

## MUZEJI I IZAZOVI DIGITALNOG DOBA

GORANKA HORJAN □ Muzeji Hrvatskog zagorja, Gornja Stubica

Neupitno je da će u 21. st. i muzeji preispitivati svoju viziju i poslanje te razmatrati kojom će se filozofijom poslužiti kako bi odgovorili na izazove digitalnog doba. Iako muzeji svoje korijene imaju u klasičnom naslijeđu, suvremeni ih trendovi vode u novom smjeru, a od stručnjaka se očekuju učinkovita rješenja za suvremene probleme. Odgovornost profesionalaca danas se širi izvan uskog područja rada i zahtjeva; od muzealaca se očekuje povezivanje i razvijanje partnerstva na područjima s kojima nekad nisu imali mnogo zajedničkih aktivnosti, poput ekonomije ili novih tehnologija. No treba odmah naglasiti da povezivanje sa sektorom novih tehnologija ne znači samo razvijanje novih informatičkih i tehnoloških kompetencija već je to i pitanje odnosa, razvoja nove publike i načina komunikacije sukladne potrebama korisnika koje nisu identične onima prijašnjih generacija. Sve veći broj njih pripada generaciji koja je rođena s novim tehnologijama i njihova se svakodnevna primjena podrazumijeva kao obvezna praksa.

Kako se koristiti novim tehnologijama zasigurno je važno pitanje za rad muzeja u Hrvatskoj, a jedna od osnovnih ideja vodilja za njihovu primjenu jest osiguranje dostupnosti građe korisnicima, što postaje sve važniji pokazatelj kvalitete poslovanja. Naime, u stalnim postavima posjetitelji mogu vidjeti samo manji dio muzejskog fonda, dok je najveći broj predmeta pohranjen u čuvanicama i nedostupan je javnosti. Digitalizacija baštine jedan je od nužnih koraka u rješavanju problema dostupnosti i mnogi hrvatski muzeji aktivno sudjeluju u inicijativama što ih je uz pomoć vanjskih suradnika pokrenulo Ministarstvo kulture. Baština *online* omogućuje da osim stvarnih posjetitelja muzej ima i one virtualne, koji će se moći koristiti opcijama pregledavanja zbirki na suvremen način. Osim tvrtki koje se bave razvojem novih aplikacija, kao važan čimbenik u procesu uočava se i potreba za novom reorganizacijom podataka, za razvojem novih znanja i vještina zaposlenika, uz izazove praćenja, dopune i očuvanja digitalnih zapisa.

Na području novih tehnologija znatna se sredstva ulažu u istraživanja, a dobra se rješenja lako mogu prilagoditi muzejskim potrebama. Novi sustavi povećavaju mobilnost i idealni su za određene ciljne grupe poput osoba s teškoćama u kretanju, kojima je pristup baštini često ograničen ili onemogućen. Stoga osnivači muzeja u

mnogim zemljama, poput Ministarstva kulture u Hrvatskoj, zagovaraju projekte digitalizacije i dostupnost baštine *online*, i to ne samo radi mogućnosti pristupa većeg broja korisnika fundusu već i radi zaštite originalne građe. Naravno, to podrazumijeva obrađenost muzejskih predmeta na način koji će u bazi biti koristan virtualnim posjetiteljima i korisnicima. Primjena suvremenih tehnologija učinkovita je i u arheologiji, počevši od mogućnosti mapiranja lokaliteta iz zraka pa sve do primjene 3D rekonstrukcija, uz pomoć kojih je moguće prikazati kako su izgledale pojedine građevine tijekom različitih razdoblja. Na taj se način postižu velike uštede pri rekonosciranju terena i prezentacijama nalazišta *in situ*.

### Iskustva Muzeja Hrvatskog zagorja

Muzeji Hrvatskog zagorja imaju iskustva s primjenom novih tehnologija na nekoliko područja rada, ponajprije vezano za redovitu djelatnost i digitalizaciju baštine jer su se dva ustrojena muzeja - Galerija Antuna Augustinčića i Muzej seljačkih buna, već uključila u projekt digitalizacije koji je pokrenulo Ministarstvo kulture. Podaci o dvije digitalizirane zbirke - Majstorskih objekta Galerije Antuna Augustinčića i Zbirke razglednica i fotografija dostupni su na web stranicama Hrvatska kulturna baština.<sup>1</sup> Zajedno s vanjskim suradnicima iz tvrtke Link2, stručnjaci Muzeja radili su na razvoju zasebne baze podataka za novi Centar za tradicijske obrte i vještine, koji je u Muzeju *Staro selo* u Kumrovcu realiziran u sklopu EU-ova projekta CRAFTACTACT.<sup>2</sup>

Neposredno iskustvo primjene novih tehnologija u stalnom postavu stekli smo prije svega zahvaljujući njihovoj uporabi u novome Muzeju krapinskih neandertalaca. Autori projekta i realizacije muzeja - arhitekt Željko Kovačić i paleontolog Jakov Radovčić, ostvarili su odličan spoj arhitekture i postava koji na zanimljiv način posjetiteljima prenosi popularnu temu evolucije, a zahvaljujući suradnji s brojnim vrsnim multimedijским stručnjacima, taj se muzej koristi najsuvremenijim pomagalicama. Ona omogućuju da se publici na atraktivan i interaktivan način približe sadržaji vezani za senzacionalno otkriće u Krapini, za razvoj čovjeka te posjetitelju nudi različita objašnjenja koja o tome postoje. U postav su uključene

1 <http://www.kultura.hr/Ustanove/GAA/Majstorski-objektivi-Galerije-Antuna-Augustincica>

2 Centar je otvoren u prosincu 2007. g.

multimedijske instalacije, filmovi, virtualne šetnje, hologrami i ostale nove tehnologije u opsegu koji u Hrvatskoj još nije bio primijenjen u stalnim muzejskim postavama, pa ne čudi da je Muzej dobio brojne nagrade i priznanja upravo za ta multimedijska rješenja.

Muzeji, kao riznice znanja i zanimljivih sadržaja, mogu biti inspiracija tvrtkama koje se bave novim tehnologijama za stvaranje novih proizvoda. Na primjer, na vidikovcu edukativne staze od Muzeja krapinskih neandertalaca do nalazišta Hušnjakovo postojeća tehnologija vizualnog vremeplova nije zadovoljavala uvjete za izgradnju na vanjskoj lokaciji pa je tvrtka ART + COM razvila novo rješenje koje bismo rado implementirali u sklopu projekta *Regija digitalnih muzeja sjeverozapadne Hrvatske* u kojemu sudjelujemo.

Naime, Muzeji Hrvatskog zagorja kvalitetno se pripremaju za korištenje europskim fondovima koji će Hrvatskoj stajati na raspolaganju nakon ulaska u Europsku Uniju u srpnju ove godine. Svake godine provodimo edukaciju dijela stručnog osoblja vezanu za izradu projektnih prijava. Svoje strateške investicije prijavili smo u bazu razvojnih projekata za sufinanciranje iz strukturnih fondova. Zahvaljujući tome, trenutačno radimo pripremu dokumentaciju za projekt postava Dvora Veliki Tabor i nastavak realizacije uređenja lokacije uz Muzej krapinskih neandertalaca u Krapini. Prošle smo godine potpisali sporazum s Ministarstvom regionalnoga razvoja i fondova Europske Unije o korištenju tehničke pomoći i zajedno s nekoliko drugih sudionika iz sjeverozapadne Hrvatske započeli rad s konzultantima na pripremi projektnog prijedloga *Regija digitalnih muzeja sjeverozapadne Hrvatske*.

Grad Krapina će kao vlasnik nekretnine biti investitor uređenja stare zgrade Muzeja evolucije u Krapini s okolnim prilazima i parkom, a Muzej u projektu sudjeluje kao ključni partner i korisnik. U vezi s Dvorom Veliki Tabor, koji je vlasništvo Republike Hrvatske, investitor su Muzeji Hrvatskog zagorja te se planira uređenje i oprema postava prema autorskoj koncepciji Goranke Horjan, koja je sa suradnicima razradila i scenarij postava. U njemu su iscrpno definirane nove tehnologije i multimedijska pomagala koja će se upotrijebiti. U tijeku je provođenje drugog kruga konzultacija koji je usmjeren na analizu troškova i koristi te isplativosti investicije. Valja naglasiti da je ovo prvi regionalni projekt koji, osim investicija na svakoj od lokacija, ima i zajedničku komponentu. To nije samo informatička potpora već planiramo i zajedničku organizacijsku i marketinšku strukturu koja će pomoći da projekt postane uspješna tržišna niša.

Zajedničke aplikacije i edukativne igre, promocije i programi svakoj će lokaciji osigurati dodanu vrijednost. Koordinacija sustava uz pomoć zajedničke strukture pretpostavlja stvaranje svojevrstne mreže muzeja, a podrazumijeva se i oblikovanje itinerara koji obuhvaća sve muzeje te edukaciju zaposlenih radi osiguranja kvalitetnih usluga za korisnike.

U 2012. g. prijavili smo i dva projekta za prekograničnu suradnju: IPA - OK ROK za Kumrovec, i HISTALE za Veliki Tabor, koji su u procesu evaluacije. Njima se također, iako u manjem opsegu, planira uvođenje novih tehnologija. Prošle su godine Muzeji Hrvatskog zagorja prijavili i nekoliko novih projekata u bazu razvojnih projekata. Dva su u Kumrovcu, *Vila Kumrovec - svjedočanstvo vremena* te *Muzej ljubavnih legendi i priča* za kuriju Razvor, a prijavljeni su i na natječaj Ministarstva turizma. Digitalno doba podrazumijeva kontinuiran razvoj novih atrakcija jer je zbog velike mobilnosti korisnika i turista danas u mnogo kraćem vremenu moguće obići muzeje i ostale atrakcije. Njihov je broj sve veći, pa je i konkurencija svakim danom sve jača. Naši projekti obuhvaćaju sve jedinice u sastavu Muzeja, pa tako u Klanjcu planiramo uređenje zgrade čuvaonice Galerije Antuna Augustinčića koja će donijeti i nove kulturne sadržaje, kao i novi projekt u Gornjoj Stubici - arheopark i multimedijski postav Muzeja seljačkih buna.

Stalni nam je zadatak obogaćivanje svih lokacija Muzeja Hrvatskog zagorja novim sadržajima te oblikovanje atraktivnih i suvremenih muzejskih postava koji će na održiv način potaknuti ukupan razvoj područja, novo zapošljavanje i povezivanje s ostalim strateškim partnerima u ostvarivanju pozitivnih kulturnih, društvenih i gospodarskih učinaka.

#### Novi trendovi

Tehnološki razvoj može služiti kao poticaj za ostvarenje sinergije s baštinom, ekonomijom i društvenim znanostima. U europskom prostoru već je definirano nekoliko strategija koje naglašavaju taj trend.

Europski muzejski forum, kojim trenutačno predsjedavam, partner je u projektu eCultValue, koji potiče suradnju ICT sektora s muzejima koristeći se primjerima dobre prakse. Iskustva muzealaca na tom su području dvojaka. Neosporno je zadovoljstvo publike kada se u muzeju susretne sa sofisticiranim tehnološkim rješenjima, zanimljivim aplikacijama i interaktivnim sadržajima. Međutim, postoji i strana koju publika ne vidi - održavanje, koje zadaje velike *glavobolje* onima koji svakodnevno moraju osigurati da sva primijenjena rješenja besprijekorno rade.

Osim prilično visoke cijene uvođenja multimedije i ostalih suvremenih tehnologija u postave i projekte, održavanje je drugi čimbenik koji muzealce čini opreznima kada se razmišlja o takvoj investiciji. Stvarni troškovi održavanja često se spoznaju tek kad je sustav postavljen i zahtijeva obveznu vanjsku potporu stručnjaka, što muzeje ostavlja bez izbora i prisiljava ih prihvatiti ponuđene uvjete bez obzira na cijenu. Dodatne komplikacije nastaju kada na primijenjenim rješenjima postoje autorska prava, što je često pri izradi novih aplikacija. Također je upitno koliko se dugo određena tehnologija može koristiti s obzirom na brzinu razvoja novih tehnologija i dinamiku novih sustava na ICT području.

Financijska je kriza dodatno otežala muzejima praćenje novih zahtjeva digitalnog doba. Istodobno je i nagnala muzejske ustanove da traže potporu na mjestima i na način kako to nisu običavali. Tehnologije u tome mogu ponuditi dobra rješenja i potporu inicijativama kao što su *crowdsourcing*, *crowdfunding*, *cross-marketing*, *geo-caching* i sl. Ti procesi nadilaze ono što se danas smatra interakcijom i muzejima, ali i drugima, naravno, otvaraju mogućnost da pozovu javnost ne samo na nov način otkrivanja muzeja već i na pružanje potpore ili pomoći malim priložima za realizaciju novih programa.

Američka udruga muzeja (The American Alliance of Museums, AAM: formerly the American Association of Museums, nap.ur.) objavila je 2012. izvještaj o trendovima koji se bavi pitanjima kako se u vremenu finansijskih kriza i smanjenih sredstava kojima raspoložu snalaze muzeji i koje će poslovne poteze povući.<sup>3</sup> Nažalost, rješenja često ne daju dobre rezultate. U želji da namaknu potrebna sredstva, muzeji se priklanjaju nepopularnim mjerama poput povećanja cijena ulaznica, smanjenja programskih aktivnosti i sl. Iako to korisnici mogu razumjeti, time se ipak stvara nezadovoljstvo.

Politika izlazaka s programima izvan muzeja također je nešto što se vidi kao budući trend jer omogućuje drukčije susrete s lokalnim stanovništvom. Događanja ili izložbe na otvorenome, najčešće na neočekivanim mjestima, održavaju se prema predlošku koji su najprije zacrtale izvedbene umjetnosti i različiti ulični performansi.<sup>4</sup> U izvještaju se navodi da je taj trend posljedica nekoliko različitih društvenih i ekonomskih praksi kao što su oslabljena ekonomija, u kojoj je sve teže naći korisnike koji mogu platiti usluge, sve slabiji utjecaj autoriteta u kulturi, u kojoj zbog sve većeg izbora ponude onoga što se danas naziva kulturom izostaje potreba da se slijede bilo kakvi autoriteti, kao i općenito oživljavanje lokalizma kao reakcije na globalizacijske procese. Već je Kenneth Hudson u svom djelu koje se bavi muzejskom praksom u 1980-im godinama isticao potrebu otvaranja muzeja publici i ulogu regionalizma kao pozitivne kategorije u njihovu radu.

Za muzeje je također važna komunikacija s različitim dobnim skupinama. Većinu publike u Muzejima Hrvatskog zagorja čini školska populacija, koja je rođena u digitalnoj eri pa očekuje muzejske sadržaje prezentirane na odgovarajući način. Nasuprot njima je druga velika skupina posjetitelja koja pripada starijoj populaciji i koja se ne snalazi najbolje s novim tehnologijama. Stoga nije uvijek lako odabrati pravi način komunikacije i implementirati rješenja koja će zadovoljiti korisnike različite dobi.

### Projekt eCultValue

Jedan od osnovnih trendova u 21. st. jest povećanje dostupnosti informacijama, pa i u muzejima. Interakcija s korisnicima povezuje muzeje s drugim strukama. Zanimljivo je da pojedini stručnjaci smatraju kako već i

pri oblikovanju izložbi i planiranju aktivnosti muzej mora voditi brigu o tome da način na koji se to čini bude prihvatljiv televizijskim kućama, filmskoj industriji ili pak zanimljiv novinama i časopisima. U toj komunikaciji nove tehnologije čine relevantan okvir. U veljači 2013. započeli smo implementaciju projekta eCultValue, koji je dobio potporu iz europskih fondova u sklopu *7th Framework Support Action Programme* za poticanje inovacija i kompetitivnosti.

Kao predsjednica Europskoga muzejskog foruma, autorica članka aktivno sudjeluje u projektu koji istražuje mogućnosti novih tehnologija na području kulturne baštine i muzeja. Prema *European Competitiveness Report 2010*, kulturne i kreativne industrije u Europi jedan su od najdinamičnijih sektora, s 3,3% europskog GDP-a i 3% zaposlenih.<sup>5</sup> Imaju još jednu važnu ulogu - pokretač su promjena u načinu života, u stvaranju novih zanimanja i generator su međugeneracijskoga i interkulturalnog dijaloga.

Projekt eCultValue potiče primjenu novih tehnologija jer se shvaća njihov potencijal za razvoj novih pristupa kulturnoj baštini i iskustvima koje ona može ponuditi u stvarnome i virtualnom okruženju.

Osim Europskoga muzejskog foruma, u implementaciji projekta sudjeluju istaknuti partneri poput *Research and Innovation Centre in Information, Communication and Knowledge Technologies ATHENA* (Grčka), *European Forum of e-Excellence* (N. Britanija), *Association for Culture and Education KIBLA* (Slovenija) *Cultural Heritage on-line* (Francuska) i *ESOC* (Italija), koji je i glavni koordinator. U sklopu projekta partneri će organizirati brojna događanja poput *Dana dijaloga (eCult Dialogue Day)* na kojima će se raspravljati o koristima što ih donose nove tehnologije, posebno u povećavanju dostupnosti muzejske građe korisnicima.

Kulturna je baština zapravo područje neograničenih mogućnosti te u kombinaciji s novim tehnologijama ima velik potencijal za postizanje ekonomskih i socijalnih ciljeva naznačenih u strategiji *Europe 2020*. Nove tehnologije još nisu potpuno zaživjele u muzejima, i to ne možda samo zbog tradicionalnog pristupa stručnjaka u muzejima već i stoga što oni koji ih razvijaju nisu dovoljno uočili potencijale i potrebe korisnika na tom području. Osim primjene u muzejima, i *in situ* lokacije uz pomoć tehnologija mogu dočarati fizički izgublenu baštinu. Tako publici postaju dostupna nova znanja koja se mogu iskoristiti i u kulturnom turizmu.

Budući da je projekt eCultValue tzv. projekt potpore, on potiče razmjenu među sudionicima i drugim projektima te razumijevanje i identificiranje primjera dobre prakse. Glavni mu je cilj povećati ili zadržati visok posjet muzejima, što je u razdoblju krize zaista velik izazov. U sklopu projekta radi se eCult opservatorij kao *online* platforma i *one-stop-shop* za kulturnu baštinu, nove tehnologije i razmjenu znanja. Stručnjaci će se koristiti iskustvima Europskoga muzejskog foruma i njihovih kandidata te

<sup>3</sup> Trends Watch Report dostupan je na njihovim web stranicama.

<sup>4</sup> Također navedeno u istom izvještaju.

<sup>5</sup> eCultValue - medijska obavijest. (<http://ecultvalue.files.wordpress.com/2013/03/ecultvalue-1st-press-release.pdf> (24. travnja 2013.)).

pobjednika na godišnjim natjecanjima za *Europski muzej godine*. Prve intervju organizirat ćemo tijekom sljedeće godišnje ceremonije u Belgiji, u svibnju 2013., dok će se prvi *Dan dijaloga* održati u Dubrovniku, u sklopu događanja *Najbolji u baštini 2013*, u prostoru Umjetničke galerije.

Projekt je inovativan jer usporedno sa stjecanjem novih znanja i vještina te poticanjem istraživačkog rada potiče uvođenje novih tehnologija. Donosi nove koristi poveivanjem muzeja s ITC-om s obzirom na povećanje kapaciteta korisnika koji primjenom novih tehnologija imaju mogućnost razviti nove vještine i steći nova znanja. Time se mijenja i društvena uloga muzeja koji uvodi nove pristupe u radu.

Primljeno: 17. travnja 2013.

#### MUSEUMS AND THE CHALLENGES OF THE DIGITAL AGE

It is beyond doubt that in the 21<sup>st</sup> century museums will have to re-examine their vision and mission and consider what kind of philosophy they will have to use in order to respond to the challenges of the digital age. Although museums have their roots in the classical heritage, contemporary trends are taking them in a new direction, and experts are expected to have effective solutions for contemporary problems. The responsibility of professionals today is expanding outside the narrow area of their work and requirements; museum professionals are expected to make connections with and develop partnerships in areas with which they never had many common activities, like economics and the new technologies.

But it has to be said at once that connecting up with the sector of the new technologies does not mean just the development of new computer and technological competences, but is also an issue of attitudes, of the development of a new public and a manner of communication in line with the needs of the users, which are not identical to those of former generations.

This article reviews the experience of the Museums of Hrvatsko Zagorje with the application of new technologies in several areas of work, primarily related to regular activity and the digitisation of the heritage. Included in the display of the new Krapina Neanderthal Museum are multimedia installations, films, virtual tours, holograms and other new technologies to an extent that has never before been employed in Croatia in permanent museum displays, and it is not surprising that the Museum should have won numerous prizes and commendations precisely for these multimedia approaches.

As well as giving information about the good experiences of the Museums of Hrvatsko Zagorje, the article tells us of practices in Europe, where several strategies emphasising the trend have already been defined. The European Museum Forum is a partner in the project eCultValue, which encourages collaboration between the ICT sector and museums, making use of examples of good practice. In the context of this project the partners will organise many events like *eCult Dialogue Day* at which there will be discussions of the advantages brought by the new technologies, particularly concerning increasing the accessibility of museum material to the users.