am hereby interested in how the internet, as a new media and space, preserves the collective memory of holocaust, which techniques of representing the past it uses and its importance for today's collective memory. With a critical discursive analysis of the website *remember.org* and the virtual museum Auschwitz I am confirming two thesis. The first thesis claims that today's mass media, such as the world wide web, are one of the key providers of stories from the past by presenting images from the past in a new and more accessible way, and, furthermore, due to their visual message enable to experience history in a more personal or even physical manner, "being there". The second thesis presupposes that new techniques of representing the past and the new environment of the sites of memory are changing the collective memory or the way how we remember historical events. These are prosthetic memories which are personal public memories and which develop after coming into contact with a mass cultural presentation of the past – watching a film, a memorial website, visiting a museum exhibition etc. Digitalized past represents a new form of historical aesthetics, a new form of transferring historical knowledge and a new form of recording and remembering.

**Keywords:** collective memory, representation of the past, digital media, holocaust, virtual museum Auschwitz.

# KAZALO

|                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1 UVOD .....                                                                          | 7  |
| 2 KOLEKTIVNI SPOMIN IN REPREZENTACIJE PRETEKLOSTI V DOBI DIGITALNIH<br>MEDIJEV .....  | 9  |
| 2.1 KOLEKTIVNI SPOMIN IN MNOŽIČNI MEDIJI .....                                        | 9  |
| 2.2 SVETOVNI SPLET KOT PROSTOR REPREZENTACIJE PRETEKLOSTI.....                        | 12 |
| 2.2.1 VIRTUALNI MUZEJ KOT NOVA OBLIKA KRAJA SPOMINA .....                             | 16 |
| 3 DRUŽBENO-ZGODOVINSKI KONTEKST HOLOKAVSTA.....                                       | 20 |
| 3.1 HOLOKAVST KOT SINONIM ZA GENOCID NAD JUDI IN DRUGIMI<br>DRUŽBENIMI SKUPINAMI..... | 21 |
| 3.2 KONCENTRACIJSKO TABORIŠČE AUSCHWITZ.....                                          | 22 |
| 4 ŠTUDIJA PRIMERA: REMEMBER.ORG .....                                                 | 25 |
| 4.1 METODOLOGIJA.....                                                                 | 25 |
| 4.2 SPLETNA STRAN REMEMBER.ORG .....                                                  | 26 |
| 4.2.1 VIRTUALNI MUZEJ AUSCHWITZ.....                                                  | 33 |
| 5 ZAKLJUČEK.....                                                                      | 38 |
| 6 LITERATURA.....                                                                     | 41 |

## KAZALO SLIK

|                                                                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Slika 4.1 : Spletna stran remember.org: A Cybrary of the Holocaust.....                                   | 26 |
| Slika 4.2: Zbirka fotografij, posnetih v koncentracijskem taborišču Auschwitz - Birkenau ...              | 29 |
| Slika 4.3: Fotografija kupa čevljev, posnetega v koncentracijskem taborišču Auschwitz -<br>Birkenau ..... | 29 |
| Slika 4.4: Umetniška slika krematorija v koncentracijskem taborišču Auschwitz .....                       | 30 |
| Slika 4.5: Pismo nacistov o usmrčitvi Judov .....                                                         | 31 |
| Slika 4.6: Virtualna muzejska razstava koncentracijskega taborišča Auschwitz.....                         | 33 |
| Slika 4.7: Virtualna animacija ruševin krematorija II v kompleksu Auschwitz - Birkenau ....               | 34 |

# 1 UVOD

Kolektivni spomin je družbeni fenomen, ki je vedno družbeno usidran in tako odvisen tudi od sedanjih družbenih razmer. Je spreminjajoča se reprezentacija preteklosti, ki se spreminja v določenem časovnem kontinuumu. Vendar pa ne obstaja samo en skupen kolektivni spomin, ampak je potrebno ločiti toliko kolektivnih spominov, kolikor je različnih skupin v družbi (Halbwachs 2001, 118). Kolektivni spomin je torej rezultat različnih reprezentacij preteklosti, ki krožijo v družbi (Pušnik 2005, 408). Te reprezentacije preteklosti pa so posredovane in institucionalizirane prek različnih medijev. Če so se včasih podobe preteklosti prenašale in vzdrževale prek institucij, kot so cerkev, družina in šola, so danes množični mediji (radio, televizija, film, fotografije) in množične kulturne tehnologije tiste, ki oblikujejo specifične vednosti o zgodovini in načine, kako se ljudje spominjajo preteklosti. Eden od teh množičnih medijev je tudi svetovni splet, ki ima moč povezovanja in kombiniranja vseh drugih množičnih medijev in je zato postal priljubljen prostor/kraj tako reprezentacij preteklosti, kot tudi nova oblika kraja spomina, v katerem se ohranja in oblikuje kolektivni spomin. Na spletu najdemo veliko število spletnih strani, ki prikazujejo različne zgodovinske dogodke, tudi travmatične dogodke, kot je holokavst, ki bo glavni predmet moje obravnave.

Namen moje diplomske naloge je pokazati, kako splet kot množični medij in novi prostor oz. kraj spomina ohranja kolektivni spomin na travmatične dogodke, kot je holokavst, kakšne tehnike reprezentacij uporablja in kaj to danes pomeni za kolektivni spomin. Kot primer reprezentacije preteklosti na spletu bom obravnavala spletno stran [remember.org](http://remember.org) in virtualni muzej Auschwitz, ki je simulacija koncentracijskega taborišča Auschwitz in ima danes funkcijo muzeja. Virtualni muzej Auschwitz je nova oblika kraja spomina, po Nori (v Pušnik 2006, 95), simbolni prostor, umetni kraj ohranjanja in ustvarjanja kolektivnega spomina, ki je namenjen, da ustavi čas, ustavi pozabo in ohrani občutek povezanosti s preteklostjo.

Teze v diplomski nalogi so naslednje:

1) *Množični mediji, kot je splet, so danes eni izmed ključnih ponudnikov zgodb o preteklosti.*

To pa zato, ker na nov, bolj dostopen način prikazujejo pretekle podobe. Omogočajo, da doživimo zgodovino na osebni ali celo telesni način, saj nam zaradi svoje vizualne sporočilnosti dajejo občutek resničnosti, kot da smo na kraju nekega preteklega dogodka.

2) *Zaradi novih tehnik reprezentacije preteklosti, se spreminja tako koncept "kraja spomina", kot tudi sam kolektivni spomin oziroma način, kako se spominjamo zgodovinskih dogodkov.*

Prihaja do protetičnih spominov, ki sobivajo s komunikativnimi spomini ali pa jih celo izrivajo.

Pri pisanju diplomskega dela sem se naslonila na sekundarne vire, kot so knjige, strokovni članki in spletne strani, ter na primarna vira, in sicer spletno stran [remember.org](http://remember.org) in virtualni muzej Auschwitz, ki se nahaja na omenjeni spletni strani. Primarni vir je moj predmet analize, kjer sem uporabila tekstualno in vizualno analizo.

V uvodu je nakazana tema in struktura naloge. V teoretskem delu so predstavljeni teoretski koncepti, ki se navezujejo na temo diplomske naloge, in sicer na kolektivni spomin in na reprezentacije preteklosti v digitalnih medijih. Tu sem na kratko izpostavila sam kolektivni spomin (lastnosti kolektivnega spomina, definicije kolektivnega spomina različnih avtorjev) ter kolektivni spomin v povezavi z množičnimi mediji, in sicer vpliv množičnih medijev na reprezentacije preteklosti in kolektivni spomin. Nato sem se lotila bolj podrobne obravnave spleta kot novega medija in prostora reprezentacije preteklosti ter virtualnega muzeja kot nove oblike kraja spomina, kjer nastaja in se ohranja kolektivni spomin na travmatične zgodovinske dogodke. Sledi kratka obravnava družbeno-zgodovinskega konteksta holokavsta, ki je danes priljubljen predmet reprezentacij na spletu. V sami študiji primera sem predstavila in kritično analizirala spletno stran [remember.org](http://remember.org) in virtualni muzej Auschwitz, ki se nahaja na omenjeni spletni strani. V zaključku sem predstavila ključne povzetke celotne diplomske naloge in odgovorila na zastavljene teze.



## 2 KOLEKTIVNI SPOMIN IN REPREZENTACIJE PRETEKLOSTI V DOBI DIGITALNIH MEDIJEV

### 2.1 KOLEKTIVNI SPOMIN IN MNOŽIČNI MEDIJI

Enotne definicije, kaj kolektivni spomin pomeni oziroma označuje, ne moremo dati, saj različni avtorji uporabljajo termin kolektivni spomin za označevanje različnih stvari. S konceptom kolektivni spomin so se in se ukvarjajo številne družbene in humanistične vede, ki vsaka iz svojega vidika interpretira omenjeni koncept. Poleg tega, kot bomo videli v nadaljevanju, je kolektivni spomin vezan na družbo in iz tega dalje sledi, da se tako, kot se spreminja družba, spreminja tudi kolektivni spomin in njegova definicija. Kolektivni spomin je spreminjajoča se reprezentacija preteklosti, ki se spreminja v določenem časovnem kontinuumu.

Kolektivni spomin je zgodovinsko in kulturno specifičen, saj ljudem in kulturam pomeni različne stvari, v različnih obdobjih (Landsberg 2004, 3). Na primer, v srednjem veku je spomin služil kot tehnika utrjevanja vere (slike so bile namenjene učenju zgodb biblične preteklosti), v 19. stoletju pa za ustvarjanje in ohranjanje nacionalne identitete. Danes, v dobi globalizacije in množičnih medijev, spomin ni več samo stvar verskih, nacionalnih in političnih interesov, ampak tudi stvar interesov in potreb sedanje potrošniške družbe.

Nastavek za obravnavo kolektivnega spomina najdemo že pri Durkheimovi kolektivni zavesti (preučevanje spomina z vidika analize delovanja subjektivne zavesti). Durkheimov učenec Maurice Halbwachs, začetnik raziskovanja individualnega in kolektivnega spomina, pa se od tega psihološkega pristopa oddalji, saj meni, da se posamezniki ne morejo spominjati na koherenten in konsistenten način izven družbenega konteksta. Pravi, da spomini niso zgolj stvar posameznika, ampak so nekaj, kar odločilno zadeva področje družbe. Halbwachs v svojem delu *Collective memory* sicer loči individualne spomine na eni strani in kolektivne spomine<sup>1</sup> na drugi, vendar, kot pravi, individualni spomin posameznika ne more funkcionirati brez kolektivnega spomina njegove skupine (nacije, družbe, kulture). Individualni spomini

---

<sup>1</sup> V literaturi se pojavljajo različne oznake za kolektivni spomin, in sicer kulturni, družbeni, javni ter politični itd. Na primer, Aleida Assman koncept kolektivnega spomina razdeli s tremi različnimi koncepti, in sicer z družbenim (ali generacijskim), političnim in kulturnim spominom (v Pušnik 2009, 68).

posameznika se opirajo na kolektivne spomine, kot se posameznikova identifikacija lahko realizira le skozi identifikacijo njegove skupine. S to tezo se strinja tudi T. Kramberger (2001, 256), ki pravi, da se individualni spomin lahko vzpostavi le preko posameznikove udeležbe v kolektivnem spominu in svoj pomen pridobi šele znotraj družbenega okvirja. Vendar to ne pomeni, da je kolektivni spomin zgolj vsota individualnih spominov, saj se ti vedno razlikujejo in nikoli ne kulminirajo v enotnem pogledu (Van Dijck 2004, 267). Tudi po Halbwachsu (2001, 118) ne obstaja en skupen kolektivni spomin, pač pa je potrebno ločiti toliko kolektivnih spominov, kolikor je različnih skupin v družbi. Namreč, po M. Pušnik (2005, 408), reprezentacije istega preteklega dogodka lahko oblikujejo dva različna zemljevida kolektivnih spominov oz. sočasnost bivanja več kolektivnih spominov na isti pretekli dogodek. Kolektivni spomin je polje družbenih pogajanj, skozi katere si različne zgodbe poskušajo zagotoviti svoje mesto v zgodovini. Lahko bi rekli, da je kolektivni spomin rezultat različnih reprezentacij preteklosti, ki krožijo v družbi (Pušnik 2005, 408). Različne kulturne reprezentacije zaznamujejo načine, kako se bodo ljudje spominjali preteklosti in kako bodo umestili preteklo dediščino v sedanost. Te reprezentacije preteklosti pa so posredovane in institucionalizirane prek različnih medijev. Včasih so se podobe preteklosti prenašale in vzdrževale prek institucij, kot so cerkev, družina in šola, danes pa predvsem preko množičnih medijev in množične kulturne tehnologije.

Z vdom globalizacije je prišlo do sprememb, tako na področju tehnik reprezentacije preteklosti, kot tudi na področju kolektivnega spomina.

Če je vedenje ljudi o zgodovini včasih temeljilo na formalni izobrazbi ljudi ali pripovedih staršev in starih staršev, so danes medijske reprezentacije, kot so filmi, dokumentarni filmi, televizijske novice, fotografije in spletne strani tiste, ki oblikujejo specifične vednosti o zgodovini in načine, kako se ljudje spominjajo preteklosti (Pušnik 2006, 90). Ljudje danes izvejo več o nekem zgodovinskem dogodku (npr. holokavstu) iz filmov, dokumentarnih filmov in spletnih strani, kot iz učbenikov in znanstvenih knjig (Pušnik 2006, 94).

Medijski teksti (v obliki filma, popularne glasbe, dokumentarnih filmov, televizijskih novic, fotografij ali spletnih strani) so danes eden od glavnih tvorcev vednosti o preteklosti in eden od glavnih tvorcev spominov ljudi. Ljudje medijske tekste berejo kot dejstva in ne kot fikcijo, kljub temu da so le predstavitelji preteklosti in nikakor ne odsev preteklosti (Pušnik 2009, 68). Vizualne podobe "ponujajo iluzijo resničnosti in gledalcem pripovedujejo, da kar gledamo, je

zgolj ogledalo, ki odseva preteklost" (Pušnik 2009, 67). "To pa zato, ker nas kulturno privzgojene izkušnje v medijski družbi in zahodna kultura učijo, da slika nikoli ne laže in da je to, kar vidimo, tudi res in to verjamemo" (Pušnik 2009, 67). Poleg tega pa fotografija, posneta na kraju nekega zgodovinskega dogodka, ali video posnetek lažje v nas izzove emocije kot zgolj zapisani tekst. Če pa je fotografija podkrepljena z zapisanim besedilom, še toliko bolj.

"Če je imela do nedavnega primat nad hranjenjem zgodovine še pisana beseda, je v sodobni medijski družbi preteklost vse bolj vizualizirana, in sicer že skoraj v takšnem obsegu, da vizualni mediji postajajo glavno sredstvo za arhiviranje raznih preteklih dogodkov in tako pomagajo ljudem, da si jih lažje zapomnijo" (Pušnik 2009, 69).

Skladno s popularizacijo množičnih medijev kot predstavitev preteklosti, pa se je spremenil tudi sam kolektivni spomin oziroma način, kako se spominjamo zgodovinskih dogodkov.

Za kolektivni spomin je danes značilno, da je posredovan od zunaj in ni izključno produkt posameznikovega priklica dogodkov, v katerih je bil udeležen, pa vendar te dogodke ponotranji kot lastne spomine. Tem spominom, avtorica Alison Landsberg (2004, 19), pravi "protetični spomini", saj se jih kot protezo nosi na telesu; niso naš biološki del, pa vendar postanejo del nas. Protetični spomini niso niti popolnoma individualni niti samo kolektivni, ampak so mejnik med individualnim in kolektivnim izkustvom; zabrišejo mejo med kolektivnim in individualnim spominom. So zasebno občuteni javni spomini, ki se razvijejo po srečanju z množično kulturno predstavitvijo preteklosti (Landsberg 2004, 19). Ti spomini niso naravni spomini, niso proizvod doživetega izkustva, ampak izhajajo iz povezave s posredno reprezentacijo, na primer z ogledom filma, obiskom muzeja, ogledom spletne strani (Landsberg 2004, 20). Vendar, čeprav niso proizvod doživetega izkustva nekega posameznika, jih le-ta doživlja kot lastna izkustva; postanejo del osebnih izkustev. Nora (v Pušnik 2006, 98) tem spominom pravi izbrisani spomini, zunanji spomini, zaradi tega, ker so danes tehnologije tiste, ki se nam pomagajo spominjati ali pa se namesto nas spominjajo preteklosti. Spomin ni več stvar človekove fizionomije, ampak človekov podaljšek. Spomin ni več napolnjen z dejstvi, ki si jih moramo zapomniti, ampak je postal zunanost individualnih odsevov in izkustev (Assmann v Donk 2009, 7). Ni več potrebno, da nekaj ohranimo v spominu, saj je danes spomin manj vprašanje pomnjenja in bolj stvar, kam pogledati (Hoskins in drugi 2009, 29). To pa naj bi vodilo, po mnenju mnogih avtorjev (Assmann, Bertman, Brand, Ernst, Osten), k "amneziji" ter nadalje celo k izgubi zgodovine in kolektivne identitete

(Donk 2009, 15). Po Donku (2009, 15) pa ni vzrok v medijih, ampak je to vprašanje družbe, in sicer, kaj bo ohranila v spominu. Po mojem mnenju ni bojazni, da bi prišlo do izgube spominov, saj, kot pravi Huyssen (v Pušnik 2006, 98), danes ko so identitete vse manj stabilne, vse več ljudi beži v preteklost, da bi našli stabilnost in občutek pripadnosti. Namreč, nestabilna sedanjost in prihodnost ustvarita potrebo po preteklosti in spominih (Pušnik 2006, 98). Wilson pravi, da ni problem v amneziji, ampak v presežku spominov (Hoskins in drugi 2009, 133), saj je nuja današnjega časa, da se vse shrani, kar, po Nori (v Hoskins in drugi 2009, 5), vodi k "terorizmu zgodovinskega spomina".

Po besedah Elie Wiesel (v Landsberg 1997, 64) so novi alternativni načini ohranjanja spomina dobrodošli, saj zdaj, ko generacij, ki so preživele nek zgodovinski dogodek, skoraj več ni, postaja možnost prenosa komunikativnega spomina<sup>2</sup> konec koncev nemogoča.

Kot bomo videli v nadaljevanju, pa pri reprezentacijah preteklosti in ohranjanju tako individualnega kot kolektivnega spomina čedalje pomembnejšo vlogo igra tudi svetovni splet, in sicer splet kot nova oblika množičnega medija, ki ima moč združevanja in kombiniranja vseh drugih množičnih medijev.

## **2.2 SVETOVNI SPLET KOT PROSTOR REPREZENTACIJE PRETEKLOSTI**

Po definiciji, je svetovni splet (WWW) sistem medsebojno povezanih hipertekstovnih dokumentov, dostopnih preko interneta (Wikipedia 2010a). Tem hipertekstovnim dokumentom drugače rečemo tudi spletne strani, ki lahko hkrati vsebujejo besedila, slike, video posnetke in druge medije.

Sam svetovni splet je obravnavan na več načinov, in sicer kot informacijski sistem, kot nov komunikacijski sistem in kot množični medij (Oblak in Petrič 2005). Nas pa bo zanimala ravno slednja obravnava, in sicer splet kot nova oblika množičnega medija in kot novi prostor/kraj reprezentacije preteklosti, v katerem se ohranja in ustvarja kolektivni spomin na pretekle dogodke.

---

<sup>2</sup> Komunikativni spomini, po Huyssenu (v Pušnik 2006, 98), so živi spomini, in sicer spomini, preživeti in preneseni skozi komunikacijo ljudi.

Splet kot novi medij ima kar nekaj bistvenih lastnosti, ki jih nima noben drug množični medij, in sicer:

1) Konvergenca: Splet je večplastni medij, saj lahko hkrati združuje video, sliko, besedilo in zvok. Primer konvergence je tekst na spletni strani, ki je opremljen s fotografijo in oplemeniten s povezavo na avdio/video vsebine, ki se nanašajo na zapisani tekst (Oblak in Petrič 2005, 31). Digitalna konvergenca je ustvarila javno platformo, znotraj katere se lahko kombinira različne medijske oblike (Arthur 2009a, 19). Omogoča uporabo več kot enega medija pri enem samem prispevku (Oblak in Petrič 2005, 31).

2) Interaktivnost: Splet omogoča, da se med medijem in uporabnikom vzpostavi učinkovita dvosmerna komunikacija (Oblak in Petrič 2005, 31). Poleg tega omogoča tudi različne interakcije z drugimi uporabniki, in sicer eden proti enemu, eden proti mnogim. Splet kot medij omogoča tako pasivno kot aktivno interakcijo.

3) Hipertekstualnost: Omogoča obstoj povezav med besedilnimi deli. Za hipertekstualni način zapisovanja besedila je značilna *decentraliziranost* (besedilo je urejeno tako, da noben besedilni del ne uživa središčnega položaja, ampak služi kot opomba, komentar, dodatek), *nelinearnost* (hipertekst je urejen tako, da nima ne začetka ne konca; vsak besedilni del je povezan z množico drugih), *aktivna vloga bralca* (bralca postane tvorec hiperteksta, s tem ko mu je omogočena možnost dodajanja svojih besedilnih elementov, komentarjev, opomb in povezav) ter *večglasna dinamičnost* (v hipertekstu besedilni deli niso neposredni proizvodi enega samega avtorja, ampak v njem sodeluje več avtorjev, pri čemer delo enega predstavlja objekt za drugega) (Oblak in Petrič 2005, 30–31).

Theodor H. Nelson (v Landow 2006, 2–3) razume hipertekst kot "nezaporedno pisanje - tekst, ki se veji in omogoča bralcu izbire ter je najboljše bran na interaktivnem zaslonu ... to so nizi delov teksta, povezani s povezavami, ki nudijo bralcu različne poti". Temeljito branje je opuščeno, ker je pri digitalnem tekstu poudarek na delčkih in povzetkih (Arthur 2009a, 12). Digitalni medij ustvarja različne poti do informacij (prek različnih povezav), ki ne prikazujejo celotne slike ali končnega izdelka, kot je to v drugih množičnih medijih (Arthur 2009a, 15).

4) Arhivskost: Arhivi so posebni prostori, kjer se hrani pretekli material za prihodnje generacije. Se pa arhivi, v digitalni obliki, v kar nekaj točkah razlikujejo od materialnih arhivov, in sicer se jih ne da brati brez pomoči računalnika, njegove tekstualne, vizualne ali avdio informacije so lahko elektronsko prenesene kamor koli po svetu v nekaj sekundah. Te informacije morajo biti povezane s podatkovno bazo, če jih želimo obnoviti; so brez originala, materialnosti in vonja itd. (Lessard 2009, 117). Prednost digitalnega arhiva je, da vsebuje velike arhivske zbirke, do katerih večina ljudi drugače ne bi mogla priti. Omogoča dostop do

primarnih dokumentov in pričevanj, ki bi jih bilo drugače nemogoče dobiti ali videti (Morris - Suzuki 2005, 224–225).

5) Je istočasno razpoložljiv in dostopen uporabnikom vsega sveta.

Zaradi vseh teh bistvenih prednosti, ki jih svetovni splet poseduje kot medij, je postal eden izmed glavnih ponudnikov zgodb o preteklosti. Postal je celo bolj priljubljen, kot ostali množični mediji, saj omogoča povezovanje in kombiniranje različnih oblik reprezentacij preteklosti, kot so knjige, dokumentarni filmi, fotografski arhivi in muzejske razstave, in je edini množični medij, ki lahko hkrati združuje video, sliko, besedilo in zvok. Omogoča tudi, da so pretekle podobe in pripovedi splošno dostopne ljudem, ki živijo na različnih območjih in prihajajo iz različnih družbenih okolij in družbenih razredov (Landsberg 2004, 21). Tako postane kolektivni spomin stvar vseh, ne glede na barvo kože, etnično ali kulturno ozadje. Omogoča uporabnikom, da niso le pasivni opazovalci oziroma občinstvo zgodovine, kot je to pri drugih množičnih medijih, ampak so lahko tudi soustvarjalci teksta, udeleženci v simulirani preteklosti ali le opazovalci preteklosti; bralec ima aktivno vlogo. Na primer, na nekaterih spletnih straneh lahko uporabnik dodaja svoje komentarje, medtem ko jih v fizičnih muzejih ne more.

V primerjavi s filmom ali muzejsko razstavo, ki pogosto ponuja enodimenzionalne in posplošene interpretacije preteklosti (Pušnik 2009, 67), hipertekst predstavlja povezane zbirke s kratkimi navedbami in raznolikimi perspektivami na isti zgodovinski dogodek (Morris-Suzuki 2005, 217), kot tudi spremenljivost interpretacij po potrebah uporabnikov; omogoča mnogovrstne verzije zgodovinskih dogodkov (Morris - Suzuki v Hoskins in drugi 2009, 78). Vendar, kot pravi Morris - Suzuki (2005, 217), to ne pomeni, da vse reprezentacije preteklosti preudarno ponujajo raznolikost mnenj in razlag, saj jih je vseeno veliko podvrženih h propagiranju določene verzije preteklosti (Morris - Suzuki 2005, 217), na kar opozarja tudi Maruša Pušnik (2009, 67). Poleg tega pa, z raznolikostjo reprezentacij o preteklosti, lahko pride tudi do odložitve mnjenja, kar ustvarja odprto področje za vse oblike ideoloških reprezentacij ali celo zanikanje preteklosti (Morris - Suzuki, 2005, 222). Namreč, zaradi velikega števila nasprotujočih si informacij, se povprečni človek ne čuti več zmožnega odločati o tem, kaj je resnično in kaj ne, zato odločitev prepusti tako imenovanim "strokovnjakom" (Morris - Suzuki 2005, 222). Vendar, če iščemo informacije na spletu, se moramo tako ali tako zavedati, da različne spletne strani ponujajo več kot le eno verzijo

preteklosti. Po besedah Morris - Suzukijeve (2005, 225) je bolj pomembno, kako med seboj kombiniramo različne oblike komunikacij, saj z združitvijo različnih medijev dobimo bolj verodostojno sliko realnosti. Splet bi moral biti dopolnilo, nikakor pa ne nadomestek za druge medije, tako tradicionalne kot množične.

Potrebno pa je omeniti, da so te reprezentacije preteklosti na spletu vse bolj predstavljene v obliki podob in vse manj v obliki zgodb; to predstavlja prehod od ustne preteklosti k vizualni in slušni preteklosti (Wilson 2009, 189). Percepcija preteklosti danes temelji na podobah, v obliki nepremičnih (fotografije) in gibljivih (video) slik. Ko danes govorimo o spominu, govorimo o avdio-vizualnih reprezentacijah zgodovinskih dogodkov (Baer 2001, 492).

Tudi sam tekst je precej drugačen od zapisanega teksta, ki ga ponujajo drugi mediji. Za hipertekst je značilna nelinearnost, to pa pomeni, da je v digitalnem mediju odsoten zaporedno zapisan tekst, namesto tega je urejen tako, da je vsak besedilni del povezan z množico drugih. Prihaja do dekontekstualizacije, kar pomeni, da originalni kontekst zgodovinskega gradiva ni več tako pomemben, pač pa je tu bolj poudarek na brezšivnem povezovanju gradiva. Spletne strani omogočajo veliko število različnih poti do informacij, ki pa ne prikazujejo celotne slike ali končnega izdelka. Zgodovina je zasnovana kot odprta, nedokončana in neurejena, saj uporabnik sam krmari med povezavami in išče informacije, ki ga zanimajo.

V digitalnih medijih tudi ni jasnega razlikovanja med primarnimi in sekundarnimi viri, se pravi, med dokazi in interpretacijo avtorja ali urednika (Arthur 2009b, 41). Digitalni mediji namreč ponujajo dokaze, kot so intervjuji, fotografije in digitalizirani povzetki dokumentov, ustno zgodovino, skupaj s strokovnim zgodovinskim materialom (Arthur 2009b, 41). Nadalje pa prihaja tudi do mešanja artefaktov, in sicer za reprezentacijo neke preteklosti, podkrepljene z različnimi artefakti in fotografijami, za katere ni nujno, da so vezani na določen dogodek. Zato lahko postane izjemno težko določiti zanesljivost artefaktov. Lahko bi rekli, da so vse te prednosti, ki jih splet kot medij poseduje, istočasno tudi prekletstvo, saj je s tem, ko omogoča tolikšno svobodo pretoka informacij, veliko bolj dovzeten za predelave in prevare.

## 2.2.1 VIRTUALNI MUZEJ KOT NOVA OBLIKA KRAJA SPOMINA

Splet pa ni samo nova oblika medija, ki reprezentira pretekle zgodovinske dogodke, ampak tudi prostor, kjer nastajajo nove oblike "krajev spomina"<sup>3</sup> ali, po A. Landsberg (1997), nove oblike prenosnih prostorov<sup>4</sup>. Tako imenovani "prenosni prostori" ali drugače, "kraj spomina", so prostori/kraji, ki prikazujejo pretekle podobe in ohranjajo kolektivni spomin na določene pretekle dogodke. Med prenosne prostore/kraje spomina štejemo muzeje, spomenike, arhive in pa nove oblike prostorov/krajev, kot so filmi, dokumentarni filmi, fotografije in spletne strani, ki lahko združujejo in kombinirajo vse omenjene prenosne prostore in so zaradi tega priljubljen prostor reprezentacij preteklosti. Vsaka spletna stran namreč lahko, zaradi svoje konvergentne narave, istočasno uporablja različne spominske metode in razstavlja različne kraje spomina. Omogoča povezovanje in kombiniranje različnih krajev spomina, kot so dokumentarni filmi, fotografski arhivi, knjige in muzejske razstave.

Na spletu najdemo veliko število spletnih strani, med katerimi vsaka na svoj način reprezentira pretekle dogodke, in sicer od takih, ki so osredotočene bolj na individualna izkustva, do obsežnejših, ki prikazujejo širšo sliko nekega preteklega dogodka. Spominske spletne strani, digitalni arhivi, spletni/virtualni muzej, digitalne televizijske novice o večjih dogodkih, spletne strani z arhivskim materialom, blogi, digitalno pripovedovanje zgodb, računalniške igrice z zgodovinsko tematiko (npr. 1. in 2. svetovna vojna) in forumi – vse to so primeri reprezentacij preteklosti na spletu (Broderick in Gibson v Hoskins in drugi 2009, 4) in novo okolje kraja spomina, kjer se ohranja in ustvarja spomin na pretekle dogodke.

---

<sup>3</sup> Kraji spomina oz. *lieux de mémoire*, po francoskem zgodovinarju Pierru Nori, so "katere koli pomembne materialne ali nematerialne entitete, ki so postale simbolni element spominske dediščine katere koli skupnosti, kot rezultat človeške volje ali delovanja časa" (1996b, xvii). Nora kraj spomina razume kot simbolni prostor, umetni kraj ohranjanja kolektivnega spomina, ki je namenjen, da ustavi čas, ustavi pozabo in ohrani občutek povezanosti s preteklostjo (Pušnik 2006, 95).

<sup>4</sup> Prenosni prostori ali originalno "transferential spaces". Beseda *transferential* je angleška izpeljanka iz besede *transference*, ki v slovenščini pomeni prenos. *Transference* oziroma prenos je, po Freudu, del resničnega izkustva, ki je omogočen pod posebnimi pogoji in je začasne narave (Landsberg 1997, 82). Po Berku in Andersenu (v Barsade in drugi 2000) *transference* pomeni "prenos emocionalnih izkušenj iz preteklosti v sedanost, v novo okolje in na ljudi, ki so sprožili proces spominjanja zaradi podobne situacije". "Prenosni prostor" ("*transferential space*") pa je umetno oblikovan prostor, znotraj katerega poteka prenos spominov in čustev od ene osebe k drugi, in sicer od priče dogodka k osebi, ki tega dogodka ni doživela, pa vendar ga prevzame kot lasten spomin (Landsberg 1997, 72).



Pierre Nora (1996a, 1) pravi, da so se take oblike krajev spomina pojavile tudi zato, ker pravega okolja kolektivnega spomina ni več.

Celo muzeji, ki so bolj konzervativni v odnosu do informacijskih tehnologij, danes omogočajo spletne razstave, digitalizirane artefakte in druge vire. Na spletu lahko najdemo muzeje bodisi v kataloški obliki, ki vsebuje osnovne informacije o muzeju, ali pa v virtualni obliki, ki je simulacija fizičnih muzejev.

Virtualni muzej je simulacija fizičnega muzeja, ki je zdaj postavljen na splet v virtualni obliki, in kot tak ne more obstajati brez virtualnega prostora.

V terminološkem smislu je virtualni prostor že od samega začetka podvržen številnim definicijam in poimenovanjem. Sam termin "virtualen" je velikokrat uporabljen namesto izrazov ali skupaj z izrazi kibernetičen, elektronski. V literaturi pogosto zasledimo termin "kibernetički prostor" (cyberspace) kot sinonim za virtualni prostor. Termin "kibernetički prostor" pa se nadalje pogosto uporablja kot sinonim za splet. Računalniško gledano, termin "virtualni prostor" označuje "območje informacijsko-podatkovnega prometa in vsebinsko-interesno opredeljene interakcije, s pomočjo računalniško posredovanega komuniciranja v informacijska omrežja vključenih akterjev (posameznikov in/ali skupin), ne glede na njihovo konkretno geografsko lociranost" (Trček 1997, 4). To je prostor, ki je odrezan od specifičnega prostora in časa, z direktnim in neposrednim dostopom 24 ur na dan.

Vendar, v našem primeru, virtualni prostor ne zajema samo področje informacij in komunikacij, ampak tudi področje družbe in kulture, in sicer nastopa virtualni prostor kot prostor reprezentacije preteklosti. Virtualni prostor je nova oblika prostora/kraja, kjer so ljudje povabljeni, da vstopijo v izkustvene odnose s preteklimi dogodki, katerih sami niso doživeli (Landsberg 2004, 21). Med tovrstne virtualne prostore štejemo tudi virtualni muzej, ki je lahko simulacija fizičnega muzeja ali pa v obliki digitalnega muzeja, ki nima svoje izvirne fizične oblike. Christopher Dolgos (v Schweibenz 1999, 381) loči dva tipa muzejskih spletnih strani, in sicer:

- 1) Kataloški muzej, ki vsebuje osnovne informacije o muzeju, kot so tipi zbirk in kontaktne podrobnosti. Cilj tovrstnega muzeja je informirati potencialnega obiskovalca o muzeju.
- 2) Spletni muzej, ki predstavlja fizični muzej na spletu. Spletni muzej je resnični muzej, ki je prenesen na splet v podobi zemljevidov, tlorisov, podob (dvodimenzionalnih ali tridimenzionalnih), spletnih zbirk, razstav itd.

"Virtualni muzej je zbirka digitalno zabeleženih podob, zvočnih datotek, tekstovnih dokumentov in drugih zgodovinskih, znanstvenih ali kulturnih podatkov, ki so dostopni preko spleta." (Lewis v Schweibenz 1998, 194). Virtualni muzej vsebuje digitalizirano vsebino, ki je lahko predstavljena v obliki dvodimenzionalnega medija, kot so podobe ali video, ali pa v obliki tridimenzionalnih predmetov in okolja, kot so zgradbe in artefakti.

Virtualni muzej, kot nova oblika kraja spomina, pa ima kar nekaj prednosti pred njegovo fizično obliko, in sicer:

- 1) Virtualni muzej lahko istočasno prikazuje različne digitalizirane zbirke, kot so besedila, filmi, fotografije, medijski izrezki, digitalizirani artefakti in zvočni posnetki (Manovich v Hoskins in drugi 2009, 15). Omogoča večjo povezanost med različnimi segmenti, kot so artefakti, zgodbe in fotografije, razstavljenimi v muzeju (Clarke 2009, 156), medtem ko fizični muzeji velikokrat razstavljajo samo predmete, češ "predmeti govorijo sami zase", pozabljajo pa, da je pomemben tudi kontekst.
- 2) Zaradi drugačne percepcije časa, nam virtualna muzejska razstava daje občutek, kot da smo v času, ko se je nek zgodovinski dogodek zgodil. Virtualni muzej omogoča "zamrznitev" časa.
- 3) Virtualni muzej je bolj fleksibilen v zvezi z obiskovalčevimi potrebami in zanimanji.
- 4) Omogoča dostop do artefaktov, zgradb ali krajev, ki drugače niso dostopni, bodisi zaradi tega, ker ne obstajajo več, so tajne narave ali pa so tako poškodovani, da niso na ogled za javnost.
- 5) Obiskovalci lahko obišejo virtualni muzej brez fizičnega napora in kadar si zaželi, 24 ur na dan.
- 6) Z razliko od fizičnega muzeja, virtualni muzej omogoča interaktivnost. To pomeni, da obiskovalci virtualnega muzeja niso le pasivni opazovalci oziroma le občinstvo zgodovine, kot je to pri fizičnem muzeju, ampak lahko aktivno sodelujejo v razstavi, bodisi kot soustvarjalci teksta, kot udeleženci v simulirani preteklosti ali pa le kot opazovalci preteklosti. V nekaterih virtualnih muzejih lahko uporabnik tudi dodaja svoje komentarje in prisostvuje pri zbiranju zgodovinskega materiala. Virtualni muzej omogoča tako pasivno kot aktivno interakcijo.

Po besedah Paula Arthurja (2009b, 38), "virtualni muzej ponuja vse, kar so ljudje vedno pričakovali od muzeja, in sicer ponuja pestro reprezentacijo preteklosti in kreativen, smiselno povezan zgodovinski material, ki navdihuje in izzove interpretacije in učenje".

Ima pa virtualni muzej eno pomanjkljivost, in sicer primanjkujejo mu originalne kvalitete muzeja, kot so dejanski artefakti in prostori. Namesto teh so tukaj le posnetki in simulanti artefaktov in prostorov.

### 3 DRUŽBENO-ZGODOVINSKI KONTEKST HOLOKAVSTA

Termin holokavst izvira iz grške besede "holokaustos", in sicer gre za sestavljenko besed "holos", ki pomeni cel, in "kaustos", ki pomeni sežgati. Do 2. svetovne vojne se je termin, na splošno, nanašal na nasilno smrt velikega števila ljudi, po 2. svetovni vojni pa je postal sinonim za sistematično iztrebljanje Judov s strani nacistične Nemčije (Wikipedia 2010b).

Enciklopedija Columbia opredeljuje termin holokavst kot "obdobje preganjanja in iztrebljanja evropskih Judov s strani nacistične Nemčije" (Wikipedia 2010b). Podobno ga opredeljuje tudi enciklopedija Britannica, in sicer kot "sistematični poboj 6 milijonov judovskih moških, žensk in otrok, ter milijone drugih ljudi, s strani nacistične Nemčije" (Encyclopedia Britannica 2010). Takšne opredelitve pa so moteče za marsikaterega strokovnjaka, saj izključujejo oz. nadzorno ne opredeljujejo tudi drugih narodov in skupin, ki so bili vključeni v nacistični program iztrebljanja "rasno inferiornih" skupin, kakor so jih imenovali nacisti. Ne smemo namreč pozabiti, da so bili poleg Judov v nacistični program iztrebljanja vključeni tudi Poljaki, Rusi in drugi Slovani, Romi, invalidi, homoseksualci, Jehovove priče, politični nasprotniki in vrsta drugih, ki so bili označeni kot "uničevalci" nemškega naroda.

Nekateri termin holokavst uporabljajo tudi za opis dogodkov, ki niso vezani na nacistični genocid med 2. svetovno vojno, kot so genocid nad Indijanci s strani angleških kolonistov, bombni napad na Hirošimo in Nagasaki v drugi svetovni vojni s strani Američanov in vrsta drugih masovnih pobojev, ki so se zapisali v zgodovino kot grozoviti dogodki z enormnim številom žrtev.

Kljub temu da termin holokavst opisuje vse prej omenjene večje poboje, ki so se zapisali v zgodovino človeštva, se bom v nadaljnji raziskavi osredotočila na opis termina kot sinonima za genocid nad Judi in drugimi družbenimi skupinami, in sicer zato, ker je ravno ta večji poboj predmet moje raziskave.

### **3.1 HOLOKAVST KOT SINONIM ZA GENOCID NAD JUDI IN DRUGIMI DRUŽBENIMI SKUPINAMI**

Preganjanje Judov oziroma uvod v holokavst se začne leta 1933, ko nacisti z Adolfom Hitlerjem na čelu pridejo na oblast in še istega leta sprožijo tožbo proti nemškim Judom ter zahtevajo bojkot vseh judovskih podjetij. Uresničevanje nacističnih načrtov v zvezi z Judi se začne leta 1935 s sprejetjem tako imenovanih "Nürnberških zakonov". Ti protijudovski zakoni zajemajo: izključitev Judov iz javnega življenja, odvzem državljanstva in državljanskih pravic, prepoved porok in izvenzakonskih spolnih odnosov med Judi in Nemci (izvenzakonski spolni odnosi so bili preganjani kot "rasna sramota" in so bili zakonsko kaznovani), odpustitev Judov z vladnih delovnih mest, zaplomba judovskih podjetij in lastnine, prepoved vstopa v javne ustanove itd. (Jewish Virtual Library 2010).

Leta 1938 pride do tako imenovane "kristalne noči" ("Crystal Night"), ki predstavlja uničenje, plenjenje in sežiganje več kot 7000 judovskih podjetij in domov. V tej noči je bilo veliko Judov pretepenih in ubitih, aretiranih in poslanih v koncentracijska taborišča. "Kristalna noč" je bila uvod v bolj organizirano preganjanje Judov (Jewish Virtual Library 2010).

Po okupaciji Poljske, leta 1939 (začetek druge svetovne vojne), so začeli nacisti ustanavljati tako imenovane "gete" (poseben tip taborišča), kamor so preseljevali Jude. Geti so bili zelo specifični deli mesta, ki so bili obdani z žico, da so Jude izolirali od preostale družbe. Samo v vzhodni Evropi je bilo približno 600 getov. Življenje v getih je bilo težko, saj skoraj nobeno stanovanje, kjer so prebivali Judi, ni imelo tekoče vode in priključka za kanalizacijo. Tudi lakota je bila vsakdanjik. V getih je umrlo več tisoč Judov, bodisi nasilne smrti ali pa zaradi bolezni, lakote in izčrpanosti. Kasneje se je izkazalo, da so bili geti le vmesne postaje do uničevalnih taborišč, ki so bila namenjena masovnemu iztrebljanju Judov (Jewish Virtual Library 2010).

Po napadu Nemčije na Sovjetsko zvezo leta 1941, so se preganjanja in poboji Judov razširili po vsej okupirani Evropi. Poboje so izvajale štiri mobilne usmrtilne skupine, pod imenom Einsatzgruppen A, B, C in D. V pobojih je bilo umorjenih skoraj 560 tisoč ljudi, med njimi malodane celotno judovsko civilno prebivalstvo na osvojenih ozemljih. Ti poboji so bili izvedeni javno, in sicer so Jude postavili pred izkopane jarke, ki so jih predhodno izkopali Judi sami, jih ustrelili z avtomatskim orožjem in nato bodisi mrtve bodisi umirajoče zakopali. Eden od bolj znanih zloglasnih pobojev je bil izveden v Babjem Jaru v bližini Kijeva, kjer je bilo v dveh dneh ubitih približno 35.000 Judov. Do leta 1942 naj bi bilo s strani skupine

Einsatzgruppen umorjenih več kot milijon in 300.000 Judov (United States Holocaust Memorial Museum 2010).

Leta 1942 je nacistični vrh na konferenci v Berlinu sprejel "končno rešitev judovskega vprašanja" ("Endlösung"), po kateri je treba vse Jude odgnati na prisilno delo v koncentracijska taborišča in jih postopoma uničiti v plinskih celicah (Globočnik in drugi 2006, 241). To je bil začetek sistematičnega poboja vsega judovskega prebivalstva. Poleg že obstoječih koncentracijskih taborišč, kot so bila Dachau, Mauthausen, Buchenwald, Ravensbrück, Bergen - Belsen, ki so bila prvotno delovna taborišča, so nacisti zgradili še dodatna taborišča, kot so Treblinka, Sobibor, Majdanek, Belzec, Chelmno in Auschwitz (Globočnik in drugi 2006, 241), ki so bila uničevalna taborišča ali tako imenovana "taborišča smrti". Ta so bila namenjena ljudem, ki so bili, po mnenju nacistov, "nevredni življenja", in sicer Judom, mongoloidom, Romom, Slovanom, homoseksualcem ter drugim osovraženim skupinam, in so služila izključno le za množične poboje. V uničevalnih taboriščih so ljudi morili v plinskih celicah in nato sežigali v krematorijih. Dnevno je umrlo tudi do 25.000 ljudi (Wikipedia 2010b). Poleg krutih pobojev so na ujetnikih izvajali tudi različne medicinske poskuse in brutalne operacijske posege (Wikipedia 2010b).

### **3.2 KONCENTRACIJSKO TABORIŠČE AUSCHWITZ**

Beseda Auschwitz je nemška beseda za Oświęcim, mesto na Poljskem, ki so ga Nemci po napadu na Poljsko leta 1939 preimenovali v Auschwitz (Memorial and Museum: Auschwitz-Birkenau 2010).

Koncentracijsko taborišče Auschwitz je obsegalo mrežo koncentracijskih in uničevalnih taborišč, zgrajenih in vodenih v okupirani Poljski med 2. svetovno vojno. Bilo je eno izmed največjih nemških koncentracijskih taborišč. Sprva je delovalo kot delovno taborišče, leta 1942 pa je postalo uničevalno taborišče (sredstvo za uresničitev "končne rešitve judovskega vprašanja") (Wikipedia 2010c). Celotni kompleks taborišča je bil razdeljen na Auschwitz I (Stammlager ali glavni tabor), Auschwitz II - Birkenau (Vernichtungslager ali uničevalno taborišče), Auschwitz III - Monowitz (delovno taborišče) in 45 manjših spremljevalnih taborišč, kjer se je izvajalo prisilno delo (Memorial and Museum: Auschwitz-Birkenau 2010). Na glavnem vhodu je bila železna konstrukcija z napisom "Arbeit macht frei" (Delo

osvobaja). Celotno taborišče pa je bilo obdano z bodečo žico, ki je bila pod visoko napetostjo, in s stražnimi stolpi.

Auschwitz I je bil sprva mišljen kot koncentracijsko taborišče za poljske zapornike, kasneje pa za vse zapornike, ki so se v taborišču kakorkoli pregrešili (zadostovala je malenkost), ali pa če so jih nacisti imeli za nevarne. Kdor je prišel sem, ga je skoraj zagotovo čakala smrt, na katero so zaporniki čakali v temnih celicah, ki so se nahajale v bloku 11. Najhujše med celicami so bile tako imenovane "stoječe celice", ki so bile velike pičlih 1,5m<sup>2</sup> in v katere so dali tudi po 4 zapornike hkrati, "celice za stradanje", kjer so zapornike izstradali do smrti, in "temne celice", ki so imele zelo majhno okno, z namenom da se zaporniki postopno zadušijo, saj niso imeli dovoda zraka. V kleti bloka 11 so nacisti izvajali tudi prve poskuse pobijanja s ciklonom B (smrtonosnim plinom). Leta 1941 so na ta način "uspešno" pobili okoli 600 ruskih vojnih ujetnikov in 250 poljskih zapornikov. To je začetek pobijanja s pomočjo smrtonosnega plina (ciklon B), ki je potekal v zloglasnem kompleksu, imenovanem Auschwitz II - Birkenau (Wikipedia 2010c).

Auschwitz II - Birkenau je začel delovati leta 1942, z namenom da se uresniči "končna rešitev judovskega vprašanja" (Wikipedia 2010c). Ta del taborišča je bil striktno namenjen samo za iztrebljanje Judov in drugih skupin s pomočjo smrtonosnega plina. Auschwitz II je imel 4 zaplinjevalne objekte. Vsak objekt je imel po eno plinsko celico, v katero so lahko "stlačili" tudi do dva tisoč ljudi. Plinske celice so bile po izgledu kot nekakšni skupinski tuši, kamor so poslali zapornike, da se "stuširajo", vendar ko so se vrata zaprla, je bilo kaj kmalu jasno, da leti ne bodo prišli ven živi. Skozi odprtine plinskih celic so namreč nacisti spustili smrtonosni plin, ki je deloval tako, da so bili ljudje že po 20 minutah mrtvi. Poleg plinskih celic so bili v tem delu taborišča še trije krematoriji, kjer so po zaplinjevanju sežigali trupla umrlih.

Preden pa so nacisti trupla zažgali, so jim izruvali vse zlate zobe in jim ostrigli lase. Zlate zobe so nato spravili v Hitlerjevo blagajno ali pa v zasebne blagajne SS-ovcev<sup>5</sup>, lase pa so uporabili v industriji (Krakar in Kumar 1962, 32), največkrat za oblačila in odeje. Celo pepel žrtev so uporabljali, in sicer za gnojenje njiv.

---

<sup>5</sup> SS (kratica za Schutzstaffel – zaščitni vod) je bila paravojaška organizacija, ki je spadala pod NDSAP (Nacionalsocialistično nemško delavsko stranko). Ustanovil jo je Adolf Hitler leta 1925 kot svojo osebno stražo. SS je bil razdeljen v dve glavni skupini, in sicer splošna SS in bojna enota SS, ki se je borila skupaj z oboroženimi silami ter vodila koncentracijska taborišča. Med pododdelki SS sta bila tudi gestapo (tajna policija) in varnostna služba, ki je skrbela za domačo in tujo obveščevalno službo (Wikipedia 2010č).

V skupino takojšne usmrčitve so bili vključeni skoraj vsi otroci, ženske z otroki, vsi starejši in vsi tisti, za katere so po pregledu zdravniki menili, da niso v dovolj dobri formi za delo v tretjem kompleksu Auschwitza, ki je služil kot delovno taborišče. Kasneje pa so prišli na vrsto še tisti, ki niso bili več sposobni za delo v kompleksu Auschwitz III.

Auschwitz III - Monowitz je služil kot delovno taborišče za tiste zapornike, ki so bili po zdravnikovi oceni sposobni za delo. Po prihodu v Auschwitz III so zapornikom odvzeli vse njihovo premoženje (kovčke, obleke, zlatnino ...), jih ostrigli, napodili pod vroč in leden tuš, jim dali jetniško obleko ter jih popisali. Zapornikom so nato na kožo vtetovirali številko in črko. Tetovaža je služila kot identifikacija zapornika.

Delovnik je trajal 12 ur, ne glede na vremenske razmere (v soncu, snegu, dežju). Po delu je bilo na vrsti štetje zapornikov, in če je bil kateri od zapornikov odsoten, so morali ostali stati na mestu, dokler ni bil ugotovljen razlog odsotnosti. Po štetju so jih poslali v barake, kjer so imeli spalne prostore. Spali so na lesenih pogradih, ki so spominjali na nekakšne zabojnike (Krakar in Kumar 1962).

Poleg zaplinjevanja in izčrpavanja z delom so na zapornikih izvajali tudi okrutne medicinske poskuse, in sicer: na zapornicah so testirali učinkovitost x-žarkov z namenom sterilizacije, na zapornikih so testirali nova zdravila (najprej so jih okužili z neko boleznijo, nato pa so testirali učinkovitost cepiv), izvajali različne amputacije udov in druge brutalne operacijske posege itd. Najbolj zloglasni zdravnik iz Auschwitza je bil Josef Mengele, znan tudi kot "angel smrti". Njegova domena so bile raziskave na enojajčnih dvojčkih, na katerih je izvajal okrutne poskuse (Memorial and Museum: Auschwitz - Birkenau 2010).

Zadnji pobj s plinom v Auschwitzu je bil izveden 25. novembra 1944. Čez dva meseca, natančno 27. januarja 1945, je bil Auschwitz osvobojen in s tem je bilo tudi konec holokavsta kot sinonima za množične poboje s strani nacistične Nemčije (Wikipedia 2010c).



## **4 ŠTUDIJA PRIMERA: REMEMBER.ORG**

### **4.1 METODOLOGIJA**

Konkretna študija primera bo vsebovala tekstualno in vizualno analizo spletne strani remember.org, katere predmet reprezentacije je travmatično zgodovinsko sosledje dogodkov, imenovano holokavst, in tekstualno ter vizualno analizo virtualnega muzeja Auschwitz, ki je simulacija fizičnega muzeja Auschwitz in se nahaja na omenjeni spletni strani.

Analiza bo potekala na mikro ravni, saj bo študija primera vsebovala le eno spletno stran o holokavstu, čeprav je le-ta pogost predmet reprezentacij na spletu. Na spletu namreč najdemo veliko število strani, ki prikazujejo to zgodovinsko dogajanje. Spletna stran remember.org bo predmet moje obravnave zato, ker spletna stran poleg drugih oblik reprezentacij holokavsta, kot so umetniška dela (slike in poezija), fotografije, video/avdio animacije in tekstualni arhivi, ponuja tudi virtualno muzejsko razstavo koncentracijskega taborišča Auschwitz. Le-ta pa predstavlja novo okolje kraja spomina, ki prikazuje pretekle podobe in ohranja ter ustvarja kolektivni spomin na holokavst.

Spletna stran remember.org je bila zasnovana že leta 1993, in sicer kot šolski projekt, leta 1995 pa jo je pod svoje okrilje vzel današnji urednik Michael Declan Dunn, čigar podjetje Dunn Direct Group je eden od glavnih financerjev spletne strani. Danes se spletna stran financira tako iz zasebnih skladov kot tudi donacij ljudi, ki želijo pomagati. Glavni donatorji spletne strani so One World Live, History Channel, ABC, PBS in Dunn Direct Group. Spletna stran sodeluje tudi z drugimi spletnimi stranmi, kot je na primer spletna organizacija GSI (Generations of the Shoah International). GSI je namenjena otrokom in vnukom preživelih; na njej se le-ti lahko povežejo in izmenjajo zgodbe svojih staršev in starih staršev (remember.org: A Cybrary of the Holocaust 2010a).

Namen študije bo pokazati, kako splet kot medij in novi prostor/kraj spomina ohranja kolektivni spomin na travmatične dogodke, kot je bil holokavst, kakšne tehnike reprezentacije uporablja in kaj to danes pomeni za kolektivni spomin.

## 4.2 SPLETNA STRAN REMEMBER.ORG

Spletna stran remember.org (glej sliko 4.1) je spletna spominska stran, katere predmet reprezentacije je holokavst.

Slika 4.1 : Spletna stran remember.org: A Cybrary of the Holocaust



Vir: remember.org: A Cybrary of the Holocaust (2010).

Spletna stran remember.org je bila ustanovljena leta 1995, z namenom da poda čim več informacij o holokavstu. A čeprav si je spletna stran prvotno le prizadevala zagotavljati informacije, ni le platforma za predstavljanje in shranjevanje znanja, ampak tudi prostor ohranjanja in ustvarjanja tako individualnih kot kolektivnih spominov ter podporna stran za preživele in otroke preživelih. Spletna stran remember.org je spominska spletna stran, prostor, kjer so razstavljeni različni kraji spomina (fotografije, video/avdio animacije, virtualni muzej), katerih funkcija je, po Nori (v Pušnik 2006, 95), da ustavijo čas, ustavijo pozabo in

ohranijo občutek povezanosti s preteklostjo. Zgodovina je tu predstavljena tudi skozi spomine in ne zgolj skozi golo besedilo, ki opisuje dogodke.

Posebnost te spletne strani je, da je osredotočena tudi na spomine preživelih in otroke preživelih. Na spletni strani najdemo veliko število različnih reprezentacij holokavsta, od umetniških del, zgodb, pričevanj, fotografij do zgodovinskih dokumentacij, ki so jih objavili preživeli, otroci preživelih in drugi. Spletna stran omogoča, da uporabniki pošljejo uredniku spletne strani gradivo (fotografije, pričevanja, umetniške slike, dokumente itd.), ki je kakorkoli povezano s travmatičnim dogodkom. To gradivo je nato lahko objavljeno na tej spletni strani in je dostopno vsem. S tem se omogoči preživelim in otrokom preživelih, da se povežejo, in skupaj, kot kolektiv, prebrodijo travmo ob tem dogajanju. Tako se posamezniku ni treba samemu soočiti s travmo, ampak kot član širšega kolektiva, kar mu, na nek način, lahko olajša prebroditev travme. Pri tistih, ki niso bili izpostavljeni travmatičnim dogodkom, pa se po ogledu različnih reprezentacij holokavsta lahko razvije empatija ali celo protetični spomini. Poleg tega pa so pričevanja preživelih in otrok preživelih bistvenega pomena pri ohranjanju kolektivnega spomina na holokavst, predvsem zaradi učinka kulturne travme. Po besedah urednika Michaela Declana Dunna (remember.org: A Cybrary of the Holocaust 2010a) je namen te spletne strani ohraniti spomin na holokavst in preprečiti, da se takšni travmatični dogodki ne bi več ponovili.

Spletna stran remember.org vsebuje različne digitalne zbirke, od takih, ki so bolj znanstvene narave, do bolj osebnih, in sicer od umetniških del, fotografij, video/avdio animacij, tekstualnih arhivov do virtualnega muzeja itd. Sama spletna stran je razdeljena na 6 glavnih sekcij (hiperpovezav<sup>6</sup>), in sicer:

1) Izobraževanje: Ta povezava je namenjena predvsem učiteljem in učencem, pa tudi drugim, katerih namen sta izobraževanje in iskanje informacij o holokavstu. Na tej povezavi si lahko učitelji med seboj izmenjujejo učne načrte, nove ideje ali pa pomagajo študentom in dijakom pri učenju. Nadalje pa je povezava razdeljena še v tri pododdelke, in sicer so to *viri za študente*, *viri za učitelje* in *viri za srednješolce*, kjer najdemo številne članke in knjige o holokavstu ter vse, kar je povezano s temi travmatičnimi dogodki.

2) Pričevanja: Ta povezava je razdeljena v 6 pododdelkov, in sicer so to *preživeli*, kjer najdemo naracije in intervjuje s preživelimi, *osvoboditelji* (pričevanja osvoboditeljev),

---

<sup>6</sup> Hiperpovezava je beseda, fraza ali slika, na katero lahko klikneš in te poveže z novim dokumentom ali novo sekcijo znotraj tega dokumenta.

*odporniška gibanja* (pripovedi o odporiških gibanjih), *krivci* (številni nacistični dokumenti, kot so pisma in govori), *žrtve* (informacije o žrtvah holokavsta, tako Judov kot drugih narodov in skupin, za katere so nacisti menili, da jih je potrebno iztrebiti) in *očividci* (pesmi o holokavstu).

3) Avdio/video: Tu najdemo kar nekaj pričevanj v zvočnem formatu, in sicer intervju s poljskim zgodovinarjem, intervju s poljskim tajnim agentom, ki je Zahodu prinašal verodostojne informacije o stanju v Nemčiji med 2. svetovno vojno, intervju s preživelim Judom poljskega rodu itd. Avdio pričevanja so opremljena tudi z zapisanim besedilom pričevanj, saj tako uporabnik lažje sledi pričevanju in se lažje poistoveti z žrtvijo holokavsta. Stran vsebuje tudi tri video reprezentacije holokavsta, in sicer tri dokumentarne filme o holokavstu. Prvi opisuje čas, ko Hitler pride na oblast in začne uresničevati svoj načrt, drugi opisuje obdobje genocida, tretji pa opisuje obdobje po 2. svetovni vojni. Dokumentarni filmi so v črno-beli tehniki, kar daje tej reprezentaciji holokavsta še dodatno težo. Namreč, črno-bela tehnika zaradi občutka preteklosti ustvarja iluzijo resničnosti in deluje kot odsev preteklosti.

4) Povezave: Tu najdemo različne hiperpovezave z drugimi spominskimi spletnimi stranmi o holokavstu. Spletna stran omogoča hiperpovezave z drugimi spletnimi mesti, kjer je moč najti informacije o holokavstu, in z različnimi forumi, na katerih lahko preživeli, otroci preživelih in drugi uporabniki razpravljajo o holokavstu in dogajanju med 2. svetovno vojno.

5) Spletna knjigarna: Tu najdemo hiperpovezavo s spletno knjigarno amazon.com, na kateri lahko preko spleta kupimo različne knjige o holokavstu.

6) Podobe: Tu najdemo veliko število vizualnih reprezentacij holokavsta, od fotografskih zbirk, umetniških slik, nacističnih propagandnih plakatov do virtualnega muzeja Auschwitz. Zanimiva je fotografska zbirka fotografa Alana Jacobsa. Fotografska zbirka (glej sliko 4.2) vsebuje zbirko fotografij, posnetih v koncentracijskem taborišču Auschwitz. Zbirka obsega predvsem fotografije predmetov (glej sliko 4.3), kot so nakit, jedilni in toaletni pribor, čevlji in obleke, ki so jih nacisti zasegli Judom in drugim, preden so jih poslali v določen predel koncentracijskega taborišča Auschwitz. Vsaka fotografija je opremljena tudi z besedilom, kar ji daje še večjo verodostojnost. Fotografije, ki so opremljene še z besedilom o preteklosti, namreč pogosto delujejo kot odsevi preteklosti, čeprav to niso. Namen fotografske zbirke je reprezentacija holokavsta in ohranjanje ter ustvarjanje spomina na holokavst. Po besedah Jamesa E. Younga (v Hoskins 2003, 13) so artefakti, fotografije, filmi, pričanja preživelih itd. danes ključni pri ohranjanju in ustvarjanju spomina na pretekle dogodke, saj so, zdaj ko prič in preživelih dogodka skoraj več ni, edini dostop in spomin na holokavst. Ti predmeti imajo

danes funkcijo priklica spomina na holokavst in so dokaz grozot. Kupi predmetov v tem primeru nadomeščajo prisotnost teles, prič tega dogodka. Po besedah Landsbergove (2004, 118) so vizualne reprezentacije preteklosti tiste, na katere se danes opira doživetje spomina na pretekle dogodke, katerih sami nismo doživeli.

Slika 4.2: Zbirka fotografij, posnetih v koncentracijskem taborišču Auschwitz - Birkenau



Vir: remember.org: A Cybrary of the Holocaust (2010b).

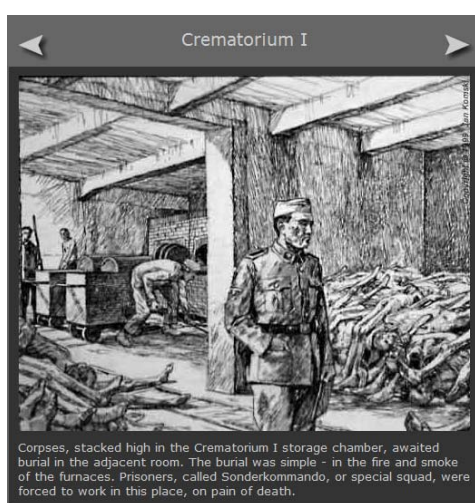
Slika 4.3: Fotografija kupa čevljev, posnetega v koncentracijskem taborišču Auschwitz - Birkenau



Vir: remember.org: A Cybrary of the Holocaust (2010b).

V tej sekciji najdemo tudi zbirke umetniških slik, katerih tematika je holokavst. Avtorji umetniških slik so po večini preživeli in otroci preživelih, ki so vsakdo na svoj način upodobili grozote holokavsta. Vsaka umetniška slika je opremljena tudi z besedilom, ki opisuje tematiko posamične slike. Na primer, umetniška slika, ki jo lahko vidite spodaj (glej sliko 4.4), prikazuje notranjost krematorija, kjer je videti kup trupel, ki čakajo na sežig. Pod sliko pa je besedilo, ki opisuje omenjeno sliko. Avtor slike je Jan Kowski, preživeli iz koncentracijskega taborišča Auschwitz.

Slika 4.4: Umetniška slika krematorija v koncentracijskem taborišču Auschwitz



Vir: remember.org: A Cybrary of the Holocaust (2010c).

Ima pa ta spletna stran kar nekaj posebnosti, ki jih veliko drugih spletnih strani o holokavstu nima, in sicer:

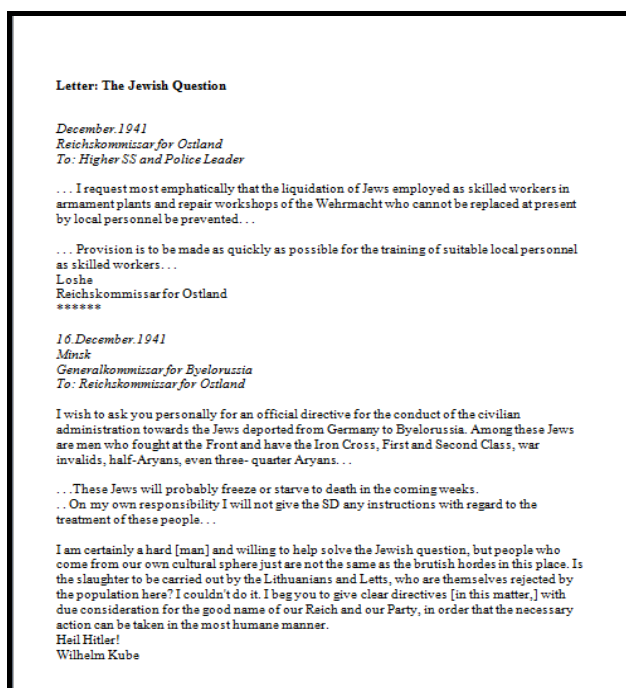
- 1) Omogoča sorodnikom poiskati informacije o svojih bližnjih, ki so bili med 2. svetovno vojno izgnani ali zaprti v koncentracijskih taboriščih. Spletna stran vsebuje tudi sekcijo za otroke preživelih, v kateri lahko sorodniki dobijo napotke, kako najti svoje bližnje, oziroma kje poiskati informacije, kaj se je z njihovimi bližnjimi zgodilo. Urednik te sekcije je Joseph Korn, čigar oče je preživel holokavst.
- 2) Reprezentacije holokavsta so na tej strani osredotočene tudi na nejudovske izkušnje. Problem večine drugih spletnih strani je, da so osredotočene samo na izkušnje Judov, zato je težje najti gradivo, ki se ukvarja z drugimi skupinami, ki so tudi bile žrtve nacističnega genocida. Veliko ljudi se ne zaveda, da je bilo med žrtvami holokavsta tudi veliko število drugih ljudi, in sicer Poljaki, Rusi in drugi Slovani, Romi, invalidi, homoseksualci, Jehovove

priče in politični nasprotniki, katerih zgodbe in pričanja bi ravno tako morali biti del kolektivnega spomina na holokavst, kar ta spletna stran ponuja. Pod sekcijo pričevanja najdemo namreč vrsto pričevanj in zgodb preživelih, otrok preživelih in drugih, ki so bili kakorkoli povezani s temi travmatičnimi dogodki.

3) Največja posebnost te spletne strani je virtualni muzej Auschwitz, ki je simulacija fizičnega koncentracijskega taborišča Auschwitz na Poljskem in ima danes funkcijo muzeja. Spletna stran omogoča virtualno muzejsko izkustvo, ki je dostopno vsem obiskovalcem 24 ur na dan.

Spletna stran remember.org omogoča mnogovrstne ravni, perspektive in dimenzije informacij in reprezentacij holokavsta, od umetniških slik, fotografskih zbirk, video/avdio animacij, tekstualnih arhivov do virtualnega muzeja, ki vsaka na svoj način reprezentira holokavst in dogajanje med 2. svetovno vojno. Spletna stran remember.org vsebuje in uporablja različne medijske oblike, kot so video/avdio animacije, fotografije, besedila in virtualno dediščino, ter omogoča povezovanje in kombiniranje različnih oblik reprezentacij holokavsta. Te so dostopne vsem, ne glede na njihovo geografsko lociranost, barvo kože, etnično ali kulturno ozadje. Omogoča tudi dostop do primarnih dokumentov, kot so pisma in govori nacistov (glej sliko 4.5), in pričevanj, ki bi jih bilo brez digitalnega medija nemogoče dobiti ali videti.

Slika 4.5: Pismo nacistov o usmrčitvi Judov



Vir: remember.org: A Cybrary of the Holocaust (2010č).



Vendar pa je pri teh različnih reprezentacijah holokavsta moč zaslediti odsotnost temeljitega branja. Spletna stran sicer omogoča veliko število različnih poti do informacij, ki pa ne prikazujejo celotne slike ali končnega izdelka. Prihaja do dekontekstualizacije, kar pomeni, da ko kliknemo na neko povezavo in nas ta pripelje do nekega dokumenta, ta ne vsebuje celotne reprezentacije, ampak le delček oziroma povzetek. Tako uporabnik sam krmari med povezavami in išče informacije, ki ga zanimajo.

Na spletni strani lahko zasledimo tudi nelinearno strukturo besedila, kar pomeni, da je odsotno zaporedno zapisano besedilo, kot je to v knjigah. Namesto tega je urejeno tako, da je vsak besedilni del povezan z množico drugih. Poleg tega pa noben od teh delov ne uživa centralne pozicije, kar pomeni, da je besedilo urejeno tako, da noben besedilni del ne uživa središčnega položaja, ampak namesto tega služi kot opomba, komentar oz. dodatek.

Spletna stran omogoča aktivno interakcijo, in sicer dvosmerno komunikacijo, bodisi med medijem in uporabnikom ali pa med uporabnikom in drugimi uporabniki. Na spletni strani si, na primer, lahko učitelji med seboj izmenjujejo učne načrte, nove ideje ali pa pomagajo študentom in dijakom pri učenju.

Spletna stran omogoča tudi aktivno vlogo bralca oziroma uporabnika. Omogoča uporabnikom, da niso le pasivni opazovalci oziroma občinstvo zgodovine, ampak so lahko tudi tvorci medijskega teksta, soustvarjalci medijskega teksta in udeleženci v simulirani preteklosti. Kot smo že predhodno omenili, lahko uporabniki pošljejo uredniku spletne strani gradivo (fotografije, pričevanja, umetniške slike, dokumente itd.), ki je kakorkoli povezano s travmatičnimi dogodki, kot je bil holokavst. To gradivo je nato objavljeno na tej spletni strani in je dostopno vsem. Vendar pa je potrebno omeniti tudi pasivno vlogo bralca oziroma uporabnika, in sicer uporabnik ne more kar tako dodajati svojih besedilnih delov in povezav, kot je to pri spletni enciklopediji Wikipedija. Spletna stran sicer omogoča aktivno vlogo bralca oz. uporabnika, ne omogoča pa tudi vloge urednika, ki lahko samovoljno dodaja svoje besedilo, gradivo in povezave.

Ima pa spletna stran remember.org tudi nekaj atipičnih lastnosti spleta kot prostora/kraja reprezentacije preteklosti, in sicer ji primanjkuje poudarek na vizualnih reprezentacijah preteklosti. Spletna stran remember.org sicer ponuja veliko reprezentacij holokavsta tudi v obliki nepremičnih in gibljivih slik, vendar istočasno vsebuje tudi veliko tekstualnih arhivov, kot so pričevanja preživelih, naracije in zgodovinski dokumenti. Na spletni strani najdemo tudi zelo malo vojnih fotografij, ki so bile posnete po osvoboditvi in so na nek način, po



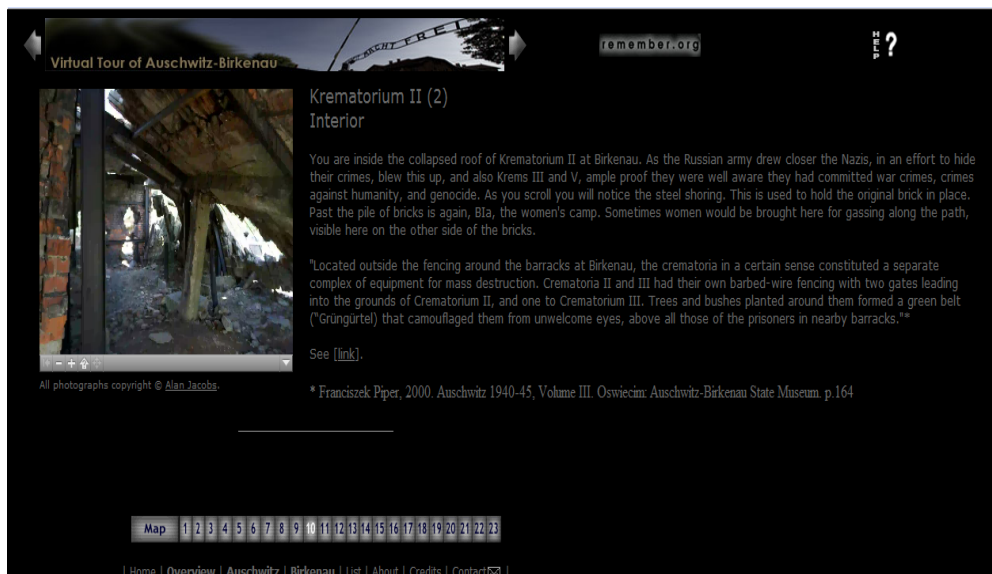
#### 4.2.1 VIRTUALNI MUZEJ AUSCHWITZ

Slika 4.6: Virtualna muzejska razstava koncentracijskega taborišča Auschwitz



33

Slika 4.7: Virtualna animacija ruševin krematorija II v kompleksu Auschwitz - Birkenau



Vir: remember.org: A Cybrary of the Holocaust (2010d).

Virtualni muzej je nastal ob podpori spletne strani remember.org in muzeja Auschwitz na Poljskem, s katerim spletna stran remember.org tudi sodeluje. Na spletni strani remember.org namreč lahko najdemo tudi povezavo s spletno stranjo Memorial and Museum: Auschwitz-Birkenau, katere ustanovitelj je muzej Auschwitz. Spletna stran Memorial and Museum: Auschwitz-Birkenau ravno tako ponuja virtualno muzejsko razstavo koncentracijskega taborišča Auschwitz, le s to razliko, da poleg virtualne muzejske razstave ponuja tudi osnovne informacije o muzeju, kot so zemljevid, prometna povezava, odpiralni čas in cenik ogleda. Na tej spletni strani je tudi zbirka fotografij, posnetih v muzeju Auschwitz, ki jih na spletni strani remember.org in virtualnem muzeju Auschwitz ni.

Idejni oče virtualne animacije muzeja Auschwitz je fotograf Alan Jacobs, ki že vrsto let fotografira koncentracijsko taborišče Auschwitz. Na idejo je prišel pred nekaj leti, ko je prvič videl film v Quick Time Virtual Reality formatu in ugotovil, da bi tovrstna tehnologija omogočila gledalcu vlogo udeleženca in ne samo opazovalca (remember.org: A Cybrary of the Holocaust 2010d). Namreč, kot pravi Alan Jacobs, "ne glede na to, kakšno moč imajo fotografije, je opazovalec še vedno zunaj scene" (remember.org: A Cybrary of the Holocaust 2010d). Ta tehnologija pa omogoča gledalcu prvovrstno izkustvo, in sicer obiskovalcu virtualnega muzeja pričara vizijo realnosti in občutek da je dejansko v fizičnem muzeju. Omogoča aktivno vlogo bralca. 3D-predstavitev muzeja uporabniku omogoča, da ni več le opazovalec, ampak udeleženec v simulirani preteklosti. Virtualna muzejska razstava namreč

ponuja gledalcu izkustvo, kot da je tam in ne le za računalnikom kot opazovalec. Poleg tega pa video posnetek ali 3D-animacija lažje vzpostavi čustveni vidik in kontekst kot samo 2D-fotografija. Čeprav virtualna muzejska razstava omogoča uporabniku, da ni le zunanji opazovalec preteklosti, le-ta ne more dodajati svojih besedilnih delov, komentarjev, opomb in povezav. Virtualni muzej Auschwitz omogoča tako aktivno kot pasivno interakcijo.

Virtualna muzejska razstava koncentracijskega taborišča Auschwitz je razdeljena v dve sekciji, in sicer v Auschwitz I, v katerem je bil glavni tabor, in v Auschwitz II - Birkenau, v katerem je bilo uničevalno taborišče. Znotraj teh dveh sekcij pa so različne virtualne animacije<sup>7</sup> koncentracijskega taborišča Auschwitz, na katere lahko kliknemo. Če držimo levi gumb miške, se lahko premikamo levo in desno po animaciji, kot bi se dejansko sprehajali po koncentracijskem taborišču Auschwitz. Ko se premikamo po virtualni razstavi, se nam na robu virtualne animacije izpiše, kje se nahajamo oziroma kaj je na tistem predelu taborišča bilo. Na primer, pri neki virtualni animaciji lahko vidimo dvorišče Auschwitz I; če se premaknemo z miško levo, vidimo vhod v stražarnico, istočasno pa se nam na robu animacije izpiše, kje se nahajamo itd. Izpis na koncu animacije deluje kot nekakšen vodič skozi virtualno muzejsko razstavo. Daje nam občutek, kot da se sprehajamo po fizičnem muzeju, kjer nas skozi razstavo vodi pravi vodič.

Vsaka virtualna animacija je opremljena tudi z besedilom, ki se nanaša na virtualno animacijo, in sicer nam pove, kaj animacija prikazuje in na kateri predel taborišča Auschwitz, ki ga ta animacija prikazuje, se navezuje. Virtualne animacije, ki prikazujejo ostanke Krematorija II in III, so opremljene z besedilom, ki opisuje, koliko trupel na dan so nacisti zažgali in kako je prišlo do uničenja teh dveh krematorijev itd. Včasih je v tekstualnem delu uporabljen tudi kakšen citat iz biografije avtorja, ki je preživel ta travmatični dogodek. Tako dobimo izkustvo resničnosti, saj fotografije in videoposnetki v povezavi z besedilom o preteklosti delujejo kot odsevi preteklosti. Poleg tega pa se tako lažje vzpostavita čustveni vidik in kontekst. Nadalje pa so pripovedi ob virtualnih animacijah oplemenitene še s povezavo do fotografij in umetniških slik, ki se navezujejo na zapisano besedilo. Na primer, virtualna animacija, ki prikazuje ostanke Krematorija IV, ima poleg besedila še povezavo s

---

<sup>7</sup> Virtualne animacije so fotografije posnete s fotoaparatom, ki je postavljen na poseben podstavek Manfrotto Quick Time Virtual Reality Head, ki omogoča 360°-pogled z iste točke (Morris Photographic Center 2010).

fotografijo Krematorija IV, ki je bila posneta v času holokavsta, da si lažje predstavljamo, kako je bil krematorij v resnici videti.

Poleg virtualnih animacij, ki prikazujejo predel muzeja, kjer se nahajajo ostanki Krematorija II, je tudi fotografija mavčne makete Krematorija II in plinske celice. Maketa ponazarja dogajanje v krematoriju in plinski celici med 2. svetovno vojno. Reprezentacija holokavsta je tu predstavljena skozi maketni model originalnega krematorija iz leta 1944, preden so ga nacisti porušili. Maketa je bila narejena po fotografiji krematorija, posnetega 22. maja 1944 (Hoskins 2003, 17).

Kot vidimo, virtualni muzej Auschwitz omogoča mnogovrstne ravni, perspektive in dimenzije informacij in reprezentacij holokavsta in dogajanja v koncentracijskem taborišču Auschwitz. Omogoča vezljivost različnih medijev, kot so virtualne animacije, fotografije, umetniške slike in besedilo, le zvok je odsoten. Zaradi vseh teh prednosti, ki jih poseduje kot medij reprezentacij preteklosti in kot novo okolje kraja spomina, omogoča uporabnikom doživljanje zgodovine na zelo oseben ali celo telesen način. Omogoča široko dostopnost določenih spominov, za katere ni nujno, da so posamezniku lastni, pa vendar jih lahko pridruži svojemu lastnemu arhivu izkustev. Tem spominom Landsbergova pravi protetični spomini, ki se razvijejo po srečanju z množično kulturno predstavitvijo preteklosti (2004, 19), kot je v tem primeru virtualni ogled muzeja Auschwitz. Omogoča tudi, da so pretekle podobe in pripovedi splošno dostopne ljudem, ki živijo na različnih območjih in prihajajo iz različnih družbenih okolij in družbenih razredov (Landsberg 2004, 21), saj je virtualni muzej Auschwitz dostopen vsem, ki imajo računalnik in dostop do spleta, 24 ur na dan. Tako postane kolektivni spomin stvar vseh, ne glede na barvo kože, etnično ali kulturno ozadje.

Ima pa virtualni muzej Auschwitz tudi svoje pomanjkljivosti, in sicer mu primanjkuje originalnih kvalitet muzeja, kot so dejanski artefakti in prostori; namesto teh ima le posnetke in simulante artefaktov in prostorov. Poleg tega so tu odsotne tudi čutne zaznave, kot so vonj, tip in zvok, ki so pomemben del pri zaznavanju sveta in resničnosti. Vendar tako kot ima fizični muzej svoje prednosti in slabosti, jih ima tudi virtualni muzej. Če se osredotočimo na vse prednostne lastnosti (večja povezanost artefaktov, zgodb in fotografij, možnost obiska muzeja brez fizičnega napora 24 ur na dan, doseg večjega dela javnosti, aktivna vloga bralca in interaktivnost), ki jih virtualni muzej kot prostor/kraj reprezentacije preteklosti ponuja, lahko pomanjkljivosti zanemarimo. Glede na to, da tehnologija hitro napreduje, je samo še

vprašanje časa, kdaj nam bo virtualno muzejsko izkustvo omogočilo tudi druge čutne zaznave, kot so vonj, zvok in tip.

Za konec bi omenila samo še eno pomanjkljivost, ki jo ima virtualni muzej Auschwitz, in sicer v virtualni muzejski razstavi primanjkuje virtualnih animacij z artefakti, kot je lastnina Judov ter drugih narodov in skupin, ki so jo nacisti zasegli, preden so jih poslali v plinske celice ali pa na prisilno delo. V fizičnem muzeju so namreč ti artefakti del muzejske razstave in so na ogled obiskovalcem.

## 5 ZAKLJUČEK

V sodobnih družbah so množični mediji, kot so filmi, dokumentarni filmi, televizijske novice, fotografije in spletne strani, postali eden od pomembnejših sredstev, preko katerih mnogi ljudje spoznavajo zgodovino. Številni avtorji se strinjajo, da so medijski teksti (v obliki filmov, popularne glasbe, dokumentarnih filmov, televizijskih novic, fotografij ali spletnih strani) danes eden od glavnih tvorcev vednosti o preteklosti in eden od glavnih »proizvajalcev« spominov ljudi. To pa zato, ker omogočajo, "ne le vednost o preteklosti in specifične interpretacije preteklosti, ampak tudi (melo)dramo, razvedrilo in užitek" (Pušnik 2009, 69). Jill A. Edy (1999, 72) še dodaja, da so množični mediji postali pomembnejši opomniki na preteklost kot muzeji in drugi komemorativni objekti, tudi zaradi tega, ker dosežejo večji del javnosti. Poleg tega, kot smo videli, pa omogočajo široko dostopnost določenih spominov, ki ni nujno, da so posamezniku lastni, pa vendar jih lahko pridruži svojemu lastnemu arhivu izkustev.

Pri reprezentacijah preteklosti ter ohranjanju in ustvarjanju tako individualnega kot kolektivnega spomina, pa čedalje pomembnejšo vlogo igra svetovni splet, ki je postal celo bolj priljubljen kot drugi množični mediji, saj omogoča povezovanje in kombiniranje različnih oblik reprezentacij preteklosti, kot so knjige, dokumentarni filmi, fotografski arhivi in muzejske razstave, ter je edini množični medij, ki lahko hkrati združuje video, sliko, besedilo in zvok. V primerjavi s filmom ali muzejsko razstavo, ki pogosto ponuja enodimenzionalne in posplošene interpretacije preteklosti (Pušnik 2009, 67), splet predstavlja povezane zbirke s kratkimi navedbami in raznolikimi perspektivami ob istem zgodovinskem dogodku (Morris - Suzuki 2005, 217), kot tudi spremenljivost interpretacij, in sicer po potrebi uporabnikov.

S popularizacijo množičnih medijev kot predstavljalcev preteklosti pa se je spremenil tudi sam kolektivni spomin oziroma način, kako se spominjamo zgodovinskih dogodkov. Za kolektivni spomin je danes značilno, da je posredovan od zunaj in ni izključno proizvod posameznikovega priklica dogodkov, v katerih je bil udeležen, pa vendar te dogodke ponotranji kot lastne spomine. Tem spominom avtorica Alison Landsberg (2004, 19) pravi "protetični spomini", saj se jih kot protezo nosi na telesu; niso naš biološki del, pa vendar postanejo del nas. To so spomini, ki se razvijejo po srečanju z množično kulturno predstavitvijo preteklosti, na primer ogledom filma, spletne strani, muzejske razstave. Nora (v

Pušnik 2006, 98) tem spominom pravi izbrisani spomini in zunanji spomini, saj so danes tehnologije tiste, ki se nam pomagajo spominjati ali pa se namesto nas spominjajo preteklosti.

Raziskave so pokazale, da so, s strani množičnih medijev, zelo pogoste reprezentacije preteklosti, ki so travmatične, kot so bombni napad na Hirošimo in Nagasaki, povojni poboji, genocid nad Judi ter drugimi narodi in skupinami, teroristični napad na WTC in vrsta drugih travmatičnih zgodovinskih dogodkov, ki so se zapisali v zgodovino človeštva. Če se osredotočimo na holokavst, ki je tema moje raziskave, je le-ta že vrsto let pogost predmet obravnav in reprezentacij s strani množičnih medijev, kot so filmi, fotografije, dokumentarni filmi in spletne strani. Holokavst je bil prvič predstavljen znotraj množičnih medijev že leta 1979 v miniseriji *Holocaust* režiserja Marvina J. Chomskya. Sledili so komični strip *Maus: A Survivor's Tale* avtorja Arta Spiegelmana, film *La Vita e bella* režiserja Roberta Benignija, film *Schindler's List* režiserja Stevena Spielberga, film *The Pianist* režiserja Romana Polanskega in vrsta drugih igranih in dokumentarnih filmov o holokavstu. S popularizacijo spleta kot množičnega medija pa je postal holokavst pogost predmet razprav in reprezentacij tudi na spletu. Danes najdemo na spletu veliko število spletnih strani, ki prikazujejo in na različne načine predstavljajo travmatične dogodke, kot je holokavst, in sicer od takih, ki so osredotočene bolj na individualna izkustva, do obsežnejših, ki prikazujejo širšo sliko teh travmatičnih dogodkov. Celo institucije, kot so muzeji in arhivi, ki so bolj konzervativni v odnosu do informacijskih tehnologij, danes omogočajo spletne razstave, digitalizirane artefakte in druge vire. Lep primer reprezentacije preteklosti na spletu je tudi moja študija primera, in sicer spletna stran [remember.org](http://remember.org), katere predmet reprezentacije je ravno holokavst. Kot smo videli, spletna stran [remember.org](http://remember.org) omogoča mnogovrstne ravni, perspektive in dimenzije informacij in reprezentacij holokavsta, od umetniških slik, fotografskih zbirk, video/avdio animacij, tekstualnih arhivov do virtualnega muzeja, ki vsaka na svoj način reprezentira holokavst in dogajanje med 2. svetovno vojno. Posebnost te spletne strani je reprezentacija holokavsta v obliki virtualnega muzeja Auschwitz, ki je simulacija fizičnega muzeja Auschwitz. Virtualni muzej postaja novo okolje kraja spomina, ki reprezentira ter ohranja in ustvarja spomin na holokavst oziroma genocid nad Judi ter drugimi narodi in skupinami v koncentracijskem taborišču Auschwitz s strani nacistov.

Po besedah Jeana Baudrillarda (v Landsberg 2004, 32) , "s tem ko množični mediji ustvarjajo simulante ali hiperrealnosti, brišejo dihotomijo med resničnim in prividom, med avtentičnim in neavtentičnim, med naravnim in umetnim, in tako prihaja do odsotnosti »resničnega«

izkustva". Vendar, po besedah A. Landsberg (2004, 33), sta bila resnično in avtentično vedno stvar razprave, idealno stanje, saj je bil odnos ljudi do sveta in preteklosti vedno posredovan skozi reprezentacije in pripovedi. Poleg tega pa zgodovina tako ali tako ni nikoli imela privilegiranega dostopa do realnosti, saj je bila tako kot vsa druga vedenja vedno posredovana skozi pripovedi in interpretacije (Landsberg 2004, 48). S tem se strinja tudi avtor Paul Arthur (2006, 14), ko pravi, da tudi napisana zgodovina ni nikoli pokazala stvari točno takšne, kot so bile, s to razliko, da šele ob množičnih medijih vidimo, kakšno moč manipulacije dejansko imajo. Tudi pri fotografijah je namreč vedno prihajalo do manipulacij, in sicer, iz katerega zornega kota bo posneta fotografija, kaj bo posneto, kako bo posneto, da bo fotografija čim bolj prepričljiva in bo delovala kot odsev preteklosti itd. (Arthur 2006, 14).

Nekateri avtorji celo pravijo, da tovrstne reprezentacije preteklosti vodijo k "amneziji" in nadalje celo k izgubi zgodovine in kolektivne identitete (Donk 2009, 15). To pa zato, ker danes ni več potrebno, da nekaj ohranimo v spominu, saj so tehnologije tiste, ki se nam pomagajo spominjati ali pa se namesto nas spominjajo preteklosti. Vendar, kot pravi Ellie Wiesel (v Landsberg 1997, 65), potreba po novih alternativnih načinih ohranjanja spomina postaja vse bolj nujna, saj zdaj, ko generacij, ki so preživele nek zgodovinski dogodek, skoraj več ni, je možnost prenosa komunikativnega spomina konec koncev nemogoča. Poleg tega pa si vse več ljudi danes želi doživeti zgodovino na osebni, telesni način. Ravno množični mediji pa ustvarjajo prizorišča, v katerih lahko ljudje prevzamejo spomine na dogodke, ki jih sami niso doživeli.

Huyssen (v Pušnik 2006, 94–95) meni, da bi se danes morali osredotočati na pomembnost tako tradicionalnih reprezentacij preteklosti kot tudi popularnih. In sicer, da bi morale različne reprezentacije preteklosti zavzemati isti javni prostor in skupaj graditi spomine, ne glede na to, ali so zabavne narave, fiktivske oblike ali znanstveni dokazi, namesto da se jih preprosto deli na pomembne spomine in na vsakdanje spomine.



## 6 LITERATURA

1. Arthur Longley, Paul. 2006. Hypermedia History: Changing Technologies of Representation for Recording in Portraying the Past. *InterCulture: An Interdisciplinary Journal* 3 (3): 1–25.
2. --- 2009a. History in motion: Digital approaches to the Past. *Media in Transition Conference "MIT6: Stone and Papyrus, Storage and Transmission"*, 1–33. Dostopno prek: <http://web.mit.edu/comm-forum/mit6/papers/Arthur.pdf> (11. oktober 2010).
3. --- 2009b. Exhibiting History: The Digital Future. *reCollections: Journal of the National Museum of Australia* 3 (1): 33–50.
4. Baer, Alejandro. 2001. Consuming history and memory through mass media production. *European journal of Cultural studies* 4 (4): 491–501.
5. Barsade, Sigal G., Arthur P. Brief in Sandra E. Spataro. 2000. The affective revolution in organizational behavior: The emergence of a Paradigm. V *Organizational Behavior: The State of Science*, ur. Jerald Greenberg, 3–52. N.J: Laurence Erlbaum Associates.
6. Benz, Wolfgang. 2000. *Holokavst*. Ljubljana: Inštitut za civilizacijo in kulturo - ICK.
7. Clarke, Margaret Anne. 2009. The Online Brazilian Museu. V *Save As...Digital Memories*, ur. Andrew Hoskins, Joanne Garden - Hansen in Anna Reading, 151–166. Basingstoke, New York: Palgrave Macmillan.
8. Donk, Andre. 2009. The Digitization of Memory: Blessing or Course?. *Media in Transition Conference "MIT6: Stone and Papyrus, Storage and Transmission"*, 1–17. Dostopno prek: <http://web.mit.edu/comm-forum/mit6/papers/Donk.pdf> (11. oktober 2010).
9. Edkins, Jenny. 2003. Concentration Camp Memorials and Museums: Dachau and the US Holocaust memorial Museum. V *Trauma and the Memory of Politics*, ur. Jenny Edkins, 111–174. Cambridge: Cambridge University Press.
10. Edy, Jill A. 1999. Journalistic Uses of Collective Memory. *Journal of Communication* 49 (2): 71–85.
11. Encyclopedia – Britannica online Encyclopedia. 2010. *History & Society: Holocaust*. Dostopno prek: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/269548/Holocaust> (23. januar 2010).
12. Globočnik, Janez, Milena Globočnik in Adriana Segalla, ur. 2006. *Zgodovina na maturi 2006*. Ljubljana: Intelego.

13. Halbwachs, Maurice. 1992. *On Collective Memory*. Chicago: The University of Chicago Press.
14. --- 2001. *Kolektivni spomin*. Ljubljana: Studia Humanitatis.
15. Hoskins, Andrew. 2003. Signs of the Holocaust: Exhibiting memory in a mediated age. *Media, Culture & Society* 25 (1): 7–22.
16. ---, Joanne Garden - Hansen in Anna Reading, ur. 2009. *Save As...Digital Memories*. Basingstoke, New York: Palgrave Macmillan.
17. Jelinčič Boeta, Klemen. 2009. *Kratka zgodovina Judov*. Celovec: Moharjeva Založba.
18. Jewish Virtual Library. 2010. *The library*. Dostopno prek: <http://www.jewishvirtuallibrary.org/jsource/index.html> (23. januar 2010).
19. Krakar, Lojze in Milan Kumar. 1962. *Od tod so bežale še ptice*. Ljubljana: Mladinska Knjiga.
20. Kramberger, Taja. 2001. Maurice Halbwachs in družbeni okviri kolektivne memorije (spremna beseda). V *Kolektivni spomin*, ur. Maurice Halbwachs, 211–258. Ljubljana: Studia Humanitatis.
21. Landsberg, Alison. 1997. America, the Holocaust, and the Mass Culture of Memory: Toward a Radical Politics of Empathy. *New German Critique* 71: 63–86.
22. --- 2004. *Prosthetic memory: the transformation of American remembrance in the age of mass culture*. New York: Columbia University Press.
23. Landow, George. 2006. *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. London: The Johns Hopkins University Press.
24. Lessard, Bruno. 2009. Archiving the Gaze: Relation-images, Adaptation, and Digital Mnemotechnologies. V *Save As...Digital Memories*, ur. Andrew Hoskins, Joanne Garden - Hansen in Anna Reading, 115–128. Basingstoke, New York: Palgrave Macmillan.
25. *Memorial and Museum: Auschwitz-Birkenau*. Dostopno prek: <http://en.auschwitz.org.pl/h/> (23. januar 2010)
26. Morris Photographic Center. 2011. *Manfrotto 303 Quicktime Virtual Reality & Pan. Head*. Dostopno prek: <http://www.picosearch.com/cgi-bin/ts.pl?index=446342&query=Manfrotto+303+Quicktime+Virtual+Reality+%26+Pan.+Head> (23. januar 2011).
27. Morris - Suzuki, Tessa. 2005. *The Past Within Us: Media, Memory, History*. London: Verso.

28. Nora, Pierre. 1996a. General Introduction: Between memory and History. V *Realms of Memory: The Construction of the French Past*, ur. Pierre Nora, 1–20. New York: Columbia University Press.
29. --- 1996b. From Lieux de mémoire to Realms of Memory. V *Realms of Memory: Rethinking the French Past*, ur. Pierre Nora, xv–xxiv. New York: Columbia University Press.
30. Oblak, Tanja in Gregor Petrič. 2005. *Splet kot medij in medij kot splet*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
31. Pušnik, Maruša. 2005. Fotografija v muzeju kot arhiv kolektivnega spomina: ljubezen do zgodovine. *Teorija in Praksa* 42 (2/3): 408–429.
32. --- 2006. Collective Memory in a Multimedia Age. *Javnost/The Public* 13 (1): 89–102.
33. --- 2009. Pop zgodovine: kolektivni spomin v medijski dobi. *EMZIN:revija za kulturo* 19 (3/4): 67–69.
34. *remember.org: A Cybrary of the Holocaust*. Dostopno prek: <http://www.remember.org/> (11. oktober 2010).
35. --- 2010a. *Help Us Preserve Powerful Memories, History, and Stories of Survival*. Dostopno prek: <http://remember.org/donations.html> (17. december 2010).
36. --- 2010b. *Alan Jacob's Photos of Auschwitz*. Dostopno prek: <http://www.remember.org/jacobs/index.html> (17. december 2010).
37. --- 2010c. *Paintings by Survivor Jan Komski*. Dostopno prek: <http://www.remember.org/komski/komski-drawings1-007.html> (17. december 2010).
38. --- 2010č. *Nazi Letters on Execution of Jews*. Dostopno prek: <http://remember.org/witness/links.let.nazi.html> (17. december 2010).
39. --- 2010d. *A Virtual Tour of Auschwitz/Birkenau*. Dostopno prek: <http://remember.org/auschwitz/aus.php> (17. december 2010).
40. Sade - Beck, Liav. 2002-2003. *Mourning and Memorial culture on the Internet: The Israel case*. Dostopno prek: <http://burdacenter.bgu.ac.il/publications/proposals2002-2003/Sade-Beck.pdf> (10. februar 2010).
41. Schweibenz, Werner. 1998. The "Virtual Museum": New Perspective For Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System. V *Knowledge Management und Kommunikationssysteme*, ur. Harald H. Zimmermann in Volker Schramm, 185–200. Saarbrücken: Fachrichtung Informationswissenschaft der Universität des Saarlandes.

42. Schweibenz, Werner. 2004. The Development of Virtual Museums. *ICOM News* 57 (3): 3.
43. Trček, Franc. 1997. Virtualna demokracija- navideznost ali dejanskost?. *Družboslovne razprave* 13 (24/25): 98–117.
44. *United States Holocaust Memorial Museum*. Dostopno prek: <http://www.ushmm.org/> (23. januar 2010).
45. Van Dijck, Jose. 2004. Mediated memories: Personal cultural memory as object of cultural analysis. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 18 (2): 261–277.
46. Wikipedia, the free encyclopedia. 2010a. *World Wide Web*. Dostopno prek: [http://en.wikipedia.org/wiki/World\\_Wide\\_Web](http://en.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web) (15. december 2010).
47. --- 2010b. *The Holocaust*. Dostopno prek: [http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Holocaust](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Holocaust) (23. januar 2010).
48. --- 2010c. *Auschwitz concentration camp*. Dostopno prek: [http://en.wikipedia.org/wiki/Auschwitz\\_concentration\\_camp](http://en.wikipedia.org/wiki/Auschwitz_concentration_camp) (23. januar 2010).
49. --- 2010č. *Schutzstaffel*. Dostopno prek: <http://sl.wikipedia.org/wiki/Schutzstaffel> (23. januar 2010).
50. Wilson, Shaun. 2009. Remixing Memory in Digital Media. V *Save As...Digital Memories*, ur. Andrew Hoskins, Joanne Garden - Hansen in Anna Reading, 184–197. Basingstoke, New York: Palgrave Macmillan.
51. Zelizer, Barbie. 2002. Finding aids to the past: bearing personal witness to traumatic public events. *Media, Culture & Society* 24 (5): 697–714.