



13. SKUP MUZEJSKIH PEDAGOGA HRVATSKE S MEĐUNARODNIM SUDJELOVANJEM



HRVATSKO MUZEJSKO DRUŠTVO
Sekcija za muzejsku pedagogiju
i kulturnu akciju

Hrvatsko
muzejsko društvo
Croatian Museum
Association



Jesmo li spremni?

UVOD U SADAŠNJOST

Zbornik radova

Karlovac 25. - 28. 9. 2024.

NAKLADNIK
Hrvatsko muzejsko društvo

ZA NAKLADNIKA
Vlasta Krklec

UREDNIK
Karlo Mandić

LEKTURA I KOREKTURA
Martina Vičić-Ornković

VIZUALNI IDENTITET
LA kreativna, obrt za grafički dizajn i usluge,
vl. Morana Lapanja

OBLIKOVANJE I GRAFIČKA PRIPREMA
LA kreativna

ISSN
1848-4417

Karlovac, 2025.

Zbornik radova financijski je podržan sredstvima
Ministarstva kulture i medija Republike Hrvatske i
sredstvima Grada Karlovca.



Hrvatsko
muzejsko društvo
Croatian Museum
Association



HRVATSKO MUZEJSKO DRUŠTVO
Sekcija za muzejsku pedagogiju
i kulturne akcije



Republika
Hrvatska
Ministarstvo
kulture
i medija
Republic
of Croatia
Ministry
of Culture
and Media



muzei
grada
karlovca

13. skup muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem

Zbornik radova

Uvod u sadašnjost Jesmo li spremni?

KARLOVAC, 25. – 28. rujna 2024.
Muzeji grada Karlovca

ORGANIZATOR 13. SKUPA

Sekcija za muzejsku pedagogiju i kulturnu akciju
Hrvatskog muzejskog društva
u suradnji s Muzejima grada Karlovca

ORGANIZACIJSKI ODBOR

Vlasta Krklec, Marija Ščulac, Draženka Sila-Ljubenko, Igor Čulig, Matea
Galetić, Karlo Mandić, Jelena Roboz, Sunčica Drempetić

SADRŽAJ

Karlo Mandić	6
Predgovor	
Laura Orlić, Mladen Barešić	7
Inovacija u pristupu iskustvu muzejske publike: My Museum Experience	
Martina Vičić Ornković	18
Učenje temeljeno na predmetima	
Karlo Mandić	27
Živa Knjižnica	
Marija Sabolić	30
Muzejska noćna avantura – komercijaliziranje muzejskih sadržaja i privlačenje nove publike	
Tanja Ban	36
Igre iz muzejskog dvorišta	
Barbara Crnobori	41
U digitalnom naručju?	
Ana Sudarević, Matea Galetić, Ivana Sudarević	49
Proširena stvarnost i 3D virtualne izložbe uz alat Artsteps: novi modeli rada s publikom	
Ivana Gorički Flegar	59
MSU – Mama je mama!	
Mirjana Margetić	62
Staro, sadašnje i novo – izazovi u radu s publikom	
Lucija Sekula	71
Prepreke do digitalne sadašnjosti	
Luka Donadini	80
Edukacija u muzeju predočena u brojevima: Pregled djelatnosti na području RH u 2023. godini	
Toni Bilić	90
Edukativne radionice u Gradskoj galeriji Antun Gojak i Gradskom muzeju Makarska (2023. – 2024.)	
Antonija Škrtić	94
Edukativni programi uz likovne izložbe Muzeja grada Karlovca u Galeriji "Vjekoslav Karas"	
Anja Brabec Žeravica	102
Tekstura šume	

Koraljka Alavanja, Ivana Dražić	110
Igra Ifigenija – inovativni model interaktivne edukacije i digitalizacije u Narodnom muzeju Zadar	
Daria Domazet, Anđela Vrca	117
Delmati: snaga zajedništva	
Ivana Golob Mihić, Josipa Verbanac	123
Nove priče o Benčiću – put do održivog projekta	
Iris Marinović	133
Meštrović kroz neke druge oči	
Ana Škegro	141
Umjetnost otpora: istraživanje i edukacija o antifašističkim (umjetničkim) praksama kroz sukreativan pristup	
Petra Šoltić	150
Edukativni program za učenike smjera pomoćni proizvođač keramike	
Danko Dujmović, Karmen Čelica Vlahutin	157
Rad s djecom s teškoćama u razvoju u muzejima	
Renata Filčić	168
Muzej kao točka sastajanja	
Anastazija Petrović, Silvija Vrsalović	175
Etnografski muzej – mjesto susreta kultura	
Anita Hodak	182
Muzej svima, baš svima! – zajednička gradnja inkluzivne zajednice	
Krešimir Martinović	191
Nove tehnologije u svojstvu muzejske pedagogije na primjeru Muzeja vučedolske kulture	
Dubravka Tulio	198
Muzej danas i sada – između prošlosti i budućnosti	
Štefan Krapše	205
Putujuća muzejska konferencija – dinamičan obrazovni izazov za muzejske pedagoge	

Predgovor

Pred vama se nalazi zbornik radova 13. skupa muzejskih pedagoga, održanog u Karlovcu, koji okuplja stručne članke temeljene na izlaganjima muzejskih pedagoga i stručnjaka iz različitih područja. Tema skupa – „Uvod u sadašnjost: Jesmo li spremni?“ – otvorila je prostor za promišljanje o ulozi muzeja u vremenu društvenih i tehnoloških promjena koje nas oblikuju svakodnevno, a ne u nekoj zamišljenoj budućnosti.

Naš postpandemijski i postpotresni kontekst, obilježen demografskim pomacima uzrokovanim migracijama i promjenama društvene strukture, donosi nove izazove, ali i mogućnosti za djelovanje muzejskih ustanova. Muzeji više nisu samo čuvari prošlosti, već postaju aktivni sudionici u oblikovanju sadašnjosti – prostori dijaloga, uključenosti i zajedničkog učenja.

Autori okupljeni u ovom zborniku promišljaju o brojnim pitanjima: Kako muzeji odgovaraju na kulturnu raznolikost zajednica u kojima djeluju? Kako stvaraju prostore dobrodošlice za sve posjetitelje, bez obzira na njihovo porijeklo ili iskustvo? Kako se koriste alatima umjetne inteligencije i digitalne tehnologije kako bi unaprijedili pristup sadržajima i produbili iskustvo posjeta? Kako se muzejski pedagozi mogu prilagoditi i odgovoriti na izazove sadašnjice, ostajući pritom vjerni temeljnim vrijednostima muzejske profesije?

Radovi u zborniku nude različite perspektive, a zajednički im je pristup, koji traži ravnotežu između tradicije i inovacije, između potrebe za očuvanjem i potrebe za promjenom, između lokalnog konteksta i globalnih izazova.

Zahvaljujem svim autorima na njihovim doprinosima koji svjedoče o dinamičnom, odgovornom i kreativnom pristupu muzejskom radu. Ovaj zbornik predstavlja vrijedan dokument vremena u kojem živimo – vremena koje traži promišljene, otvorene i hrabre odgovore.

Nadam se da će radovi pred vama poslužiti kao izvor inspiracije, poticaj za daljnji rad te doprinos zajedničkom razvoju muzejske pedagogije u Hrvatskoj i šire.

Karlo Mandić, urednik

Laura Orlić i Mladen Barešić
Artist Company, Zagreb
laura.orlic@artist-company.hr
mladen.baresic@artist-company.hr

Inovacija u pristupu iskustvu muzejske publike: *My Museum Experience*

Sažetak

My Museum Experience inovativan je pristup muzejskoj i galerijskoj interpretaciji, koji kustosima omogućava da pripovjedačkim stilom pružaju personalizirano iskustvo svojim posjetiteljima. Posjetitelji dobivaju sadržaj prilagođen osobnom, socijalnom i fizičkom kontekstu, a muzeji mogućnost novog i atraktivnijeg prezentiranja fundusa i svojih spoznaja. Ovakvim se pristupom muzeji bolje prilagođavaju raznolikim očekivanjima posjetitelja, upravljaju muzejskim umorom i, posljedično, potiču kulturnu participaciju svojih posjetitelja.

Abstract

My Museum Experience, an innovative approach to museum interpretation, enables curators in providing personalized visitors' experience through engaging storytelling. Visitors receive content appropriate to the personal, social and physical context they are in, while museums get the opportunity to present their fund of exhibits and their understandings in a new and more attractive manner. Thus, museums adapt better to the differing visitors' expectations, they manage the museum fatigue and, consequentially, encourage their visitors' cultural participation.

Predgovor



Slika 1 – majka i sin u muzeju, pred slikom *Mladost, Deset najvećih, br. 3-4, Grupa 4, 1907*, Hilma af Klint

Majka i sin zajedno su posjetili muzej. Upravo stoje pred jednom slikom. Oboje u ušima imaju slušalice i promatraju istu sliku. Apstrakciju čije je značenje svakom neupućenom promatraču - nerazaznatljivo.

Dječak sluša priču o tome kako je slikarica, dok je slikala, surađivala s duhovima i s farmerima. Farmeri su joj pribavljali jaja za miješanje boja (a trebala ih je puno), dok je s duhom Amalielom dogovarala kako boje i oblike smiješati i rasporediti na platnu.

Majka, pak, doznaje da je Hilma af Klint prva stvarala apstraktna djela, čak i nekoliko godina prije poznatih nam - Kandinskog, Maljeviča ili Mondriana.

I dječak i njegova majka, dakle, slušaju različite priče, usklađene s njihovim uzrastima i interesima, dok zajedno promatraju isto djelo...

Uvod

Posjetitelji bi se tijekom svojih posjeta muzejima i galerijama mogli nalaziti u situacijama poput ove što smo je opisali. Ovisno o tome posjećuju li muzej samostalno ili s drugom osobom, odnosno osobama.

Što stoji iza ove ideje? Što nas je to potaklo da osmislimo ovakvo rješenje? Ili, taksativnije:

- Koje to probleme nastojimo riješiti? Ili barem potaknuti i pospješiti njihovo rješavanje?
- Kakvo rješenje predlažemo za probleme koje prepoznajemo?
- Što, na koncu, to rješenje donosi onome u čijem se „dvorištu“ pojavljuju i ponavljaju iste i slične problemske situacije?

O problemu: Zašto?

Prikladno je, za početak, progovoriti o tome zbog čega i radi čega smo se upustili u iznalaženje rješenja. Koji su, s jedne strane, uzroci i povodi uočavanju problema; koje smo potrebe prepoznali? I, s druge strane, čemu rješenjem težimo i stremimo, odnosno koju njegovu svrhu nastojimo realizirati?

Nekoliko bismo fenomena željeli istaknuti...

Niska kulturna participacija i negativna supstitucija

Prije no što smo se posvetili oblikovanju rješenja, istraživali smo najrazličitije izvore ne bismo li što bolje razumjeli problematiku i prepoznali ono što su profesionalci i istraživači uočili prije nas, a što pomaže u kontekstualizaciji onoga što i sami uočavamo.

Jedan od prvih, već postojećih, problema i pokazatelja bio je onaj o kulturnoj participaciji u Europi. Ili, jednostavnijim rječnikom, odgovor na pitanje: Koliki postotak Europljana najmanje jednom godišnje sudjeluje u barem jednom kulturnom sadržaju?

Ili, još preciznije, s obzirom na muzejsko-pedagoški kontekst: Koliki postotak Europljana najmanje jednom godišnje posjeti neki muzej, umjetničku galeriju, arheološki ili povijesni lokalitet?

Iz raspoloživih Eurostatovih podataka možemo zaključiti da je 2015.

godine, u prosjeku, 39,7% građana Europske unije najmanje jednom godišnje posjetilo neku takvu kulturnu ustanovu ili lokalitet, dok je taj postotak 2022. godine, nakon dviju „pandemijskih“ godina, pao na 32,1%.

U istim vremenskim odsječcima prosjek posjetitelja u Hrvatskoj kretao se oko 19% - od 19,2% godine 2015., prema 18,9% godine 2022.

Usporedbe i razumijevanja radi, u ovim oblicima kulturnog života najviše sudjeluju građani zemalja sjeverne Europe. Primjerice:

Tablica 1 – Prikaz prosječne kulturne participacije u četiri sjevernoeuropske zemlje

	2015.	2022.
Švedska	67,2%	41,8%
Danska	61,4%	54,1%
Finska	61,4%	45,5%
Nizozemska	61,4%	43,8%

Neovisno o zamjetnom padu učestalosti posjeta uslijed zaštitnih i preventivnih socijalno-zdravstvenih mjera 2020. i 2021. godine, broj građana koji najmanje jednom posjećuju neki muzej, galeriju, odnosno povijesni ili arheološki lokalitet još je uvijek najmanje dvaput veći u društvima na sjeveru Europe. A prije desetak godina bio je i više nego triput veći! I to ne zato što smo mi napredovali.

S druge strane, zbog nemalih kulturalnih razloga, hrvatski bi prosjek vjerojatno valjanije bilo ponajprije usporediti s prosjecima u zemljama koje je okružuju, odnosno s kojima graniči:

Tablica 2 – Prikaz prosječne kulturne participacije u pet Hrvatskoj susjednih zemalja

	2015.	2022.
Slovenija	43,8%	41,4%
Mađarska	34,8%	22%
Italija	26,1%	18%
Crna Gora (ne-EU)	18,3%	8,3%
Srbija (ne-EU)	12,6%	12,8%

Iz usporedbe s ovim zemljama možemo, dakle, zaključiti da je kulturna participacija – definirana kao „barem jedan posjet muzeju, umjetničkoj galeriji te arheološkom ili povijesnom lokalitetu u posljednjih 12 mjeseci” – u Hrvatskoj nesumnjivo ispod prosjeka zemalja Europske unije. On je, zapravo, vrlo blizu samome dnu: Osim u dvjema susjednim zemljama koje i nisu članice Europske unije, prosječna godišnja kulturna participacija u oba je ova vremenska presjeka niža tek u Bugarskoj, Grčkoj i Rumunjskoj.

Učinimo li, pak, misaoni korak dalje i uzmemo li u obzir i tzv. negativnu supstituciju – prema kojoj, vjerna muzejska publika, tzv. aktivni posjetitelji, stare, a zamjenjuje ih sve manji broj mladih aktivnih posjetitelja – jasno je da muzejima, uz ovako ocrtanu perspektivu, budućnost nije svijetla, niti je održiva.

Ovo posljednje osobito je važno sagledati u kontekstu činjenice da je „kulturna participacija učenika u visokoj kulturi tek u oskudnoj mjeri objašnjiva socijalnim statusom roditelja ili staratelja i postojećim kulturnim kapitalom” (što, promatrajući Eurostatove podatke, možda i nije loše) te da se „adolescenti oblikuju poglavito u interakciji s vršnjacima izbjegavajući tradicionalnu kulturu i analitički stav prema povijesnom naslijeđu, prepuštajući se umjesto toga popularnoj kulturi i komercijaliziranim oblicima razonode”. Stoga je i važan zaključak autora o tome kako „i kvantitativni i kvalitativni nalazi podjednako podupiru hipoteze o velikom utjecaju vršnjaka na kulturnu participaciju, što učvršćuje zaključak kako upravo vršnjaci u razdoblju adolescencije postaju glavni socijalizacijski agensi” (Mustapić, Milas, Dergić, 2022.).

Sve te nalaze i spoznaje uzimali smo u obzir prilikom oblikovanja pristupa što smo ga nazvali *My Museum Experience* (MME).

Trendovi u očekivanjima posjetitelja

Znajući, nadalje, kako se i koliko svijet u kojemu živimo promijenio u posljednjih petnaestak godina, a s njime i naše navike komuniciranja, rada i konzumiranja najrazličitijih sadržaja, prepoznali smo tri jasna trenda:

1. Sve je veći udio i upliv digitalnih rješenja za naše svakodnevne probleme i izazove.
2. Ta su rješenja dizajnirana tako da je njihovo korištenje sve lakše i, kako se to danas obično kaže, intuitivnije.

3. Povrh svega, ta rješenja ljudima omogućavaju odabir iskustava prilagođenih vlastitim potrebama, personaliziranih, individualiziranih i vrlo osobnih, u kojima su oni sami protagonisti.

Dakle, uza sva mehanička i elektronička pomagala koja su nam u proteklom desetljeću ispunila živote i na koja smo se navikli, možemo samo pretpostaviti i očekivati da će posjetitelji (osobito oni koji tek dolaze) očekivati sve digitalno, sve intuitivno i sve personalizirano.

Muzejski umor

Konačno, od prvog problema i pokazatelja kojeg želimo razriješiti i poboljšati, preko drugog uvjeta kojeg danas više nije razborito zanemariti niti mu se opirati, dolazimo i do trećeg problema s kojim se želimo suočiti. Problema koji je, zapravo, i suštinski.

Posjetitelji muzeja često nakon posjeta govore da su bili preplavljeni količinom sadržaja: da je svega, jednostavno, bilo previše i da puno toga nisu stigli vidjeti; da puno toga nisu razumjeli (osobito u nekim vrstama muzeja i umjetničkih galerija); da se, na koncu, više i ne sjećaju što su sve vidjeli. Svatko od nas to je vjerojatno barem jednom osjetio.

Tu se pojavu u muzeološkoj literaturi naziva – muzejskim umorom. Fenomen tako nazvan prije stotinjak godina. Skovao ga je još davne 1916. godine tadašnji ravnatelj Muzeja lijepih umjetnosti u Bostonu, u Sjedinjenim Američkim Državama, Benjamin Ives Gilman (1852–1933).

U početku se pod pojmom muzejskoga umora većim dijelom smatrao fizički zamor posjetitelja, no s vremenom je obuhvatio i, nama puno bliskiji i relevantniji, mentalni zamor.

Lako ga je pojmiti sjetimo li se da muzeji izlažu na stotine ili, čak, tisuće eksponata, različitih značenja, jasnoće i čitljivosti, koji se svi međusobno „natječu“ za pozornost posjetitelja, a posjetiteljev je kapacitet istodobno osjetno i uži i plići no što je, nerijetko, široka i duboka ponuda.

Vrlo legitimno pitanje koje iz toga proizlazi jest: Je li svaki izložak od jednakog interesa za svakog posjetitelja? Čini nam se da se odgovor sam nameće... Nije.

Stoga, da zaključimo: Ovo su tri problema koje smo uočili i koji su nas, svaki na svoj način, inspirirali i motivirali da krenemo u potragu za rješenjem.

O rješenju problema: Kako?

Kako smo zamislili riješiti ove probleme? Neposredno, prije svih, ovaj posljednji, problem muzejskog umora, a potom i onaj dominantnih trendova u očekivanjima posjetitelja? A posredno i onaj prvi – nisku kulturnu participaciju?

Od samoga početka, kao svojevrsnu viziju formulirali smo da želimo muzejskim posjetiteljima ponuditi neočekivano zanimljive i emocionalno bogate posjete. Očigledno je bilo da je za to u posjetitelja nužno dotaknuti i pobuditi, kolokvijalno rečeno, i mozak i srce.

Da bismo u tome uspjeli, ovo svoje rješenje postavili smo na dva potporna stupa. Jedan smo nazvali – personalizacijom; a drugi – pripovijedanjem. (Za ovaj drugi, čest izraz korišten u našoj razgovornoj kulturi jest onaj anglofone provenijencije – *storytelling*.)

Personalizacija

Tijekom višedesetljetnih naših profesionalnih iskustava destilirala se spoznaja o značaju tzv. korisničkog iskustva (*eng. customer experience*), odnosno ukupnosti emocionalnih, kognitivnih i bihevioralnih reakcija klijenta (ili korisnika) prije, tijekom i nakon cijelog procesa korištenja nekog proizvoda. Odnosno, iskustva s proizvodom, ili s uslugom. Združimo li ta iskustva s amaterskim iskustvima muzejskih posjetitelja kakvi sami jesmo – a ne zaboravimo: *franc. amateur. onaj tko voli* – duboki su i dalekosežni zaključci neizbježni.

Ne izgradimo li – ne jedan most već – niz mostova i premostnica između izloženih djela i umjetnika i najrazličitijih posjetitelja muzeja i galerija koji te izložke promatraju, nastoje ih razumjeti ili „samo“ doživjeti, propustit ćemo prilike obogatiti mnoga ljudska iskustva, izgubit ćemo dio posjetitelja i, što je možda i veći „grijech“, propustiti privući i angažirati mnoge koji bi mogli postati redovitiji i stalniji posjetitelji izložbenih prostora ljudskoga duha.

Tu spoznaju dodatno učvršćuje i činjenica da je potrebu za premošćivanjem distance između izložka, ili objekta promatranja, i posjetitelja, ili subjekta promatranja, vrlo slično postulirao i jedan od prvih praktičara i teoretičara interpretacije baštine, Freeman Tilden, u svom glasovitom djelu iz 1957. godine – *Tumačenje baštine*. U njemu je

precizirao šest načela interpretacije baštine, i prvo od tih načela glasi:

Svaka interpretacija koja na neki način ne povezuje ono što je izloženo ili opisano s nečime u osobnosti ili u iskustvu posjetitelja bit će sterilna.

Dakle, da bi posjet muzeju ili galeriji bio doista zanimljiv, dojmljiv i pamtljiv, muzeju ili galeriji bilo bi vrijedno znati tko je „osoba“ koja stoji pred nekim (ili, često, svakim) izloženim djelom. Njeni interesi, raspoloženje, promatračke perspektive. Uzrast, socijalni kontekst, vrijeme koje posvećuje izložbi. Sa svim tim informacijama, muzej ili galerija znali bi bolje kalibrirati način na koji predstaviti djela iz svoga fundusa.

Pripovijedanje

Ono što, uz personalizaciju, čini MME jedinstvenim jest – pripovjedački pristup.

Jedna od fundamentalnih zakonitosti kaže: Dobra priča izaziva kemijsku reakciju. Znamo to iz iskustva: tome su nas poučile priče koje smo slušali ili čitali u djetinjstvu, knjige koje smo čitali, filmovi koje smo gledali. Ta je kemijska reakcija – emocionalna reakcija. Svaka dobra priča pobuđuje u nama neku emociju. Jednostavnu ili složenu. A osnova emocionalnog doživljavanja i reagiranja je, dakako, hormonalna. Nekoliko je slikovitih primjera...

Prvi: Kad god slušamo (ili gledamo) neku napetu priču, „triler“, nešto što pobuđuje iščekivanje, anticipaciju, znamo iz iskustva da nam je tad pažnja fokusiranija, da smo usredotočeniji, motiviraniji na djelovanje ili sudjelovanje. Nije li tako? Zašto? Zbog dopamina čije izlučivanje takvi podražaji potiču. Zbog $C_8H_{11}NO_2$.

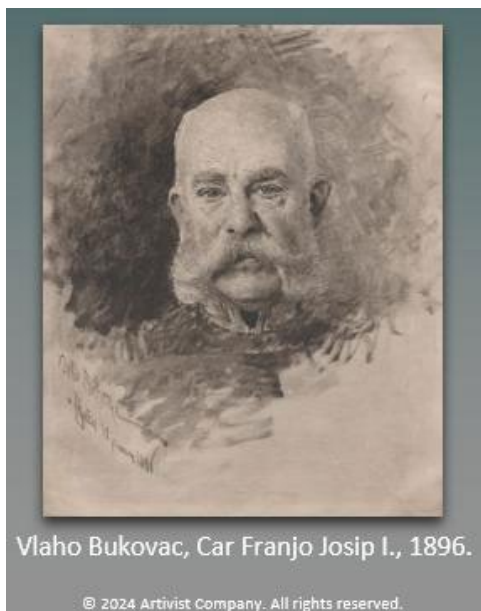
Drugi: Izloži li nas tko kakvoj dirljivoj, možda i potresnoj ili, pak, romantičnoj priči, potaknut će u nama osjećaje suosjećajnosti, povjerenja, povezanosti... Zašto? Zato što će sadržaji poput tih potaknuti izlučivanje – oksitocina. Ili, budimo dosljedni i, zbog složenosti formule, još malo dramatičniji: $C_{43}H_{66}N_{12}O_{12}S_2$.

I treći: U konačnici, svaki put kad nas netko humorom oslobodi nekih naših „kočnica“, kad nas opusti i oslobodi, čini to da se naš kreativan potencijal oslobađa. Tko ili što tome doprinosi? Endorfini. Oni, osim toga, sudjeluju i u nadzoru i suzbijanju boli. (A budući da o njima govorimo u

množini, njihove kemijske formule nećemo navoditi.)

I, što s time? Kako to činimo? U svojoj demo-verziji muzeja – višesobnog Muzeja Artivist – izložili smo dvadesetak djela o kojima smo ispričali osamdesetak priča. Za svakoga ponešto.

One zvuče poput onih ukratko opisanih u Predgovoru ovoga članka, uz izloženo djelo Hilme af Klint. Isto smo učinili i na primjeru djela jednog svima nam poznatog našeg umjetnika – Vlaha Bukovca (1855-1922). Uz njegovu je skicu za portret Franje Josipa I. moguće zauzeti više različitih perspektiva i ispričati niz priča, a, ilustracije radi, izdvajamo dvije:



Slika 2

Jedna se priča – nazovimo je „Ultimatum“ - obraća posjetiteljima istraživačkoga duha, zainteresiranima, primjerice, za tehnološke i inovacijske teme i njima smo ispričali priču o tome kako je jedan od Bukovčevih portreta cara Franje Josipa bio namijenjen Milenijskoj izložbi u Budimpešti, 1895. godine. Bukovac i njegovi kolege slikari inzistirali su da u jednom izložbenom paviljonu izlažu isključivo hrvatski slikari, a da on nakon izložbe bude preseljen u Zagreb. I da, tako, njegova željezna

konstrukcija posluži gradnji Umjetničkog paviljona. Nije li to priča kakvu bi mnogi, pod uvjetom da je nisu puno puta čuli, prihvatili kao dobrodošlo iznenađenje?!

S druge strane, pričom nazvanom „Crna kraljica 1-2-3“ nastojali bismo isto djelo predstaviti djeci. Kako? Primjerice, tako što ćemo djeci priču o portretiranju nastojati približiti podsjetnikom da tad nije bilo mobitela, ni računala, ni interneta, i da su se slikar i car morali nalaziti uživo. I da je, pritom, car morao po skoro četiri sata skoro nepomično sjediti dok ga je slikar slikao, a da je to sličilo dječjoj igri, onoj znanoj nam Crnoj kraljici, ili u anglofonoj kulturi – „Game of Freeze“.

Je li neodmjereno i, možda, razmetljivo pretpostaviti da bi nakon ovakvog neočekivanog, raznolikog i zanimljivog posjeta posjetitelj mogao poželjeti još sličnih iskustava? Nije. Jer, upravo to rekli su nam mnogi od šezdesetak testnih ispitanika, od onih povremenih i rijetkih posjetitelja muzejskih i galerijskih prostora, do onih redovitih i pasioniranih ljubitelja umjetnosti. Bilo je među njima i stručnjaka – povjesničara umjetnosti, muzeologa, psihologa, turističkih djelatnika. Njihove povratne informacije učvrstile su nas u spoznajama što bi MME mogao donijeti muzejima.

O mogućnostima: Što *My Museum Experience* donosi muzeju?

Zaključak o neprijepornoj vrijednosti smatramo opravdanim i utemeljenim i zato što bi svaki posjetitelj – neovisno o tome dolazi li sam(a) u posjet muzeju, ili s djetetom (odnosno s djecom), ili, pak, s prijateljicom odnosno s partnerom – svaki put mogao doživjeti drugačije iskustvo. S novim djelima ili pričama ispričanima na drugačiji način, ovisno o posjetiteljevim trenutačnim potrebama i interesima. Svaki dolazak pružio bi mogućnost novog iskustva, a svako novo iskustvo dodatno bi obogatilo svakog posjetitelja.

Što, dakle, MME nudi muzeju?

Nekoliko je potencijalnih dobrobiti:

1. S MME-om muzeji dinamiziraju svoje stalne postavbe. Mogu ponuditi puno bogatiji sadržaj na fleksibilniji način – bez fizičke intervencije u muzejski postav.
2. Također, MME pomaže muzeju privući širu i raznovrsniju publiku.

Omogućava muzeju i podupire ga u nastojanjima da udovolji različitim skupinama posjetitelja, koje tako potiče i na ponovne posjete. Između ostaloga, pospješuje i proces „obraćanja“ slučajnih posjetitelja u aktivne.

3. Budući da se radi o aplikaciji, MME ima i kapacitet prikupljanja i pohranjivanja vrijednih informacija koje muzeju pružaju detaljan uvid u iskustva posjetitelja.
4. Konačno, MME osnažuje i pojačava glas muzeja u zajednici. Posjeduje, drugim riječima, katalizatorski utjecaj i učinak za muzej i njegovo, ako nije pretenciozno reći, transformativno djelovanje.

A ovo posljednje, neovisno o izboru riječi, vjerojatno je na tragu srži misije gotovo svake muzejsko-galerijske ustanove.

Literatura

Eurostat. 2024. „Culture statistics – cultural participation.“ https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_cultural_participation

Gilman, Benjamin Ives. 1916. „Museum fatigue.“ *The Scientific Monthly*, Vol. 2, No. 1, pp. 62–74.

Mustapić, Marko; Milas, Goran; Dergić, Vanja. 2022. „Kulturna participacija, kulturna socijalizacija i prijenos kulture među hrvatskim adolescentima“. *Sociologija i prostor*, 60/225 (3); 441–463.

Tilden, Freeman. 1977. *Interpreting Our Heritage*. The University of North Carolina Press, Chapel Hill, Third Edition.

Martina Vičić Crnković, Gimnazija Karlovac
 Gimnazija Karlovac
 martina.vicic-crnkovic@skole.hr

Učenje temeljeno na predmetima

Sažetak

Korištenje muzejskih predmeta za obogaćivanje kognitivnog iskustva praksa je koja je odavno zaživjela u hrvatskom obrazovnom sustavu. Međutim, obogaćivanje vlastitog afektivnog i emocionalnog iskustva zahvaljujući promatranju muzejskih predmeta gotovo je nepoznanica većini hrvatskih učenika, a i nastavnika. Inicijativa sarajevskog Muzeja ratnog djetinjstva da u tu svrhu, uz pomoć nastavnika iz brojnih zemalja svijeta, razvije planove aktivnosti temeljene na muzejskim predmetima te ih učini dostupnima svima zainteresiranim na svojim mrežnim stranicama, idealna je prilika da se ta situacija promijeni. Članak govori o iskustvu učenja temeljenog na predmetima u trećim razredima gimnazije. To je iskustvo poslužilo kao uvodna aktivnost u čitanje romana hrvatske književnice Ivane Bodrožić Hotel Zagorje koji govori o temi ratnoga djetinjstva i izbjegličkom iskustvu, književnom susretu s autoricom te održavanju žive knjižnice s osobama koje u Republici Hrvatskoj imaju izbjeglički status u suradnji s Isusovačkom službom za izbjeglice. Dio navedenih aktivnosti ostvaren je u suradnji s karlovačkim Muzejom Domovinskog rata.

Muzej ratnog djetinjstva u Sarajevu institucija je koja je proizašla iz privatne inicijative njezina osnivača Jasminka Halilovića. Budući da je kao dijete proživio rat u Sarajevu, pozvao je svoje poznanike, prijatelje i sugrađane koji dijele isto iskustvo, da s njim podijele svoja sjećanja na ratno djetinjstvo. Halilović 2013. godine objavljuje knjigu "Djetinjstvo u ratu" koja, uz njegove, sadrži kratka sjećanja preko 1000 ljudi koji su se odazvali njegovu pozivu.

U knjizi se nalaze različiti dokumenti: dnevnički zapisi, pisma, fotografije predmeta i osobnih zapisa koje su autorovi sugrađani željeli podijeliti s

javnošću kao svjedočanstvo vremena koje je zauvijek obilježilo njihovo odrastanje. Knjiga je ubrzo stekla popularnost te je prevedena na brojne svjetske jezike, a Muzej ratnog djetinjstva, koji je iz nje proizašao, otvoren je u siječnju 2017. godine. Iako je početna ideja bila sačuvati iskustva djece pogođene ratom u BiH, današnji postav broji preko 4000 muzejskih predmeta iz različitih ratnih područja, od Sirije i Afganistana do Ukrajine.

Muzej ratnog djetinjstva koncipiran je tako da ima bogat niz pedagoških aktivnosti namijenjenih različitim dobnim skupinama. Kad su posjetitelji u muzeju, odvijaju se uživo, no postoji i cijeli niz aktivnosti koje se mogu odvijati u mrežnom okruženju. Obe se vrste učenja odvijaju prema konceptu učenja temeljenog na predmetima. Prema definiciji koja se može pronaći na stranicama Muzeja ratnog djetinjstva (warchildhood.org/ba/edukativni-resursni-centar-mrd/), učenje temeljeno na predmetima oblik je aktivnog i iskustvenog učenja koji od učenika traži interakciju s umjetničkim djelima, arhivskim materijalima ili digitalnim prikazima jedinstvenih predmeta u svrhu obrazovanja. Brojne su prednosti ovakvoga učenja jer pruža priliku da osoba koja promatra predmet poveže taj predmet s vlastitim doživljajima, mislima i emocijama. Čitajući pak kratke tekstove, tzv. priče povezane s predmetom, ostvaruje se povezanost s vlasnika predmeta, odnosno autora priče, i promatrača, odnosno čitatelja. Pedagozima i nastavnicima to je pak prilika da potaknu rasprave koje uvažavaju činjenicu da svaki učenik ima pravo na svoj doživljaj predmeta i interpretaciju iz vlastite perspektive i iskustva.

Na mrežnim se stranicama Muzeja ratnog djetinjstva, na poveznici naslovljenoj Edukacija, podpoveznici Edukativni resursni centar, mogu naći planovi aktivnosti namijenjeni provedbi u osnovnim i srednjim školama. Ti su planovi temeljeni su na muzejskim predmetima koji se tiču konflikata diljem svijeta što, uz činjenicu da su prevedeni na engleski jezik, materijalima daje potencijalni globalni doseg. Izradili su ih nastavnici iz mnogih zemalja svijeta, a namijenjeni su nastavnicima povijesti, geografije, etike, materinskog jezika, građanskog odgoja te drugih humanističkih i društvenih znanosti u osnovnim i srednjim školama. Redovito se ažuriraju i dopunjavaju novim aktivnostima, pa i novim predmetima. Svaka je aktivnost planirana na način da je navedena dobna skupina kojoj je namijenjena, određeno je vrijeme

trajanja aktivnosti, konkretizirana je metodologija koja je korištena (oluja mozгова, rasprava, crtanje, pripovijedanje, mrežno istraživanje, čitanje, dramatizacija, kreativno pisanje...), naveden je tip predmeta koji se koristi u poučavanju te očekivane emocije koje će aktivnost pobuditi kod učenika. Precizno su određeni i ciljevi koji se aktivnošću žele ostvariti, a usmjereni su kognitivnu, afektivnu i emocionalnu razinu, a naveden je i potreban radionički materijal.

U okviru radionice provedene u trima razredima Gimnazije Karlovac u studenome 2023. godine, a u svrhu aktualizacije i senzibilizacije učenika za čitanje cjelovitog djela Ivane Bodrožić "Hotel Zagorje", korišteni su planovi aktivnosti Centra za mirovnu edukaciju Muzeja ratnog djetinjstva na temu Pitanje izbjeglica i Stvari koje su važne. Predmeti poput crteža, zapisa i sitnih predmeta te kratki tekstovi kojima su vlasnici predmeta opisali ulogu tih predmeta tijekom njihovom izbjegličkom iskustvu, trebali su poslužiti za senzibilizaciju učenika, ali i posljedica koje politika prisilnog iseljavanja nosi, osobito za dječju populaciju. Radionica je koncipirana u pet koraka od kojih se prva dva provode u okviru učionice, a ostala tri u prostoru Muzeja Domovinskoga rata u Karlovcu.

Prvi korak

Budući da su učenicima kao izvor informacija o izbjeglicama i migrantima izvor uglavnom mediji, na početku su trebali odabrati tvrdnju s kojom se najviše slažu ili ne slažu i argumentirati svoj stav. Ova je aktivnost trebala poslužiti osvještavanje vlastitih stavova. Tvrdnje su namjerno bile radikalno postavljene kako bi isprovocirale što jaču reakciju, primjerice:

Za našu bi zemlju bilo bolje da migranti i izbjeglice više nikada ne dođu.

Izbjeglice i migranti koji dođu u našu zemlju trebaju dobiti pomoć vlade.

Prognanici su velik teret za ekonomiju naše zemlje.

Ja sam bespomoćna/bespomoćan i ne mogu pomoći izbjeglicama ni na koji način.

Izbjeglice i migranti mogu igrati pozitivnu ulogu u budućnosti naše zemlje.

Izbjeglice i migranti su prijatelji našem društvu.

Izbjeglice i prognanici nisu pravedno tretirani u našem društvu.

Djeci izbjeglica i migranata bolje je biti u školama koje su samo za njih.

Učenici su imali vrlo različite stavove o tvrdnjama, od manjine vrlo liberalnih do vrlo radikalnih. U razgovoru se ispostavilo da se stavovi uglavnom temelje na medijskim napisima, a da oni negativni uglavnom proizlaze iz straha od nepoznatog. Tijekom rasprave ispostavilo se da većina učenika ne razlikuje osnovne pojmove u politici iseljavanja – tko je izbjeglica, prognanik, migrant, odnosno tražitelj azila. Nakon tumačenja pojmova i osvještavanja činjenice da je izbjeglica osoba koja svojevolljno napušta zemlju u strahu od progona zbog vjere, nacije, rase ili političkog mišljenja, prognanik onaj tko je prisiljen napustiti svoj dom i to ne čini svojevolljno, ali utočište nalazi u okviru vlastite države, a migrant najširi pojam koji može uključivati i ekonomskog migranta koji zbog posla putuje iz jednog grada u drugi grad, učenici su podijeljeni u šest skupina.

Svakoj su skupini podijeljene fotografije predmeta iz Muzeja ratnog djetinjstva te kratki tekstovi uz svaki predmet. Ortež starateljice iz Crvenog križa, koja u izbjegličkom kampu u Ušviku brine o djevojčici Yasmin iz Kašmira, predmet je koji je proučavala prva skupina učenika. Druga je analizirala zapis dječaka Resada iz Afganistana koji je razdvojen od svoje obitelji koja je uspjela pobjeći u Njemačku, dok je on ostao u turskom izbjegličkom kampu. Treća je grupa dobila fotografiju narukvice koja je pripadala djevojčici Hibi iz Sirije koja se, zajedno s majkom i sestrom, nalazi u izbjegličkom kampu u Grčkoj. Četvrta skupina dobila je fotografiju malog dječjeg kofera na Štrumpfove koji je u izbjeglištvu koristila djevojčica Nejra iz okolice Sarajeva, peta fotografiju plišanog medvjedića koji pripada Oleksiyu iz Ukrajine, a šesta fotografiju lančića s križićem dječaka Tekija iz Eritreje.

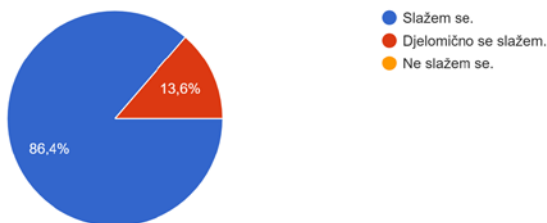
Svaka je skupina trebala pročitati kratki tekst koji su vlasnici predmeta priložili uz predmet te protumačiti važnost tog predmeta za osobu koja ga je donirala Muzeju ratnog djetinjstva. Trebali su odrediti bar jednu osobinu vlasnika predmeta koju prepoznaju u tekstu te osvijestiti vlastite emocije koje su doživjeli čitajući tekst. Osobine vlasnike predmeta koje su prepoznali bile su pozitivne: snalažljivost, otpornost, povezanost, hrabrost, prilagodljivost. Kod sebe su osvijestili osjećaj tuge, suosjećanja, zabrinutost, strah, nadu, a prije svega zahvalnost zbog činjenice da u svom djetinjstvu nisu imali takvih potresnih iskustava. Čitanje tekstova na ovakav način, prema Nataši Govedić (2025: 17-19) naziva se sustvaralačkim čitanjem. Naime, čitatelj se ne fokusira na podatke iz

teksta, već tekst, zahvaljujući osvještavanju emocija i dojma, postaje put individualnog unutarnjeg sazrijevanja svakog čitatelja. Učenici su jedni drugima predstavili rad svoje skupine. U svakom je razredu provedena i evaluacija provedenih aktivnosti putem anonimnog online obrasca koja je pokazala da su se početni stavovi prema izbjeglicama postupno počeli mijenjati.

Grafikon 1.

Čitanje priča o predmetima koji su ljudima u izbjeglištvu bili važni pozitivno je djelovalo na moju suosjećajnost i razumijevanje prema izbjeglicama.

22 odgovora



Drugi korak

Sljedeća je aktivnost bila vezana uz autobiografski roman Ivane Bodrožić "Hotel Zagorje" koji su učenici samostalno pročitali kod kuće. Na početku su imali priliku verbalno iskazati vlastiti doživljaj romana. Većina je učenika iskazala iznenađenje i čuđenje jer su dosad o temi Domovinskog rata saznavali uglavnom iz povijesnih izvora koji se ne bave individualnim sudbinama. Šokirala su ih informacije o uvjetima života prognanika te osobito birokratizacija koja im je godinama onemogućavala ostvarivanje prava na dostojan život. U interpretaciji su se fokusirali na proganičku tematiku koja je pokretač radnje. Naime, glavna je junakinja, zajedno s majkom i bratom, prognana iz Vukovara u vrijeme Domovinskog rata te se nalazi u izbjeglištvu u Hrvatskome zagorju, točnije u Kumrovcu, u hotelu Zagorje. Otac je hrvatski branitelj koji je nestao u ratnom vihoru. Ključni pojmovi u interpretaciji bili su diskriminacija, nepravda i zanemarivanje koje su vukovarski prognanici doživljavali i od lokalnog stanovništva i od tadašnjih hrvatskih vlasti o čemu autorica vrlo detaljno govori, i to iz perspektive infantilnog pripovjedača koji piše o odrastanju u izbjeglištvu.

Osvijestili su i karakter pripovjedačice koja se postupno, od naivne djevojčice, pretvara u prilagodljivu, a potom i butnovnu adolescenticu koja je spremna zauzeti se za sebe.

Treći korak

U suradnji s Muzejom Domovinskog rata u Karlovcu organiziran je i književni susret s autoricom romana "Hotel Zagorje" Ivanom Bodrožić. Učenici su imali priliku postavljati pitanja o njezinom proganičkom iskustvu, diskriminaciji koju je doživjela i u Kumrovcu, gdje su bili smješteni, ali i kasnije za vrijeme srednjoškolskog obrazovanja u Zagrebu. Autorica je govorila o iskustvu odrastanja u tako teškim uvjetima, materijalnim stvarima koje su joj nedostajale, ali i emocionalnim traumama s kojima se njezina obitelj nosila ne znajući godinama što se dogodilo s njihovim ocem. Učenike je osobito zanimala njihova borba s birokracijom u težnji da kao prognanici ostvare svoja prava na stambeno zbrinjavanje, ali i da što prije saznaju sudbinu nestalog oca. Razgovarali su i o njezinom današnjem životu i stvaralaštvu te osobito o temi čitanja koju je inicirala sama autorica. Evaluacija je pokazala da je ova aktivnost na učenike ostavila poseban dojam.



Slika 1. Književni susret s Ivanom Bodrožić, autorica Margareta Kulaš

Četvrti korak

Sljedeća je aktivnost bila živa knjižnica provedena u suradnji s Isusovačkom službom za izbjeglice. Živa knjižnica zanimljiva je aktivnost zbog posebnosti da pojedinac umjesto klasičnog čitanja, „knjigu“ sluša. Drugim riječima, svjedoči životnom iskustvu pojedinih osoba koje su doživjele ili i dalje doživljavaju neku vrstu socijalne isključenosti zbog načina života, dijagnoze, vjere, invalidnosti, društvenog statusa, etničkog podrijetla itd. Učenici su bili pripremljeni za razgovor s osobama koje trenutno imaju status izbjeglica u Republici Hrvatskoj. Šestoro je ljudi različitih dobni skupina pristalo razgovarati o svom izbjegličkom putu i uzrocima koji su do njega doveli. Razgovarali su i o njihovom trenutnom statusu i načinu života u Hrvatskoj. Na taj se način otvorio prostor za međusobno upoznavanje, ali i refleksiju i dijalog te pristupanje problemu izbjeglištva iz potpuno nove perspektive. Evaluacija ove aktivnosti pokazala je značajan pozitivan pomak u stavovima koje su učenici imali o izbjeglicama u odnosu na početne aktivnosti što je pokazalo da su sve provedene aktivnosti senzibilizirale učenike za ovu nažalost uvijek aktualnu tematiku.



Slika 2, Živa knjižnica, autorica Martina Vičić Crnković

Peti korak

Budući da je tema romana Hotel Zagorje Domovinski rat, odnosno njegove posljedice, posljednja je aktivnost uključivala razgled Muzeja Domovinskog rata uz stručno vodstvo. Učenici su imali priliku vidjeti i unutarnji i vanjski postav te povezati informacije koje su dobili s prethodnim aktivnostima koje su se bavile ratnom tematikom. Na taj je način uokvirena priča o nažalost uvijek aktualnim temama: ratnim sukobima i posljedicama koje takvi sukobi nose po civilno stanovništvo zaraćenih zemalja.

Bibliografija:

Halilović, Jasenko. 2013. Djetinjstvo u ratu. Sarajevo: Udruženje Urban.

Bodrožić, Ivana. 2010. Hotel Zagorje. Zagreb: Profil.

Govedić, Nataša. 2025. Pohvala odriješanim rukama. Zagreb: Ljevak.

Što je učenje temeljno na predmetima? <https://warchildhood.org/ba/edukativni-resursni-centar-mrd/>, (11.6.2025.)

SUMMARY

The utilization of museum objects to enhance cognitive experience is a practice within the Croatian educational system. However, the enrichment of one's affective and emotional experience through the observation of museum artifacts remains largely unfamiliar to the majority of Croatian students and educators. The initiative undertaken by the Sarajevo Museum of War Childhood, which aims to develop activity plans based on museum objects with the assistance of educators from numerous countries worldwide and to make these resources accessible to all educators via their online platform, presents an ideal opportunity to transform this situation.

This article discusses the experience of object-based learning conducted with third-grade high school students. The experience served as an introductory activity for reading the novel Hotel Zagorje by Croatian author Ivana Bodrožić, which addresses themes of war childhood and refugee experience. The pedagogical approach also included a literary

encounter with the author and the organization of a living library event featuring individuals currently holding refugee status in the Republic of Croatia, in collaboration with the Jesuit Refugee Service. Part of these activities were realized in cooperation with the Karlovac Museum of The Homeland War.

Karlo Mandić
 Muzeji grada Karlovca
 karlo.mandic@mgk.hr

Živa knjižnica

Sažetak

U članku se prikazuje obrazovni program 'Živa knjižnica', proveden u suradnji Gimnazije Karlovac i Muzeja grada Karlovca, koji kombinira književni susret s Ivanom Bodrožić, razgovore s izbjeglicama i posjet Muzeju Domovinskog rata Karlovac-Turanj. Cilj programa bio je razviti empatiju, kritičko mišljenje i razumijevanje društvenih problema kod učenika putem neposrednog iskustva i interaktivnog učenja. Program je pokazao uspješan primjer povezivanja književnosti, osobnih svjedočanstava i muzejske pedagogije u obrazovnom kontekstu.

U suvremenom obrazovanju sve se više prepoznaje važnost integracije različitih izvora znanja, uključivanja iskustvenog učenja te razvijanja empatije i građanske osviještenosti kod učenika. Jedan od inovativnih pristupa koji povezuje književnost, osobna svjedočanstva i muzejsko obrazovanje jest koncept „žive knjižnice“ (Council of Europe 2008). Upravo takav pristup realiziran je kroz suradnju Gimnazije Karlovac i Muzeja grada Karlovca u sklopu višeslojnog obrazovnog programa koji se temeljio na neposrednom kontaktu učenika s autoricom lektirnog romana, izbjeglicama i muzejskom građom vezanom uz Domovinski rat. Program je osmišljen kao oblik terenske nastave s ciljem povezivanja književnih sadržaja s društvenom stvarnošću te poticanja učenika na aktivno sudjelovanje u procesu učenja. Kao polazišna točka odabran je roman *Hotel Zagorje* autorice Ivane Bodrožić (2010), koji tematizira djetinjstvo i odrastanje u kontekstu izbjeglištva tijekom Domovinskog rata. Roman, pisan iz perspektive djeteta, prenosi osjećaje nesigurnosti, gubitka doma, pripadnosti i svakodnevnih izazova života u progonstvu. Učenici su imali priliku pročitati roman kao lektirno djelo te potom sudjelovati u susretu s autoricom, tijekom kojeg su postavljali pitanja

i raspravljali o autobiografskim elementima u tekstu, društvenom kontekstu u kojem je roman nastao te procesu književne obrade osobne traume.

Književni susret poslužio je kao uvod u tematski i emocionalno zahtjevniji dio programa – susret s osobama koje su prošle iskustvo izbjeglištva. Riječ je o šestero „živih knjiga“, izbjeglica iz različitih ratom pogođenih područja, koje trenutačno žive u Hrvatskoj. Svaka od njih predstavila je vlastitu životnu priču učenicima, i to u obliku dijaloga licem u lice, u malim skupinama, čime je omogućena neposredna komunikacija i razvoj empatijskog odnosa. Ova metoda oslanja se na principe obrazovanja za ljudska prava te dijalošku pedagogiju (Freire 2000:45).

Takav način učenja pokazuje se iznimno učinkovitim upravo zato što potiče učenike na aktivno slušanje, postavljanje pitanja, kritičko promišljanje i emocionalnu refleksiju. Osim što su učenici dobili uvid u kompleksnost izbjegličke situacije i širi geopolitički kontekst suvremenih migracija, dobili su i priliku razmotriti vlastite stavove, potencijalne predrasude i načine na koje društvo može biti uključivo i suosjećajno. Razgovori su pokazali koliko je osobno iskustvo važan alat u obrazovanju. (Hein 1998).

Završni dio programa bio je vođeni razgled Muzeja Domovinskog rata u Karlovcu, koji se nalazi na Turnju – autentičnom prostoru nekadašnje crte bojišnice. Muzej, osim što izlaže oružje, dokumente, fotografije i video zapise iz razdoblja Domovinskog rata, stavlja naglasak i na osobne predmete i priče pojedinaca, kako vojnika tako i civila. Učenici su mogli usporediti iskustva domaćih izbjeglica iz devedesetih godina sa svjedočanstvima suvremenih izbjeglica iz Sirije, Afganistana, Ukrajine i drugih zemalja, čime se otvorio prostor za razgovor o univerzalnosti ljudske patnje u ratnim uvjetima (Muzeji grada Karlovca 2024).

Stručno vodstvo po muzeju pružilo je učenicima kontekstualizirano razumijevanje političkih i društvenih okolnosti koje su dovele do rata te prikazalo kako rat ostavlja dugoročne posljedice na stanovništvo, kulturu i identitet zajednice. Osim toga, učenici su imali priliku razmisliti o tome kako muzeji ne čuvaju samo artefakte već i sjećanje, interpretaciju i odgovornost prema budućim generacijama. Time se otvorila i tema uloge obrazovnih i kulturnih institucija u promicanju mira, tolerancije i suživota (UNESCO 2017).

Zaključno, program „Živa knjižnica“ u organizaciji Gimnazije Karlovac i Muzeja grada Karlovca predstavlja vrijedan doprinos suvremenim pedagoškim praksama koje učenike stavljaju u središte procesa učenja, potiču njihovu emocionalnu i socijalnu inteligenciju te ih pripremaju za odgovorno i suosjećajno djelovanje u društvu. Kombinacijom književnosti, dijaloga i muzejske pedagogije stvoreno je iskustvo koje prelazi granice učionice i ostavlja trag u percepciji mladih o svijetu u kojem žive.

Bibliografija

Bodrožić, Ivana. 2010. **Hotel Zagorje**. Zagreb: Profil.

Council of Europe, ur. 2008. **Living Library – A Tool for Fighting Prejudice**. Strasbourg: Council of Europe Publishing.

Freire, Paulo. 2000. **Pedagogy of the Oppressed**. London: Continuum.

Hein, George E. 1998. **Learning in the Museum**. London: Routledge.

Muzeji grada Karlovca. 2024. **Programske aktivnosti i pedagoški sadržaji**. Interna dokumentacija.

UNESCO. 2017. **Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives**. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444> (pristupljeno 30.6.2025.)

SUMMARY

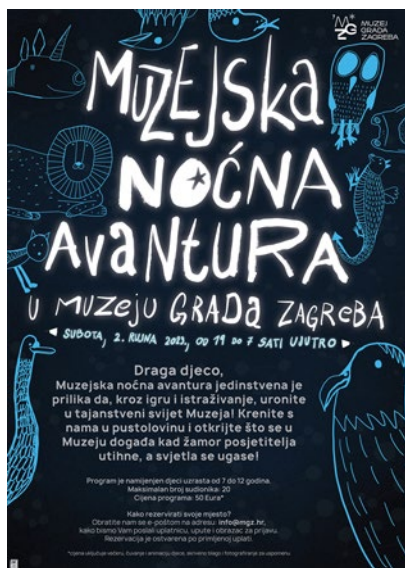
This article presents the educational program "Living Library," conducted in cooperation between Karlovac Gymnasium and the City Museum of Karlovac, which combines a literary encounter with Ivana Bodrožić, conversations with refugees, and a visit to the Homeland War Museum Karlovac–Turanj. The aim of the program was to develop empathy, critical thinking, and an understanding of social issues among students through direct experience and interactive learning. The program proved to be a successful example of connecting literature, personal testimonies, and museum pedagogy within an educational context.

Marija Sabolić
Muzej grada Zagreba
msabolic@mgz.hr

MUZEJSKA NOĆNA AVANTURA – komercijaliziranje muzejskih sadržaja i privlačenje nove publike

Sažetak

Muzejska noćna avantura je novi program Muzeja grada Zagreba namijenjen djeci uzrasta od sedam do dvanaest godina. Program koristi kreativna rješenja u korištenju muzejskih resursa na drugačiji način. Ideju programa iznijela je ravnateljica Muzeja grada Zagreba Aleksandra Berberih Slana, a izradu programa i logističku prilagodbu programa prostoru muzeja odradila je muzejska pedagoginja. Program se provodi dva puta godišnje, na kraju stare i početku nove školske godine. Traje od 19 sati navečer do 8 sati ujutro sljedeći dan. Održava se vikendom (ili



Slika 1. Digitalni plakat s najavom Muzejske noćne avanture, 2023.

s petka na subotu, ili subotu na nedjelju). Sveukupno može sudjelovati dvadesetero djece u programu podijeljenih u četiri grupe. Svaka grupa ima voditelja tima/animatora koji ih prati kroz cijelu večer. Program obuhvaća tematsku potragu po muzeju, večeru, kviz znanja, film i kokice, spavanje u stalnom postavu te doručak.

Što je Muzejska noćna avantura?

Muzejska noćna avantura novi je program Muzeja grada Zagreba namijenjen djeci. Program koristi kreativna rješenja u korištenju muzejskih resursa na drugačiji način. Kreiranje samog programa bila je avantura sama po sebi, posebice u prilagodbi prostora muzeja (kako stalnog postava tako i ostalih prostorija – toaleti, radionički prostori, prijamni prostor, dvorište, itd.) i ostvarivanju suradnje s vanjskim suradnicima i kolegama u muzeju koji su bili zaduženi za provođenje raznih aktivnosti (od nošenja stvari, čišćenja, tehničke podrške do animacije).

Kako je koncipiran program?

Koncepcija programa preuzeta je na inicijativu ravnateljice Muzeja grada Zagreba, Aleksandre Berberih Slana iz Muzeja narodne osvoboditve Maribor gdje je sličan program provodila šesnaest godina uzastopce. Izradu i pripremu programa za Muzej grada Zagreba preuzela je muzejska pedagoginja koja je kreirala program u skladu s temama koje muzej obrađuje u stalnom postavu te koji je primjeren dobnom uzrastu djece koja se prijavljuju za program (od 7 do 12 godina).

Intenzivne pripreme

Pripreme za program traju minimalno dva mjeseca (od kreiranja teme do njenog oglašavanja, zaprimanja prijava do nabave i pripreme materijala – kako za edukativno – tematske aktivnosti, tako i nabava madraca, čaša, tanjura, hrane, sokova, vode, kupovina prava na prikazivanje filmova, stjecanje licence za rukovanje hranom i sl.).

Svaki put nova tema

Muzejska noćna avantura održava se dva puta godišnje – na kraju

tekuće i početkom nove školske godine (period kada muzejski podovi nisu prehladni za stavljanje madraca za napuhavanje). Muzejska pedagoginja odabire i razrađuje temu. Svaka *Avantura* ima svoju temu, a za sada su provedene tri različite – *Pronađi ih sve! - mitološka bića u stalnom postavu muzeja*; *Arheologija u MGZ-u*; *Pogodi tko – portreti!* Tema se bira temeljem predmeta izloženih u stalnom postavu, koji imaju zajedničku poveznicu.

Tko sve sudjeluje?

Nakon izrade programa, dogovara se suradnja s dizajnerom oko vizuala – od plakata, digitalnih promo -letaka, radnih listića, maskota za grupe i sl. U prosjeku, mjesec dana prije dogovorenog termina, program se oglašava na službenim stranicama muzeja, preko društvenih mreža– pomoću plaćenih oglasa na Instagramu i Facebooku, te tradicionalnim medijima – radio, televizija, novinski portali. Prijavnice zaprima Vodička služba ili muzejska pedagoginja– prema zajedničkom dogovoru; koje funkcioniraju na principu najbržeg prsta, tj. tko se prvi javio. Radi se i lista čekanja, a odmah pri zaprimanju prijave šalje se prijavni obrazac i upute za roditelje s osnovnim informacijama – od kada do kada traje program, što sadržava, što djeca trebaju ponijeti sa sobom (svjetiljka je obavezan dio opreme!), te upute o plaćanju (plaćanje se vrši unaprijed i tek tada je rezervirano mjesto djetetu u programu).

U pripremi programa sudjeluju muzejski tehničari, Odjel promidžbe i marketinga, Vodička služba muzeja, spremačice, muzejska pedagoginja, vanjski suradnici – dizajner, studenti.

Kome je namijenjen program i što obuhvaća?

Program je namijenjen djeci u dobi od sedam do dvanaest godina. Traje od 19 sati navečer do 8 sati ujutro sljedeći dan. Odvija se vikendom (ili s petka na subotu, ili subotu na nedjelju). Sveukupno može sudjelovati dvadesetero djece u programu podijeljenih u četiri grupe. Svaka grupa ima voditelja tima/animatora koji ih prati kroz cijelu večer. Program obuhvaća tematsku potragu po muzeju, večeru, kviz znanja, film i kokice, spavanje u stalnom postavu te doručak!



Slika 2. Noćna potraga u stalnom postavu muzeja, 2023.



Slika 3. Filmska večer, 2023.

Kameni spoticanja

Dugotrajna priprema koja iziskuje puno angažmana (ne ostaje puno vremena za druge programe), upuštanje u nove oblike rada, opsežna organizacija koja obuhvaća i izradu programa i nabavu potrebnih materijala i koordinaciju djelatnika i vanjskih suradnika.

Dan kasnije

Kako se radi sada o programu koji traje već dvije godine, svaki puta analiziramo nedostatke i pokušavamo ih sljedeći put ispraviti. Pri organizaciji takvog događanja uvijek ima nepredviđenih situacija, koje se rješavaju na licu mjesta (koliko god mislili da ste mislili na sve!) i bitno je raditi kao tim. Reakcije roditelja i djece su izrazito pozitivne, uvijek se traži mjesto i termin više.

A što dalje?

Nismo prvi muzej koji se okušao u izradi programa spavanja u muzeju, ima brojnih primjera u svijetu – posebice Velika Britanija, Australija i SAD¹. Ako se dobro pripremi, program može biti vrlo uspješan i smislen, dovesti novu publiku u muzej i to publiku koja se vraća. Jedan od glavnih izazova koji su pred nama su dugoročno održavanje programa (koji ovisi prije svega o entuzijazmu djelatnika) te rad na prepoznatljivosti programa i njegovoj vidljivosti.

SUMMARY

Museum Night Adventure is a new program of the Zagreb City Museum intended for children aged seven to twelve. The program uses creative solutions in using museum resources in a different way. The idea of the program was presented by the director of the Zagreb City Museum, Aleksandra Berberih Slana, and the development of the program and the logistical adaptation of the program to the museum space were done by the museum educator. The program is implemented twice a year, at the end of the old and the beginning of the new school year. It lasts from 7 pm to 8 am the next day. It takes place on weekends (either from Friday to Saturday, or Saturday to Sunday). A total of twenty children can participate in the program, divided into four groups. Each group has a team leader/ animator who accompanies them throughout the evening.

1 Primjeri spavanja u muzeju u drugim muzejima u svijetu: British Museum: <https://www.britishmuseum.org/membership/sleepovers/>; Smithsonian Museum: <https://smithsoniansleepovers.org/>; Melbourne Museum <https://museumsvictoria.com.au/melbournmuseum/whats-on/museum-sleepovers/>; Natural History Museum u Londonu: <https://www.nhm.ac.uk/events/dino-snores-for-grown-ups.html>.

The program includes a thematic search in the museum, dinner, a knowledge quiz, a movie and popcorn, sleeping in the permanent exhibition, and breakfast.

Tanja Ban
 Etnografski muzej Split
 tanja@etnografski-muzej-split.hr

Igre iz muzejskog dvorišta

Sažetak

„Igre iz muzejskog dvorišta“ edukacijski je projekt koji je nastao kao logičan slijed djelovanja Etnografskog muzeja Split na očuvanju, sakupljanju i prezentiranju materijalne i nematerijalne baštine, pri čemu su igre dio nematerijalne baštine čovječanstva.

Također, u fundusu muzeja nalaze se tradicijske igračke izrađene od drva, ali i igračke industrijske proizvodnje. Navedene primjerke posjetitelji Muzeja mogli su vidjeti na izložbama *OdraSTanje 60-ih i 70-ih* i *Dite u pučkoj kulturi Dalmacije*, u sklopu kojih su prezentirane igračke iz muzejskog fundusa.

Cilj i svrha rada

Jedan od osnovnih ciljeva ovog projekta jest muzej kao mjesto učenja i zabave. Ovaj je program usmjeren na edukaciju o nekadašnjem načinu provođenja slobodnog vremena djece, ali i na rekreacijski faktor i aktivnost današnje generacije djece koja puno vremena provode u zatvorenom prostoru prateći multimedijalne sadržaje-

Igre razvijaju osobnost djeteta tako što potiču kreativnost i snalažljivost, tjelesni razvoj i socijalizaciju. Ovisno o vrsti igre, razvija se motorika, jača koncentracija i pamćenje. Kako igre podrazumijevaju određena pravila, tijekom igranja djeca održavaju pažnju i koncentraciju, promišljaju o sljedećem koraku, poštuju pravila te iznose nove ideje.

Metodologija

Edukativne radionice Etnografskog muzeja Split uobičajeno se održavaju u potkrovlju muzeju koje je predviđeno za provođenje pedagoške aktivnosti. Nasuprot tome, projekt *„Igre iz muzejskog dvorišta“* održavaju

se na otvorenome, a namijenjene su djeci vrtićke i osnovnoškolske dobi. Program „Igre iz muzejskog dvorišta“ strukturiran je na način da nakon razgleda stalnog postava i prezentacije kratkih filmova o starim igrama, slijedi praktični dio radionice.

Igre u kojima su djeca sudjelovala su sljedeće:

ZOGA, ZOGARELA, ŠKOLICA

Potrebno je na asfaltu kredom nacrtati pravokutnik sa sedam kvadrata. Svaki igrač ima kamenčić kojeg baca u polje označeno brojevima od 1 do 7. Ako je kamenčić pao izvan označenog prostora ili na crtu, igranje se ustupa sljedećem igraču. Svatko igra za sebe, a pobjednik je onaj koji pravilno odigra svih sedam polja.

VOŽNJA KARETOM

Kareti su vrsta drvenog vozila koje su djeca ili njihovi roditelji sami izrađivali. Za njihovu izradu bila je potrebna daska, četiri *balinjere* i volan (*timun*). *Timun* je štap koji je pričvršćen na prednju osovinu *balinjera* i povezan je osovinom. Na *karetu* se istovremeno mogli voziti više djece.



LAŠTIK, GUMI-GUMI

Laštik ili *gumi-gumi* bio je popularan prvenstveno među djevojčicama. *Laštik* bi dvije djevojčice držale oko gležnjeva, dok bi treća skakala preko njega po unaprijed dogovorenim pravilima. Kada se završi najniža razina (gležnjevi) ide se na sljedeći nivo, tj. koljena, bedra itd., sve do vrata ili *male mature*. Pobjednica je ona djevojčica koja bez greške dođe do najviše razine.



HULA-HOOP

Pretežno su ga igrale djevojčice. Plastično kolo bi se stavilo oko pojasa i gibanjem trbuha i bedara kolo bi se vrtilo oko struka. *Hula-hop* je američka igra koja je postala planetarno popularna pedesetih godina 20. stoljeća.

CRNA MARICA - JEDAN, DVA, TRI

Igrač stane uza zid, dlanovima pokrije oči i pritom viče: „Crna kraljica - jedan, dva, tri!“. Drugi igrači koji se nalaze na određenoj udaljenosti mogu se kretati prema zidu dok se to izgovara. Nakon toga se *crna kraljica* naglo okreće i ako vidi da netko trči ili korača, vraća ga na početak. Pobjednik je onaj koji dođe do zida dok *crna kraljica* govori i ne gleda.

FRANJE

Jedna od najstarijih igara na svijetu igrala se u svim krajevima Hrvatske. Igra se kuglicama od različitih materijala, koje se u Dalmaciji nazivaju *franjama*, a u drugim dijalektima *klikerima*, *pikulama* ili *ščinkama*.

Franjama se igralo na ravnim, često prašnjavim površinama. Cilj igre je savijanjem palca i kažiprsta baciti *franju* te pogoditi i tako osvojiti tuđu *franju*. Mogle su biti keramičke, staklene i kamene.

PRESKAKIVANJE KONOPA

Konop su preskakali dječaci i djevojčice. Dva igrača drže krajeve vijače – konopa i vrte ga snažnim kružnim pokretima. Kada je konop pri zemlji drugi sudionici igre mora ga preskočiti. Igra završava kada igrač zapne o konop.

ŠKATULE-BATULE

Igrač se okrene prema zidu, ne gleda ostale i govori: „Škatule – batule pretvorite se u... klaunove/doktore/avione/stolice“ ili nešto slično. Okrene se, prosuđuje tko je najbolji u tome te ga pobjednik zamjenjuje u sljedećoj igri.

Rezultati i zaključak

Sva djeca koja su sudjelovala u ovoj radionici pokazala su interes za učenjem pravila te su pri tome iskazala želju za dužim trajanjem radionice i ponovnim dolaskom.

Većina djece nije nikada čula za postojanje ovih igara, a ona djeca kojima su nazivi igara bili poznati, nisu znala pravila po kojima se igre igraju. Djevojčice i dječaci su aktivno sudjelovali bez iznimke, pokazujući međusobnu suradnju i interes pomažući jedni drugima usvojiti pravilno igranje svih igara. Djeca su pokazala želju za nastavkom igranja na školskom igralištu ili u parkovima koja posjećuju sami ili s roditeljima.

Primijetili smo da nema djeteta kojemu je ova radionica bila nezanimljiva te smo zaključili da su igre na otvorenom jednostavno potisnute drugačijim načinom odrastanja, u kojem kao da nema vremena za navedene igre. Neki od razloga su zasigurno to što je na ulicama danas veliki broj automobila, strahovi roditelja, previše nametnutih aktivnosti djeci, prekomjerno gledanje televizije itd. Nezanemariv faktor u roditeljskom ograničavanju igre na otvorenom je i sigurnosne prirode, kao što je rizik od ozljede i strah od nasilja među vršnjacima. Pretjerani naglasak na školskom uspjehu također ograničava slobodnu igru. Tradicijske igre potisnute su iz svakodnevnice zbog promjene načina života.

Učitelji i odgajatelji, kao i sama djeca, s velikim veseljem prihvaćaju ovakve igre jer su drugačije od svakodnevice digitalnog doba u

kojem živimo. Kroz niz projekata i radionica tradicijske igre treba ponovno popularizirati i ukazati na to kako su one neizostavni dio naše nematerijalne kulturne baštine.

SUMMARY

"Games from the Museum Courtyard" is an educational project that emerged as a logical continuation of the Ethnographic Museum Split's efforts to preserve, collect, and present tangible and intangible heritage, with games being an integral part of humanity's intangible heritage. Additionally, the museum's collection includes traditional wooden toys as well as toys from industrial production. These items have been showcased to visitors during the exhibitions Growing Up in the 60s and 70s and Children in the Folk Culture of Dalmatia, where toys from the museum's collection were presented.

Barbara Crnobori

Muzej grada Umaga – Museo civico di Umago

crnoboribarbora@gmail.com

U digitalnom naručju?

Sažetak

U 21. stoljeću, svakodnevica je sve više prožeta digitalnim tehnologijama, umjetnom inteligencijom, algoritmima i podacima. Ovaj tehnološki okvir oblikuje način komunikacije u svim sferama života pa tako i u radu kulturnih institucija, uključujući muzeje. U tom kontekstu, muzeji se nalaze pred dvojnomo zadaćom: s jedne strane očuvati svoju tradicionalnu misiju čuvara baštine, a s druge strane prilagoditi se novim oblicima digitalne participacije. Stoga nam je želja podijeliti osobna iskustva s ostalim muzejskim stručnjacima kako bismo došli do optimalnog rješenja u korištenju digitalnih sadržaja pri prezentaciji muzejskih predmeta i sadržaja publici. Teza rada je da muzeji trebaju integrirati inovacije bez kompromitiranja svoje temeljne muzeološke svrhe: interpretacije, kontekstualizacije i komunikacije materijalne baštine. Pravi izazov leži u održavanju ravnoteže između: autentičnosti i inovacije, znanja i doživljaja, tehnološkog potencijala i muzeološke odgovornosti.

Muzeji - čuvari baštine

Muzeologija kao znanstvena disciplina ne promatra muzej samo kao prostor izloženih objekata, već kao mjesto stvaranja značenja i interpretacije. Prema definiciji ICOM-a iz 2022., muzej je "neprofitna, trajna institucija u službi društva, koja istražuje, prikuplja, čuva, interpretira i izlaže materijalnu i nematerijalnu baštinu... pruža različite mogućnosti za edukaciju, uživanje, promišljanje i razmjenu znanja". Ova definicija naglašava važnost interpretacije i uključivanja zajednice.

Uz stručno poimanje muzeja tu je i interpretacija muzeja koju nam daju sami korisnici. Iz naše prakse možemo potvrditi da djeca vrtičkog uzrasta uglavnom misle da se u muzejima mogu vidjeti samo kosti

dinosauru, dok oni malo stariji nemaju jasnu predodžbu o tome što jedan gradski muzej može ponuditi. Iz ovoga možemo zaključiti da već od najranije dobi postoji jedna pogrešna i nejasna percepcija muzeja! Ako na takvo dječje poimanje muzeja dodamo digitalne sadržaje koje muzeji sve više nude, muzeji bi se pogrešno mogli percipirati kao igraonice i mjesta za zabavu, što je daleko od njihove primarne funkcije.

Digitalna transformacija

Svjesni smo da muzeji više ne pružaju pasivno iskustvo, već dinamičan dijalog između sadržaja i korisnika. Muzeji, tradicionalno percipirani kao čuvari znanja i kulturne baštine, u digitalnom dobu nastoje postati pristupačniji, interaktivniji i relevantniji za širu publiku.

Tradicionalne metode izlaganja, iako i dalje temelj muzejske prakse, sve više bivaju dopunjene digitalnim alatima koji omogućuju interaktivnost, dostupnost i novu razinu interpretacije kulturne baštine. Digitalni sadržaji u muzejima ne predstavljaju samo tehničku inovaciju, već i promjenu u načinu na koji ljudi doživljavaju, uče i komuniciraju s poviješću, umjetnošću i znanosti.

U tom kontekstu, edutainment je postao važna strategija kojom muzeji nastoje spojiti obrazovanje i zabavu, potičući angažman i emocionalnu povezanost posjetitelja sa sadržajem, posebno mladih generacija koje su odrasle u digitalnom okruženju.

Digitalizacija muzejskih zbirki, uvođenje interaktivnih ekrana, virtualnih izložbi i Al vodiča značajno su obogatili pristup kulturi. Mnogi muzeji danas nude virtualne ture, 3D modele artefakata i algoritamski personalizirane vodiče koji se prilagođavaju interesima posjetitelja.

Idući u korak s vremenom, u Muzeju grada Umaga prilagodili smo neke sadržaj u skladu s najmodernijim muzejskim tendencijama. Muzej grada Umaga je kroz europske projekte uspio uvrstiti digitalne sadržaje u muzejski postav – slagalice, kvizove, bojanke, e-razglednice i virtualne šetnje. U današnje vrijeme ovakva vrsta sadržaja neophodna je kako bi privukla i impresionirala mlade i djecu, što nam potvrđuju i brojni roditelji koji su nas posjetili s djecom te dobi.



Fotografija 1 – Digitalna slagalica (autor: Barbara Crnobori, izvor: Muzej grada Umaga)

Dugo željena modernizacija postava omogućila nam je da izbliza promatramo utjecaj novih tehnologija na muzejsku ponudu, korisnike i interakciju u muzeju. S jedne strane, digitalni sadržaji povećavaju pristupačnost i angažiranost posjetitelja, privlače različite ciljne skupine i s druge strane, muzejskim stručnjacima pomažu u interpretaciji kompleksnih tema. To bi bila njihova prednost. Međutim, postavlja se pitanje: u kojoj mjeri zabavni elementi pridonose obrazovnoj funkciji muzeja, a kada ju potkopavaju?

Ključna opasnost leži u tome da tehnologija postane sama sebi svrhom, a ne sredstvo za dublju interpretaciju.

Nebrojeno puta svjedočili smo kako se djeca u prostorima s digitalnim sadržajima fokusiraju samo na njih. Nakon konzumiranja jednog digitalnog sadržaja, prebacuju se na drugi, dok izloženi predmeti i informativne table završavaju u drugom planu, često neprimijećeni. Informacija koju prenosimo postaje nevažna, dok je sav fokus na samoj

igri i doživljaju. To smo primijetili posebno prilikom korištenja naočala za virtualnu šetnju gruama – drvenim dizalicama za barke karakterističnim samo za umaško priobalje. U nekoliko navrata smo nakon odgledane VR šetnje postavili djeci neka pitanja vezano uz odgledani sadržaj i većina ih nije znala odgovore jer se tijekom korištenja VR naočala uopće nije koncentrirala na sadržaj već na doživljaj same virtualne projekcije. To isto vrijedi i za digitalne bojanke i slagalice, koje su najčešće odvojene od predmeta ili teme na koju se odnose pa izostaje onaj obrazovni aspekt i prevladava samo zabavni.



Fotografija 2 – Korištenje VR naočala prilikom grupnih posjeta (autor: Barbara Ornobori, izvor: Muzej grada Umaga)

Muzeji vs. interpretacijski centri

Često se muzejski sadržaji uspoređuju s onima raznih interpretacijskih centara. Svjedoci smo ekspanzije interpretacijskih centara tijekom posljednjeg desetljeća, nauštrb otvaranja muzeja. Lokalna zajednica svjesna je važnosti kulturne baštine u prezentaciji identiteta nekog

područja, ali se u iznalaženju najbržeg rješenja ne ulaže u muzeje već se otvaraju interpretacijski centri. U svjetlu zabave koju nude takvi centri, posjetitelji dolaze u muzeje očekujući istu vrstu doživljaja.

Interpretacijski centri često imaju funkciju popularizacije određene teme ili lokaliteta putem multimedije, simulacija i emocija. Oni ne moraju posjedovati autentične artefakte, već stvaraju narativni ili senzorni doživljaj.

Nasuprot tomu, muzeji se temelje na autentičnosti, stručnoj interpretaciji i kuriranju materijalne kulture. Predmet u muzeju nije samo "stvar" nego nositelj značenja, dokumenata i višeslojne interpretacije. U procesu digitalizacije muzeji se sve više približavaju logici interpretacijskih centara, što dovodi do pitanja: gubi li muzej svoju specifičnost ako preuzme njihovu logiku komunikacije?

Dakako, nesmiye se umanjiti rad stručnjaka na stvaranju interpretacijskih centara, ali kako muzeji nisu nositelji projekata izgradnje interpretacijskih centara, oni često ne sudjeluju u njihovom stvaranju od samog početka pa je stručna interpretacija pojedine teme često podređena arhitektonskim rješenjima ili zahtjevima projekta. Veliki problem je što se stvara raskorak između znanstvenoistraživačkoga i stručnoga muzeološkog rada s obzirom na atraktivnost interpretacije. (Perić 2022:48)

Digitalna ispomoć, a ne digitalna nadmoć!

Uloga muzeja u suvremenom društvu proširila se daleko izvan granica čuvanja i prezentiranja artefakata. Danas se muzeji sve više vide kao edukacijske i komunikacijske platforme koje moraju zadovoljiti različite potrebe i interese svoje publike. Digitalni sadržaji u muzejima predstavljaju ključnu komponentu suvremene muzejske prakse. Oni omogućuju dostupnost znanja, potiču interakciju i proširuju doseg muzeja izvan njihovih fizičkih granica. Iako tehnologija ne može u potpunosti zamijeniti iskustvo posjete, može ga obogatiti i nadopuniti, čineći muzeje relevantnima i dostupnima u digitalnom dobu.

Uloga kustosa nije samo prijenos informacija, već i postavljanje pitanja, stvaranje konteksta i etička selekcija. AI može biti koristan alat, ali ne i zamjena za ljudsku interpretaciju. Ističemo važnost

ljudske komunikacije jer su digitalni mediji često nedostupni starijim generacijama koje nemaju računalnu ni digitalnu pismenost. Isto tako, važna je uloga edukatora i kustosa u interakciji s posjetiteljima jer upravo oni mogu pravodobno kontrolirati korištenje digitalnih medija i usmjeriti komunikaciju ka izloženom predmetu ili temi.

Digitalna transformacija muzeja donosi mnogobrojne prednosti: povećanu pristupačnost, inovativne načine edukacije, nove oblike interakcije. No, te prednosti dolaze uz određene rizike: gubitak materijalnosti, banalizaciju znanja, komercijalizaciju kulture i eroziju muzeološkog autoriteta. Muzeji moraju biti proaktivni, ali i oprezni. Tehnologija mora biti sredstvo, a ne svrha. Budućnost muzeja u digitalnom dobu ovisit će o njihovoj sposobnosti da ostanu vjerni vlastitoj svrsi, dok istodobno prihvaćaju promjene koje dolaze.

U konačnici, uspješan muzej nije onaj koji "zabavlja", već onaj koji kroz zabavu uspijeva izazvati pitanje, otvoriti raspravu i potaknuti dublje razumijevanje svijeta. Takav pristup zahtijeva promišljenu kuraciju, interdisciplinarnu suradnju i jasnu svijest o edukativnoj odgovornosti muzeja u suvremenom društvu.



Fotografija 3 – Drvene slagalice su jednako zanimljive kao i one digitalne (autor: Barbara Ornbori, izvor: Muzej grada Umaga)

Ne smijemo zaboraviti da muzej, uz edukativnu, ima i odgojnu funkciju, koja se odnosi na njegovu ulogu u oblikovanju vrijednosti, stavova, ponašanja i identiteta posjetitelja, posebno djece i mladih. Iako živimo u digitalnom dobu sve više je znanstvenih dokaza da digitalni mediji negativno utječu na razvoj djece pa i muzeji moraju djelovati u smjeru smanjenja korištenja digitalnih uređaja nudeći konvencionalne sadržaje i načine zabave. Stoga se u našem muzejskom postavu uz digitalne sadržaju uvijek mogu pronaći konvencionalne slagalice ili bojanke, mjesto za šivanje ili rješavanje zagonetki, koji su posječeni u istoj mjeri kao i ostali zabavni sadržaji.

Brojni su izazovi pred muzejskim stručnjacima i niz pitanja koja postaju ključna u evaluaciji učinkovitosti digitalnih sadržaja. Gdje je granica između edukacije i zabave? Može li atraktivna prezentacija zasjeniti znanstveni sadržaj? Kako održati vjerodostojnost u digitalno posredovanom iskustvu?

Bibliografija:

Hein, George E. 1998. *Learning in the Museum*. London: Routledge.

Hooper-Greenhill, Eilean. 2007. *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. London: Routledge.

Perinčić, Tea. 2022. „Muzeji versus interpretacijski centri“. *Informatica museologica*, 53: 46-53.

Tallon, Loïc, Walker, Kevin, ur. 2008. *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Lanham: AltaMira Press.

Xanthoudaki, Maria. 2000. „La Visita Guidata nei Musei: da Monologo a Metodologia di Apprendimento“. *Nuova Museologia*. 1: 10-13.

ICOM (2022). Definicija muzeja. Pristupljeno 27. lipnja 2025. <http://www.icom-croatia.hr/aktivnosti/icom-definicija-muzeja-2022/>

SUMMARY

In the 21st century, everyday life is increasingly permeated with digital technologies, artificial intelligence, algorithms and data. This technological framework shapes the way of communication in all

spheres of life, as well as cultural institutions, including museums. In this context, museums are faced with a dual task: on the one hand, to preserve their traditional mission as guardians of heritage, and on the other hand, to adapt to new forms of digital participation. Therefore, we wish to share our personal experiences with other museum experts in order to find the optimal solution in the use of digital content when presenting museum objects and content to the public. The thesis of the paper is that museums need to integrate innovations without compromising their fundamental museological purpose: interpretation, contextualization and communication of material heritage. The real challenge lies in maintaining a balance between: authenticity and innovation, knowledge and experience, technological potential and museological responsibility.

Ana Sudarević
 Osnovna škola Dubovac, Karlovac
 ana.sudarevic1@skole.hr

Ivana Sudarević
 Veleučilište u Karlovcu
 ivana.sudarevic@vuka.hr

Matea Galetić
 Muzeji grada Karlovca
 matea.galetic@mngk.hr

Proširena stvarnost i 3D virtualne izložbe uz alat Artsteps: novi modeli rada s publikom

Sažetak

Virtualne izložbe dopunjene tehnologijama proširene stvarnosti mogu prevladati ograničenja u tradicionalnim izložbenim praksama. One promiču inkluzivnost, potiču kreativnu suradnju, očuvanje baštine i razvoj novih modela angažmana publike u digitalnom okruženju. Upotreba digitalnih alata osigurava pristupačnost, multimedijalnu interaktivnost i edukaciju raznovrsne publike, a uz primjenu alata Artsteps jednostavno je izraditi 3D virtualne izložbe i ostvariti interakciju s posjetiteljima kao i međuinstitucionalnu suradnju.

Uvod

Razvoj suvremene tehnologije i dostupnost digitalnih alata postigli su da stvarnost više ne doživljavamo isključivo kroz prostor i vrijeme, niti samo pomoću pet osnovnih osjetila (vida, sluha, njuha, dodira i okusa). Kombinacija podražaja iz okoline, koje naš mozak prima i obrađuje, danas može biti oblikovana i digitalno. U tom kontekstu često govorimo o umjetnom poticanju osjetila, gdje tijelo i um prihvaćaju novu, tehnološki oblikovanu stvarnost (Zanella 2019:22). I dok pojam „stvarnosti“

tradicionalno povezujemo s onim što je fizički prisutno i opipljivo, nove tehnologije, kao što su proširena i virtualna stvarnost, povezuju stvarno i digitalno na načine koji su donedavno bili teško zamislivi.

Proširena stvarnost (AR – *augmented reality*) koristi pametne uređaje (poput mobitela ili tableta) kako bi „nadogradila“ korisnikov fizički prostor digitalnim sadržajima, npr. tekstom, slikama ili 3D objektima. Tako se ne stvara novi svijet, već se postojeći obogaćuje dodatnim informacijama (Zanella 2019:22). Virtualna stvarnost (VR – *virtual reality*), s druge strane, korisnika potpuno „premješta“ u digitalno okruženje; to je „trodimenzionalno multimedijско okružje simulirano pomoću računala te posebnih računalnih periferija i programa unutar kojega je korisniku omogućen privid boravka, kretanja i opažanja“ (Hrvatska enciklopedija). Ove dvije tehnologije često se kombiniraju i nadopunjuju. Jedan od primjera njihove primjene u muzejskom i obrazovnom kontekstu je virtualna izložba. Ona se može opisati kao „digitalni proizvod koji obično nastaje iz digitalne zbirke pomnim odabirom digitalnih objekata koje povezuje neka ideja, tema, koncept, neka relacijska shema koja će objasniti što veže izložene objekte/predmete“. (Šojat-Bikić 2010:99.) Nadalje, kako ističe Šojat-Bikić (2010:100), virtualna izložba mora biti kvalitetno osmišljena i pružiti bogat, smislen doživljaj, baš kao i tradicionalna muzejska izložba. Dakle, važno je razlikovati virtualne izložbe od jednostavnih internetskih galerija koje su mahom niz digitaliziranih predmeta bez konteksta, interpretacije ili priče. Pravu virtualnu izložbu obilježavaju jasno postavljeni ciljevi, razrađen koncept te povezanost izloženog sadržaja koji posjetitelje dovode do dubljeg razumijevanja teme i novog iskustva (Šojat-Bikić 2010:99).

Danas virtualne izložbe čine važan dio ponude muzeja, arhiva i knjižnica, prvenstveno zato što je kroz takve izložbe sadržaj dostupniji, važna su podrška cjeloživotnom učenju te otvaraju prostor za nove načine rada s publikom. Njihova tehnička nezahtjevnost i pristupačnost znače da ih mogu izrađivati, ne samo kustosi i informacijski stručnjaci, već i pojedinci bez stručne i tehničke podrške, uz korištenje jednostavnih, često besplatnih alata. Zbog brojnih prednosti virtualnih izložbi one mogu ponuditi čak i više od tradicionalnih oblika predstavljanja muzejskih sadržaja (Šojat-Bikić 2010:99).

3D virtualna izložba – novi modeli rada s korisnicima

3D virtualna izložba predstavlja realističan trodimenzionalni prikaz izloženih predmeta u digitalnom okruženju kojem posjetitelji mogu pristupiti individualno ili skupno. Takva izložba omogućava kretanje kroz virtualni izložbeni prostor, promatranje izložaka, upoznavanje s informacijama o predmetima kroz različite medijske formate, a često i interakciju s izlošcima te dodatnim sadržajem. Za razliku od dvodimenzionalnih sučelja, 3D virtualne izložbe nude imerzivno iskustvo koje približava predmete njihovom stvarnom kontekstu, potiče angažman korisnika i nudi bogatiji doživljaj izložbenog sadržaja. Cilj ovakvih izložbi je stvaranje javnog digitalnog prostora za prezentaciju baštine i promicanje znanja unutar određene tematske cjeline. (Bonis et al. 2013:183-184).

Postavljanjem virtualnih izložaba moguće je ostvariti različite učinke: estetske, emotivne, evocirajuće, edukativne i zabavne (Kalfatovic 2002:3). Prema Šojat-Bikić (2010: 99), virtualne izložbe prilagođavaju se korisnicima i autorima pomoću niza funkcionalnosti poput modularnosti, multimedijalnosti, hipertekstualnosti, varijabilnosti sadržaja, mogućnosti virtualne rekonstrukcije, interaktivnosti te podrške cjeloživotnom učenju. U tim funkcionalnostima nalazi se temelj, ali i potreba za novim modelima rada s publikom kojima se transformira korisničko iskustvo u muzejsko-izložbenom kontekstu. Kad se tome pridodaju brojne prednosti digitalnog formata virtualne izložbe, ona postaje iznimno atraktivna alternativa, pa i nadopuna tradicionalnim izložbenim praksama (Šojat-Bikić 2010:99).

Jedna od ključnih prednosti virtualnih izložbi je njihova potpuna prostorno-vremenska neovisnost. Za razliku od fizičkih izložbenih prostora, virtualne izložbe dostupne su posjetiteljima bez obzira na njihovu geografsku lokaciju, vremenska ograničenja ili socioekonomski status. Zbog toga se otvara mogućnost većoj inkluziji ranjivih skupina korisnika te obuhvaćanju šire publike. Na primjer, osobe s invaliditetom i poteškoćama u kretanju, osobe starije životne dobi, stanovnici ruralnih područja ili oni koji si ne mogu priuštiti putovanje do kulturnih institucija – tim su skupinama, pomoću virtualnih izložaba, dostupna nova znanja i kvalitetni kulturni sadržaji. Virtualna izložba može obuhvaćati i sadržaj na znakovnom jeziku, audiodeskripciju ili titlove te tako postati pristupačna

i za osobe s oštećenjima vida ili sluha. Prednost je digitalnih formata što osiguravaju ne samo neograničeno trajanje izložbi, već i njihovo višekratno korištenje te trajno arhiviranje i naknadno aktiviranje. U tom smislu, virtualne izložbe predstavljaju održivo rješenje, oslobođeno vremenskih i prostornih ograničenja koja karakteriziraju klasične izložbene cikluse. Zahvaljujući upravo toj pristupačnosti, virtualne izložbe postaju snažan alat u promicanju edukacije i cjeloživotnog učenja.

Edukativna komponenta ima dodatnu vrijednost kroz mogućnost samostalnog istraživanja i personaliziranog učenja, osobito zbog jednostavnosti pristupa bogatim dodatnim izvorima. Virtualne izložbe mogu značajno doprinijeti razvoju digitalne, informacijske i medijske pismenosti korisnika, što su danas nezaobilazne kompetencije u društvu koje se ubrzano digitalizira. U virtualnom prostoru izložbe mogu biti strukturirane i kao svojevrsni *e-learning* moduli, s uputama, poveznicama na dodatnu literaturu, kvizovima znanja ili interaktivnim zadacima. Korist u takvom pristupu naći će sve razine obrazovnog sustava jer škole i fakulteti mogu koristiti virtualne izložbe kao dodatni didaktički alat, a učenici i studenti mogu u vlastitom ritmu istraživati sadržaje koji nadopunjuju formalni kurikulum.

Uz pristup izložbi koji ne ovisi o radnom vremenu, posjetitelji mogu višekratno pregledavati sadržaj, produbljivati znanja i razvijati vlastite kompetencije bez pritiska vremenskog ograničenja. Zbog toga su i troškovi za korisnika minimalni ili nepostojeći, a to je dodatan poticaj da se edukativni sadržaji učine dostupni i široj javnosti. Zbog sve veće povezanosti edukacije i digitalne prezentacije javlja se potreba, kao i mogućnost, za inovacije u oblikovanju izložbenog sadržaja.

Autori virtualnih izložaba imaju priliku stvoriti personalizirano i atraktivno korisničko iskustvo što im do sada nije bilo moguće zbog ograničenja koja se vežu uz klasične izložbe. Korištenjem 3D prikaza, kombiniranih s multimedijalnim sadržajem – audio i video materijalima, poveznicama, QR kodovima, animacijama i elementima proširene stvarnosti – dobiva se osjećaj uronjenosti, odnosno imerzije, koji kod korisnika pobuđuje emocionalni angažman te ga potiče da samostalno dublje ili šire istražuje o predstavljenom sadržaju. U tom kontekstu posjetitelj ne ostaje pasivan promatrač, već je aktivni sudionik u procesu otkrivanja i interpretacije sadržaja. Krećući se samostalno i slobodno kroz izložbeni

prostor, posjetitelj pristupa različitim informacijskim točkama u skladu s vlastitim interesima, čime izložbu doživljava kao jedinstven prostor za istraživanje, a ne samo kroz unaprijed zadani narativ.

Imajući to na umu, posebno je zanimljiva upotreba virtualne izložbe za reinterpetaciju klasičnih izložbi, kao i za virtualnu rekonstrukciju arheoloških lokaliteta, povijesnih događaja ili arhitekture koja više ne postoji. Na taj se način sadržaj ne samo prenosi, nego i doživljava.

Jedna od transformacijskih vrijednosti virtualnih izložaba je i njihova uloga u poticanju suradnje, kako među autorima, tako i između autora i publike. Zahvaljujući digitalnim alatima koji su danas relativno jednostavni za korištenje (npr. Artsteps, Kunstmatrix, Ikonospace, cura3D), među kojima ima onih koji su besplatni, priprema izložbi postaje dostupna i izvan institucionalnih okvira pa taj oblik prezentacije sadržaja često koriste lokalne zajednice, škole, udruge te neovisni kustosi. Suradnja se može ostvariti ne samo kroz zajedničko stvaranje i oblikovanje sadržaja, nego i kroz razmjenu digitaliziranih izvora, dijeljenje informacija o izložbi, ali i dijeljenjem same izložbe putem poveznice. Time se potiče participativna kultura i tzv. uloga "publike kao suautora", koja na značaju osobito dobiva u digitalnom okruženju, gdje su granice između autora i korisnika sve manje izražene. Publika više nije samo pasivni konzument, već postaje aktivni dionik u kulturnim procesima, dijeleći sadržaje, komentare, prijedloge i osobne interpretacije putem društvenih mreža i digitalnih platformi. Time se širi doseg izložbe i stvara osjećaj pripadnosti te zajedničkog doprinosa.

Izložbe u digitalnom okruženju zahtijevaju manje troškova i za organizatore i za posjetitelje, a imaju i manji ekološki otisak od fizičkih izložbi, koje su rijetko izvedive bez značajnih logističkih, infrastrukturnih i materijalnih resursa. Posjetitelji ne trebaju putovati niti plaćati ulaznice i stajati u redovima, dok organizatori mogu izbjeći troškove prijevoza, osiguranja, izgradnje i održavanja prostora. Smanjenje troškova doprinosi većoj dostupnosti te razvoju održivijih kulturnih praksi. A u kontekstu klimatskih izazova i rastuće svijesti o potrebi smanjenja emisija CO₂, prelazak na digitalne izložbene formate pokazuje se ne samo kao tehnološki, već i kao etički i ekološki odgovoran izbor. Na taj se način, između ostaloga, u današnje vrijeme rastuće globalizacije i digitalizacije, doprinosi održivom očuvanju kulturne baštine. U digitalnom okruženju

moгуće je trajno arhiviranje kulturnih sadržaja koji su u fizičkom svijetu često podložni propadanju, prirodnim katastrofama, ratnim razaranjaњima ili zaboravu. Primjerice, digitalizirane zbirke tradicijskih glazbala, rukopisnih dokumenata, fotografija ili svjedočanstava iz lokalne povijesti dostupne su i desetljećima nakon nastanka, neovisno o stanju izvornika. Tako se osigurava ne samo trajna dostupnost, već i nova vidljivost onih aspekata baštine koji su prethodno bili zanemareni ili ograničeni na lokalnu dostupnost.

Ništa manje nije važna ni uloga publike kao važnog saveznika u procesu očuvanja, ne samo kroz ulogu osnaženog konzumenta kulturnih sadržaja, već i kao promotora koji se uključuje u subjektivnu interpretaciju te prenošenje drugima informacija i znanja o važnosti kulturne baštine.



Slika 1. Višestruke prednosti virtualnih izložbi za autore i publiku, infografiku izradila Ivana Sudarević

Oblikovanje 3D virtualne izložbe: primjer platforme Artsteps

Oblikovanje 3D virtualnih izložbi danas podrazumijeva korištenje dostupne digitalne tehnologije, alata i računalnih programa, koji su sve češće dostupni ne samo profesionalcima, već i entuzijastima bez formalnog stručnog i tehničkog obrazovanja. Razina primjene ovih tehnologija u velikoj je mjeri uvjetovana financijskim mogućnostima institucije ili pojedinca, no tehničke vještine, zahvaljujući dostupnim edukativnim materijalima, predstavljaju sve manju prepreku. Naime, brojni alati nude besplatne osnovne funkcionalnosti ili probne verzije, što korisnicima omogućuje eksperimentiranje bez značajnih početnih ulaganja. Edukacija za rad s takvim alatima dostupna je putem online tutorijala, uputa i foruma, često bez naknade.

Jedan od dostupnih alata za oblikovanje 3D virtualnih izložbi je Artsteps (www.artsteps.com), koji omogućuje jednostavno oblikovanje virtualnih prostora i kreiranje izložaba bez potrebe za naprednim tehničkim znanjima. Platforma unutar besplatnog paketa nudi mogućnost korištenja unaprijed definiranog predloška 3D prostora (engl. *template*) ili izgradnju vlastitog izložbenog prostora, što uključuje modeliranje zidova, dodavanje vrata i prozora, te izbor boja i tekstura za gotovo sve elemente prostora. Ovakav pristup doprinosi imerzivnom iskustvu, u kojem korisnici mogu "šetati" izložbom pomoću miša, tipkovnice ili VR naočala, čime se postiže osjećaj prostorne prisutnosti i kontrole, simulacijom više osjetila, na primjer vida, sluha i ravnoteže. (Carmo; Claudio, 2013: 223).

U virtualni prostor moguće je integrirati postojeće 3D elemente iz baze Artstepsa (stalci, paneli i sl.), kao i vlastite 2D i 3D digitalizirane materijale². Upravljanje 3D objektima u prostoru je intuitivno te je moguće mijenjati njihovu veličinu, poziciju, kao i dodavati okvire, postamente ili druge vizualne dodatke. Među 2D sadržaje, osim vizualnih, ubrajaju se i tekstualne informacije koje služe kao legende, natpisi i informacijske cjeline, što predstavlja temeljni element funkcionalne i informativne izložbe. Osim klasičnih tekstualnih opisa, kao tekst se može umetnuti i hiperveza koja posjetitelja vodi na dodatne izvore informacija, uključujući i sadržaje drugih kulturnih ustanova. U istu kategoriju mogu se svrstati i

QR kodovi koji omogućuju proširivanje izložbenog narativa.

Artsteps također omogućuje integraciju audiovizualnih sadržaja pa se zvučni zapisi, video materijali i multimedijски prikazi mogu povezati s pojedinim izlošcima³ ili prikazivati kao zasebne jedinice⁴. Posjetitelji ih mogu samostalno pokretati i zaustavljati, a kroz tu interakciju jača njihova aktivna uloga u procesu recepcije izložbe. Osim toga, autor izložbe može unaprijed definirati redoslijed obilaska te uključiti opciju audio-vodstva i tako doprinijeti personaliziranom iskustvu posjetitelja. Interakcija s publikom dodatno je moguća i putem umetnutog evaluacijskog upitnika, kroz opciju komentiranja ili ostavljanja poruka autoru i drugim posjetiteljima, te kontakta putem elektroničke pošte. Ova dvosmjerna komunikacija otvara prostor za participativne modele oblikovanja izložbi, u kojima posjetitelj postaje suautor sadržaja. Budući da su izmjene unutar izložbe moguće i nakon njezina objavljivanja, autor može u realnom vremenu odgovarati na povratne informacije publike i prilagoditi sadržaj njihovim potrebama i interesima.

Distribucija izložbe također je vrlo jednostavna jer Artsteps nudi generiranje poveznica i HTML kodove koji pojednostavljaju integraciju izložbe u mrežne stranice, blogove i društvene mreže, te se tako znatno proširuje doseg same izložbe.

Sve navedene mogućnosti stavljaju značajnu odgovornost pred autora virtualne izložbe. Osim stručne i tehničke kompetencije, autor mora biti upoznat sa suvremenim standardima virtualnog izlaganja, kao i s promjenom uloge publike koja više nije pasivni promatrač, već aktivni sudionik kulturne komunikacije u digitalnom prostoru.

Zaključak

Virtualne izložbe, osobito one u 3D obliku, predstavljaju značajan iskorak u načinu na koji doživljavamo, interpretiramo i dijelimo kulturnu baštinu u digitalnom dobu. Kroz kombinaciju tehnologije, interaktivnosti i pristupačnosti, one omogućuju stvaranje imerzivnih i edukativnih

3 New-York, my Love ! <https://www.artsteps.com/view/646dca2f80ca2a08c6d2651c>

4 3 Sound of Colour (Dunman Secondary School) VR Exhibition <https://www.artsteps.com/view/64d98e3dc619b0b6e6fb841c>

iskustava koja nadilaze prostorne i vremenske granice tradicionalnih izložbi. Njihova inkluzivnost, niski troškovi i potencijal za suradnju s publikom čine ih izuzetno vrijednim alatom za AKM ustanove, ali i obrazovne ustanove te širu zajednicu. Istovremeno, digitalnim se formatima potiče aktivno sudjelovanje korisnika, trajno arhiviranje sadržaja i očuvanje kulturne baštine, što doprinosi razvoju održivijih i otvorenijih kulturnih praksi. Uloga autora pritom se mijenja pa on više nije samo kustos, već i moderator digitalnog dijaloga koji otvara prostor za nove oblike kulturne participacije, interpretacije i učenja.

Bibliografija

1. Bonis, Bill, Vosinakis, Spyros, Andreou, Ioannis, Panayiotopoulos, Themis. 2013. „Adaptive Virtual Exhibitions“. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology* 33/3:183-198. <https://publications.drdo.gov.in/ojs/index.php/djlit/article/view/4604/2706> (25.6.2025.)
2. Carmo, Maria Beatriz. Cláudio, Ana Paula. 2013. „3D Virtual Exhibitions“. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology* 33/3: 222-235. <https://publications.drdo.gov.in/ojs/index.php/djlit/article/view/4608/2709> (25.6.2025.)
3. Hrvatska enciklopedija – mrežno izdanje, s. v. „virtualna stvarnost,“ <https://enciklopedija.hr/clanak/virtualna-stvarnost> (25.6.2025.)
4. Kalfatovic, Martin, R. *Creating a Winning Online Exhibition: A Guide for Libraries, Archives and Museums*. 2002. Chicago i London. American library association. <https://www.library.uc.edu.kh/userfiles/pdf/41.Creating%20a%20winning%20online%20exhibition%20a%20guide%20for%20libraries%20archives%20and%20museums.pdf> (25.6.2025.)
5. Šojat-Bikić, Maja. 2010. „Virtualne izložbe: Meštrović u Kaštelima i neidentificirani muzejski objekti (nmo) u kiberprostoru“. *Informatica museologica* 41 (1-4): 98-107. <https://hrcak.srce.hr/134398> (25.6.2025.)
6. Zanella, Tončica. *Primjena tehnologije virtualne i proširene stvarnosti u funkciji upravljanja kulturnom baštinom: Diplomski rad*. Diplomski rad, Sveučilište u Splitu, Ekonomski fakultet, 2019. <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:124:788351> (25.6.2025.)

SUMMARY

Virtual exhibitions enhanced with augmented reality technologies can overcome the limitations of traditional exhibition practices. They promote inclusivity, encourage creative collaboration, support heritage preservation, and enable new models of audience engagement in a digital environment. Digital tools allow accessible, interactive, and educational experiences for diverse audiences. The Artsteps platform, in particular, allows for easy creation of 3D virtual exhibitions and meaningful interaction with visitors as well as inter-institutional collaboration.

Ivana Gorički
 Muzej Suvremene umjetnosti
 ivana.goricki@msu.hr

MSU – Mama je mama!

Sažetak

U sklopu dvaju programa Muzeja suvremene umjetnosti (MSU) održane su radionice na kojima su sudjelovale majke i djeca – izbjeglice iz Ukrajine. Program se provodio na tri jezika: hrvatskom, engleskom i ukrajinskom. Posebnost ovih radionica bila je suradnja s Udrugom roditelja "Korak po korak" iz Zagreba, članicom projekta Mama je mama, koja se zalaže za promicanje prava djece i njihovih obitelji na dostojanstven život.

Polazeći od aktualnih društvenih okolnosti, ponajprije migracija uzrokovanih ratom i dolaska pripadnika različitih kultura, MSU je kroz ove radionice nastojao pridonijeti stvaranju otvorenijeg i inkluzivnijeg društva koje cijeni i poštuje različite identitete. Radionice su bile organizirane unutar već postojećeg obiteljskog programa MSU mali i veliki, osmišljenog za zajedničko provođenje vremena članova obitelji svih generacija. Program potiče istraživanje, igru i umjetnički angažman, kroz vodstva i kreativne radionice povezane s izložbenim sadržajem MSU-a. Nakon edukativnog obilaska izložbi, sudionici – roditelji i djeca – izrađivali su vlastite umjetničke radove, uz materijal koji osigurava muzej, a radovi se ostali u vlasništvu autora.

S obzirom na potencijal muzeja i edukativnih programa da potiču dijalog i razumijevanje među različitim zajednicama, odlučili smo program MSU mali i veliki prilagoditi te uključiti i jezičnu i kulturnu raznolikost. Uvođenjem višejezične komunikacije stvorili smo prostor za međusobno upoznavanje i učenje, kako za izbjeglice, tako i za domicilno stanovništvo.

Domicilni sudionici imali su priliku razvijati međukulturalne i komunikacijske vještine, uključujući verbalnu i neverbalnu komunikaciju, dok su izbjeglice, osim što su se upoznale s našom poviješću i kulturnom

baštinom, aktivno sudjelovale i u interaktivnom dijalogu. Time je omogućena dvosmjerna razmjena iskustava i vrijednosti, što doprinosi boljem međusobnom razumijevanju i jačanju društvene kohezije.

Povratne informacije sudionika radionica bile su izuzetno pozitivne. Majke su istaknule kako im je ovakav oblik sudjelovanja pružio osjećaj pripadnosti i dobrodošlice, dok su djeca uživala u kreativnom izražavanju i druženju s vršnjacima. Program je pokazao kako kulturne institucije poput MSU-a mogu igrati ključnu ulogu u povezivanju zajednica i izgradnji mostova među ljudima različitih kultura. Ovakvi susreti ne samo da obogaćuju svakodnevicu, već i dugoročno doprinose razvoju tolerantnijeg i empatičnijeg društva.

Održane radionice pokazale su se kao uspješan primjer integracije kroz umjetnost. Sudionici – i djeca i majke – izrazili su veliko zadovoljstvo programom. Posebno su istaknuli osjećaj prihvaćenosti, sigurnosti i slobode izražavanja koji su doživjeli tijekom boravka u muzeju.

Na temelju stečenih iskustava, MSU planira nastaviti s uključivanjem migranata i izbjeglica u svoje redovne edukativne aktivnosti. Cilj je razviti održiv model participativnih radionica koji će biti fleksibilan i prilagodljiv različitim zajednicama. U suradnji s udrugama civilnog društva, poput Udruge roditelja "Korak po korak", razvit će se i dodatni edukacijski materijali na više jezika te oblici podrške za dugoročnu integraciju kroz kulturu i umjetnost.

Na kraju, radionice su podsjetile koliko je važno stvarati prostore susreta i dijaloga – ne samo u obrazovnim institucijama, već i u muzejima, koji svojim djelovanjem mogu postati mostovi među različitim svjetovima i sredinama.



Prilog 1 – Poster „MSU je mama!“

SUMMARY

As part of two programs organized by the Museum of Contemporary Art (MSU), workshops were held with the participation of mothers and children – refugees from Ukraine. The program was conducted in three languages: Croatian, English, and Ukrainian. A distinctive feature of these workshops was the collaboration with the Parents' Association “Step by Step” from Zagreb, a member of the project Mama is Mama, which advocates for the promotion of children's rights and their families' right to a dignified life.

Mirjana Margetić

Etnografski muzej Istre / Museo etnografico dell'Istria

mirjana@emi.hr

Staro, sadašnje i novo - izazovi u radu s publikom

SAŽETAK

U radu je prikazano na koje načine Etnografski muzej Istre / Museo etnografico dell'Istria komunicira s posjetiteljima, kako se digitalna tehnologija uklopila u novi stalni postav, koje „starije“ muzeološke koncepte koristimo te koje su prednosti rada „uživo“. Kombinacije klasičnih metoda rada, primjena moderne digitalne tehnologije, rada *on line* ili uživo, kroz dosadašnju praksu i iskustvo pokazale su se korisnim te dobro prihvaćenim od strane krajnjih korisnika, posjetitelja. Zaključak je da jedno ne treba isključivati drugo, nego da se međusobno nadopunjuje.

Uvod

Muzeji kao baštinske ustanove, čija uloga prvenstveno bi bila čuvanje, sakupljanje i interpretiranje artefakata od lokalnog ili nacionalnog značenja, postepeno mijenjanju svoju ulogu izvora stjecanja određenih znanja, stvaranju doživljaja i načina komunikacije s korisnicima. Uz to, mišljenja da su muzeji svojevrsni hramovi kulture namijeni određenim slojevima društva, daleko su iza nas. Današnji muzeji otvoreni su za sve, komuniciraju sa širokom publikom pa ih samim time i posjetitelji sve više doživljaju kao mjesta novih učenja, druženja ili provođenja slobodnog vremena.

Etnografski muzej Istre / Museo etnografico dell'Istria⁵ nastoji biti upravo to; muzej zajednice, muzej doživljaja, učenja i upoznavanja s etnografskom baštinom istarskog poluotoka.

Međutim kada je riječ o posjetiteljima muzeja, radu i pristupu njima, htjeli mi to ili ne, neminovno se stvara podjela na domaće i strane (odnosno turiste preko ljetne sezone).

5

U daljnjem tekstu koristiti će se kratica EMI/MEI

Muzej je smješten u srednjovjekovnoj građevini, Pazinskom kaštelu, koja je sama po sebi atraktivna stoga je često jedan od glavnih motiva dolaska u grad Pazin. Ovo je razlog zbog kojeg stranih posjetitelja, gledano od ukupne godišnje posjećenosti muzeja, ima u znatno većem omjeru.

Kad je riječ o domaćim posjetiteljima većinu ih čine školske grupe ili individualni posjetitelji na proputovanju kroz Istru. S druge strane lokalno stanovništvo je nešto teže privući u muzej, oni imaju drugačija očekivanja koja su često povezana s predznanjima i poznavanjem tematikom muzeja.

Primjena tehnologije u postavu muzeja

Stalni postav EMI/MEI smješten je na dvije etaže Kaštela⁶. U samom prizemlju suterena u dvije prostorije smješten je prikaz tradicijskih obrta: bačvarstvo i kovač. Postav je iz ranih 90 –tih, klasična muzeološka prezentacija predmeta⁷ u kombinaciji s tekstem i fotografijama. Glavne tekstualne legende su prevedene na talijanski, njemački i engleski, a samo oblikovanje je sada već relativno zastarjelo. Kako bi malo oživili i osvježili ove prostorije prije desetak u njih su implementirani drveni okviri s ekranima na kojima se prikazuju dokumentarni filmovi o kovaču i bačvaru, ciljano snimljeni za ovu svrhu.

Promatrajući ponašanje i kretanja posjetitelja u ovim prostorijama primijetili smo da detaljno razgledavaju i komentiraju predmete (neki ih naravno uzimaju u ruke usprkos upozorenju da se to ne radi). Ispred ekrana s filmovima (koji u prosjeku traju 20 min) mlađi posjetili zadrže se nekoliko minuta, dok oni srednje i nešto starije dobi odgledaju gotovo cijeli film.

S obzirom na samu arhitekturu prostora i tema koje su prezentirane, kombinacija klasičnog izlaganja uz dopunu TV ekrana s filmovima, pokazala se kao dobro rješenje. Naime, kroz film posjetitelji se upoznaju s načinom izrade predmeta koji ih okružuju. Za one manje strpljive (djeca i mladi) film o bačvaru može se prikazati i u ubrzanoj varijanti od dvije minute što njih uglavnom zabavi i uspiju odgledati.

6 U Pazinskom Kaštelu osim EMI/MEI smješten je i Muzej grada Pazina, a jedan dio prostora koristi i Državni arhiv Pazin za čuvanje građe.

7 Premeti su izloženi na postamentima (kovača peč, stolarska klupa i slično) bez zaštite.

Jedna od dodatnih prednosti prikazivanja filmova preko TV ekrana je to što se rijetko kviri, ne ovise o prisutnosti interneta⁸ pa nema tehničkih problema kod prikazivanja.

Novi stalni postav

Izazov u radu kustosa muzeja zadnjih nekoliko godina bilo je postavljanje i otvaranje novog stalnog postava koji zauzima glavninu izložbenih prostorija EMI/MEI. Postav je zamišljen tako da kroz deset tematskih cjelina prikaže svakodnevni život na istarskom poluotoku u razdoblju od početka 20. stoljeća do danas.

Digitalna tehnologija u vrijeme osmišljavanja koncepta⁹ već je bila u velikom uzletu te ju je svakako bilo nužno primijeniti kao dio tehnoloških rješenja u prezentaciji pojedinih tema. Cilj je bio postaviti moderan i u korak s vremenom osmišljen postav.

Stoga je uz svaku temu, uz zidne tekstualne legende, primijenjen i određeni digitalni sadržaj prilagođen djeci i odraslima. Odrasli posjetitelji mogu unutar svake cjeline pogledati tematski film ili poslušati glazbu, pročitati zidne legende, razgledavati predmete. Za djecu su osmišljene razne igre i animacije koje se aktiviraju dodirnom zaslonu.

Iz promatranja ponašanja posjetitelja i rada s njima kroz stručno vodstvo, kada je riječ o korištenju digitalnih sadržaja primijetili smo, kod pojedinaca, obiteljima s djecom ili grupama nekoliko obrasca. Jedan je vezan uz prikazivanje dokumentarnih filmova ukomponiranih u novi postav, koji su pokretu su cijelo vrijeme, odnosno posjetitelji ne trebaju aktivirati ekran da bi ih pokrenuli. Većina posjetitelja zastane uz ekran, ali se zadržavaju vrlo kratko (odnosno rijetko tko pogleda cijeli film). S druge strane ekrani gdje su razne animacije i igre, privlače pažnju djece. Ona obavezno zastanu i zadrže se uz njih. Samim time i osobe u njihovoj pratnji najviše vremena provedu uz igre, a nakon toga uglavnom samo prođu kroz ostatak postava.

Nadalje kada imamo stručna vodstva za grupe djece ovi ekrani znatno odvlače pažnju. Naime, koncept vodstva je takav da se djeci ispričaju

⁸ Unutar zidova Kaštela nešto je slabiji signal što povremeno stvara poteškoće kod korištenja mobilnih aplikacija ili za učitavanje QR kodova.

⁹ Okvimo oko 2010. godine.

stvari vezene uz pojedinu temu (na primjer lončarice iz Raklja) koje možda ne mogu saznati iz legendi te ih se kroz razgovor motivira na interakciju. Nakon toga daje im se 10-ak minuta da ako žele odigraju igru na ekranu. Međutim, djeca vrlo brzo shvate da se u prostoru nalaze i drugi ekrani gdje se mogu zabaviti, igrati te oni vrlo često (usprkos uputama da će to na kraju imati priliku) odmah krenu na njih. Tada se dodatno vrijeme i energija gubi da ih se odvrti od toga, a i koncentracija, na ono što im se pokušava pričanjem prenijeti, je znatno smanjena.



SLIKA 1.

Zidne tekstualne legende u novom postavu su na hrvatskom i talijanskom jeziku, a kako bi se muzej što više približio stranim posjetiteljima tekstovi su prevedeni i na engleski i njemački jezik, a dostupni su na dva načina. Jedan je u printanom obliku (kućna radinost muzeja) formata A3 kojeg posjetitelji mogu ponijeti sa sobom, a drugi je putem QR koda.

Očitavanjem QR koda posjetitelji imaju mogućnost audio vodiča na engleskom jeziku preko Izy Travel the storytelling platform za sve cjeline novog postava.

Kroz odrađeni period gledali smo u kojoj mjeri posjetitelji koriste tiskani odnosno digitalni oblik prijevoda. Uočili smo znatnu razliku (moglo bi se reći i veliku) u primjeni u korist tiskanih letaka. Tiskane letke posjetitelji bi uzeli u ruke, malo ih pogledali, neki detaljnije, a nakon toga uzeli sa sobom ili ih ostavili na stalku s kojeg su ih uzeli. S druge strane gotovo da, u vrijeme kada smo nasumice promatrali kretanja, i nismo nikoga vidjeli da vadi mobitel i učitava QR kod.

Posebnu analizu radili smo za broj učitavanja QR koda u periodu od 1. siječnja 2023. do 17. srpnja 2024. Prema podacima vidljivo je da je aplikaciji pristupano 1021 puta, što nam se, s obzirom na broj posjetitelja u godinu i pol, čini dosta mala brojka¹⁰.

Od ovog broja više od 30 % su posjetitelji iz Hrvatske, 20 % Njemačka, a ostalo je zbroj raznih zemalja EU.

Analizirajući ove podatke u muzeju promišljamo koji su razlozi da primjena QR kodova nije zaživjela u većoj mjeri te smo došli do ovih odgovora:

- Jedan od možebitnih razloga je životna dob posjetitelja, mlađi više koriste tehnologiju, dok srednje i starije generacije više preferiraju letak u ruci. A upravo oni više posjećuju muzeje.
- Drugo je da posjetitelji više vole gledati, čitati tekstove uklopljene u arhitekture postava, nego gledati u ekran mobitela.
- Ili jednostavno QR kodovi nisu dovoljno popularni i zanimljivi jer traže dodatni angažman.

Zaključno na ovu temu može se rezimirati da su nova tehnološka rješenja i primjena digitalne tehnologije svakako je obogatila, modernizirala stalni postav te ga učinila atraktivnijim za posjetitelje. Međutim primjetno je da starije generacije znatno manje konzumiraju ove sadržaje. Jedan od povremenih problema koji se javljaju je taj da se ekrani znaju „zamrznuti“. Posebice se ovo odnosi na one gdje su igre za djecu. Kada je veća grupa djece oni odjednom svi počnu prstićima prelaziti preko toga i često ih

10

Godišnje kroz muzejski postav prođe 16 do 18 tisuća posjetitelja.

zablokiraju što kod njih stvara osjećaj razočarenja.

Zadnje, a ne manje bitno su troškovi održavanja ovih tehnologija koji su dosta visoki. Potrebna osoba koja poznaje tehnologiju kako bi mogla pravodobno reagirati, a kako u muzeju nemamo informatičkog tehničara, za svaki kvar moramo angažirati firmu koja se time bavi.

On line komunikacija/interakcija s posjetiteljima

Vrijeme u kojem živimo obilježeno je ubrzanim razvojem digitalne tehnologije i njenom primjenom kako u svakodnevnom životu tako i u poslovnom okruženju.

Najveće promjene u načinu komunikacije i interakcije s muzejskim posjetiteljima/korisnicima krenule u vrijeme pandemije koja je diktirala uvjete druženja i kretanja. Mnogi muzeji su, tako i EMI/MEI, aktivnosti koje je bilo moguće preselili na digitalne platforme koristeći društvene mreže i audio video kanale. U određenim periodima sadržajima koje smo stavljali on line nastojali smo nuditi nove teme, pozivati na dijaloge, ali i educirati.

Međutim nije sve išlo lagano i jednostavno. Iako je muzej u to vrijeme već imao svoj profil na društvenoj mreži Facebook, koji se do tada koristio uglavnom za informiranje o muzejskim događanjima i aktivnostima, sada je trebalo naučiti kako se rade video klipovi, animacije i slično. Kako muzej nema informatičara sami smo morali savladati ove vještine i primijeniti ih, što nije uvijek bilo jednostavno.

Izrada animacija / kratkih filmića korištena je prvenstveno u izradi videa za djecu i mlade kako bi im ponudili virtualne radionice (izrada lutkica od krpica i radionica božićnih ukrasa inspirirana motivima čestitki iz fundusa muzeja).

Društvena mreža FB (uz web stranicu) jedina je koju EMI/MEI koristi kao platformu za on line komunikaciju s korisnicima. Prateći broj posjetitelja i pratitelja zadnjih četiri godine vidljiv je velik porast. Prema analizi u 2020. godini imali smo 69 714 pregleda, 2022. godine 89 898, 2023. godine 99 137, što je godišnji porast od cca 10 000 pregleda. Ovo smatramo uspjehom s obzirom da je vođenje FB-a dodani posao muzejskoj pedagoginji i dokumentaristici. Pozitivne reakcije na sadržaj objava, znatan broj lajkova i dijeljenja doprinosi i posjećenosti programa koji se prezentiraju.

Tko su naši korisnici FB-a?

Žene. One čine čak 70 % i to najviše u dobi od 35 do 44 godine te 45 – 54 godina. Zanimljivo je da ih je najviše iz Zagreba, Pule pa tek onda Pazina.

Pitamo se gdje je mlađa populacija?

Na drugim platformama. Mlađe generacije više nisu toliko na FB- u, oni uglavnom koriste Instagram, Tik tok ili neke nove platforme kao izvor informacija. EMI/MEI za sada nema profile na ovim platformama. U muzeju smo svjesni potrebe interakcije s mladima putem ovih mreža, međutim javlja se pitanje jesmo li spremni voditi i imamo osoblje za to. Spremni načelno jesmo, međutim tko bi to odrađivao. Djelatnicama koje uz poslove kustosa, dokumentariste i muzejskog pedagoga vode i FB jednostavno vremenski nije ovo moguće, uz to nisu korisnice ovih platformi. Mlađe kolege? Ostaje još za vidjeti.

Komunikacija / interakcija s posjetiteljima uživo

Komunikacija i interakcija koja se s posjetiteljima odvija uživo dio je muzejskog posla kojeg ne može zamijeniti, ili biti alternativa, bilo koji drugi



SLIKA 2.

oblik aktivnosti. To posebice dolazi do izražaja u muzejsko edukativnim aktivnostima gdje se rad s korisnicima muzeja (malim i velikim) najlakše, jednostavnije i prihvatljive održava uživo.

Muzejske radionice (kao i igraonice i predavanja) podrazumijevaju aktivno sudjelovanje polaznika, interakciju sa samim voditeljem i predmetom same radionice. Kod ovog oblika aktivnosti primjenjuju se višestruka pomagala i alati. Radionice (za sve dobne skupine) počinju s kraćim teorijskim dijelom gdje se polaznici upoznaju s tematikom, zatim slijedi prikazivanje kraćih videa ili animacija (ako ih za pojedinu temu imamo) te kontakt s originalnim predmetom, njegova primjena u svakodnevnom životu nekada i reinterpretacija prilagođena današnjem vremenu.

Jedan od primjera ovakvog načina rada u EMI/MEI je radionica oslikavanja *kanica*¹¹ za djecu. Sama *kanica* kao predmet djeci je uglavnom nepoznat. Kroz priču o narodnoj nošnji, razgledavanju dijela stalnog postava gdje *kanice* mogu vidjeti u primjeni te na kraju direktni kontakt s predmetom¹², za njih ovaj apstraktni predmet pretvaramo u nešto poznato i svrhovito. Kroz kreativno izražavanje samu *kanicu* na neki način reinterpretiramo te ona za djevojčice postaje traka za kosu ili šal, a dječacima ratnička traka oko glave.

Stručna vođenja kroz stalne postave i izložbe muzeja poseban su izazov za svakog muzejskog djelatnika (pedagoga ili kustosa). Kroz direktnu komunikaciju i interakciju na licu mjesta dobivamo povratnu informaciju o tome koliko smo uspješno (ili manje uspješno) posjetiteljima prenijeli neke nove informacije ili poruke vezane uz određenu tematiku. Zadnjih godina primijetili smo da je koncentracija kod školske djece prilikom praćenja vodstva znatno slabija, a ako postavi ili izložbe imaju multimedijalno interaktivne sadržaje to znatno otežava vođenja. Ovo nam je razumljivo jer su to generacije koje odrastaju uz razne ekrane. Stoga stručnim vodstvima za školsku djecu pristupamo na način količinu potrebnih informacija prilagodimo njihovom uzrastu, ali i da ih razgovorom i ponekom igrom (uživo) motiviramo da se uključe u razgovor i promišljanja o tome što su vidjeli u muzeju.

11 *Kanica* ili *päs* dio je istarske ženske narodne nošnje, pojas kojim se opasivala haljina, *modma*.

12 Za potrebe ove radionice iz čuvaonice se izdvoje originalni predmeti koji su djelomice oštećeni ili ih ima veći broj, kako bi djeca mogla u rukama osjetiti teksturu same tkanine. Reakcije su svaki puta odlične jer se djeca osjete važnim što imaju prilike u rukama držati stari i originalni predmet.

SUMMARY

The paper presents the ways in which the Ethnographic Museum of Istria / Museo etnografico dell'Istria communicates with its visitors, how digital technology has been integrated into the new permanent exhibition, which "older" museological concepts are still in use, and what the advantages of in-person work are. A combination of traditional methods, the application of modern digital technology, and both online and in-person engagement has proven, through experience and practice, to be effective and well-received by end users — the visitors. The conclusion is that one approach should not exclude the other; rather, they should complement each other.

Lucija Sekula, viša kustosica pedagoginja
 Narodni muzej Zadar
 pedagog@nmz.hr

Prepreke do digitalne sadašnjosti

Sažetak

Digitalna sadašnjost je postala svakodnevnicu, kako na radnom mjestu tako i u privatnom životu. Digitalizacija je neizbježna i olakšava pristup sadržajima bez obzira na fizičku udaljenost, ali digitalizacija muzejskih predmeta zahtijeva i financijsku potporu. Upravo financijska potpora predstavlja često prepreku pri ostvarenju svih zamišljenih programa u muzejima. U radu se navode problemi s kojima se suočavamo u Narodnom muzeju Zadar prilikom godišnjih planiranja i realiziranja programa.

Uvod

Prije svega, potrebno je definirati što je to digitalna sadašnjost i kakve koristi imamo od nje? Postoji li uopće korist od digitalne sadašnjosti? Može li u potpunosti zamijeniti „običnu“ sadašnjost? Nadamo se da ne može. Svjesni smo činjenice kako se sve više „obične“ stvarnosti prenosi u digitalnu stvarnost i od toga, ne možemo i ne smijemo bježati. Prednost digitalnog oblika stvarnosti je u dostupnosti u istom trenutku kada nam taj sadržaj treba. Brzina i mogućnost „ovdje i sada“ je u trenutnom, brzom načinu života, izuzetno bitna. Što to znači točno za muzeje? Zašto bi muzeju dostupnost „ovdje i sada“ bila bitna? Zato što muzeji postoje zbog svojih posjetitelja i očuvanja i promoviranja kulturne i prirodne baštine. Baštine koja je utkana u identitet svih korisnika muzejskih sadržaja i koja treba biti dostupna svima. Međutim, muzeji se ne mogu osloniti samo na digitalizaciju i „online“ posjetitelje. Prvenstveno jer nije moguće sve muzejske predmete prenijeti u digitalni oblik, a zatim i zbog toga što sama digitalizacija muzejskih predmeta zahtijeva poseban pristup i edukaciju, a naposljetku i financije. Ovo posljednje, financije, su česta prepreka do kvalitetne i brze digitalizacije muzejskih sadržaja.

U ovom radu se ističe upravo to, potreba za financijskim ulaganjem koja nisu dostatna za realizaciju planiranih programa. Osim toga, ističu se i problemi koje je potrebno riješiti u isto vrijeme, ako ne i prije, digitalizacije. Navode se primjeri u Narodnom muzeju Zadar.

Digitalizacija i prepreke

Digitalni programi, razmišljanje o digitalizaciji, korištenje umjetne inteligencije u radu, stvaranju i realizaciji programa postali su dio svakodnevnog planiranja rada ne samo u muzejskom sektoru. Može li nam to olakšati, pomoći pa čak i unaprijediti radne aktivnosti i rezultate? Dakako da može, ali moramo prije toga znati što želimo i u kojoj mjeri to želimo. Zatim i pronaći osobu koju nam to može ostvariti jer često u samom muzeju nemamo zaposlenu osobu koja zna kako na primjer, proširena i virtualna stvarnost može biti aplicirana na izložbene predmete. Stoga, potrebno je angažirati vanjske suradnike/partnere. I naravno potrebno je dovoljno financija za ostvariti sve što želimo. Prema Članku 31. Zakona o muzejima (NN 68/18, 98/19, 114/22, 36/24), sredstva za rad, koja uključuju i sredstva za programe, osigurava osnivač muzeja, dok se posebni programi mogu financirati i iz drugih izvora, ovisno o koristi programa za taj izvor. Dakle, financiranje muzeja bi trebalo prvenstveno biti od strane osnivača, dok se ono malo što nam nedostaje može tražiti iz drugih izvora financiranja, no svi smo svjesni da to nije uvijek istinito. Javni pozivi za financiranje od Ministarstva kulture i medija Republike Hrvatske, pozivi od jedinica lokalnih samouprava (gradova, općina), turističkih zajednica, sponzora i drugo omogućuju realizaciju planiranih programa. Međutim, koliko je to u stvarnosti izvedivo? Konkretno u Narodnom muzeju Zadar od ukupno prijavljenih programa financira se 40ak posto prijavljenih sredstava (*vidi Tablica 1.*), i to ne svih prijavljenih programa, ostalo trebamo nabaviti sami. Zatim se unutar institucije dogovaramo kojem programu idu sredstva za tu godinu, a tko odustaje od svojih programa jer nema dovoljno sredstva pa će pokušati sljedeću godinu ili će na neki drugi, smanjenog opsega, način ipak realizirati taj program.

Tablica 1. Prijavljeni i odobreni programi u NMZ-u za razdoblje od 2021. do 2024. godine Ministarstvo kulture i medija RH

Godina	Broj prijavljenih programa	Broj odobrenih programa	Traženi iznos (cca)	Dobiveni iznos (cca)
2021.	8	3	500 000 kn	70 000 kn
2022.	11	3	500 000 kn	25 000 kn
2023.	2	1	25 000 eura	6 000 eura
2024.	4	4	57 000 eura	26 000 eura

Tablica 1. Prijavljeni i odobreni programi u NMZ-u za razdoblje od 2021. do 2024. godine

Iz Tablice 1. koja prikazuje broj prijavljenih programa na Javni poziv za financiranje potreba u kulturi Ministarstva kulture i medija RH godine 2024. prijavljeno je 4 prijavnice i sve su odobrene, traženo je otprilike 57000 eura, dobili smo otprilike 26 000 eura. Godine 2023. na Ministarstvo kulture i medija RH prijavljene su dvije prijavnice, jedna se odnosila na program 28. Edukativne muzejske akcije, čiji smo bili domaćini i druga na izložbenu djelatnost; odobrena je samo izložbena djelatnost. Tada nam je za realizaciju trebalo 25000 eura, a odobreno je 6000 eura. Godine 2022. prijavljeno je jedanaest programa, financirano je tri, sve izložbena djelatnost. Traženo je otprilike 500000 kuna, dobili smo 25500 kuna. U odbijenim programima je te godine bio i 12. Skup muzejskih pedagoga Republike Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem čiji smo bili domaćini.

Godine 2021. prijavljeno je osam programa, odobrili su tri, od toga jedan tisak edukativne knjižice uz izložbu iz fundusa Galerije umjetnina. Traženo je oko 500000 kuna, odobreno je 70000 kuna.

Godine 2020. prijavljeno je trinaest programa, odobreno četiri, mahom izložbe i restauracija. Godine 2019. prijavljeno je četrnaest programa, odobreno je sedam. U odobrenim programima su bile izložbe. I tako dalje možemo u nedogled nabrajati...

Iz ovih podataka možemo vidjeti kako ne nedostaje ideja za programe i za rad, samo nedostaje financijskih potpora ali taj dio ne ovisi o nama. Naravno, financiranje programa se ne prijavljuje samo na natječaje Ministarstva kulture i medija RH. Programi se prijavljuju i na natječaje

lokalne samouprave Grad Zadar i Zadarska županija. S obzirom na to kako je Narodnom muzeju Zadar Zadarska županija osnivač, oni se pobrinu da osiguraju sredstva koja nam nedostaju u programima koje smo međusobnim dogovorom naveli kao prioritetne za realizaciju u toj godini.

Podaci navedeni u Tablici 1. su okvirni podatci i nisu potpuno istraženi jer u ovom radu se samo navodi kako nam na putu do realizacije ideja može stajati i financijska prepreka. Međutim, prije digitaliziranja i otvaranja mogućnosti svim našim programima da dođu do svih posjetitelja koje to zanima bez obzira na udaljenost, potrebno je omogućiti svim našim posjetiteljima fizički pristup u naše prostore. To predstavlja posebnu kategoriju „problema“.

„Stari problemi“ u novoj sadašnjosti

Potrebno je riješiti „stare probleme“ da bismo se mogli u potpunosti usredotočiti na nove. Svi izložbeni prostori Narodnog muzeja Zadar se nalaze u starim povijesnim zgradama koje nemaju omogućen pristup osobama s invaliditetom i to stvara problem u planiranju i ostvarenju željenih suradnji. Čak i novoobnovljene zgrade Providurova i Kneževa palača (ujedinjene u naziv Dvije palače) nemaju osiguran pristup osobama s invaliditetom na svim ulazima. Ulaz osoba s invaliditetom je osiguran kroz ulaz Kneževe palače tzv. glavni ulaz, iz koje se onda putem invalidske rampe prelazi u Providurovu palaču koja ima dizalo za drugi i treći kat i na taj način svi mogu pristupiti svim izložbenim prostorijama. Koncept Dvije palače je zamišljen kao interaktivni prostor kulturnih institucija otvoren za javnost. U njemu, osim izložbenih prostora Narodnog muzeja Zadar, aktivno djeluju i Koncertni ured Zadar i Gradska knjižnica Zadar-ogranak Grad. Osim kulturnih događanja prostor je dostupan zainteresiranim građanima za najam prostora u svrhu domjenka za vjenčanje ili promocija.

Često se dogodi da svaka institucija ima svoje događanje u istom danu. Međusobno se događanja najčešće ne isprepliću jer je prostor dovoljno velika da može podnijeti više događanja u isto vrijeme. Međutim, ponekad se mogu dogoditi i problemi, pogotovo ako je jedno događanje namijenjeno i za osobe s invaliditetom. Prilikom razmišljanja o fizičkom



Slika 1. Domjenak za vjenčanje u Kneževoj palači. Foto dokumentacija NMZ_ autor: Žeminea Čotrić

pristupu svim prostorijama koje treba biti za sve dostupno postavlja se pitanje: što kad se u isto vrijeme u prostoru Kneževe palače odvija neko događanje nevezano za muzejske programe, kao na primjer svadba, tj. domjenak za svadbu, koji sprječava drugim posjetiteljima nesmetan prolaz do Providurove palače i ti isti posjetitelji su primorani doći s druge strane ulaza, na „sporedni“ ulaz u Dvije palače, kroz Providurovu palaču koja nema osiguran ulaz osobama s invaliditetom. Upravo to se i dogodilo prilikom jedne suradnje Narodnog muzeja Zadar na događanju u sklopu Festivala inkluzije „Upoznaj me!“ i Dana djece s teškoćama u razvoju i njihovih obitelji.

Taj problem se tada riješio tako što se posudila invalidska rampa i postavljena je na stepenice na ulazu kroz Providurovu palaču. Međutim, to nije dugotrajno rješenje. Rješenju na putu stoje konzervatorske odluke koje ne dopuštaju intervencije u prostor povijesnih zgrada. Iako je obnova Providurove palače završena 2022. godine i financirana je EU fondovima ipak je to prostor iz 17. stoljeća na čije preuređenje utječu odluke i pravila Konzervatorskog ureda. Osim Providurove palače, Kneževa palača iz 13. stoljeća također podliježe pravilima Konzervatorskog ureda. Ostali



Slika 2. Festival inkluzije: Uključi me! Foto dokumentacija NMZ_ autor: Žeminea Čotrić

izložbeni prostori Narodnog muzeja Zadar (Gradska straža-Etnološki odjel iz 16. st.; Gradska loža iz 13. st; Prirodoslovni odjel u Providurovoj palači) su također dio povijesne baštine grada Zadra i vanjske intervencije nisu u potpunosti moguće.

„Osobe s invaliditetom imaju pravo (...) na puno sudjelovanje u životu svoje zajednice. Svi imaju pravo na život bez prepreka, a naša je obveza da im kao zajednica osiguramo potpuno sudjelovanje u društvu na ravnopravnoj osnovi s drugima.” navodi predsjednica Europske komisije Ursula von der Leyen (Strategija o pravima osoba s invaliditetom za razdoblje 2021. – 2030., 2021:1). Strategija obvezuje i na omogućavanje fizičkog pristupa svim članovima društva svim prostorima od javnog korištenja. Pristup muzejskim sadržajima je, u okolnostima kada se trenutne fizičke prepreke ne mogu riješiti, omogućen upravo digitalizacijom sadržaja. Dok se ne nađe rješenje za fizičke prepreke.

Teorija i praksa

U teoriji pristup osobama s invaliditetom je omogućen u potpunosti, dok u praksi i svakodnevnom provođenju aktivnosti, taj pristup može itekako biti spriječen.

Isto je tako i sa digitalizacijom i uvođenjem digitalnih sadržaja u redovne programe. U teoriji sve izgleda idealno i lako ostvarivo, ali u svakodnevnom, redovnom radu i nije baš tako. Ideje koje napišemo, razradimo i zamislimo, čak i nađemo partnere za provedbu, mogu naići na velike prepreke. Na nama je dalje hoćemo li te prepreke uspješno izbjeći i dalje se truditi kako bismo svoje ideje proveli u projekte ili ćemo nakon svih prepreka ipak odustati i krenuti u drugom smjeru. Na digitalizaciju nas je „prisilila“ pandemija COVID-19 i *lockdown*, međutim, koliko smo nakon toga nastavili koristiti digitalne sadržaje u svom radu? Jesmo li se u potpunosti na njih naviknuli ili smo ipak pronašli neki balans između svih tih digitalnih sadržaja i naših kontakata sa stvarnim predmetima i posjetiteljima u izložbenom prostoru? Bez digitalnih sadržaja i plana digitalizacije ne možemo, na to nas čak i Zakon o muzejima (NN 68/18, 98/19, 114/22, 36/24), obvezuje. Međutim, ne možemo ni bez dovoljno izvora financiranja. Kao i uvijek pronaći će se balans između teorije i prakse i prilagodit ćemo dostupnost sadržaja svim zainteresiranim posjetiteljima u trenutku potrebe. Potrebno je i pronaći balans digitalnog i fizičkog sadržaja. Obogatiti fizičke sadržaje s digitalnim i napraviti ih atraktivnijim mlađoj publici je svakako dio plana muzejskog rada, iako su neki sadržaji dovoljno atraktivni i bez digitalnog dijela. Digitalizirati muzejsku građu i omogućiti pristup svim korisnicima u fizičkom i digitalnom obliku je, također plan Narodnog muzeja Zadar za blisku budućnost (Plan digitalizacije Narodnog muzeja Zadar, 2024). Vjerovanje da ćemo i uspjeti u svojoj namjeri i trud i rad djelatnika Muzeja su okosnice na kojima ti planovi počivaju.

Umjesto zaključka

U Narodnom muzeju Zadar od digitalnih sadržaja, koji su stalni, ne pozivajući se na povremene izložbe obogaćene digitalnim sadržajima, postoji interaktivna videoigra „Ifigenija“ vezana uz stalnu izložbu „Šest salonskih priča“, audio vodič za stalnu izložbu „Šest salonskih priča“ (postavlja se pitanje može li se audio vodič usporediti i nazvati digitalnim sadržajem, odnosno, ako na to uopće pomislimo prilikom pomisli na digitalne sadržaje ili je on „obvezan“ sastavni dio svake stalne izložbe i stalnog postava?). Također, postoji prijevod tog audio vodiča na znakovni jezik, što je rezultat suradnje Muzeja i Udruge gluhoslijepih Zagreb

na njihovom projektu. Realizacija videoigre „Ifigenija“ je realizirana zahvaljujući EU projektu. Zasluge za audio vodič idu kustosicama koje su iskoristile besplatnu platformu *IZI travel* i na njoj napravile vodič i na engleskom jeziku. Postoje i videa na You tube stranici Narodnog muzeja Zadar, kao i Instagram i Facebook profil muzeja. Imamo i puno ideja kako upotrijebiti digitalizaciju na stalnim izložbama i kako upotpuniti povremene izložbe. Upravo smo prijavili par takvih projekata za koja nam trebaju novci. Kako smo prošli i jesmo li uspjeli to ostvariti javit ćemo vam drugom prilikom, jer naravno ovisi hoće li i netko drugi tko ima novce za raspodijeliti, misliti isto da su to baš super ideje i da bi bile vrijedne ostvarivanja. Mi ćemo i dalje pisati svoje ideje i dalje ćemo neke ostvariti uz pomoć EU ili uz pomoć drugih sponzora, ili ćemo jednostavno smanjiti očekivanja i napraviti „laganiju“ verziju, „kućnu“ verziju s malo budžeta i nastojati omogućiti digitalne sadržaje za sve posjetitelje. Isto kao što smo posudili rampu za ostvarenje suradnje i vratili ju nakon završetka tog događaja.

Bibliografija

1. Plan digitalizacije muzejske građe i muzejske dokumentacije Narodnog muzeja Zadar za razdoblje 2024.-2031.
https://nmz.hr/files/file/akti/Plan-digitalizacije-muzejske-gra%C4%91e-i-muzejske-dokumentacije-Narodnog-muzeja-Zadar-2024_2031.pdf (20.6.2025.)
2. Zakon o muzejima (NN 68/18, 98/19, 114/22, 36/24)
https://www.zakon.hr/z/302/zakon-o-muzejima#google_vignette (20.6.2025.)
3. Unija o ravnopravnosti: Strategija o pravima osoba s invaliditetom za razdoblje 2021. – 2030.
<https://mup.gov.hr/UserDocsImages/2022/12/Unija%20ravnopravnosti%20Strategija%20o%20pravima%20osoba%20s%20invaliditetom%20za%20razdoblje%202021-2030.pdf> (17.6.2025.)

SUMMARY

The digital present has become our everyday life, at workplace and in our private life. Digitalization is inevitable. It allows access to all contents no matter how far physically we are. But digitalization of museum objects required financial support. That financial support is often obstacle for realization of museum programme. This work presents problems we are facing in National museum Zadar while planning and realization of programme.

Luka Donadini
Arheološki muzej u Splitu
luka.donadini@armus.hr

Edukacija u muzeju predočena u brojevima: Pregled djelatnosti na području RH u 2023. godini

Sažetak

Cilj istraživanja bio je obuhvatiti osnovne značajke edukativne djelatnosti u muzejskim ustanovama na području Republike Hrvatske u 2023. godini. Upitnik se ispunjavao putem računala, a poslan je na 143 adrese. Pitanja su prikupila podatke o spolu, dobi i opisima radnih mjesta, kao i o događajima i broju sudionika. Upitnik je prikupio i podatke o stavovima glede podrške kolega te unaprjeđenja znanja i djelatnosti. Nakon opisa teoretskih okvira i ranijih istraživanja slijedi razrada prikupljenih podataka, a rezultati su sažeto navedeni u zaključku.

Uvod

Uz izložbenu i izdavačku djelatnost, jedan od ključnih načina prijenosa i oblikovanja informacija ostvaruje se na polju edukacije u muzeju. Pomnim odabirom vokabulara, tehnika i radioničkih zadataka, muzejski predmeti postavljaju se u funkciju odgoja i obrazovanja. Na taj način edukativni sadržaji pružaju posjetiteljima mogućnost stjecanja iskustava, pa čak i znanja o raznolikim društvenim ili prirodnim fenomenima. Međutim, tko uopće pokreće i provodi edukativnu djelatnost, od čega se ona sastoji i tko sudjeluje? U odgovoru ćemo se poslužiti spoznajama ranijih autora, kao i upitnikom kojim su prikupljeni podatci iz muzejskih ustanova s područja Republike Hrvatske u 2023. godini.

Teoretski okviri

Što je edukacija u muzejima i tko se njome bavi? Definirajući teoretske okvire *muzejske pedagogije*, A. Bauer (1975.) ističe da je riječ o širokoj djelatnosti u kojoj se ostvaruje niz poslova, od suradnje sa školama do

organizacije tematskih izložbi (Bauer 1975: 104, 106-107). Ključna uloga u edukativnoj djelatnosti pripada *muzejskom pedagogu* – interpretatoru koji posreduje između muzeja i publike (Bauer 1975: 110). Povodom savjetovanja *Uloga muzeja u reformiranju odgoja i obrazovanja* (1980.) zaključeno je da muzejske ustanove imaju izniman edukativni potencijal, a nekoliko godina kasnije podijeljen je upitnik koji izvještava o sadržajima i statusu spomenute djelatnosti, u jugoslavenskim muzejima. Tada je autorica Ljerka Kanižaj objavila podatke o radu „60-ak većih muzeja“ (1987.), ističući da svi veći muzeji imaju *muzejskog pedagoga* ili barem nekog *kustosa zaduženog za obrazovni rad*. Dominantan oblik rada bila su vodstva, a posebni događaji bili su značajno umanjeni (poput predavanja, školskih programa ili kreativnog rada) (Kanižaj 1987: 5-7). Zanimljivo, otprilike u slično doba u literaturi se javlja novi pojam za muzealca zaduženog za edukativnu djelatnost. Riječ je o *kustosu za obrazovanje* čije uže poslanje prema T. Šoli obuhvaća objedinjavanje muzejskog znanja te komunikaciju s posjetiteljima (Šola 1988: 94-95).

Idući val podataka dolazi nakon osamostaljenja Republike Hrvatske. Objavljeni radovi svjedoče da o naporima ranijih autora za definiranjem kako statusa edukacije u muzejima, tako i stručnjaka koji se njome bave. Stoga, autorice R. Brezinščak i Ž. Jelavić (1997.) naglašavaju da prema odgoju i obrazovanju u muzejima vlada nerazumijevanje od strane zakonodavaca, rukovodećih struktura, pa čak i od pojedinih kustosa (Brezinščak et Jelavić 1997: 101). Tadašnjim zakonom nije bio definiran ni status, ni zadaće, pa ni radno mjesto muzealaca koji uporno rade na edukaciji u svojim muzejima, a u terminološkoj zbrci moglo se naići na *muzejske pedagoge, pedagoge propagandiste, pedagoge animatore* i druge (Brezinščak et Jelavić 1997: 102-103). Poseban problem bio je to što su brojni djelatnici uz pedagoške aktivnosti obavljali i druga zaduženja, što je po autoricama rezultiralo smanjenjem radnog učinka, a u određenim slučajevima čak i do gašenja edukativne djelatnosti. Osim toga, muzealci često nisu mogli ni napredovati obavljajući edukativne poslove, što je vodilo prema općem nezadovoljstvu i nepovoljnosti. Stoga, kao rješenje terminološke i statusne zbrke, autorice su predložile jedinstven naziv radnog mjesta. S obzirom da je riječ o poslu koji zahtjeva poznavanje zbirke i komunikaciju s posjetiteljima, predložile su da bi dotične stručnjake trebalo nazivati *kustosima pedagogima* (Brezinščak et Jelavić 1997: 103).

Uz promišljanje o statusu kustosa i pedagoga, iste su godine objavljeni i radovi autorice D. Radić koja ističe da edukativna djelatnost još uvijek nije postala dio muzejske svakodnevice. Osnovni problemi bili su to što određen broj muzejskih djelatnika i dalje smatra da su njihove obaveze usmjerene isključivo na proučavanje muzealija, dok se prema radu na edukaciji ponašaju s omalovažavanjem – kao da je širenje znanja jednostavan, ali manje vrijedan zadatak. Nažalost, nastavlja autorica, ni ustanove poput škola još uvijek nisu prepoznale muzeje kao mjesta odgoja i obrazovanja (Radić 1997: 60–61). Nerazumijevanje pojedinih članova struke spominje se i u članku Mile Škarić koja tvrdi da se u to vrijeme djelatnošću bavilo svega 15-ak osoba (Škarić 2002: 8–9). Nažalost, predodžba da se muzejska pedagogija svodi samo na „igranje“ može se čuti i danas. Srećom, promjene dolaze početkom 21. stoljeća. Od 2001. godine se održava *Skup muzejskih pedagoga* koji omogućava umrežavanje i razmjenu iskustava, a novim zakonom ostvarena je mogućnost napredovanja po principu radnog mjesta kustosa (Škarić 2002: 9–12). Tada su objavljeni i rezultati upitnika koji ilustriraju djelatnost na području Republike Hrvatske.

Ranija istraživanja

Najranije podatke o muzealcima u edukativnoj djelatnosti na području Republike Hrvatske donosi M. Škarić (2007.). Upitnik je poslan na 42 adrese, odgovorilo je 26 djelatnika (Škarić 2007: 30). Analiza podataka pokazala je da su se stručnjaci u prosjeku zaposlili 1996. godine; da većina ispitanika uz osnovnu djelatnost obavlja i druge zadaće, poput kustosa, dokumentarista i drugih poslova; da ispitanici najviše surađuju s vrtićima, školama i organizacijama za odrasle; da je raspon vodstava za posjetitelje raznovrstan, pri čemu (možda u obavljanju?) prednjače kustosi i muzejski pedagozi i na posljednjoj strani stručnjaci u ovoj djelatnosti ne dobivaju stimulaciju ili postotak za obavljanje dodatnih dužnosti (Škarić 2007: 32–33). Prema podacima iz upitnika, samo je 16% ispitanika bilo zadovoljno statusom muzejskih pedagoga (Škarić 2007: 33). Djelatnost su vršili ili muzejski pedagozi (36%) ili kustosi (36%), a zamijećen je malen postotak onih koji se bave isključivo edukacijom. (Škarić 2007: 33). Nekoliko godina kasnijem na području Republike Hrvatske autorica je provela i drugi upitnik koji je poslan na adrese 72 ustanove. Dio ispitivanja

obavljen je i usmeno, a prikupljeno je 56 odgovora.¹³ Tadašnji rezultati pokazali su da u djelatnosti sudjeluje 22 muzealaca koji se prvenstveno bave muzejskom pedagogijom (39%) (Škarić 2010: 23).

Iako upitnici ukazuju na povećanu uključenost ustanova i stručnjaka u polje edukacije u muzejima, Denis Detling ističe da struka pati zbog negativne percepcije kolega, kao zbog manjkavih obrazovnih mogućnosti (Šola 1980: 50; Brezinščak et Jelavić 1997: 103-106; Jelavić 2007: 15-19; Škarić 2010: 26-27; Detling 2011: 335-336). Ipak, Renata Brezinščak jasno predočava da edukativno djelovanje muzejskih ustanova bilježi značajan rast, posebice u pogledu zajedničkih akcija i manifestacija (Brezinščak 2015: 166, tab. 1). Stoga, opravdano je zapitati se kakvo je stanje danas?

Metode i dohvaćanje podataka

Cilj istraživanja bio je obuhvatiti osnovne značajke edukativne djelatnosti u muzejskim ustanovama na području Republike Hrvatske (2023. godine). Upitnik se ispunjavao putem računala, a poslan je 2024. godine na 143 adrese (izvor adresa: *Hrvatski virtualni muzeji*).¹⁴ Sadržavao je 16 deskriptivnih pitanja gdje su ispitanici bilježili podatke o spolu, dobi i opisima radnog mjesta, kao i o načinu provedbe, broju sudionika te o suradnji s drugim ustanovama i organizacijama.¹⁵ Osim toga, upitnik je sadržavao i 4 pitanja čiji je cilj bio prikupiti podatke o stavovima

13 Pitanja: Jeste li isključivo muzejska pedagoginja/muzejski pedagog? - Jeste li prvenstveno kustos, a zatim još i muzejski/a pedagog/ inja? - Je li vaša struka ravnopravna s ostalima u muzeju? - Suradujete li aktivno s kustosima? - Imate li podršku muzeja/ravnatelja u muzejskopedagoškoj djelatnosti? - Jeste li voditelj/ica Pedagoškog odjela? - Smatrate li da imate uvjete za biti voditelj/ica?

14 Upitnik je poslan u 2024. godini preko Google forms platforme.

15 Pitanja su: (1) Provodi li Vaš muzej edukativne aktivnosti?; (2) Spol; (3) Dob; (4) Pripada li Vaš muzej jednoj od ponuđenih vrsti ustanova?; (5) Je li Vaš muzej javan ili privatn?; (6) Je li Vaš muzej otvoren za posjetitelje tijekom cijele godine; (7) Kojem geografskom području Vaš muzej pripada?; (8) Označite naziv Vašeg radnog mjesta; (9) Je li edukacija u muzeju Vaša primarna djelatnost prema opisu radnog mjesta na kojem ste zaposleni?; (10) Koliko osoba sudjeluje u obavljanju edukativne djelatnosti Vašeg muzeja?; (11) Koji zaposlenici uz Vas sudjeluju u obavljanju edukativne djelatnosti?; (12) Označite vrstu posjetitelja koji sudjeluju u edukativnim aktivnostima Vašeg muzeja; (13) Od čega se sastoje edukativne aktivnosti u Vašem muzeju; (14) Označite ili upišite broj edukativnih aktivnosti provedenih u Vašem muzeju tijekom 2023. godine; (15) Označite ili upišite broj sudionika u edukativnim aktivnostima Vašeg muzeja tijekom 2023. godine; (16) Suradujete li u organizaciji ili provedbi edukativnih aktivnosti s odgojno-obrazovnim ustanovama / udrugama / ustanovama u kulturi?

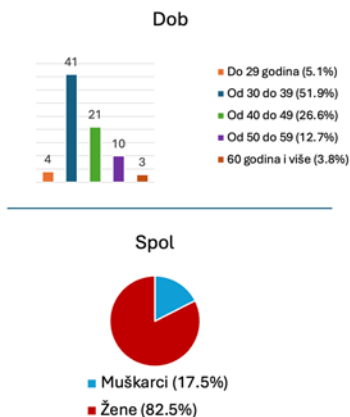
muzealaca o podršci i unaprjeđenju vlastitog znanja i djelatnosti.¹⁶ Ispitivanju su se odazvale 84 osobe ($\bar{X}=66$, $M=14$), a svim sudionicima ovim putem srdačno zahvaljujem na zalaganju!¹⁷

Podatci: Tko se bavi edukacijom u muzejima na području RH?

Pristigli odgovori pokazuju da se edukacijom u muzejima ponajviše bave osobe ženskog (82.5%), a u manjoj mjeri muškog spola (17.5%). Riječ je o muzealcima koji ponajviše pripadaju dobi između 30 i 39 godina (51.9%), a najmanje ih pripada dobi od 60 i više (3.8%) ili dobi do 29 godina (5.1%).

Djelatnošću se bave kustosi (39.47%), muzejski pedagozi (29.35%) i kustosi na pedagoškom odjelu (4.5%). Uz njih djeluju i ravnatelji, voditelji muzeja te pripravnici, suradnici, edukatori i svećenik. Je li rad na edukaciji u muzeju njihova primarna zadaća? Sudeći po odgovorima, rad na edukaciji je primaran za manje od pola ispitanika (45.8%), dok je drugima ona tek jedna od zadaća s kojima se na radnom mjestu suočavaju.

Naziv radnog mjesta	Broj
Kustos / kustosica (47%)	39
Muzejski pedagog / muzejska pedagoginja (33%)	27
Kustos na pedagoškom odjelu / kustosica na pedagoškom odjelu (5%)	4
Ravnatelj/-ica (5%)	4
Voditelj muzeja (4%)	3
Viši kustos pedagog (2%)	2
Pripravnik (1%)	1
Stručni suradnik za interpretaciju i promociju (1%)	1
Edukatrica (1%)	1
Svećenik (1%)	1
Je li edukacija u muzeju Vaša primarna djelatnost?	
Da	45.8%
Ne	54.2%



Prilog 1.

¹⁶ Riječ je o pitanjima: (17) Slažete li se s tvrdnjom: Imam podršku kolega u obavljanju edukativne djelatnosti; (18) Imam podršku ravnatelja u obavljanju edukativne djelatnosti; (19) Edukativnu djelatnost u mojem muzeju ne treba unaprijediti; (20) Moje znanje o edukaciji u muzeju ne treba unaprijediti.

¹⁷ Odgovori su pristigli iz svih krajeva Republike Hrvatske, a ispitanici su u najvećoj mjeri zaposleni u gradskim (N=22), zavičajnim (N=14) i arheološkim (N=9) muzejima te umjetničkim galerijama (N=10).

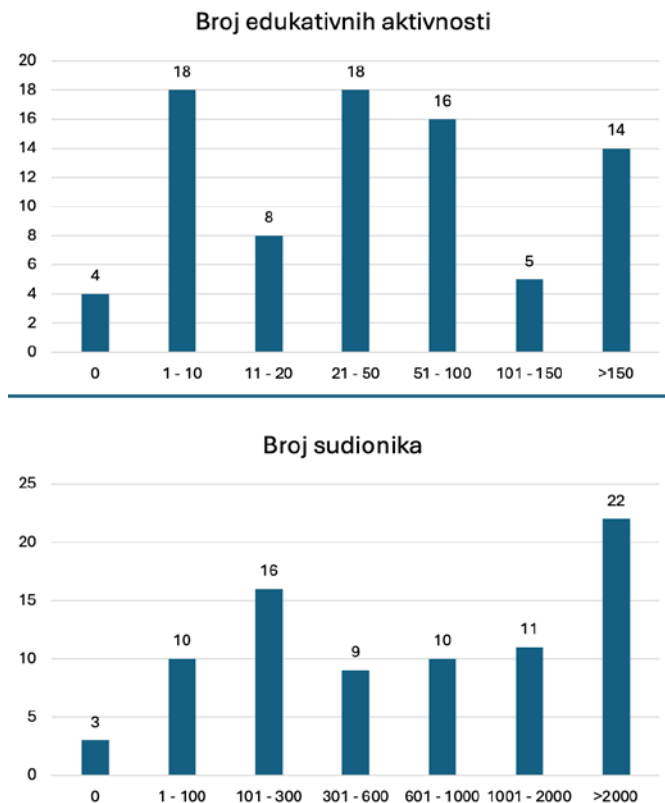
Srećom, većina ispitanika naglašava da uz njih sudjeluju i druge osobe: kustosi, vanjski suradnici, pripravnici i studenti, a zajedno s njima i vodiči, edukatori, knjižničari, konzervatori, restauratori i ravnatelji. Pojedine ustanove organiziraju rad uz pomoć više od 10 suradnika, a gotovo pola ispitanika obavlja djelatnost uz 2 do 3 suradnika (N=43). Zanimljivo, 12 muzealaca ističe da u aktivnostima ne sudjeluje nitko osim njih samih, pri čemu neki (poput pravih *solista*) provode i više od 100 aktivnosti godišnje, s brojevima koji se kreću između 1 i 1000, pa čak i do više od 2000 sudionika.

Podatci: Kako se provodila edukacija u muzejima na području RH?

Ispitanici su tijekom 2023. posvetili najveći broj događaja djeci osnovnoškolske (83 odgovora), vrtičke (72 odgovora) i srednjoškolske dobi (66 odgovora). Osim toga, organizirani su i događaji za odrasle (58 odgovora), umirovljenike (49 odgovora) i studente (48 odgovora), a manje od pola ispitanika provodilo je sadržaje za osobe s invaliditetom (37 odgovora).

Dominantni oblici aktivnosti bile su radionice i vodstva za djecu (82 odgovora), a značajan broj ustanova proveo je i vodstva za odrasle (72 odgovora). Organizirana su javna predavanja (58 odgovora) i radionice za odrasle (48 odgovora), a polovica ispitanika održalo je edukativne aktivnosti i u školskim prostorima (42 odgovora). Djelatnost se provodila pomoću edukativnih publikacija (49 odgovora) i didaktičkih izložbi (24 odgovora), a ispitanici su provodili i dječje igraonice (24 odgovora), javne manifestacije, digitalne sadržaje pa čak i dječje rođendane (po 1 odgovor). Osim toga, upitnik otkriva da je manje od polovice ustanova održalo barem jednu radionicu za osobe s invaliditetom (34 odgovora).

Zapitamo li se koliko je edukativnih događaja održano, podatci svjedoče da je najviše ustanova provelo od 1 do 10 ili od 21 do 50 aktivnosti (po 18 odgovora). Značajan broj ustanova održao je između 51 i 150 aktivnosti (23 odgovora), a njih četrnaest provelo je više od 150 aktivnosti pojedinačno. Po pitanju angažiranih posjetitelja, najveći broj ispitanika bilježi više od 2000 sudionika (22 odgovora), a prate ih ustanove s broj od 101 do 300 sudionika (16 odgovora).



Prilog 2.

Percepcija: Podrška i unaprjeđenje?

Završni dio upitnika prikupio je podatke o stavovima stručnjaka prema podršci koju dobivaju (ili ne dobivaju) od kolega i ravnatelja, a dio pitanja odnosio se i na potrebu za unaprjeđenjem vlastitog znanja i djelatnosti. Gledajući općenito, većina ispitanika uglavnom se (28 odgovora) ili u potpunosti (44 odgovora) slaže s tvrdnjom da imaju podršku kolega, a velika većina ispitanika u potpunosti (60 odgovora) ili uglavnom pristaje (19 odgovora) uz tvrdnju da imaju podršku ravnatelja.

Ipak, podatci nam otkrivaju i pojedine razlike. Naime, proučavanjem stavova o podršci uočavamo da muzealci u dobi od 60 ili više godina ne pristaju uz izjavu da imaju podršku od strane drugih kolega i ravnatelja,

što upozorava na pojavu negativnog rascjepa između različitih dobnih skupina. U literaturi je od 1970-ih godina poznato da postoje predrasude koje vode do zanemarivanja, pa čak i negativnog ponašanja prema radnicima starije životne dobi (Truxillo *et al.*: 2609–2610). Osim toga, pojedini ispitanici iskazuju da imaju manjak podrške od kolega, što se posebno primjećuje kod onih koji provode više od 101 aktivnosti i kod onih koji imaju više od 2000 sudionika na aktivnostima. Drugim riječima, podatci pokazuju da veliki brojevi doprinose stavu muzealaca o manjku podrške od strane muzejskih kolega. Dotičan podatak je sasvim razumljiv, posebno zbog toga što stalan edukativni rad iziskuje ljudske, financijske i materijalne resurse koji nisu vječni ni neograničeni, već ih treba čuvati i unaprjeđivati.

Naravno, podatci donose i drugu stranu. Upitnik ukazuje da ispitanici koji provode između 11 i 50 aktivnosti godišnje najviše pristaju uz tvrdnju *da imaju podršku kolega*. Slično stajalište primjećujemo i kod onih na čijim aktivnostima sudjeluje između 301 i 600 osoba, a zanimljivo je i to što ispitanici u dobi do 29 godina iskazuju da uglavnom ili u potpunosti imaju podršku ravnatelja i kolega. Zašto dolazi do razlike u podršci? Nažalost, upitnik nam ne može odgovoriti na to pitanje, već nas samo upućuje da je potrebno provesti dodatna istraživanja. Ipak, spomenute činjenice podsjećaju nas na važnost suosjećanja, kolegijalnosti i međuljudskih odnosa čijim narušavanjem dolazi do izolacije, zanemarivanja, a naposljetku i propadanja, kako djelatnosti, tako i živih ljudi.

Što se tiče napretka edukativne djelatnosti, većina ispitanih u potpunosti ne pristaje (26 odgovora) ili uglavnom ne pristaje (32 ispitanika) uz tvrdnju *da edukativnu djelatnost u njihovom muzeju ne treba unaprijediti*, kao što u potpunosti ne pristaju (30 odgovora) ili uglavnom ne pristaju (31 odgovor) uz tvrdnju *da njihovo znanje o edukaciji u muzeju ne treba unaprijediti*. To nam sugerira da postoji želja za napretkom i učenjem, što dodatno pojačava zahtjev za većim obrazovnim prilikama na polju edukacije u muzeju.

Zaključci i upute za budućnost

Prikupljeni podatci ukazuju nam da na području edukacije u muzejima doista vlada trend rasta. Za početak, veći broj ustanova odaziva se

na istraživanja što znači da u njima doista postoje stručnjaci koji se dotičnom djelatnošću bave. Riječ je ponajviše o osobama između 30 i 39 godina koje su najčešće zaposlene na mjestu kustosa ili muzejskih pedagoga. Iako se broj stručnjaka zasigurno povećao, edukacija još uvijek nije primaran posao za više od polovicu ispitanika, što znači da uglavnom obavljaju i druge zadaće – baš kao i početkom 21. stoljeća. Ipak, ispitanici uglavnom ne rade sami, već im najčešće pomaže 2 ili 3 suradnika. Od čega se njihova djelatnost sastoji? Dominantan oblik aktivnosti su radionice i vodstva za djecu (osnovna škola, vrtići i srednja škola), kao i vodstva za odrasle. U tom pogledu dolazi do promjene u odnosu na 20. stoljeće kad su ponajviše održavana uobičajena vodstva, bez radioničkih aktivnosti. Brojevi događaja i sudionika su doista raznoliki. Najviše ispitanika provelo je između 51 i 150 aktivnosti, a najviše ih je imalo više od 2000 sudionika. Naposljetku, upitnik nam ukazuje da najveći broj ispitanika smatra da ima podršku kolega i ravnatelja, a odgovori sugeriraju da većina ispitanika smatra da i dalje treba napredovati i učiti o edukaciji u muzeju. Za kraj, potrebno je naglasiti da pitanja o percepcijama upozoravaju na važnost kolegijalnosti unutar ustanove, posebno prema onima koji su različite životne dobi ili prema onima koji jednostavno imaju ogroman broj grupa i posjetitelja.

Bibliografija

- Bauer, Antun. 1975. „Muzejska pedagogija“. *Muzeologija* 17: 101–111.
- Brezinščak, Renata. 2015. „Animacijski muzejski sadržaji – Okvir prepoznatljivosti muzeja“. *Informatica museologica* 45–46: 161–167.
- Brezinščak, Renata; Jelavić, Željka. 1997. „Uloga i status kustosa pedagoga u djelatnosti muzeja“, *Analiz Galerije Antuna Augustinčića* 16/17: 101 – 106.
- Detling, Denis. 2011. „Promišljanja o muzejskoj pedagogiji i prilog istoj“. *Osječki zbornik* 30: 335–341.
- Jelavić, Željka. 2007. „Obrazovanje za muzejske pedagoge – stvarnost i/ili utopija“ U IV. skup muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem : Knin, 11. – 14. listopada 2006.: zbornik radova. Božidar Pejčković, ur. Zagreb: Hrvatsko muzejsko društvo: 15–20.
- Radić, Danka. 1997. „Edukacija u Muzeju grada Trogira“. *Informatica*

museologica 28: 60–63.

Silverstein, Nina M., Conrad Garcia, i Abraham L. Landis. 2001. „Museums and Aging: Reflections on the Aging Visitor, Volunteer, and Employee“. *Journal of Museum Education* 26/1: 3–7.

Škarić, Mila. 2002. „Muzejska pedagogija u Hrvatskoj“. I. skup muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem: Pula, 14. – 16. lipnja 2001.: zbornik radova. Mila Škarić, ur. Zagreb: Hrvatsko muzejsko društvo, Sekcija za muzejsku pedagogiju: 7–13.

Škarić, Mila. 2007. „Solisti ili članovi orkestra“, IV. skup muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem: Knin, 11. – 14. listopada 2006.: zbornik radova Božidar Pejković, ur. Zagreb. Hrvatsko muzejsko društvo: 27–36.

Škarić, Mila. 2010. „Kriza i analiza statusa muzejskih pedagoga Hrvatske“. VI. skup muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem: Sisak, 25. – 27. listopada 2010.: zbornik radova. Željka Jelavić. Renata Brezinščak, ur. Zagreb: Hrvatsko muzejsko društvo, Sekcija za muzejsku pedagogiju: 19–33.

Šola, Tomislav. 1988. „Od obrazovanja do komunikacije“. *Informatica museologica* 19/1–2: 92–95.

Truxillo, Donald M., Elizabeth A. McCune, Marilena Bertolino, i Franco Fraccaroli. „Perceptions of Older Versus Younger Workers in Terms of Big Five Facets, Proactive Personality, Cognitive Ability, and Job Performance“. *Journal of Applied Social Psychology* 42/11: 2607–2639.

SUMMARY

The aim of this research was to capture the characteristics of educational activities in museum institutions in the Republic of Croatia in 2023. The questionnaire was completed via computer and sent to 143 addresses. Data was collected on gender, age, and job descriptions, as well as on events and the number of participants. The questionnaire also collected data on attitudes towards support from other colleagues and the improvement of knowledge and activities. After a description of the previous research, the collected data is elaborated, and the results are briefly summarized in the conclusion.

Toni Bilić
 Gradski muzej Makarska
 info@gmm.hr

Edukativne radionice u Gradskoj galeriji Antun Gojak i Gradskom muzeju Makarska (2023. – 2024.)

Sažetak

Ovaj rad donosi pregled edukativnih radionica koje su tijekom 2023. i 2024. godine održane u Gradskoj galeriji Antun Gojak i Gradskom muzeju Makarska. U srpnju 2023. godine došlo je do formalnog pripajanja Galerije Muzeju, čime je stvorena jedinstvena muzejska institucija na razini Grada Makarske. Edukativne radionice bile su usmjerene na poticanje kreativnosti, razvoj umjetničkih vještina i inkluzivnosti kod posjetitelja svih dobnih skupina. Istaknuta je važnost prilagodbe programskih sadržaja novim okolnostima, kao i uloga edukacije u promicanju kulturne baštine i umjetničkog izraza.

Uvod

Edukativni programi u muzejima i galerijama imaju ključnu ulogu u popularizaciji kulturne baštine i umjetnosti. Gradska galerija Antun Gojak i Gradski muzej Makarska kontinuirano provode radionice koje omogućuju aktivno sudjelovanje publike, potiču kreativnost te jačaju vezu lokalne zajednice s kulturnim institucijama. Ovaj rad prikazuje edukativne aktivnosti provedene u razdoblju od 2023. do 2024. godine, uz naglasak na novonastalu organizacijsku strukturu nakon pripajanja Galerije Muzeju.

Program u sklopu Noći muzeja 2023.

Tijekom manifestacije Noć muzeja 2023., Galerija Antun Gojak organizirala je edukativni program za različite dobne skupine. Radionica "Pričajmo o Gojaku", temeljena na slikovnici Antun, makarski slikar, omogućila je osnovnoškolcima upoznavanje s likom i djelom Antuna

Gojaka na interaktivan način. Program za odrasle uključivao je radionice "Tašel na tašel" i "Nasmijani kistovi", usmjerene na likovno izražavanje i kreativni razvoj.

Cjelogodišnje radionice

Radionica "Nasmijani kistovi" nastavila se kroz cijelu godinu pod vodstvom akademske slikarice Ivane Glibote Pandžić, pružajući polaznicima priliku za usvajanje slikarskih tehnika u neformalnom obrazovnom okruženju.



Slika 1. Radionica "Nasmijani kistovi", suvoditeljica Ivana Glibota Pandžić. Autor fotografije: Toni Bilić.



Slika 2. EMA radionica "ZA(JEDNO)" – pričanje priča inspiriranih djelima Antuna Gojaka. Izvor: GMM.

28. Edukativna muzejska akcija "ZA(JEDNO)"

U sklopu nacionalne manifestacije Galerija je organizirala radionicu pripovijedanja priča inspiriranih Gojakovim djelima, s ciljem razvoja narativnih vještina i kreativnog pisanja kod svih uzrasta.

Program "Mali prijatelji Galerije"

Od svibnja 2023. godine pokrenut je program namijenjen osnovnoškolcima kroz koji su djeca usvajala različite slikarske tehnike i razvijala interes za umjetnost.

Program nakon pripajanja Galerije Muzeju

Nakon institucionalnog pripajanja Galerije Muzeju u srpnju 2023., radionice su se nastavile pod zajedničkom organizacijom. Tijekom ljeta organizirana je radionica "Gin & Pinelli", spoj likovne umjetnosti i neformalnog druženja, te posebni program "Ars Poetica" koji je povezao umjetnost i lokalnu enogastronomiju.

Inkluzivni programi i suradnje

U suradnji s Udrugom osoba s invaliditetom Sunce organizirana je inkluzivna božićna radionica izrade ukrasa. Redoviti ciklusi radionica za djecu nastavljeni su pod nazivom "Mali prijatelji Muzeja", uz održavanje svakog utorka.

Noć muzeja 2024. i dodatne aktivnosti

Program Noći muzeja 2024. uključivao je radionice i izložbu fotografija "Biokovo u mom oku". U suradnji sa Srednjom školom fra Andrije Kačića Miošića održana je radionica pripovijedanja, dok je radionica bojenja prirodnim bojama educirala polaznike o dobivanju i korištenju prirodnih pigmenata. Ljetna umjetnička rezidencija donijela je radionicu koja je polaznike potaknula na umjetničko promišljanje budućnosti Makarske.



Slika 3. Umjetnička rezidencija "Makarska budućnosti". Izvor: Gradski muzej Makarska.

Zaključak

Provedene edukativne radionice potvrđuju važnost muzejsko-galerijskih ustanova kao središta neformalnog učenja, kulturnog uključivanja i umjetničkog razvoja. Integracija Gradske galerije Antun Gojak i Gradskog muzeja Makarska omogućila je kvalitetnije planiranje i provedbu edukativnih programa, čime je proširena njihova dostupnost i tematska raznolikost. Posebno se ističu inkluzivne i međuinstitucionalne suradnje koje su pridonijele obuhvaćanju šire publike, od djece do osoba s invaliditetom. Ovakav model edukacije kroz umjetnost pokazao se učinkovitim za jačanje kulturne svijesti, kreativnosti i osjećaja zajedništva unutar lokalne zajednice.

SUMMARY

This paper presents an overview of educational workshops held at the Antun Gojak Town Gallery and the Makarska City Museum during 2023 and 2024. In July 2023, the Gallery was formally merged with the Museum, creating a unified cultural institution. The workshops focused on fostering creativity, developing artistic skills, and promoting inclusivity among visitors of all age groups. The paper emphasizes the importance of adapting programs to new circumstances and highlights the role of education in promoting cultural heritage and artistic expression.

Antonija Škrtić
 Muzeji grada Karlovca
 antonija.druzak@mgk.hr

Edukativni programi uz likovne izložbe Muzeja grada Karlovca u Galeriji "Vjekoslav Karas"

Sažetak

Izlaganje predstavlja pedagošku praksu realiziranu uz izložbe likovne umjetnosti Gradskog muzeja Karlovac / Muzeja grada Karlovca u Galeriji "Vjekoslav Karas" od 2013. do 2023. godine. U tekstu se govori o izazovima u realizaciji programa, o važnosti suradnje s nastavnicima, o ciljevima i rezultatima odabranih likovnih i kreativnih radionice te konceptu i valorizaciji radnih listića za učenike srednjih škola.

Kao dio šireg programa galerijske izložbene djelatnosti u Galeriji „Vjekoslav Karas“ je od 2013. do 2023. godine ostvaren niz monografskih i tematskih izložbi likovne umjetnosti kojima je sastavni dio edukativni program priređen za učenike osnovnih i srednjih škola. slika 1 Edukativni programi sastoje se od likovnih radionica i stručnih (tj. autorskih i koautorskih) vodstava s radnim materijalima prilagođenima učenicima osnovnih škola i njihovoj satnici likovne kulture te vodstava uz radni listić za učenike srednjih škola, uglavnom gimnazijalce. Programi su financijski dostupni učenicima budući da je sudjelovanje na radionicama besplatno, a besplatna su i stručna vodstva uz radne materijale i radni listić. Programme financiraju Grad Karlovac i sam Muzej svojim vlastitim sredstvima. Izložbe posljednjih godina u prosjeku traju mjesec i pol do dva i u tom vremenu u edukativnim programima u posljednje vrijeme sudjeluje sedamstotinjak učenika. Neposredno prije isteka termina izložbe, usprkos tome što vodstva i radionice za učenike osnovne škole i vodstva za neke srednje škole prilagodljivo dogovaramo po potrebi i tijekom poslijepodnevne smjene tj. izvan radnog vremena Galerije, interes za sudjelovanje nije iscrpljen te bi u budućnosti bilo dobro produljiti trajanje izložbi i tako pružiti više mogućnosti za provedbu pripremljenih edukativnih sadržaja.

Tijekom proteklog perioda izgrađena je kvalitetna suradnja s nastavnicima likovne kulture iz OŠ Grabrik, OŠ Dragojla Jarnević, OŠ Dubovac i OŠ Braće Seljan koje su na petnaest minuta hoda od naše Galerije; pa čak i kolegica iz OŠ Švarča koja je udaljenija, dodatno se angažira i usklađuje s kolegama iz škole da bi svojim učenicima omogućila posjet Galeriji i našim programima. Posebno dragocjena suradnja ostvarena je s profesoricama karlovačke Gimnazije-profesoricom povijesti umjetnosti i francuskog jezika Natašom Pavlović koja nam je i savjetnica prilikom izrade i uređenja radnog listića za srednjoškolce te Marinom Kuburom profesoricom likovnog odgoja i likovne umjetnosti zahvaljujući čijem angažmanu svaku izložbu posjeti velik broj gimnazijalaca.

Cilj edukativnih programa jest senzibiliziranje i motiviranje učenika za suvremenu likovnu umjetnost i umjetničku i kulturnu baštinu, čime zapravo odgajamo buduću publiku. Također, želimo potaknuti upoznavanje i razumijevanje složenosti i važnosti umjetničke, muzejske, galerijske, restauratorsko-konzervatorske i kolekcionarske djelatnosti te drugih aktivnosti vezanih uz likovnu umjetnost i vizualni jezik. Želimo potaknuti kreativnost i maštu učenika, pridonijeti razvijanju sposobnosti i vještina uočavanja poveznica između različitih vidova umjetničkog djelovanja te ih potaknuti na iskušavanje osobnog likovnog izražavanja i mogućnosti vizualne komunikacije u susretu s originalnim i vrijednom umjetničkim djelima ali i umjetnicima i drugim profesionalcima te međusobno unutar razreda ili škole. Ova prigoda se koristi za sažeti kronološki pregled edukativnih programa ostvarenih tijekom proteklog desetljeća i to navođenjem ključnih riječi i tema koje su bile okosnice pojedinih edukativnih programa, te brojene fotografije kojima je bilo popraćeno usmeno izlaganje.

U okviru edukativnog programa uz izložbu Vatroslava Kuliša, 2013. godine, priređena je edukativna igra na ploči te je organiziran turnir. Izloženi apstraktni koloristički radovi na papirima velikog formata su na potakli da tematiziramo likovne elemente: boju i plohu, pojam apstraktne umjetnosti, kolorizam i gestualnost. Na radionicama se radilo akrilom na velikim formatima kartona. Učenici su oduševljeno komentirali: „Ovo je pravo slikarstvo!“ i „Skroz sam se uprljala, al nema veze, danas sam bar nešto napravila svojim rukama“, što nam je potvrdilo da su upravo ovakvi

i edukativni i doživljajni programi ključni za motivaciju.

Sljedeće godine, 2014. je izložbom Josipa Vanište pod naslovom Ishodišta obilježen 90. rođendan ovog velikog hrvatskog umjetnika rođenog u Karlovcu, edukativni program bio je vrlo bogat a sastojao se od likovnih radionica koje su tematizirale likovne elemente, napose liniju, crtež olovkom, pojmove mrtve priroda i portreta te literarnih radionica koje su se bavile fenomenom dopisivanja i sintagmom slikanje riječima. Uz izložbu smo izdali i prvi radni listić koji nam je do danas ostao standardni alat u edukativnim nastojanjima.

Slike i skulpture slovenskog umjetnika Vladimira Makuca sa Krasa su nas potakle da priredimo likovne radionice s ciljem senzibiliziranja učenika na ekološke teme izrađivanjem hranilica za ptice, koje su Makucov omiljeni motiv; a poslužile su i kao motiv radionicama karton tiska i oblikovanja volumena.

2016. godine prigodom izuzetne izložbe slikarskog majstora Zlatana Vrkljana: Zagrebačka škola obrađivali smo pojmove: slikarska metoda, tonsko slikarstvo, tehnika ulja na platnu, koloristička modulacija, tonska modelacija, ritam, detalj, kompozicija, inspiracija, vizualni poticaj, intimna motivacija, grupni portret, pejzaž, mrtva priroda i animalia.

Programom u okviru izložbe Autoportret / Selfie, 2017. godine smo se bavili temom samoprikazivanja tj. autoportreta i selfija i likovnom metodom rekompozicije. Posebnu pažnju smo usmjerili na autoportrete i biografije slikara Vjekoslava Karasa i slikarice Slave Raškaj.

Edukativni program izložbe Roberta Šimraka: Ideja kaosa / 42. Die Vorstellung des Chaos održane 2018. godine, obradio je pojmove: tematski sadržaj, rat, sloboda pojedinca, reportaža, aluzija, konotacija, simbol, vizualni znak, likovni sadržaj, popularna kultura, strip.

Izložba Slike našega kraja otvorena je krajem 2019. godine i potrajala je do početka ožujka 2020. te su aktivnosti edukativnog programa provedene pod sjenom prijetnje širenja virusa o kojima su javljala sredstva javnog priopćavanja. Osim stručnih vodstava uz radni listić za srednjoškolce održali smo niz kreativnih radionica za osnovce pod naslovom „Veseli vrbik“ kojima je konačni cilj bi izrada prostorne instalacije u čast vrbe i vrbinih grančica- jednog od čestih motiva karlovačkog pejzažnog slikarstva.



slika 1 Radionica uz izložbu Roberta Šimraka, 2018., foto: Antonija Škrtić

Izložbu crteži, slikocrteži i gvaševa kipara Peruška Bogdanića održanu tijekom studenog 2020. godine obilježile su stroge epidemiološke mjere, no uz maske i prozračivanje prostora tijekom boravka učenika smo realizirali vodstva uz radni listić za srednjoškolce u kojemu smo posebnu pažnju posvetili liniji, kompoziciji, mogućnostima kadra, analizi likovnog djela i pojmu kiparski crtež.

U svibnju 2021. godine povodom obilježavanja 200. obljetnice rođenja Vjekoslava Karasa održana je izložba Karas pod upitnikom koja je kao dio postava sadržavala edukativnu infografiku o Karasovu životu i opusu. Tijekom vodstava s radnim listićem za srednjoškolce smo posebnu pažnju posvetili usporedbi likovnih elemenata na pojedinim portretima da bi se uočio Karasov talent i raznolikost slikarskog pristupa, te ikonografskim elementima na izloženim slikama. Osim toga bilo nam je važno mladima naglasiti upravo Karasovu mladost i popularnost u trenutku odlaska u Italiju na školovanje te činjenicu da je ovaj značajni hrvatski umjetnik upravo iz našega grada, te da s njime usprkos tome što ne živimo u isto vrijeme, dijelimo isti zavičaj.

U okviru izložbe Zoltana Novaka: Srce tame, održane 2021. godine radnim listićem za srednjoškolce smo željeli osvijestiti da suvremenost u slikarstvu ovog slikara leži u činjenici da svojim djelima izražava svoje

emocije, sjećanja, doživljaje kvartovske i globalne svakodnevice i da je otvoren utjecajima književnosti, filma i glazbe. Svaka od 12 izloženih slika se tijekom vodstva svojom temom i likovnim elementima pretvarala u podlogu za dijalog svih sudionika. Budući da su na snazi još uvijek bile zadržke u vezi organizacije radionica, za osnovce smo organizirali brzinske radionice krokija, koje su im omogućile dulje promatranje odabrane slike.

Radionice su se na velika vrata vratile 2022. godine uz izložbu slikara i restauratora Zorana Durbića Čovjek i ono nepoznato. Durbić je umjetnik koji gaji posebnu ljubav prema istraživanju likovnih mogućnosti različitih materijala i tehnika kojima stvara grafike, slike i skulpture, pa je u radnim susretima s učenicima viših razreda osnovnih škola i njih upoznao s izražajnim mogućnostima linoreza, pastela, akvarela i tuš.

Godine 2022. na završetku likovnih radionica posvećenih temi portreta i pejzaža te genre scena koje su ostvarene uz izložbe umjetnina iz zbirke karlovačkog kolekcionara Nikole Sumine organizirane su „aukcije“ nastalih radova koje su kod polaznika pobudile osjećaj neizvjesnosti i senzibilizirale ih za strast koja je motiv djelovanja kolekcionara.

Nakon toga, u proljeće 2023. godine u sklopu izložbe Duje Jurića: MCF / MGK-GVK 2023 bilo nam je bitno učenike upoznati s pojmom svjetlo-slikarskog ambijenta tj. slikoprostora. Aktivnostima na radionici bio je cilj uputiti na strukturu i mogućnosti mreže na memorijskim čipovima i na složenost ambijentalnog umjetničkog djela kao djela suvremene umjetnosti.

Edukativni program uz izložbu Karlovački umjetnici iz zbirke dr. Borisa Vrge se bazirao na tome da radionice omoguće neposredni susret s odabranim djelima karlovačkih umjetnika i da pruže mogućnost kreativnog izražavanja u okvirima likovnog jezika izvan učionice korištenjem neuobičajenih likovnih tehnika uz korištenje različitih kartona, metalnih žica, folija i drugih elemenata i akrila. Kao i na nekoliko prijašnjih izložbi priređeni su i radni materijali za učenike osnovnih škola.

Važan dio spomenutih edukativnih programa su naši radni listići za srednjoškolce.

Njihovo uređenje se zaključuje nakon postavljanja izložbe u izložbenom

prostoru tako da pitanja u listiću i postav pojedinih umjetnina i cjelina izložbe budu logički povezani i jasni.



slika 2 Radni listić za srednoškolce uz izložbu Zoltana Novaka, 2021.

Listić je džepnog formata i savijen kao harmonika. Na prvoj stranici listića nalazi se sažeta informacija o temi izložbe i biografija umjetnika ili kronologija teme izložbe. Pitanja su zahvaljujući već spomenutim konzultacijama s kolegicom Natašom Pavlović iz Gimnazije uvijek povezana s kurikulumom. Stručno vodstvo se temelji na sadržajima obuhvaćenima radnim listićem i potiče na daljnje samostalno promatranje ili rad na zadacima u parovima i grupi te produbljivanje određenih tema daljnjim razgovorom o izložbi pri kraju razgleda. Budući da gimnazijalci uglavnom imaju na raspolaganju samo jedan školski sat za vrijeme kojeg trebaju i doći do galerije, pitanja i odgovore te diskusiju o izložbi i temama koje je otvorila nastavljaju u razredu sa svojim profesoricama- bez čije suradnje i motivacije ovakav neposredni susret s umjetničkim djelima ne bi bio moguć. Radni listić u okviru nastave služi kao podsjetnik, za usmjeravanje pažnje i kvalitetna je smjernica za artikuliranje argumentiranog osobnog doživljaja i kritičkog stava tijekom razgovora u školi ili pisanja osvrta na izložbu kojeg nekad trebaju

svi napisati, ponekad samo oni koji žele pri čemu je argumentirano iznošenje vlastitog doživljaja i kritičkog stava o pojedinačnom djelu ili izložbi jedan od najvažnijih ishoda u nastavi likovne umjetnosti. U posljednjih par godina u gimnaziji se jednom godišnje provodi evaluacija nastave i nastavnika. Na pitanje "Što ti se sviđa u radu nastavnika?" neki učenici odgovaraju da su to odlasci na izložbe, a kao prijedlog za poboljšanje nastave pišu da bi trebali češće ići na izložbe. Opći dojam je da je svima drago kad se ide u Galeriju na izložbu i čini se da to nije zbog eskiviranja nastave jer znaju da će nastavu imati- samo ne u učionici, nego u galeriji. Također, očito je i da su učenici svjesni razlike između doživljaja pri susretu s originalnim umjetničkim djelom i informacije koju može o nekom umjetničkom djelu pružiti reprodukcija na ekranu ili u udžbeniku.

Predstavljanjem desetljetne prakse edukativnih programa uz umjetničke izložbe u Galeriji „Vjekoslav Karas“ nije se ulazilo u analizu pojedinih programa već je namjera bila pokazati okvire standarda koji smo postigli i koji kontinuirano održavamo i nadograđujemo zahvaljujući suradnji s kolegicama iz škola.

Bibliografija

Radni listić za srednjoškolce iz izložbu Josipa Vanište, uredile Nataša Pavlović i Antonija Škrtić, Gradski muzej Karlovac, 2014.

Radni listić za srednjoškolce iz izložbu Zlatana Vrklijana, uredile Nataša Pavlović i Antonija Škrtić, Gradski muzej Karlovac, 2016.

Radni listić za srednjoškolce iz izložbu Autoportret / Selfie, uredile Nataša Pavlović i Antonija Škrtić, Gradski muzej Karlovac, 2017.

Radni listić za srednjoškolce iz izložbu Roberta Šimraka, uredile Nataša Pavlović i Antonija Škrtić, Gradski muzej Karlovac, 2018.

Radni listić za srednjoškolce iz izložbu Slike našega kraja, uredile Nataša Pavlović i Antonija Škrtić, Gradski muzej Karlovac, 2019.

Radni listić za srednjoškolce iz izložbu Peruško Bogdanić, uredile Nataša Pavlović i Antonija Škrtić, Gradski muzej Karlovac, 2020.

Radni listić za srednjoškolce iz izložbu Karas pod upitnikom, uredile Nataša Pavlović i Antonija Škrtić, Gradski muzej Karlovac, 2021.

Radni listić za srednjoškolce iz izložbu Zoltan Novak,, uredile Nataša Pavlović i Antonija Škrtić, Gradski muzej Karlovac, 2021.

Radni listić za srednjoškolce iz izložbu Zoran Durbić, uredile Nataša Pavlović i Antonija Škrtić, Gradski muzej Karlovac, 2022.

Radni listić za srednjoškolce iz izložbu Kolekcija obitelji Sumina, uredile Nataša Pavlović i Antonija Škrtić, Gradski muzej Karlovac, 2022.

Radni listić za srednjoškolce iz izložbu Zbirka dr. Borisa Vrge, uredile Nataša Pavlović i Antonija Škrtić, Gradski muzej Karlovac, 2023.

Radni listić za srednjoškolce iz izložbu Duje Jurića, uredile Nataša Pavlović i Antonija Škrtić, Gradski muzej Karlovac, 2023.

SUMMARY

The presentation showcases an educational practice carried out alongside visual art exhibitions of the Karlovac City Museum / Museum of the City of Karlovac at the "Vjekoslav Karas" Gallery from 2013 to 2023. The text discusses the challenges of implementing the program, the importance of collaboration with teachers, the goals and outcomes of selected art and creative workshops, as well as the concept and evaluation of worksheets designed for high school students.

Anja Brabec Žeravica
 Gradski muzej Virovitica
 muzejskipedagog1234@gmail.com

Tekstura šume

Sažetak

Tekstura šume naziv je radionice realizirane tijekom 29. Edukativne muzejske akcije u Gradskom muzeju Virovitica. Ovom radionicom, kao i brojnim drugim radionicama koje se održavaju u Muzeju, cilj je bio promovirati manualne načine rada u svrhu ostvarivanja likovnih rješenja uz upoznavanje djece mlađeg uzrasta s umjetničkim tehnikama koje su često očima nevidljive. Na taj način ne samo da promičemo tradiciju u smislu očuvanja kulturne baštine već potičemo na razumijevanje likovnog aspekta muzejske djelatnosti.

Gradski muzej Virovitica pedagošku aktivnost provodi dugi niz godina. Iako službeno muzejskog pedagoga zapošljava tek od 2021. godine, edukativni aspekt provodi i u prethodnim godinama svojeg postojanja. To je posebno važno jer veliki pobornici edukacijske uloge muzeja, kao i vjerojatno sami muzejski pedagozi, reći će kako se muzej danas više negoli ikada etablirao u edukativnu instituciju.¹⁸ Vjerujem da bi se s tom tvrdnjom složili i oni koji nisu nužno dio muzejske struke ali jesu učitelji, nastavnici, profesori ili edukatori u nekom smislu. U današnje vrijeme, kad se educiranje i učenje općenito promovira kao cjeloživotnu aktivnost, zadaća muzeja i njegovih pedagoga (djelatnika) je kroz različite aktivnosti približiti tu cjeloživotnost koja je oduvijek postojala u ljudskim zajednicama te nije ništa novo. Zato i muzeje valja promotriti kao mjesta koja nisu samo ustanove za prikupljanje, zaštitu i očuvanje pokretne baštine, već su postali ustanove koje brinu o identitetu, obrazovanju i

18 Miklošević, Željka. 2017. „Komunikacija u muzeju – implikacije za muzejsku edukaciju i razvoj struke“. e-zbornik radova VIII. skupa muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem, Zagreb, str.197-202.

Preuzeto s http://hnmud.hr/sekcija_pedagoga/zbomik_8_2015/279_Miklosevic_Zeljka.pdf

rekreaciji.¹⁹ U Gradskom muzeju Virovitica ovaj trend postoji dugo te se osim brige i prezentacije vezane uz očuvanje kulturne baštine u obliku etnografske, arheološke ili kulturno-povijesne građe čuvaju i njeguju načini oblikovanja likovnih djela i tehnologija kojima su ostvarena. Često u edukativnim radionicama posegnemo za likovnom komponentom stvaranja kao prenositelju baštine na način jasan posjetiteljima jer, svi su se u nekom trenutku svog života upoznali s likovnim jezikom na ovaj ili onaj način. Nerijetko i naše muzejske radionice budu likovne, a tome u prilog ide i činjenica da se kroz ovakav vid realizacije radionica znanje može najkonkretnije prenijeti te one najslikovitije opisuju situacije koje možda nismo u mogućnosti prikazati na neki drugi način jer tradicionalne tehnike rada zahtijevaju druge (ili posebne) uvjete. Iz tog razloga često posegnemo za demonstracijom likovnih načina rada koje nisu svakodnevni, a bez njih određeni aspekti likovnog stvaralaštva ne bi bili mogući.

29. EMA

Gradski muzej Virovitica dugi niz godina sudjeluje u obilježavanju Edukativne muzejske akcije (EMA) te unutar nje provodi različite aktivnosti i radionice s naglaskom na likovnost i likovno izražavanje neovisno o muzejskoj zbirci s kojom se povezuje sadržaj. Sadržaj radionice Tekstura šume nastao tijekom mjeseca u kojemu se održava EMA obilježio je povezanost likovne zbirke i okoliša koji okružuje muzej te ih objedinio kroz uporabu marginalne grafičke tehnike – grafičke tehnike slijepog tiska. Vratimo se korak unatrag. Kad pojedinac danas čuje riječ grafika vjerojatnije je da će zamisliti osobu koja sjedi za računalom i stvara određeni vizualni grafički (slikovni) sadržaj. Tek će poneki od nas zamisliti umjetnika koji u svom ateljeu moči papire, priprema matricu za duboki ili visoki tisak i nanosi na nju grafičku boju. Naravno, to se nikome ne može zamjeriti jer je računalna grafika danas naizgled prisutnija nego ijedna od klasičnih, tradicionalnih grafičkih tehnika kojima se čovječanstvo služi od srednjeg vijeka. U grafičkim tehnikama postoji nekoliko elemenata koje je potrebno zadovoljiti kako bi one funkcionirale u potpunosti. Bilo

¹⁹ Rigler-Grim, Polona. 2010. „Udružimo snage i stvorimo baštinu“. Zbornik radova V. skup muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem, Zagreb, str. 116-122.

Preuzeto s http://hnmud.hr/sekcija_pedagoga/zbomik_5_2008/173_Rigler-Grim_Polona.pdf

da se radi o drvorezu, tehnici kojom započinje era grafike, bakrorezu i bakropisu kao tehnikama kojima su se koristili talijanski zlatari ili pak litografiji, tehnici koja popularnost uživa tijekom 19. stoljeća, svaka od ovih tehnika sadrži jednake elemente i procese koji dovode do realizacije finalnog rezultata – grafičkog lista. Svaka od njih u početnoj fazi izrade podrazumijeva matricu u materijalu koji odgovara izboru tehnike (drvo, metalna ili kamena ploha/ploča), naknadno obojanu načinom koji odgovara dobivanju željenog rezultata te rezultira grafičkim listom. U želji da kao muzej oživimo jedan od načina klasičnog grafičkog oblikovanja nismo posegnuli za ovim poznatim tehnikama već smo svojim korisnicima grafiku predstavili kroz *sljepi tisak*. Vraćamo se Edukativnoj muzejskoj akciji i ideji da se u temi spajanja umjetnosti i STEM područja korisnike muzeja upozna s tehničkim zakonitostima kojima podliježe ova skromna, a vrlo efektivna i edukativna grafička radionica.

Ova radionica omogućila je vraćanje edukacije u svakom smislu na tvorničke postavke koje iz svoje prakse isključuju informatizaciju i digitalizaciju te potiču na manualni rad i osobni doživljaj koji u svoj proces uključuje taktilnu komponentu jednako kao i vizualnu. Njome se naglasak stavlja na želju da se radionica shvati kao mogućnost pojedinca da holistički pristupi zadatku. Na samom početku radionice koja nosi naziv Tekstura drveta povezali smo nekoliko stvari: obradili smo temu drveta čije ime nosi stalni postav Gradskog muzeja Virovitice (Drveno doba) čime smo mlade potakli na promišljanje o materiji koja je i dalje sastavni dio naših života jednako kao i u vremenima koja su iza nas, a baštinimo ih u muzeju; obradili smo ideju parka ili perivoja kao sastavnog dijela Gradskog muzeja Virovitica koji egzistira od početka 19. stoljeća; kroz likovnu radionicu istražili smo karakteristike drveta u STEM maniri na ART način; istražili smo mogućnosti grafičke tehnike slijepog tiska. Radionica je bila namijenjena djeci i mladima osnovnoškolskog uzrasta koji su uz muzejsku pedagoginju napravili pripremu, a zatim i otiske u ovoj neobičnoj tehnici. Sudionici su najprije izrezali papire veće težine (200–300 grama) na željenu veličinu te ih položili u plitku posudu kako bi se natopili. Tijekom ovog perioda bilo je potrebno čekati određeno vrijeme kako bi papir povukao dovoljno vlage, a iskoristili smo ga kako bismo porazgovarali o perivoju kroz koji maleni sudionici redovito prolaze i čini srce našeg grada. S obzirom da se uglavnom radilo o polaznicima

koji su mlađi od 10 godina, razgovor je bio prilagođen njihovoj dobi, jednostavnog jezika i tečan. Uz razgovor vrijeme je iskorišteno i za šetanju perivojem u kojemu se pažnja usmjerila ka istraživanju vrsta drveta koje ondje raste (ginko, topola, hrast), o njihovom podrijetlu i karakteristikama. Osim usvajanja novih saznanja o pojedinoj vrsti sudionici su drveće doticali rukama, taktilno ga istraživali i skupljali odbačene kore kako bi usmeno izrazili karakteristike svake. Na ovaj način iskušali smo kako funkcionira pokušaj verbalizacije gledanog i koliko opisom možemo manje ili više uspješno objasniti ono što nam je pred očima. Nakon šetnje sudionici su započeli s pripremom mokrih papira za korištenje. U ovoj fazi papiri su osušeni do razine da se iz njih ne cijedi voda, te su postavljeni sa strane kako bi se pripremile matrice.



Slika 1

U jeziku grafike matrica podrazumijeva podlogu (ploču) koja može biti obrađena na tri osnovna načina: kod drvoreza i linoreza izrađuje se kao izbočeni reljef, kod bakroreza, bakropisa i njihovih inačica (suha igla, akvatinta, mezzotinta) crtež je urezan ili izjeden kiselinom, a kod litografije

su površine kamena i crteža u istoj ravlini.²⁰ Tehnika slijepog tiska bliska je tehnikama drvoreza i linoreza i podrazumijeva tretiranje matrice kao reljefa jer u slučaju slijepog tiska u ovoj radionici zaista su se koristile reljefne plohe. Sudionici radionice kao matrice za svoje radove koristili su upravo komade kore drveta pronađene tijekom šetnje perivojem tako da je u potpunosti izbjegnuta bilo kakva izrada matrice u klasičnom smislu. Na koru drveta postavili su vlažni papir i snažnim pritiskom valjka ili drugog metalnog pomagala (žlice) u njega utisnuli reljefnu strukturu ginka, hrasta ili topole. Korak dalje uradili su kad su papire iznijeli u prostor perivoja i prislonili ih izravno na drvo i tako otisnuli (utisnuli) komad kore veće površine,



Slika 2

a kao grupa uspjeli su ostvariti presliku većeg dijela kore stabla uslijed čega je nastala višedijelna grafička kompozicija u potpunosti lišena boje. Otisci (utisci) su nakon realizacije aktivnosti ostavljeni kako bi se osušili i kako bi se tekstura (i struktura) kore bespovratno zabilježila.

20

Preuzeto s <https://www.enciklopedija.hr/clanak/grafika> (17.3.2025., 12:00)



Slika 3

Ovom radionicom vizualni su se doživljaji pretvorili u likovne doživljaje. Oni su se pri udruživanju s likovnom materijom promijenili u konkretan likovni govor.²¹ I ovdje, baš poput likovnog doživljaja koji mora imati stvarnog nositelja kako bi postao vidljivim²², muzejsku građu čine nositelji kulture, kustosi i pedagozi koji prevode sliku baštine u njezin konkretan jezik. Jan Białostocki zaključio je sljedeće: „Promatrana s povijesne distance, prošlost se činila sređenom cjelinom i doživljavala kao suprotnost kaotičnoj sadašnjosti, koju je teško razumjeti.” (Białostocki, 1986.:56)²³ Iako je on govorio o povijesnoj uvjetovanosti pojma stila u umjetnosti možda se isto može primijeniti i u shvaćanje kulture kao dijela prošlosti kojeg su „uredili” kustosi, čuvari baštine, koji u košmaru sadašnjosti različitim metodama nastoje uređenu građu prenijeti u jezik razumljiv ljudima današnjice.

21 Grgurić, Nada. Jakubin Marijan. 1996. „Vizualno i likovno mišljenje”. U *Vizualno-likovni odgoj i obrazovanje*, metodički priručnik, Zagreb, Educa, str. 24.

22 Ibid, str. 25.

23 Białostocki, Jan. 1986. „Stil”. U *Povijest umjetnosti i humanističke znanosti*, Zagreb, GHZ, str. 56.

Radionica Tekstura šume osim radionice sa STEM tematikom također je svojevrsan odgovor na temu 13. skupa muzejskih pedagoga koja je nosila naziv Uvod u sadašnjost, Jesmo li spremni? koji se održao u Karlovcu u rujnu 2024. godine. Osim kulturnom raznolikošću temom se obuhvatilo pitanje digitalizacije i umjetne inteligencije u muzejskim pedagoškim praksama te smo ovim predavanjem imali za cilj demonstrirati višestruke dobrobiti klasičnog načina realizacije radionice likovnog tipa uslijed velike opterećenosti djece i mladih tehnologijom. Njome smo pokušali istaknuti kako je u nekim sferama edukativnog djelovanja, poput likovno-vizualnih radionica, nužno zadržati izvorne načine oblikovanja koje sudionike mogu samo potaknuti na daljnje promišljanje i istraživanje manualnih načina oblikovanja.

Kod mladih ne samo da pobuđuje interes za prošlosti vlastitoga grada i okoline u kojoj žive već i socijalnim odnosima koji nastaju tijekom učenja, komunikacije tijekom rada na aktivnostima koje je potrebno oživjeti kroz edukativne sadržaje te stvoriti i bazu za izgradnju divergentnog mišljenja²⁴ i poticanje misaonih operacija²⁵. Jer djeca prolaze od promatranja, prirodno su spontana i emotivna, a vizualno-likovno sazrijevaju postupno²⁶ te im kao čuvari baštine možemo ponuditi vrijeme koje im treba kako bi svoj doživljaj pretopili u shvaćanje svijeta²⁷.

Bibliografija

Białostocki, Jan, „Povijest umjetnosti i humanističke znanosti“, Zagreb, GHZ, 1986.

Grgurić, Nada. Jakubin Marijan, „Vizualno i likovno mišljenje“, metodički priručnik, Zagreb, Educa, 1996.

²⁴ Prema američkom psihologu Joy Paul Guilfordu mišljenje može biti – konvergentno (logičko zaključivanje, traženje točnog rješenja) i divergentno (stvaranje novih ideja, uživanje u procesu traženja što više točnih rješenja).

²⁵ Misaone operacije Grgurić i Jakubin navode kao posljedicu praktičnog rada u ranijem razvoju dječjeg likovnog izražavanja dok ih u kasnijoj fazi definiraju kao nešto što prethodi realizaciji likovnog (vizualnog) rada.

²⁶ Grgurić, Nada. Jakubin Marijan. 1996. „Vizualno i likovno mišljenje“. U *Vizualno-likovni odgoj i obrazovanje*, metodički priručnik, Zagreb, Educa, str. 77.

²⁷ Ibid. str. 77.

Web poveznice

1. <https://www.enciklopedija.hr/clanak/grafika>
2. http://hrmud.hr/sekcija_pedagoga/zbornik_8_2015/279_Miklosevic_Zeljka.pdf
Miklošević, Željka, „Komunikacija u muzeju – implikacije za muzejsku edukaciju i razvoj struke“, e-zbornik radova VIII. skupa muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem, Zagreb, 2017.
3. http://hrmud.hr/sekcija_pedagoga/zbornik_5_2008/173_Rigler_Grim_Polona.pdf
Rigler-Grim, Polona, „Udružimo snage i stvorimo baštinu“, Zbornik radova V. skup muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem, Zagreb, 2010.

SUMMARY

The Forest Texture workshop, held as part of the 29th Educational Museum Action, was organized by the Virovitica City Museum. The aim was to promote manual methods of creation and introduce young children to artistic techniques that are often invisible to the eye.

In this way, the Museum not only promotes tradition in terms of preserving cultural heritage but also encourages a deeper understanding of the visual aspect of museum work.

Koraljka Alavanja, Ivana Dražić
 Narodni muzej Zadar
 koraljka.alavanja@nmz.hr, ivana.drazic@nmz.hr

Igra Ifigenija – inovativni model interaktivne edukacije i digitalizacije u Narodnom muzeju Zadar

Kratki sažetak

Narodni muzej Zadar je 2023. godine, u sklopu Erasmus+ projekta Next-Museum, objavio videoigru Ifigenija čija je svrha edukacija i popularizacija muzejskih sadržaja. Igra stavlja korisnike u ulogu istraživača stalne izložbe „Šest salonskih priča“, omogućavajući im interaktivno učenje kroz pronalaženje tragova i rješavanje zagonetki uz pomoć virtualnog pomagača. Digitalizacija i gamifikacija pokazale su se kao učinkoviti alati za privlačenje mlađe publike i širenje muzejske zajednice. Rad prikazuje razvoj igre, njezinu edukativnu ulogu i doprinos suvremenim modelima rada s publikom.

Digitalizacija muzejske djelatnosti i razvoj novih modela rada s publikom u posljednjem desetljeću donijeli su značajne promjene u načinu na koji muzeji prezentiraju i interpretiraju svoje zbirke. Pandemija COVID-19 dodatno je ubrzala ovu transformaciju, ističući važnost dostupnosti muzejske građe u digitalnom obliku. U tom kontekstu, Narodni muzej Zadar sudjelovao je u Erasmus+ projektu Next-Museum, čiji je cilj poticanje digitalizacije u malim i srednjim muzejima kroz razvoj kompetencija digitalnih kustosa.

Jedan od konkretnih rezultata ovog projekta jest razvoj videoigre Ifigenija, koja predstavlja inovativan pristup muzejskoj edukaciji i uključivanju publike, posebice djece i mladih. Ova igra koristi gamifikaciju i interaktivno pripovijedanje (storytelling) kako bi približila povijest i baštinu grada Zadra na atraktivan i suvremen način.



Slika 1

Projektni ciljevi Next-Museum projekta su višestruki i usmjereni na modernizaciju i unapređenje muzejske djelatnosti kroz digitalne tehnologije. Prvi cilj projekta je poticanje razvoja profesije digitalnog kustosa kao strateškog resursa za revitalizaciju malih i srednjih muzeja. Drugi cilj odnosi se na poticanje digitalizacije kulturnog naslijeđa s namjerom poboljšanja cjelokupnog muzejskog sustava, čime se omogućuje bolje očuvanje, prezentacija i pristup kulturnim sadržajima. Treći cilj usmjeren je na usavršavanje digitalnih vještina stručnjaka u područjima katalogizacije, upravljanja muzejskim resursima, promicanja baštine, pripovijedanja (storytellinga) te povećanja dostupnosti muzejske građe široj publici. Četvrti cilj projekta jest uključivanje javnosti u digitalne inicijative, što omogućuje aktivno sudjelovanje posjetitelja i zajednice u digitalnim muzejskim aktivnostima.

Narodni muzej Zadar pridružio se Next-Museum projektu s nekoliko jasnih motivacija. Prije svega, željeli smo istražiti i proširiti znanje o

digitalizaciji u muzejima te razumjeti njezine učinke na različite aspekte muzejske djelatnosti, uključujući edukaciju, konzervaciju, vidljivost i istraživanje. Također, cilj nam je bio otvoriti dijalog o ulozi digitalnog kustosa i bolje razumjeti definiciju i zadatke te nove profesije, stjecanje novih iskustava i peer-to-peer učenje, umrežavanje i povezivanje s drugim muzejima, kao i razvoj alternativnih načina širenja kulturne baštine prema različitim javnostima i specifičnim ciljnim skupinama. Sudjelovanjem u projektu željeli smo povećati učinkovitost naših aktivnosti, potaknuti suradnju s drugim institucijama te proširiti dostupnost muzejskih sadržaja.

Ciljevi gamifikacije u Narodnom muzeju Zadar usmjereni su na stvaranje videoigre koja će prezentirati i popularizirati muzejski sadržaj, educirati korisnike te ih upoznati s bogatom baštinom Muzeja. Videoigra ima za cilj koristiti storytelling kao sredstvo za prenošenje priča i informacija, poticati učenje kroz igru, te na interaktivan način prezentirati muzejsku građu. Osim toga, igra je osmišljena kako bi privukla ciljanu skupinu, prvenstveno djecu i mlade te uključila širu publiku u aktivno sudjelovanje i interakciju s muzejskim sadržajima. Igra *Ifigenija* nastala je kao digitalna evolucija i inspiracija na temelju fizičke igre *Agent NMZ*, koja se godinama uspješno koristi u edukativnim aktivnostima Narodnog muzeja Zadar. Glavna ciljna skupina su djeca u dobi od 11 do 15 godina, dok je igra istovremeno prilagođena i nastavnicima koji je mogu koristiti kao dio školskog programa. Također, dostupna je i obiteljima koje mogu igrati kod kuće, kao web stranice muzeja, što dodatno povećava pristupačnost i doseg ove edukativne platforme.

Razlozi zbog kojih je odabrana igra *Ifigenija* temelje se na stalnoj izložbi Muzeja pod nazivom *Šest salonskih priča*, koja kroz muzejske eksponate prezentira povijest grada Zadra. Igra postavlja misterij slike pod nazivom *Žrtvovanje Ifigenije* kao središnju temu, koristeći zanimljivu povijest i tajne povezane sa slikom kako bi potaknula igrače na istraživanje i otkrivanje skrivenih priča. Ovakav pristup omogućuje duboko uključivanje korisnika u muzejske sadržaje kroz interaktivnu i zabavnu formu koja istovremeno educira i razvija interes za lokalnu povijest i kulturnu baštinu.

Proces stvaranja videoigre bio je složen i višefazni, pri čemu su različiti aspekti muzeološkog, pedagoškog, tehničkog i kreativnog rada



Slika 2

usklađeni kako bi se postigla visoka razina kvalitete i funkcionalnosti digitalnog proizvoda. Pronalazak tima za razvoj igre bio je ključan. Glavni kreator igre: autor narativa, programer i konceptualni vođa tima bio je Želimir Periš, dipl. ing. računarstva i pisac, s osobitim zanimanjem za povijesne teme, a stručni suradnik Zlatko Bukač, doc. dr. sc. s Odjela za anglistiku Sveučilišta u Zadru koji se bavi analizom narativa, digitalnom kulturom i studijom video-igara te je razvio je teorijski okvir gamifikacije i narativnih struktura.

Razvoj igre započeo je temeljitim upoznavanjem kustosica s procesom izrade videoigara, kao i detaljnom prezentacijom muzejske izložbe Šest salonskih priča razvojnome timu, kako bi se osigurala međusobna usklađenost stručnih i kreativnih aspekata projekta. U toj početnoj fazi provedeno je i preliminarno fotografiranje muzejskih prostora i predmeta kako bi se vizualni elementi mogli kvalitetno prenijeti u digitalno okruženje. Takvom suradnjom nastao je scenarij videoigre načinjen od projektnog tima, a koji je uključivao: odabir teme igre, sinopsis, tehnologiju, način igranja, narativ, zadatke, igračeve pogreške, razvoj igre i dogovor oko sljedećih koraka. Definirana je premisa priče koja se temelji na ideji takozvanih baštinskih istraživača – posebne vrste operativaca koji, rješavanjem niza izazova u obliku kvizova i zagonetki, otkrivaju tajne skrivene u predmetima povijesti i umjetnosti. U ovoj igri igrač preuzima

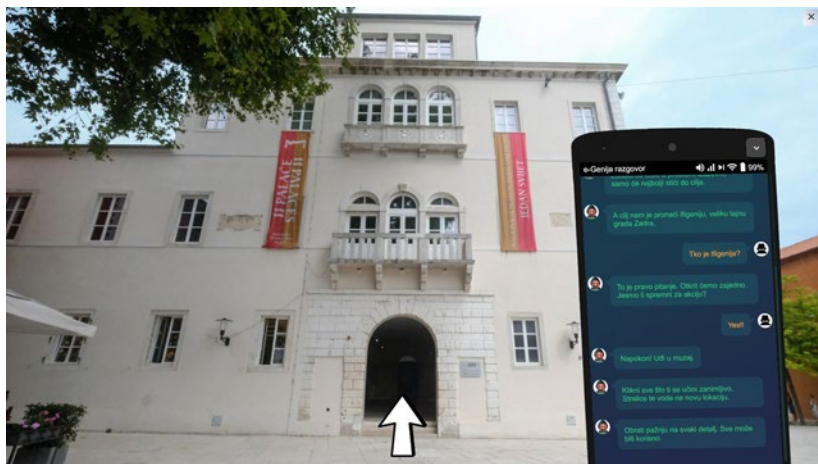
ulogu člana tima istraživača baštine i, uz pomoć virtualnog agenta kodnog imena e-Genia, upućuje se u Narodni muzej Zadar s ciljem otkrivanja tajne jedne slike – „Žrtvovanje Ifigenije“ – umjetničkog djela koje u sebi sintetizira višeslojnu i bogatu povijest grada Zadra. Sinopsisom je definirano da je cilj igrača otkriti tajnu temeljenu na slici te stoga rješava zadatke povezane s muzejskim izlošcima koji zahtijevaju razumijevanje sadržaja i konteksta, a postupno postaju sve složeniji. Definiran je način igrivosti – kretanje kroz 2D prostor sa statičkim slikama (u stilu Google Street View), vođenje razgovora putem chata na mobilnom uređaju, te rješavanje zagonetki i slagalica.

Sljedeći korak bio je razvoj prototipa, koji je poslužio kao osnova za strukturiranje igre i testiranje ključnih mehaničkih komponenti. Nakon toga pristupilo se izradi prve sobe unutar igre – digitalnog prostora koji predstavlja jednu od prostorija muzeja – pri čemu je paralelno započeto programiranje korisničkog sučelja kako bi interakcija igrača s igrom bila intuitivna, pregledna i pristupačna. Važan segment razvoja obuhvaćao je i zvučnu komponentu – od programiranja zvučnih efekata do skladanja originalne glazbene podloge, koja je dodatno pojačala atmosferu i doživljaj igre, a izradio ju je zadarski multimedijalni umjetnik Roberto Vodanović Čopor, dok je fotografije snimila Adrijana Vidič. Fotografije su obrađene i prilagođene digitalnom formatu, a potom su u igru integrirane i edukativne slagalice te logičke zagonetke koje čine njezinu srž. Nakon dovršetka prve sobe, postupno su razvijane i preostale prostorije, njih ukupno šest, čime je omogućeno linearno, ali i istraživački bogato kretanje kroz sadržaj.

Završna faza razvoja uključivala je niz aktivnosti usmjerenih na optimizaciju i provjeru funkcionalnosti: najprije interno ispitivanje igre, pri čemu su kustosi i kustosi pedagozi te ostali zainteresirani djelatnici muzeja testirali sadržaj i igrivost te predložili korekture, zatim faza ispitivanje igre šireg profila suradnika (volontera različite dobi i zanimanja, osobito nastavnici, studenti i učenici te umirovljenici, kao i zainteresirane čitave obitelji), provedena je i jezična lektura te završno javno testiranje pred ciljanom skupinom korisnika. Tek zatim uslijedila je objava i puštanje igre u javnost, kao i sustavno uklanjanje uočenih pogrešaka.

Što se tehničke izvedbe tiče, igra je razvijena kao web-aplikacija s pomoću JavaScript i HTML tehnologije, bez oslanjanja na serverske

sustave ili vanjske biblioteke, koristeći isključivo tzv. "vanilla" JavaScript. To omogućava njezino jednostavno postavljanje na postojeće internetske stranice, kao i instalaciju na lokalna računala unutar muzeja. Igra je optimizirana za zaslone širine iznad 1200 piksela, što znači da nije prilagođena manjim mobilnim uređajima, ali je u potpunosti funkcionalna na računalima i zaslonima osjetljivima na dodir. Upravljanje igrom omogućeno je putem miša ili direktnim dodirom, čime se korisnicima pruža intuitivno i dostupno sučelje. Ovakav tehnički pristup ne samo da osigurava široku dostupnost igre, nego i olakšava njezinu integraciju u muzejske edukativne programe, omogućujući učenicima, nastavnicima i posjetiteljima svih profila da na suvremen i angažiran način upoznaju zadarsku kulturnu baštinu. Gamifikacijski elementi i pripovjedni pristup zajednički doprinose većem angažmanu i motivaciji igrača.



Slika 3

U narednoj fazi razvoja projekta videoigre Ifigenija, planirani su koraci koji će dodatno unaprijediti njezinu funkcionalnost, edukativnu vrijednost i doseg među publikom. Prvi korak odnosi se na nadogradnju same igrivosti kroz uvođenje dodatnih elemenata i sadržaja unutar igre. To uključuje osmišljavanje novih zagonetki, scenarija i prostorija koje će obogatiti narativnu liniju, produžiti trajanje igre i potaknuti korisnike na ponovni angažman. Paralelno s tim, planira se tehničko

poboljšanje korisničkog sučelja, kao i optimizacija performansi igre za što bolji doživljaj igranja. Drugi važan smjer odnosi se na osmišljavanje i provođenje marketinške kampanje posebno prilagođene ciljanoj skupini, ali i njihove nastavnike i roditelje. Kroz suradnju s obrazovnim ustanovama, društvene mreže i medije, igra će se dodatno promovirati kao edukativni alat i atraktivan način učenja o kulturnoj baštini. Planirano je i kreiranje promotivnih materijala koji će se moći koristiti u školama te u sklopu organiziranih muzejskih radionica i edukativnih programa. Treći korak uključuje nastavak i širenje procesa gamifikacije u radu Narodnog muzeja Zadar. Igra *Ifigenija* ne predstavlja krajnju točku već početak šire strategije kojom se Muzej želi sustavno otvarati prema mlađim generacijama, suvremenim tehnologijama i inovativnim modelima interpretacije baštine. U tom smislu, planira se razvoj sličnih digitalnih alata i igara koji će obuhvatiti druge izložbene cjeline, privući raznolike skupine posjetitelja i proširiti djelovanje Muzeja u virtualnom prostoru. Kombinacijom sadržajnog, tehničkog i strateškog razvoja, ovi idući koraci predstavljaju važan temelj za daljnju transformaciju muzejske prakse u digitalnom dobu.

Igra se nalazi na stranicama Narodnog muzeja Zadar www.nmz.hr

SUMMARY

In 2023, the Zadar National Museum published the video game *Iphigenia* as part of the Erasmus+ project *Next-Museum*, with the aim of education and popularization of museum content. The game places users in the role of investigators exploring the permanent exhibition *Six Salon Stories*, allowing them to engage in interactive learning by finding clues and solving puzzles with the help of a virtual assistant. Digitalization and gamification have proven to be effective tools for attracting younger audiences and expanding the museum community. This paper presents the development of the game, its educational role, and its contribution to contemporary models of audience engagement.

Daria Domazet, Anđela Vrca
 Muzej Cetinske krajine –Sinj
 mck.sinj@mck-sinj.hr

Delmati: snaga zajedništva - Arheologija i digitalno doba -

Svijet u kojem danas živimo ubrzano mijenja ljudske navike, a tehnološki napredak nameće nove trendove. U tom kontekstu, u ovom radu predstavljamo izložbu pod nazivom Delmati: snaga zajedništva. Višeslojnost i multidisciplinarni pristup interpretaciji delmatske baštine jedanaest muzejskih ustanova očituju se ne samo u kombinaciji arheologije, etnologije, različitih vrsta umjetnosti nego i intezivnom korištenju digitalnih alata i medija te uključivanju i drugih sudionika koji se izravno ne dotiču samih muzeja.



Fotografija 1. Vizual izložbe, izvor MCK –Sinj

O izložbi Delmati: snaga zajedništva

Vrijeme u kojem živimo, obilježeno nezaustavljivim tehnološkim napretkom, nepobitno utječe i na muzejski svijet, mijenjajući ga u velikoj mjeri. Digitalni alati poput umjetne inteligencije, virtualne stvarnosti i sličnih tehnologija predstavljaju velik izazov za muzejsko djelovanje i pristup publici. Ključan izazov pritom je uspostaviti ravnotežu između tradicionalnog pristupa i korištenja suvremenih tehnologija – na način koji omogućuje prilagodbu muzejskog sadržaja potrebama publike, a da se ne izgubi osobni kontakt muzealaca i pedagoga s predmetima

i posjetiteljima, jer upravo taj odnos čini temelj cjelovitog muzejskog iskustva.

Izložba Delmati: snaga zajedništva istaknula se kao reprezentativan primjer interdisciplinarne i međuinstitucionalne suradnje u području muzeologije, arheologije i kulturne baštine. Rezultat je udruženog rada institucija iz Hrvatske i Bosne i Hercegovine, pod koordinacijom Muzeja Oetinske krajine – Sinj i Franjevačkog muzeja u Tomislavgradu, odnosno više kustosice Darije Domazet (MCK – Sinj, RH) i kustosa Stipana Dilbera (Franjevački muzej Tomislavgrad, BiH).

U izložbu je uključeno čak jedanaest muzejskih i znanstvenih institucija iz Hrvatske i Bosne i Hercegovine: Muzej Oetinske krajine – Sinj, Arheološki muzej u Splitu, Muzej hrvatskih arheoloških spomenika, Gradski muzej Šibenik, Muzej grada Kaštela, Muzej triljskog kraja, Franjevački muzej Livno – Gorica, Franjevački muzej Tomislavgrad, Zemaljski muzej Bosne i Hercegovine, a doprinos su dali i Sveučilište u Mostaru, Zavičajni muzej Imotski, Franjevačka arheološka zbirka sv. Stjepana Prvomučnika u Gorici, Franjevačka zbirka u Sinju te Zbirka Franjevačkog samostana u Imotskom. Ostvarena je i suradnja s lokalnim zajednicama i stručnjacima različitih profila, čime je uspostavljen održiv model zajedničkog rada koji omogućuje razmjenu resursa, znanja i pristupa.

Cilj izložbe bio je višedimenzionalno predstaviti baštinu Delmata kroz suvremene muzeološke prakse i inovativne tehnologije. Arheološki segment izložbe uključivao je brojne dosad neizlagane artefakte – oružje, nakit, keramiku i predmete svakodnevice iz zbirki uključenih muzeja – uz pažljivo oblikovan dizajn postava i interpretativne slojeve koji posjetiteljima omogućuju dubinsko razumijevanje konteksta života Delmata.

Koncept izložbe osmišljen je kao spoj starog i novog – arheologije i digitalnog doba – što se osobito očitovalo u korištenju vizualnih rješenja koja su pružila poseban doživljaj života delmatskog čovjeka.

Primjena virtualne stvarnosti (VR), 3D modeliranja, animacija i interaktivnih karata omogućila je stvaranje edukativnog i emocionalno angažiranog prostora. Virtualne rekonstrukcije delmatskih naselja, izrađene u suradnji s IT stručnjacima (Fotobrk, Davor Širinić), omogućile su posjetiteljima uranjanje u autentične prostorne i društvene ambijente



Fotografija 2. Prikaz dijela izložbe, izvor MCK-Sinj

prošlosti. Uz VR tehnologiju moglo se doživjeti rekonstrukciju gradina, životnih prostora i obrambenih struktura, potičući time aktivno učenje i vizualno mapiranje složenih povijesnih odnosa. Interaktivne karte i digitalna kartografska rješenja stvorili su uvjete za dublje prostorno-vremensko razumijevanje razvoja i rasprostranjenosti delmatskih naselja, dok animirani film autorice Brune Ercegovac dinamično prikazuje ratove Rimljana i Delmata. Kroz ovaj slojeviti pristup, izložba je postala primjer integracije novih tehnologija uz interpretaciju arheološke građe, pružajući posjetiteljima ne samo informacije, već i emocionalni angažman, participaciju i osjetilni doživljaj prošlosti.

Digitalna komponenta projekta oslanja se na temeljne principe digitalne humanistike, koja kao znanstvena disciplina omogućuje povezivanje tradicionalnih istraživačkih metoda s računalnim alatima za analizu, vizualizaciju i interpretaciju kulturnih podataka. U kontekstu izložbe Delmati: snaga zajedništva, digitalna humanistika ostvaruje se kroz suradnju stručnjaka iz arheologije, povijesti, dizajna i informacijskih znanosti, otvarajući prostor za višedimenzionalnu naraciju i rekonstrukciju prošlosti. Digitalni alati ovdje nisu tek tehnički dodatak, već temeljna metodološka komponenta suvremene interpretacije kulturne baštine.

Širinu izložbe dodatno ističu brojna partnerstva koja su osnažila vizualni i interpretativni aspekt postava. Za dizajn izložbe bio je zadužen dizajnerski duo Damir Gamulin i Antun Sevšek, osiguravši da izložba bude vizualno čitka, edukativno strukturirana i prostorno dinamična. Suradnja s dizajnerom Mladenom Grubićem rezultirala je rekonstrukcijama delmatskog nakita i odjeće, čime je dodatno pojačan dojam oživljavanja prošlosti kroz spoj arheološke građe i suvremene umjetničke interpretacije.

Izložba je uključila i glazbeni segment –glazba skladana isključivo za potrebe izložbe stvorila je posebnu atmosferu koja je dodatno obogatila doživljaj izložbe. Plesni segmenti i glumačke izvedbe, realizirani u suradnji s mladim profesionalnim glumcima, omogućili su posjetiteljima ne samo da promatraju prošlost, već da je aktivno dožive kroz izvedbene umjetnosti. Ovaj inovativni pristup stvarao je snažnu emocionalnu povezanost s temom izložbe, potaknuvši posjetitelje da osjete dinamiku i ritam života Delmata kroz zvuk, pokret i performans. Time se stvorila poveznica između prošlih vremena i suvremenog doba, pružajući jedinstven i multisenzorni doživljaj koji je dodatno ojačao imerzivnost izložbe.



Fotografija 3. Plesno-glumački performans, Izvor MCK-Sinj

Vinarija Delmati, svojim imenom usko povezana s temom izložbe, pridonijela je dodatnoj simboličkoj i kulturnoj vrijednosti svakog otvorenja. Njihova prisutnost ne samo da je obogatila cjelokupni doživljaj publike, već je i dodatno istaknula važnost lokalnih identiteta i tradicije u suvremenom predstavljanju kulturne baštine.

Prvo međunarodno otvorenje održano je u Franjevačkom muzeju u Tomislavgradu, nakon čega je uslijedilo svečano otvorenje u Zemaljskom muzeju Bosne i Hercegovine u Sarajevu. Taj je događaj bio popraćen i vrlo važnom suradnjom sa Sarajevo Film Festivalom i programom Festival u Centru, u sklopu kojeg su organizirani performansi i prezentacijski dio izložbe u javnom prostoru. U sklopu Festivala u Centru organizirane su i edukativne radionice za djecu i odrasle na temu delmatskog nakita te pripovjedačka radionica.

Umjesto zaključka – doprinos muzejskoj struci

Ova je izložba zasigurno dala značajan doprinos muzejskoj struci jer je uspješno integrirala muzeološke pristupe i digitalne tehnologije u prezentaciji arheološke baštine. Izložba je rezultat međuinstitucionalne suradnje muzeja i kulturnih institucija iz Hrvatske i Bosne i Hercegovine, čime je omogućena razmjena resursa, stručnosti i iskustava.

Korištenje ranije spomenutih digitalnih tehnologija ne samo da je povećalo atraktivnost izložbe, već je posjetiteljima pružilo jedinstveno iskustvo interaktivnog istraživanja povijesnih okolnosti, čineći arheološku građu pristupačnijom. Kroz emocionalnu i intelektualnu uključenost, posjetitelji su postali aktivni sudionici izložbe te su na taj način dublje razumjeli kulturnu baštinu.

Izložba također ističe važnost interdisciplinarne suradnje, budući da su u njezinoj realizaciji sudjelovali arheolozi, povjesničari, muzejski stručnjaci, dizajneri, umjetnici i tehnolozi.

Otvorenost prema inovacijama, suradnji i digitalnim transformacijama način je mogućeg pristupa interpretaciji kulturne baštine koji je čini dostupnom široj publici.

Literatura:

1. Rosanda Žigo Iva, Lazić Nikolaj, Čubrilo Mirko, Digitalna humanistika - neka viđenja, Sveučilište sjever, Koprivnica, 2023. <https://www.unin.hr/wp-content/uploads/Digitalna-humanistika-20.05.2023-e-knjiga.pdf> (12.6.2025.)
2. Bojić Nikola, Digitalna humanistika: polje metodološke invencije i tehnološkog eksperimenta, 2016. <https://hrcak.srce.hr/file/263602> (20.6.2025.)
3. Tomić, Marijana, Digitalna humanistika kao izazov: promjena paradigme istraživanja u humanistici i praksa digitalizacije, Sveučilište u Zadru, Odjel za informacijske znanosti 2015. https://dfest.nsk.hr/2015/wp-content/themes/boilerplate/2015/prezentacije/Tomic_Marijana.pdf (20.6.2025.)

SUMMARY:

The world we live in today is rapidly changing human habits, and technological progress is imposing new trends. In this context, we present an exhibition entitled Delmati: The Power of Unity. The multi-layered and multidisciplinary approach to the interpretation of the Delmati heritage of eleven museum institutions is reflected not only in the combination of archaeology, ethnology, and various types of art, but also in the intensive use of digital tools and media, and the inclusion of other participants who are not directly involved in the museums themselves.

Ivana Golob Mihić, Josipa Verbanac
 Muzej moderne i suvremene umjetnosti, Muzej grada Rijeke
 ivana.golob-mihic@mmsu.hr, josipa.verbanac@muzej-rijeka.hr

Nove priče o Benčiću – put do održivog projekta

Sažetak

Projekt „Nove priče o Benčiću“ predstavlja primjer uspješne međuinstitucionalne suradnje Muzeja moderne i suvremene umjetnosti, Muzeja grada Rijeke, Gradske knjižnice Rijeka i Udruge VMB na razvoju strukturiranog, održivog i kurikulumski usklađenog edukativnog programa za osnovne i srednje škole. Kao dobitnik nagrade Hrvatskog muzejskog društva za najbolji edukativni projekt u 2022. godini, nastavlja se provoditi u sklopu redovnih programa institucija, ističući se kao održivi model muzejske pedagogije.

Uvod

U današnjoj muzejskoj praksi, osmišljavanje i provedba projekata sve više prelaze iz domene povremenih aktivnosti u središnji dio profesionalnog djelovanja zaposlenika muzeja. Projekti predstavljaju ključan alat za diversifikaciju ponude i proširenje edukativnog djelovanja u kontekstu ograničenih resursa, no njihova održivost često je upitna zbog institucionalnih promjena, fluktuacije kadrova i nestalnosti financijskih izvora.

Ovaj rad prikazuje studija slučaja, pokušaj davanja dobrog primjera osmišljavanja održivog projekta. Od, zapravo, male aktivnosti smišljene za programsku liniju Dječja kuća u sklopu Rijeka 2020 – Europske prijestolnice kulture, do uključivanja aktivnosti u službenu ponudu tri gradske institucije prošlo je šest godina (2017. – 2023.). Pokrenut od Udruge za neformalno kulturno-umjetničko obrazovanje VMB, postupno je uključivao Muzej moderne i suvremene umjetnosti, Rijeka, te dvije škole i tri gradske institucije. Uspješna višegodišnja provedba aktivnosti „Priča o Benčiću“ s jako dobrim povratim informacijama korisnika, rezultirala je 2022. osmišljavanjem projekta „Nove priče o Benčiću“, koji

je dodatno povezao institucije u art kvartu Benčić. Time je projekt dobio formalni status u službenoj ponudi kulturnih ustanova, potvrđujući se kao primjer dobre prakse i model održivog razvoja u području muzejske pedagogije.

Prvi korak

Programska linija Dječja kuća Rijeka 2020. Europske prijestolnice kulture (Rijeka2020, „Dječja kuća“) za cilj je imala pokretanje različitih programskih aktivnosti i osposobljavanja ljudi u domeni neformalnog kulturno-umjetničkog obrazovanja za djecu, a prije nastanka fizičke Dječje kuće u sklopu art kvarta Benčić. Time se paralelno razvijala nova publika i ljudski kapaciteti za budući rad Dječje kuće. Partneri u programskoj liniji bili su gradske kulturne institucije: Muzej moderne i suvremene umjetnosti (MMSU), Gradska knjižnica Rijeka (GKR), Gradsko kazalište lutaka (GKL), Art kino Croatia i Udruga za neformalno kulturno-umjetničko obrazovanje VMB (Udruga VMB). Osim većih projekata poput Festivala Tobogan i Časopisa Brickzine, osmišljeno je puno manjih projekata i aktivnosti među kojima je i radionica/interaktivno vodstvo „Priča o Benčiću“.



Slika 1 - Vizualni identitet radionice „Priča o Benčiću“, autor: Sanjin Smajlović. Izvor: MMSU arhiva

Format radionice osmislile su pedagoginja Natali Bosić i povjesničarka umjetnosti Ivana Golob Mihić kao način upoznavanja lokaliteta bivše Tvornice „Rikard Benčić“ s učenicima osnovnih škola. Budući da je tadašnji prostor današnjeg art kvarta Benčić bio u potpunosti gradilište, format je morao biti fleksibilan i prilagodljiv uvjetima na terenu. Od samog početka, u projekt se kao partner uključio i MMSU, kroz sudjelovanje muzejske pedagoginje Ivane Lučić.

Osnovna verzija interaktivnog vodstva bila je namijenjena učenicima od 2. do 6. razreda osnovne škole, u trajanju od dva školska sata. Program se kontinuirano provodio kroz tri godine, prateći transformaciju bivšeg industrijskog lokaliteta u kulturni prostor — art kvart Benčić. Kroz ovu aktivnost učenici su razvijali razumijevanje prostora u kojem borave, stvarajući pritom temelje za dugoročno sudjelovanje u kulturnim programima zajednice. Posebnost radionice je održavanje na lici mjesta, interaktivnost, poticanje sudionika na kreativno rješavanje problema i logičko zaključivanje.

U svojoj suštini, projekt je predstavljao promišljen i sustavan pristup razvoju publike, informiranju i uključivanju budućih posjetitelja art kvarta Benčić od samih početaka njegova nastanka. Od 2019. godine kroz program je prošlo više od 900 učenika, a evaluacije učitelja bile su iznimno pozitivne. Upravo su ti pozitivni odjeci, osobito pohvale na prilagodljivost i edukativnu vrijednost formata, potaknuli ideju o njegovom daljnjem razvoju i primjeni na druge teme i dobne skupine.

Projekt „Nove priče o Benčiću“

Glavni cilj projekta „Nove priče o Benčiću“ je bio temeljem postojeće aktivnosti osmisliti uvodno interaktivno vodstvo za djecu školskog uzrasta za sve institucije u kvartu. Projekt su 2022. osmislile i provele Ivana Lučić, muzejska pedagoginja iz MMSU i Ivana Golob Mihić, voditeljica projekata iz Udruge VMB, a suradnici Muzej grada Rijeke (MGR) i GKR. U projektu su vanjski partneri bile škole Prva riječka hrvatska gimnazija (PRHG) i OŠ Podmurvice. Projekt su podržali Ministarstvo kulture i medija Republike Hrvatske te Primorsko-goranska županija.

Projekt „Nove priče o Benčiću“ oslanja se na ključne europske i međunarodne dokumente iz područja kulturno-umjetničkog i

baštinskog obrazovanja. Među njima se posebno ističe UNESCO-ov dokument „Road Map for Arts Education“ (2006.), koji naglašava važnost umjetničkog obrazovanja za razvoj kreativnosti, fleksibilnosti i inovativnosti, kao i njegovu povezanost s modernim tržištem rada. Dokumenti koji iz njega proizlaze, poput Manifesta InSEA Organizacije i „Deklaracije o umjetničkom odgoju“, dodatno potvrđuju potrebu za sustavnim razvojem tog obrazovanja kroz kritičku i transformativnu pedagogiju te međusektorsku suradnju.

S druge strane, projekt se oslanja i na dokumente koji se bave edukacijom o baštini, posebno u kontekstu rada u institucijama smještenima u zgradama industrijske baštine. Među važnim izvorima su „Nova europska agenda za kulturu“ (2018.), „Europski okvir za djelovanje u području kulturne baštine“, kao i „Okvima konvencija Vijeća Europe o vrijednosti kulturne baštine za društvo“, koja naglašava socijalnu koheziju, zajedničku odgovornost i ulogu obrazovanja u kontekstu baštine.

Uz međunarodne okvire, projekt je usklađen i s „Nacionalnim kurikulumom za predškolski, osnovnoškolski i srednjoškolski odgoj i obrazovanje“, koji potiče interdisciplinarni pristup i prepoznaje važnost kulturno-umjetničkog te baštinskog obrazovanja kroz međupredmetne teme.

Svi navedeni dokumenti poslužili su kao teorijska i operativna osnova za oblikovanje sadržaja i ciljeva projekta, a muzeji su pritom prepoznati kao nositelji neformalnog obrazovanja i promotori vrijednosti kulturno-umjetničkog učenja.

Projekt je podijeljen u tri faze; (1) ispitivanje potreba institucija i korisnika, (2) osmišljavanje aktivnosti i produkcija edukativnih materijala i (3) pilotiranje.

U prvoj fazi projekta provedene su četiri radionice namijenjene djelatnicima triju partnerskih institucija MMSU, GKR i MGR. Cilj radionica bio je upoznati sudionike s metodologijom interaktivnog vodstva „Priča o Benčiću“, koje se pokazalo uspješnim u radu s djecom osnovnoškolske dobi.

Tijekom radionica korištena je SWOT analiza kao alat za sagledavanje unutarnjih snaga i slabosti te vanjskih prilika i prijetnji u kontekstu edukativnog rada pojedine institucije unutar novog konteksta art

kvarta te potrebe za drugačijim i/ili novim edukativnim aktivnostima. Uz to, korištena je prilagođena shema dizajnerskog razmišljanja (eng. *design thinking*), koja je omogućila dublje promišljanje potreba svake ustanove, njihovih specifičnih tema te ciljanih skupina korisnika. Kroz ovaj proces, svaka institucija dobila je priliku artikulirati vlastite potrebe, izazove i potencijale, s ciljem razvoja novih, relevantnih i održivih edukativnih sadržaja za buduće korisnike art kvarta Benčić. U prvoj fazi analizirane su i evaluacije aktivnosti „Priča o Benčiću“ koje su redovno provedene s učiteljima i profesorima nakon svakog godišnjeg ciklusa. Iz njih su izdvojene istaknute prednosti i mane postojećeg programa te napomene i prijedlozi vezane za buduće iteracije.

Drugu fazu projekta izvodile su voditeljice projekta u suradnji sa svakom institucijom individualno, uz vanjsku savjetnicu Dajanu Rosatti, profesoricu likovne kulture u PRHG, koja je savjetovala je partnere u prilagodbi sadržaja nacionalnom kurikulumu i izradila vrednovanje i ishode učenja za svaku radionicu. Kroz ovu fazu osmišljena su tri interaktivna vodstva; „Priča o MGR“, „Priča o MMSU“ i „Priča o GKR“.

Programske aktivnosti utemeljene su na metodologiji učenja kroz igru (igrifikacija (Ivanjko, 2023.)), učenja na licu mjesta (Efer, 2011.) te timskom radu, s ciljem poticanja aktivnog sudjelovanja i suradničkog pristupa među sudionicima. Zadaci su koncipirani u različitim oblicima, uključujući asocijacije, prevođenje pojmova, pretraživanje muzejskih postava, baza podataka i knjižnične građe (uključujući muzejske kataloge), tematska pisma sa zagonetkama, pogađanje i povezivanje pojmova, sastavljanje slagalica, snalaženje uz pomoć karata, istraživanje vremenskih kapsula te korištenje interaktivnih digitalnih aplikacija. Po završetku svakog zadatka, voditelj/ce aktivnosti – muzejski/e pedagozi/ginje ili knjižničari/ke – prezentiraju kratko interpretativno izlaganje o tematici i relevantnim pojmovima iz zadatka te potiču strukturirani dijalog sa sudionicima, s ciljem dodatnog produbljivanja razumijevanja obrađenih sadržaja. Upravo zato smo ovaj oblik aktivnosti nazvali interaktivnim vodstvom, a ne radionicom.

U trećoj fazi sve smo novo osmišljene aktivnosti pilotirali s učenicima osnovne ili srednje škole, ovisno o ciljanoj skupini interaktivnog vodstva. Također, zaposlenici institucija zaduženi za edukaciju i tri studentice obučeni su za izvođenje interaktivnih vodstava.

„Priča o Muzeju grada Rijeke“: istraži, poveži, doživi

Radionica „Priča o MGR“ provodi se u okviru stalnog postava Muzeja grada Rijeke, smještenog u prostoru Palače šećera. Koncipirana kao interaktivni edukativni format, radionica u trajanju od 90 minuta omogućuje sudionicima, podijeljenima u timove, sustavno istraživanje muzejske građe kroz niz tematskih izazova. Metodološki pristup temelji se na povezivanju vizualnog, tekstualnog i auditivnog materijala s logičkim i komunikacijskim zadacima, čime se oblikuje dinamičan kontekst za usvajanje znanja. Kroz ovakav okvir, povijest se interpretira kao živ proces, a muzejski prostor postaje scenografija za suradničko učenje, istraživanje i osobnu refleksiju.

Metodološka struktura aktivnosti: interaktivni izazovi kao okosnica muzejske radionice

U sklopu radionice „Priča o MGR“ učenici sudjeluju u nizu tematskih izazova osmišljenih da potaknu aktivno sudjelovanje, kritičko promišljanje i timsku suradnju. Kroz višeslojni pristup koji integrira tekstualne, vizualne, glazbene i prostorne elemente, sudionici ne konzumiraju sadržaj pasivno, već ga istražuju, rekonstruiraju i interpretiraju u kontekstu vlastitog iskustva.

Primjeri metodoloških izazova iz radionice:

- Dešifriranje simbola

Sudionici dešifriraju poruke pisane glagoljicom uz pomoć abecednog ključa. Tekstovi se nalaze na zidovima izložbene prostorije, a njihovo značenje otkriva se tek po završetku zadatka, čime se potiče refleksija o povijesnoj ulozi glagoljice te njezinoj simboličkoj vezi s identitetom Rijeke. Edukativni trenutak dodatno se osnažuje interpretacijom citata Janka Polića Kamova, čime se povezuje lokalna književnost s kulturnim kontekstom prostora.

- Lov na tragove riječke industrije

Kombinirajući vizualnu analizu, čitanje tekstualnih uputa i timsku koordinaciju, timovi rekonstruiraju podatke o radu povijesnih tvornica, njihovim proizvodima i ulozi u svakodnevici grada. Aktivnost potiče promišljanje o gospodarskom nasljeđu i razvijanje kritičkog odnosa



Slika 2 i 3 – Sudionici radionice „Priča o MGR“. Foto: Tanja Kanazir

prema materijalnoj baštini, dok se kroz završnu zajedničku analizu produbljuje razumijevanje njezine uloge u oblikovanju lokalnog identiteta.

- Biografska rekonstrukcija

Svaka skupina dobiva fiktivnu biografiju pojedinca, temeljenu na vremenskom okviru njegova života. Na temelju dobivenih informacija, sudionici analiziraju promjene političkih, jezičnih i društvenih konteksta, otkrivajući kako se makro-povijesne promjene odražavaju na svakodnevnicu. Ova aktivnost razvija sposobnost povijesnog kontekstualiziranja i uvida u osobnu povijest unutar širih društvenih procesa.

- Traganje među koricama

U prostoru čitaonice sudionici pomoću vremenske kapsule pronalaze knjige i povezuju literarne fragmente s predmetima, otkrivajući slojevite odnose između fikcije, dokumentarnih izvora i muzejske interpretacije. Aktivnost potiče istraživačku radoznalost, sposobnosti uspoređivanja izvora i razumijevanje književnosti kao nositelja povijesnog značenja.

- Glazbeni vremeplov

Uz pomoć kabina glazbenog vremeplova u stalnom postavu muzeja, sudionici preslušavaju pjesme iz razdoblja od 1950-ih do 1980-ih, analiziraju predmete i čitaju tekstualne opise kako bi povezali sadržaj dobivenog pisma s pripadajućim desetljećem. Ova aktivnost potiče učenike na promišljanje o načinu na koji popularna glazba i osobna komunikacija reflektiraju duh vremena.

- Povijest u pokretu – komunikacija bez riječi

Završna aktivnost koristi aplikaciju temeljenu na igri pogađanja pojmova, gdje sudionici opisuju zadane pojmove bez korištenja naziva ili direktne verbalne identifikacije. Timovi se izmjenjuju u predstavljanju pojmova povezanim s kompleksnom baštinom Benčića. Ova aktivnost dodatno potiče kreativnost, timsku dinamiku i emocionalnu uključenost, a ujedno služi kao refleksivna evaluacija radionice kroz neformalno izražavanje stečenog znanja.

Kroz navedene aktivnosti učenici stječu znanja i iskustva koja nadilaze sadržajnu razinu nastavnog kurikuluma. Participativni karakter radionice omogućuje da usvojeni pojmovi i interpretacije ne ostanu vezani isključivo uz muzejski prostor, već da se nastave razvijati i u kontekstu svakodnevnog života učenika.

Pedagoški potencijali: održivost projekta

Radionica „Priča o MGR“ potvrđuje pedagoški potencijal muzeja kao održivog obrazovnog okruženja. Kroz interdisciplinarni i višedimenzionalni pristup, integrira sadržaje iz povijesti, hrvatskoga jezika, građanskog odgoja i likovne kulture, omogućujući razvoj kompetencija poput kritičkog mišljenja, suradničkog rada i emocionalnog povezivanja s lokalnim identitetom.

Sama činjenica da se interaktivno vodstvo provodi unutar izložbenih prostora muzeja doprinosi autentičnosti pristupa, omogućujući učenicima da gradivo usvajaju „na terenu“. Poticajna atmosfera, nalik onoj u *escape room* konceptu, stvara interaktivan ambijent u kojem se znanje ne prenosi frontalno, već se konstruira kroz timski rad, igru i rješavanje problemskih zadataka.

Kao dio stalne edukativne ponude MGR-a, interaktivno vodstvo se uspješno provodi s osnovnim i srednjim školama te se prilagođava različitim interesima i obrazovnim profilima učenika. Sudjelovanje ne zahtijeva predznanje ni dodatne didaktičke pripreme. Dovoljna je znatiželja, otvorenost i spremnost na istraživanje, što program čini pristupačnim učenicima različitih interesa i obrazovnih usmjerenja.

Poseban aspekt održivosti projekta ogleda se u njegovoj dostupnosti školama i turističkim agencijama kroz promidžbene brošure te digitalne

kanale muzeja i partnerskih škola. Sadržaj radionice plasira se putem službene mrežne stranice i društvenih mreža, čime se omogućuje široka vidljivost i uključivanje raznovrsnih korisničkih skupina. Program se može provoditi i na engleskom jeziku, čineći ga pristupačnim širem krugu zainteresiranih.

Zaključak

Projekt „Nove priče o Benčiću“ potvrđuje vrijednost muzeja kao aktivnog obrazovnog i kulturnog prostora koji nadilazi tradicionalne okvire poučavanja. Kroz aktivnu participaciju, učenici prelaze granicu između promatrača i sudionika, gradeći osobnu interpretaciju baštine, povezujući je s osobnim i lokalnim identitetom.

Radionica osnažuje učenike u njihovoj ulozi aktivnih sudionika lokalne kulturne scene, razvijajući osjećaj pripadnosti, odgovornosti i interesa za zajedničku povijest. U tom procesu muzejski prostor postaje mjesto refleksije, interakcije i stvaranja novih značenja, ne samo o prošlosti, već i o kulturnom identitetu zajednice danas.

Bibliografija

1. Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society. (CETS No. 199) (Faro: Europska komisija, 2005.), dostupno na: <https://www.coe.int/en/web/conventions/full-list?module=treaty-detail&treatynum=199> (pristupljeno 1. 7. 2025.)
2. Efer, Charles Joseph. *Place-Based Education: A Review of Historical Precedents in Theory & Practice*. Athens. Georgia: The University of Georgia, 2011.
3. *European framework for action on cultural heritage* (Bruxelles: Europska komisija, Publications Office, 2019). Dostupno na: <https://data.europa.eu/doi/10.2766/949707> (pristupljeno 1. 7. 2025.)
4. Fuchs, Radovan, Vican, Dijana i Milanović Litre, Ivan, ur. 2011. *Nacionalni okvirni kurikulum za predškolski odgoj i obrazovanje te opće obvezno i srednjoškolsko obrazovanje*. Zagreb:

Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa RH, dostupno na: http://mzos.hr/datoteke/Nacionalni_okvirni_kurikulum.pdf (pristupljeno 6.11.2024.)

5. Ivanjko, Tomislav. 2023. "Rad mnoštva i igrifikacija u baštinskom okružju" u *Muzeologija 60: Baština i igra*: 76 – 95.
6. *Nova europska agenda za kulturu*. 2018. Bruxelles: Europska komisija. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1527241001038&uri=COM:2018:267:FIN> (pristupljeno 1. 7. 2025.)
7. *Road Map for Arts Education: Building Creative Capacities for the 21st Century*. 2006. Lisbon: UNESCO.
8. *Službena stranica časopisa Brickzine*. <https://brickzine.hr/> (1. 7. 2025.)
9. *Službena stranica Dječje kuće, Rijeka*. <https://djecjakuca.hr/tobogan-2025-deveto-izdanje-najveceg-rijeckog-slavlja-kulture-i-kreativnosti-za-djecu/> (1. 7. 2025.)
10. *Službena stranica InSEA Organizacije*. <https://www.insea.org/our-manifesto/> (pristupljeno 1. 7. 2025.)
11. *Službena stranica projekta Rijeka 2020*. <https://rijeka2020.eu/program/djecja-kuca/> (1. 7. 2025.)

SUMMARY

The project „Nove priče o Benčiću“ represents a successful example of inter-institutional collaboration between the Museum of Modern and Contemporary Art, the City Museum of Rijeka, the Rijeka City Library, and the VMB Association in developing a structured, sustainable, and curriculum-aligned educational program for primary and secondary schools. As the recipient of the Croatian Museum Society's award for best educational project in 2022, the program continues to be implemented as part of the institutions' regular offerings, standing out as a sustainable model of museum pedagogy.

Iris Marinović
 Muzeji Ivana Meštrovića
 iris.marinovic@mestrovic.hr

Meštrović kroz neke druge oči

Sažetak

Može li UI kroz svoj proces stvaranja tj. proces strojnog učenja proizvesti remek-djelo? Uvijek smo umjetnost promatrali kao ljudsku aktivnost koja uključuje kreativni talent, nužnu razinu tehničke vještine, ljepote, konceptualne ideje te emocionalne moći. UI može uključiti gotovo sve elemente, međutim emociju ne. Ako promotrimo Meštrovićevo stvaralaštvo, njegova najbolja remek djela nastala su potaknuta događajima iz vlastitog života. Kroz ovaj tekst analizirat ćemo pokušaje raznih umjetnika da Meštrovića i njegovu umjetnost gledaju drugim očima, očima strojeva.

Ključne riječi: proces stvaranja, umjetničko djelo, umjetna inteligencija, strojno učenje, emocija, algoritamsko viđenje

Uvod

Za početak potrebno je najjednostavnije objašnjenje umjetne inteligencije i usporedba njenog procesa stvaranja s umjetničkim stvaralaštvom. Tražeći odgovor na pitanje što je umjetna inteligencija uopće najčešće se tvrdi da je umjetna inteligencija poput učenja računala da uče baš kao ljudi, ona prema tome simulira ili oponaša način razmišljanja ljudi. Ona to radi tako što analizira puno podataka ili primjera, a zatim ih koristi za donošenje odluka ili predviđanja. U tome joj znatno pomaže **strojno učenje** (engl. **Machine learning**) koje se pokazalo korisno u predviđanjima **latencija**, ali čak i s ovime, računala još uvijek ne mogu potpuno razmišljati ili razumjeti kontekst kao ljudi. Moderni sustavi, kolikogod nam se činili naprednima i sve sličnija ljudima, nemaju zdrav razum, emocije ili svijest.

Umjetna inteligencija otvara mnoga pitanja, između ostalog kako se pita i Fletcher na blogu Moderne galerije: „Sam način na koji generativni AI alati funkcioniraju specifično pogađa kreativnu industriju. Ti alati ne stvaraju novu vrijednost, već analiziraju postojeće radove i generiraju rezultate na temelju njih. Da li se rad AI-ja smatra originalnim djelom ako je za njegovo stvaranje uzeo dijelove postojećih radova?“ Istina je, da umjetnost stvorena umjetnom inteligencijom povećava bogatstvo vizualizacije, zbog mogućnosti veće sinteze slika, međutim ostaje pitanje s kakvom umjetničkom vrijednošću.

Hipoteza

Nadalje, bitno je istaknuti sam način promatranja umjetnosti koji je distinktivno drugačiji. Ako slijedimo umjetnicu Ivanu Tkalčić, koja je kroz svoje istraživanje u programu Meštart zapisala: „Nešto se temeljno mijenja u svijetu slika i krajolik u viđenja. Nalazimo se na točki – vjerojatno smo je već prošli – gdje je većina slika (images) stvorena za strojeve od strojeva. U ovom novom dobu robotske oči i algoritamsko viđenje su pravilo, a pogled (percepcija) kroz ljudske oči postaje sve više iznimka.“ Vidimo kako strojevi drastično mijenjaju naše viđenje umjetnosti, naše oči. Međutim, pitam se je li baš tako?

Meštrović – Umjetnik o umjetniku

U knjizi *Michelangelo – eseji umjetnika o umjetniku* sam Meštrović je zapisao svoje viđenje stvaranja umjetničkog djela i opisao misaoni te kreativni proces kroz koji prolazi umjetnik prilikom toga. Tako ističe faze nastanka umjetničkog djela te postojanje unutarnjih očiju kojima umjetnik vidi umjetničko djelo i prije same materijalizacije. Kako bi usporedili viđenje umjetnika o umjetničkom stvaranju s viđenjem strojeva i umjetne inteligencije o umjetnosti, bitno je istaknuti nekoliko Meštrovićevih paragrafa.

„Djelo još u svojoj klici ima onu tendenciju koja je najodlučniji faktor u času njegova ostvarenja. Ono bi prema tome, imalo tri faze: prvu, nejasnu, u klici, drugu u ideji (što bi odgovaralo začecu), a treću u ostvarenju, što bi odgovaralo rođenju. U prvom stanju djelo se sluti, u drugome se osjeća i vidi onim unutarnjim očima, u trećoj se fazi ostvaruje, otkriva ovim očima.“

Meštrović ističe kako su baš te oči duše najvažnije umjetniku za stvaranje remek-djela.

„One druge oči, koje bi se mogle nazvati očima duše, mnogo su važnije i imaju veću ulogu od vidljivih očiju i u koncepciji i u materijalnom ostvarenju... One druge oči, koje se zovu predodžba, neprestano vide i fiksiraju djelo, koje je nevidljivo ovim našim očima zato što još nema oblika.

Na primjer, kipar ima pred sobom svoj blok kamena, ili drveta, i vidi u njemu figure koju želi izraditi, iako blok još nije ni načeo; vidi je ne samo u glavnim crtama, nego precizno, vidi je ne samo s one strane s koje promatra blok već i s drugih strana kojima ne vidi ni plohu.



Slika 1. – Ivan Meštrović – Zdenac života (detalj)

Dok se kleše kamen (ili teše drvo), dlijeto, ili nož, zaista prodire kroz gustu i neprovidnu materiju prije nego što ove oči stignu to vidjeti – vodič su one druge oči. Prema tome, one druge oči upravljaju našim fizičkim vidom i raspoređuju svjetlo i sjenu.

S onim što je dosada rečeno čini nam se da je jasno da za pravog umjetnika ne može biti pravila i da se ono što je umjetnički esencijalno ne da naučiti.”

Analizirajući Michelangelov umjetnički talent Meštrović ističe kako je njegova veličina i njegova umjetnost neprolazna i neupitna zbog umjetničkog duha kojeg je usadio ponajbolje u svojim nedovršenim radovima, veličanstvenoj seriji 'Robova'.

"U 'nedovršenim' stvarima ostavio nam je svu veličinu svoje stvaralačke snage, koja je mnogo veća od sve njegove majstorije, koliko god ona bila savršena. One njegove nedovršene divove-robave vidimo jake i velike kao što ih je on vidio onim drugim očima i prije nego što ih je počeo izdvajati iz materije. Duh je najjači i najprodorniji u svojoj akciji. Michelangelo nam je ostavio taj trenutak zasvagda okamenjen u svojim nedovršenim radovima.

Na kraju, nakon gledanja Michelangelova djela, kao i svakoga drugoga djela koje nas zanima, iščeznu i postanu neodređene i linije, i forme, i svjetlo, i sjene, a u nama ostane opće impresija, dojmljiv portret stvaraočeve duševne fizionomije."

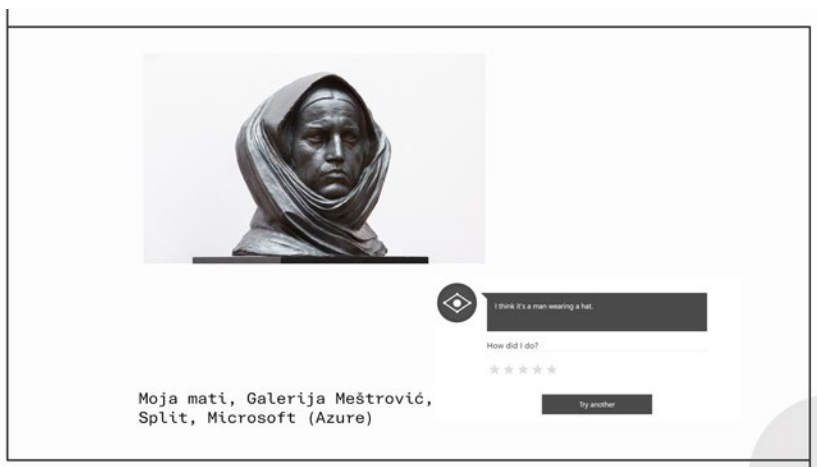
Kada usporedimo umjetnu inteligenciju i njen operativni sustav stvaranja putem strojnog učenja s umjetničkim stvaralaštvom o kojem govori Meštrović, njoj naočigled nedostaje začetni impuls i autorova predodžba.

Iz ove usporedbe proizlazi i glavna misao je li ljudski faktor taj koji čini umjetnost umjetnošću? Umjetnik osim svoje početne intencije za stvaranjem nekog umjetničkog djela, u kreativan proces stvaranja ulaže svoju inteligenciju, emociju i dušu. Može li umjetna inteligencija kroz svoj proces stvaranja tj. proces strojnog učenja od početnog prikupljanja podataka, preko određivanja motiva i generiranja značajki do samog stvaranja proizvesti remek-djelo? Dosada smo uvijek umjetnost promatrali kao interakciju umjetnika s prirodom / okolišem, kao ljudsku aktivnost koja uključuje kreativni ili maštoviti talent, nužnu razinu tehničke vještine, ljepote, konceptualne ideje te emocionalne moći. Naizgled umjetna inteligencija može uključiti gotovo sve te elemente, međutim emociju ne. Ako promotrimo i Meštrovićevo stvaralaštvo, njegova najbolja remek djela nastala su upravo potaknuta događajima iz vlastitog života i njegovih emocionalnih previranja proizašlih iz toga.

Ivana Tkalčić - MEŠART: A(rtificial) I(ntelligence) I. i II.

Program MEŠART kustosice Barbare Vujanović još od 2009. godine u Atelijeru Meštrović u Zagrebu aktualizira i donosi nova čitanja Meštrovićeva opusa kroz suvremene umjetničke izričaje. Tako je 2019. godine istraživanje Ivane Tkalčić razmatralo alternativni pogled i način čitanja Meštrovićeva djela unutar ere viskooptimiziranih petlji interakcije, botova, automatski generiranih sadržaja i sve-pametnije umjetne inteligencije. Kako i sama umjetnica ističe u ovom novom dobu robotske oči i algoritamsko viđenje postaju gotovo pravilo, a pogled (percepcija) kroz ljudske oči postaje sve više iznimka.

Međutim te robotske oči promatraju analizirajući baze podataka te na primjeru kroz korištenje Microsoftove platforme Azure kroz alat za prepoznavanje lica možemo vidjeti da njihova preciznost još nije visoko učinkovita. Analiza Meštrovićevog portreta *Moja mati* gdje je umjetnik portretirao svoju majku koja nosi tradicionalnu maramu oko glave, dala je odgovor: 'Mislim da je muškarac sa šeširom. Jesam li pogodio?' Što nam daje naslutiti da će proći još dosta vremena dok se oči strojeva ne približe ljudskom oku.



Slika 2. – Ivana Tkalčić MEŠART: A(rtificial) I(ntelligence) I. i II.

O ovome govori i Barbara Vujanović kada kaže: „Točnost sustava ovisi o kvaliteti baze podataka koji se koriste u treningu pri čemu je važno kako su ti podatci strukturirani, semantički označeni te koliko su reprezentativni.

Zanimljivo je pratiti proces definiranja i dodavanja sadržaja podacima, proučavanje kristalizacije sadržaja ili dodavanje, ukidanje značenja."

Filip Filković Philatz - AI i Meštrović

Povodom 140. godišnjice rođenja Ivana Meštrovića prošle godine u prostoru Galerije Klovičevi dvori priređena je velika retrospektivna izložba s više od 200 radova. Želeći približiti umjetnikov rad mladima te slijedeći premisu da oni možda radije odabiru virtualni od stvarnog posjeta izložbi, provedeno je zanimljivo istraživanje. Odlučili su istražiti može li umjetna inteligencija zamijeniti umjetnika. U tome im je pomogao poznati umjetnik Filip Filković Philatz, koji je uz pomoć umjetne inteligencije prikazao kako bi protagonisti našeg doba izgledali da ih je portretirao sam Meštrović.

„O projektu su iz Klovičevih dvora na društvenim mrežama kazali sljedeće: Radeći prema zadanim parametrima na temelju ključnih karakteristika Meštrovićeva oblikovanja AI ipak nije uspjela dešifrirati ključ Meštrovićeva stvaralaštva, ono nešto teško objašnjivo što čini auru njegovih portreta jedinstvenom. I što se nas tiče još za sada: Ivan Meštrović – Umjetna Inteligencija: 1 : 0. „



Slika 3. – Meštrović vs/ft. umjetna inteligencija

Usporedbom portreta gđe. Nine Obuljen Koržinek kojeg je izradila umjetna inteligencija i Meštrovićevog portreta Ruže Meštrović, vidimo očitu razliku u pretjeranoj dekorativnosti, gotovo sladunjavoj, te izostanku psihološke karakterizacije prvog naprema intimističkom senzualnom portretu umjetnikove žene s naglašenim psihološkim izrazom lika.

Za kraj

S obzirom da trenutno ne postoje sustavi umjetne inteligencije koji imaju kognitivne sposobnosti istovrsne ljudskom razmišljanju bitno je i pitanje generiranja broja umjetnina. Svrha produkcije stroja je izrada veće količine djela istih vrijednosti, što naravno dovodi do niza tehnički impresivno izrađenih i stvorenih djela, međutim upitne kvalitete te najvažnije djela koja sama sebi postaju svrha. Kao i u kiču, umjetnički izričaj gubi svoj smisao, a djelo se često svodi na imitaciju ili neautentično izražavanje.

Na koncu pitamo se stvara li umjetna inteligencija kič, a ne umjetnost s obzirom da joj nedostaje neizostavni duhovni napor pri stvaranju djela?

BIBLIOGRAFIJA:

Fletcher. 2024. *AI-generirana umjetnost: Budućnost ili prolazni trend?*. Moderna-galerija.hr, Blog, 28. svibnja 2024., <https://moderna-galerija.hr/ai-generirana-umjetnost-buducnost-ili-prolazni-trend/> (12.9.2024.)

Journal. 2019. *Izložba koja donosi novi, suvremeni pogled na opus Ivana Meštrovića*. Journal.hr, Umjetnost i dizajn, 18. studenog 2019., <https://www.journal.hr/kultura/umjetnost-i-dizajn/program-mestart-ivan-mestrovic-2019/> (10.9.2024.)

Journal. 2024. *Kako bi Meštrovićeva djela izgledala danas? Odgovor smo dobili zahvaljujući umjetnoj inteligenciji*. Journal.hr, Umjetnost i dizajn, 13. veljače 2024., <https://www.journal.hr/kultura/umjetnost-i-dizajn/ivan-mestrovic-philatz-umjetna-inteligencija/> (18.9.2024.)

Meštrović, Ivan. 2010. *Michelangelo – Eseji umjetnika o umjetniku*. Školska knjiga

Vizkultura. 2019. *O harmoniji i simbiozama; Izložba Ivane Tkalčić u*

Atelijeru Meštrović, <https://vizkultura.hr/o-harmoniji-i-simbiozama/> (12.9.2024.)

Vujanović, Barbara. 2019. *MEŠTART: Ivana Tkalčić – A(rtificial) I(ntelligence)*. I. Muzeji Ivana Meštrovića

SUMMARY

Can AI through its process of creation ie. machine learning process to produce a masterpiece? We have always viewed art as a human activity that includes creative talent, a necessary level of technical skill, beauty, conceptual ideas and emotional power. AI can include almost any element, but not emotion. If we look at Meštrović's creativity, his best masterpieces were inspired by events from his own life. Through this text, we will analyse the attempts of various artists to look at Meštrović and his art with other eyes, the eyes of machines.

Keywords: creation process, masterpiece, artificial intelligence, machine learning, emotion, algorithmic vision

Ana Škegro
 Muzej suvremene umjetnosti, Zagreb
 ana.skegro@msu.hr

Umjetnost otpora: istraživanje i edukacija o antifašističkim (umjetničkim) praksama kroz sukreativan pristup

Sažetak

U posljednjih desetak godina diljem Europe svjedočimo sve snažnijem povratku autoritarnih tendencija i revizionizmu povijesti, koji nameću novo preispitivanje uloge muzeja i muzejske pedagogije. Tradicionalno zamišljen kao prostor čuvanja, predstavljanja i interpretacije prošlosti, muzej se danas mora preobraziti u mjesto otvorenog dijaloga, kritičkog mišljenja i angažiranog djelovanja. U tom kontekstu, Muzej suvremene umjetnosti u Zagrebu sudjelovao je u projektima *Art Works! European Culture of Resistance and Liberation* (hrv. *Umjetnost djeluje! Kultura otpora i oslobođenja u Europi*) i *The Arts of Resistance* (hrv. *Umjetnost otpora*), uspostavljajući platforme međunarodne suradnje, participativnog obrazovanja mladih i umjetničkih intervencija.

Uvod

U vremenu kada se osnovne vrijednosti demokracije, ljudskih prava i antifašizma sve češće dovode u pitanje ili aktivno brišu iz javnog prostora, nužno je ponovno promišljati ulogu muzeja kao mjesta edukacije, slobodnog izraza i društvene odgovornosti. Projekti *Art Works! European Culture of Resistance and Liberation*²⁸ (*Art Works!*) i *The Arts of Resistance*²⁹ (*TAoR*) koje je tijekom posljednjih nekoliko godina

28 Projekt *Art Works! European Culture of Resistance and Liberation* organizirali su Fundacija wannseeFORUM Berlin i umjetnička organizacija HASENHERZ s partnerima Muzejom suvremene umjetnosti Zagreb, Muzejom moderne i suvremene umjetnosti Museion Bolzano i Centrom za suvremenu povijest Melk Memorial. Projekt je sufinanciran Erasmus+ programom EU.

29 Voditelj projekta *The Arts of Resistance* bila je umjetnička organizacija HASENHERZ uz partnere Muzej suvremene umjetnosti u Zagrebu, Sveučilište primijenjenih umjetnosti u Beču te Likovna akademija u Braunschweigu. Projekt je sufinanciran programom EU Kreativna Europa. Više na: <https://culture-of-resistance.eu/>.

provodio Muzej suvremene umjetnosti (MSU) u Zagrebu u suradnji s brojnim europskim partnerima, mogu poslužiti kao primjer kako muzeji mogu djelovati kao aktivni dionici u procesima političkog i kulturnog obrazovanja mladih. Od osnutka Kluba mladih Muzeja suvremene umjetnosti 2016. godine, MSU sustavno gradi pristup koji muzejski prostor pretvara u platformu za zajedničko učenje, istraživanje i stvaranje. Klub okuplja mlade u dobi od 17 do 27 godina zainteresirane za suvremenu umjetnost i kulturu, kritičko mišljenje i društveni angažman. Kroz lokalne i međunarodne projekte, radionice, kustoske suradnje, umjetničke intervencije i izložbe, razvija se prostor sukreacije u kojem mladi nisu pasivni korisnici sadržaja, već aktivni istraživači, suautori i nositelji novih perspektiva. Upravo iz te potrebe za stvaranjem otvorenog, angažiranog prostora proizašli su međunarodni projekti *Art Works!* i *TAoR*, u čijem je središtu povezivanje povijesnih i suvremenih praksi otpora fašizmu kroz umjetnost, politiku pamćenja i edukaciju.

Art Works! European Culture of Resistance and Liberation (Umjetnost djeluje! Kultura otpora i oslobođenja u Europi)

Projekt *Art Works!* realiziran je 2019.–2021. kao međunarodna suradnja kulturnih i obrazovnih institucija i umjetnika iz Austrije, Italije, Njemačke i Hrvatske. Inspiriran pjesmama otpora poput *Bella Ciao*, projekt je kroz kolaborativne radionice i umjetničke prakse istraživao načine na koje se memorija otpora prenosi, reinterpretera i aktivira u današnjem društveno-političkom kontekstu. U projektu su sudjelovali europski umjetnici i umjetnice među kojima su Katja Pratschke, OKO (Marina Mesar), Alessandra Ferrini te tandem Anderwald + Grond, a uključivao je međunarodne susrete i radionice, razmjenu znanja unutar partnerskih institucija, online događanja tijekom pandemije, izložbe u muzeju Museion u Bolzanu i u MSU Zagreb, kao i umjetničke intervencije u javnom prostoru Berlina. Primjeri grupnih umjetničkih radova nastalih temeljem prethodnog istraživanja unutar projekta pokazuju raznolikost pristupa temi otpora; tako su mladi iz St. Pöltena, pod mentorstvom Ruth Anderwald i Leonharda Gronda, kreirali multimedijalni rad *Solely You It's Not* (hrv. *Nisi sam*) koji tematizira snagu ženskog otpora kroz povijest. Rad se temelji na portretima žena iz raznih europskih antifašističkih pokreta, povezujući ih poezijom austrijske novinarke i antifašistkinje Hilde Meisel.

Zvučna kompozicija na nekoliko jezika te VR instalacija koja vizualizira proces umnožavanja letaka s portretima žena dodatno produbljuju iskustvo posjetitelja, omogućujući im emocionalno uranjanje u povijest koja je istovremeno osobna i univerzalna. U Zagrebu su sudionici i sudionice Kluba mladih MSU u suradnji s umjetnicom OKO proizveli rad *Otpor nekada i sada* (eng. *Resistance: Then and Now*), koji se sastoji od transparenta i knjige umjetnika nastale individualnim doprinosima članica Kluba. Kombinirajući arhivske fotografije partizanki s vizualnim elementima aktualnih protesta za ženska prava, rad propituje ne samo prošlost, nego i suvremene oblike otpora, posebice iz feminističke perspektive.



Slika 1: Otpor nekada i sada, 2020, OKO i Klub mladih MSU

U Museionu u Bozenu razvijen je rad *About Resistance (interfaced)* (hrv. O Otporu (sučeljeni)) koji istražuje odnos između virtualnog i stvarnog te privatnog i javnog prostora u vremenu krize, posebice one uzrokovane pandemijom COVID-19. Projekt nastao pod mentorstvom talijanske umjetnice s londonskom adresom Alessandre Ferrini koristi video i transparent u stvaranju instalacije koja reflektira višeznačnost pojma otpora u suvremenom dobu globalne povezanosti i istovremene

izolacije, nudeći introspektivan pogled na to kako otpor živi i mijenja se s okolnostima. Naime, zbog strogih pravila i ograničenja kretanja za vrijeme pandemije cijeli sukreativni proces proveden je putem čestih online sastanaka te kroz razmjenu digitalnih datoteka e-poštom. Berlinska grupa pod vodstvom umjetnice Katje Pratschke predstavila je video rad *At the Doorstep* (hrv. *Na pragu*) koji kroz sedam poglavlja istražuje mjesta nacističkog nasilja i građanskog otpora u povijesnom kontekstu Berlina. Kroz arhivske materijale i osobne priče mladih sudionika povezani su narativi prošlosti i sadašnjosti, ukazujući na otpor ne samo kao povijesni fenomen, nego i kao trajnu društvenu potrebu.

The Arts of Resistance (Umjetnost otpora)

Uspjeh projekta *Art Works!* bio je temelj za razvoj novog, obuhvatnijeg programa *The Arts of Resistance* koji se tijekom 2024. i 2025. godine provodio kao interdisciplinarni projekt s ciljem umjetničkog istraživanja i koprodukcije, političkog i kulturnog obrazovanja mladih te razvoja kritičkog odnosa prema povijesti otpora. U suradnji s institucijama iz Beča, Braunschweiga i Zagreba te međunarodnim umjetnicima i umjetnicama projekt koristi model sukreativnog učenja i stvaranja u kojem mladi kroz istraživačke šetnje, predavanja, grupna čitanja i diskusije, radionice te umjetničke intervencije aktivno promišljaju antifašizam u suvremenom kontekstu. Aktivnosti u kojima je sudjelovao Klub mladih MSU uključivale su između ostalog tematsku šetnju *Kartografija otpora*³⁰ kroz lokacije Narodnooslobodilačkog pokreta u Zagrebu, diskusije o suvremenim oblicima kolonijalizma i represije (projekcija i diskusija nakon filma *No Other Land*³¹), performans feminističkog i romskog otpora (Jelena Savić, *Moje ime je Optimus Prime*³²), tematsku šetnju o ženskom antifašističkom naslijeđu u Zagrebu³³, predavanja o propagandi i borbi za javni prostor, kao i posjete izložbama i kazališnim predstavama koje

30 Projekt *Kartografija otpora* istražuje ilegalni Zagreb 1941–45., mreže i organizacije otpora te njihovo utemeljenje u radničkom i partijskom organiziranju tridesetih godina prošloga stoljeća. Više na: <https://www.kartografija-otpورا.org/hr/>.

31 *No Other Land* (hrv. *Jedina zemlja*), 2024., dokumentarni film, 98'; režija: Basel Adra, Hamdan Ballal, Yuval Abraham i Rachel Szor.

32 Performans umjetnice Jelene Savić *Moje ime je Optimus Prime* održan je u Muzeju suvremene umjetnosti u Zagrebu, 5. 11. 2024. Više na: <http://www.msu.hr/dogadjanja/jelena-savic-moje-ime-je-optimus-prime/1592/hr.html>.

33 Tematska šetnja Zagrebom osmišljena je u sklopu projekta *Ženski antifašistički Zagreb* (2015.) autorica Barbare Blasin i Ane Lovreković.

tematiziraju odgovornost i kolektivnu krivnju, poput predstave *Eichmann u Jeruzalemu*, autorskog projekta Jerneja Lorencija predstavljenog u Zagrebačkom kazalištu mladih.



Slika 2: Postav izložbe *Umjetnost otpora*, foto: Vanja Babić © Muzej suvremene umjetnosti, Zagreb, 2025.

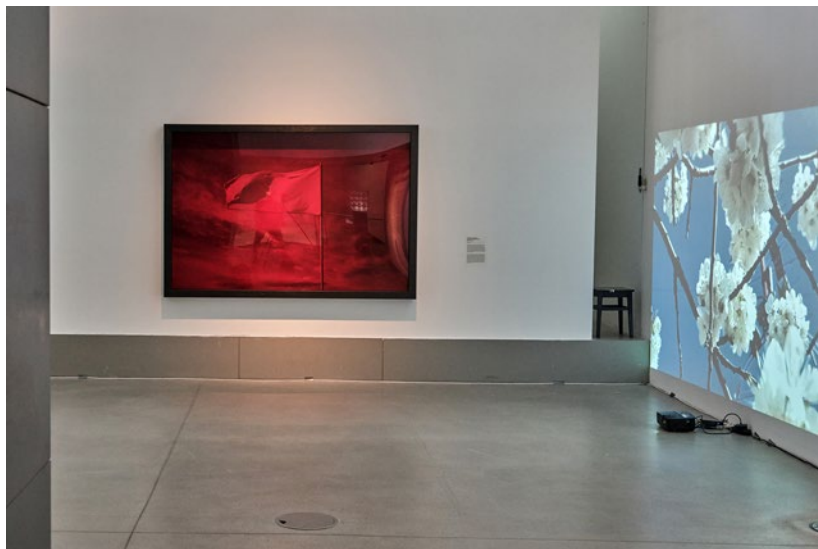
Projekt je kulminirao izložbom *Umjetnost otpora*, otvorenom 8. svibnja 2025. godine u Muzeju suvremene umjetnosti u Zagrebu. Izložba je rezultat višegodišnje suradnje europskih partnera koja je inspirirana esejom Umberta Eca *We Are European*, te promišlja Europu kao kontinent proturječja – mjesto krhkog mira, migracija i povijesne traume, ali i potencijalnog zajedništva temeljenog na antifašističkim vrijednostima. Datum otvorenja izložbe istovjetan je danu oslobođenja Zagreba 1945. koji je obilježio i skori kraj Drugog svjetskog rata, a simbolički je predstavljao mogućnost novog početka i izgradnje pravednijeg društva utemeljenog na slobodi, jednakosti i solidarnosti. U vremenu kada se te vrijednosti sve češće relativiziraju, negiraju ili se sustavno potiskuju iz javnog prostora, izložba poziva na nužnost aktivacije kulturnih institucija kao prostora otpora i emancipacije. Izložba je predstavila radove umjetnika, studenata, istraživača i učenika iz više europskih zemalja

koji su, kroz višemjesečni proces istraživanja i sukreacije, razvili nova umjetnička djela koja ulaze u dijalog s fundusom MSU-a. Fotografije Toše Dabca koje prikazuju ulazak partizana u Zagreb 1945. čine povijesni prolog izložbe. One nisu postavljene nostalgичno, već kao poziv na razmišljanje tko danas piše povijest i tko je spreman pružiti otpor. Među središnjim djelima nalazi se instalacija *Tko pali, tko pamti?* koja spaja ulaznicu za koncert Marka Perkovića Thompsona, simbol normalizacije nacionalizma, mizoginije i revizionizma povijesti, s vandaliziranim spomenikom heroinama Narodnooslobodilačke borbe, čime ukazuje na borbu za integritet očuvanja memorije. Instalacija uključuje i 91 dimnu baklju s osobnim imenima partizanki, stvarajući arhiv sjećanja koji se može fizički aktivirati pomoću alata kao što su kamen, čekić, šibice, podsjećajući na to da se memorija ne čuva pasivno, već se aktivira, dijeli i nosi.

Drugi važan rad, *Modularna skulptura za demokraciju i protiv fašizma*, nastao je u suradnji studenata iz Braunschweiga pod vodstvom prof. Martina Krenna i učenika lokalnih škola, a temelji se na Ecovom tekstu *Ur-Fascism* (hrv. *Vječni fašizam*, 1995) koji navodi četrnaest obilježja fašizma. Kroz razgovor i umjetničko istraživanje, mladi su razvili seriju vizualnih poruka koje su u formi šablona prenesene na modularne drvene panele³⁴, skulpturalne forme koje se mogu premještati i preslagivati, poput žive strukture otpora. Grupni rad *Fašizam je (bes)kontakatan* predstavio je devet intermedijских intervencija povezanih krovnom temom (ne) mogućnosti ostvarivanja kontakta u vremenima kriza. Radovi uključuju razglednice sa crtežima usulih skulptura koje predstavljaju određene univerzalne civilizacijske vrijednosti, zašivene primjerke austrijskih, njemačkih i hrvatskih dnevnih novina, zvučnu instalaciju sa sintetskim glasovima koji na različitim jezicima recitiraju pjesmu Michaela Rosena o opasnostima fašizma, ili pak snimku performansa održanog na otvorenju izložbe koji je tematizirao (ne)mogućnost dodirivanja i ostvarivanja bliskog kontakta u suvremenom društvu. Novi radovi predstavljeni na izložbi stavljeni su u dijalog s postojećim radovima iz fundusa MSU-a koji se bave sjećanjem i otporom. Film Igora Grubića *Spomenik* prikazuje devastirane antifašističke spomenike bivše Jugoslavije u izmjeni

34 Drveni paneli izrađeni su prema nacrtu i u suradnji s arhitektonskim uredom RAHM arhitekten (Beč).

godišnjih ciklusa prirode, otvarajući pitanje što ostaje kada društvo odbaci ono čemu se nekoć klanjalo. Instalacija Nemanje Cvijanovića *Do Not Fuck With Social Democracy!* koristi bijelu zastavu predaje koja se transformira u crvenu, ukazujući na prijelomni trenutak ranjivosti pojedinca pred velikim ideologijama u kojem se demokracija lako može preokrenuti i pretvoriti u autoritarizam.



Slika 3: Postav izložbe *Umjetnost otpora*, foto: Vanja Babić © Muzej suvremene umjetnosti, Zagreb, 2025.

Rad Marine Rajšić *Pauzirane čestice Lipe* koristi prah lišća stabala lipe iz istoimenog sela koje je bilo uništeno u Drugom svjetskom ratu, stvarajući objekt koji utjelovljuje potencijal za regeneraciju i mogućnost brige kao oblika otpora. Izložbu je pratila i javna tribina *Umjetnost otpora*, održana 09. svibnja 2025. u dvorani Školica MSU-a na kojoj su sudjelovali umjetnici, kustosi, dizajneri, aktivisti, profesori i članovi Kluba mladih MSU, koji su predstavili osobna iskustva, metode rada i izazove u srodnim projektima.³⁵

³⁵ Tribina *Umjetnost otpora*, 9. 5. 2025., dvorana Školica. Govornici: Damir Gamulin Gamba, Vana Gović Marković, Sanja Horvatinčić, Josip Jagić, Klub mladih MSU, Nika Petković, Ana Škegro. Više na: <https://www.msu.hr/dogadjanja/tribina-umjetnost-otpورا/1697.html>.

Zaključak

Kroz projekte *Art Works!* i *The Arts of Resistance*, kao i umjetničke radove i izložbe predstavljene u sklopu projekata, potvrđuje se da muzeji nisu samo mjesta čuvanja povijesti, već živi laboratoriji gdje se sjećanje stvara, interpretira i koristi kao alat za djelovanje u sadašnjosti. Suvremeni muzejski pedagoški modeli, temeljeni na sukreciji i međugeneracijskoj suradnji, otvaraju mogućnost da se antifašistička baština ne promatra samo kao povijesni artefakt, nego kao poziv na društvenu odgovornost i kontinuirani otpor svakom obliku nasilja, diskriminacije i nepravde. Teorijski okvir projekta uključuje Umberta Ecoa i njegov esej *UrFascism* (1995.), koji definira četrnaest obilježja vječnog fašizma poput kulta tradicije, iracionalizma, toksičnog društvenog narativa, odbijanja kritičkog razmišljanja, selektivnog populizma, mačizma, kulta heroja i herojske smrti, paranoje i opsesije zavjerom, novogovora i drugih dimenzija koje se reflektiraju u današnjim političkim diskursima. U pedagoškom smislu, okvir projekta se promišlja i istražuje kroz model muzejske edukacije koji uključuje mlade u aktivno osmišljavanje i implementaciju sadržaja, brišući klasičnu liniju stručnjakpublika i transformirajući muzej u medij refleksije. Zaključno, projekti *Art Works!* i *The Arts of Resistance* ilustriraju kako muzejski rad može postati aktivni dionik društvene transformacije te potvrđuju važnost uključivanja mladih u muzejske procese, kao i sposobnost umjetnosti da djeluje kao alat za kritičko promišljanje, otpor(nost) i izgradnju zajednice.

Bibliografija:

- Braendholt Lundgaard, Ida, Jensen, Jacob Thorek et al. 2013. *Museums. Social learning spaces and knowledge production processes*. Copenhagen: Danish Agency for Culture.
- Dysthe, Olga, Bernhardt, Nana i Esbjørn, Line. 2013. *Dialogue-based teaching. The art museum as a learning space*. Copenhagen: Skoletjenesten.
- Eco, Umberto. 2019. *Vječni fašizam*. Zagreb: TIM press.
- Szreder, Kuba. 2022. „Anti-Fascism“. U *Glossary of Common Knowledge*, Vol. 2. Hiršenfelter, Ida (urednica). Badovinac, Zdenka, Carrillo, Jesus, Hiršenfelter, Ida, Piškur, Bojana (kustosi). Ljubljana: Moderna galerija.

SUMMARY

In the past ten years, we have witnessed a growing resurgence of authoritarian tendencies and historical revisionism across Europe, which demands a renewed examination of the role of museums and museum pedagogy. Traditionally conceived as spaces for preserving, presenting, and interpreting the past, museums today must transform into places of open dialogue, critical thinking, and engaged action. In this context, the Museum of Contemporary Art in Zagreb has participated in projects such as *Art Works! European Culture of Resistance and Liberation* and *The Arts of Resistance*, establishing platforms for international cooperation, participatory education, and artistic interventions.

Petra Šoltić

Galeriji Antuna Augustinčića-Muzeji Hrvatskog zagorja

p.spoltic-gaa@mh.hr

Edukativni program za učenike smjera pomoćni proizvođač keramike

Galerija Antuna Augustinčića drugu godinu za redom surađuje sa Srednjom školom Bedekovčina, ugošćujući učenike smjera pomoćni proizvođač keramike na trodnevnom edukativnom programu. Radi se o učenicima koji su dio nastavnog programa prilagođenog za djecu s poteškoćama u učenju. Program uključuje vođeni obilazak kroz Galeriju i Studio Galerije Antuna Augustinčića, te posebno prilagođeno interaktivno izlaganje o povijesti umjetnosti, od Egipta, Grčke, Rima, romaničke i renesansne umjetnosti pa do moderne arhitekture i kiparstva. Također, uključeno je i izlaganje o zanimljivoj povijesti hrvatske keramike 20. stoljeća, od Hinka Juhna do Jugokeramike ili kasnije Inkeri. Uz navedeno, dosadašnje trodnevne radionice uključivale su i praktični rad modeliranjem ljudske figure na kiparskim konstrukcijama. Ocjeli program posebno je osmišljen i prilagođen za učenike dvogodišnjeg smjera pomoćni proizvođač keramike iz Srednje škole Bedekovčina. Zadatak svakog učenika bio je izraditi figuru po uzoru na samoga sebe.

Srednja škola Bedekovčina osnovana je 1956. pod nazivom Industrijska škola opekarsko-keramičke struke sa sjedištem u Bedekovčini Gornjoj. Poticaj za osnivanje škole sigurno je bila Oigłana i tvornica proizvoda od gline Zagorka sagrađena 1889. godine. Tvornica je sagrađena zbog dostupne kvalitetne gline i neposredne blizine željezničke pruge što je omogućavalo prosperitetno poslovanje. Velika slavna tvornica, jedno od najvećih poduzeća svog vremena nakon nekoliko pokušaja oživljavanja u moderno doba dio je prošlosti. Školski program Srednje škole Bedekovčina u međuvremenu se proširio na Graditeljsko, Medicinsko i Poljoprivredno učilište. Smjer proizvođač keramike reducirao se na dvije školske godine i učenici se upisuju kao pomoćni proizvođač keramike.

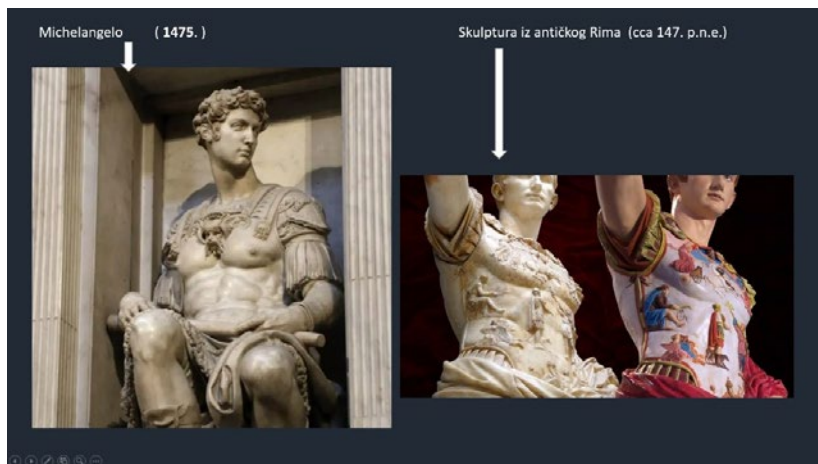
Suradnja između Srednje škole Bedekovčina i Galerije Antuna Augustinčića traje od 2023. godine i rezultirala je programom radionica za učenike smjera pomoćni proizvođač keramike. Kako je novi reducirani dvogodišnji program školski program izrađen prilagođeno za djecu s posebnim potrebama i djecu s poteškoćama u razvoju. Takav prilagođen pristup je primijenjen u organizaciji edukativnog programa u muzeju za učenike smjera pomoćni proizvođač keramike i to su suradnji s njihovim stručnim učiteljem u praktičnoj nastavi Mladenom Goričkim i asistentima u nastavi.

Program je uključivao obilazak uz vodstvo kroz Galeriju i Studio Galerije Antuna Augustinčića. Učenici su se upoznali s bogatom zbirkom djela Antuna Augustinčića, njegovih skulptura, crteža i maketa, a posebna pažnja posvećena je njegovim radovima u bronci, kamenu i drvu. Osim stalnog postava, učenici su posjetili zgradu Studija Galerije Antuna Augustinčića u kojoj se organiziraju povremene izložbe, edukativni programi i likovne radionice. U sklopu galerije nalazi se i spomen-park, u kojem su izložene veće skulpture, uključujući neke od njegovih najpoznatijih djela. Učenici su sudjelovali na muzejskoj radionici *Dodir memorije – Memorija dodira*, na kojoj su uz taktilno uočavanje elemenata forme triju Augustinčićevih brončanih skulptura – portreta povijesnih osoba, majstorovih suvremenika – pokrivenih očiju odgonetavali koju skulpturu dodiruju. Zatim su učenici sudjelovali na prezentaciji edukativnog filma *Recept za skulpturu* na kojem glavni protagonist, desetogodišnji Nino demonstrira kako se priprema glina i oblikuje model, prema kojemu se izrađuje gipsani kalup za izradu gipsanog odljeva skulpture *Miniona*.

Učenicima koji već otprije posjeduju talent i interes u oblikovanju gline i keramike, ovim im se edukativnim programom željela približiti kiparska tehnika modeliranja, znanje o ljudskoj figuri i anatomiji i oblikovanje ljudske figure kroz povijest umjetnosti. Iskustvo i znanje od kojeg će imati koristi kao budući kreativni proizvođači keramike.

Edukativni program bio je podijeljen na praktični dio na kojem se modelirala ljudska figura i teorijski dio gdje su se upoznawali sa određenim pojmovima iz povijesti umjetnosti. Iako je glavni dio praktičnog dijela bio modeliranje ljudske figure, dodatni je sat bio posvećen vježbama brze izrade malih nedovršenih figura iz gline (*kroki*). Brzom izradom učenici su oblikovali šake, lica i male figure.

Na teorijskom dijelu cilj je bio da se učenicima kroz prilagođenu prezentaciju objasne odabrani pojmovi iz povijest umjetnosti. *Ljudsko tijelo kroz povijest umjetnosti* je naslov prezentacije posebno pripremljene s ciljem da objasni učenicima osnovne razlike i međusobne povezanosti i utjecaje između antičkih civilizacija Egipta, Grčke i Rima. Te tri antičke civilizacije uspoređene su sa jednostavnim geometrijskim oblicima. Egipat sa trokutom, Grčka s kvadratnom prizmom i Rim valjkom. Zatim su polaznicima prikazane fotografije povijesnih lokacija i uspoređene s onima iz popularne filmske kulture, s ciljem da se poznate filmske scene povežu sa povijesnim lokacijama i događajima i mitovima pomoću igre asocijacija. Egipat je povezan s scenom iz filmskog serijala *Indiana Jones: Otimači izgubljenog kovčega* (*Raiders of the Lost Ark*). Helenistička kiparska grupa *Laokont sa sinovima* povezana je s mitom o *Trojankom konju* i filmom *Troja* (*Troy*, 2004., adaptacija Homerovog velikog epa, film prati napad na Troju od strane ujedinjenih grčkih snaga). Pristup prezentaciji pratio je i ideju *mentalne mape* s ciljem da se znanje na različite načine međusobno povezuje i nadovezuje. Jedan primjer toga je i *Hrvatski Apoksiomen* ili *Lošinjski Apoksiomen* brončani antički kip iz 2. ili 1. stoljeća pr. Kr, pronađenog 1996., a izronjenog 1999. u moru kod Lošinja. U prezentaciji se koristi kao primjer za objašnjenje povezanosti i međusobnih utjecaja antičke Grčke i antičkog Rima. Učenicima je predstavljena skulptura ljudske figure kao



Slika 1. Iz prezentacije *Ljudsko tijelo kroz povijest umjetnosti*

dokaz razmjene i komunikacije antičkih civilizacija. Skulptura je opisana u svojim dimenzijama i materijalu, prikazan je i Muzej Apoksiomena Mali Lošinj gdje su skulptura trenutno nalazi, a sljedeći prikaz pokazao je gdje se muzej nalazi na otoku, a onda na još široj karti gdje se otok nalazi na karti hrvatske. Ideja iza tog pristupa *mentalne mape* je i da se učenicima objasni kako su sve informacije i znanja povezane i kako se međusobno nadopunjuju i kako ih i sami mogu spajati i nadodavati u budućnosti.

U nastavku prezentacije u kratkim se crticama opisuje romaničko sakralno kiparstvo 12. stoljeća. U prezentaciji se naglašava razlika u oblikovanju skulptura iz 12. stoljeća i onih iz antičkog doba, te se na primjerima uvodi pojam dinamičke kompozicije vidljiv na djelima antičke umjetnosti i njezin nedostatak u romaničkoj umjetnosti. Objašnjeno im je da su prioriteti za vizualno izražavanje naprosto bili drugačiji, što je i bilo vidljivo na primjeru *Piete* iz 14. stoljeća. No već u 15. stoljeću s Michelangelovom *Piteom* stvari se značajno mijenjaju iz statičnih skulptura do dinamičkih kompozicija inspiriranih antičkim kiparstvom. Iako se kiparstvo do danas značajno promijenilo (primjeri Henry Moora i Alberta Giacometti), još uvijek ima suvremenih kipara, kao što je Igor Mitoraj, koji vole svojim radom evocirati ruševine antičkog kiparstva.

Učenici su u sklopu teorijskog dijela morali savladati koncept kontraposta (Kontrapost u kiparstvu, usklađena ravnoteža u odnosu između istodobnih pokreta figure usmjerenih u suprotnim pravcima. *Hrvatska enciklopedija*) i prepoznati ga na primjerima skulpture. Kroz pripremljeni kviz znanja provjeravalo se njihovo razumijevanje i znanje te je bilo ustanovljeno da su uspješno savladali zadatak.

Nakon teorijskog dijela učenici su sami pozirali u kontrapostu i fotografirani su sa četiri različita kuta, jer su kasnije po tim fotografijama morali modelirati ljudsku figuru. Učenici su na malim kiparskim konstrukcijama (30–40 cm visine) izrađivali žičano-drveni kostur kao osnovu za kasnije modeliranje. Zadatak svakog učenika bio je da izradi figuru po uzoru na samoga sebe promatrajući svoje fotografije. Kao materijal za oblikovanje figura odabrana je glina zbog svoje mekoće i podobnosti za modeliranje. To je ujedno i materijal koji je i njima blizak u školskoj svakodnevici. Sljedeći dani bili su posvećeni samoj modelaciji ljudskih figura iz gline. Zadaci kiparskog dijela edukativnog programa bio je upoznavanje s problemima forme, razvijanje smisla za oblikovanje

ljudske figure i sposobnost za likovno izražavanje. Učenici su oblikovali po promatranju svojih fotografija ali i po sjećanju i imaginaliji.



Slika 2. Modeliranje ljudske figure u glini

Zadatke su učenici savladali uspješno i u tri dana izradili svoje skulpture. Rezultati radionica su dokumentirani fotografijom. Iako su se po prvi puta uopće okušali u kiparstvu i modeliranju ljudske figure iz gline, na trodnevnim radionicama učenici su ostvarili odlične rezultate i pokazali se iznimno marljivima i discipliniranima. Njihove pozitivne povratne informacije poticajno su djelovale na planiranje nastavka edukativnog programa u narednim godinama.

Osim radionice održala su se i predavanja o bogatoj povijesti hrvatske

keramike 20. stoljeća, što je dio zasebnog edukativnog programa *Zen keramika* koji se već nekoliko godina održava u Galeriji Antuna Augustinčića. Činilo se od velike važnosti da im se kao budućim keramičarima prikaže i to predavanje te im se vizualno predstavi, ne samo zanimljiva hrvatska povijest keramike (od Hinka Juhna pa do Jugokeramike kasnije Inkrea), već i predstave primjeri keramike iz cijelog svijeta koja se dosta popularizirala posljednjih godina. Kao dodatna aktivnost za vrijeme njihovog boravka u Klanjcu organiziran je vođen posjet restauriranim Sarkofazima obitelji Erdödy u Klanjcu.



Slika 3. Podjela priznanja po završetku edukativnog programa

Nakon uspješnog završetka programa, učenicima su dodijeljene potvrde o sudjelovanju, kao trajna uspomena na vrijedno iskustvo stečeno u muzeju. Može se zaključiti da je edukativni program pomogao u ostvarivanju značajnih rezultata za učenike, kako u obrazovnom, tako i u socijalnom kontekstu. Tijekom posjeta Srednjoj školi Bedekovčina uočeno je da su učenici, nadahnuti programom, počeli izrađivati keramičke ljudske figure kao dio svojih maturálnih radova, što prethodno nije bila uobičajena praksa. Time se potvrđuje pozitivan utjecaj programa na njihov kreativni razvoj. Glinene figure nastale tijekom vježbi *kroki* prošle su proces paljenja, bojanja i glaziranja te su bile izložene na godišnjoj izložbi dječjih radova u Studiju Galerije Antuna Augustinčića, u sklopu

jesenske izložbe „Retro prostori“2024. Osim toga, fotografije s radionica edukativnog programa predstavljene su u obliku video projekcije kao dio iste izložbe.

Bibliografija

Kontrapost, Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2025., <https://www.enciklopedija.hr/clanak/kontrapost> (21.5.2025.)

Nastavni plan i program Akademije likovnih umjetnosti. Zagreb 1981, Akademija likovnih umjetnosti.

Pejković, Božidar. 2011. Dodir memorije / memorija dodira, MHZ – Galerija Antuna Augustinčića.

The educational program for students of ceramics producer assistant course

For the second year in a row, the Antun Augustinčić Gallery has been collaborating with the Bedekovčina High School, hosting students from the Ceramics Producer Assistant course for a three-day educational program. These students are part of the curriculum for children with learning disabilities. The program includes a guided tour of the Antun Augustinčić Gallery and Studio, and a specially adapted interactive exhibition on the history of art, from Egypt, Greece, Rome, Romanesque and Renaissance art to modern architecture and sculpture. It also includes a presentation on the interesting history of Croatian ceramics of the 20th century, from Hinko Juhn to Jugokeramika or later Inker. In addition to the above, the three-day workshops also included practical work modeling the human figure on small sculptural structures. The entire program was specially designed and adapted for students from the two-year Assistant Ceramics Producer course from the Bedekovčina High School. Each student's task was to create a figure modelled after themselves.

Karmen Čelica Vlahutin, Danko Dujmović
 Strukovna škola Pula, Filozofski fakultet Sveučilišta u Rijeci
 karmen.celica@gmail.com, ddujmovic@uniri.hr

Rad s djecom s teškoćama u razvoju u muzejima

Sažetak

U novije vrijeme, sve je veći naglasak na interakciji muzeja i posjetitelja te sudjelovanju posjetitelja u muzejskim aktivnostima čemu je znatno pridonijela muzejska edukacija. Danas muzeji sve više posjećuju djeca, te se uključuju i marginalizirane skupine poput osoba s invaliditetom i djece s teškoćama u razvoju. Da bi se stvorilo optimalno okruženje za razvoj inkluzivnog muzeja, potrebno je koristiti univerzalni dizajn. Na taj se način obogaćuje i sam muzej koji postaje mjesto učenja i okupljanja.

Posljednjih godina sve je veća potreba da muzejski pedagozi budu osposobljeni i za rad s djecom s teškoćama u razvoju te kreiranje odnosno prilagodbu sadržaja za njih. Bitno je svakom djetetu osigurati pravo na igru i druženje, te ravnopravno obrazovanje.

Inkluzija u muzeju

Da bi se ostvario inkluzivni muzej potrebne su mnoge stručne i konceptualne prilagodbe (Čosić 2020:7-8). Prije svega treba poticati aktivno sudjelovanje ranjivih skupina u muzejskim programima na način da se uredi siguran prostor, te prilagodi sadržaj i način komunikacije. Sve se češće naglasak stavlja i na osjetilno iskustvo što pridonosi razumijevanju vlastitih emocija. Suvremeni muzej stoga otvara mogućnost terapijskog učinka i pozitivnog osjećaja posjetitelja (Bosnar Salihagić, Čosić 2020:9).

Inkluzivni pristup trebao bi olakšati učenje u muzeju, pozitivno utjecati na dijete i motivirati ga za sudjelovanje u aktivnostima. Zadatak muzejskih pedagoga je prepoznati načine rada koji bi kod djece s poteškoćama razvijali samostalnost i motivaciju. Radi se o diferenciranom pristupu

koji se prilagođava djeci s različitim stilovima učenja i koja se razlikuju u obrazovnim postignućima. Jedan od načina je korištenje prilagodljivih pedagoško-didaktičkih materijala, tehnika i strategija. Da bi se to ostvarilo, potrebno je planirati odgojno obrazovni proces po načelima univerzalnog dizajna (Miklošević 2013:8).

Univerzalni dizajn podrazumijeva oblikovanje proizvoda, usluga i okruženja kako bi bili optimalno iskoristivi za osobe različitih dobi i sposobnosti (Bouillet 2019:96-98). Uključuje različite načine predočavanja te metode motiviranja djece za sudjelovanje u učenju. Koriste se vizualna didaktička sredstva (fotografije, crteži, simboli, prezentacije), auditivne didaktične tehnike (zvučne knjige, rad u paru, komunikacijski programi), kinestetičke didaktične metode (praktične aktivnosti) te različiti oblici izražavanja (likovno, dramsko i glazbeno) (Bouillet 2019:98).

Univerzalni dizajn počiva na sedam načela:

1. Nepristranost sadržaja - treba biti primjeren djeci različitih sposobnosti i treba koristiti načine prezentacije koji uključuju različite osjete.
2. Fleksibilnost - materijali trebaju zadovoljavati raznolike individualne interese i sposobnosti djece te poštovati različite stilove učenja.
3. Jednostavnost i intuitivnost - podrazumijeva laku razumljivost, jasnoću i korištenje materijala.
4. Uočljivost - prezentacija informacija uključuje verbalne, taktilne i druge načine izražavanja.
5. Osjetljivost - treba maksimalno isključivati moguće izvore opasnosti i prostoru.
6. Ugodnost - učenje se odvija u prirodnom položaju osobe uz minimalan tjelesni napor.
7. Pristupačnost - prostor i materijali mogu se koristiti bez obzira na karakteristike poteškoća, a okruženje mora biti pregledno i dostupno (Bouillet 2019:99).

Univerzalni dizajn, prema tome, podrazumijeva osiguravanje okruženja te osmišljavanje sadržaja koji se mogu prilagoditi svakoj skupini. Iz

navedenog proizlazi da univerzalni dizajn zapravo može doprinijeti otvorenosti muzeja za sve posjetitelje općenito (Miklošević 2013:8).

Prilagodba rada za djecu s oštećenjem vida

Muzejske predmete djeca s oštećenjem vida mogu doživjeti taktilnim istraživanjem što im omogućuje stvaranje vlastitog zaključka o predmetu (Nenadić, Fajdetic 2015:19). U slučaju da se predmeti ne mogu dirati, treba ih što detaljnije opisati. Kod taktilnog razgledavanja, dobro je istovremeno verbalno opisivati predmet. Preporučljivo je koristiti reljefne taktilne karte, crteže i slike koji imaju različitu teksturu i linije, ali bez previše detalja (Vouk, Miklošević 2013:48-49). Taktilno istraživanje omogućuje prikupljanje informacija o predmetu koje će djeca kasnije moći upotrijebiti u radionicama. Za opisivanje muzejskih predmeta i za radionice mogu se koristiti pločice različitih tekstura i materijala (Šupe 2009:24).

Veliku važnost ima i organizacija samog prostora muzeja zbog samostalno kretanja slijepih osoba. Preporučljivo je da se predmeti postave linijski te da visina predmeta bude u zoni dohvata. Za slabovidne osobe je bitno osvjetljenje prostora koje bi trebalo biti jače, a za slijepe osobe je potrebno da nazivi predmeta budu na brajici. Za one koji ne znaju čitati brajicu, postoje audio vodiči koji opisuju predmete (Zrilić 2013:34).

Dijete s oštećenjem vida može imati probleme s finom i grubom motorikom jer nije u mogućnosti učiti imitacijom pa je poželjno da muzejske radionice budu osmišljene na način da uključe aktivnosti koje će razvijati taj aspekt (Šupe 2009:24).

Prilagodba rada za djecu s oštećenjem sluha

Zbog oslanjanja na osjetilo vida, djeci iz ove skupine pri učenju odgovaraju vizualni sadržaji. Zato u edukativne aktivnosti treba uključiti sredstva poput ilustracija, teksta i slično. Iako se smatra da bi bilo poželjno uključiti prevoditelja na znakovni jezik, postoje mišljenja da se time stvara barijera i onemogućuje izravna komunikacija s djetetom (Vouk 2004:35). Osobi oštećenog sluha treba govoriti jasno i polako, te govor razgovjetno artikulirati, a govornikovo lice treba biti osvijetljeno. Zbog koncentriranosti

na lice govornika osoba nije u mogućnosti istovremeno pratiti više sadržaja ili aktivnosti, primjerice pratiti tekst, video ili slike. Važne riječi koje su djeci nerazumljive treba istaknuti, a prezentirani videozapisi moraju imati podnapise. Za djecu s oštećenjem sluha optimalne su radionice u kojima će se izražavati pisanim putem ili likovnim stvaranjem razvijajući finu motoriku (crtanje, modeliranje, bojanje) (Vouk 2004:35). Preporučljive su i aktivnosti kao što su dramatizacija priče s elementom igre gdje se potiče pokret ili glazbena stimulacija (vibracija putem dodira) (Pribanić 2014:38).

Prilagodbe rada za djecu s oštećenjem jezične-govorne glasovne komunikacije i specifičnim teškoćama u učenju

Djeca iz ove skupine imaju teškoće u izražavanju ili razumijevanju jezika. Često imaju problema pri imenovanju, pamćenju ili praćenju verbalnih uputa. U muzeju treba voditi računa da muzejski pedagog gleda u djecu dok govori, da govori razgovjetno i polako te da djeci da dovoljno vremena za izražavanje njihovih misli i zaključaka (Krampač-Grljušić, Marinić 2007:22). Preporučuju se radionice sviranja glazbenih instrumenata i plesanja. Za djecu s teškoćama u učenju idealni su igrokazi. Navedene aktivnosti omogućuju glazbenu stimulaciju i stimulaciju pokretom. Igrokazi trebaju sadržavati pojednostavljeni tekst kako bi djeca što lakše mogla razumjeti povijesne priče i događaje (Pavičić Dokoza 2020:49-51). Također, treba osmisliti aktivnosti koje više uključuju pisano i likovno izražavanje, a manje govorno te je poželjno sudjelovanje u motoričkim igrama.³⁶

Prilagodba rada za djecu s oštećenjima organa i organskih sustava

Motorički poremećaji ili kronične bolesti mogu uključivati i popratne teškoće poput oštećenja vida ili sluha, teškoće u komunikaciji, poremećaje u ponašanju ili snižene intelektualne sposobnosti (Zrilić, Brzoja 2013:108). S takvom djecom potrebno je provoditi aktivnosti koje će poticati razvoj fine i grube motorike te aktivnosti poput pantomime, poligona i ekspresivnih tehnika (Karačić 2011:17). U kontekstu muzeja,

36

Razgovor s edukacijskom rehabilitatoricom Sanjom Koroman Lavižati. 10.1.2024.

mogu se primijeniti pantomima i ekspresivne tehnike poput glazbene i dramske terapije (Pavičić Dokoza 2020:49-51). Postoje različiti tipovi motoričkih poremećaja te se individualne mogućnosti kod djece razlikuju i zbog toga treba primijeniti individualizirani pristup. Pri posjetu muzeju najbitnije je osigurati djeci s motoričkim poremećajima siguran fizički pristup muzeju, a osim toga prilagoditi edukacijske materijale i pomagala za čitanje i pisanje te pojednostaviti sadržaj (Puškarić, Vrban 2017:42-43).

Svaku je aktivnost potrebno podijeliti na manje korake. Pri obavljanju aktivnosti, vrlo je važno osigurati dodatnu podršku koja će poticati dijete pri izvedbi: prvi je verbalni znak, verbalna uputa tijekom provedbe (reći djetetu što treba učiniti); slijedi fizički znak, fizička pomoć i vođenje pri provedbi (uputiti dijete prema predmetu); zadnji je predmetni znak (uporaba predmeta kao cilja sa svrhom poticanja aktivnosti). U početku je poželjno koristiti sva tri znaka, no kako djeca napreduju tijekom aktivnosti, dovoljno je ostati na verbalnoj uputi jer će već samostalno znati kako pristupiti predmetu i kako ga upotrijebiti. To se najviše odnosi na likovne radionice u kojima se nešto crta, oblikuje i izrađuje (Karačić 2011:20).

Za razvijanje vještine fine motorike najbolje je organizirati radionice koje sadrže rezanje, pisanje, crtanje i pokret. Najpoželjnija je uporaba mase za modeliranje jer se prstima mogu izrađivati različiti oblici, raznih veličina. Djeca mogu iz više pokušaja oblikovati predmet te na taj način poboljšavati motoriku ruku. Sugerira se i samostalno izrezivanje škarama po ravnoj i valovitoj crti, slaganje slagalica većeg formata, slikanje, crtanje i precrtavanje jednostavnih oblika, bojanje unutar linija, uporaba posudica s poklopcima, gradnja tornja od minimalno pet kockica, presavijanje i trganje papira te nizanje i lijepljenje (Karačić 2011:22).

Prilagodba rada za djecu s intelektualnim teškoćama

Ova djeca imaju otežane komunikacijske i socijalne vještine te smanjenu sposobnost za brigu o sebi. Teže se snalaze u okolini i radnom okruženju i treba im pomoć u izvršavanju obveza. Djeca s istim stupanjem intelektualne teškoćemogu se znatno razlikovati po ponašanju i posvojim sposobnostima i vještinama. Da bi se optimalno pripremio za posjet djeteta s intelektualnim teškoćama, muzejski pedagog kroz suradnju

s roditeljima ili učiteljima treba dobiti što više informacija o djetetu. Također, intelektualne teškoće mogu obuhvaćati i smetnje u različitim područjima kao što su otežano jezično izražavanje i razumijevanje, zatim smetnje u perceptivnom razvoju te vidne i slušne percepcije, a često se javljaju i emocionalni poremećaji (Radetić-Paić 2013:75). Kod intelektualnih teškoća je teže osmisliti univerzalni program zbog različitosti pojedinih teškoća, no najučinkovitije su metode motiviranja i ohrabrivanja (Radetić-Paić 2013:77).

U muzejskim sadržajima treba koristiti što jednostavniji vokabular i usmjeravati na bitno; trebaju se davati jasni i konkretni primjeri demonstracijom; apstraktne pojmove treba objasniti pomoću slika i konkretnih materijala. Tijekom razgovora, treba postavljati potpitanja kako bi dijete lakše došlo do odgovora. Radionice se trebaju odvijati u manjim koracima te treba usmjeravati pažnju zbog problema s koncentracijom. Treba omogućiti rad kroz izmjene kraćih aktivnosti (Puškarić, Vrban 2017:47). Igra pozitivno djeluje na tjelesni, motorički, kognitivni i emocionalni razvoj djece sa sniženim intelektualnim teškoćama (Radetić-Paić 2013:77). Preporučuju se aktivne igre koje zahtijevaju fizički pokret čime se razvija senzomotorika (npr. igra pronalaska fosila u pijesku); zatim komunikacijske igre poput pantomime ili glume, te kreativne igre koje se sastoje od nekoliko oblika aktivnosti (slikanje, ples, pjevanje i gluma). Preporučljiva je i simbolička igra³⁷ pomoću koje se djeci može približiti neko povijesno razdoblje ili događaj na način da određeni predmet bude simbol za neki događaj, razdoblje ili slično (Miljak 2009:16).

Prilagodba rada za djecu s poremećajima u ponašanju i s oštećenjem mentalnog zdravlja

Poremećaj pažnje i hiperaktivnost (ADHD) prepoznaje se kod djece koja su često u pokretu, nemirna, impulzivna, sve dodiruju i ne mogu dugo biti na jednome mjestu. Hiperaktivna su i teško zadržavaju pažnju pri

37 Simbolička igra u pedagoškoj teoriji predstavlja igru zamišljenih situacija u kojoj dijete vrši zamjenu funkcije nekog predmeta za funkciju nekog drugog predmeta, tj. jedan predmet simbolizira neki drugi predmet. U toj igri dijete se razvija primjenjujući simbolizaciju. Prema: A. Miljak, *Življenje djece u vrtiću, novi pristupi u shvaćanju, istraživanju i organiziranju odgojno-obrazovnog procesa u dječjim vrtićima*, Zagreb: Školska knjiga, 2009., 16.

rješavanju bilo kakvih dužih zadataka. Često kreću raditi zadatke prebrzo i zbog toga griješe (Puškarić, Vrban 2017:60–61).

Pri posjetu muzeju poželjno je da muzejski pedagog govori smireno, blagim tonom glasa, a upute trebaju biti kratke, jasne i razumljive. Složenije sadržaje treba podijeliti na više jednostavnih dijelova i za objašnjavanje koristiti konkretne primjere poput slika, kratkih priča, video ili audio materijala. Upute za rad potrebno je ponoviti više puta. Bitno je da dijete zna pravila i način na koji ih može slijediti. Djeci s ADHD-om treba usmjeriti pažnju izmjenjivanjem tjelesne i misaone aktivnosti (Prvčić, Rister 2009:31). Osim toga, poželjno je da ih muzejski pedagog za vrijeme trajanja radionica motivira i pohvali za odrađene aktivnosti (Puškarić, Vrban 2017:62). Kada djetetu pažnja počinje lutati, treba ga usmjeravati dodatnim pitanjima koja moraju biti jednostavna. Metode koje bi se trebale koristiti su zamjene uloga, gluma, demonstracija, razgovor, te igre u paru ili u grupi.³⁸

Poremećaji iz spektra autizma međusobno se razlikuju prema stupnju funkcionalnosti, a očituju se u otežanoj komunikaciji i socijalizaciji, razumijevanju te se javljaju teškoće u verbalnoj i neverbalnoj komunikaciji. Djeca s autizmom imaju potrebu za redom, ustaljenošću i rutinom te im svaka promjena prostora može izazvati stres jer im se mijenja rutina. Prije odlaska u muzej djecu treba pripremiti uz pomoć slikovnih kartica. Vizualna podrška u slučaju odlaska na nepoznato mjesto može biti vizualni raspored za određena razdoblja (za cijeli dan, pola dana ili za određenu aktivnost). Raspored za odlazak muzej pokazuje što će se događati u muzeju, redoslijed kojim će se aktivnosti odvijati i kada će završiti. Potrebno ga je pokazati djetetu više puta prije odlaska u muzej. Zato je potrebna suradnja muzejskog pedagoga s roditeljima ili učiteljima.³⁹ Za kraj određene aktivnosti treba koristiti vizualni znak, primjerice kvačicu ili riječ "gotovo". Pri osmišljavanju aktivnosti treba voditi računa da one ne uključuju nagli fizički kontakt jer djeca s autizmom često odbijaju dodir. Osim toga, izrazito su osjetljiva na senzoričke podražaje iz okoline kao što su jaka svjetlost, buka i gužva.

38 Razgovor s edukacijskom rehabilitatoricom Sanjom Koroman Lavižati. 10.1.2024.

39 Nastavno klinički centar Edukacijsko-rehabilitacijskog fakulteta, Kabinet za poremećaj iz spektra autizma, *Vizualna podrška: Smjernice za primjenu*, <https://centar.erf.unizg.hr/wp-content/uploads/2020/04/VIZUALNA-PODRŠKA-smjernice-za-primjenu.pdf> (pristupljeno 20.1.2024.)

Kod muzejskih interpretacija treba birati poznate i konkretne riječi. Govor treba biti sažet i jasan. Djecu je potrebno konstantno ohrabrivati i motivirati te svakom djetetu pristupiti individualno. Preporučuje se prezentirati jednu aktivnost u više manjih koraka. Svaki korak radionice treba biti dobro isplaniran i razrađen. Potrebno je raditi u manjim grupama te oblikovati materijale za rad ovisno o djetetovim mogućnostima. Preporučuju se likovne radionice jer se na taj način potiče na izražavanje sebe kroz umjetnost, usvajaju se razne tehnike rada i poboljšava se koncentracija i motorika, jačaju samopouzdanje, samostalnost i samokontrola. Osim toga, razvijaju se mašta i kreativnost.⁴⁰

Prilagodba rada za djecu s više vrsta i stupnjeva teškoća u psihofizičkom razvoju

S obzirom na to da djeca iz ove skupine imaju kombinirane teškoće iz dviju ili više skupina, teško je prilagoditi način rada u muzeju. Međutim, najpoželjnije je pokušati kombinirati navedene prilagodbe, ovisno o djetetu te svakom djetetu pristupiti individualno.

Zaključak

Bitno je naglasiti da su djeci s teškoćama u razvoju od velike pomoći njihovi pomoćnici, komunikacijski posrednici, stručna služba te učitelji i roditelji. Da bi posjet muzeju bio uspješan, potrebno je ostvariti suradnju s muzejskim pedagogom koji ima zadatak da uz pomoć svih prikupljenih informacija osmisli primjeren program za djecu s teškoćama u razvoju, ali da taj program bude dostupan i drugoj djeci i posjetiteljima bez teškoća. Stoga, program treba biti usmjeren ka organiziranju univerzalnih aktivnosti koje će biti dostupne svima i u koje će se svi moći uključiti, a djeci s teškoćama će se još dodatno prilagoditi način rada. Tek kada se postignu ti uvjeti, može se govoriti o pravom inkluzivnom muzeju.

⁴⁰ Centar za autizam Osijek, *Likovna radionica*, 20.4.2021. <https://cza-os.hr/likovna-radionica/> (pristupljeno 20.1.2024.)

Bibliografija

1. Bosnar Salihagić, Željka; Ćosić, Nevenka. Uvodni rad: Socijalno uključiv muzej, u: *Kultura različitosti: Podzastupljene i ranjive skupine u muzejskom okruženju: Zbornik radova*, (ur.), Nevenka Ćosić Zagreb: Tiflološki muzej, 2020., 9–22.
2. Bouillet, Dejana. *Inkluzivno obrazovanje: odabrane teme*. Zagreb: Učiteljski fakultet, Sveučilište u Zagrebu, 2019.
3. Centar za autizam Osijek, *Likovna radionica*, 20.4.2021.
<https://cza-os.hr/likovna-radionica/> (pristupljeno 20.1.2024.)
4. Ćosić, Nevenka. Predgovor, u: *Kultura različitosti: Podzastupljene i ranjive skupine u muzejskom okruženju: Zbornik radova*, (ur.), Nevenka Ćosić Zagreb: Tiflološki muzej, 2020., 7–8.
5. Krampač-Grijušić, Aleksandra; Marinić, Ivana. *Posebno dijete: priručnik za učitelje u radu s djecom s posebnim obrazovnim potrebama*, Osijek: Grafika, 2007.
6. Miklošević, Željka. Društvena uloga muzeja-prema inkluziji osoba s invaliditetom i teškoćama u razvoju, u: *Muzeji za sve*, (ur.) Morana Vouk, Željka Miklošević, Muzejska udruga Istočne Hrvatske, 2013., 8–11.
https://www.muih.hr/images/stories/novosti/2013/gluo/Muzeji_za_sve_2013.pdf (3.1.2024.)
7. Miljak, Arjana. *Življenje djece u vrtiću, novi pristupi u shvaćanju, istraživanju i organiziranju odgojno-obrazovnog procesa u dječjim vrtićima*, Zagreb: Školska knjiga, 2009.
8. Možeš ti to, *Razvoj motorike kod djece s oštećenjem vida*, 1.2.2024.
<https://mozes-ti-to.com/2024/02/01/razvoj-motorike-kod-djece-s-ostecenjem-vida> (pristupljeno 20.2.2024.)
9. Nastavno klinički centar Edukacijsko-rehabilitacijskog fakulteta, Kabinet za poremećaj iz spektra autizma, *Vizualna podrška: Smjernice za primjenu*.
<https://centar.erf.unizg.hr/wp-content/uploads/2020/04/VIZUALNA-PODRŠKA-smjernice-za-primjenu.pdf> (pristupljeno 20.1.2024.)
10. Nenadić, Karmen; Fajdetić, Andrea. Utjecaj oštećenja vida na funkcioniranje slijepe osobe, u: *Priručnik za videće asistente*

- osobama s oštećenjima vida, Zagreb: Hrvatski savez slijepih, 2015., 11-22.
11. Pavičić Dokoza, Katarina. Prikaz holističkih smjernica u verbotonalnom rehabilitacijsko-obrazovnom pristupu školovanja učenika s teškoćama sluha, slušanja i/ili govora, u: *Unapređenje kvalitete života djece i mladih: tematski zbornik*, (ur.) Milena Nikolić, Tuzla: Udruženje za podršku i kreativni razvoj djece i mladih, 2020., 49-51.
 12. Prvčić, Iva; Rister, Mihaela. *Deficit pažnje. Hiperaktivni poremećaj ADHD*, Zagreb: MZOŠ, AZOO, 2009.
 13. Puškarić, Franca; Vrbanić, Sonja. *Priručnik za pomoćnike u nastavi i stručne komunikacijske posrednike*. Zagreb: Grad Zagreb, 2017.
 14. Radetić-Paić, Mirjana. *Prilagodbe u radu s djecom s teškoćama u razvoju u odgojno-obrazovnim ustanovama*. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli, 2013.
 15. Šupe, Tanja. Dijete s oštećenjem vida u vrtiću, u: *Dijete, vrtić, obitelj*, vol.15, br. 55, 2009., 21-24.
 16. Vouk, Morana. Osobe oštećena sluha-ravnopravni posjetitelji muzeja?, u: *Informatica Museologica*, vol. 35, br. 3-4, 2004., 38-41.
 17. Vouk, Morana; Miklošević, Željka. Posjetitelji s oštećenjem vida, u: *Muzeji za sve*, Muzejska udruga Istočne Hrvatske, 2013., 48-49.
https://www.muih.hr/images/stories/novosti/2013/gluo/Muzeji_za_sve_2013.pdf (pristupljeno 3.1.2024.)
 18. Zrilić, Smiljana. Djeca s posebnim potrebama u vrtiću i nižim razredima osnovne škole, u: *Priručnik za roditelje, odgojitelje i učitelje*, Zadar: Sveučilište u Zadru, 2013.
 19. Zrilić, Smiljana; Brzoja, Kristina. Promjene u pristupima odgoju i obrazovanju učenika s teškoćama, u: *Magistra ladertina*, vol. 8, br. 1, 2013., 141-153.

SUMMARY

In recent times, there has been growing emphasis on the interaction between museums and visitors, as well as on the participation of visitors in museum activities—an area to which museum education has contributed significantly. Today, museums are increasingly visited

by children, and marginalized groups such as people with disabilities and children with developmental difficulties are also being included. To create an optimal environment for the development of an inclusive museum, it is necessary to implement universal design principles. In this way, the museum is enriched, becoming a place of learning and community gathering.

Renata Filčić
 Muzej suvremene umjetnosti Zagreb
 renata.filcic@msu.hr

Muzej kao točka sastajanja

SAŽETAK

Muzej kao točka sastajanja primjer je stvaranja publike izlaskom izvan institucionalnih okvira, uspostavljanjem dijaloga s građanima, uvažavanjem njihovih mišljenja i provođenjem akcija temeljenih na zajednički prepoznatim potrebama. Na taj se način gradi povjerenje, potiče osjećaj pripadnosti i mijenja percepcija muzeja – od zatvorene i elitne ustanove prema otvorenom, pristupačnom i živom mjestu susreta.

Muzeji se često percipiraju kao nedostupni prostori zbog stručnog jezika koji nije svima blizak, namijenjeni samo za obrazovane ili „upućene“; posjet muzeju formalan je događaj, a ne svakodnevna ili spontana navika. To je iskustvo i često rezervirano uz turistički posjet nekom gradu, ali ne veže se i za lokalni grad u kojem bivamo.

Tome nije ni iznimka ni Muzej suvremene umjetnosti, golemo zdanje od 16 200 četvornih metara unutarnjeg prostora i gotovo isto toliko vanjskog prostora u Novom Zagrebu, instituciji u kojoj sam svoj rad započela 2017. u fotografskoj zbirci Arhiv Tošo Dabac.

Od izložbe do projekta

Od otkupa Arhiva Toše Dabca sredinom 2000-ih godina i primopredaje Grada Zagreba obimne građe ovog omiljenog zagrebačkog fotografa na upravljanje Muzeju suvremene umjetnosti, godišnje se odvijala manifestacija *Dani fotografije Arhiva Tošo Dabac* u sklopu koje se redovito izložbom predstavljao novoproučen ciklus iz zbirke. No trinaestom izložbom koja mi je bila povjerena u 2021. godine izložba je postala projekt, a ja kao kustos postala sam medijator-facilitator među brojnim sudionicima koji su doprinijeli projektu. Projekt je nosio naziv „Točka

sastajanja" i sakupio je niz autentičnih iskustava brojnih sudionika koji su se pokušali uživjeti u ulogu fotografa fotografa Toše Dabca (1907-1970).

Tošo Dabac kao povod za istraživanje i participaciju

Dok su Dabčeve fotografije postale Zagreb simbol nekadašnjeg Zagreba za brojne pripadnike starijih generacija, za mlađe generacije njegove su fotografije daleke, lišene sentimenta. Razmatrajući njegove fotografije Zagreba s antropologinjama i suradnicama na projektu dr. sc. Valentinom Gulin Zrnić i dr. sc. Tihanom Rubić⁴¹ zamijetile smo Dabčevu bezbrižnost u kretanju gradom, fotografirajući u dokolici – upravo kretanje ljudi, život na ulici grada.

Ti su zaključci usmjerile gotovo sve aktivnosti unutar projekta. S polaznicima kolegija Urbana antropologija koji je vodila dr. sc. Valentine Gulin Zrnić, studenti su cijeli semestar razvijali istraživanja raznih tema kretanja, koja su postala temelj za suvremeno gledanje Dabčevih fotografija. Iz njih su izrasle i upute za osviješteno kretanje,



Slika 1 Točka sastajanja – otvorenje izložbe Valentina Gulin Zrnić

41 Projekt je osmišljen s idejom dugogodišnjeg provođenja, a u 2021. godini proveo se u suradnji s Institutom za etnologiju i folkloristiku, na projektu *Urbane budućnosti: zamišljanje i aktiviranje mogućnosti u nemirnim vremenima*, s dr. sc. Valentinom Gulin Zrnić te Institutom za povijest umjetnosti, na projektu *Ekspozicija – Teme i aspekti hrvatske fotografije od 19. stoljeća do danas*, s dr. sc. Tihanom Rubić.

temeljem kojeg smo pozvali na sudjelovanje u fotografskoj akciji #scdabcempogradu, čiji su doprinosi bili predstavljeni i na izložbu u MSU, zajedno s istraživanjima studenata i Dabčevim fotografijama.

Dramska pedagoginja Jelena Kovačić potaknuta studentskim istraživanjima i Dabčevim fotografijama s grupom osnovnoškolskom djece razvijala je dramsko-muzejsku izvedbu „Borba za mjesto“, u sklopu podprojekta kojeg smo nazvale „Dramimo s Dabcem“. Dodatno se uživljavajući u ulogu fotografa lutalice, centar grada, gdje je bio njegov atelijer na polukatu Ilice 17, zamijenili smo Novim Zagrebom, gdje je njegova građa premještena 2019. godine. Započeli smo istraživanja okoline samog muzeja kvartovskim šetnjama s dr. sc. Tihanom Rubić i tada studentom geografije Pavelom Gulinom Zrničem te istraživanjima platoa s Klubom mladih MSU-a⁴². Tako projekt nije sastao samo dva različita vremena, sredinu stoljeća i današnjicu, već i dvije lokacije kroz temu gradskog kretanja u Zagrebu, centar i Novi Zagreb.⁴³

Plato MSU-a kao točka sastajanja

Pandemijska ograničenja zbog COVID-19 potaknula su drukčija korištenja javnih prostora – naspram interijera eksterijeri postali su važna točke okupljanja. Tako i južni plato zagrebačkog Muzeja suvremene umjetnosti, ogromna prilazna površina Muzeju, prolazio je zamjetne promjene. Postavši promatračima Novog Zagreba s Klubom mladih MSU-a i razgovorima s grupom građana zabilježili smo i osvijestili te izmjene, načine kretanja prolaznika i korisnika, ali i detektirali njihove (i naše) potrebe. Ispostavilo se da je južni plato MSU-a unutar godinu dana od početka pandemije postao važna društvena točka za obližnje

42 KMMSU okuplja skupinu mladih osoba između 17 i 27 godina koje mentorice MSU-a educiraju o suvremenoj umjetnosti i kulturi, značaju, ulozi i radu Muzeja u današnjem vremenu, te potiču na aktivno sudjelovanje u osmišljavanju i izvedbi pojedinih programa iz različitih područja muzejskih djelatnosti. Članove Kluba povezuje znatiželja i interes za umjetnost, te kroz zajedničke aktivnosti i diskusiju raspravljaju o tome kako bi trebao izgledati jedan muzej budućnosti koji će mladim ljudima postati draga i uzbudljiva destinacija. Neke od aktivnosti Kluba su razgovori s umjetnicima, okrugli stolovi, vodstva i druge aktivnosti osmišljene od mladih za mlade. Iz posve osobnog ugla, članovi Kluba odabiru teme koje će dublje istraživati i o kojima će raspravljati nastojeći potaknuti mladu i širu publiku na reakciju ili polemiku. Izvor: <http://www.msu.hr/stranice/programi-za-djecu-mlade-i-odrasle/93.html>

43 U ovom tekstu nećemo detaljnije razlagati kako su istraživanja studenata i Dabčeve fotografije načinile most za novo gledanje Dabčevih fotografija već samo segmente koji su postali ključnim za projekt u narednom periodu.

stanovnike i okupljalište mladih. Pružao je sigurnu, nesmetanu igru i dokolicu na otvorenom prostoru. Međutim, iako je manjak sadržaja na platou njegovim korisnicima, članovima lokalne zajednice i skupinama mladih dopustio kreiranje sadržaja (šaranje po pločniku, korištenje rampa za spuštanje romobilom, poligon za rolanje i skejtanje) kao i otvorio prostor za imaginaciju novog sadržaja, iščitao je kao manjak interesa Muzeja za komunikaciju s njegovom okolinom.⁴⁴

Privodeći izložbu svome otvaranju, s Klubom mladih MSU-a i volonterima odlučili smo da se je bilo kakva akcija, makar simbolična, nužna, kako bismo opravdali dosad stečeno povjerenje okupljene grupe susjeda i interesenata. Stoga samo u hladnim jesenjim danima načinili simbolične, jednostavne intervencije bojom na prilazne stepenice na plato.



Slika 2 – Plato MSU

44

Više u: Filčić, Renata. 2021. „Točka sastajanja: južni plato MSU-a“. U: *Točka sastajanja: Tošo Dabac – u fokusu – kretanje gradom*, katalog izložbe, Muzej suvremene umjetnosti Zagreb, str. 39–41.

Rubove stepenica naznačili smo trakom bijele boje radi slabovidnih osoba, a prednje strane stepenica obojali smo kako bismo naznačili najbrže kretanje do ulaza u Muzej. Time smo vizualno vrlo jasno odgovorili na iznesene zamjerke na platou, za mnoge ga učinili i sigurnijim, ali smo isto tako i najavili daljnje akcije.

Umjetničke intervencije

U 2022. službeno smo zainteresiranu grupu građana formirali kao Prijatelje MSU-a. Oni su skupina entuzijasta raznih životnih dobi koja promišlja pitanja i teme istodobno važne za Muzej kao i njegov angažman sa zajednicom u Novom Zagrebu. Glavni zadaci bili su: zajednički istražiti plato MSU-a i usporediti rezultate s onima Kluba mladih MSU-a, steći znanje o umjetnosti u javnom prostoru, kako bi educirani i osviješteni potom odredili kriterije za umjetničku intervenciju te naposljetku definirati cilj koji želimo ostvariti, sudjelovati u izboru same intervencije kao i u predstavljanju za javnost.

Nakon višemjesečnih priprema, educiranja, brojnih procesa, na natječaju koji je raspisan prema kriterijima dogovorenima s Prijateljima MSU-a izabrana je intervencija *Promatrač* na platou Muzeja suvremene umjetnosti autora Marine Brlečić i Srđana Laterze. Riječ je o intervenciji koja pomoću dalekozora usmjerava pogled na važnu umjetninu u neposrednoj blizini Muzeja - na *Kupača*, značajnu skulpturu umjetnika Ivana Kožarića (1921. – 2020.). Samo raskršće dijeli skulpturu *Kupača* od muzejske zgrade, a ipak kao da je „nevidljiva” ili „izgubljena” u gustom urbanom pejzažu. Autori intervencije, i sami stanovnici Novog Zagreba i česti posjetitelji platoa, pitali su se: kako *Kupača* učiniti vidljivim? I tako smo se vratili početnoj potki projekta s Tošom Dabcem: postali smo opet promatrači.

U 2023., povodom postavljanja intervencije *Promatrača* na plato MSU-a, uslijedila su razna događanja: predstavljanje intervencije publici s posebno osmišljenom istraživačkom igrom za djecu „Umjetnost OKO nas”, a potom i šetnje s Antunom Tunjom Maračićem, kustosom, umjetnikom i prijateljem Ivana Kožarića, radionice s autorima intervencije, te dramska participativna izvedba s odraslima pod vodstvom Jelene Kovačić. Događaj smo okrunili likovnim natječajem za

škole i vrtiće pod nazivom *Promatrač u mom kvartu*, čije smo rezultate predstavili u sklopu manifestacije *Dan za umjetnost u Novom Zagrebu*.



Slika 3 Promatrač 2023. Eva Šustar

Tako kroz niz kontinuiranih aktivnosti, povezujući i okupljajući zajednicu na platou, učinilo smo muzejski plato točkom sastajanja.

Zaključak

Projekt Točka sastajanja nastojao je premostiti plato između publike i muzejske institucije – doslovno i simbolički – kako bi se muzej udomačio u zajednici, a zajednica u muzeju. Od samih početaka projekt je uključivao zajednicu: od analize i rasprava o platou, zamišljanja mogućih sadržaja, edukacije kroz izložbe i kvartovske šetnje, pa sve do definiranja kriterija, odabira radova i evaluacije provedbe. Suradnjom lokalnih stanovnika, kustosa, umjetnika, studenata i stručnjaka iz različitih područja – arhitekture, antropologije, etnologije, sociologije – razvijana je ideja muzeja kao živog, otvorenog i demokratskog prostora. Uvažavanjem postojećih korisnika i stvaranjem novih aktivnosti na platou, Muzej je postao stvarna točka sastajanja. Više ne čeka publiku

– već djeluje, stvara, sluša i uključuje. Za mnoge, osobna povezanost s Muzejom redefinirala je njegovu ulogu: od formalne institucije do prostora kontemplacije, dijaloga i društvenog djelovanja – kojem sada i oni pripadaju.

SUMMARY

The Museum as a Meeting Point exemplifies audience development through stepping beyond institutional walls, engaging in dialogue with citizens, valuing their perspectives, and initiating actions based on shared needs. This fosters trust, nurtures a sense of belonging, and reshapes the museum's image – from a closed, elitist institution into an open, accessible and vibrant space of encounter.

Anastazija Petrović, Slivia Vrsalović
 Etnografski muzej Zagreb
 apetrovic@emz.hr, svrsalovic@emz.hr

Etnografski muzej – mjesto susreta kultura

Tekst donosi pregled povijesti, konteksta i suvremenih interpretacija Zbirke izvaneuropskih kultura Etnografskog muzeja u Zagrebu, uz poseban naglasak na edukativne programe koji se od 1990-ih razvijaju u smjeru interkulturalnog dijaloga, uključenosti i kritičkog promišljanja nasljeđa. Prikazuju se metode rada, izazovi i suradnje s obrazovnim institucijama, zajednicama i migrantima, s ciljem jačanja društvene relevantnosti muzeja.

Etnografski muzej u Zagrebu čuva jedinstvenu i vrlo vrijednu Zbirku izvaneuropskih kultura, koja obuhvaća oko 3500 predmeta s područja Afrike, Azije, Australije, Oceanije i Južne Amerike. Zbirka pruža uvid u razne aspekte života izvaneuropskih društava – od svakodnevnih aktivnosti do religijskih i ritualnih praksi. Predmeti uključuju oružje, odjeću, nakit, uporabne i obredne predmete, a sakupljeni su uglavnom krajem 19. i početkom 20. stoljeća, najčešće darom istraživača, kolonijalnih službenika, trgovaca, pomoraca i misionara.

Zbirka je formirana prilikom osnutka Muzeja 1919. godine i uključuje značajne donacije predmeta prikupljenih u drugoj polovici 19. i početkom 20. stoljeća. Ističu se zbirke Dragutina Lermana iz današnje Demokratske Republike Kongo te braće Seljan iz Etiopije i Južne Amerike. Kasnije su je obogatili predmeti Tibora Sekelja, operne umjetnice Milke Trnine, doktorice Katarine Carić i brojnih građana koji su tijekom 20. stoljeća boravili u zemljama tzv. Globalnog juga.

Predmeti iz Zbirke bili su uključeni u sve stalne postavne Etnografskog muzeja, koji su se temeljili na geografskom pristupu i odvojenosti izvaneuropskih od nacionalnih zbirki. Posljednji stalni postav bio je aktivan od 1972. do 2024. godine, a predmeti su izlagani i u sklopu povremenih izložbi. Naziv zbirke se mijenjao, od „Egzotične zbirke“ do trenutnog

naziva, prateći pomake od kolonijalnog pogleda prema kritičnijem i inkluzivnijem pristupu. Od 2012. intenzivno se radi na digitalizaciji Zbirke, novim interpretacijama i međunarodnoj suradnji.

Stalni postav izvaneuropskih kultura rasformiran je u srpnju 2024. godine, a na njegovo mjesto 22. studenog 2024. došla je izložba „Putnici“⁴⁵, kojom želimo potaknuti širu raspravu o načinima interpretiranja i izlaganja Zbirke te o njezinoj društvenoj relevantnosti i budućnosti.

Edukativne aktivnosti vezane uz Zbirku izvaneuropskih kultura Etnografskog muzeja razvijaju se kontinuirano od 1990-ih godina do danas, s ciljem poticanja interkulturalnog dijaloga i razumijevanja kulturne raznolikosti. Programi se uglavnom financiraju iz sredstava koja su muzeju dodijeljena za redovnu edukativnu djelatnost, a 2015. godine prvi se puta prijavljuju kao zaseban interkulturalni program po nazivom „Muzej protiv ksenofobije i rasizma“. Dio programa financirano je zahvaljujući suradnji s veleposlanstvima koja sudjeluju u organizaciji događanja vezanih uz predstavljanje vlastite kulture.



Slika 1 Radionica Ritam afričkih bubnjeva, 2016.

45

Više na <https://emz.hr/izlozbe/izlozba-putnici/>.

Programi uključuju različite aktivnosti. Vodstva i tematske šetnje kroz postav naglasak stavljaju na kritički pristup kolonijalnoj povijesti, etičke aspekte izlaganja muzejskih predmeta te stereotipe o ljepoti i egzotičnosti. Posebno mjesto zauzimaju radionice, među kojima se ističu glazbene radionice temeljene na instrumentima iz zbirke Dragutina Lermana, poput radionice „Ritam afričkih bubnjeva“ na kojoj korisnici sviraju *djembe* bubnjeve. Ova radionica provodi se još od 2006. godine i predstavlja dio stalne edukativne ponude. Programi uključuju predavanja i panel-diskusije o aktualnim društvenim pitanjima, kao i prezentacije svjetskih kultura, koje mogu biti jednodnevnog ili višednevnog karaktera.

Takve manifestacije često uključuju glazbene i plesne izvedbe, kazalište, pripovijedanje, kulinarske radionice te prezentacije ostalih aspekata nematerijalne kulturne baštine. U stalnom su fokusu i interaktivne igre te muzejske potrage, kojima se omogućava aktivno istraživanje stalnog postava i povremenih izložbi.

Programi se realiziraju u suradnji s brojnim osnovnim i srednjim školama, nevladinim organizacijama i veleposlanstvima, primjerice Japana, Brazila i Indonezije. Sadržaji programa usklađuju se s nastavnim planovima i programima iz predmeta kao što su geografija, povijest, etika i sociologija. Ovakva suradnja omogućuje učenicima kontekstualizaciju školskog gradiva i razvoj građanskih kompetencija u muzejskom okruženju.

Pristup edukativnom radu temelji se na dugogodišnjoj pedagoškoj tradiciji Etnografskog muzeja. Već 1970-ih godina Aleksandra Sanja Lazarević, kustosica i tadašnja voditeljica Zbirke izvaneuropskih kultura, prepoznaje važnost povezivanja muzeja i obrazovnih institucija te naglašava potrebu za demistifikacijom tzv. egzotičnih zbirki. Između 1973. i 1994. godine, tijekom njezina i djelovanja tadašnje muzejske pedagoginje Nade Majanović, suradnja škole i muzeja bila je strukturirana kroz zajedničke planove i ciljeve. U kasnijem razdoblju pod vodstvom muzejske savjetnice Željke Jelavić naglasak se sve više stavlja na interkulturno učenje, a pedagoške metode postaju participativne i refleksivne. Posebna se pažnja pridaje povezivanju materijalne i nematerijalne kulturne baštine, kao i otvaranju pitanja kulturne apropijacije, reprezentacije i vlasništva nad zbirkama.

Interkulturni programi vezani uz Zbirku i postav izvaneuropskih kultura

tijekom godina privukli su širok spektar publike – od školske djece i mladih do odraslih posjetitelja. Jedan od najposjećenijih i najemocijelnijih događaja bio je onaj održan tijekom izbjegličke krize 2015. godine pod nazivom „Bliski istok i daleki zapad“. Događanje je bilo organizirano u Etnografskom muzeju povodom Međunarodnog dana migranata, u suradnji sa Srpskim narodnim vijećem i Centrom za mirovne studije. U njemu su sudjelovali Yamen Hrekes, sirijski student stomatologije i njegova sestra Hilda Hrekes, studentica farmacije, koji su se prisjetili rodne Sirije iz koje su izbjegli te izveli nekoliko sirijskih folklornih pjesama. Dr. sc. Marin Cvitanović izdvojio je najznačajnije povijesno-geografske događaje 20. stoljeća spomenutog prostora, a kulinarski kolektiv „Okus doma“ priredio je specijalitete karakteristične za Bliski istok, čime je događanje zaokruženo.



Slika 2 Interaktivno vodstvo kroz stalni postav izvaneuropskih kultura, 2019., foto Nina Koydl

Organizacijom ovakvih događanja, ali i ostalih aktivnosti uz Zbirku i postav izvaneuropskih kultura, Etnografski muzej aktivno doprinosi promicanju demokratskih vrijednosti, društvene odgovornosti i kulturne osviještenosti, potvrđujući svoju ulogu kao prostora znanja, solidarnosti i interkulturalnog dijaloga. Isto tako, programi promiču toleranciju i afirmaciju

društvene raznolikosti. Osmišljeni su na način da otvaraju prostor za dijalog i potiču raspravu o složenim temama, poput stereotipa, rasizma i društvene isključenosti. Pritom je važan segment i aktivno uključivanje pripadnika različitih zajednica u muzejske aktivnosti, čime se promovira koncept tzv. kulture dobrodošlice i razvija društveno angažirani pristup muzejskoj djelatnosti.

U kontekstu izbjegličko-migrantske krize, koja je 2015. godine zahvatila i Hrvatsku, muzeji su prepoznali važnost uloge koju mogu imati u procesu integracije i međukulturnog dijaloga.

Od 2018. godine proveden je niz radionica u suradnji s korisnicima Rehabilitacijskog centra za stres i traumu⁴⁶, čime se nastojalo pružiti siguran prostor za izražavanje, učenje i međusobno razumijevanje. Posebno se ističe sudjelovanje u programu „Muzej – mjesto međukulturnog dijaloga i susreta“, čiji je cilj bilo povezivanje zagrebačkih srednjoškolaca s mladim migrantima u dobi od 14 do 18 godina. Program je realiziran u suradnji s Tehničkim muzejom Nikola Tesla i Tiflološkim muzejom.

Posebna pažnja posvećena je uključivanju djece tražitelja azila, izbjeglica i migranata iz Iraka, Sirije i Afganistana u ljetne muzejske programe, čime se djeci omogućava kvalitetno slobodno vrijeme, ali i doticaj s lokalnom zajednicom i kulturnim sadržajem.

Za muzejske stručnjake koji rade s migrantima 2018. godine održan je edukativni program „Muzeji, migranti, integracija“ s ciljem jačanja kompetencija za uključiv i senzibiliziran pristup u radu. Tijekom 2023. i 2024. godine, u suradnji s Ukrajinskom zajednicom Grada Zagreba, organizirane su izložba, filmska projekcija i radionica, čime se odgovara na aktualne potrebe zajednice i nastavlja razvoj participativnih programa.

U provođenju ovakvih programa susrećemo se s nizom izazova, uključujući otežanu komunikaciju s potencijalnim sudionicima, organizacijske poteškoće pri njihovom dolasku u muzej, kao i manjak financijskih sredstava. Dodatnu složenost predstavlja činjenica da su neki migranti ili tražitelji azila traumatizirani, a muzejski djelatnici često nisu posebno educirani za rad u takvim okolnostima. Osim logističkih

⁴⁶ Rehabilitacijski centar za stres i traumu (RCT) je neovisna, neprofitna organizacija civilnog društva koja pruža stručnu psihološku podršku i podršku u socijalnom uključivanju osobama s manje prilika i mogućnosti. Više na <https://rctzg.hr/>.

izazova, prisutna su i temeljna etička promišljanja – kako na prikladan i osjetljiv način predstavljati druge kulture, a pritom izbjeci zamke egzotizacije ili kulturne apropijacije. Budući da su ovakvi programi često pod povećalom javnosti, nužno je voditi računa o svakom aspektu njihove realizacije i interpretacije. Upravo s ciljem razvoja interkulturalnih kompetencija zaposlenica koje su u muzeju zadužene za programe s korisnicima, Muzej provodi Erasmus+ projekt „Susreti kultura, mjesta tolerancije“⁴⁷. Projekt se sastoji od šest mobilnosti u muzejima u Belgiji, Finskoj, Nizozemskoj i Švedskoj, tijekom kojih će muzejske pedagoginje i kustosica imati priliku sudjelovati u praćenju posla muzejskih stručnjaka.



Slika 3 Obilježavanje Dana dječaka, 2018.

Zaključno

U kontekstu sve kompleksnijih društvenih izazova i sve veće kulturne raznolikosti, nužno je primjenjivati nove pristupe i inovativne metode u tumačenju kulturnih fenomena. Edukativnim programima Etnografskog muzeja i dalje ćemo pokušavati aktivno odgovarati na potrebe suvremenog društva, s posebnim naglaskom na uključivost, dijalog i aktivno sudjelovanje korisnika.

47

Više na <https://emz.hr/projekti/erasmus-program-susreti-kultura-mjesta-tolerancije/>.

Kroz osmišljavanje i provedbu programa u kojima pripadnici različitih kultura ravnopravno sudjeluju omogućava se predstavljanje na način koji oni sami smatraju poželjnim i primjerenim. Takav pristup ne samo da obogaćuje muzejske sadržaje, već i osnažuje pojedince i zajednice te jača povjerenje i međusobno razumijevanje.

Želja je Etnografskog muzeja da potvrdi svoju ulogu ne samo kao čuvara baštine, već i kao prostora susreta, dijaloga, zajedničkog stvaranja i međukulturnog razumijevanja.

Bibliografija

1. Frlan, Damodar, Orlić, Katja i Živković, Marija. 2017. „Hrvatska i svijet: afričke zbirke u Etnografskom muzeju u Zagrebu“. Zagreb: Etnografski muzej.
2. Jelavić, Željka i Petrović, Anastazija. 2019. „Što smo naučili u prvih sto godina? Stoljeće muzejske edukacije u Etnografskom muzeju.“ *Etnološka istraživanja* 24: 37-60.
3. Jelavić, Željka i Petrović, Anastazija. 2020. „Learning About the Other: Educational Programmes at the Ethnographic Museum in Zagreb.“ *Bulgarian Ethnology* Vol. XLVI N 4: 530-543.
4. Lazarević, Aleksandra Sanja. 1970. "Pedagoški pristup muzejskoj građi afričke provenijencije". *Glasnik Antropološkog društva Jugoslavije* 7: 181-185.
5. Majanović, Nada. 1987a. "Djelatnosti Etnografskog muzeja Zagreb u funkciji obrazovanja". *Informatica museologica* 18/1-4: 25-27.

SUMMARY

The text provides an overview of the history, context, and contemporary interpretations of the Collection of Non-European Cultures at the Ethnographic Museum in Zagreb, with a particular emphasis on the educational programs that, since the 1990s, have been developed towards fostering intercultural dialogue, inclusivity, and critical reflection on heritage. It presents working methods, challenges, and collaborations with educational institutions, communities, and migrants, aiming to strengthen the museum's social relevance.

Anita Hodak
 Prirodoslovni muzej Rijeka
 anita@prirodoslovni.com

Muzej svima, baš svima! – zajednička gradnja inkluzivne zajednice

SAŽETAK

„Muzej svima! – zajednička gradnja inkluzivne zajednice“ je pedagoško-edukacijski program nastao u suradnji Prirodoslovnog muzeja Rijeke i udruge Kultura svima svugdje. Obuhvaća edukativne programe i interpretacijske šetnje koje imaju u cilju nastavak i razvijanje programa s postojećom publikom, ali i novom publikom s velikim naglaskom na inkluziju, to jest dostupnosti muzejskih programa i sadržaja teško dohvatljivim skupinama društva.

Stvaraju ga tri autorice: Anita Hodak, viša kustosica pedagoginja (PMR), dr.sc. Željka Modrić Surina, muzejska savjetnica i ravnateljica (PMR) i Maja Ogrizović, osnivačica udruge i voditeljica i inkluzivnih programa u kulturi (KSS).

Tko se krije iza projekta „Muzej svima“?

„Muzej svima! – zajednička gradnja inkluzivne zajednice“ je pedagoško-edukacijski program nastao u suradnji Prirodoslovnog muzeja Rijeke i udruge Kultura svima svugdje. Stvaraju ga tri autorice: Anita Hodak, viša kustosica pedagoginja (PMR), dr.sc. Željka Modrić Surina, muzejska savjetnica (PMR) i Maja Ogrizović, voditeljica inkluzivnih programa udruge Kultura svima svugdje (projekt udruge KSS i Filmaktiv) koja je platforma za promicanje inkluzivnih kulturnih praksi, dostupnosti kulture i društvene solidarnosti.

Zajednički stvaramo interdisciplinarne programe koji, između ostalog, uključuju interaktivne edukativne radionice, muzejska druženja uz razgovor s kustosima kroz prilagođena stručna vodstva, interpretacijske šetnje uz razgovor o istraživanjima, otkrićima i raznim skrivenim

zanimljivostima, kao i edukativne projekcije filmova. Zajednički analiziramo muzej i rušimo barijere koje stoje na putu inkluzivnosti.

Što je obuhvaćeno kroz projekt?

Muzej svima obuhvaća edukativne programe i interpretacijske šetnje koje imaju u cilju nastavak i razvijanje programa s postojećom publikom, ali i novom publikom s velikim naglaskom na inkluziju (prostornu, sadržajnu, socioekonomsku, rodnu i dobnu), to jest dostupnosti muzejskih programa i sadržaja teško dohvatljivim skupinama društva. Ulažemo veliki trud u stvaranju inkluzivnih programa namijenjenih djeci s većim i višestrukim teškoćama u razvoju i osobama s invaliditetom prilagođenim ovisno o stupnju njihovih raznih, ali i različitih intelektualnih i motoričkih teškoća (autizam, downov sindrom, cerebralna paraliza, oštećenje sluha i vida), kao i djeci i roditeljima iz obitelji koji žive u lošijim socijalnim i ekonomskim.

Kako je sve započelo?

Ideja je nastala tijekom 28. Edukativne muzejske akcije „ZA(JEDNO): svi za muzej“ unutar koje je program našeg muzeja predstavljen pod nazivom „Muzej svima!“



Fotografija 1 Interpretacijska šetnja - „Muzej svima“, fototeka Prirodoslovni muzej

Na samom početku program se razvijao u suradnji s udrugom Filmaktiv i Udrugom za gluhe i nagluhe Primorsko-goranske županije. Započeli smo s inkluzivnim projekcijama filma naziva „Pisma na kraju šume“ koji je nagrađen posebnim priznanjem na Animafestu. Muzejska filmska avantura upoznala je nacionalnu manjinu Roma u Brodu na Kupi, polaznike muzejskih programa kao i zainteresirano građanstvo da su vjeverica, tigar, jež i slon putem napisala mnogo krivih slova i naopakih riječi, ali su se na kraju uvjerali u važnost zajedništva, upornosti i znanja. Zajednički smo napravili prve korake učenja dvoručne abecede – hrvatskog znakovnog jezika, razgovarali o medijskoj kulturi te osvijestili važnost inkluzije i solidarnosti kod djece i odraslih.

Kulturni život često je aktivan i uzbudljiv, a ipak pojedinim društvenim skupinama, odnosno njihovima pripadnicima/ama se čini nedostižan. Postavlja se pitanje *Zašto?*. Postoje brojne prepreke prema ostvarenju inkluzivnosti iz raznoraznih pozicija.

Upravo smo zbog toga ostvarili suradnju i s Inkluzivnim kulturnim vijećem mladih projekta Kultura svima koje čine studenti.ce raznih struka. Analizirali smo Prirodoslovni muzej Rijeka kroz nekoliko kategorija: dostupnost prostora djeci s teškoćama u razvoju i osobama s invaliditetom, dostupnost sadržaja djeci s teškoćama u razvoju i osobama s invaliditetom, klasnu i ekonomsku inkluziju, rodnu i spolnu inkluziju, ali i dobnu inkluziju.

Analiza Muzeja kroz inkluzivnost

Analiza za naš Muzej je značila da smo u potpunosti otkrili sve nedostatke. No, nismo analizirali negativno već kroz pozitivni duh svjesni situacije, ali i spremni na sve prilagodbe koje možemo napraviti sad i odmah.

Kroz inkluziju vezanu uz dostupnost prostora bitno je napomenuti da je Muzej u Rijeci smješten u nekadašnjoj stambenoj vili grofa Negronija, koja uz prizemlje ima još dva kata. Iako prostor našeg muzeja nije u potpunosti prilagođen osobama s invaliditetom s teškoćama kretanja, ulažemo maksimalan trud kako bi im sadržaj bio dostupan unatoč građevinskim, arhitektonskim i financijskim preprekama.

Inkluzija uz dostupnost sadržaja u muzeju ne znači samo fizičku pristupačnost, već i kulturološku, obrazovnu i socijalnu prilagodbu.

Zato stvaramo ambijent u kojem su sadržaji prilagođeni tako da budu dostupni i razumljivi svim posjetiteljima, bez obzira na njihove fizičke, kognitivne ili socijalne razlike. I omogućujemo sudjelovanja svih ljudi bez obzira na invaliditet, kao i one s različitim interesima i iskustvima.

Kada govorimo o klasnoj i ekonomskoj inkluziji u Muzeju, govorimo o tome da kultura treba biti dostupna čak i kada si ju netko ne može priuštiti. Kultura nam nije na prvu važnu koliko i krov nad glavom i hrana, ali obogaćuje duh i spaja ljude. Sve oko nas prožeto je njome, uključujući i nas same. Stoga, teško je zamisliti život, a da smo izuzeti iz kulture. Ona treba biti za svačiji džep! Upravo zbog toga nudimo razne pogodnosti i pazimo na razumne cijene za različite skupine.

Jednaku pažnju posvećujemo rodnoj i spolnoj inkluziji jer drame oko spolnosti, osim u ljudskom, postoje i u svijetu prirode u kojoj su još i raznolikije, neobičnije, pa čak i neočekivane. Cilj nam je da svi spoznaju da su različitosti prirodne i normalne te da je svačije mišljenje važno. I ako netko razmišlja o ovakvim temama, da zna da nije jedini. a. I ako ga ju zanima više o spolnosti i razmnožavanju u svijetu prirode, žele više znati ili istraživati, mogu nas slobodno u muzeju pitati.

Također nam je jako bitna i dobna inkluzija jer iako su nam djeca najveća publika, želja nam je da su nam posjetitelji od 0 do 100 godina. I da se svaka generacija osjeća dobrodošlo, to jest da se dobne razlike ne ignoriraju već prepoznaju kao prilika. Trudimo se da muzejske aktivnosti budu razumljive i pristupačne za posjetitelje svih uzrasta. Dobna inkluzija pomaže Muzeju da postane prostor u kojem svi mogu pronaći nešto za sebe, neovisno o tome koliko godina imaju, čime se omogućava širi društveni i kulturni angažman.

Nova publika

Na koji način gradimo novu publiku? Zajednički s civilnim sektorom, to jest u suradnji s udrugama Kultura svima svugdje i Filmaktiv, kao i s Udrugom gluhih i nagluhih Primorsko-goranske županije stvaramo programe učenja dvoručne abecede – hrvatskog znakovnog jezika kao i programe uz prijevod na hrvatski znakovni jezik.



Fotografija 2 Plakat s radionice „Dvoručna abeceda“, fototeka Prirodoslovni muzej Rijeka

Nastavljamo i nadopunjujemo programe za postojeću publiku, za djecu s teškoćama u razvoju i osobe s invaliditetom, ali i gradimo novu publiku. To je bio i naš odgovor na temu Nova publika za Noć muzeja 2024. godine.

Kako smo ostvarili inkluzivnost kroz temu Nova publika?

Premijernim stručnim vodstvom kroz izložbu „Od oceana do zaljeva“ uz prijevod na hrvatski znakovni jezik, koje je bilo dostupno gluhim i nagluhim osobama, ali otvoreno svima. To je bilo prvi put da su gluhanijeme osobe imale mogućnost prisustvovati u našim aktivnostima. Zatim, programom pod nazivom „Sirove strasti i muzejske zbirke“ koji se odnosio na predstavljanje uzoraka iz muzejskih zbirki koje su otkrile svijet spolnosti i razmnožavanja živih bića te poneku neobičnu i neočekivanu priču o borbi za opstanak gena, vrsta i živog svijeta. Istraživali su se muzejski predmeti, upoznali predstavnici današnje i fosilne flore i faune te su se otkrile sirove strasti u prirodi! U isto vrijeme odvijale su se kratke

edukativne aktivnosti za djecu i obitelji pod nazivom „Zaroni u davno more“, a koje su pratile novopostavljenu izložbu.

Primjer dobre prakse nam se svakako pokazala muzejska potraga naziva „Drama oko spolnosti“ namijenjena mladima iznad 14 godina, nama teško dohvatljivoj skupini skupini, a koju smo stvarali u suradnji s članicom Inkluzivnog vijeća mladih. Potragom smo pozivali na istraživanje muzeja kroz ljubavne drame i drame oko spolnosti, koje osim u ljudskom, postoje i u svijetu prirode u kojoj su još zanimljivije, raznolikije, neobičnije, pa čak i neočekivane. U postavu Muzeja slijedili su korake, otkrili tragove i neobične priče. *Kužiš o čemu je riječ? Drama oko spolnosti?* – bilo je postavljeno pitanje na kraju, a uz rješenje „nemadrame“ je slijedilo i nagradno iznenađenje.

Muzeji za edukaciju i istraživanje

Jednako uspješan program ostvaren je i kroz Međunarodni dan muzeja 2024. godine s temom „Muzeji za edukaciju i istraživanje“ koji je nastavak naše postojeće, ali i nove publike ostvaren kroz 29. Edukativnu muzejsku akciju naziva „Muzeji i STEAM“.

Nova uspješna suradnja s drugom članicom Inkluzivnog vijeća mladih bila je ostvarena tijekom obilježavanja Tjedna botaničkih vrtova, a u sklopu Student Day Festivala u Rijeci koji je najveće studentsko događanje u regiji. U organizaciju smo uključili Udrugu ZNAM – udrugu za mlade i studente Primorsko-goranske županije, kao i Ured za studente s invaliditetom Sveučilišta u Rijeci kako bi nam pomogli u širenju promocije događanja koje je otvoreno svim studentima, a dostupno gluhim i nagluhim studentima. Uz to, program je bio omogućen i za studente na razmjeni, engleskog govornog područja čime je ostvarena dobrodošlica baš svima. Program se sastojao od opuštenog vodstva uz kratku šetnju po Primorskom botaničkom vrtu, interaktivne radionice oslikavanja platnenih torbi floralnim motivima i radionice „blackout“ poezije.

I za kraj, ili možda novi početak, što bi mogli izvdjiti kao savjete?

Osvijestiti se da svi učimo te da je važnije potruditi se pa makar i pogriješili nego ignorirati druge u strahu od greške. Nismo mišljenja da

otkrivamo toplu vodu, ali istražujemo, raspravljamo, učimo, analiziramo i tražimo rješenja. Veselimo se zajedničkoj gradnji inkluzivnije i solidarnije zajednice u svim područjima obrazovanja, znanosti, kulture i umjetnosti!

Program Muzej svima! razvijen je u 2024. godini, ali se nastavlja i dalje. Osim toga, u organizaciji udruge Kultura svima svugdje sudjelujemo u programu pod nazivom „Kultura svima – inkluzivne čakule i edukacije“, a vezanim uz radionice usavršavanja u radu s osjetljivim skupinama društva uz naglasak na inkuziju.

Osvrt na suradnju – Maja Ogrizović, voditeljica inkluzivnih programa udruge Kultura svima svugdje

„U 18 godina rada u području kulture i specijalizacije posljednjih 10 godina u području inkluzivnih kulturnih praksi, susrela sam se s brojnim pojedincima, kolektivima, organizacijama i institucijama, ali rijetko koji, iako se može i reći niti jedan, ne djeluje na način na koji djeluje Prirodoslovni muzej Rijeka. S posebnom pažnjom, posvećeno i motivirano muzejska pedagoginja Anita Hodak i ravnateljica dr.sc. Željka Modrić Surina, ne samo da provode projekte poput Muzeja svima!, otvaraju vrata, promišljaju o Drugome te kreiraju inkluzivne programe u kulturi, već vrijednosti inkluzije i solidarnosti aktivno prakticiraju i u svojim radnim okruženjima. Time projekti poput Muzeji svima! neplanski dobivaju na svojoj autentičnosti. Ono što ovime želim istaknuti jest da je inkluzija sve više horizontalna tema projekata i programa, da je dio brojnih projekata i inicijativa, što je i više nego pohvalno. No, ono što razlikuje projekt Muzeji svima! je življenje tih vrijednosti na svim razinama institucije i izvan perioda financiranih projekata. Inkluzija je u Prirodoslovnom muzeju Rijeka konstanta i intrinzična motivacija za svaki oblik rada, što daje vrijednost prijavi samom projektu, ali i osiguranje da će nastaviti inkluzivno djelovati posve svjesni svojih ograničenja (arhitektonskih prvenstveno) te tražeći modele njihovih prevazilaženja. Ponosna sam što živim i radim u gradu u kojem stvaraju Anita i Željka, što imam priliku surađivati s njima i Muzejem te što zaista gradimo solidarniju, inkluzivniju i otvoreniju zajednicu — za sve nas.“

Doprinos projekta „Muzej svima!“

Muzej svima je program koji donosi model dobre prakse prema kojoj tradicionalni muzej u suradnji s civilnim sektorom, bez velike financijske potpore razvija sadržaje za teško dohvatljive skupine i ruši barijere u kulturnom životu zajednice, a pritom uključuje javnost i lokalnu zajednicu u samo stvaranje programa.

Umjesto da budemo negativni, navodeći sve načine na koje osobe ili društvene skupine mogu biti izuzete ili spriječene od sudjelovanja u društvenom životu, trudimo se razmotriti načine na koje se sudjelovanje može poticati, razvijati i prakticirati. Inkluziju još uvijek možemo definirati kao uklanjanje barijera koje otežavaju ravnopravno i slobodno sudjelovanje svih građana.ki u različitim domenama života. Međutim, možemo je definirati kao mogućnost ravnopravnog sudjelovanja u zajedničkom kreiranju društvenog života.

Zajednicu kojoj svi pripadamo i zajednicu koju svi gradimo. Inkluzija je civilizacijska norma. Ona je neupitna sadašnjost. I spremni smo biti inkluzivni. Stvarati i podržavati inkluzivne kulturne prakse.

Prirodoslovni muzej Rijeka i udruga Kultura svima svugdje zajedno s Inkluzivnim vijećem mladih nastavljaju i dalje zajednički u istraživanju, raspravljanju, učenju, analiziranju i traženju rješenja za inkluzivniju i solidarniju zajednicu.

Potpora onome što zajedno gradimo jest i osvrt jedne novinarke: „...za kraj večeri sam ostavila Prirodoslovni muzej Rijeka, čiji me program najviše privukao...na temu Nova Publika, od tri riječka muzeja koja sam obišla, Prirodoslovni je ostavio najveći utisak kao institucija koja je stvarno promotrila temu i odgovorila na zadatak...a godišnja ulaznicu za muzej kao nagrada...ovaj sam čin služi kao motivacija svima onima koji posjećuju muzej samo ove večeri, da zapravo zakorače u svijet prirode tijekom cijele godine...“



Ilustracija 3, „Not an ordinary museum“, autor Sanjin Smajlović, fototeka Prirodoslovni muzej Rijeka

Muzej svima, baš svima!

SUMMARY

“Museum for all! – building an inclusive community together” is a pedagogical and educational program created through a collaboration between the Natural History Museum Rijeka and the association Culture for Everyone Everywhere. It features educational programs and interpretive tours designed to continue and expand the museum's work with existing audiences, while also engaging new ones, with a strong focus on inclusion — specifically, making museum programs and content accessible to socially marginalized and hard-to-reach groups.

The program is created by three authors: Anita Hodak, senior museum educator (NHMR), PhD Željka Modrić Surina, museum advisor and director (NHMR), and Maja Ogrizović, founder of the association and manager of inclusive programs in culture (CEE).

Krešimir Martinović
 Muzej vučedolske kulture
 kresimir.martinovic@vucedol.hr

Nove tehnologije u svojstvu muzejske pedagogije na primjeru Muzeja vučedolske kulture

Kratki sažetak

Rad se bavi primjenom suvremenih tehnologija u muzejskom okruženju, s naglaskom na virtualnu i proširenu stvarnost te umjetnu inteligenciju. Kroz primjere iz prakse, uključujući *Midjourney projekt* i radionicu *Vučedolac i umjetna inteligencija*, prikazuje se kako digitalni alati obogaćuju muzejsko iskustvo, potiču kreativnost i približavaju kulturnu baštinu mlađim generacijama.

Suvremene tehnologije

Do prije nekoliko godina, virtualna i proširena stvarnost bile su predmet znanstvenofantastičnih narativa i futurističkih predviđanja. Takav tip tehnologije primarno je razvijen za potrebe industrije videoigara, ali ubrzo pronalazi primjenu u sektorima poput obrazovanja, medicine, kulture itd.

Uz virtualnu i proširenu stvarnost, umjetna inteligencija otvara brojne mogućnosti interpretacije i prezentacije kulturne baštine. Pomoću umjetne inteligencije, danas je moguće izvršiti digitalnu rekonstrukciju oštećenih umjetničkih djela, dovršiti nedovršenu glazbenu kompoziciju preminulih autora, kao i identifikaciju nepoznatih autora antičkih tekstova. Važno je istaknuti kako se razvoj ovih tehnologija još uvijek nalazi u ranoj fazi, što znači da u nadolazećem razdoblju možemo očekivati daljnju primjenu ovih tehnologija u raznim sektorima, a posebice u kulturi na načine koje su nam trenutno nezamislivi.

A što je s muzejskom pedagogijom?

Novija istraživanja iz područja muzejske edukacije sve više usmjeravaju pozornost na integraciju digitalnih tehnologija u muzejski kontekst.

Muzejska edukacija koja je integrirana u suvremeni svijet, a temeljena je na komunikaciji, dijalogu, digitalnom izražavanju i estetskom doživljaju, može biti učinkovitija nego ikada prije (Giannini i Bowen 2019:478). Uporaba tehnologije i multimedijских alata predstavlja prikladan način za prevladavanje tradicionalnih pristupa te doprinosi stvaranju poticajnog i angažiranog okruženja za učenje (Ferrara i Sapia 2013:1353).

Suvremene tehnologije omogućuju integraciju učenja, poučavanja i individualne autonomije korisnika, čime se edukativna uloga muzeja čini pristupačnijom, učinkovitijom i atraktivnijom, posebice kod mladih. Zasigurno nas očekuje daljnji razvoj u muzejskom sektoru, a primjeri iz prakse pokazuju kako su svjetski muzeji već započeli s inovativnim projektima.

Tako je, primjerice, Muzej Louvre pokrenuo projekt *Mona Lisa: Beyond the Glass*, koji omogućuje posjetiteljima da kroz interaktivni dizajn, zvuk i animirane prikaze istraže renesansno slikarstvo iz nove perspektive. Kroz ovu virtualnu izložbu posjetitelji mogu detaljno analizirati sliku, istražiti teksturu drvene podloge te saznati na koji je način djelo mijenjalo svoj izgled tijekom vremena (Richardson 2024).

Nacionalni muzej Finske u Helsinkiju predstavio je virtualnu izložbu koja korisnicima omogućuje povratak u 1863. godinu, unutar umjetničke slike *Otvaranje državnog sabora 1863. godine od strane Aleksandra II.*, autora R.W. Ekmana. Uz pomoć VR naočala, posjetitelji mogu doživjeti Dvoranu ogedala iz trodimenzionalne perspektive te komunicirati s povijesnim likovima, uključujući i ruskog cara. Ova izložba pruža uvid u svakodnevni život u Finskoj tijekom 1860-ih godina, u razdoblju pod upravom Ruskog Carstva (Janžeković 2018).

Primjer Muzeja vučedolske kulture

Muzej vučedolske kulture prepoznaje važnost inovativnih i kreativnih rješenja u suvremenoj edukaciji, a istu razvija primjenom novih tehnologija, tj. integracijom virtualne i proširene stvarnosti, kao i uporabom aplikacija koje su bazirane na umjetnoj inteligenciji.

Izložba *Vučedolac izvan okvira* interaktivna je izložba s tehnologijom proširene stvarnosti. Korisnici pomoću tableta i pametnih telefona skeniranjem zadane fotografije izložbe dobivaju prikaz teksta, audio ili

video snimke. Namjera Muzeja vučedolske kulture je približiti se mlađim generacijama, ali i pratiti suvremene načine prezentacije muzejske građe.

Muzej vučedolske kulture aktivno koristi i vlastitu mrežnu stranicu te društvene mreže (Facebook i Instagram) kao platforme za predstavljanje edukativnih i informativnih sadržaja vezanih uz vučedolsku kulturu. Na taj način, muzejski sadržaji postaju dostupniji široj publici, bez obzira na fizičku udaljenost, čime se značajno doprinosi digitalnoj dostupnosti kulturne baštine.

Na službenoj mrežnoj stranici korisnicima je omogućen detaljan uvid u stalni postav Muzeja vučedolske kulture putem virtualne šetnje kroz svih 19 tematski oblikovanih prostorija. Ovaj virtualni obilazak obogaćen je ambijentalnom glazbom, video sadržajima, deskriptivnim tekstovima i interaktivnim elementima koji posjetitelju omogućuju potpunije razumijevanje života Vučedolaca te njihovih tehnoloških, društvenih i kulturnih dostignuća. Istodobno, društvene mreže muzeja nude raznolike vizualne i edukativne sadržaje generirane uz pomoć umjetne inteligencije. Ovi vizualni prikazi predstavljaju inovativan način interpretacije vučedolske svakodnevice, istovremeno povezujući prapovijesne teme s tehnologijama 21. stoljeća.



Slika 1. Midjourney projekt. Web stranica Muzeja vučedolske kulture

Posebno treba izdvojiti Midjourney projekt, prvi muzejski projekt izravno vezan uz primjenu umjetne inteligencije. Riječ je o eksperimentalnom istraživanju koje koristi istoimeni alat *Midjourney* za generiranje vizualnih prikaza na temelju tekstualnih opisa inspiriranih vučedolskom kulturom. Ova tehnologija omogućuje korisnicima da kroz vlastite interpretacije i kreativne opise oblikuju prikaze prapovijesnih likova, artefakata i svakodnevnih scena. Kreativni potencijal ove tehnologije u kontekstu predstavljanja kulturne baštine izuzetno je širok, a njezina primjena unutar muzejske prakse omogućuje inovativne pristupe u edukaciji, interpretaciji i vizualnoj komunikaciji.

Radionica „Vučedolac i umjetna inteligencija

Jedna od aktivnosti koje smo proveli u radu s posjetiteljima bila je radionica *Vučedolac i umjetna inteligencija*, osmišljena s ciljem interpretacije vučedolske kulture na suvremen i mladima blizak način. Primarni cilj radionice bio je „oživjeti“ vučedolske likove kroz moderne digitalne alate, te omogućiti im da ispričaju svoju životnu priču u formatu karakterističnom za društvene mreže. Ujedno, radionica je imala za svrhu poticanje kreativnih potencijala posjetitelja, osobito adolescenata, kao ciljane skupine koja svakodnevno koristi tehnologiju i digitalne platforme. Upravo iz tog razloga pružena im je prilika da svoja znanja o prapovijesnoj kulturi staroj više od pet tisuća godina izraze na inovativan i interaktivan način.

Radionica započinje stručnim vodstvom kroz stalni postav Muzeja vučedolske kulture, pri čemu je poseban naglasak stavljen na život Vučedolaca, njihova zanimanja, prehrambene navike i svakodnevnicu. U nastavku radionice, sudionici su pomoću alata *Ideogram* izrađivali vlastite interpretacije vučedolskih likova. Opisivali su njihov izgled, od oblika glave, očiju, vrata, visine, dobi, pa sve do specifičnih obilježja poput ožiljaka, nakon čega su za svakog lika osmislili i napisali kratku životnu priču.

Kako bi se postigao što autentičniji prikaz, sudionici su snimili vlastite glasove, koji su potom, uz pomoć programa *D-ID*, pridodani likovima,



Slika 2. Radionica Vučedolac i umjetna inteligencija. Društvene mreže Muzeja vučedolske kulture

čime su vučedolci na simboličan način „oživjeli“. Jedna od priča nastalih u sklopu ove radionice, a dostupna na društvenim mrežama Muzeja vučedolske kulture, donosi lik djevojčice Nea-e, osmišljene kako bi dočarala svakodnevni život na Vučedolu prije 5000 godina. Njezina priča glasi:

„Zovem se Nea. Imam 19 godina i živim sa svojom obitelji u naselju Vučedol uz obalu Dunava. Otac se bavi zemljoradnjom i uzgaja lan. Moja majka je tkalja koja je mene i moje sestre naučila radu na tkalačkom stanu. Prizore oko sebe volim pretvarati u motive na tkanini, ali i na keramici. Danas sam izradila kalup za cipelice za moju najmlađu sestru. Dođi na Vučedol i pogledaj kako izgleda.“

Baš kao i u njezinoj priči, prizore oko sebe u muzejskom okruženju, potrebno je sustavno pretvarati u nove suvremene sadržaje za posjetitelje. U zanemarivanju istog, postavlja se jednostavno pitanje. Bliži li se vrijeme kada će muzeji kao čuvari prošlosti, postati stvar iz prošlosti?

Zaključak

Na temelju iznesenih primjera može se zaključiti kako suvremene tehnologije, osobito virtualna i proširena stvarnost te umjetna inteligencija, otvaraju nove perspektive u muzejskoj edukaciji, interpretaciji i komunikaciji. Njihova primjena omogućuje inovativne načine približavanja kulturne baštine široj i raznolikoj publici, osobito mlađim generacijama, koje su srasle s digitalnim oblicima učenja i izražavanja. Muzeji, poput Muzeja vučedolske kulture, prepoznali su potencijal ovih tehnologija i uspješno ih integriraju u svoje edukativne i izložbene prakse, čime istodobno čuvaju prošlost i potencijalno oblikuju budućnost muzejske djelatnosti.

Bibliografija

Ferrara, Vincenza., Sapia, Sonia. 2013. „How Technology helps to create new learning environment by use digital museum resource". *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 106: 1351-1356.

Giannini, Tula., P. Bowen, Jonathan. 2019. „Transforming Education for Museum Professionals in the Digital Age". U *Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research*. Tula Giannini, Jonathan P. Bowen, ur. Switzerland: Springer Cham, str. 457-480.

Janžeković, Petja. „Nation Museum of Finland Offers Virtual Time Travel". *Virtual Multimodal Museum*, <https://www.vi-mm.eu/2018/04/30/national-museum-of-finland-offers-virtual-time-travel/> (27.07.2025.)

Richardson, Jim. 2024. „Virtual Reality Is A Big Trend In Museums, But What Are The Best Examples Of Museums Using VR?". *MuseumNext*, <https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-virtual-reality/> (27.07.2025.)

SUMMARY

This paper explores the use of modern technologies in museums, focusing on virtual and augmented reality and artificial intelligence. Through practical examples, including the *Vučedol Man and Artificial*

Intelligence project, it shows how digital tools enrich the museum experience, encourage creativity, and connect cultural heritage with younger audiences.

Dubravka Tullio
 Prirodoslovni muzej Dubrovnik
 dubravka.tullio@pmd.hr

Muzej danas i sada – između prošlosti i budućnosti

Sažetak

Muzejska sadašnjost nalazi se na razmeđu digitalnog, inovativnog, suvremenog i tradicionalnog, materijalnog, konzekventnog načina tumačenja, čuvanja i oblikovanja sadržaja vezanih za kulturnu i prirodnu baštinu. Sve dostupnijim brzim informacijama i korištenjem umjetne inteligencije muzejska pedagogija susreće se s izazovima sadašnjice. Svakodnevno postavljamo pitanja kako osmisliti zabavan, edukativan i inovativan sadržaj koristeći neku suvremenu metodu kako bi privukli djecu i publiku mlađe generacije, ili im ponuditi odmor od ekrana i razvijati motoričke vještine kroz klasične kreativno edukativne radionice u muzejskim prostorima. U radu će biti predstavljene suradnje s odgojno – obrazovnim ustanovama, udrugama i drugim institucijama kao primjeri dobre prakse i inkluzivnosti zajednice u pedagošku djelatnost muzeja.

Ključne riječi: muzejska pedagogija, digitalno doba, kulturna i prirodna baština, suradnje.

Uvod

Stvarati zanimljiv, edukativan, vizualno privlačan sadržaj u kontekstu muzejske pedagogije u današnje vrijeme umjetne inteligencije, brzih informacija i ekranizacije, postaje izazovno za nas muzejske pedagoge koji (još uvijek) djelujemo unutar zidova naših muzeja. Svakodnevno se suočavam s činjenicom da su mlađe generacije naprednije po pitanju internetske pismenosti ili su barem brže u traženju i snalaženju u izobilju virtualnih informacija. Promatrajući svoju djecu i pokušavajući kontrolirati njihovo trošenje mobilnih podataka shvatila sam da me vrijeme „gazi“ i da ću morati prihvatiti uvjete koje mi postavlja digitalna revolucija. Jednako izazovno je i na radnom mjestu; kako djeci posjetiteljima zanimljivo

interpretirati ostavštinom *in situ*, stvarnu, opipljivu i materijalnu kakva jest, u sadašnjosti učenja u kiberprostoru? Svjedoci smo „borbe za opstanak“ pojedinih zanimanja i zvanja koje zamjenjuju algoritmi. Hoće li muzeologija budućnosti biti u potpunosti virtualna, digitalna, pretvorena u jedinice i nule ili će predmeti, izložbe, publikacije i muzealci ipak ostati spoznatljivi i tjelesni u prostorima muzejskih zgrada i palača? Ostaje nam promatrati, prilagođavati se i biti što stvarniji u vremenu nepostojanosti i tihe krize humanistike. (Mičunović, Bosančić 2020:379).

Zadatak nam je čuvati i tumačiti kulturnu i prirodnu baštinu jer bez očuvane kulturne baštine ne može se govoriti o kulturi, kolektivnom sjećanju i identitetu naroda (Kuščević 2021:168), a upravo je to glavni zadatak nas pedagoga muzealaca, čuvati identitet i kulturu našeg naroda i biti opipljivi, zbiljni prenosioci znanja.

Suradnje i iskustva u praksi

Uvelike u zbiljnosti i sadašnjosti stvaranja muzejskog sadržaja i očuvanja identiteta, bar po pitanju muzejske pedagogije i edukacije u muzejima, ulogu imaju suradnje s odgojno obrazovnim ustanovama koje se također suočavaju s algoritamskom revolucijom. Iz iskustva mogu reći



Slika 1

da je odgojiteljima u vrtićima, učiteljima i profesorima potrebna stručna pomoć muzejskih pedagoga, pogotovo onih koji su vješti u kreativnom tumačenju prirodne i kulturne baštine u realizaciji mnogih sadržaja, procesa i aktivnosti koje škole i dječji vrtići organiziraju.

Pomažući i surađujući s njima oni pomažu i nama u razvijanju ideja za daljnje projekte i širenju muzejske publike. Suradničko učenje pomaže učenicima da se pripreme za život u današnjem svijetu koji zahtijeva sposobnost istraživanja i upijanja znanja iz mnogih informacijskih izvora te razvijanju socijalnih vještina. Kroz zajednički rad škole i muzeja učenici mogu spoznati poveznicu između nastave i svijeta izvan škole te biti motivirani kako bi postali odgovorni i kulturni građani (Kuhlthau, Maniotes, Caspari 2018: 21).

U ne tako davnoj prošlosti, u onoj u kojoj smo mi odrastali, učenja u muzejima nije bilo. Koliko me sjećanje služi, a još uvijek se vrlo živo spominjem zanimljivih izlazaka iz učionica, nigdje mi se u memoriji ne pojavljuje posjet muzejima ili galerijama. I moram priznati da mi je žao, pogotovo srednjoškolskih dana, kada bi mi kao učenici umjetničke škole od velike pomoći i interesa za daljnji razvoj bilo sudjelovanje na radionicama, predavanjima ili bar posjeti nekoj od dubrovačkih galerija i muzeja koji su tada u postratnom razdoblju postojali. Malobrojni, ali baštinom i umjetnošću bogati čekali su neke nove zakone, zalaganja ljudi u struci i promišljanja o važnosti muzejske pedagogije u konstruktivističkom pristupu učenju.

Primjenom konstruktivističkog pristupa učenju znanje se gradi uključivanjem učenika u poticajne susrete s informacijama i idejama (Kuhlthau, Maniotes, Caspari 2018:35), a upravo takvi susreti su muzejski edukativni programi. Ključno je zainteresirati učenike i otvoriti temu koja će ih nadahnuti i motivirati da poželes saznati više.

Jedan od takvih je i program koji Prirodoslovni muzej Dubrovnik provodi u suradnji sa Udrugom Biom i Zajednicom tehničke kulture Dubrovnik u sklopu projekta *Gradimo u skladu s prirodom*. Edukacijom i podizanjem svijesti o važnosti očuvanja urbane bioraznolikosti pridonosimo njezinom očuvanju u budućnosti. Poseban naglasak stavljamo na ptice čiope i vrstu bijela čioipa (lat. *Tachymarptis melba*) karakterističnu po kolonijalnom gniježđenju u neposrednoj blizini ljudi u dubrovačkoj staroj gradskoj jezgri. Interaktivnim predavanjima, prezentacijama

i promatranjima čiopa *in situ*, učimo djecu i odrasle razlikovati vrste, očuvati ih za dobrobit ekosustava i aktivno uključiti učenike u promoviranje njihove zaštite. Kombinacijom tehničke kulture, prirode i društva, biologije, povijesti i umjetnosti koherentno stvaramo sadržaj ispunjen znanjem kroz ravnotežu stručnosti svakog od autora projekta. Učenici takvim pristupom – suradnjama više različitih institucija, ali udruženih u ostvarenju istog cilja, uče rabiti resurse u školi i izvan nje razvijajući pozadinsko znanje kojim će razviti strategije i iskustvo za cjeloživotno učenje (Kuhlthau, Maniotes, Caspari 2018:134).



Slika 2

Izdvojit ću još i program namijenjen djeci nižih razreda osnovne škole *Kreativno ljeto u Muzeju* koji godinama provodim za vrijeme ljetnih školskih praznika. Program traje od pet do sedam dana i održava se u jutarnjim satima. U program se uključi lokalna zajednica, umjetnici, umirovljenici, poljoprivrednici, bake i djedovi polaznika, obrtnici, ribari, ljudi od kojih djeca mogu nešto naučiti, a od svakoga se može naučiti nešto novo ako ga pažljivo slušamo i damo mu priliku da nam se predstavi. Djeca provedu kreativno i edukativno ispunjeno vrijeme (bez ekrana) u prostorima kulturne ustanove, timski obavljaju zadatke iz radionica i

konzumiraju kulturu. Svaki dan obrađujemo novu temu kroz kreativnost, igru, druženje i smijeh. Muzej postane mjesto međugeneracijskog druženja i razmjene znanja. Često izlazimo u obilazak Grada otkrivajući njegove skrivene ljepote i živi svijet dubrovačkog kamena, susrećući zanimljive ljude i upoznavajući bogatu materijalnu i nematerijalnu baštinu koju smo dobili u nasljeđe.



Slika 3

Reakcije djece su uvijek pozitivne, oduševljenja nad malim stvarima, okusima, mirisima i bojama svijeta oko nas ne nedostaje kao i želje da se prenese roditeljima što su taj dan naučili. Takva dječja percepcija mi ulijeva nadu i daje perspektivu za daljni rad – uključujući sva osjetila; osluškujući, mirišući, opipavajući sve što leti, gmiže, pliva, cvjeta, živi i ukrašava naš svijet.

Prirodoslovni muzej Dubrovnik realizirao je veliki broj uspješnih suradnji s gotovo svim dubrovačkim vrtićima, školama, udrugama, kulturnim ustanovama i pojedincima. Takve suradnje, zajednički rad i aktivno uključivanje zajednice u muzejske djelatnosti čine muzej živim mjestom, čuvarom i stvarateljem uspomena za generacije koje će doći.

Zaključak

Virtualna ili digitalna tranzicija postaje dio naše svakodnevnice. Polako se infiltrirala u sve aspekte našeg bivanja. Gotovo je nemoguće zamisliti život bez algoritama koji su sveprisutni činitelji ubrzanog dijeljenja informacija, vijesti, kapitala, zabave i na kraju krajeva olakotnog života u mnogim situacijama. Čini mi se da se nikad brže nismo morali prilagoditi, evoluirati u skladu sa strojevima, kao da su oni stvorili nas, a ne mi njih. Od njih se traži intelektualna pomoć, pitamo ih za savjet, tražimo da nam ponude zabavu i izvrše kupnju, a sve ne skidajući pogled s jednog pravokutnog komada plastike, stakla i metala koji uvijek mora imati punu bateriju, jer kako bi preživjeli da se ugasi?!

Digitalizacija je preduvjet za otvorenost, kažu. Dostupnost kiberkulturnog sadržaja vjerojatno ima svoje prednosti jer ne trebamo izaći iz udobnosti svoga doma kako bi konzumirali kulturu, ali kakva je to konzumacija? Konzumacija kulture bez začina. Digitalni prikazi slaba su alternativa materijalnim artefaktima (Jandrić 2019:224). Emocije koje u nama izazove ulazak u neki vizualno i estetski zanimljiv prostor ne može zamijeniti niti jedna računalna simulacija, bar ne još. Sigurna sam da se radi na tome da strojevi bolje prenesu osjećaje i doživljaj, ali sadašnjost još uvijek ima ljude koji će raditi na tome da emociju prenesu pogledom, pripovijedanjem, dodirrom. Da nauče djecu misliti svojom glavom i ukazati im na ljepote boja koje nam priroda nudi. Da osluškuju, promatraju i proučavaju živi svijet oko sebe i da ga pokušaju nacrtati olovkom.

Možda imam romantičarski pristup svojem poslu i emotivno želim prenijeti važnost čuvanja kulturne i prirodne baštine generacijama koje dolaze upravo zato što se bojim da uhvaćeni u mreže bogatstva internetskih prostranstava neće biti svjesni bogatstva materijalne i nematerijalne baštine koju je netko stoljećima stvarao i pazio. Možda me vrijeme „gazi“ kako sam napisala u uvodu, a možda se samo moram sprijateljiti s nekom aplikacijom ili strojem koji oponaša ljudske kognitivne sposobnosti pa će mi biti jasnije. Opustiti se i uživati u blagodatima kibernetičkog svijeta i zamišljati kako bi bilo biti kiborg u muzeju.

Što sve vas moje kolege muzejske pedagoge i mene čeka u budućnosti, preostaje nam vidjeti i nadati se da će nas muzeji trebati da začinimo konzumaciju kulture.

Bibliografija

Jandrić, Petar. 2019. *Znanje u digitalnom dobu*. Zagreb: Tehničko veleučilište u Zagrebu

Kuhlthau, Carol C., Maniotes, Leslie K., Caspari, Ann K. 2018. *Vođeno istraživačko učenje*. Zagreb: Školska knjiga

Kuščević, Dubravka. 2021. *Stavovi i razmišljanja učenika o prirodnoj i kulturnoj baštini*. Školski vjesnik : časopis za pedagoškijsku teoriju i praksu, Vol. 70 No. 2, 2021 (20.2.2024.)

Mičunović, Milijana., Bosančić, Boris. 2020. *Humanistika iz perspektive transhumanizma i posthumanizma*, 6. Anafora 7-2-6 (15.7.2025.)

<https://doi.org/10.29162/ANAFORA.v7i2.5>

<https://orcid.org/0000-0002-4572-9933>

SUMMARY

The museum present is at the crossroads between innovative, contemporary and traditional, material, consistent ways of interpreting, preserving and shaping content related to cultural and natural heritage. With the rapid accessibility of fast information and the use of artificial intelligence, museum pedagogy is facing the challenges of today. Every day we ask how we can create fun, educational and innovative content using modern methods to attract children and younger generations. At the same time, we seek to offer them a break from the screens and help develop motor skills through traditional creative and educational workshops within museum spaces. This paper will present examples of good practices through collaborations with educational institutions, associations, and other organizations, highlighting the inclusion of the community in the museum's pedagogical activities.

Štefan Krapše

EDUCA izobraževanje Nova Gorica, Slovenija

stefan@educaizobrazevanje.si

Putujuća muzejska konferencija – dinamičan obrazovni izazov za muzejske pedagoge

Sažetak:

EDUCA obrazovanje po prvi put organizira »PUTUJUĆU KONFERENCIJU«. Radi se o pokušaju 'dinamizacije' stručnog obrazovanja na nešto manje formalan i inovativan način. Umjesto tradicionalnih predavanja, putujuća konferencija će ponuditi više interaktivnih i raznovrsnih obrazovnih formata koji održavaju visoku pažnju i motivaciju sudionika te potiču aktivno sudjelovanje. Ako u školama i muzejima tako naglašavamo učenje kroz igru u autentičnim okruženjima, onda je putujuća konferencija pokušaj kvalitativnog stručnog rasta muzejskih pedagoga na više igriv, neformalan i dinamičan način.

EDUCA je obrazovna marka koju postupno gradimo već dobra tri desetljeća. Samo ime naše privatne neprofitne ustanove (namjerno) izravno asocira na obrazovanje. To je naš fokus i naša središnja djelatnost. Bilo da se radi o pripremi i provedbi stručnih edukacija (seminari, konferencije, ...) ponajviše za javni sektor ili o izdavanju stručne literature (knjige, priručnici) ili o izd već 33 godine). EDUCA obrazovanje već više od 30 godina priprema i provodi specialne oblike stručnog obrazovanja (uglavnom) za područje javnog sektora (kultura, školstvo, zdravstvo, ...). Osobito u posljednjih 20 godina izveli smo preko 290 različitih obrazovnih događaja (seminari, konferencije savjetovanja, stručni skupovi, ...) sa oko 14.000 zadovoljnih sudionika.

Da bismo to uspješno ostvarivali već više od 20 godina zajedno se trudi tim EDUOE u sastavu: Dorjan Krapše-direktor, Štefan Krapše-prokurist i kreativni obrazovni manager, Barbara kostadinovski-poslovna sekretarica i Božidar Založnik-voditelj operative.



Slika 1 Štefan Krapše, kreativni autor Putujuće konferencije

Za nas je u ovim godinama predavalo preko 800 eminentnih predavača. Uvijek smo nastojali osigurati najbolje moguće predavače tako iz javnog kao iz privatnog sektora. Između njih brojne vrhunske međunarodne stručnjake, pa čak i ministre i predsjednika vlade Republike Slovenije.

EDUCA je u posljednjih 7 godina organizirala izuzetno dobro prihvaćene međunarodne konferencije ŠKOLA & MUZEJI. Jedna od spoznaja tih konferencija je da muzejski pedagozi i kustosi kao i učitelji iz cijele regije jugo-istočne Evrope premalo poznaju ugledne muzejske ustanove iz Slovenije, Hrvatske i Srbije.

To nam je bio u neku ruku izazov za nešto novo i dinamičnije. Iz tog razloga smo pripremili stručnu ekskurziju ili bolje rečeno »PUTUJUĆU KONFERENCIJU«.



Slika 2 Putujuća konferencija, logo

U okviru konferencije ćemo:

- obići 10 vrhunskih hrvatskih i srpskih muzeja odnosno galerija
- obići 1 inovativnu gradsku knjižnicu s naglaskom na njihovu suradnju s muzejima
- imati predstavljanje rada muzejskog knjižničara odnosno prezentaciju aktivnosti Društva muzejskih bibliotekara Srbije
- imati predstavljanje rada muzejskog Etnološkog društva Srbije
- imati 2 izvanredne predstave takozvanog »muzejskog teatra«
- imati kratka stručna muzejska predavanja i video prezentacije tijekom autobusne vožnje i u samim muzejima
- imati razgovore s muzejskim kustosima i drugim stručnjacima
- imati razgovor s priznatim psihologom o kreativnosti u muzejima
- te kroz sve navedene aktivnosti uključivati lokalna hrvatska i srpska kulturno-eno/gastronomska iskustva.

Što nam može »donijeti« sudjelovanje na Putujućoj konferenciji?

Pre svega stručnu rast i interaktivno obrazovanje »na terenu« kroz sudjelovanje u dinamičnim formatima muzejskih odnosno knjižničnih prezentacija. U tom cilju imaćemo tematske muzejske i bibliotekarske doživljaje, upogled u najbolje muzejske i knjižnične prakse. Naravno veliko izmjenu iskustava i dobrih praksi te otkrivanje novih ideja i inovativnih pristupa. Dakako konferencija će sudionicima ponuditi međusobno povezivanje i umrežavanje putem celodnevni formalnih i večernjih neformalnih događaja te inspiraciju i motivaciju za daljnji rad u vlastitom okruženju. Sve skupa ćemo obogatiti sa Etno/kulturnim i kulinarnim iskustvima.

Putujuća konferencija je namijenjena **muzejskim pedagogima i kustosima**, kao i učiteljima/odgojiteljima koji u svom radu vode grupe djece na posjete muzejima i galerijama. Budući da ćemo u program uključiti i obilazak 2 inovativne knjižnice te prezentaciju rada Muzejskog bibliotekarskog društva Srbije, putujuća konferencija može biti izazov i za bibliotekare.

Teoretski pedagoški principi/teorije na kojima temelji putujuća konferencija

Jena pedagogija

Jena pedagogija je obrazovna filozofija koja se fokusira na cjeloviti i individualizirani razvoj učenika, pri čemu se naglašava važnost socijalne interakcije, suradnje i aktivnog učenja. U muzejskoj pedagogiji principi Jena pedagogije mogu se primijeniti na više načina: iskustveno učenje, suradničko učenje, individualizacija, refleksija, učitelj kao facilitator, raznolikost pristupa kroz metode učenja,...

Doživljajna pedagogija

Doživljajna pedagogija je pristup u obrazovanju koji naglašava važnost iskustava i osobnih doživljaja učenika u procesu učenja. Ova pedagogija se oslanja na uvjerenje da se nastavni sadržaj najučinkovitije usvaja kada su učenici aktivno uključeni u proces učenja i kada kroz svoja iskustva formiraju svoje razumijevanje.

Ključni elementi doživljajne pedagogije uključuju:

- aktivno učenje
- refleksiju
- personalizaciju
- interakciju

Dodatno, doživljajna pedagogija primjenjuje principe kao što su: učenje kroz igru i Interakciju, naglasak na emocionalnom angažmanu i uključivanje različitih osjetila u proces učenja.

Konstruktivizam

Pedagoški konstruktivizam je veoma važan za primjenu u muzejskoj edukaciji zbog svojih ključnih principa koji omogućavaju aktivno i participativno učenje, što je posebno važno u muzejskoj sredini.

Konstrukcija znanja je temeljna značajka konstruktivizma, koji se temelji na uvjerenju da ljudi aktivno grade svoje razumijevanje i znanje o svijetu oko sebe na temelju vlastitih iskustava, interakcija i refleksija.

Evo nekoliko načina kako muzejski pedagozi mogu primijeniti konstruktivizam u svom radu u muzejima:

1. Aktivno učenje: Konstruktivizam potiče aktivno sudjelovanje učenika u procesu učenja.
Muzejski pedagozi mogu osmisliti radionice i interaktivne izložbe gdje posjetitelji sami istražuju, postavljaju pitanja i eksperimentiraju.
2. Povezivanje s iskustvima: Važno je da pedagozi povežu muzejske sadržaje s vlastitim iskustvima i znanjem posjetitelja. Time mogu potaknuti raspravu i refleksiju, što je ključno za učenje.
3. Suradničko učenje: konstruktivizam potiče suradnju. Pedagozi mogu planirati aktivnosti koje uključuju rad u grupama, pri čemu posjetitelji dijele svoje misli, ideje i znanja.
4. Razvijanje kritičkog mišljenja: muzejski pedagozi mogu poticati kritičko mišljenje postavljanjem otvorenih pitanja i izazivanjem posjetitelja da razmišljaju o različitim perspektivama i interpretacijama.
5. Učinkovita upotreba resursa: pristup različitim resursima (npr. artefakti, dokumenti, digitalne tehnologije) omogućuje posjetiteljima da sami grade svoje razumijevanje. Pedagozi mogu organizirati radionice gdje posjetitelji istražuju resurse i oblikuju svoje interpretacije.
6. Refleksija: potaknite posjetitelje da razmisle o tome što su naučili i kako to povezuju sa svojim znanjem. To može uključivati pisane refleksije ili grupne rasprave.
7. Prilagodljivost: konstruktivistički pristup zahtijeva prilagodbu nastavnih metoda prema potrebama i interesima posjetitelja. Pedagozi bi trebali biti pažljivi na povratne informacije i prijedloge posjetitelja te prilagoditi aktivnosti.

Pedagoški konstruktivizam omogućava muzejskoj edukaciji da bude dinamična, interaktivna i prilagođena potrebama posjetilaca, čime se povećava efikasnost učenja i dublje razumijevanje kulturne i naučne baštine.

Ima li sličnosti između kulinarike i muzejske pedagogije?

Da, postoji određena sličnost između kulinarike i muzejske pedagogije, iako su to dve različite oblasti. Glavne sličnosti uključuju:

1. Edukativnu funkciju: I kulinarike i muzejska pedagogija imaju za cilj edukaciju i podsticanje znatiželje. Kulinarične radionice i muzejske radionice objašnjavaju posetiocima ili učesnicima različite aspekte hrane, kulture i istorije, podstičući razumijevanje i kritičko razmišljanje.
2. Interaktivnost i iskustvo: Oba pristupa često koriste praktične i interaktivne metode rada. U kulinarike to može biti priprema jela, dok muzejska pedagogija često uključuje praktične aktivnosti, radionice ili demonstracije, čime se podstiče aktivno učešće.
3. Čuvanje i prenošenje kulturne baštine: Kulinarične priče često odražavaju tradiciju i kulturnu baštinu određenog regiona, dok muzejska pedagogija promoviše razumijevanje i očuvanje kulturne i istorijske baštine.
4. Komunikacija i priča: U oba slučaja, važno je prenošenje priče ili značenja kroz hranu ili predmete, podstičući emocionalni i intelektualni doživljaj.

Ukratko, iako se bave različitim sadržajima, obe oblasti koriste edukativne i interaktivne metode za prenošenje znanja i očuvanje kulturnog identiteta, što ih povezuje na više nivoa.

Putujuća konferencija dakle osim ostalog ima za cilj stvoriti ugodno druženje, povoljnu atmosferu, prijatnu komunikaciju s kolegama i to na opušten neformalan način, igrajući se i istovremeno učiti jedan od drugoga. Konferencija će omogućiti sudionicima obilje opuštenog druženja uz vrhunsko etno/kulinarično iskustvo na više lokacija u Hrvatskoj i u Srbiji.

Itinerarij putujuće konferencije

1. dan četvrtak 14. novembar

- odlazak iz Ljubljane u 8.00 (parkiralište Dolgi Most) i vožnja do Zagreba
- dolazak u Zagreb i vodeni **obilazak Etnografskog muzeja Zagreb**
- vožnja do Osijeka i vodeni obilazak 3 muzeja (**Muzej likovnih**

umjetnosti, Arheološki muzej Osijek i Muzej Slavonije) uz kreativne radionice

- paralelno s vodenim obilascima muzeja održat će se „**kulturno eno-gastronomska manifestacija**“
- Noćenje u Osijeku

2. dan petak 15. novembar

- nakon doručka odlazak iz Osijeka oko 8:30 i vožnja do Beograda
- U Beogradu vođeni obilazak 2 muzeja (**Narodni muzej Srbije i Muzej nauke i tehnike**)
- vođeni obilazak centra Beograda kao opcija u slučaju interesa
- obilazak **Gradske biblioteke Beograd**
- obilazak predstave „**DAROVNI ĆILIM CVETE AGNINE**“ (kao muzejski teatar) u Domu kulture Studentski grad
- zajednička **večera u Skadarliji uz tradicionalnu srpsku muziku**
- Noćenje u Beogradu

3. dan subota 16. novembar

- nakon doručka odlazak iz Beograda oko 8:30 i vožnja prema Zrenjaninu
- u Zrenjaninu vođeni obilazak **Narodnog muzeja Zrenjanin**
- u sklopu obilaska muzeja kratke prezentacije rada **Sekcije muzejski bibliotekara i knjižničara** te **Sekcije etnologa**; oboje u okviru Muzejske društva Srbije
- obilazak **Gradske biblioteke „Žarko Zrenjanin“** s prezentacijom njihovih inovativnih programa i pristupa te prikaz suradnje s muzejima
- popodne vožnja prema Kikindi i tamo vođeni obilazak **Narodnog muzeja Kikinda**
- **razgovor s psihologom Nenadom Adomovom** o kreativnosti u muzejima i školama
- vožnja prema Bečeju i tamo vođeni obilazak **Gradskog muzeja Bečej**
- put prema Novom Sadu, zajednička (>>vojvođanska<<) večera i noćenje



- › vođeni obilasci po 10 muzeja/galerija i 2 gradske knjižnice,
- › razgovori i predavanja te stručne prezentacije,
- › 2 predstave „muzejskog teatra“.

Moguće doplate:

Za jednokrevetnu sobu 90,00 EUR + PDV po osobi za sve 3 noćenja zajedno.

Kotizaciju plaćate tek na temelju izdanog računa.

INFORMACIJE TER PRIJAVE IN ODJAVE

Podrobnije informacije ćemo vam poslati na kontakt adresama:

EDUCA Izobraževanja
Šempas 84, 5261 ŠEMPAS
tel.: ++386 8 2053 225
fax: ++386 8 2053 226
E pošta:
info@educaizobrazevanje.si



Vašu pisanu prijavu očekujemo najkasnije do 30. oktobra 2024. Možete je poslati na gore navedene adrese poštom, faksom ili e-poštom.

DETALJNIJI PROGRAM KONFERENCIJE

1. dan: četvrtak 14. novembar

- › odlazak iz Ljubljane u 8.00 (parkiralište Dolgi Most) i vožnja do Zagreba
- › dolazak u Zagreb i vođeni obilazak Etnografskog muzeja Zagreb
- › vožnja do Osijeka i vođeni obilazak 3 muzeja (Muzej likovnih umjetnosti, Arheološki muzej Osijek i Muzej Slavonije) uz kreativne radionice
- › paralelno s vodenim obilascima muzeja održat će se „kulturno eno-gastronomska manifestacija“
- › noćenje u Osijeku

2. dan: petak 15. novembar

- › nakon doručka odlazak iz Osijeka oko 8:30 i vožnja do Beograda
- › u Beogradu vođeni obilazak 2 muzeja (Narodni muzej Srbije i Muzej nauke i tehnike)

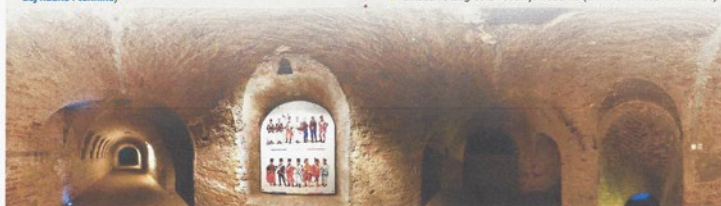
- › vođeni obilazak centra Beograda kao opcija u slučaju interesa
- › obilazak **Gradske biblioteke Beograd***
- › obilazak predstave „**DAROVNI ČILIM CVETE AGNINE**“ (kao muzejski testar) u Domu kulture Studentski grad
- › zajednička **večera u Skadarliji uz tradicionalnu srpsku muziku**
- › noćenje u Beogradu
- * kao opcija ukoliko među našim sudionicima budu i bibliotekari

3. dan: subota 16. novembar

- › nakon doručka odlazak iz Beograda oko 8:30 i vožnja prema Zrenjaninu
- › u Zrenjaninu vođeni obilazak **Narodnog muzeja Zrenjanin**
- › u sklopu obilaska muzeja kratke prezentacije rada **Sekcije muzejski bibliotekara i knjižničara te Sekcije etnologa**; oboje u okviru Muzejske društva Srbije
- › obilazak **Gradske biblioteke „Žarko Zrenjanin“** s prezentacijom njihovih inovativnih programa i pristupa te prikaz suradnje s muzejima
- › popodne vožnja prema Kikindi i tamo vođeni obilazak **Narodnog muzeja Kikinda**
- › razgovor s psihologom **Nenadom Adomovom** o kreativnosti u muzejima i školama
- › vožnja prema Bečeju i tamo vođeni obilazak **Gradskog muzeja Bečej**
- › put prema Novom Sadu, zajednička (vojvođanska*) večera i noćenje

4. dan: nedelja 17. novembar

- › nakon doručka oko 9.00 kratki obilazak znamenitosti Novog Sada
- › vođeni obilazak **Muzeja Vojvodine**
- › kratka predstava „**Teatrić muzeja Vojvodine**“
- › vođeni obilazak **Muzeja grada Novog Sada** s tri opcije:
 - › Spomen zbirka Jovana Jovanovića Zmaja
 - › Podzemne vojne galerije
 - › Interaktivna multimedijaska izložba „Einstein i Mileva: Mi smo stena“
- › odlazak iz Novog Sada rano poslijepodne i vožnja prema Sloveniji
- › dolazak u Zagreb u večernjim satima (okvirno između 19. i 20.00)



Slika 3 Itinerarij Putujuće konferencije

4. dan nedelja 17. novembar

- nakon doručka oko 9.00 kratki obilazak znamenitosti Novog Sada
- vođeni obilazak **Muzeja Vojvodine**

- kratka **predstava „Teatrić muzeja Vojvodine“**
- vođeni obilazak **Muzeja grada Novog Sada** s tri opcije:
 - Spomen zbirka Jovana Jovanovića Zmaja
 - Podzemne vojne galerije
 - Interaktivna **multimedijska izložba „Einstein i Mileva: Mi smo stena“**
- odlazak iz Novog Sada rano poslijepodne i vožnja prema Sloveniji
- Dolazak u Zagreb u večernjim satima (okvirno između 19. i 20.00)

Dinamizacija stručnog obrazovanja muzejskih pedagoga

Dakle, PUTUJUĆA KONFERENCIJA je pokušaj »dinamizacije« stručnog obrazovanja na nešto neformalniji i inovativniji način. Umjesto tradicionalnih predavanja, putujuća konferencija će nuditi interaktivnije i razgibane obrazovne formate koji održavaju visoku pozornost i motiviranost sudionika i potiču aktivno sudjelovanje. Ako u školama i muzejima tako naglašavamo učenje kroz igru u autentičnim okruženjima, onda je putujuća konferencija pokušaj kvalitativnog stručnog rasta muzejskih pedagoga na igrački, neformalan i dinamičan način.

I valjalo bi se sjetiti riječi čuvenog Alberta Einsteina: **„Nemam posebne talente, samo sam strastveno radoznao“**.

Kao što ste radoznali svi muzejski pedagozi i svi kustosi u muzejima i galerijama koji se bavite (kreativnom) animacijom djece prilikom posjete muzeju ili galeriji, zar ne !?

Bibliografija:

Krapše, Štefan, ur. 2025. *E-zbornik 8. međnarodna konferenca Šola & muzeji 2025*. Nova Gorica: EDUCA izobraževanje

Krapše, Štefan. 2024. »Putujuća konferencija« Nova Gorica: EDUCA izobraževanje, <https://youtu.be/IX5P6DszB6w> (24.9. 2024)

SUMMARY

EDUCA Education is organizing a „Traveling Conference“ for the first time. It is an attempt to „dynamize“ professional education in a less

formal and more innovative way. Instead of traditional lectures, the traveling conference will offer more interactive and diverse educational formats that maintain high levels of participant engagement and motivation, encouraging active participation. If in schools and museums we emphasize learning through play in authentic environments, then the traveling conference is an effort to facilitate qualitative professional growth for museum educators in a more playful, informal, and dynamic manner.



HRVATSKO MUZEJSKO DRUŠTVO
Sekcija za muzejsku pedagogiju
i kulturnu akciju

Hrvatsko
muzejsko društvo
Croatian Museum
Association

