

## VIRTUALNA IZLOŽBA TIFLOLOŠKOG MUZEJA „KORAŽ+”

LUCIJA ĐURETIĆ □ Tifloški muzej, Zagreb (pripravnic)

PETRA KOLUNDŽIJA □ Tifloški muzej, Zagreb (pripravnic)



sl.1. Virtualna izložba *Koradž+*: Naslovna slika

1 Željka Sušić, „Virtualna radionica *www.tifloškimuzej.org*”, *Informatica Museologica* 35 (2004): 20-23.

2 Vesna Vlačić Jurić i Marija Perkec, „Povezivanje digitalnih podataka iz distribuiranih izvora na primjeru izgradnje virtualne izložbe *Crteži Huga Conrada von Hötzendorfa*”, *Vjesnik bibliotekara Hrvatske* 61, br. 1 (2018): 555-572.

3 Autori izložbe *Koradž: znakovi u kori* jesu Ž. Sušić, Ž. Vujić i studentice i studenti diplomskog studija muzeologije i upravljanja baštinom Filozofskog fakulteta u Zagrebu. Izložba umjetnice Sonje Cikač-Kovačić prikazuje odabir iz ciklusa radova nastalih u razdoblju 2010. – 2018. te svjedoči kako se umjetnica nosila sa svojim slabljenjem vida kroz godine te pronasla kolaž kao tehniku kojom savršeno može prikazati živa, ali i već srušena stabla onako kako želi.

4 Ministarstvo kulture i medija RH, „Poziv na suradnju u obilježavanju Dana europske baštine 2021. godine u Hrvatskoj”, <https://min-kulture.gov.hr/izdvojeno/kulturna-bastina/medjunarodni-projekti/dani-europske-bastine-7217/dani-europske-bastine-2021/21073> (pristupljeno 20. rujna 2021.).

5 Više informacija na: <https://www.canva.com/> (pristupljeno 20. rujna 2021.).

Tifloški muzej već dugi niz godina svoj sadržaj usmjerava i na digitalne platforme. Među ostalim, objavljuje virtualne šetnje kroz izložbe, osmišljava interaktivne projekte kao što je *Virtualna radionica* [www.tifloškimuzej.org](http://www.tifloškimuzej.org)<sup>1</sup> i snima kratke videozapise koji predstavljaju Muzej, a mogu se pronaći na službenom *YouTube* kanalu Tifloškog muzeja. Na tom kanalu posjetitelji mogu pronaći videozapise o dijelovima stalnog postava, naučiti kako pisati brajicom ili se bolje upoznati s prethodnim izložbama.

Virtualne izložbe važan su oblik okupljanja i predstavljanja digitalne kulturne baštine.<sup>2</sup> Tifloški muzej napravio je virtualnu izložbu *Koradž+*, koja se veže za stvarnu izložbu *Koradž: znakovi u kori*.<sup>3</sup> Virtualna je izložba nastala u sklopu manifestacije *Dani europske baštine 2021.* sa zajedničkom temom *Baština za sve*. Cilj ovogodišnje manifestacije jest poticanje zajedništva, suradnje, uključivosti i jednakih mogućnosti za sve društvene skupine u doživljavanju kulturne baštine. To omogućuje usmjerenost na različite društvene skupine koje stvaraju, čuvaju i predstavljaju baštinu kao dio vlastitog identiteta.<sup>4</sup> Iako je Tifloški muzej ponajprije usmjeren na osobe oštećena vida, svoje poslanje veže i za ostale ranjive skupine, u koje su uključene i osobe treće životne dobi.

Virtualni projekt *Koradž+* temelji se na radovima polaznika ljetnih radionica u Domu za starije osobe Villa Brezovica. Autorica radionica je kiparica Marina Bauer, pod čijim su vodstvom likovno interpretirane četiri teme povezane sa stablima – *Kora*, *Lišće*, *Rast debila i grana* te *Korijenje*. Polaznici su se koristili tehnikama primjerenim njihovim mogućnostima i vještinama te su stvorili zanimljive radove koji su motivirali nastanak virtualnog projekta

*Koradž+*. Radovi s radionica izloženi su u Muzeju, a svoje je izložene radove pogledao i dio autora. Ideja za izložbu rodila se iz želje da se radovi uklope u cjelinu i da se ostalim posjetiteljima približe kreativni dosezi autora radova. Virtualna je izložba podijeljena u dva dijela: prvi dio namijenjen je osobama treće životne dobi, a drugi dio svim zainteresiranim posjetiteljima.

### Izložba radova korisnika – videoizložba

Cilj tog dijela izložbe bio je prikazati radove sudionika radionica s obzirom na korištenje novim tehnologijama na način primjeren njihovom dotadašnjem iskustvu. Dodatna vrijednost projekta jest povezivanje Muzeja, a kasnije i drugih posjetitelja s osobama treće životne dobi.

Za prvi dio izložbe odabran je format videa zbog njegova jednostavnog pokretanja i korištenja. Video se u tom formatu može postaviti na društvene mreže, čime dopire do većeg broja potencijalnih korisnika Doma, a time i do posjetitelja Muzeja. Na taj se način obogaćuje i sadržaj na društvenim mrežama.

Video je napravljen u alatu *Canva*<sup>5</sup> zbog njegove neograničene i besplatne mogućnosti izbora različitih elemenata potrebnih za kvalitetno snimanje videomaterijala. Osim toga, alat *Canva* vrlo je jednostavan za upotrebu i lako prilagodljiv različitim projektima.

Video je podijeljen na nekoliko cjelina. Nakon popisa sudionika radionica slijede njihovi radovi raspoređeni u četiri teme povezane sa stablima – *Kora*, *Lišće*, *Rast debila i grana* te *Korijenje*, uz opise tehnika izrade radova te uz fotografije i kratke videoisječke s radionica. Pri snimanju videa težište je bilo na veselom, optimističnom i pozitivnom duhu kako bi se prenijela spontanost sudionika i ekspresivnost radionica.

### Izložba radova korisnika – igrifikacija (*gemifikacija*)

Drugi dio projekta konceptualno i idejno prati prvi dio. Ciljanu publiku za drugi dio izložbe čine svi zainteresirani posjetitelji, a glavni cilj autora projekta bio je na nov i interaktivan način uključiti publiku u stvaralaštvo osoba treće životne dobi. Kako bi se to postiglo, odabran je

format igrifikacije sadržaja. Igrifikacija se definira kao primjena elemenata oblikovanja igre u neigravajućem kontekstu, tj. izvan konteksta u kojemu se igra obično provodi (npr. društveno okruženje, natjecanje, računalne igre i sl.).<sup>6</sup>

Nakon istraživanja o dostupnim alatima/programima za izradu virtualnih sadržaja zaključeno je da potrebama projekta odgovara alat *Genially*.<sup>7</sup> To je mrežni alat koji se može upotrijebiti za izradu statičnih, animiranih ili interaktivnih slika poput postera, infografika, kvizova i prezentacija. *Genially* nudi pregršt mogućnosti igrifikacije i interaktivnih sadržaja koji se mogu iskoristiti za stvaranje virtualnih izložaba. Osnovna je verzija alata besplatna, ali uz doplatu se nudi veći izbor opcija, ovisno o potrebama institucije.

Virtualna izložba podijeljena je na četiri cjeline koje se tematski vežu za radionice. Svaka se cjelina sastoji od prezentacije radova i s njom povezane igre. Igre su zabavno-edukativne prirode, a temelje se na dinamičnosti i boljoj preglednosti. Kao primjer možemo navesti kviz u kojemu posjetitelji mogu dobiti zanimljive informacije o stablima i tako provjeriti svoje znanje, a točni odgovori otkrivaju sliku s radionice.

Online digitalni kulturni sadržaj omogućuje korisniku slobodu selekcije, čime sadržaj postaje ne samo primjeren njemu, već svakog korisnika smješta u središte izložbe prilagođene njegovim potrebama.<sup>8</sup> Izložbu je moguće stalno dograđivati i poboljšavati jer su digitalne tehnologije u stalnom razvoju. Pri oblikovanju sadržaja pozornost je bila usmjerena na uočljivost naslova, vidljivost i čitljivost teksta, kontrast pozadine i teksta, ujednačenost vizuala te na kvalitetu fotografije.

Online virtualna izložba pridonosi izgradnji identiteta institucija i valorizaciji baštine, dopušta da muzeji nadiđu svoje fizičke granice i osiguraju svojim korisnicima iskustva izvan tradicionalnih muzejskih okvira. Pri osmišljavanju takvih programa važno je da su oni jednostavni za uporabu i da se njima osigurava maksimalna dostupnost informacijama i uslugama u skladu s postojećim normama i smjernicama.<sup>9</sup>

Projekt *Koraž+* dostupan je za pregled na društvenim mrežama i web stranici Tifloškog muzeja. Poveznica na izložbu:  
<https://view.genial.ly/611ce64bfc9ba0dd60324b7>

## LITERATURA

1. Bogavčić Salopek, Iva. „Kustos online virtualnih izložaba – izazov i/ili zadatak?”. *Informatica Museologica* 50 (2019): 52–56.
2. Lovrenčić, Sandra, Dijana Plantak Vukovac, Barbara Šlibar, Bruno Nahod, Darko Androćec, Martina Šestak i Zlatko Stapić. „Igrifikacija: prema sistematizaciji termina na hrvatskom jeziku”. U: *Zbornik radova „Računalne igre 2018”*, ur. Konecki, Mario i Markus Schatten, 1–12. Varaždin: Fakultet organizacije i informatike, 2018.
3. Sušić, Željka. „Virtualna radionica [www.tifoloskimuzej.org](http://www.tifoloskimuzej.org)”. *Informatica Museologica* 35 (2004): 20–23.
4. Vlašić Jurić, Vesna i Marija Perkec. „Povezivanje digitalnih podataka iz distribuiranih izvora na primjeru izgradnje virtualne izložbe



*Crteži Huga Conrada von Hötzendorfa*. *Vjesnik bibliotekara Hrvatske* 61, br. 1 (2018): 555–572.

5. Handbook on virtual exhibitions and virtual performances. „Introduction”. [https://www.digitalmeetsculture.net/wp-content/uploads/2013/01/Handbook\\_on\\_Virtual\\_Exhibitions\\_and\\_Virtual\\_Performances.pdf](https://www.digitalmeetsculture.net/wp-content/uploads/2013/01/Handbook_on_Virtual_Exhibitions_and_Virtual_Performances.pdf) (pristupljeno 15. rujna 2021.).

6. Ministarstvo kulture i medija. „Poziv na suradnju u obilježavanju Dana europske baštine 2021. godine u Hrvatskoj”. <https://min-kulture.gov.hr/izdvojeno/kulturna-bastina/medjunarodni-projekti/dani-europske-bastine-7217/dani-europske-bastine-2021/21073> (pristupljeno 20. rujna 2021.).

Primljeno: 4. listopada 2021.

## THE KORAJZ + VIRTUAL EXHIBITIONS OF THE TYPHLOLOGICAL MUSEUM

**Virtual exhibitions are an important form of gathering and presenting digital cultural heritage. An online virtual exhibition contributes to building the identity of institutions and valorizing heritage, allowing museums to transcend their physical boundaries and provide their users with experiences, beyond traditional museum frameworks. The Typhlological Museum has created a virtual exhibition *Koraž+* which is connected to the real exhibition *Koraž: znakovi u kori*. *The Koraž+* virtual project is based on the work of participants in summer workshops at the Villa Brezovica Home for the Elderly.**

**The goals of the exhibition were to present the works in a way appropriate to their previous experience in the use of new technologies, and to involve the audience in the creativity of the elderly in a new and interactive way.**

sl.2. Virtualna izložba *Koraž+*: Igra Puzzle

6 Sandra Lovrenčić, Dijana Plantak Vukovac, Barbara Šlibar, Bruno Nahod, Darko Androćec, Martina Šestak i Zlatko Stapić, „Igrifikacija: prema sistematizaciji termina na hrvatskom jeziku”, u: *Zbornik radova „Računalne igre 2018”*, ur. Mario Konecki i Markus Schatten (Varaždin: Fakultet organizacije i informatike, 2018.), 1–12.

7 Više informacija na: <https://genial.ly/> (pristupljeno 20. rujna 2021.).

8 Iva Salopek Bogavčić, „Kustos online virtualnih izložaba – izazov i/ili zadatak?”, *Informatica Museologica* 50 (2019): 52–56.

9 Handbook on virtual exhibitions and virtual performances, „Introduction”, [https://www.digitalmeetsculture.net/wp-content/uploads/2013/01/Handbook\\_on\\_Virtual\\_Exhibitions\\_and\\_Virtual\\_Performances.pdf](https://www.digitalmeetsculture.net/wp-content/uploads/2013/01/Handbook_on_Virtual_Exhibitions_and_Virtual_Performances.pdf) (pristupljeno 15. rujna 2021.).